**Lessons 10 HW:**

**1). פונקציה היא רצף של פעולות שניתן להצהיר עליהן בתחילת התכנית, המטרה של פונקציה היא להקל על המתכנת בכך שאם הוא רוצה לבצע את אותה הפעולה מספר פעמים בקטעים שונים של הקוד הוא לא צריך לרשום את כל הקטע קוד שוב ושוב בתכנית, מספיק להצהיר על הפונקציה בתחילת הקוד ולקרוא לה כל פעם שרוצים להריץ את הקטע קוד שלה.**

**2).כדי להדיר פונקציה בפייטון ניתן להשתמש בפקודה:**

**def \_functionname\_ ()**

**פקודה def \_functionname\_ () מצהירה על פונקציה ונמקם אותה בחלק העליון של התכנית, צריך לתת לה שם על מנת שנוכל לקרוא לה בהמשך, הערך שנכתוב בסוגריים יהווה ערך ברירת מחדל שהפונקציה תקלוט במידה והמשתמש לא קלט ערך לתוך הפונקציה לפני**

**3). על מנת להוסיף פרמטרים לפונקציה נרשום אותם שנקרא לפונקציה בתוך הסוגריים, מטרת הפרמטרים הם לתת נתון שאותו נזין לתוך הפונקציה על מנת שהיא תוכל לעבוד (במידה וצריך לקלוט נתון מהמשתמש), כדי לתת ערך ברירת מחדל לפונקציה צריך להגדיר אותו בתוך הסוגריים שמצהירים על הפונקציה, את הערך שנותנים לפונקציה עדיף שנגדיר על ידי שם משתמש שיופיע רק בפונקציה על מנת שהפונקציה לא תתחיל לחפש אותו מחוצה לקוד, אחרת יכול להיות בלבול של הנתון שנקלט על ידי המשתמש.**

**4). ניתן להעביר ערך ספציפי לפרמטר בפונקציה על ידי כתיבתו בתוך הסוגריים שקוראים לפונקציה.**

**5). אנו נרצה שפונקציות יוכלו להחזיר ערך בפייטון כדי שנוכל להשתמש בו בשאר הקוד בתכנית, הרי קוד שרץ בתוך הפונקציה ישמר רק בה ולא יצא מחוצה לו, על מנת שכן נוכל להוציא מידע מהפונקציה נשתמש בפקודה:**

**return()**

**פקודה זו מחזירה את הערך שיהיה רשום בתוך הסוגריים של הפקודה.**

**6). דילוג על שאלה זו**

**7). על מנת לייצר מספר אקראי בפייטון ניתן להשתמש בפקודה בשם:**

**random.randint()**

**כדי שפקודה זו תעבוד נטען ספריה שנקראת random בתחילת הקוד, כדי לטעון את הספרייה נכתוב:**

**import random**

**בתחילת הקוד.**

**8-11). שאלות אלה נפתרו בgit וקישור אליהם מצורף במייל.**