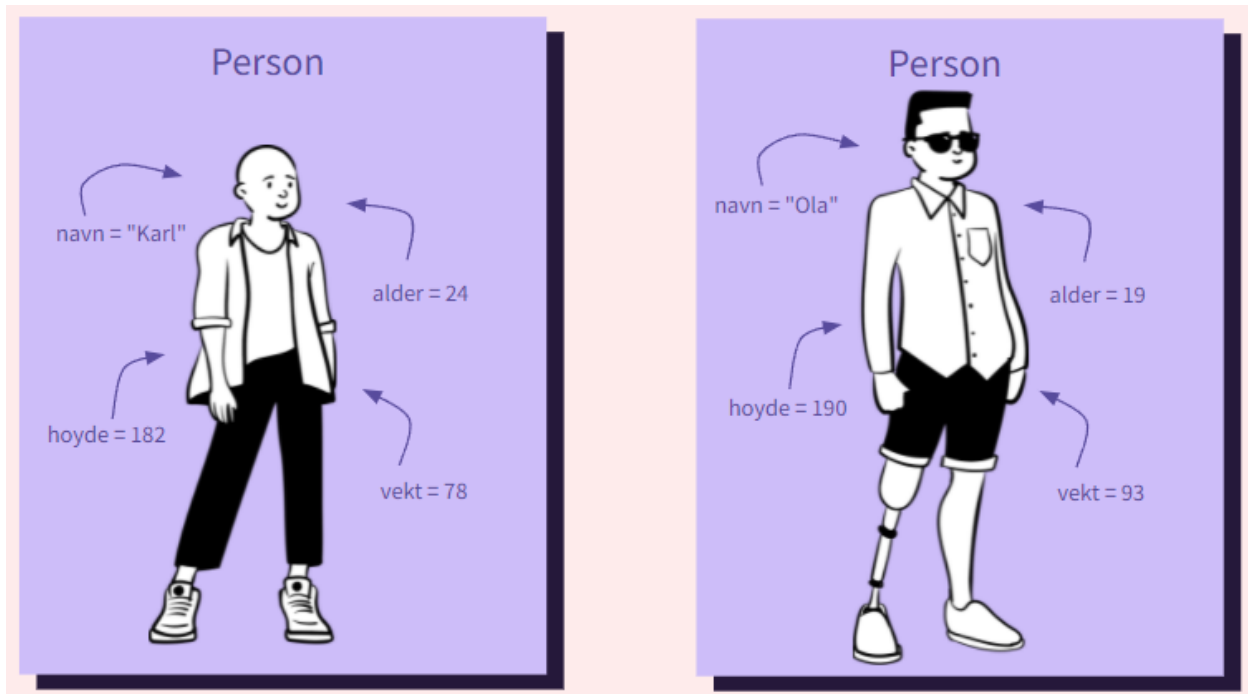


UKE 7 OPPGAVER

Oppgave 1



Ut fra tegningen lagd av personene ovenfor lag en klasse Person.

1. Inkluder de universelle egenskapene navn/alder/vekt/høyde til en person som instansvariabler i konstruktøren
2. Skriv metodene:
 - en getter og setter for instansvariabelen navn
 - `get_navn(self)`, `set_navn(self)`
 - *Setters kalles også mutatorer fordi de endrer innholdet i et objekt*
 - *Getters kalles også aksessorer fordi da leser vi bare av innholdet i et objekt*
 - `skriv_ut_info(self)`
 - som skriver ut infoen om personen
 - `skriv_ut_hilsen(self)`
 - som skriver ut en hilsen fra personen, på formen:
"Hei, jeg heter <navn> og jeg er <alder> aar gammel"
 - `hoyere_enn(self, annenPerson)`
 - tar inn en annen person og returnere True hvis personen er høyere enn den andre personen, False ellers

Oppgave 2

1. Gitt klassen person som dere har laget over, opprett 3 instanser av klassen (objekter med navn/alder/vekt/hoyde du velger selv).
2. Skriv deretter ut en hilsen fra hver person deres ved hjelp av skrivUtHilsen-metoden.
3. Lagre deretter alle objektene i en liste.
4. Utfordring: se om du kan kalle på "skrivUtHilsen()" -metoden i en for-løkke
5. Utfordring: lag en funksjon som tar inn en liste med personer, og returnerer den personen som er høyest

Oppgave 3

Skriv en klasse Dyr. Et dyr har følgende egenskaper:

Art

Kjønn

Vekt

Lag en konstruktør (init-metode) og metoder for å hente ut data fra hver instansvariabel.

Opprett tre objekter av klassen Dyr for å representere tre forskjellige dyr.

Skriv ut informasjon om alle dyrene.