

3. 파이썬 제어문

1. 파이썬에서 제공하는 제어문 2가지는?

1. 조건문, 입출력
2. 입출력, 라이브러리
3. 조건문, 반복문
4. 반복문, 입출력

2. 조건식이 참인 경우에만 실행되는 제어문은?

1. 입출력
2. 라이브러리
3. 반복문
4. 조건문

3. 다음 조건문에서 실행되는 내용은?

```
if 3 < 5 :  
    a = 1 ㉠  
    b = 2 ㉢  
    c = 3 ㉡  
d = 4 ㉣
```

1. ㉠
2. ㉠ ㉢
3. ㉠ ㉢ ㉡

4. ㉔

4. 다음 조건문에서 실행되는 내용은?

```
if 3 > 5 :  
    a = 1 ㉔  
    b = 2 ㉕  
    c = 3 ㉖  
d = 4 ㉗
```

1. ㉔
2. ㉔ ㉕
3. ㉔ ㉕ ㉖
4. ㉗

5. 다음 조건문의 실행 결과는?

```
if 3 == 5 :  
    print("a")  
print("b")
```

1. 에러가 난다.
2. 'a'
3. 'b'
4. 'a'
'b'

6. 다음 조건문의 실행 결과는?

```
if 3 != 5 :  
    print("a")  
print("b")
```

1. 에러가 난다.
 2. 'a'
 3. 'b'
 4. 'a'
- 'b'

7. 조건식이 참이 아닐 경우 실행하는 부분은?

1. iif
2. then
3. print()
4. else

8. 다음 조건문 코드의 실행 결과는?

```
a = 10  
  
if a < 3 :  
    print ("apple")
```

```
else:  
    print ("banana")
```

1. 에러가 발생한다.
2. 'apple'
3. 'banana'
4. 'apple'
 'banana'

9. 다음 조건문 코드의 실행 결과는?

```
a = 3  
  
if a < 7 :  
    print ("apple")  
elif a < 5 :  
    print ("kiwi")  
else:  
    print ("banana")
```

1. 에러가 발생한다.
2. 'apple'
3. 'kiwi'
4. 'banana'

10. 다음 조건문 코드의 실행 결과는?

```
a = 9

if a < 7 :
    print ("apple")
elif 8 <= a :
    print ("kiwi")
else:
    print ("banana")
```

1. 에러가 발생한다.
2. 'apple'
3. 'kiwi'
4. 'banana'

11. 다음 조건문 코드의 실행 결과는?

```
a = 11

if a < 7 :
    print ("apple")
elif a < 4 :
    print ("kiwi")
else:
    print ("banana")
```

1. 에러가 발생한다.
2. 'apple'
3. 'kiwi'
4. 'banana'

12. 다음 조건문 코드의 실행 결과는?

```
a = 6

if a < 7 :
    print ("apple")

    if 5 <= a :
        print ("mango")
elif a < 4 :
    print ("kiwi")
else:
    print ("banana")
```

1. 'apple'
 'mango'
2. 'apple'
3. 'mango'
4. 'banana'
5. 'kiwi'