Menti

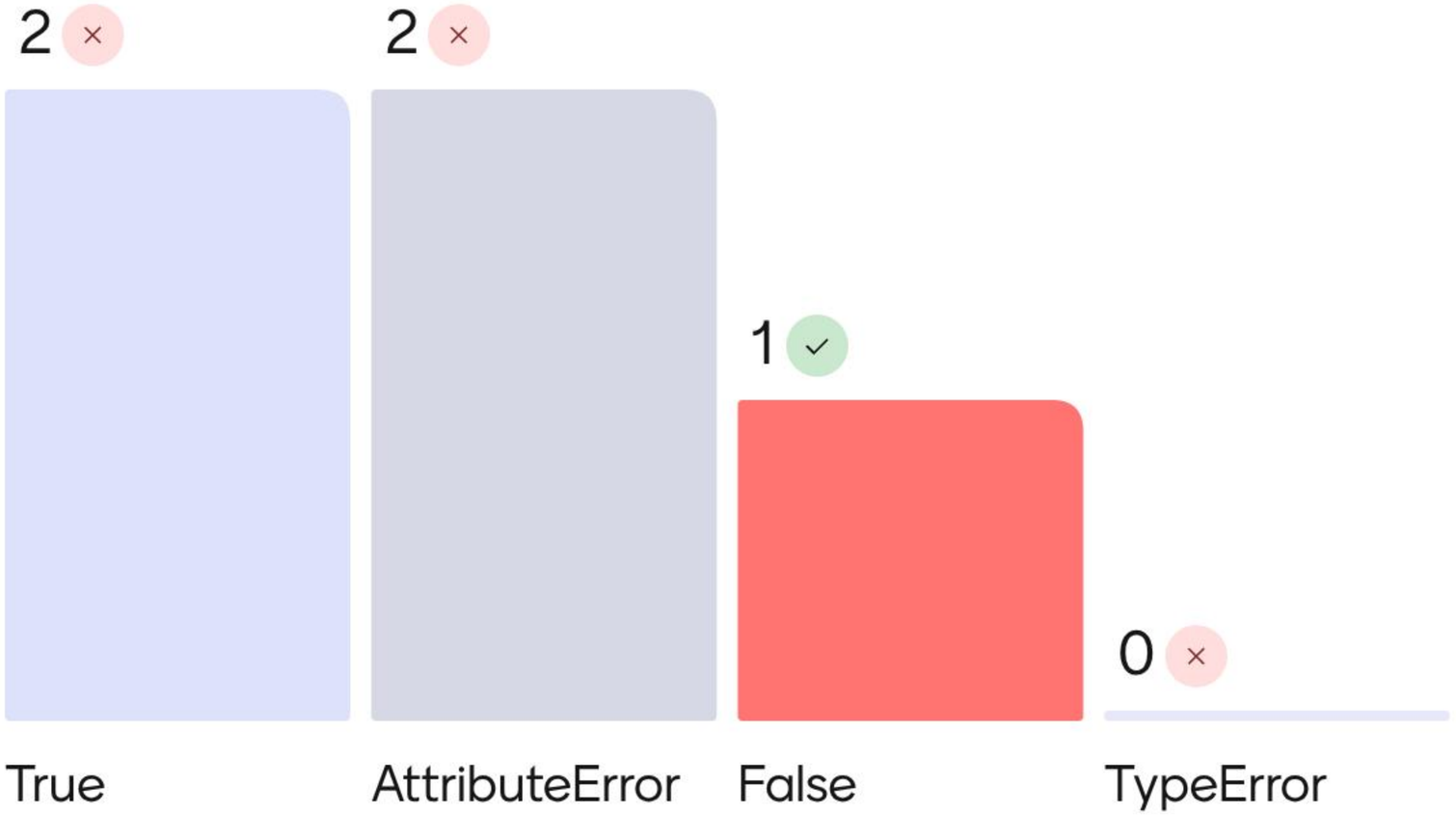
IN1000 gruppetime uke 9 Del 2

Gruppe 4: Design

0

Menti

Hva blir printet ut?

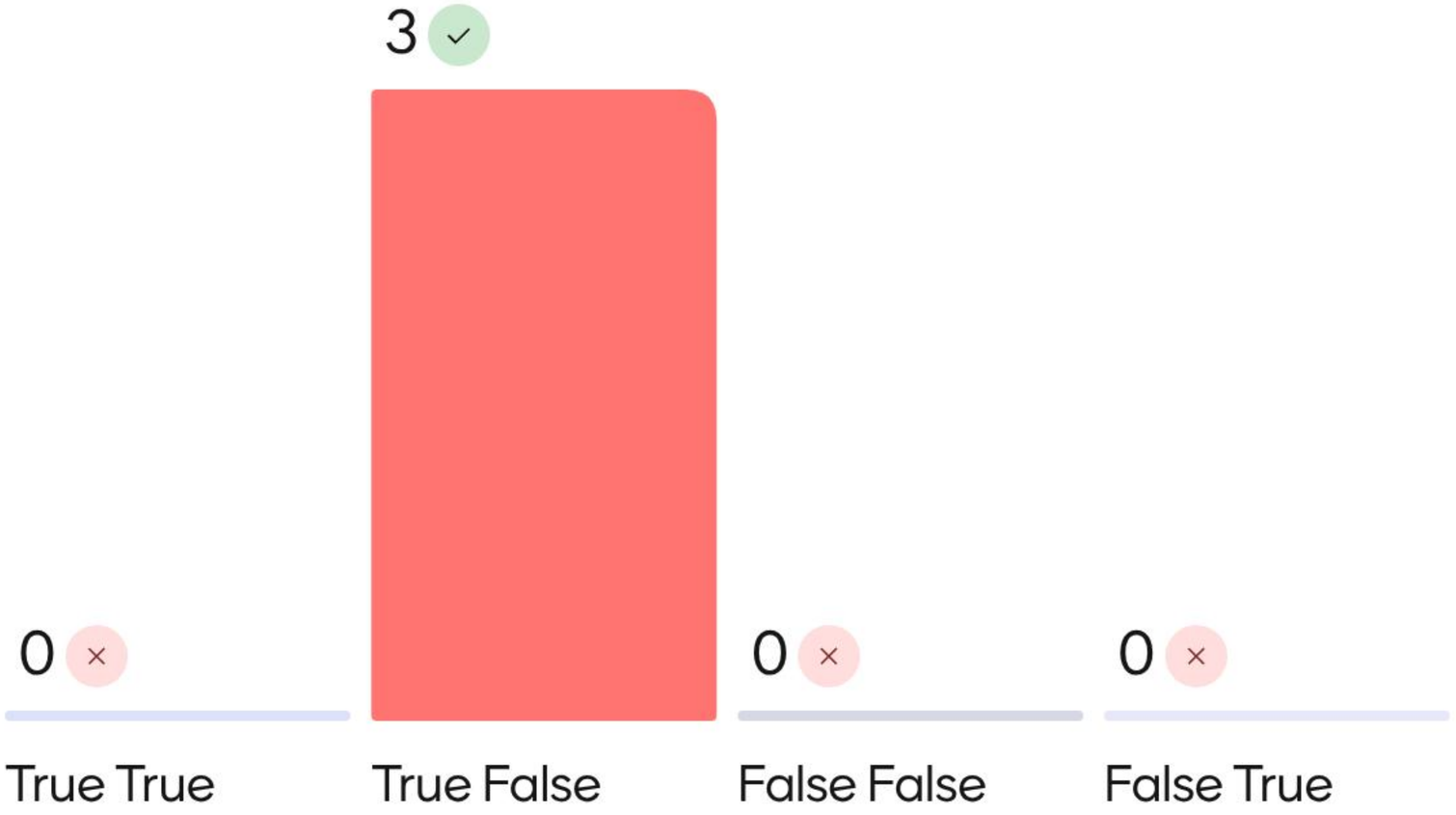



```python
class Punkt:
    def __init__(self, x, y):
        self.x = x
        self.y = y

a = Punkt(1, 2)
b = Punkt(1, 2)
print(a == b)
```

Menti

Hva blir printet ut?



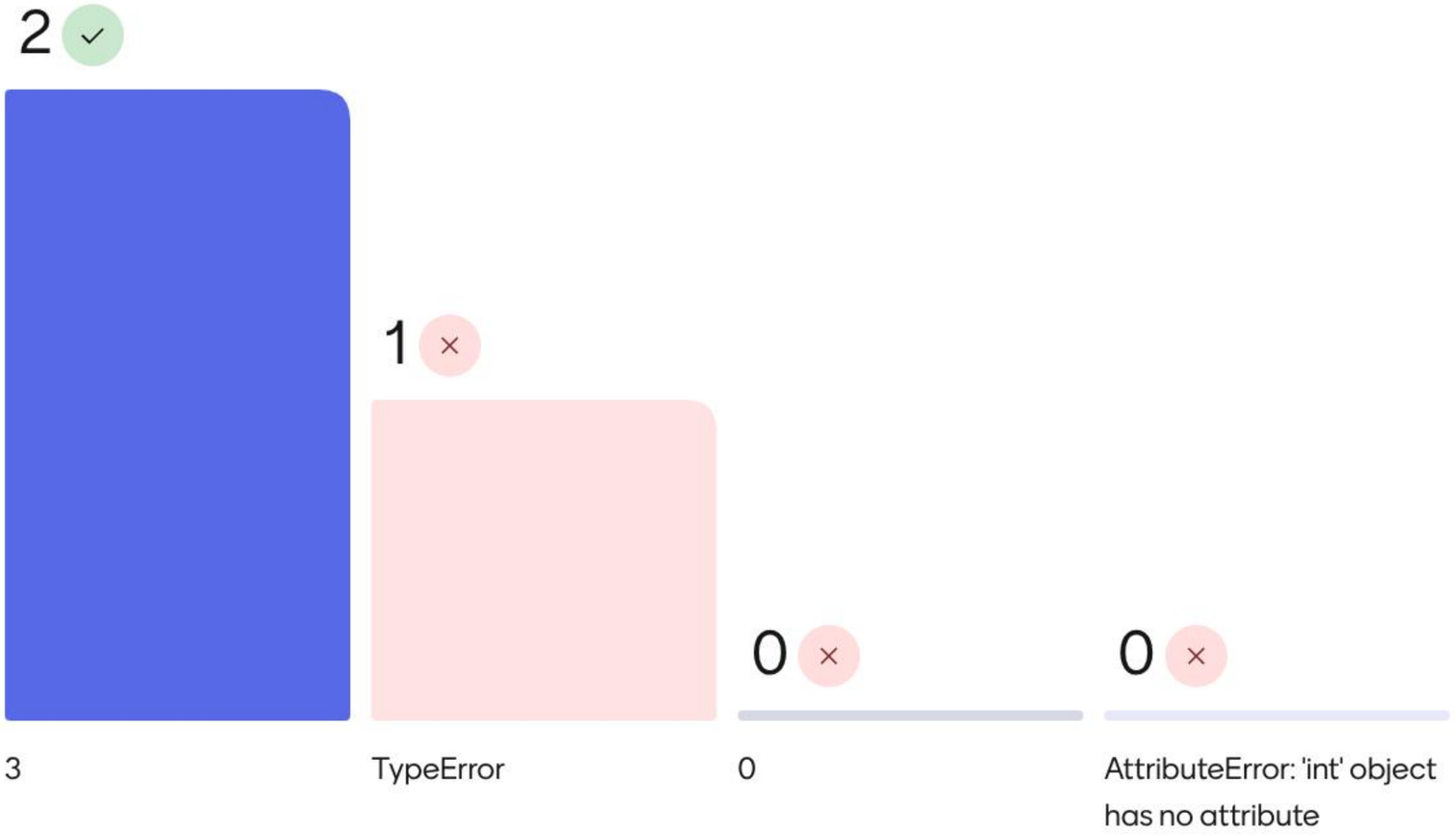

```python
class Punkt:
    def __init__(self, x, y):
        self.x = x
        self.y = y

    def __eq__(self, other):
        return self.x == other.x and self.y == other.y

a = Punkt(1, 2)
b = Punkt(1, 2)
print(a == b, a is b)
```

Menti

Hva blir printet ut?



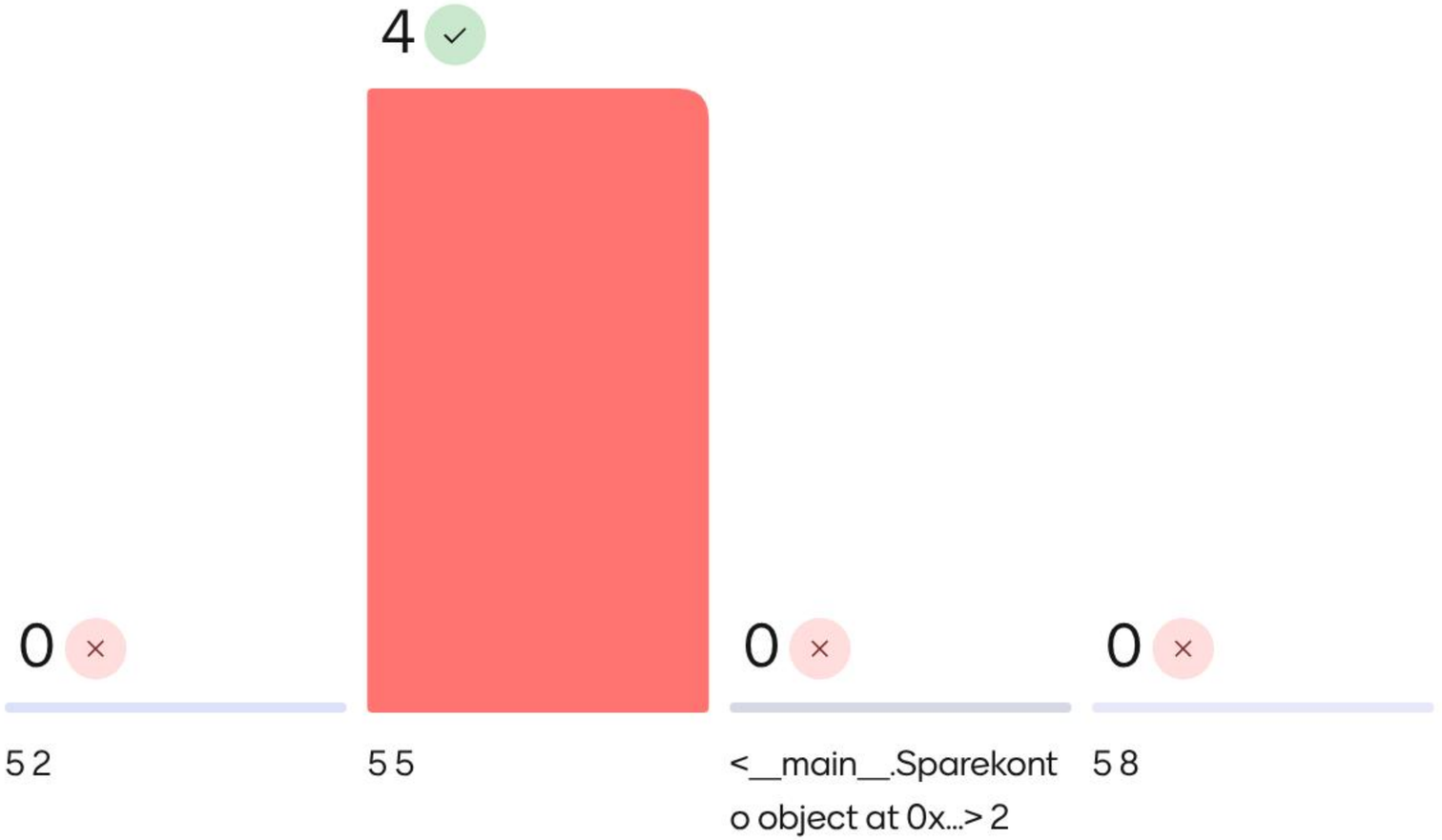

```python
class Sparekonto:
    def __init__(self, penger):
        self._penger = penger

    def hent_penger(self):
        return self._penger

    def __add__(self, other):
        return Sparekonto(self._penger + other._penger)

total = Sparekonto(1) + Sparekonto(2)
print(total.hent_penger())
```

Hva blir printet ut?




```
class Sparekonto:
    def __init__(self, penger):
        self._penger = penger

    def hent_penger(self):
        return self._penger

    def __str__(self):
        self._penger += 3
        return str(self._penger)

konto = Sparekonto(2)
print(konto)
print(konto.hent_penger())
```

Menti

Forslag til oppgaver

- Jobbe med obligen
- Spilleliste-oppgave på gruppesiden
- Flere mindre ulike oppgaver på gruppesiden
- Ekspandere på monopol-oppgaven vi skrev sist gang
  - Legge til funksjonalitet som avslutter spillet
  - Legge til funksjonalitet som gjør at andre må leie eiendommer
  - Legge til flere type ruter?
  - Klarer du å printe ut en fin utskrift av brettet slik at man har bedre oversikt?

0