Scribe 002

تهیه کننده: آرمین فتحی

جلسه:300

* به اعداد صحیح Integer که با Int
* اعداد اعشاری float که با float
* به نوع رشته stringکه با str
* Operators
  + + addition
  + – subtract
  + \*
  + /
  + //
  + \*\*
  + %
* ترتیب اجرا در پایتون
  + P
  + E
  + M
  + D
  + A
  + S
* متغیر یک اسم است که برای یک خانه در حافظه رم اشاره دارد که مقدار آن در طول برنامه قابل تغییر است
* Error 🡪 Bug 🡪 Debug
* Syntax Error در قواعد برنامه مشکلی است
* Semantic Error در معنای برنامه اررور است
* Runtime یا همان Exception
* Type تابعی است که نوع داده را مشخص میکند
* Import با استفادهاز آن میتوان یک کتابخانه را به برنامه اضافه کرد