

## Ważne pojęcia

**Zmienne** - pozwalają zapisać wartości do siebie, można je wykorzystać/zmienić za pomocą etykiet (ich nazw). W przenośni są to pojemniki do przechowywania wartości.

Do stworzenia zmiennej potrzebujemy etykietę (nazwę), znak równości oraz wartość jaką chcemy jej przypisać np.

```
wiek = 28
```

aby wydrukować wartość zmiennej piszemy:

```
print(wiek)
```

**Shell** - powłoka interaktywna mająca za zadanie interakcje między Tobą, a interpreterem, który analizuje i wykonuje instrukcje. Pozwala na interakcję ze skryptem (kodem) napisanym i wywołanym z zewnątrz np. przez Ciebie.

Zmiana stanu powłoki zachodzi w momencie, gdy uruchomisz skrypt lub gdy np. stworzysz zmienną z pomocą interpretera. Zmiana ta istnieje dopóki nie zrestartujemy powłoki. Tzn. "stan" powłoki wraz z jej zawartością jest cały czas niezmienny. Co oznacza, że raz stworzone zmienne istnieją dopóki nie zamkniemy całego IDLE lub nie zrestartujemy powłoki np. uruchamiając ponownie nowy skrypt.

**Skrypt** - kod który zapisujemy, można go wywołać. Komputer wywołuje skrypt z komendami (instrukcjami) od góry do dołu.