Основы

**Переменные** – достаточно просто написать любое имя и все.

x = 7

**print()** –это функция печати

**\*\* -** это знак возведения в степень

**float() int() и т.д. –** это функции приведения типов

**type() –** это метод который показывает тип данных в переменной

**input() –** это функция ввода с консоли если написать в нее текст, то он выведется перед вводом

# - это знак комментария

**for i in [4, 3, 5]**

**i = 4**

**i = 3**

**i = 5**

**while –** работает обычно

**break –** выходитиз цикла

**continue** – переходит на следующую итерацию в цикле

**if : else** – работает как обычно

**len()** – показывает длину массива

**s[0:4]** – взять из строки буквы с 0 до 4

**s[:4]** – взять из строки буквы с 0 до 4

**s[0:]** – взять из строки буквы с 0 до конца

**if ‘as’ in s :** - есть ли строка as в переменной s

**s.lower()** – перевести в нижним регистре

**s.replace() –** замена элемента

остальные методы смотреть в документации

**open()** – позволяет открыть файл и привязать переменную к файлу

**.read()** – читает файл

**renge() –** позволяет работать с диапазоном

**dict()** – говорит что переменная стала словарем, который является map

**z = (2, 3, 4)** – это кортеж, по своей сути это неизменяемый список