

VELKOMMEN!

DAGENS TEMA: PROBLEMLØSING

EN ANALOGI:

Lage en matrett

**HVA MÅ *GJØRES* FOR Å KOMME
SEG FRA INGREDIENSER TIL EN
MATRETT?**

**HVORDAN VET MAN HVA SOM
SKAL GJØRES?**

BRUKE EN OPPSKRIFT

Et program er en oppskrift for maskinen

- Ingredienser -> brukerinput, variabler, data
- Kokken -> maskinen som kjører kode
- Kjøkken utstyr (gryter, kniver osv.) -> variabler, metoder, prosedyrer, uttrykk
- Matrett -> et program som gjør noe gøy

FORSKJELLEN MELLOM EN KOKK OG EN MASKIN:

Kokker er smarte nok til å lage et brød om du ber dem om det, mens en maskin er dum som et brød

**DET ER VIKTIG Å
VÆRE EKSPLISITT**

PB&J video

EKSEPEL PÅ HVA DERE KAN GJØRE MED DET DERE HAR LÆRT TIL NÅ

```
print("Velkommen til eventyret ditt!")
print("Du våkner i en mørk skog. To stier ligger foran deg")
print("1: Følg stien til venstre")
print("2: Følg stien til høyre")

valg = input("Hva velger du? (1/2): ")

if valg == "1":
    print("\nDu følger stien til venstre...")
    print("Et troll hopper frem og blokkerer veien!")
    print("1: Kjempe mot trollet")
    print("2: Løpe tilbake")
    kamp = input("Hva gjør du? (1/2): ")
    if kamp == "1":
        print("\nDu kjemper modig og trollet flykter. Du v
```

LAG ET TILSVARENDE PROGRAM SELV!

Skriv en liknende historie. Lag historien så intrikat eller så enkel dere vil og få sidemannen til å prøve spillet deres.

Om dere ikke kommer på en historie selv kan dere bruke feks. uioGPT