

Øving 3

Læringsmål:

- Løkker
- Betingelser
- Strenger
- Datamaskiners virkemåte

Starting Out with Python:

- Kap. 4: Repetition Structures

Theory book:

- Kap. 9: Principles of Computer Operations

Godkjenning:

For å få godkjent øvingen må du gjøre 4 av 11 andre oppgaver. **1** av de **4** må være en oppgave merket med stjerne.

Oppgaver som er litt ekstra vanskelig er markert med stjerne. Oppgaver som går forbi det som er blitt forelest er markert med to stjerner.

Alle oppgavene skal demonstreres til en læringsassistent på sal. I oppgaver der du skriver programkode skal også denne vises fram. Lykke til!

Oppgave	Tema	Vanskelighetsgrad	
Introduksjon til løkker (Intro%20til%20lokker.ipynb)	Løkker		
Mer om løkker (Mer%20om%20lokker.ipynb)	Løkker		
Intro til nøstede løkker (Nostede%20lokker.ipynb)	Nøstede løkker		
Kodeforståelse (Kodeforstaelse.ipynb)	Kodeforståelse		
Gjett tallet (Gjett%20tallet.ipynb)	Løkker og betingelse		
Tekstbasert Spill 2 (Tekstbasert%20spill%202.ipynb)	Løkker og betingelse		img
Geometrisk rekke (Geometrisk%20rekke.ipynb)	Løkker og betingelse		img
Fibonacci (Fibonacci.ipynb)	Løkker		img
Alternierende sum (Alternierende%20sum.ipynb)	Løkker		img
Hangman (Hangman.ipynb)	Løkker		img
Doble løkker (Doble%20lokker.ipynb)	Nøstede Løkker		img