zero-base/

Chapter 04\_022. in과 not in 키워드

아이템 존재 유/무 판단하기!



## • in, not in 키워드

▶ in, not in 키워드를 이용하면 아이템의 존재 유/무를 알 수 있다.

```
studentsTuple = ('홍길동', '박찬호', '이용규', '박승철', '김지은')
searchName = input('학생 이름 입력: ')
if searchName in studentsTuple:
  print('{} 학생은 우리반 학생입니다.'.format(searchName))
else:
  print('{} 학생은 우리반 학생이 아닙니다.'.format(searchName))
```





학생 이름 입력: *박찬호* 박찬호 학생은 우리반 학생입니다. 학생 이름 입력: *강호동* 강호동 학생은 우리반 학생이 아닙니다.

## • 아이템 조회

▶ in, not in 키워드는 문자열에서도 사용 가능하다.

```
pythonStr = '파이썬(영어: Python)은 1991년 프로그래머인 귀도 반 로섬이 발표한 고급 프로그래밍 언어로, '\
'플랫폼에 독립적이며 인터프리터식, 객체지향적, 동적 타이핑(dynamically typed) 대화형 언어이다. '\
'파이썬이라는 이름은 귀도가 좋아하는 코미디〈Monty Python\'s Flying Circus〉에서 따온 것이다.'

print('{}: {}'.format('Python', 'Python' in pythonStr)) # True

print('{}: {}'.format('파이썬', '파이썬' in pythonStr)) # True

print('{}: {}'.format('파이썬', '파이썬' in pythonStr)) # False

print('{}: {}'.format('파이선', '파이선' in pythonStr)) # True

print('{}: {}'.format('귀도', '귀도' in pythonStr)) # True

print('{}: {}'.format('객체지향적', '객체지향적' in pythonStr)) # True
```

Python : True python : False 파이썬 : True 파이선 : False 귀도 : True

객체지향적 : True

## • 실습

▶ 컴퓨터가 1부터 10까지 5개의 난수를 생성한 후, 사용자가 입력한 숫자가 있는지또는 없는지를 출력하는 프로그램을 만들어보자.

```
숫자 입력(확율 50%): 8
import random
                                                         다음 기회에~
randomNumbers = random.sample(range(1, 11), 5)
                                                         randomNumbers: [9, 7, 3, 5, 1]
                                                        userNumber: 8
userNumber = int(input('숫자 입력(확율 50%): '))
if userNumber in randomNumbers:
                                                         숫자 입력(확율 50%): 5
   print('빙고!')
                                                         빙고!
else:
                                                         randomNumbers: [5, 7, 6, 8, 10]
   print('다음 기회에~')
                                                         userNumber: 5
print('randomNumbers: {}'.format(randomNumbers))
print('userNumber: {}'.format(userNumber))
```

## • 실습

▶ 문장에서 비속어가 있는지 알아내는 프로그램을 만들어보자.

```
wrongWord = ['쩔었다', '짭새', '꼽사리', '먹튀', '지린', '쪼개다', '뒷담 까다']
sentence = '짭새 등장에 강도들은 모두 쩔었다. 그리고 강도 들은 지린 듯 도망갔다.'

for word in wrongWord:
   if word in sentence:
     print('비속어: {}'.format(word))
```



비속어: 쩔었다

비속어: 짭새

비속어: 지린