



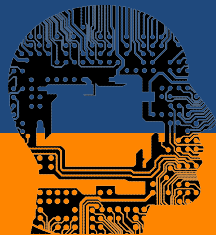
한국IT진흥부설

정보보호교육학원 아이섹

파이썬 기초

파이썬의 기본구조

By SoonGu Hong



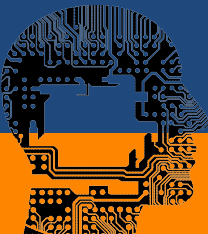


한국IT진흥부설

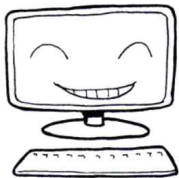
정보보호교육학원 아이섹

파이썬 기초

1. 주석문



1. 주석문(Comment)



```
if a < 10:  
    b = 20  
else  
    print()
```



주석은 코드의 이해를 높이기 위해 사용하는 **컴퓨터**가 아닌 **사람**만이 이해할 수 있는 설명문입니다.

1-1. 주석문(Comment)

* 파이썬에서 사용하는 주석의 종류

-> 한줄 주석

```
# 이 소스코드는 주석을 공부하는 모듈파일입니다.  
# 한줄만 주석처리 할 때는 # 기호를 쓰고 뒤에 내용을 작성
```

""" ~ """ -> 여러줄 주석(파이썬은 여러줄 주석이 없음)

```
...  
* 주석문 (comments)  
  
- 주석은 프로그램의 실행에는 전혀 영향을 주지 않습니다.  
- 코드를 작성한 후 그 코드를 이해하기 쉽도록 코드에  
  | 설명을 첨언하는 기능입니다.  
- 코드에 주석을 달면 프로그램을 수정하거나 변경할 때  
  | 시간과 노력을 절감할 수 있습니다.  
...
```

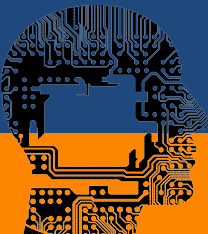


한국IT진흥부설

정보보호교육학원 아이섹

파이썬 기초

2. 변수(variable)



2-1. 변수

100



우리는 현재 RPG 게임을 만들고 있습니다. 현재 게이머의 체력은 100이지만 몬스터에게 맞으면 체력이 줄어들겠고 힐을 받으면 체력이 다시 늘어나겠죠?

어떻게 하면 메모리에 있는 100이라는 숫자를 지속적으로 변경할 수 있을까요??

```
life = 100
```

```
if monster.attack():  
    life = life - 50
```



변수를 활용!!!

2-2. 변수의 특징

- 프로그램이 실행되는 동안 상황에 따라 **변하는 값을 저장**
- 코드 내에서 매번 값을 지정해 주면 코드를 작성하거나 수정하기 어려움
- 변수는 코드 내에서 **자료를 일관성 있게 사용하고 관리**하기 위해서 이름(identifier)을 부여해 다른 변수 또는 자료와 구분해서 사용할 수 있도록 함.
- 이름을 부여하고 값을 저장해 놓으면 **연산에 변수 이름을 사용할 수 있음.**

2-3. 변수 이름 규칙

- 변수의 이름은 문자, 숫자, 밑줄(`_`(underscore))문자를 포함
- 변수는 숫자로 시작할 수 없음
- 변수에 사용하는 문자는 대소문자를 구분
- 공백, 문장부호, 특수문자(밑줄 문자만 유일하게 가능) 등은 사용 불가
- 파이썬의 예약어(예: `class`, `def`)는 사용할 수 없음
- 사용 중인 내장 함수나 모듈 이름(예: `id`, `list`, `print`)등은 사용 지양

바른 예		잘 못된 예	
<code>year2000</code>	숫자 포함 가능	<code>2000year</code>	숫자로 시작 못함
<code>Class</code>	대/소문자를 구분함	<code>class</code>	예약어 임
<code>member_name</code>	두 단어이면 <code>_</code> 로 연결	<code>member name</code> <code>member.name</code>	과 공백 등 특수문자를 포함할 수 없음
<code>print_</code>	<code>_</code> 를 붙여 사용할 것을 권장함	<code>print</code>	문법 오류는 없지만 권장하지 않음

2-4. 다중 변수 선언

- 한 라인에 여러 개 변수를 선언해 사용

1	a, b = 10, 20
2	print(a+b)

30

- 변수에 값의 할당 작업은 순차적으로 발생하는 것은 아님

1	a, b = 10, 20
2	a, b = b, a+b

1	a, b
---	------

(20, 30)

1	a, b = 10, 20
2	a = b
3	b = a+b

1	a, b
---	------

(20, 40)

감사합니다
THANK YOU