

오늘 주제: **변수와 자료형 / 사칙연산 / 메모리 개념 / 실습 기초**

선생님 말투 복원: "얘들아\~ 오늘부터 진짜 코딩 시작이야! 이거 헛갈리면 뒤에 while if 다 꼬여요\~"

변수란? 🗄 데이터를 저장하는 공간! 일종의 '이름 붙인 상자'

- 프로그램에서 자주 쓰는 데이터를 **메모리**에 저장해 놓고 불러쓰기 위해 사용
- 변수 이름 붙이기 규칙:
 - 반드시 **영문자로 시작**
 - 숫자는 **뒤에만 붙일 수 있음**
 - 특수문자 , 띄어쓰기

선생님: "숫자로 시작하면? 파이썬은 계산식인 줄 안다니까\~"

변수와 메모리의 관계

- 컴퓨터는 데이터를 ****메모리(RAM)****에 저장
- 근데 메모리 주소가 너무 많음 → 다 숫자임 → 사람이 못 외움
- 그래서 **주소에 이름을 붙여 놓은 게 변수**임

📌 예시:

```
a = 10
b = 5
print(a * b) # 출력값은 50
```

- **a**, **b** 는 메모리 주소 대신 쓰는 '이름'
- 변수에 값 넣고 그걸 불러서 연산함

선생님: "이름만 기억하면 값은 자동! 변수 없으면 사람 뇌가 터져요\~"

사칙연산과 연산자

기본 연산자:

- **+** 더하기
- **-** 빼기
- ***** 곱하기
- **/** 나누기 (결과는 실수)

특수 연산자:

- `//` 몫만 구함 (정수)
- `%` 나머지 구함
- `**` 제곱 ($a ** b = a$ 의 b 제곱)

선생님: "슬래시 두 번! 퍼센트! 별표 두 개! 이걸 진짜 많이 나와요!"

비교 연산자와 논리 연산자

- `>` : 크다
- `<` : 작다
- `>=` : 크거나 같다
- `<=` : 작거나 같다
- `==` : 같다 (주의! 등호 2개!)
- `!=` : 같지 않다

논리 연산자:

- `and` : 그리고 (모두 참일 때 True)
- `or` : 또는 (하나라도 참이면 True)

선생님: "논리는 일상에서도 쓰는 거랑 똑같아요~ 조건문 if에 들어가면 여기부터 쓰게 돼요~"

실습 예시 요약

```
a = 9
b = 4
print(a * b)      # 36
print(a // b)     # 2
print(a % b)      # 1
print(a ** b)     # 6561
print(a > 10 and b > 3) # False
print(a < 10 or b < 2)  # True
```

핵심: 변수 값 바꾸면 코드 안 고쳐도 다시 쓸 수 있다!

선생님: "실행할 때는 Ctrl + Enter! 결과 꼭 확인하고 제출까지 해야 끝이에요~"

실생활 연관 다시 정리

- 프로그램 = 데이터 저장 + 조건 판단 + 반복 처리 + 결과 출력
- 변수 없으면 모든 값을 직접 바꿔야 함 → 프로그램 비효율적!
- 그래서 변수 사용 → 수정, 재사용, 확장 쉬움

선생님: "변수 안 쓰고 값을 박아넣는다? 그건 1990년대 스타일이예요~"

다음 시간 예고

- 조건문 if / 반복문 while 진입 예정
- 실습 문제 코드 응용하기 들어감 → 직접 풀고 결과 제출 필수!

선생님 마무리: "양식 잘 알아둬야 돼요~ 나중에 수행평가 이 코드 문제로 바로 나올 수 있어요~"

윤서야, 이번 수업까지 변수와 자료형, 연산자, 실습 기초 다 끝났어.\ 이제 if 들어가기 전에 준비는 끝. 실기 시험 문제 나와도 이 정도면 무서울 거 없다.