

L11-4 | 化敌为友

模块39：函数应用 & 模块40：百兽词典



ANALYTICAL
INTELLECTUALLY CURIOUS
CREATIVE



项目内容

1 项目内容

函数应用

百兽词典

单词卡

return:回来

enemy:敌人

animal:动物

choice:选择





用函数返回值做运算



函数的**返回值**可以直接用于表达式运算。

```
def 函数名(参数):
```

```
    函数代码
```

```
    return 结果
```

```
总结果 = 函数名(参数1) + 函数名(参数2)
```



代码示例

```
def area(r):
```

```
    pi = 3.14:
```

```
    return pi*r*r
```

----> 函数返回了一个计算结果

```
total = area(2)+area(3)
```

```
print(a)
```

----> 利用函数返回的结果，
进行下一步的计算



用函数返回值做判断



函数的**返回值**如果是**布尔值**，可以直接作为if语句的条件。////

```
def 函数名(参数):  
    函数代码  
    return True 或 False  
  
if 函数名(参数):  
    执行操作
```



代码示例

```
def is_even(num):  
    if num%2==0:  
        return True
```

--> 函数返回了一个布尔值

```
n = 6
```

```
if is_even(n):  
    print('偶数')
```

-----> 函数直接作为if语句的判断条件



百兽词典



师父，我想去考考大家单词背得怎么样了。



那我们快和小创客一起做**百兽词典**，来抽查原始人的英文单词记忆情况吧。



项目介绍

1 显示单词



3 判断对错

2 展示选项



百兽词典



知识回顾

random.choice()方法

作用：随机选择列表元素

格式：random.choice(列表名)

注意：使用该方法，需要先导入random工具箱。

代码示例

```
# 这段代码实现了从列表animal中随机选择一个元素的功能
import random
animal = ['dog', 'cat', 'snake', 'monkey']
a = random.choice(animal)
print(a)
```



输出区

cat

▶ 运行



百兽词典



知识回顾

通过键获取字典中的值

格式:

字典名 [键]

代码示例

```
# 查询字典里 的值  
dic = {'dog': '狗', 'cat': '猫',  
       'snake': '蛇', 'tiger': '老虎'}  
zh = dic['tiger']  
print(zh)
```



输出区

老虎

▶ 运行



项目日志

