

PYTHON BASIC

제어문

```
mirror_mod.use_x = False
mirror_mod.use_y = True
mirror_mod.use_z = False
elif_operation == "MIRROR Z":
    mirror_mod.use_x = False
    mirror_mod.use_y = False
    mirror_mod.use_z = True

#selection at the end --add back the deselected mirror modifier object
mirror_ob.select=1
modifier_ob.select=1
bpy.context.scene.objects.active = modifier_ob
print("Selected" + str(modifier_ob)) # modifier ob is the active ob

#mirror_ob.select = 0
```

제어문

- 실행에 **영향**을 주거나 **제어**하는 문장
- if, while, for, break, continue 등

if 문

- 조건부 실행에 사용되는 문장
- 표현식의 값에 따라 실행 여부를 결정
- elif, else 문 사용 가능
- 삼항 연산자처럼 사용 가능
 - [참일 때의 값] if [조건] else [거짓일 때의 값]

while 문

- 표현식이 참인 동안 실행을 반복하는 문장
- 표현식을 반복적으로 검사하고 결과에 따라 실행
- else 문 사용 가능
 - 표현식이 거짓이 되면 실행
 - while 문에서 break 문을 만나면 실행되지 않음

for 문

- 시퀀스나 다른 **이터러블**의 요소들을 **반복**하는 문장
 - 시퀀스: **리스트**, **문자열**, **튜플** 등 인덱스를 갖는 이터러블
 - 이터러블: 멤버들을 한 번에 하나씩 돌려줄 수 있는, **반복 가능**한 객체
- else 문 사용 가능

range() 클래스

- 특정 범위의 숫자들로 구성된 리스트를 생성하는 클래스
- **start**(기본 0), **stop**(필수 인자), **step**(기본 1)을 전달받음

기타 제어문

- break 문
 - 가장 가까운 반복문을 **종료**하는 문장
 - else 문을 건너뛰
- continue 문
 - 가장 가까운 반복문을 **다음 사이클로 이행**하는 문장