

Programmeringsteknik 6 mars 2017

Endast *ett svar* per fråga ska ringas in. 20 frågor.

På frågor utan svaralternativ: skriv ditt svar i rutan.

personnr	namn
----------	------

1. Givet antal = "151", gör om antal till ett heltal.

2. Vilken av följande satser läser användarens inmatning?

- A. `namn = input("Vad heter du?")`
- B. `len(namn)`
- C. `print(namn)`
- D. `write("Vad heter du?")`
- X. Inget av ovanstående

3. Vilket av följande villkor blir True om `namn = "Oddish"` och `candy = 31`



- A. `namn != "Oddish"`
- B. `candy <= 25`
- C. `namn == "Oddish" and candy > 25`
- D. `namn == "" or candy > 100`
- X. Inget av ovanstående

4. Vad används if-satsen till?

- A. För att välja mellan två alternativ.
- B. För att upprepa vissa satser.
- C. För att kommentera koden.
- D. För att spara på fil.
- X. Inget av ovanstående

5. Slingan nedan gav felutskriften "expected an indented block".
Skriv om så att den blir rätt.

```
while HP > 0:  
print("Attack")  
HP = HP - 5
```



6. Skriv en sats som slumpar ett tal.

7. Anta att pokedex är en *dictionary*. Hur lägger man till något i pokedex?

- A. `pokedex.sort(nytt)`
- B. `pokedex.keys(nytt)`
- C. `pokedex.strip(nytt)`
- D. `pokedex.pop(nytt)`
- X. Inget av ovanstående

8. Vad skriver följande satser ut?

```
namn = "Ekans"  
for i in range(4, -1, -1):  
    print(namn[i])
```

9. I listan *bag* finns objekt lagrade. Gör en for-slinga som skriver ut alla objekten.

10. Hur ser vi till att *ditto* blir en kopia av *lista* istället för en ny referens till listan?

- A. `ditto = copy.copy(lista)`
- B. `lista = ditto`
- C. `lista = random.range(ditto)`
- D. `ditto = random.range(lista)`
- X. Inget av ovanstående

vänd →

11. Funktionen catch ska ha två parametrar, berry och ball. Visa hur första raden ska se ut.

```
def catch
```

```
12. def fångst():  
    print("Gotcha!")
```

Vilken beskrivning stämmer för funktionen fångst?

- A. En parameter, inget returvärde
- B. En parameter, ett returvärde
- C. Ingen parameter, ett returvärde
- D. Ingen parameter, inget returvärde
- X. Inget av ovanstående

13. Hur skickar man utdata från en funktion?
Visa med ett exempel.

14. Hur ska man öppna filen gym.txt om man vill skriva till den?

- A. "gym.txt".open("r")
- B. "gym.txt".open()
- C. f = open("gym.txt")
- D. f = open("gym.txt", "w")
- X. Inget av ovanstående

15. Om $x = \{\text{"Aron"}, \text{"Lairon"}, \text{"Aggron"}\}$ och $y = \{\text{"Larvitar"}, \text{"Pupitar"}, \text{"Tyranitar"}\}$ vad blir $x < y$?

Frågorna 16-20 handlar alla om klassen Porygon.

```
class Porygon:
```

```
    def __init__(self, HP):  
        self.namn = "Porygon"  
        self.HP = HP
```

```
    def utveckla(self):  
        self.namn += "2"  
        self.HP *= 2
```

16. Visa hur man skapar ett Porygon-objekt.

17. Hur anropas utveckla för objektet p?

- A. utveckla(p)
- B. p.utveckla()
- C. p = utveckla()
- D. utveckla() = p
- X. Inget av ovanstående



18. Vilken metod behövs för att skriva ut ett Porygon-objekt med print(p)?

- A. write
- B. __init__
- C. __str__
- D. __lt__
- X. Inget av ovanstående

19. Vilken typ av värde ska __lt__ returnera?

- A. float
- B. int
- C. dict
- D. list
- X. Inget av ovanstående



20. Vad innebär det om vi skriver

```
class Porygon(Pokemon):
```