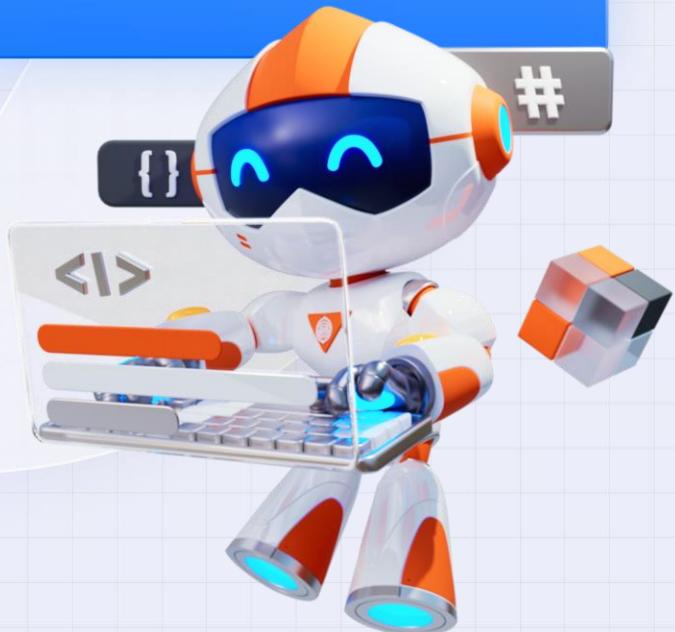


L11-4 | 化敌为友

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

animal:动物

enemy:敌人

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):
```

----->

函数直接作为if语句的  
判断条件

```
    print('偶数')
```



## 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个**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

