
LEARN PYTHON: SYNTAX

Οι αριθμοί μπορούν να αντιστοιχιστούν σε μεταβλητές ή να χρησιμοποιηθούν κυριολεκτικά σε ένα πρόγραμμα:

```
an_int = 2
```

```
a_float = 2.1
```

```
print(an_int + 3)
```

Πάνω ορίσαμε έναν ακέραιο και ένα float ως μεταβλητές `an_int` και `a_float`.

Εκτυπώσαμε το άθροισμα της μεταβλητής `an_int` με τον αριθμό 3. Καλούμε τον αριθμό 3 εδώ κυριολεκτικά, πράγμα που σημαίνει ότι είναι στην πραγματικότητα ο αριθμός 3 και όχι μια μεταβλητή με τον αριθμό 3 που του έχει ανατεθεί.

LEARN PYTHON: SYNTAX

➔ Οδηγίες (01. Syntax / 07. Numbers.py)

- Μια πρόσφατη εμπειρία σε κινηματογραφική ταινία σας ενθουσίασε να δημοσιεύσετε μια κριτική. Βγαίνετε έξω από τον κινηματογράφο και αρχίζετε να προγραμματίζετε για να δημιουργήσετε τον ιστότοπο σας για κριτική ταινιών: *The Big Screen's Greatest Scenes Decided By A Machine*.
- ✓ Δημιουργήστε τις ακόλουθες μεταβλητές και αντιστοιχίστε ακέραιους αριθμούς σε αυτές: `release_year` και `runtime`.
- ✓ Τώρα, δημιουργήστε τη μεταβλητή `rating_out_of_10` και αντιστοιχίστε τον αριθμό float μεταξύ ενός και δέκα.

