

```
"""
```

现在开始我们的第一个程序，咱们做个猜数字的游戏。

首先认识一下"""三个双引号或者三个单引号就是区域性的注释，注释内容不会被执行，但是可以用来解释代码，方便自己或者他人理解代码。

还有个#号是单行注释，只能注释一行代码。也可以写在代码前后，用来解释代码。

三个双引号或者三个单引号也可以用来给字符串赋值，比如：`name = """张三"""`。一般来说只有长字符串才会用到

**char**字符 字符的意思就是只有一个符号或者一个字 **char**类型的字符需要用引号括起来，不限制单引号或者双引号

**string**字符串 字符串就是多个字符组成的，比如“hello world”就是字符串，字符串需要用引号括起来，不限制单引号或者双引号

**int**整数 就是没有小数点的数字，比如1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 100, 1000, 10000等等

**float**浮点数 就是有小数点的数字，比如1.1, 2.2, 3.3, 4.4, 5.5, 6.6, 7.7, 8.8, 9.9, 10.10, 100.100, 1000.1000, 10000.10000等等

**double**双精度浮点数 就是浮点数，但是比**float**精度更高，一般用不到

```
"""
```

**# import** 如同其英译为“导入”，用于导入其他python文件中的函数、变量等

**#random**是python自带的随机数库，用于生成随机数

**import random**

**#def** 是定义函数的关键字，用于定义函数

**#guessNumber** 是自定义函数名，num是函数参数，代表要猜的数字

**def guessNumber(num):**

**#while** 是循环的关键字，用于循环执行代码 **while** 条件:循环体

**#True** 是布尔类型真的意思，**while True**代表循环条件永远成立，所以会一直循环下去

**while True:**

**#guess** 是自定义变量名，用于存储用户输入的数字 因为python是弱类型语言，所以不需要声明变量类型

**#int(需要转换的字符串)** 是将字符串转换为整数的函数

**#input()** 是获取用户输入的函数，括号内是提示信息，用户输入的内容会以字符串的形式返回

**guess = int(input("请输入你猜的数字: "))**

**#if** 是条件语句的关键字，用于判断条件 **if** 条件:条件成立时执行的代码

**#guess>num** 是条件，代表用户输入的数字是否大于要猜的数字 标准写法无论是赋值还是比较大小，都要用空格隔开

**if guess > num:**

**#print()** 是打印函数，用于打印信息

**print("猜大了")**

**#elif** 是条件语句的关键字，用于判断条件 **elif** 条件:条件成立时执行的代码

**elif guess < num:**

**print("猜小了")**

**#else** 是条件语句的关键字，用于判断条件 **else:**条件不成立时执行的代码

**else:**

**print("恭喜你，猜对了")**

**#break** 是跳出循环的关键字，用于跳出当前循环 还有个**continue** 是跳过本次循环继续下次循环的关键字，用于继续执行下一次循环

**break**

**#主函数**

**#主函数**是程序执行的入口，程序会从主函数开始执行 固定格式 **if \_\_name\_\_ == '\_\_main\_\_':** 代码块死记硬背就可以了，虽然可以不写，按照惯例和标准写吧

**if \_\_name\_\_ == '\_\_main\_\_':**

**while True:**

**#nandu** 是自定义变量名，这个程序中用于存储用户输入的难度

## 函数

```
nandu = input("请选择难度，1为简单，2为中等，3为困难： ")
#由于nandu是input获取的字符串没有用int()转换成整数，所以比较的时候需要用引号引起来
#==就是比较的意思，如果nandu等于"1"就执行下面的代码
if nandu == "1":
    #random 是随机数模块，需要导入
    #random.randint(最小值，最大值) 是获取指定范围内的随机整数 包含最小值和最大值
    #randint() 是获取指定范围内的随机整数 是random中的其中一个函数
    num = random.randint(0,10)
    #guessNumber 是自定义函数名，这个程序中用于猜数字的函数 在这里使用是用来调用这个
    guessNumber(num)
elif nandu == "2":
    num = random.randint(0,100)
    guessNumber(num)
elif nandu == "3":
    num = random.randint(0,1000)
    guessNumber(num)
else:
    print("输入错误，请重新输入")
```