


# Строки. Часть 2

# Подстановка данных в тексте

```
myscore = 1000  
message = "Я набрал %s баллов"  
print(message % myscore)
```



Место, куда  
вставляется значение

После этого символа перечисляем  
переменные, которые должны быть  
вставлены в текст

# Одну строку можно использовать несколько раз

```
myscore1 = 1000  
myscore2 = 100500  
message = "Я набрал %s баллов"  
  
print(message % myscore1)  
print(message % myscore2)
```

# В одну строку можно вставлять несколько значений

```
number1 = 0  
number2 = 8  
print('Что сказала цифра %s цифре %s? Отличный ремень!'  
      % (number1, number2))
```

# Пишем генератор слов

Создать 3 переменные, которые будут содержать случайно выбранный из списка слог, используя `random.choice()`. Пример для одной переменной:

```
a1 = random.choice(['кар', 'нос', 'рот'])
```

Затем требуется собрать три переменные воедино, чтобы получилось слово. Чем больше будет разных слогов, тем интереснее будет получаться результат.

В результате надо вывести текст «Получилось слово ...»  
Вместо троеточия должно быть ваше слово

# Умножение строк

Строку можно дублировать нужное количество раз:

```
cows = 'корова ' * 33  
result = '33 коровы, 33 коровы: %s'  
print(result % cows)
```

# Конкатенация(соединение) строк

```
s1 = 'Превед, '  
s2 = 'медвед'  
print(s1 + s2)
```

# Определение длины строки

Для определения длины строки существует метод `len()`, например:

```
name = 'сиреневенькая глазвыколупывательница'  
#выведет 37  
print(len(name))
```



# Вывод подстроки

```
name = 'Автомобиль'  
print(name[1]) #выведет в  
print(name[0:4]) #выведет Авто
```

Отсчет начинается с 0

# Поиск по строке

```
name = 'Автомобиль'  
print(name.find('мобиль')) #выведет Авто
```

Вернет индекс первой буквы, если найдено  
или -1, если не найдено

# Замена подстроки

```
name = 'Автомобиль'
name = name.replace('мобиль', 'мат')
print(name) #выведет Автомат
```

replace не заменяет в текущей строке, а возвращает новую

Игра «за минимальное количество бросков»

# Домашнее задание

Написать программу, которая считывает две строки:

- 1) Любая длинная строка
- 2) Слово, для поиска в длинной строке

Необходимо проверить, содержится ли слово 2 в строке 1 и сообщить об этом

# Головоломка

В коридоре есть три выключателя, один из которых ВКЛ/ВЫКЛ лампочку в подвале. Возле выключателей, невозможно определить, горит ли свет в подвале.

Необходимо определить, какой из выключателей включает свет в подвале, при этом разрешается один раз подойти к выключателям, а затем зайти в подвал, и дать ответ. Все выключатели изначально в положении ВЫКЛ.

