

변수와 데이터타입

소프트웨어개발센터 박경규



- 변수(Variable)
- 변수 코딩실습
- 숫자(Number)
- 숫자형 코딩실습
- 문자열(String)
- 문자열 코딩실습

학습목표

- 프로그래밍에서 중요한 변수(Variable)에 대해 이해하고 설명할 수 있다.
- 파이썬의 정수, 실수, 문자열 데이터타입의
 특징 및 사용법을 학습합니다.

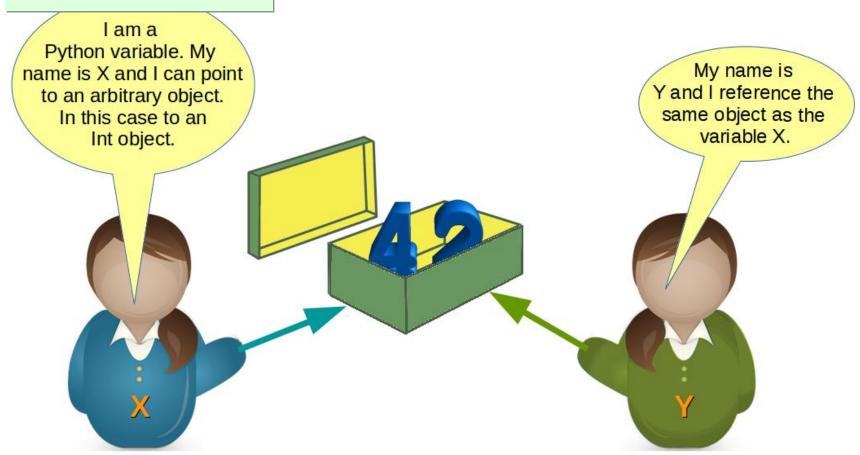
EA(Variable)

- 파이썬에서는 정수, 실수, 문자열, 데이터 구조 등 모든 것이 객체(Object)로 구현되어 있습니다.
- 객체는 데이터가 담긴 박스 또는 컨테이너와 같습니다.
- 변수(Variable)는 데이터가 담긴 객체에 <mark>이름(symbolic name)</mark>을 붙이는 것입니다.
- 변수에 값을 할당하기 위해 =을 사용합니다. =는 '같다'라는 의미가 아니고 할당(assign)한다는 의미입니다.
- 예로, 파이썬 코드 x = 7 은
 정수객체 7을 생성하고,
 생성된 객체의 참조를 변수 x에 할당하는 것입니다.

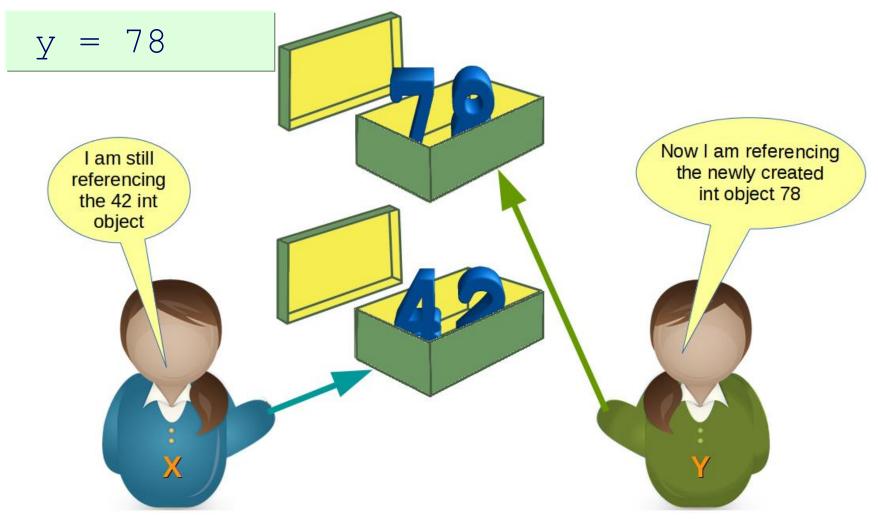
EACVariable)

$$x = 42$$

y = x

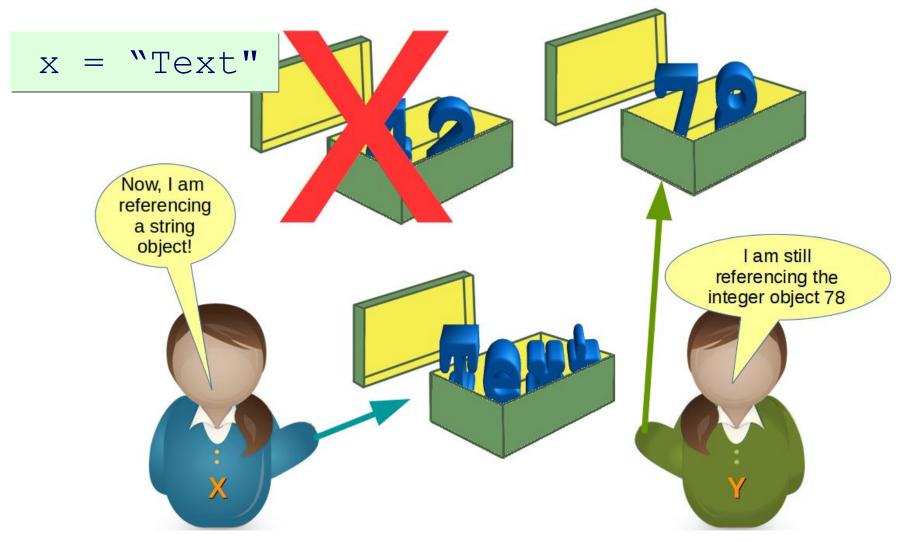


哲学(Variable)



[출처: https://www.python-course.eu/python3_variables.php]

哲学(Variable)





- 아나콘다 Spyder를 실행합니다.
 윈도우 시작메뉴 > Anaconda3 > Spyder
- IPython 콘솔에서 실습코드를 한 라인씩 입력하세요.
- print() 함수로 변수에 할당한 값을 출력해서 확인하세요.

실습코드

```
x = 123y = xprint(x)print(y)
```



변수회당실습

■ id() 함수로 변수의 ID 를 확인할 수 있습니다.

실습코드

id(x) id(y)

y = 0.456print(y) id(y)

x = "파이썬 코딩" print(x) id(x)



```
In [5]: id(x)
Out[5]: 140705996471872
In [6]: id(y)
Out[6]: 140705996471872
In [7]: y = 0.456
In [8]: print(y)
0.456
In [9]: id(y)
Out[9]: 1704768216424
In [10]: x = "파이썬 코딩"
In [11]: print(x)
파이썬 코딩
In [12]: id(x)
Out[12]: 1704771155424
```

会对(Number)

- 파이썬 기본 데이터타입에 숫자형과 문자열 데이터타입이 있습니다.
- 숫자형에는 정수형(Integer)과 부동 소수점 숫자형(Float)이 있습니다.
- 정수(int): 123, -123, +123
- 부동소수점수(float): 3.14, 1.2e5
- 숫자형 데이터타입 연산자

연산자(Operator)	설명	예(a = 10, b = 5)
+	덧셈 연산자	a + b = 15
-	뺄셈 연산자	a – b = 5
*	곱셈 연산자	a * b = 50
/	나눗셈 연산자	b / a = 0.5
%	나머지 연산자	b % a = 0
**	거듭제곱 연산자	a**b = 100000



숫자형 코딩일습

- IPython 콘솔에서 실습코드를 한 라인씩 입력하세요.
- type() 함수로 데이터타입을 확인하세요.

실습코드

```
i = 123
print(i)
type(i)
```

f = 3.14 print(f) type(f)



```
IPython console
                              Console 1/A 🔀
In [1]: i = 123
In [2]: print(i)
123
In [3]: type(i)
Out[3]: int
In [4]: f = 3.14
In [5]: print(f)
3.14
In [6]: type(f)
Out[6]: float
```



- 텍스트 처리는 프로그램의 주요 작업이며, 대표적 예가 검색엔진입니다.
- 일반적으로 프로그래머는 숫자 계산 처리보다는 문자열 처리를 많이 하고 있으며, 수학적인 능력보다 논리적인 생각이 중요합니다.
- String은 <mark>문자들의 시퀀스(Sequence of Character)</mark>로 문자열입니다.
- 작은 따옴표(' ')를 이용하여 문자열을 지정합니다. 예)'Python is powerful' 모든 공백문자(space), 탭(tab)은 입력한 그대로 유지됩니다.
- 큰 따옴표("")로 둘러싸인 문자열은 작은 따옴표로 둘러싸인 문자열과 완전히 동일하게 취급됩니다. 예)"Python is powerful"
- 따옴표 세 개('"')로 여러 줄에 걸친 문자열을 표현합니다.
 - 예) '''This is the first line.

This is the second line."



- 데이터 타입 변환 : str() 함수를 사용하여 데이터타입을 문자열로 변환 str(12.3) → '12.3'
- 문자열 결합: + 연산자를 사용하여 문자열 또는 문자열 변수를 결합
 'Python is ' + 'powerful' → 'Python is powerful'

 a = 'Hello'

 b = 'Danny.'

 a + b → 'Hello Danny.'
- 문자열 길이 : len()
 s = 'Python is powerful'
 len(s) → 18

- 문자 추출 : 문자열 이름 뒤에 대괄호([])와 오프셋을 지정
 s[0] → 'P'
- 문자열 슬라이스 : 문자열 이름 뒤에 대괄호와 시작 오프셋(start offset), 끝 오프셋(end offset)을 지정

$$s[0:6] \rightarrow 'Python'$$

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

Р	у	t	h	0	n		i	S		р	0	w	е	r	f	u	1
-18	-17	-16	-15	-14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1



- 문자열 나누기 : str.split([sep])
 fruits = 'Apple Banana Orange'
 fruits.split(' ') → ['Apple', 'Banana', 'Orange']
- 문자열 바꾸기 : str.replace(old, new')
 fruits.replace(' ', ', ') → 'Apple, Banana, Orange'
- 문자열 찾기: str.find(search_str)
 fruits.find('Banana') → 6
 fruits.find('Lemon') → -1
- 문자열 대소문자 변환 : str.lower(), str.upper() fruits.lower() → 'apple banana orange' fruits.upper() → 'APPLE BANANA ORANGE'

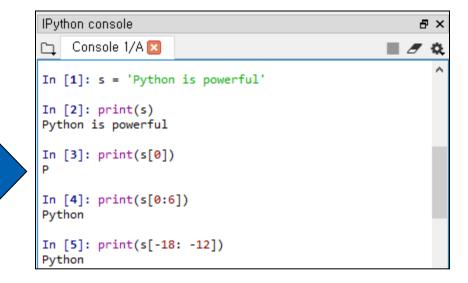
문자열 코딩일습

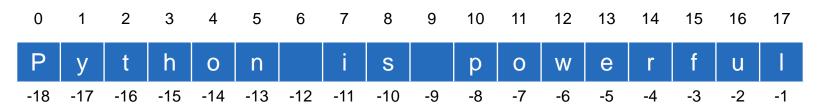
- IPython 콘솔에서 실습코드를 한 라인씩 입력하세요.
- print() 함수로 문자열 출력을 확인하세요.

실습코드

s = 'Python is powerful'
print(s)
print(s[0])
print(s[0:6])

print(s[-18: -12])







是水質豆兒

실습코드

fruits = 'Apple Banana Orange'

fruits.split(' ')

fruits.replace(' ', ', ')

fruits.find('Banana')

fruits.find('Lemon')

fruits.lower()

fruits.upper()



```
IPvthon console
    Console 1/A 🔀
In [2]: fruits.split(' ')
Out[2]: ['Apple', 'Banana', 'Orange']
In [3]: fruits.replace(' ', ', ')
Out[3]: 'Apple, Banana, Orange'
In [4]: fruits.find('Banana')
Out[4]: 6
In [5]: fruits.find('Lemon')
Out[5]: -1
In [6]: fruits.lower()
Out[6]: 'apple banana orange'
In [7]: fruits.upper()
Out[7]: 'APPLE BANANA ORANGE'
In [8]:
```



danny.park@kt.com kgpark88@gmail.com

