

# Python - Ausgabe und Umgang mit Variablen

## 1 Aufgabe 1

Versuche durch ein selbst geschriebenes Programm folgende Ausgabe (zum Beispiel in der Konsole) zu erzeugen:

Hallo Welt

Wie das funktioniert kannst du auch nachlesen in der Befehlsreferenz auf der CoderDojo-Seite oder du fragst einen Mentor.

Versuche weitere Wörter oder Sätze auszugeben. Z.B.:

Wie geht es dir?

Was ist 2 + 3?

## 2 Aufgabe 2

Manchmal ist es wichtig Werte zu Speichern. Dafür erstellt ein Programmierer Variablen, die einen beliebigen Namen haben können.

Erstelle 3 Variablen. Nenne sie z. B. wort0, wort1, und wort2. Weise ihnen folgendes zu:

wort0 = "Ich"

wort1 = "bin"

wort2 = "Lisa"

Anstelle des Namens Lisa, kannst du deinen Namen eintragen.

Gebe nun den Satz Ich bin Lisa aus, indem du die Variablen wort0, wort1, und wort2 verwendest.

## 3 Aufgabe 3

Erstelle 3 neue Variablen, denen du jetzt Zahlen zuweisen sollst. Denke dir einfach ein paar Zahlen aus. Speichere jetzt die Summe der drei Variablen in einer neuen 4. Variable.

Gebe diesen Wert aus.

## 4 Aufgabe 4 (Python)

Lies dir den folgenden Code durch und versuche zu verstehen was in den einzelnen Zeilen passiert. Schreibe hinter jede Zeile, was passiert und wie sich eventuell die Werte der Variablen geändert haben:

```
1  a = 5
2  b = 7
3  c = 3
4  d = b + c
5  print (a)
6  print (a+d)
7  a = c
8  c = b
```

```
9  print ("Ist", a, "=", c, "?")
10  d = d + a
11  c = 10
12  print (a,b,c,d)
13  print (a+b+c+d)
```

Was wird ausgegeben, wenn der Code ausgeführt wird? Überprüfe deine Ergebnisse, indem du den Code wirklich ausführst. Kopiere dazu den Text oder lade dir das Beispielprogramm `variablen_1.py` herunter. Frage einen Mentor, wenn du nicht weiter weißt oder etwas nicht verstehst.

## 5 Aufgabe 5

Hast du noch Fragen zum Ausgeben von Texten und dem Erstellen von Variablen?

Kannst du folgende Fragen beantworten:

Warum braucht man Anführungszeichen ("... ") bei Wörtern und nicht bei Zahlen?

Was passiert wenn man bei einer Zahl Anführungszeichen macht? Probier es aus, indem du z.B. aus

`a = 5 ... a = "5"`

machst und den Code noch einmal ausführst.