

Learn Python

3강 - 간단한 게임만들기

1. 파이썬 제어문 복습하기

2.1 if문

- 만약 ...이 참이라면 ()을 수행한다.

if 조건문:

수행문1

else

수행문2

>>

```
box = ['a', 'b', 'c', 'd', 'e']
```

```
if 'f' in box:
```

```
    pass
```

```
else:
```

```
    print("f가 없습니다.")
```

2.2 while문

- 반복해서 문장을 수행해야 하는 경우

while 조건문:
수행문1

```
>>  
a = 0  
while a < 10:  
    a = a+1  
    if (a % 2 == 0):  
        continue  
    print(a)
```

2.3 for문

- 가장 많이 활용하는 반복문

for 변수 in 리스트(튜플 or 문자열):
수행문1

>>

```
marks = [90, 25, 67, 45, 80]
```

```
number = 0
```

```
for mark in marks:
```

```
    number = number +1
```

```
    if (mark < 60):
```

```
        print("%d번 학생 분발하세요. 불합격입니다. " % number)
```

```
        continue
```

```
    print("%d번 학생 축하합니다. 합격입니다. " % number)
```

2. 파이썬 함수 복습하기

2.1 함수

- 반복되는 부분이 있을 경우 함수로 작성

```
def 함수명(입력 인수):  
    수행할 문장1
```

```
>>
```

```
def sum(a, b):  
    return a + b
```

3. 파이썬 게임 개발하기

4.1 거북이 그래픽 활용

- turtle_run1.py
- turtle_run2.py
- turtle_run3.py
- turtle_run4.py

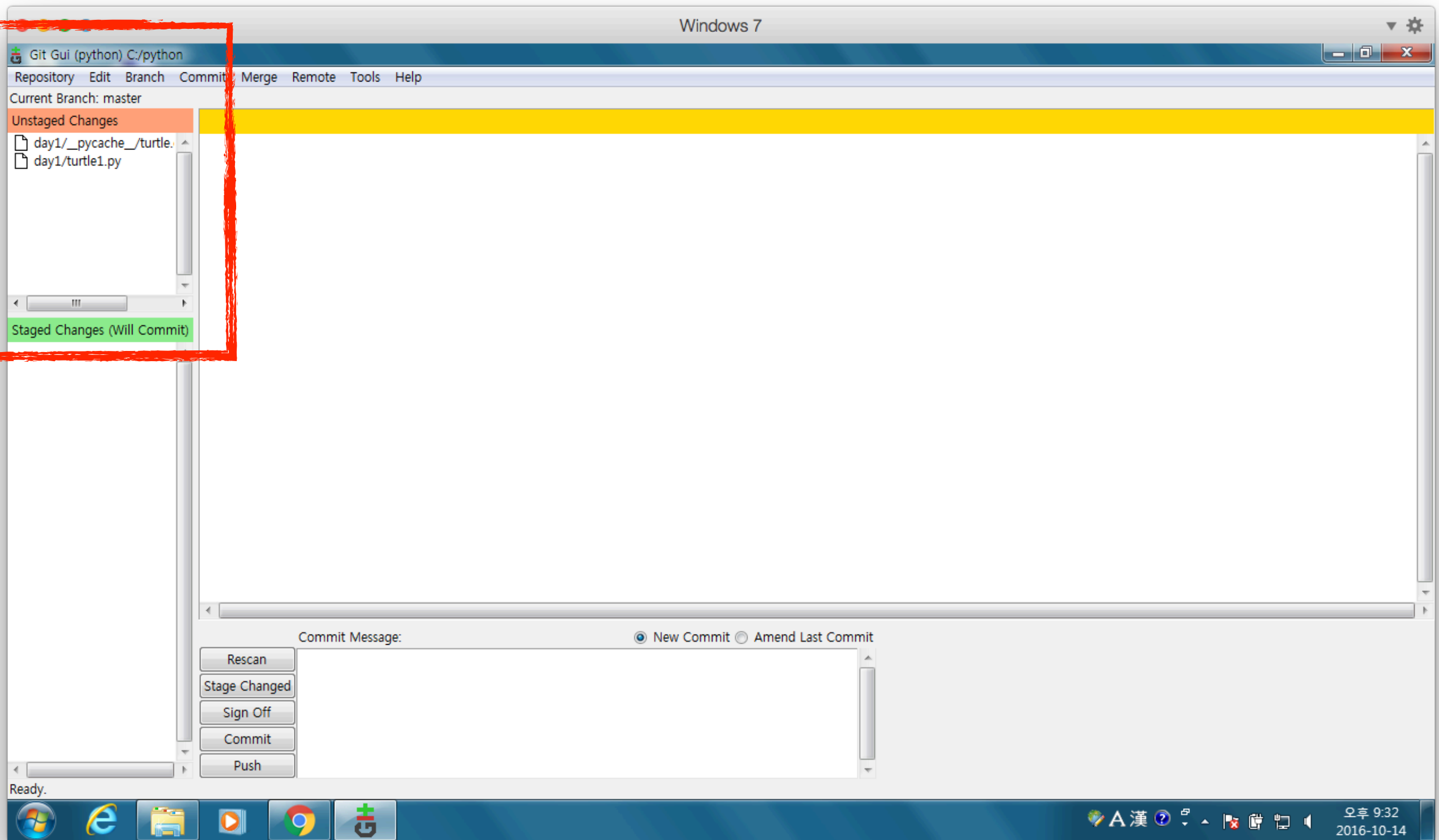
4. Git 간단 설명(1)

4.1 git clone

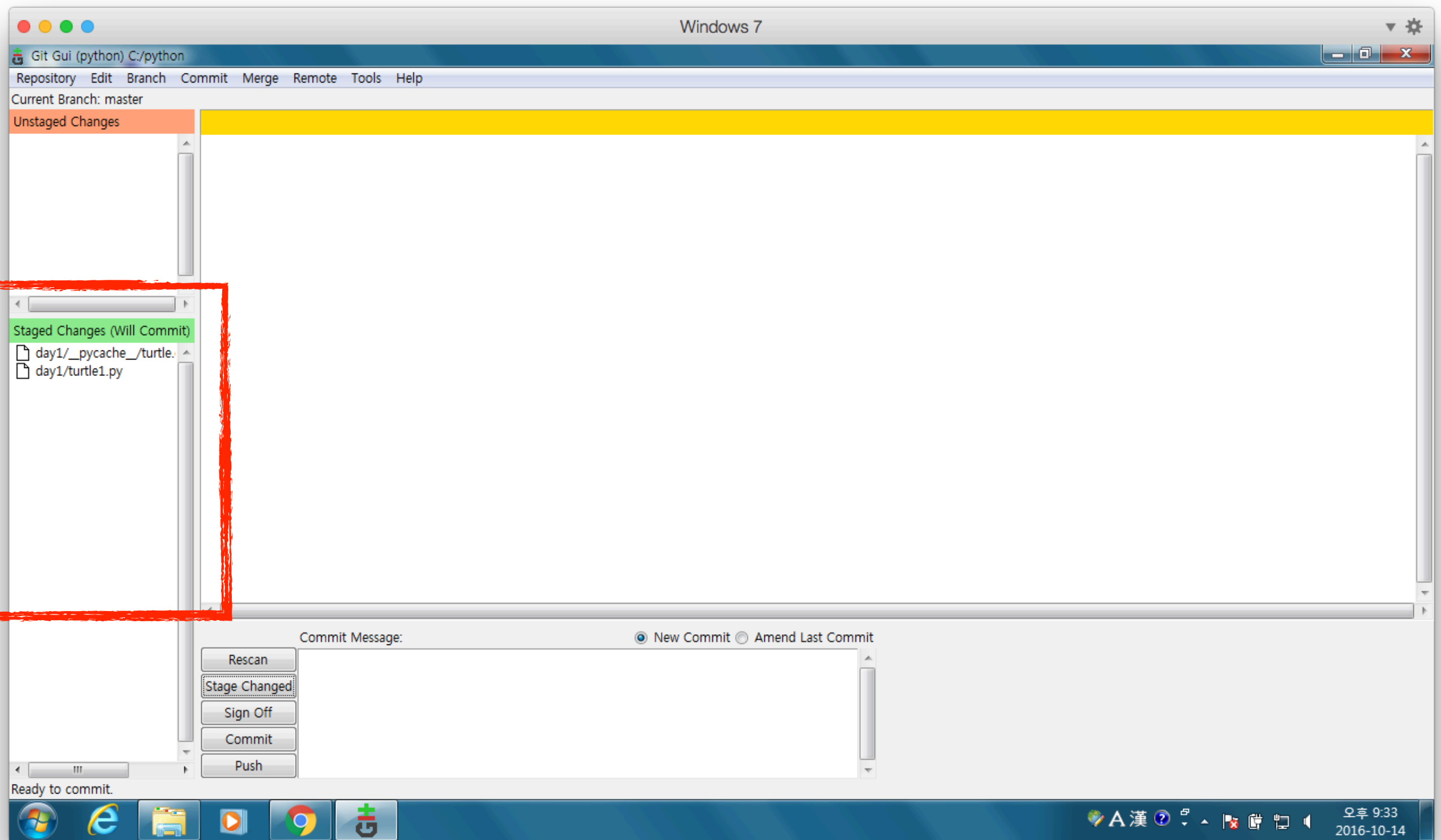
- 원격 저장소의 복제합니다.
- `git clone /로컬/저장소/경로`
- `git clone 사용자명@호스트:/원격/저장소/경로`

4.2 git 작업의 흐름

- 작업 디렉토리 - 인덱스 - HEAD
- 작업 디렉토리의 변경 내용은 unstaging area
- add를 해주면 인덱스 영역으로 staging area
- commit을 해주면 HEAD 영역
- 즉, 코드의 변경이 생기면 add를 한 뒤에 commit 한다.



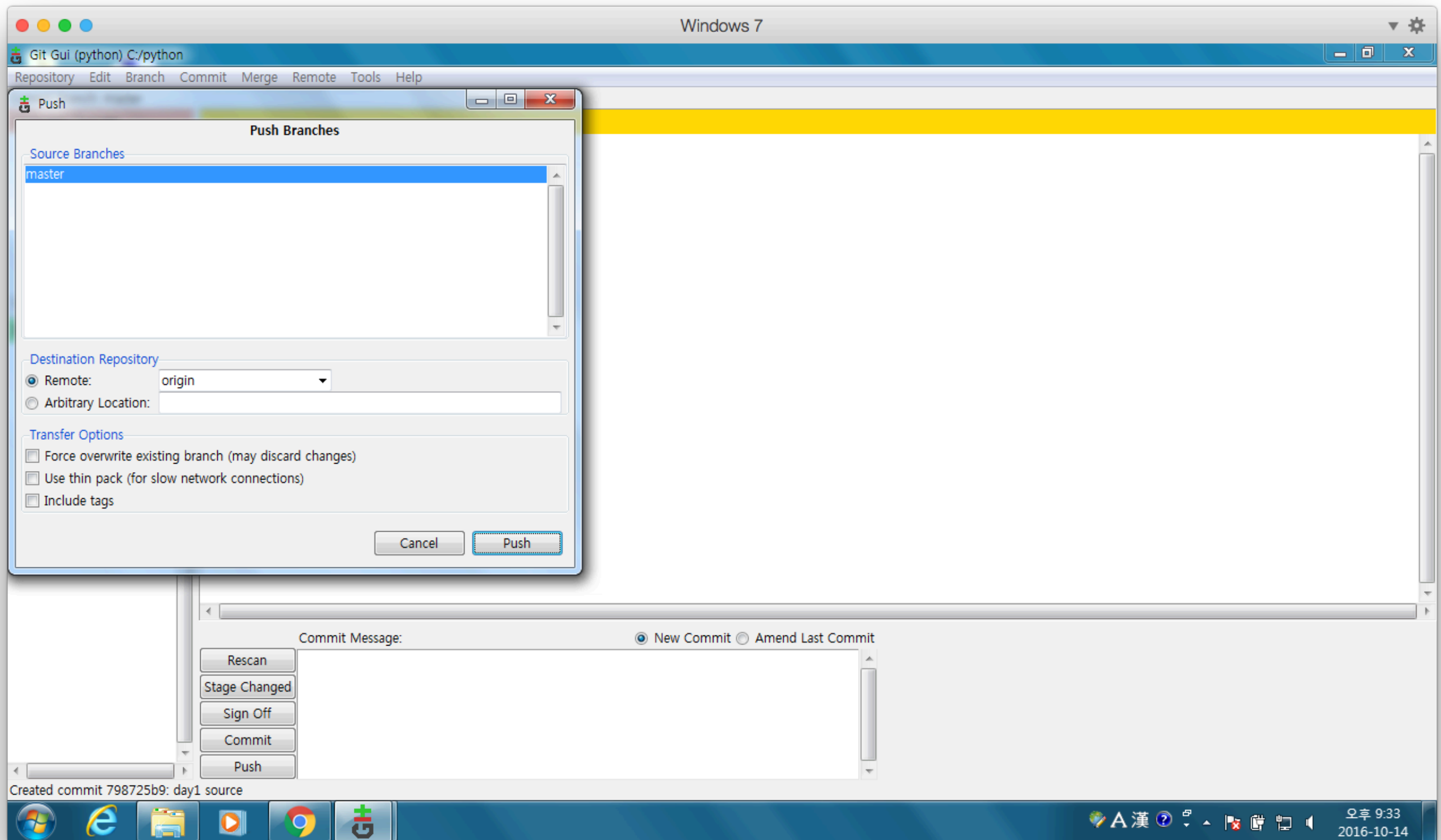
unstaged



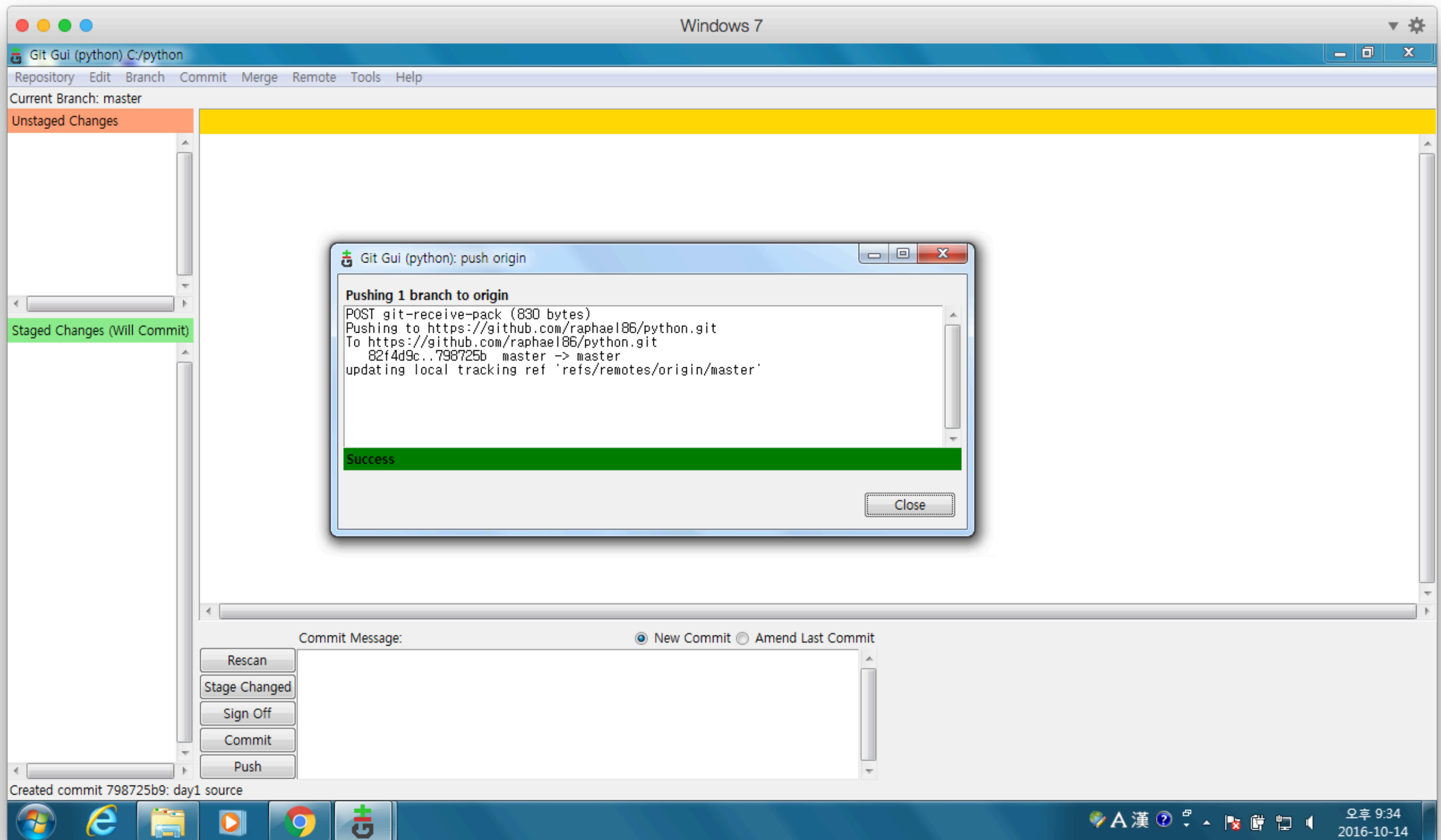
staged

3.3 git push

- commit한 내용을 원격 저장소로 올리는 작업
- git push (원격저장소) (브랜치)
- git push origin(깃헙저장소) master(기본 브랜치명)



origin master로 push 합니다.



push 성공