**180414 – ВЪВЕДЕНИЕ В ПРОГРАМИРАНЕТО**

Работа с ментор: Кристиан Иванов – веднъж седмично, вечер;

[kristiyanivanov@students.softuni.bg](mailto:kristiyanivanov@students.softuni.bg) – потребителско име му изпращаме и той ще отговори къде и кога.

PyCharm Community!

**180421 – ПРОСТИ ПРЕСМЯТАНИЯ**

Стойност на променливата се пази в оперативната памет;

Пази последната стойност, която си въвел;

Типове данни:

* цяло число (integer) ;
* реално число (float);
* текст (string);
* дата (datetime);
* char е с единични кавички (това не е Pyton!!!)

Строго типизираните езици изискват да кажеш типа на променливата.

int a = 5;

В Pyton е различно: a=5 и то си знае, че е integer.

Shift+Ctrl+F10 – вади конзола

input() разбира **текст**

TypeError – тип на данните! (s) = string

Label-ът не се записва никъде;

Alt+Shift+F10 = **RUN…**

Модулно делене - % (остатък): 43%5 = 43 – (8\*5) = 3

Целочислено делене – 25//4 = 6

Когато искаш да принтираш резултат от променлива, която е със стойност число (int или float), в скобите на print трябва да ѝ сложиш str отпред.

Шаблони (много JAVA):

* %s - string;
* %d - digit;
* %f – float; (“%.2f” % 123.456) #123.46

Форматиране:

* закръгляне на числа

(f”the number is” {name}”)

“the number is %s %s %s”%(a,b,c)

h\_to\_cm -= 100 – ще се намали със 100

**МЕНТОРСКА СРЕЩА 01 – 180424**

h \*\* 2 – вдига h на степен 2 в случая

print(int(nqkakvo chislo)) отрязва цифрите след десетичната запетая;

**180503 – ЛОГИЧЕСКИ ПРОВЕРКИ**

print (type(“19.20”)) – ще ти даде вида на променливата

a = input(a)

b=input(b)

print (a + b) ще даде ab, защото не си му казала, че това са числа.

Булевите променливи могат да са само true/false.

print (“Hello, “ + name)

print (“Hello, {0}” + .format (name)) – placeholder

print (f”Hello, {name}”) - interpolaciq

print (“Hello, %s %s” % (name, name2))

С F6 можеш да промениш името на една променлива с друго име НАВСЯКЪДЕ.

print (“%.2f” % a) – закръгля

ceil и floor не се интересуват от големината на дробното число

Внимавай с езика при сравняване на стрингове!

Индентация – ще се изпълни само ако условието върне true.

Декларирам променлива – ще имам една променлива;