#### **CHAPTER 02**

# 변수와 자료형에 대해 알아봅시다.

문제해결을 위한 파이썬 첫걸음

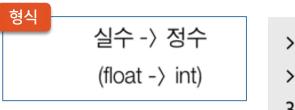
이미향 교수 smilequeen@gmail.com

#### 학습 목표

- 변수를 이해하고 변수의 사용법을 익힙니다.
- 정수, 실수, 문자열 등 기본 자료형을 이해합니다.
- 입력과 출력을 이해합니다.

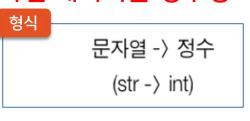
#### 정수 자료형으로 변환

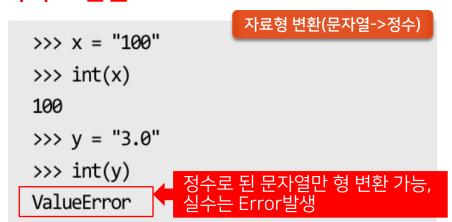
- 정수로 변환하기
  - 정수가 아닌 데이터를 정수로 변환할 경우
  - 실수 데이터를 정수형 데이터로 변환



>>> x = 3.0 >>> int(x) 3 자료형 변환(실수->정수)

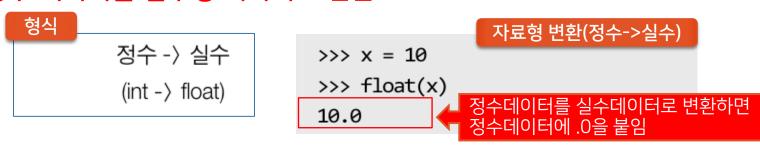
- 문자열 데이터를 정수형 데이터로 변환



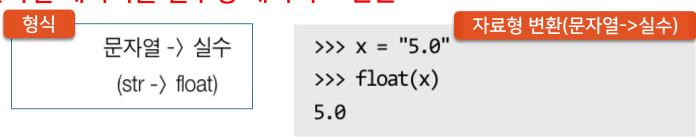


#### 실수 자료형으로 변환

- 실수로 변환하기
  - 실수가 아닌 데이터를 실수로 변환할 경우
  - 정수 데이터를 실수형 데이터로 변환

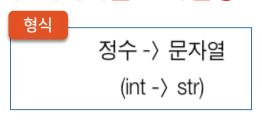


• 문자열 데이터를 실수형 데이터로 변환



#### 문자열 자료형으로 변환

- 문자열로 변환하기
  - 정수나 실수를 문자열로 변환할 경우
  - 정수 데이터를 문자열형 데이터로 변환





• 실수 데이터를 문자열형 데이터로 변환

형식 실수 -〉 문자열 (float-〉 str)

#### 자료형 변환해보기

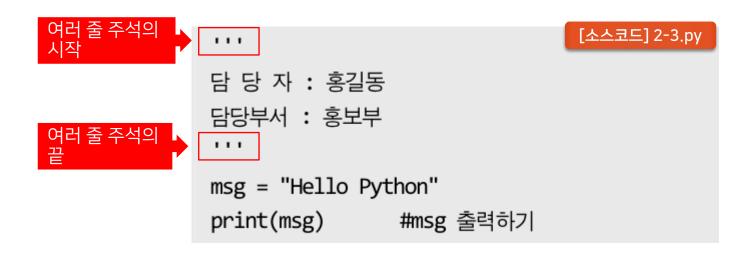
• 자료형을 변환하는 프로그램 작성해보기

```
[소스코드] 2-2.py
a = 100
b = 200
c = "300"
d = "400"
print(a + b)
                                               [실행결과]
print(float(a + b))
                                  300
                                  300.0
print(b + int(c))
                                   500
                                  200300
print(str(b) + c)
                                  300400
print(c + d)
```

#### 주석문

#### 주석

- 프로그램 코드 작성시 소스 코드를 쉽게 이해할 수 있도록 설명을 넣는 것
- 프로그램에 영향을 주지 않음
- 한 줄 주석 : # 기호 사용
- 여러 줄 주석 : 작은 따옴표 <mark>3개</mark> ("") 또는 큰 따옴표 3개(""") 사용



# 입력과 출력하기

#### 입력하기:input()

- 프로그램 실행 도중 사용자로부터 키보드를 통하여 필요한 데이터 입력 받기
- 사용자의 입력을 <mark>무조건 문자열</mark>로 반환함
- 키보드를 통해 입력 받은 문자열은 엔터(enter) 키가 눌려질 때 전달되어 저장됨
- input() 사용 서식과 input("질문내용") 사용 서식



#### 사용자로부터 정수와 실수 입력받기

• 반환 값이 정수일 경우

```
변수 = int(input("질문내용"))
```

• 반환 값이 실수일 경우

```
변수 = float(input("질문내용"))
```

• 정수 데이터와 실수 데이터를 입력 받아 출력하기

```
num1 = int(input("가장 좋아하는 숫자는?:"))

print(num1)

print("숫자를 좋아하는군요.")

num2 = float(input("가장 좋아하는 숫자는?:"))

print(num2)

print("숫자를 좋아하는군요.")

2수 값 반환 출력

수자를 좋아하는군요.

print("숫자를 좋아하는군요.")
```

- print() 함수의 ()안에 출력할 값이나 변수를 넣어 사용
- print() 함수의 ()안이 비어 있으면 한 줄 출력

>>> x = 100 >>> print(x) 10

- 여러 개의 값을 출력할 경우
  - ()안에 출력할 값 또는 변수를 구분연산자 쉼표(,) 로 분리하여 나열

```
>>> a = 10

>>> b = 20

>>> c = 30

>>> print(a, b, c)

10 20 30
```

연결연산자 (+)를 이용하여 출력 : 문자열데이터 형태만 연결 출력 가능

```
birth_year=2000 정수데이터 문자열데이터 + 정수데이터 Print("출생연도:" + birth_year) : Error 발생, 문자열 형 변환 필요

문자열데이터 해결 print("출생연도:" + str(birth_year))
```

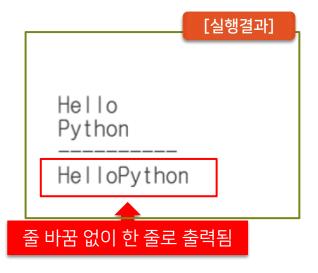
- 키워드 sep, end 이용한 출력하기
  - print()함수 괄호 안의 <mark>콤마(,)</mark>는 스페이스 한 칸 의미
  - sep : 스페이스 아닌 다른 문자열 표현시 사용, separator의 약자
  - 키워드 sep을 이용하여 공백 없이 출력하기

```
>>> h = 10
>>> m = 20
>>> s = 30
>>> print(h,m,s)
10 20 30
>>> print(h,m,s,sep=':')
10:20:30
```

```
>>> price = 5000
>>> print(price,"원")
5000 원
>>> print(price,"원",sep="")
5000원
공백 없이 출력됨
```

공백 대신 : 이 출력됨

- 키워드 sep, end 이용한 출력하기
  - end : 줄 바꿈 해제
  - 키워드 end를 이용하여 출력하기



- Escape(이스케이프) 문자를 이용한 출력
  - Escape(이스케이프) 문자: 다음 문자가 <mark>특수 문자임</mark>을 알리는 문자
  - 백슬래시(\ 또는 ₩ )와 함께 사용

이스케이프 문자	설명
₩n	다음 줄로 이동
₩t	다음 탭으로 이동
₩₩	₩ 출력
₩'	'출력
₩"	" 출력

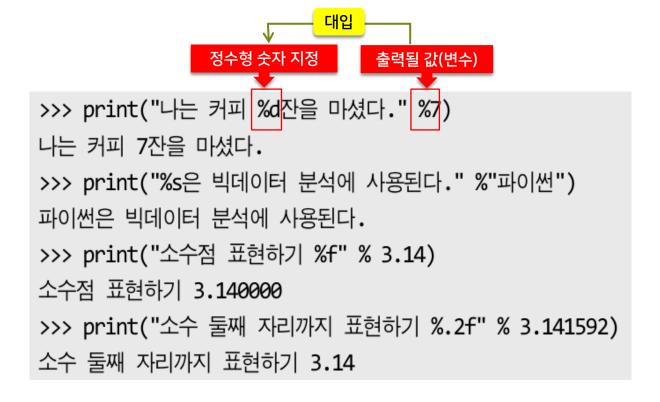
[소스코드] 2-8.py #Escape(이스케이프) 문자 출력 print("파이썬 활용 \n데이터 분석") print("탭 연습\t여러 칸 띄우기")

[실행결과]

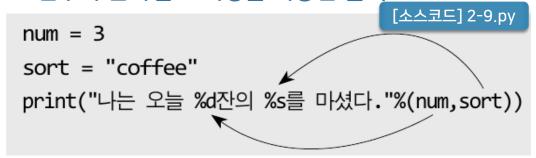
파이썬 활용 데이터 분석 탭 연습 여러 칸 띄우기

- 문자열 포매팅을 이용한 출력
  - 숫자, 문자열의 값, 또는 변수에 저장된 데이터 출력시 이용 가능
  - %를 이용하여 출력
  - 서식은 데이터의 종류에 따라 다르게 표기됨
  - 문자열 포매팅 코드와 출력 예시

포매팅 코드	설명
%d	정수형 숫자
%s	문자열
%f	실수형 숫자
%.2f	2는 소수점 둘째 자리까지 표현
%%	%를 표현



- 문자열 포매팅을 이용하여 2개 이상의 값 출력하기
  - 변수와 문자열 포매팅을 이용한 출력



[실행결과] 나는 오늘 3잔의 coffee를 마셨다.

• f문자열 포매팅을 이용한 출력

name = "홍길동"

age = 20

print(f"나의 이름은 {name}입니다. 나이는 {age}살 입니다.")

print(f"10년 후에 {age+10}살이 됩니다.")

[실행결과]

나의 이름은 홍길동입니다. 나이는 20살 입니다. 10년 후에 30살이 됩니다.

✓ f문자열 포매팅을 사용할 때 f접두사 뒤에 칸을 띄우고 문자열을 입력하면 오류 발생



# 실습\_코딩하기2

#### 프로그램2

- 사용자로부터 이름, 음료 종류, 수량을 입력 받아 출력해보기
  - 문자열 포매팅으로 출력하기
  - f문자열 포매팅으로 출력하기

```
name = input("==> 이름을 입력하세요:")

order = input("==> 어떤 음료를 주문하시겠어요?")

number = int(input("==> 몇 잔 드릴까요?"))

print() # 한 줄 띄기

print("==☞ %s님은 %s를 %d잔 주문하셨습니다."%(name,order,number))

print(f"==☞ {name}님은 {order}를 {number}잔 주문하셨습니다.")
```

```
==> 이름을 입력하세요:홍길동
==> 어떤 음료를 주문하시겠어요?아메리카노
==> 몇잔 드릴까요?2
===> 홍길동님은 아메리카노를 2잔 주문하셨습니다.
===> 홍길동님은 아메리카노를 2잔 주문하셨습니다.
```

#### 정리하기

- 변수는 메모리에 데이터를 저장하는데 사용되는 공간의 이름입니다.
- 변수 이름은 첫 문자는 알파벳이나 언더바(\_)로 시작합니다.
- 변수 이름은 언더바(\_)를 제외한 특수 문자를 사용할 수 없습니다.
- 변수 이름은 변수의 의미를 포함하도록 하는 것이 좋습니다.
- 자료형에는 정수형, 실수형, 문자열 등이 있습니다.
- input() 함수를 이용하여 사용자로부터 문자열을 입력 받을 수 있습니다.
- print() 함수를 이용하여 컴퓨터 화면에 결과를 출력합니다.

#### 마무리 및 다음 차시 예고

이번 시간에는 파이썬의 변수와 자료형에 대해 알아 보았습니다.

다음 시간에는 파이썬의 그래픽에 대해서 알아 보겠습니다.