IN1000 – UKE 3

Problemløsning

```
original_streng = "Hei jeg er en streng"

ny_streng = original_streng
ny_streng += " jajaja"

print(original_streng)
```

Hva skrives ut her?

a) Hei jeg er en streng

b) Hei jeg er en streng jajaja

```
original_streng = "Hei jeg er en streng"

ny_streng = original_streng
ny_streng += " jajaja"

print(original_streng)
```

Hva skrives ut her?

a) Hei jeg er en streng

b) Hei jeg er en streng jajaja

```python
original_liste = [2, 4, 8]

ny_liste = original_liste
ny_liste.append(16)

print(original_liste)
```

Hva skrives ut her?

a) [2, 4, 8]

b) [2, 4, 8, 16]

```python
original_liste = [2, 4, 8]

ny_liste = original_liste
ny_liste.append(16)

print(original_liste)
```

Hva skrives ut her?

a) [2, 4, 8]

b) [2, 4, 8, 16]

```python
original_ordbok = {"Helene" : 24, "Emma" : 22}

ny_ordbok = original_ordbok.copy()
ny_ordbok["Sondre"] = 26

print(original_ordbok)
```

Hva skrives ut her?

a) {'Helene': 24, 'Emma': 22}

b) {'Helene': 24, 'Emma': 22, 'Sondre': 26}

```python
original_ordbok = {"Helene" : 24, "Emma" : 22}

ny_ordbok = original_ordbok.copy()
ny_ordbok["Sondre"] = 26

print(original_ordbok)
```

Hva skrives ut her?

a) {'Helene': 24, 'Emma': 22}

b) {'Helene': 24, 'Emma': 22, 'Sondre': 26}

Oppgave 1

Lag et program som ber brukeren om deres favorittfarge, favorittmat, og favorittsang, og lagre dette i en ordbok. Brukeren skal så bli bedt om å skrive inn vennens favorittfarge, favorittmat og favorittsang. Programmet skal skrive ut hva de har til felles.

Oppgave 2

Lag et program som skal lagre ønskelisten til brukeren. De kan ønske seg 3 ting. Etter at brukeren har skrevet inn hva de ønsker seg, skal det skrives ut «Yay, i dag er det julaften». Deretter skal programmet spørre brukeren hva de fikk fra ønskelisten sin. Det skal så skrives ut hvor mange gaver de fikk fra ønskelisten.

Oppgave 3

Tips: ved å bruke import time og time.sleep(10) venter Python i 10 sekunder før den utfører neste linje.

Lag et program som skriver ut en liste med 6 forskjellige gjenstander, og gi brukeren 10 sek til å huske disse. Brukeren skal så få 6 forsøk på å skrive inn gjenstander, og få tilbakemelding etter hvert forsøk om de gjettet riktig eller feil. Hvis de gjetter samme ting to ganger skal de få beskjed om at de allerede har gjettet dette. Etter de 6 forsøkene skal det skrives ut hvilke gjenstander brukeren ikke husket.