**Margmiðlun**

Margmiðlun er í raun sú aðferð að nota tvo eða fleiri miðla saman til að koma efni á framfæri. Þessir miðlar geta verið hljóð, myndir, kvikmyndir, texti, tónlist, gröf eða annað slíkt. Oftast þegar rætt er um margmiðlun er átt við margmiðlun í tölvum. Hún felur í sér getu tölva til að samþætta ofangreinda miðla í eina heild, sem getur til dæmis verið tölvuleikur, auglýsing eða annars konar kynning á efni, svo sem fræðsluefni.

Margmiðlun er miðlun sem notar efni og umbreytir efni á ýmis konar formi svo sem texta, hljóð, teikningar, teiknimyndir, myndbönd og ýmis konar gagnvirkni til fræðslu eða afþreyingar.

Margmiðlun má flokka í línulega og ólínulega miðlun.

**Grafísk hönnun**

Grafísk hönnun er aðferð til að setja fram upplýsingar, þekkingu, áróður og þess háttar.

Ýmsar aðferðir eru notaðir til að skapa og sameina tákn, myndir og/eða orð til þess að skapa sjónræna framsetningu hugmynda og tilkynninga. Grafískir hönnuðir notað prentlista-, myndlista- og síðuskipulagstækni til að framleiða verk.

**Forritun**

Forritunarmál er eins og tungumál sem er notað til að lýsa því sem tölvan á að gera. Lýsingin þarf að fara eftir þeim reglum (málfræðireglum) sem gilda í hverju forriutnarmáli.

**Python**

Python er öflugt forritunartungumál sem er notað í mörgum forritum. Python er í flokki forritunarmála sem eru kölluð scripting mál. Í þeim flokki eru meðal annars Tcl, Perl, Ruby, Scheme og Java. Ekki þarf að þýða python kóða sérstaklega heldur gerist það sjálfkrafa þegar forritið er keyrt.

Python styður margþætt forritunarviðmið, þar á meðal hlutbundna, imperative og fallsforritun. Það er sveigjanlegt og hefur sjálfvirka minnis stjórnun. Með því að nota verkfæri frá þriðja aðila er hægt að pakka Python kóða í sjálfstæð forrit.

**Sagan**

Tungumálið Python er öflugt forritunartungumál, er notað í mörgum forritum. Það er í flokki forritunarmála sem eru kölluð scripting mál.

**Þróunin**

Python styður margþætt forritunar viðmið, þar á meðal hlutbundna forritun. Til eru margir þýðendur Python fyrir mörg stýrikerfi

**Nafnið**

Mikilvægt markmið þróunar-aðila er að notkun þess sé skemmtileg en það tengist uppruna nafnsins (sjónvarpsserían Monty Python's Flying Circus).

**Nokkrar heimildir**

Grafísk hönnun. (2017, 8. maí). Wikipedia, Frjálsa alfræðiritið. //is.wikipedia.org/w/index.php?title=Graf%C3%ADsk\_h%C3%B6nnun&oldid=1558761 thon&oldid=26644

Python. (2015, 2. ágúst). Wikibækur. https://is.wikibooks.org/w/index.php?title=Py