

1. (3 Punkte) a. Weise der Variablen a ein leeres Tupel zu
b. Weise der Variablen b ein Tupel mit dem Element 'B' zu.
c. Weise der Variablen c ein Tupel mit den booleschen Werten True, True, False zu.

2. (3 Punkte) Zu was werten sich die Ausdrücke nach der ersten Zuweisung aus? Schreibe Strings in einfache Hochkommata. Schreibe das Wort 'error' wenn ein Fehler entsteht.

a = ((1, 2, 3), ('a', ('b', 4)))
a. a[1][2]
b. a[0][2]
c. a[1][1]

3. (2 Punkte) Erstelle ein Tupel t mit den Werten 1, 2, 3. Weise die Werte mit unpacking den Variablen a, b und c zu.

4. (3 Punkte) Erstelle ein Tupel t mit vier Elementen: Deinem Vornamen, deinem Nachnamen, deine Klasse und dein Alter. Gib dann die Klasse aus dem Tupel t aus. Gib anschließend deinen Vornamen aus dem Tupel t aus.

5. (3 Punkte) Wir betrachten ein Gitter mit ganzzahligen Koordinatenpunkten. Erstelle eine Liste nb mit den Nachbarpunkten des Punktes (2, 3). Die Nachbarpunkte sind die Punkte, die sich um eine Einheit in x- oder y-Richtung unterscheiden. Die Punkte modellieren wir als Tupel der Form (x, y).