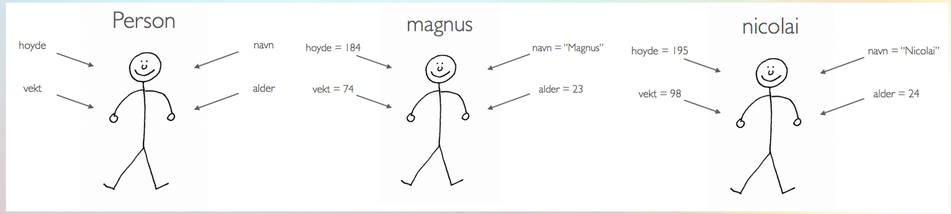
Oppgaver



Oppgave 1

Med utgangspunkt i tegningene lagd av personene ovenfor lag en klasse Person, med de gitte instansvariablene: navn, alder, høyde og vekt.

Oppgave 2

Vi skal nå utvide Person-klassen vår med følgende metoder:

1. `endre_navn(self, nytt_navn)` → endre navnet til nytt navn.
2. `skriv_ut_hilsen(self):` → skriv ut en hilsen fra personen, på formen “Hei, jeg heter <navn> og jeg er <alder> år gammel”.
3. `feire_bursdag(self)` →
   - Øk alderen til personen med 1.
   - Skriv ut en bursdagshilsen med den nye alderen.
   - Hvis personen fremdeles er under 18 år, skal også høyden økes med 2.

Oppgave 3

Gitt klassen Person som vi har laget over. I en egen fil:

1. Opprett 3 instanser (objekter) av klassen med navn/alder/vekt/høyde du velger selv.
2. Skriv deretter ut en hilsen fra hver person deres ved hjelp av skriv_ut_hilsen-metoden.
3. Feire bursdagen til én av personene, og skriv ut en ny hilsen fra denne personen.
4. Endre navnet til én av personene og skriv ut en ny hilsen fra denne personen.

Oppgave 4

Skriv en klasse Dyr. Et dyr har følgende egenskaper:

- Art
- Kjønn
- Vekt

1. Lag en konstruktør (init-metode).
2. Lag en metode som skriver ut informasjonen om dyret.
3. Opprett tre objekter av klassen Dyr i en annen fil, for å representere tre forskjellige dyr. Skriv ut informasjon om alle dyrene.