

Chapter 02_041. [연습문제] 데이터와 변수(02)

—

프로그래밍에서 데이터와 변수를 사용하자!

• 데이터와 변수 사용법

- 사용자가 입력한 데이터의 길이를 출력하는 프로그램을 만들어보자.

메시지 입력: *Hello python!*
 메시지 문자열 길이 : 13

메시지 입력: *안녕하세요. 오늘은 날씨가 좋습니다.*
 메시지 문자열 길이 : 20

Tip

- len() : 문자 길이를 반환함

- 다음 문장에서 '객체지향' 문자열을 찾아 보자.

파이썬(영어: Python)은 1991년 프로그래머인 귀도 반 로섬이 발표한 고급 프로그래밍 언어로, 플랫폼에 독립적이며 인터프리터식, 객체지향적, 동적 타이핑(dynamically typed) 대화형 언어이다. 파이썬이라는 이름은 귀도가 좋아하는 코미디 <Monty Python's Flying Circus>에서 따온 것이다.



'객체지향' 문자열 위치: 85

Tip

- find() : 특정 문자열의 위치를 찾아 반환함.

• 데이터와 변수 사용법

- 아래 출력 결과와 같이 사용자가 입력한 데이터를 모두 실수로 변경한 후 사각형, 삼각형의 넓이를 출력해보자.

가로 길이 입력: 7
세로 길이 입력: 5



```
----- Result -----  
삼각형 넓이 : 17.500000  
사각형 넓이 : 35.000000  
삼각형 넓이 : 17.50  
사각형 넓이 : 35.00  
-----
```