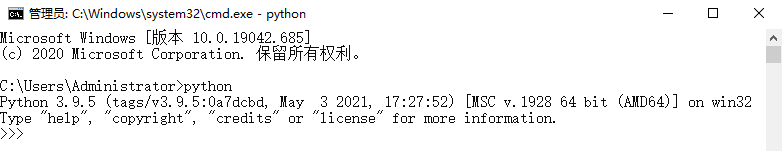
**第2课Python初见之入门须知**

在进行 Python开发时，不要纠结于使用哪个开发环境。开发环境本质上就是对 Python 解释器 python.exe 的封装，核心都一样。可以说：“开发环境 IDE，只是解释器的一个外挂而已”，只是为了让程序员更加方便编程，减少出错率，尤其是拼写错误。

**一、交互模式（脚本shell模式）**

交互模式工作原理和 Python 处理文件的方式一样。除了一点：当你输入一些值时，交互模式会自动打印输出。Py 文件中则必须使用 print 语句。

1. 进入命令行窗口，输入：python



>>> 即为提示符，我们可以写代码了。

2．交互窗口

（1）输入Ctrl+Z 后敲回车 => 关闭python交互模式

（2）输入 quit() 命令 => 关闭python交互模式

（3）直接关闭命令行窗口

（4）中断程序执行：Ctrl+C

**二、IDLE 开发环境使用入门**

1. IDLE介绍

IDLE 是 Python 的官方标准开发环境，Python 安装完后同时就安装了 IDLE。它已经具备了 Python 开发几乎所有功能（语法智能提示、不同颜色显示不同类型等等），也不需要其他配置，非常适合初学者使用。

1. 执行程序

在 IDLE 中按 F5 键或者 run 🡪 run module即可。

**三、程序的基本格式**

1. 注释

在Python 中，用一个 # 表示行注释，用三个连续的 ‘’ 或 “ ” 表示段注释。当解释器看到它们时，都会忽略其后面的内容。

1. 缩进

在 Python 中，程序的每一行都是一个语句，使用缩进表示层次关系，缩进时默认是4个空格。

1. 程序块

Python 用缩进表示程序块，用 ： 而不用{}，每个缩进层次使用单个制表符或四个空格。

**四、学习目标**

1、常量

不变的量，如Π 3.141592653…或在程序运⾏过程中不会改变的量。在Python中没有⼀个专⻔的语法代表常量，程序员约定把变量名全部⼤写代表常量。

2、变量

可变的量，用来区分不同数据的，可以指向一个内存空间，帮我们存储一些数据。

命名规范：

a. 必须是数字或字母或下换线组成.

b. 不能是数字开头， 更不能是纯数字

c. 不能用python的关键字

d. 不要用中文、不要太长、要有意义

e. 推荐使用下划线命名或者驼峰命名

# 下划线命名 name\_of\_teacher = "小王先森"

# 驼峰命名 NameOfTeacher = "小王先森"

综上，你的变量名一定要让人能看懂、看的舒服。

3、常用运算符

算数运算（+ - \* / % //）、比较运算（> < >= <= == !=）、赋值运算（= += -= \*=……）、逻辑运算（and、or、not）、成员运算（in、not in）

运算顺序（优先级）：() > not > and > or

4、基本的数据类型：

a. 数字（整型int、浮点型float）：浮点型数据范围是无限的，而整型在某一个特定的区间内是可以表示的很清楚的。

b. 字符串：str

表示方式：

''

""

''' '''

""" """

操作：

+ 左右两端必须是字符串， 表示字符串连接操作

\* 一个字符串只能乘以一个数字， 表示字符串重复的次数

c. 布尔bool：条件判断

布尔值主要有两个：

True 真， 真命题

False 假， 假命题

# 在python中，所有的非零的数字都是 True，零是False。

# 在python的基本数据类型中，表示空的东西都是False，不空的东西都是True。

d. 列表list：能装东西的东西

在python中用 [] 来表示一个列表。列表中的元素通过 , 隔开。

特性：

# 像字符串一样有索引和切片

# 索引如果超过范围会报错

# 可以用for循环进行遍历

# 用len可以拿到列表的长度

# 会按照你存放的顺序来保存

e. 元组tuple：不可变的列表

# 在python中用 () 来表示一个列表。列表中的元素通过 , 隔开。

# 元组如果只有1个元素(\*)，需要在元素的末尾添加一个逗号，() 默认是优先级。

f. 集合set

g. 字典dict

h. bytes

5、文件操作

打开文件（读写操作）、增删修改

6、函数