

Week3 Summary

모든 언어는 사용자 간 소통을 가능케 하는 단어와 문법으로 구성된다. 단어가 사용자 의도에 따라 정보를 담는 그릇 역할을 한다면, 문법은 단어를 이어 상대방에게 전달하는 역할을 한다. 프로그래밍 언어에도 정보를 담는 그릇인 변수와 사람과 기계가 소통하기 위한 문법이 존재하며, 크게 variable assignment(변수 할당), if conditioning(if문), for conditioning(for문), function(입력-출력 패키지 함수)로 표현할 수 있다.

MacOS 터미널에서 jupyter notebook을 실행하면, 웹 브라우저에서 컴퓨터 디렉토리를 전시하고, 파이썬 프로그램을 사용할 수 있다. 변수에 넣을 수 있는 정보의 종류에는 숫자와 문자열이 있다. 숫자는 그대로 사용할 수 있지만, 문자는 인용구로 사용해야 한다. 인용구가 아닌 문자는 변수명으로 인식된다. 하나의 cell에 여러 코드를 쓰려면 enter을 하거나 semicolon(;)을 사용해야 한다. 리스트는 square bracket[] 안에 comma(,)를 이용하여 정보를 연결하며, 모든 자료형 정보를 가질 수 있다. 튜플은 () 안에 comma(,)를 이용하여 정보를 연결하며, 모든 자료형 정보를 가질 수 있다. 딕셔너리는 {} 안에 comma(,)를 이용하여, 표제어: 설명 형식의 정보를 연결하며, 표제어는 고정값을 갖는 자료형(숫자, 문자열, 튜플) 정보를 이 변수 정보를 가질 수 있다.

- * 변수 할당: 변수명 = 정보
- * 리스트 인덱싱: 리스트 변수명[인덱스#]
- * print함수: print(입력)
- * type함수: type(입력)
 - * int: 정수 / float: 실수 / str: 문자열 / list: 리스트 / tuple: 튜플 / dict: 딕셔너리
- * cell: 입력창
 - * cell select A: create a new cell above the selected cell
 - * cell select B: create a new cell below the selected cell
 - * cell select X: delete the selected cell
 - * cell select Run or Shift Enter: run cell by cell
- * examples

- * b = 'love' : 변수명 b에 문자열 'love'를 할당한다.
- * love = 2 : 변수명 love에 숫자 2를 할당한다.
- * b = love : 변수명 b에 변수 love를 할당하는데, 변수 love는 숫자 2를 값으로 갖는다.