**Урок 1**

**Задание 1**

x = 6  
y = 4  
x = x \* y # Умножаем x на y  
y = y + x # Прибавляем x к y  
x = x - 5 # Вычитаем 5 из x  
y = y + x # Прибавляем x к y  
print("x =", x)  
print("y =", y)

Ответ: x = 19 y = 47

**Задание 2**

s\_1 = "то"  
s\_2 = "мо"  
s\_1 = s\_1 + "р"  
s\_2 = s\_2 + "н"  
s\_1 = "и" + s\_1  
s = s\_2 + s\_1  
  
print("s =", s)

Ответ: s = монитор

**Практическая работа**

**Задание 1**

Язык программирования — это язык, предназначенный для создания компьютерных программ.

Среда разработки — это программное обеспечение, включающее в себя набор инструментов для удобного создания, редактирования, тестирования и запуска программ на выбранном языке программирования.

Программа — это набор инструкций, следующих друг за другом и имеющих входные данные и выходные данные.

Переменная — это именованное место в памяти компьютера для хранения различной информации.

Строка — это последовательность данных, который представляет собой обычный текст.

**Задание 2**

Допустимые имена переменных: - a\_1 - s - s1 - т\_1 - радиус - rad\_1 - maximum - ves - Massa – DLINA

**Задание 3**

a = 5  
b = 6  
b = b - 2  
a = a + b \* 3  
print(a)

Ответ: 17

**Задание 4**

a = 3  
b = 7  
a = a \* 4  
b = b - 2  
a = a + b \* 4  
b = a / 2 + b / 5  
print(b)

Ответ: 17.0

**Задание 5**

s = "бит"  
  
s = s \* 4  
  
print(s)

Ответ: битбитбитбит

**Задание 6**

s1 = "сор"  
s2 = "кур"  
  
s = s2 + s1  
  
print(s)

Ответ: курсор

**Задание 7**

s = "инф"  
a = 3  
s = s \* a  
print(s)

Ответ: инфинфинф

**Задание 8**

Запишите строку программы, которая присваивает переменной n ваше имя.

Ответ: n = "ВашеИмя"

**Задание 9**

a = 20  
b = 20  
c = 11  
sr = (a + b + c) / 3  
print(sr)

Ответ: 17.0

**Задание 10**

a = 10  
b = 20  
  
Perimetr = 2 \* (a + b)  
print(Perimetr)

Ответ: 60