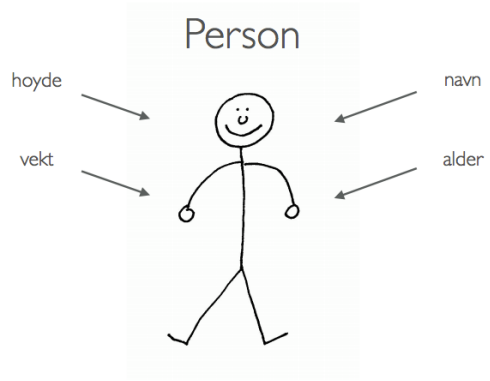
IN1000 - Seminaroppgaver til uke 7

Stikkord:
Objektorientering, klasser.



Oppgave 1
Ut fra tegningen lagd av personene ovenfor lag en klasse **Person**. Som har metodene:

- **settNavn(self, navn**) -> setter navnet på personen
- **skrivNavn(self)** -> skriver ut navnet på personen på dette formatet “Jeg heter <navn>”
- **settAlder(self, alder)** -> setter aldren på personen
- **settVekt(self, vekt)** -> setter vekten på personen
- **settHoyde(self, hoyde)** -> setter høyden på personen
- **hentHoyde(self)** -> returnerer høyden 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 (tips: bruk .hentHoyde())

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
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.