
Mentimeter
Velkommen til gruppetime 16
IN1000
Uke 1

Plan for dagen

- Bli kjent
- Praktisk info
- Oblig
- Gjennomgang av konsepter
- Quiz



Mentimeter

Hvem er jeg?

- Fredrik
- Bachelor Prosa
- Tidligere lærer
- Interesser: Brettspill, dataspill, løping, klatring og fjellturer
- Glad i statistikk og filosofi
- Pirkete





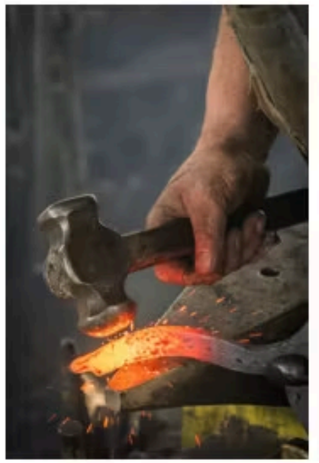
2 fakta og en løgn

Fredrik har...

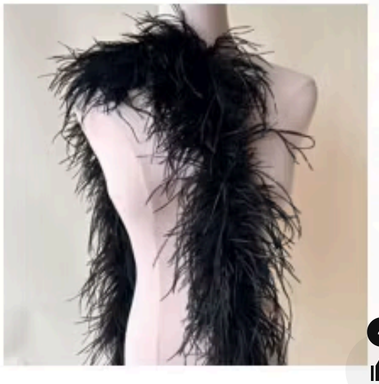
1. **Smidd og laget sine egne kjøkkenkniver**

2. **Tent på et hus, med vilje**

3. **Danset på scene i høye hæler og boa foran 600 mennesker**



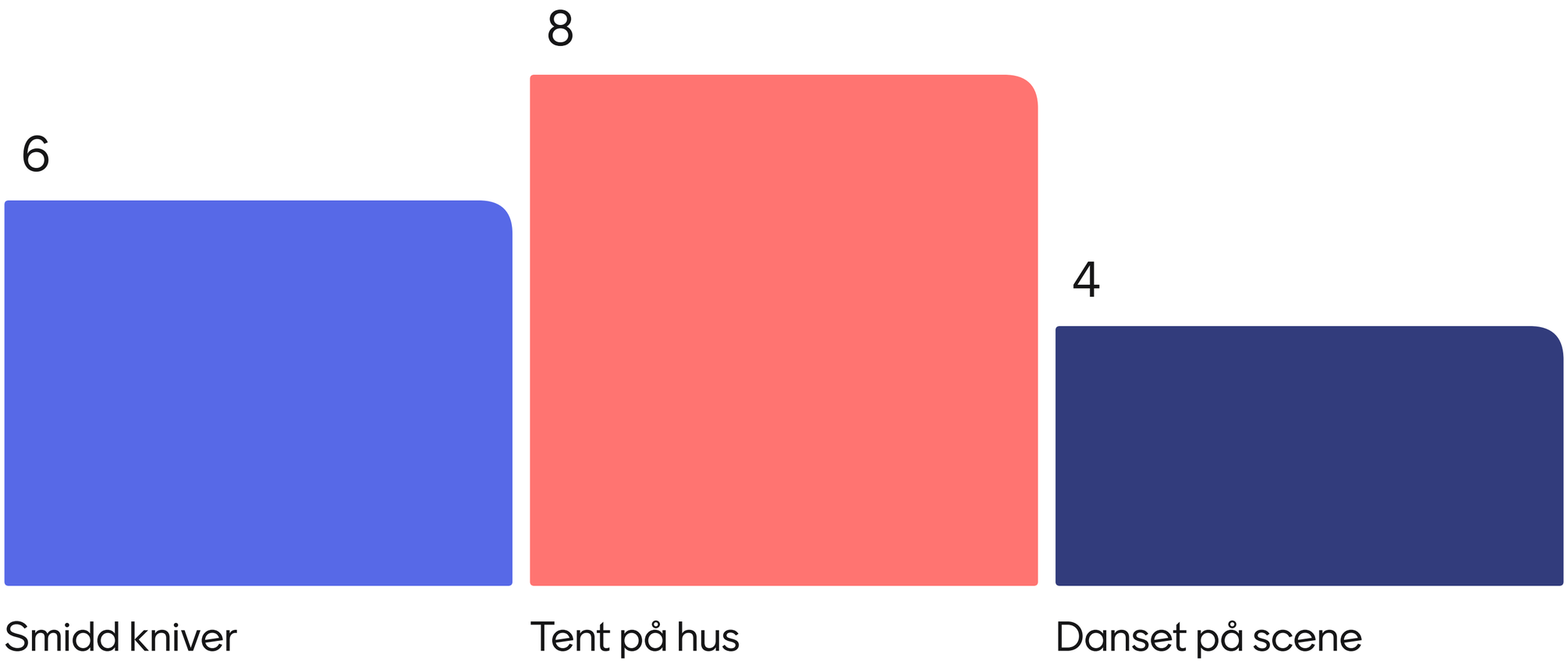




Mentimeter

4

2 fakta og en løgn



Mentimeter

IN1000-uka

- **Forelesninger**
  onsdager 12 – 14
  Sophus Lie
- **Gruppetime 1**
  torsdager 14 – 16
  Python
- **Gruppetime 2**
  mandager 10 – 12
  Smalltalk

Andre tilbud:

- **Fredagspython**
  fredager 14 - 16
  Åpen lab (hjelp til å jobbe med oppgaver
- **Praktisk programmering**
  onsdager 14 - 16
  Ekstra hjelp til forståelse

Mentimeter
2

Mentimeter

Teknisk

- Installert **VSCode** og lastet ned **Python**
  Problemer? --> Sjekk notater fra forkurs
- Gått inn på **minestudier.no**
  Sjekk epost!
- **Devilry** brukes til å levere obliger
- **Discourse** for å spørre om stort og smått
- Mange gode øvingsoppgaver på **Trix**
- Bruk gjerne **Python Tutor** for å se kodeflyt



Andre ressurser

https://peoply.app/
Mange sosiale, faglige og hyggelige hendelser ut over semesteret

https://ifinavet.no/

Oversikt over bedriftspresentasjoner

https://ifirom.no/

Enkel måte å finne de ulike rommene

Halvpris i kantina 30 min før stengetid



Mentimeter

Obliger

Leveres i **Devilry**

Frist tirsdager 23:59

Du kan levere flere ganger før fristen!
Bedre å ha levert noe enn å glemme det...

Obligatoriske innleveringer, du må levere quiz

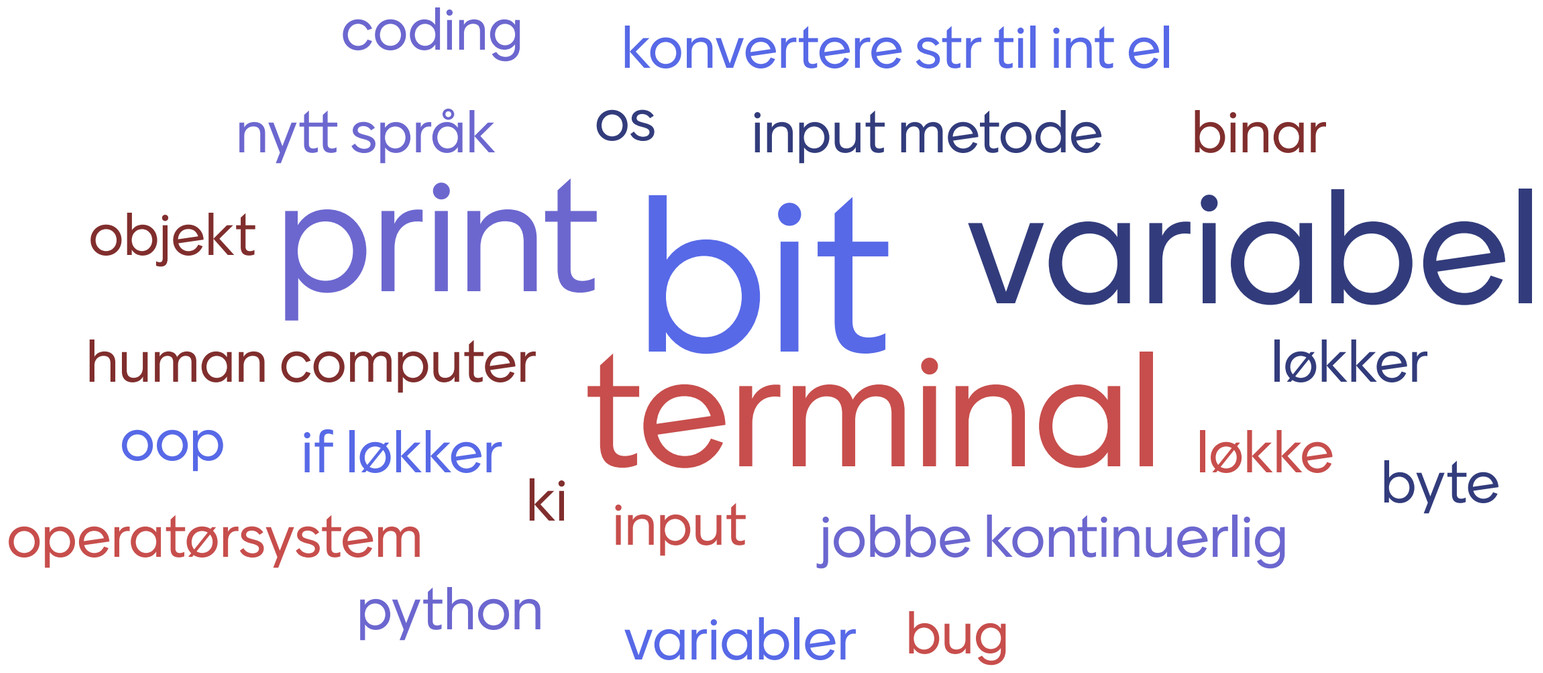
Uke 1, 5, og 7 har krav til innlevering av kode

KODE LEVERES SOM .py-filer!!

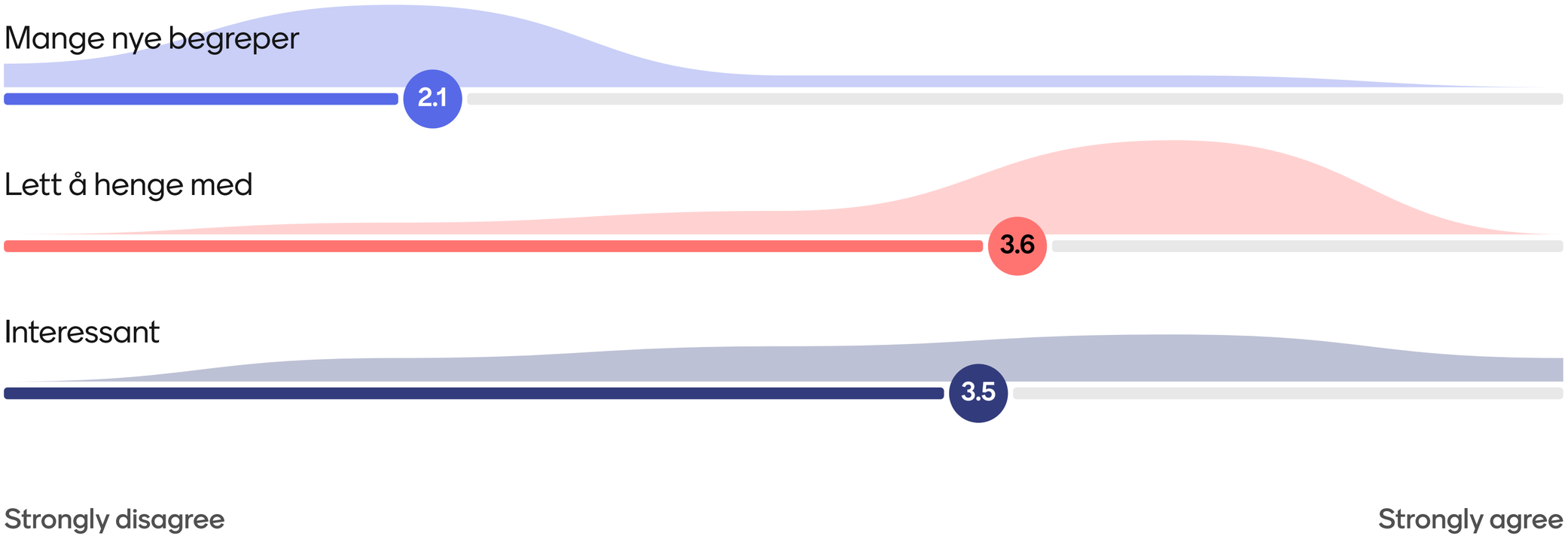
2

Mentimeter

Hvilke fagbegreper husker dere fra første forelesning?



Hvordan var første forelesning?



Mentimeter

Mentimeter

Ukas konsepter fra forelesning

Variabler

- En variabel har et navn og representerer en verdi
- Med en variabel kan man holde på en verdi og bruke den igjen senere i et program

Feilmeldinger

- Gir beskjed om hvor programmet stopper (fil og kodelinje)
- Gir beskjed om hvilken type feil det er

Kommunisere med bruker

- **print** gir output til bruker
- **input** henter input fra bruker

Mentimeter

Logiske beslutninger

if	"hvis"
elif	"eller hvis"
else	"hvis ingen av de over"
and	begge må være sanne
or	kun en av dem må være sanne
True	sant
False	usant

1

Mentimeter

Oppgave: Visitkort

Grupper på 2 eller 3:

Lag et visitkort for en du sitter ved siden av.

Kortet bør inneholde:

- Navn
- Tittel (student?)
- UiO-epost
- En fun-fact/hobby/interesse

Dere velger selv hvordan dette skal se ut når det printes i terminalen.

Mentimeter

Oppgave: Mitt favorittdyr

1. Opprett en variabel som inneholder informasjon om favorittdyret ditt. Spør brukeren om hva favorittdyret deres er, og lagre dette i en annen variabel.

2. Hvis favorittdyret deres er hunder, skriv ut "voff-voff".

3. Hvis favorittdyret deres er katter, skriv ut "mjau".

4. Hvis favorittdyret er noe annet, skriv ut "Jeg vet ikke hva slags lyd den lager".

5. Hvis favorittdyret deres er det samme som ditt, skriv i tillegg ut "Det er det beste dyret!"

6. Utvid gjerne programmet med flere alternativer eller ledd.