## **HELLO W®RLD**



#ШПАРГАЛОЧКИ



## ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ РҮТНОN

## Начальный уровень

Материалы подготовлены отделом методической разработки

Больше полезных материалов и общения в нашем комьюнити в Telegram: <a href="https://t.me/hw\_school">https://t.me/hw\_school</a>







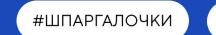
## Р.1.12. Консольные крестики-нолики







- Список это структура данных в которой можно хранить несколько различных элементов.
- Элементом списка может быть что угодно, в том числе другой список.
- Элементы в списке нумерованы, нумерация списка начинается с 0! Номер элемента списка называется индексом.
- У списков есть встроенные команды для работы с ними. Что бы их использовать, нужно написать имя\_списка.название\_команды()
- Для того чтобы как-либо работать с элементом списка, нужно его сначала получить, то есть достать. Достаем элемент из списка по индексам список [номер\_элемента];
- В списке могут храниться и другие списки. Если в списке есть один уровень вложенных списков, то такой список называют двумерным.







Двумерные списки очень удобны, так как их можно представить как таблицу. Вложенные списки будут её строками (row), а индексы элементов в них соответствуют столбцам (column) таблицы. Чтобы извлечь элемент вложенного списка, нужно написать два индекса (каждый в своих квадратных скобках). Например, список[2][0] - это первый элемент третьего вложенного списка.

