



# Introduction to Python

# About me



## Trayan Iliev

- CEO of IPT – Intellectual Products & Technologies  
<http://www.iproduct.org>
- Oracle® certified programmer 15+ Y
- end-to-end reactive fullstack apps with [Java](#), [ES6+](#), [TypeScript](#), [Angular](#), [React](#) and [Vue.js](#)
- 12+ years IT trainer: [Spring](#), [Java EE](#), [Node.js](#), [Express](#), [GraphQL](#), [SOA](#), [REST](#), [DDD](#) & [Reactive Microservices](#)
- Voxxed Days, jPrime, Java2Days, jProfessionals, BGOUG, BGJUG, DEV.BG speaker
- Organizer RoboLearn hackathons and IoT enthusiast

# Where to Find The Code and Materials?

<https://github.com/iproduct/intro-python>

# Python Example

*"""factorial done recursively and iteratively"""*

```
def fact1(n):  
    ans = 1  
    for i in range(2, n + 1):  
        ans = ans * i  
    return ans  
  
def fact2(n):  
    if n < 1:  
        return 1  
    else:  
        return n * fact2(n - 1)  
  
if __name__ == '__main__':  
    print(fact1(100))  
    print(fact2(100))
```

# Why Python

- [Easy to learn](#) scripting language – flat learning curve
- Very popular in [cloud computing](#), [data science](#) and [machine learning](#) communities
- You can make really [short programs](#) for complex things
- The final code of your node is quite [easy to read and understand](#).
- You can do anything with Python. Python is a very powerful language with [libraries for anything](#) you want.
- It is easier to integrate it with [web services](#) based on [Flask](#) or [Django](#).
- Running even on constrained Arduino devices - e.g. [MicroPython](#) on the ESP32 IoT platform

# Short History of Python

- Създаден в Холандия, началото на 90-те, от Guido van Rossum (Гuido ван Росум)
- Името идва от Monty Python
- Създаден като проект с отворен код
- Създаден като скриптов език, но постепенно се превръща в нещо повече
- Проектиран като лесно разширяем, обектно - ориентиран и функционален език
- Използван от Google в началото
- Все по-популярен и известен

# Short History of Python

- “Python е експеримент за това колко свобода е нужна на един програмист.
- Твърде много свобода – никой няма да може да разбира програмите на другите.
- Твърде малко свобода – няма да има достатъчно ясни и изразителни програми.”
  - Guido van Rossum



# How Popular is Python

- От края на 2014 г. езикът Python е най-използван като първи език за обучение по програмиране в топ университетите на САЩ:
- в 8 от топ 10 департаменти преподаващи компютърни науки (80%)
- в 27 от топ 39 (69%).
- Избран от IEEE за най-популярен език за програмиране за 2017 г.
- Най-популярен за 2018 г. според Гугъл



# Python Philosophy - I

## The Zen of Python, by Tim Peters

- Beautiful is better than ugly.
- Explicit is better than implicit.
- Simple is better than complex.
- Complex is better than complicated.
- Flat is better than nested.
- Sparse is better than dense.
- Readability counts.
- Special cases aren't special enough to break the rules.
- Although practicality beats purity.

# Python Philosophy - II

- Errors should never pass silently.
- Unless explicitly silenced.
- In the face of ambiguity, refuse the temptation to guess.
- There should be one-- and preferably only one --obvious way to do it.
- Although that way may not be obvious at first unless you're Dutch.
- Now is better than never.
- Although never is often better than *\*right\** now.
- If the implementation is hard to explain, it's a bad idea.
- If the implementation is easy to explain, it may be a good idea.
- Namespaces are one honking great idea -- let's do more of those!

# Python vs. Java

- Текстът на програмата е 5-10 пъти по-кратък
- Динамични типове от данни
- Много по-бързо създаване на програма
- Няма нужда от предварителна компилация
- По-кратък текст
- Изпълнява се по-бавно
  - Компенсира се с вградени модули
- Може да се ползват заедно Python с Java: Jython!

# http://docs.python.org/

The screenshot shows a web browser window with the URL `docs.python.org/3/`. The browser's address bar and tabs are visible at the top. The page content is for Python 3.10.0 documentation. On the left, there is a sidebar with navigation links. The main content area features a welcome message and a list of links to various documentation sections. At the bottom of the browser window, a Windows taskbar is visible with several application icons and system status information.

Python » English 3.10.0 3.10.0 Documentation » Quick search Go | modules | index

## Download

Download these documents

### Docs by version

- Python 3.11 (in development)
- Python 3.10 (stable)
- Python 3.9 (stable)
- Python 3.8 (security-fixes)
- Python 3.7 (security-fixes)
- Python 3.6 (security-fixes)
- Python 3.5 (EOL)
- Python 2.7 (EOL)
- All versions

### Other resources

- PEP Index
- Beginner's Guide
- Book List
- Audio/Visual Talks
- Python Developer's Guide

## Python 3.10.0 documentation

Welcome! This is the official documentation for Python 3.10.0.

### Parts of the documentation:

- [What's new in Python 3.10?](#)  
*or all "What's new" documents since 2.0*
- [Tutorial](#)  
*start here*
- [Library Reference](#)  
*keep this under your pillow*
- [Language Reference](#)  
*describes syntax and language elements*
- [Python Setup and Usage](#)  
*how to use Python on different platforms*
- [Python HOWTOs](#)  
*in-depth documents on specific topics*
- [Installing Python Modules](#)  
*installing from the Python Package Index & other sources*
- [Distributing Python Modules](#)  
*publishing modules for installation by others*
- [Extending and Embedding](#)  
*tutorial for C/C++ programmers*
- [Python/C API](#)  
*reference for C/C++ programmers*
- [FAQs](#)  
*frequently asked questions (with answers!)*

### Indices and tables:

- [Global Module Index](#)  
*quick access to all modules*
- [Search page](#)

Homework\_4.pdf Show all x

Type here to search 53°F Sunny 16:54 25.10.2021 r.

# https://docs.python.org/3/tutorial/index.html

The screenshot shows a web browser window displaying the Python 3.10.0 documentation page titled "The Python Tutorial". The browser's address bar shows the URL "https://docs.python.org/3/tutorial/index.html". The page has a navigation bar at the top with "Python » English » 3.10.0 » 3.10.0 Documentation » The Python Tutorial" and a search bar. On the left side, there is a sidebar with links for "Previous topic" (Changelog), "Next topic" (1. Whetting Your Appetite), and "This Page" (Report a Bug, Show Source). The main content area is titled "The Python Tutorial" and contains several paragraphs of text. The first paragraph states that Python is an easy-to-learn, powerful programming language. The second paragraph mentions that the Python interpreter and standard library are freely available. The third paragraph discusses the ease of extending Python with new functions. The fourth paragraph introduces the tutorial's purpose. The fifth paragraph provides links to the Python Standard Library, Language Reference, and other resources. The sixth paragraph describes the tutorial's scope. The bottom of the image shows a Windows taskbar with various application icons and a system tray displaying the date and time.

Python » English » 3.10.0 » 3.10.0 Documentation » The Python Tutorial

Quick search Go | previous | next | modules | index

## The Python Tutorial

Python is an easy to learn, powerful programming language. It has efficient high-level data structures and a simple but effective approach to object-oriented programming. Python's elegant syntax and dynamic typing, together with its interpreted nature, make it an ideal language for scripting and rapid application development in many areas on most platforms.

The Python interpreter and the extensive standard library are freely available in source or binary form for all major platforms from the Python web site, <https://www.python.org/>, and may be freely distributed. The same site also contains distributions of and pointers to many free third party Python modules, programs and tools, and additional documentation.

« The Python interpreter is easily extended with new functions and data types implemented in C or C++ (or other languages callable from C). Python is also suitable as an extension language for customizable applications.

This tutorial introduces the reader informally to the basic concepts and features of the Python language and system. It helps to have a Python interpreter handy for hands-on experience, but all examples are self-contained, so the tutorial can be read off-line as well.

For a description of standard objects and modules, see [The Python Standard Library](#). [The Python Language Reference](#) gives a more formal definition of the language. To write extensions in C or C++, read [Extending and Embedding the Python Interpreter](#) and [Python/C API Reference Manual](#). There are also several books covering Python in depth.

This tutorial does not attempt to be comprehensive and cover every single feature, or even every commonly used feature. Instead, it introduces many of Python's most noteworthy features, and will give you a good idea of the language's flavor and style. After reading it, you will be able to read and write Python modules and programs, and you will be ready to learn more about the various Python library modules described in [The Python Standard Library](#).

Homework\_4.pdf

Type here to search

53°F Sunny 16:58 25.10.2021 r.

# Python Interpreter

- Предлагат се интерпретатор и компилатор
- Интерактивен интерфейс:

```
[finin@linux2 ~]$ python
```

```
Python 2.4.3 (#1, Jan 14 2008, 18:32:40)
```

```
[GCC 4.1.2 20070626 (Red Hat 4.1.2-14)] on linux2
```

```
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
```

```
>>> def square(x):
```

```
...     return x * x
```

```
...
```

```
>>> list(map(square, range(1, 5)))
```

```
[1, 4, 9, 16]
```

# Python Scripts

- Когато се изпълни програма на Python във файл, командния ред на интерпретатора оценява всяка команда и дефиниция последователно
- ОС предоставя допълнителен механизъм за задаване на аргументи към програмата (скрипта) чрез командния ред, както и за пренасочване на входните и изходните данни от програмата
- Езикът Python има механизъм който указва на една програма дали и как да функционира като скрипт или модул, който да се използва от друга програма

# Expressions and Objects

- Всяка команда съдържа изрази
- Всеки израз включва данни (обекти) и оператори, указващи какви действия да се извършат над данните ( $3 + 5$ )
- Основен елемент на изразите: променливи и константи
- Променливата се използва за именуване на обект от данни от някакъв тип (число, символ, множество и т.н.)
- Константата задава директно името и типа на обекта – например 7 (числото 7), "7" (символът 7), {7} (множество съдържащо един елемент – числото 7)
- Всеки израз се оценява до някаква стойност, която също представлява обект от някакъв тип данни
- Тази стойност се използва в командата в зависимост от нейната семантика (нейният смисъл)



# Variables

- Не се декларира (описват) - направо се използват, най-често в команда за присвояване:

```
>>> a=1
```

```
>>>
```

Можем да проверим за стойност на променлива, като зададем името и. Това предизвиква извеждане на стойността (защото променливата е израз, който се оценява)

```
>>> a
```

```
1
```

```
>>>
```

# Variables - II

- Objects always have a type:

```
>>> a = 1
```

```
>>> type(a)
```

```
<type 'int'>
```

```
>>> a = "Hello"
```

```
>>> type(a)
```

```
<type 'string'>
```

```
>>> type(1.0)
```

```
<type 'float'>
```

# Assignment

- Присвояване се задава с оператора =
- В лявата част обикновено има име на променлива, а в дясната част израз
- Изразът се оценява и стойността се присвоява на променливата
- Команди за присвояване:

size = 40

a = b = c = 3

# Equality Check

- Проверка за равенство между два обекта в израз се прави с ==
- При проверка за равенство може да се направи преобразуване на типа на обектите от двете страни на знака за сравнение

```
>>> 1==1
```

```
True
```

```
>>> 1.0==1
```

```
True
```

```
>>> "1"==1
```

```
False
```

# Simple Data Types

- Числа (цели числа, реални числа, комплексни числа)
- Символни низове
- Логически константи

# Strings

- Един низ може да съдържа произволни символи
- Всяка константа низ се задава с използване на единични, двойни или тройни кавички като разделител за начало и край

```
>>> s = "Hi there"
```

```
>>> s
```

```
'Hi there'
```

```
>>> s = "Embedded 'quote'"
```

```
>>> s
```

```
"Embedded 'quote'"
```

# Multiline Strings

- Тройни кавички се използват за задаване на низове на повече от един ред:

```
>>> s = """ a long
... string with "quotes" or anything else"""
>>> s
' a long\n ... string with "quotes" or anything else'
>>> len(s) 45
```

# Integer Numbers

- Целите числа нямат ограничения в размера
- Ограничени са само от ОП

```
>>> long = 12345678901234567890123456789
```

```
>>> long ** 5
```

```
28679718617337040378138162708415496392486976564513250475184790028  
88679833781161671359445374824062938365748320949586245426736385283  
86720482949
```



# Arithmetic Operators

```
>>> a = 10    # 10
>>> a += 1     # 11
>>> a -= 1     # 10
>>> b = a + 1   # 11
>>> c = a - 1   # 9
>>> d = a * 2   # 20
>>> e = a / 2    # 5
>>> f = a % 3    # 1
>>> g = a // 3   # 3
>>> h = a ** 2   # 100
```

# Arithmetic Comparisons

```
>>> 5 > 3
```

```
True
```

```
>>> 3 >= 5
```

```
False
```

```
>>> 3 < 5
```

```
True
```

```
>>> 3 <= 5
```

```
True
```

```
>>> 3 == 5
```

```
False
```

```
>>> 3 != 5
```

```
True
```

# Logical Operators

```
>>> a = True
```

```
>>> b = False
```

```
>>> a and b
```

```
False
```

```
>>> a or b
```

```
True
```

```
>>> not b
```

```
True
```

```
>>> a and not (b or c)
```

```
False
```

# Objects Identity

```
>>> 1 is 1
```

```
True
```

```
>>> 1 is '1'
```

```
False
```

```
>>> 1 and True
```

```
True
```

```
>>> 1 is True
```

```
False
```

```
>>> bool(1) == True
```

```
True
```

```
>>> bool(False)
```

```
False
```

```
>>> bool(True)
```

```
True
```

# String Operators

```
>>> animals = "Cats " + "Dogs "    # слепване
```

```
>>> animals += "Rabbits" # добавяне със слепване
```

```
>>> print(animals)
```

```
Cats Dogs Rabbits
```

```
>>> fruit = ', '.join(['Apple', 'Banana', 'Orange'])
```

```
>>> print(fruit)
```

```
Apple, Banana, Orange    # прилагане на вградена функция
```

```
>>> date = '%s %d %d' % ('Feb', 20, 2018)
```

```
>>> print(date)    # форматиране и извеждане
```

```
Feb 20 2018
```

```
>>> name = '%(first)s %(last)s' % {'first': 'Apple', 'last': 'Microsoft'}
```

```
>>> print(name)
```

```
Apple Microsoft
```

# Accessing Individual Characters

Конкатениране (слепване)

`word = 'Help' + x`

`word = 'Help' 'a'`

Поднизове

`'Hello'[2] → 'l'`

Парче (slice): `'Hello'[1:3] → 'el'`

`word[-1] → последен символ`

`len(word) → дължина на низ`

immutable: не може да се променя стойност на елемент в низ.

# Lists

Могат да имат елементи от различен тип данни

```
a = ['spam', 'eggs', 100, 1234, 2*2]
```

Има достъп до всеки елемент или под-списък:

```
a[0] → spam
```

```
a[:2] → ['spam', 'eggs']
```

Списъците могат да се променят (за разлика от низовете)

```
a[2] = a[2] + 23
```

```
a[2:] = [123, 1234, 4]
```

```
a[0:0] = []
```

```
len(a) → 5
```

# Lists

Могат да имат елементи от различен тип данни

```
a = ['spam', 'eggs', 100, 1234, 2*2]
```

Има достъп до всеки елемент или под-списък:

```
a[0] → spam
```

```
a[:2] → ['spam', 'eggs']
```

Списъците могат да се променят (за разлика от низовете)

```
a[2] = a[2] + 23
```

```
a[2:] = [123, 1234, 4]
```

```
a[0:0] = []
```

```
len(a) → 5
```



# Programming Examples

```
a, b = 0, 1
```

```
>>> while b < 10:
```

```
    print(b)
```

```
    a, b = b, a + b
```

```
1
```

```
1
```

```
2
```

```
3
```

```
5
```

```
8
```

# If – elif – else

```
>>> if grade >= 90:
    if grade == 100:
        print('A+')
    else:
        print('A')
elif grade >= 80:
    print('B')
elif grade >= 70:
    print('C')
else:
    print('F')
```

# For Loop

```
>>> for x in range(10): #0-9  
    print(x)
```

```
>>> fruits = ["Apple", "Orange"]
```

```
>>> for fruit in fruits:  
    print(fruit)
```

Apple

Orange

# While Loop

```
>>> x = 0
```

```
>>> while x < 100:
```

```
    print(x)
```

```
    x += 1
```

# More Complex Checks

```
x = int(input("Please enter #:"))  
if x < 0:  
    x = 0  
    print('Negative changed to zero')  
elif x == 0:  
    print('Zero')  
elif x == 1:  
    print('Single')  
else:  
    print('More')
```

# Basic Datatypes

Цели числа (по подразбиране за числа) - integer

```
z = 5 // 2 # Answer 2, integer division
```

Реални числа (Floats)

```
x = 3.456
```

Низове (Strings)

Използват "" или ' - например "abc" == 'abc'

Един разделител може да се използва между другите: "matt's"

Използвайте тройни кавички за низове на няколко реда или ако съдържат едновременно единични и двойни кавички в тях

# Space

Интервалът и новия ред имат специално значение в Python:

Нов ред се използва за разграничение между команди

Ползва се \ за преход към нов ред

Блоковете команди не се разделят с {} а с подходящо използване на интервали

Първият ред с по-малко интервали е извън блока от команди

Първият ред с повече интервали започва нов блок

Двоеточие започва нов блок в много команди (дефиниция на функция, клауза then)

# Comments

Коментари започват с #, останалата част от реда се игнорира

Те са добър стил за документиране на програми; средства като debugger я използват често

```
def fact(n):
```

```
    """fact(n) подразбира че n е положително цяло число и връща n! """  
    return 1 if n==1 else n*fact(n-1)
```



# Names

Имената отчитат големи/малки букви и не могат да започнат с буква. Съдържат букви, числа, и символ за подчертаване.

bob Bob \_bob \_2\_bob\_ bob\_2 BoB

Запазени думи:

and, assert, break, class, continue, def, del, elif, else, except, exec, finally, for, from, global, if, import, in, is, lambda, not, or, pass, print, raise, return, try, while

# Name Conventions

Python общността използва следните съглашения за имената на обектите в езика:

Малки букви със „\_“ за имена на функции, методи и атрибути

Малки букви със „\_“ или само големи букви за константи

Особена форма на използване на големи букви при имена на класове и методи

Атрибути: интерфейс, \_вътрешни, \_\_частни

# Assignment

За няколко променливи

```
>>> x, y = 2, 3
```

```
>>> x
```

2

```
>>> y
```

3

Размяна на стойности:

```
>>> x, y = y, x
```

Верижно присвояване

```
>>> a = b = x = 2
```

# Assignment

За няколко променливи

```
>>> x, y = 2, 3
```

```
>>> x
```

2

```
>>> y
```

3

Размяна на стойности:

```
>>> x, y = y, x
```

Верижно присвояване

```
>>> a = b = x = 2
```

# Programming Problem: Numerology

Напишете програма, която при въвеждане на рождена дата (напр. 12.05.1982) да изчислява личната година според нумерологията, ако знаете че:

1. Личната година=сбор от цифрите на въведения месец+сбор от цифрите на въведения ден +сбор от цифрите на текущата година
2. Полученото се редуцира докато не стане едноцифрено
3. Според получената лична година изведете подходяща прогноза като използвате например данните от този сайт:

<http://umaybg.com/?p=17>

# Problem: Books Invoicing

Даден е списък с книги, в който всяка книга е представена като редица (идентификатор, име на книга, автори, издателство, година, цена):

```
books = [  
    (1, "Learning Python", "", "Марк Лътз, Дейвид Асър", "O'Reily", 1999, 22.7),  
    (2, "Think Python", "An Introduction to Software Design", "Алън Б. Дауни", "O'Reily", 2002, 9.4),  
    (3, "Python Cookbook", "Recipes for Mastering Python 3", "Браян К. Джоунс и Дейвид М. Баазли",  
    "O'Reily", 2011, 135.9)  
]
```

1. Да се напише функция, която приема списъка с книги като аргумент, форматира го и го извежда в конзолата под формата на таблица с фиксирана ширина на всяка колона, достатъчна да побере данните от съответното поле на всяка от книгите. Да се демонстрира работата на функцията. (10 точки)
2. Да се пресметне и отпечати общата сума на цените на всички книги в списъка и върху тази цена да се начисли ДДС (20%). Да се отпечатят начисления ДДС и крайната цена с ДДС на всички книги в списъка. (10 точки)

# Problem: Numbers

Да се напише програма, която по въведени цели числа  $A$ ,  $B$  ( $A < B$ ),  $N$  и последователност от  $N$  на брой цели числа, извежда на екрана елементите на последователността в следния ред: отначало всички числа, които са по-малки от  $A$ , след това всички числа в интервала  $[A, B]$  и накрая всички останали числа, запазвайки техния първоначален ред.

# Problem: Walking a Tree Represented as List

- Напишете функция на езика Python, която по подадено дърво, листата на което са низове (strings) връща низ (string) съдържащ конкатенирани (долепени) всички стрингове (листа). Дървото е представено като списък с елементи подсписъци (клонове на дървото) и низове (листа на дървото).
- Демонстрирайте правилната работа на реализираната функция с примерни данни.



# Problem: Primes by Sieve of Eratosthenes

Напишете програма, която при въвеждане на число **n** да отпечата на конзолата всички **прости числа по-малки или равни на n** по метода на Ератостен.

**Решето на Ератостен** е алгоритъм за намиране на всички прости числа в интервала  $[1, n]$ , където  $n$  е произволно естествено число. Алгоритъмът е кръстен на древногръцкия математик Ератостен, на когото е и приписано изобретяването му.

Идеята е следната: ако намерим просто число  $p$ , то всяко  $p$ -то след него няма да е просто.

За повече информация и анимирана демонстрация виж [Wikipedia](#)

# Problem: Bulls and Cows

Напишете програма за игра с компютъра на **Бикове и крави** - логическа игра за отгатване на цифри. Играе се от двама противника, като всеки се стреми да отгатне тайното число, намислено от другия. След всеки ход, противникът дава броя на съвпаденията.

Играта протича по следния начин. На лист хартия всеки участник написва своето тайно число. Тайните числа са четирицифрени, като цифрите не трябва да се повтарят. След това, последователно един след друг, играчите задават въпрос с предположение за числото на противника. Противникът отговаря, като посочва броя на съвпаденията – ако дадена цифра от предположението се съдържа в тайното число и се намира на точното място, тя е „бик“, ако е на различно място, е „крава“.

**Пример:**

Тайно число: 4271

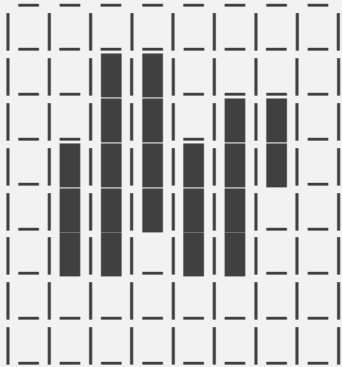
Предположение: 1234

Отговор: „1 бик и 2 крави“. (Бикът е „2“, а кравите са „4“ и „1“.)

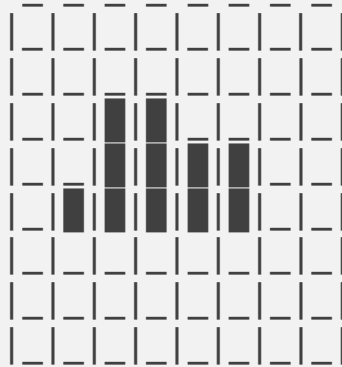
На всеки ход играчите записват предположените числа и отговорите, за да могат чрез дедукция да идентифицират цифрите в тайното число на противника.

# Problem: Melting Iceberg

Айсберг има форма, която може да се изобрази в таблица с  $N$  реда и  $N$  стълба,  $7 < N < 200$ , например айсбергът от фиг. 1 след един час в резултат на топенето се превръща в айсберга от фиг. 2:



фиг. 1



фиг. 2

Клетките от първия и последния ред и стълб са винаги празни. Външните клетки, които са изложени на съприкосновение с топлия въздух и вода се топят, а вътрешните не. Айсбергът се топи по следното правило: всяка клетка която има поне 2 от съседните 4 клетки (с обща страна) празни се стопява изцяло за 1 час, а останалите клетки не се топят изобщо. Напишете програма, която прочита от текстов файл размера и съдържанието на таблицата:

```
8
00000000
00**0000
00**0**0
0*****0
0*****00
0**0**00
00000000
00000000
```

В резултат програмата следва да извежда на екрана броя часове, за които айсбергът ще се разтопи изцяло. В горния пример изходът на програмата следва да бъде: 4.

# Problem: Melting Iceberg II

Реализирайте конзолно приложение за интерактивно въвеждане и редактиране на таблицата от задача 3. Приложението следва да поддържа текстово меню с възможности за:

- 1) редактиране на таблицата;
- 2) създаване на нова празна таблица с възможност за редактиране;
- 3) прочитане на таблицата от текстов файл;
- 4) запис на таблицата в текстов файл;
- 5) изход от програмата.

Редактирането на таблицата трябва да стане в текстов вид, интерактивно от клавиатурата с поддържане на активен курсор (символ '#') и с натискане на '+' за запълване на клетката където е курсора и '-' за изчистване на клетката, където е курсора. Преместването на курсора става със стрелките от клавиатурата.

След натискане на всеки клавиш се извежда цялата таблица и един празен ред за разделител. Редактирането приключва с натискане на клавиша <Enter>, след което се връщаме в главното меню на програмата, като редактираната таблица се запомня.

# Conclusion

- Програмите на Python включват различни команди и обекти (типове данни)
- Променливите получават стойност с команди за присвояване
- Изразите включват променливи, константи и оператори, и се оценяват до някаква стойност
- Данните имат различен тип
- Данни от един тип могат да се преобразуват до данни от друг тип
- Условните оператори се използват за управление на реда на изпълнение на командите
- Командите за повторение позволяват блок от команди да се изпълни многократно

# Thank's for Your Attention!



Trayan Iliev

IPT – Intellectual Products & Technologies

<http://iproduct.org/>

<https://github.com/iproduct>

<https://twitter.com/trayaniliev>

<https://www.facebook.com/IPT.EACAD>