

2. 记住内存和变量

你将学到:

- 如何使用变量在内存中"记住"或保存信息
- 变量也叫做 "名字" 或 "变量名"
- 变量可以是不同的东西, 如数字和字符串

动手试一试

1. 创建一个变量, 并给它赋一个数值, 然后用 print 打印这个变量
2. 改变这个变量, 可以用一个新值替换原来的值, 或者将原来的值增加某个量. 使用 print 显示这个新值.
3. 创建另一个变量, 并赋给它一个字符串, 然后用 print 显示这个变量.
4. 在交互模式中让 Python 计算一周有多少分钟. 但要使用变量. 分别以 DaysPerWeek (第周天数), HoursPerDay (每天小时数) 和 MinutesPerHour (每小时分钟数)为名字创建变量 (当然, 你也可以用自己取的变量名), 然后将它们相乘.
5. 人们问题说没有足够时间做到尽善尽美. 如果一天有 26 个小时, 那么一周会有多少分钟呢? (提示: 改变 HoursPerDay)

程序的特征: 就是给计算机下达的一系列指令

1. 输入(input)
2. 处理(process)
3. 输出(output)

游戏中的输入, 处理, 输出 如何处理输入? 计算机处理输入, 必须首先记住输入. 什么是内存? 画一个内存, 用便签演示 计算机如何把东西放在内存中的某个地方呢? 放好之后如何找回来呢? 计算机内存中可以放什么东西呢?

1. 数字
2. 字符串或字符序列,
3. 算术表达式

你要取回你的东西时, 你只要提供名字即可, 不需要知道东西的具体位置, Python 会

In [3]:

```
print("25+58")
print(25+58)
你好 = 10
print(你好)
```

```
25+58
83
10
```

2.2 名字

In [1]:

```
Teacher = "Wei Huayi" # 赋值操作
print(Teacher)
```

```
Wei Huayi
```

1. 字符串\数字可以名字
2. 一个东西可以有多个名字

2.3 名字中可以有什么字符

1. 字母和数字, 下划线
2. 区分大小写
3. 必须以字母或者下划线开头
4. 不能有空格

2.4 数字和字符串

字符串 字母,数字或标点符号组成的序列, 用 "" 来区别.

长字符串 三重引号字符串. (triple-quoted string) """ """ "" ""

字符串的操作

In [2]:

```
print("cat"+"dog")
```

catdog

它们有多可变

In [3]:

```
Teacher = 'wei huayi'
```

In []:

```
Teacher = 'Xiong Ting'
```