

Lesson 8

조건문(if)



목차

1. 조건문

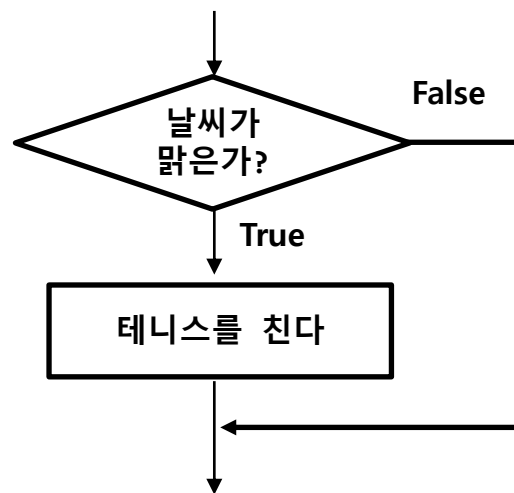
- if
- if~else
- if~elif~else

날씨가 맑으면 테니스를 친다.

조건문(if) : 만약~라면...

if 조건식:

조건식이 **True**일 때 실행할 명령문



조건문(if) : 만약~라면...

코드

```
# 입력값이 0보다 크면 "양수"를 출력
num=int(input("숫자 입력:"))
if num>0:
    print("양수")
print("프로그램 종료")
```

```
숫자 입력: 5
양수
프로그램 종료
```

```
숫자 입력: -6
프로그램 종료
```

날씨가 맑으면 테니스를 치고 날씨가 좋지 않으면 공부한다.

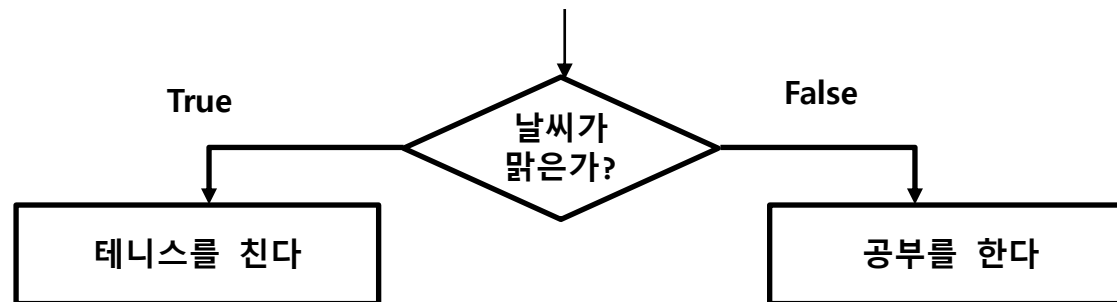
조건문(if~else) : 만약~라면...

if 조건식:

조건식이 **True**일 때 실행할 명령문

else:

조건식이 **False**일 때 실행할 명령문



조건문(if~else) : 만약~라면...

코드

입력된 숫자가 홀수인지 짝수인지 출력하기

```
number=int(input("숫자:"))
```

```
if number%2==0:
```

```
    print("짝수")
```

```
else:
```

```
    print("홀수")
```

```
print("판별 완료")
```



홀수 짝수란?

2로 나눈 나머지가 0이면 짝수, 그렇지 않으면 홀수이다.

```
숫자:4
짝수
판별 완료
```


날씨가 맑으면 테니스를 치고, 비가 오면 공부하고,
그외에는 등산을 간다.

조건문(if~elif~else) : 만약~라면...

if 조건식1:

조건식1이 **True**일 때 실행할 명령문

elif 조건식2:

조건식2가 **True**일 때 실행할 명령문

elif 조건식3:

조건식3이 **True**일 때 실행할 명령문

...

else:

위 조건에 맞지 않는 경우 실행할 명령문

조건문(if~elif~else) : 만약~라면...

코드

성적이 90이상은 A, 90미만 60이상은 B, 그외에는 C.

```
score=95
if score>=90:
    grade='A'
elif score>=60:
    grade='B'
else:
    grade='C'

print(f"{score}의 등급은 {grade}")
```

95의 등급은 A

코드

과일명을 입력받고 있는지 없는지 확인하기

```
fruits= ["사과", "바나나", "오렌지", "포도"]  
fruit=input("과일 이름 입력: ")
```

```
if fruit in fruits:  
    print(f"{fruit}는 있습니다.")  
else:  
    print(f"{fruit}는 없습니다.")
```

과일 이름 입력: 포도
포도는 있습니다.

- 구체적인 코드 작성을 잠시 미루고 프로그램의 뼈대를 구성할 때 사용한다. 함수, 클래스, 제어문 내에서 사용.
- 코드 블록을 건너뛰게 한다

코드

```
if True:
    pass
else:
    print("거짓입니다.")
```

도전!

[문제] 입력받은 시간이 정각이면 "빼꾸기가 노래를 시작합니다."를 출력하고 아니면 "정각이 아닙니다."를 출력

정각이란? 시간에서 분을 추출한 값이 00인 것.

현재 시간 입력: 10:00
빼꾸기가 노래를 시작합니다.

현재 시간 입력: 10:20
정각이 아닙니다.