

(1) 파이썬 소개	(2) 변수	(3) 연산자	(4) 조건문과 반복문	(5) 리스트와 튜플
1.컴퓨터와 프로그래밍	1.프로그래밍 4가지 핵심요소	1.문수불 변수 할당 및 출력	1.if 조건문	1.리스트 정의
2.프로그래밍 언어 종류	2.부가적인 요소	2.산술/비교 연산자	2. For ~in 반복문	2.리스트 요소 추가, 삭제, 변경
3.파이썬의 두각	3.정보 사례	3.논리/대입 연산자	3. While 반복문	3. 리스트 메서드
4.파이썬 설치 및 IDE 설치	4.변수 선언	4.멤버십/아이덴티티 연산자		4. 리스트 슬라이싱
5.첫 프로그램 작성 및 실행	5.변수의 자료형(문수 불리 폴스틱)	5.형변환		5. 리스트 컴프리헨션
	6.이터러블, 시퀀스, 이뮤터블 객체	6.문자열 생성과 연산		6. 튜플 정의
		7.print()함수와 문자열 포매팅		7. 튜플 언패킹
		8.input() 함수		
(6) 딕셔너리와 셋	(7) 함수	(8) 파일 입출력	(9) 예외 처리 및 모듈과 패키지	(10) 클래스
1.딕셔너리 정의	1.함수 정의	1.파일 열기, 읽기/쓰기, 닫기	1.예외의 정의	1. 클래스와 객체 정의
2.딕셔너리 요소 추가, 삭제, 변경	2. 함수 호출	2.with 문	2.try~ except 문	2.생성자, 속성, 메서드
3.딕셔너리 메서드	3.반환값	3.파일 열기 모드	3. 모듈의 정의	3. 생성자 없는 클래스
4.딕셔너리 컴프리헨션	4.일반매개변수, 기본값 매개변수	4. 텍스트 모드, 바이너리 모드	4. 표준모듈	4. 클래스 메서드
5. 셋의 정의	5.가변매개변수, 키워드 가변매개변수	5. 파일 읽기 메서드	5. 사용자 정의 모듈과 패키지	5 .스태틱 메서드
	6.지역변수와 전역변수	6 파일 쓰기 메서드		6, 상속
	7.내장함수와 사용자 정의 함수	7. json파일 읽고 쓰기		7. 데이터클래스