

Velkommen :)

Seminartime - IN1000 Gruppe 15 Digøk

srhellst på Matternmost
Epost: srhellst@ifi.uio.no

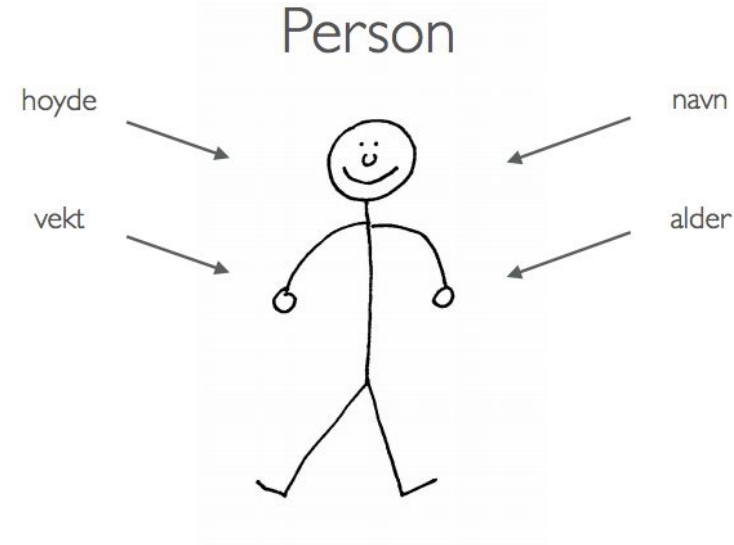


UiO : Universitetet i Oslo

Oppgave 1

Ut fra tegningen av personen, lag en klasse person. Som har metodene:

- settNavn(self, navn) -> setter navnet på personen
- skrivNavn(self) -> skriver ut navnet å personen på dette formatet “Jeg heter <navn>”
- settAlder(self, alder) -> setter alderen på personen
- settVekt(self, vekt) -> setter vekten på personen
- settHoyde(self, hoyde) -> setter vekten på personen
- skrivUtInfo(self) -> som skriver ut infoen om personen
- skrivUtEnHilsen(self) -> som skriver ut en hilsen fra personen, på formen “Hei, jeg heter <navn> og jeg er <alder> år gammel”
- hoyereEnn(self, annenPerson) -> tar inn en annen person og returnere True hvis personen er høyere enn den andre personen, False ellers



Oppgave 2

Endre oppgave 1 slik at den nå i stedet for å ha metodene `settNavn`, `settAlder`, `settVekt` og `setHoyde` tar dette inn og setter disse (instans)variablene i konstruktøren istedenfor?

Hvilke fordeler/ulemper har dette? Diskuter

Oppgave 3

Gitt klassen person som dere har laget over, opprett 3 instanser av klassen/objekter med navn/alder/vekt/hoyde du velger selv. Skriv deretter ut en hilsen fra hver person deres ved hjelp av skrivUtHilsen-metoden. Lagre deretter alle objektene i en liste.

Utfordring: se om du kan kalle på “skrivutHilsen()”-metoden i en for-løkke

Utfordring: lag en funksjon som tar inn en liste med personer, og returnerer den personen som er høyest

Oppgave 4

I denne oppgava skal du finne feil i programmet under. Du trenger ikke å tenke på at noen av feilene ikke blir relevante fordi programmet slutter å kjøre tidlig; regn med alle feila du finner.

```
class Ekorn:
    def _init_(self, pelsfarge, bosted):
        self._pelsfarge = pelsfarge
        self._bosted = bosted

    def hentPelsfarge():
        return self._pelsfarge

    def hentBosted(self):
        return self.bosted

ekorn1 = Ekorn("brunt","Drammen")
ekorn2 = Ekorn("svart")
ekorn3 = ekorn("grått","Tjøme")
```

Ekstra

I denne oppgaven skal vi modellere en kapselmaskin for espresso. Maskinen har to innstillinger, espresso (liten kopp) og lungo (større kopp). Maskinen kan ikke lage kaffe uten nok vann. En espresso krever 40ml, og en lungo krever 110ml. Maskinens vanntank er på 1000ml -- én liter.

Følg grensensittet under. Lag også et testprogram som simulerer en kaffemaskin ved å be om kommandoer og deretter kaller på passende metode

```
class EspressoMaskin:
    #Konstruktør

    # Lag espresso dersom det er nok vann
    def lagEspresso(self):

    # Lag lungo dersom det er nok vann
    def lagLungo(self):
```