



#ШПАРГАЛОЧКИ



ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ PYTHON

Начальный уровень

Материалы подготовлены отделом методической разработки

Больше полезных материалов и общения в нашем комьюнити в Telegram: https://t.me/hw_school



Закрепляем пройденное.
Переменные



Python – язык программирования, а любой язык программирования состоит из команд.

Если мы хотим, чтобы компьютер что-то сделал, то нам надо написать код - последовательность команд, которые и должен выполнить компьютер.

Иными словами, программируя, мы просто говорим компьютеру, что нужно сделать, на понятном ему языке.



Переменные – это специальные “ячейки” в памяти компьютера, где он может хранить какую-то информацию. Их можно сравнить с коробками, где мы можем хранить что угодно - например, учебники. Но чтобы знать, что в какой коробке лежит, коробки надо подписать - дать им имена.

Имена **переменным** мы можем давать любые, но желательно, чтобы из названия было понятно, что хранит эта **переменная**. Имя **переменной** не должно совпадать с названиями **команд** (например, нельзя назвать **переменную print** или **if**) или начинаться с цифры. Названия **переменных** пишутся с маленькой буквы, и если имя состоит из двух и более слов, между ними пишем нижнее подчеркивание.



import math

Библиотека с математическими командами

math.sqrt()

Команда для нахождения квадратного
корня

print("hello world")

Вывод строки

print("hello world"+"from Vasya")

Складывание строк

name = "Вася"

Создание переменной

user_name = input("Введите Ваше имя")

Ввод значения с клавиатуры