

## Veckan uppgifter behandlar följande ämnen

- Styrstrukturer
- Datatyper och strängar
- Selektion
- Iteration

## Uppgift - Gräsmattan

Skriv ett program som beräknar hur lång tid det tar att klippa ett antal gräsmattor. Applikationen ska börja med att användaren frågas hur många gräsmattor som ska klippas. Användaren ska sedan kunna mata in bredden och längden på huset. Husets area ska subtraheras från gräsmattans area. Användaren ska alltså mata in bredden och längden för gräsmattan och huset.

Antag att det tar 20 sekunder att klippa 1 m<sup>2</sup> av gräsmattan. Antag sedan att det på tomten/gräsmattan kan stå ett hus. Programmet ska skriva ut tiden, i minuter och sekunder, det tar att klippa gräsmattan.

När en uträkning är klar så ska programmet börja om. Detta ska ske så många gånger som det behövs för att göra uträkningen för alla de antal gräsmattor som spelaren valt.

Scenario

Ett exempel på körning av programmet för en gräsmatta visas här nedan.

```
Välkommen till klippegräsemattan 3000!  
  
Bredden, i meter, för din tomt: 4  
Längden, i meter, för din tomt: 8  
Bredden, i meter, för ditt hus: 4  
Längden, i meter, för ditt hus: 6  
Kalkylerar....  
Det tar 2 minuter och 40 sekunder att klippa din gräsmatta!  
  
*Programmet avslutas*
```

## Uppgift - Spådamen

Skriv ett program som simulerar en dialog mellan användaren och en datorstyrd spådam. Användaren matar in information och den datorstyrda karaktären svarar. Vad samtalet ska handla om är helt fritt och ni får själva välja hur dialogkedjan ska se ut och vad som ska hända.

## Krav

För att få godkänt på uppgiften krävs följande:

- Under uppgift; görande - wip/loggbok/workbook/dagbok
- Deltagande på Seminarium
  - Visa sina lösningar för varandra.
  - Diskutera sina lösningar med varandra.
- Individuellt skriftligen beskriva vad de fick ut av veckans uppgift och seminariediskussionerna och hur det påverkar nästa veckas uppgift (PANTA-metoden).
- Fungerande applikation.