

## 실습1. 파이썬 개요 – 변수 및 주석

---

### ■ 표준 출력문

[print\_str.py]

```
-----
# 문자 출력
print('Hello, Python !!')
print('파이썬세계로 온것을 환영합니다.')
print("문자는 반드시 인용부호(' ' 또는 \" \" )로 감싸야 합니다.")
```

[print\_num.py]

```
-----
# 숫자 출력
print(100)
print(150 + 200)
print(150 - 200)

# 기본연산
x = 50
y = 4
print("x = ", x)
print("y = ", y)
print("x + y = ", x+y)
print("x - y = ", x-y)
print("x * y = ", x*y)
print("x / y = ", x/y)
print("x //y = ", x//y)
print("x % y = ", x%y)
print("x ** y = ", x**y)
print("pow(x,y) = ", pow(x,y))
```

■ 변수, Variable

[variable1.py]

```
-----  
name      = '홍길동'  
greeting = '안녕'  
  
print(name, greeting)  
print(greeting, name)  
  
text = name + '님, ' + greeting + '하세요'  
print(text)
```

[variable2.py]

```
-----  
coffee1_name = '카페라떼'; coffee1_val = 4000;  
coffee2_name = '카푸치노'; coffee2_val = 4500;  
coffee3_name = '마끼야또'; coffee3_val = 5000;  
  
# Case 1  
print('손님, ' + coffee1_name + coffee2_name + coffee3_name + '를 주문하셨습니다.')  
print('가격은 ' + coffee1_val + coffee2_val + coffee3_val + '원 입니다.')  
  
# Case 2  
print('손님, ' + coffee1_name + coffee2_name + coffee3_name + '를 주문하셨습니다.')  
print('가격은 ' + str(coffee1_val + coffee2_val + coffee3_val) + '원 입니다.')  
  
# Case 3  
coffee_val = coffee1_val + coffee2_val + coffee3_val  
print('손님, ₩n%s, %s, %s를 주문하셨습니다.' % (coffee1_name, coffee2_name, coffee3_name))  
print('가격은 %d원 입니다.' % coffee_val)
```

■ 표준입력문

[input\_ex1.py]

```
-----  
# 변수에 값을 대입하여 동작하는 예제  
# Case 1  
name = input('당신의 이름은 무엇입니까? ' )  
print(name + '님, 반갑습니다.')
```

[input\_ex2.py]

```
-----  
# Case 2  
order = input('OO카페입니다. 무엇을 주문하시겠습니까? ' )  
count = input('몇 잔을 드릴까요? ' )  
  
print('%s %s잔을 주문하셨습니다. 잠시만 기다려주세요~^^' % (order, count))  
  
# Case 3  
price = 4500  
cost = price * count  
  
print('%s %s잔을 주문하셨습니다. 결제하실 금액은 %s원입니다~^^' % (order, count, cost))  
  
# Case 4  
price = 4500  
cost = price * int(count)  
  
print('%s %s잔을 주문하셨습니다. 결제하실 금액은 %d원입니다~^^' % (order, count, cost))
```

■ 주석, Comments

[comment\_ex1.py]

```
-----  
# First comment  
print("Hello, Python!") # second comment  
# last comment
```

[comment\_ex2.py]

```
-----  
# <- 샵 기호로 시작하는 줄은 주석입니다.  
a = 12    # 12라는 숫자를 a라는 변수에 대입합니다.  
# a 값을 출력해보세요!  
print(a)  
b = '파이선의 주석은 샵기호(#)로 시작합니다.'  
print(b)
```

[comment\_ex3.py]

```
-----  
# 이 줄은 라인 코멘트입니다  
print ("Hello World!")  
  
print ("Hello World!")    # 이것도 라인 코멘트입니다  
print ("Hello World!")    # 이것도 라인 코멘트입니다
```

```
"""  
이것은 블록 코멘트입니다.  
그래서 여러 줄의 주석을  
이렇게 달 수 있습니다.  
큰따옴표 3개를 연속으로 적으면 됩니다.  
"""
```

■ Practice - turtle을 이용한 연습

[turtle\_introduce.py]

-----  
import turtle

input('엔터를 치면 거북이를 소개합니다.^^')

turtle.shape('turtle')

input('엔터를 치면 앞으로 전진합니다.')

turtle.forward(100)

input('엔터를 치면 한번더 앞으로 전진합니다.')

turtle.forward(100)

input('엔터를 치면 왼쪽으로 전진합니다.')

turtle.left(90)

turtle.forward(100)

input('엔터를 치면 오른쪽으로 전진합니다.')

turtle.right(90)

turtle.forward(100)

turtle.done()

[simple\_shape1.py]

-----  
import turtle

# 사각형 그리기

input('엔터를 치면 사각형을 그립니다.')

turtle.forward(100)

turtle.left(90)

turtle.forward(100)

turtle.left(90)

turtle.forward(100)

turtle.left(90)

turtle.forward(100)

turtle.done()

[simple\_shape2.py]

---

```
import turtle

# 삼각형 그리기
input('엔터를 치면 빨간색 삼각형을 그리니다.')

turtle.color("red")

turtle.left(120)
turtle.forward(200)

turtle.left(120)
turtle.forward(200)

turtle.left(120)
turtle.forward(200)

turtle.done()
```

[simple\_shape3.py]

---

```
import turtle

# 원그리기
input('엔터를 치면 파란색 굵은 원을 그리니다.')

turtle.color("blue")
turtle.pensize(10)
turtle.circle(100)

turtle.done()
```

[variable\_of\_square.py]

```
-----  
import turtle  
  
# 사각형 그리기 응용  
size = input('사각형의 크기를 입력하세요.[100~300] ')  
color = input('선의 색깔을 입력하세요.[red / green / blue]  ' )  
thick = input('펜의 굵기를 입력하세요.[1~30]  ' )  
  
angle = 90  
thick = int(thick)  
size = int(size)  
  
turtle.color(color)  
turtle.pensize(thick)  
  
turtle.left(angle)  
turtle.forward(size)  
  
turtle.left(angle)  
turtle.forward(size)  
  
turtle.left(angle)  
turtle.forward(size)  
  
turtle.left(angle)  
turtle.forward(size)  
  
turtle.done()
```