

변수

변수(variable)는 값을 저장하는 상자로 생각할 수 있다.
변수는 컴퓨터 메모리 공간에 만들어 진다.

파이썬에서 변수를 생성하려면

```
x = 100
```

```
x
```

```
->>> 100
```

```
name = "홍길동"
```

```
print(name)
```

```
->>> 홍길동
```

식별자

- 변수의 이름은 식별자(identifier)의 일종.
- 식별자는 변수와 변수를 식별한은 역할을 담당.

sum : 영문 알파벳 문자로 시작

_count : 밑줄 문자로 시작할 수 있다.

number_of_pictures : 중간에 밑줄 문자를 넣을 수 있다.

King3 : 맨 처음이 아니라면 숫자도 넣을 수 있다.

2nd_base (X) : 숫자로 시작할 수 없다.

money# (X) : #과 같은 기호는 사용할 수 없다.

사용자로부터 문자열 입력 받기

문자열(string)이란 문자들이 모인 것

[Lab] 간단한 로봇 기자 만들기

사용자에게 경기장, 점수, 이긴 팀, 진 팀, 우수 선수를 질문하고 변수에 저장한다.
이들 문자열에 문장을 붙여서 기사를 작성한다.

```
# 사용자의 대답을 변수에 저장한다.  
stadium = input("경기장은 어디입니까?")  
winner = input("이긴팀은 어디입니까?")
```

```

loser = input("진팀은 어디입니까?")
vip = input("우수선수는 누구입니까?")
score = input("스코어는 몇대 몇 입니까?")

# 변수와 문자열을 연결하여 기사를 작성한다.
print("")
print("=====")
print("오늘", stadium, "에서 야구 경기가 열렸습니다.")
print(winner, "과", loser, "은 치열한 공방전을 펼쳤습니다.")
print(vip, "이 맹 활약을 하였습니다.")
print("결국", winner, "가", loser, "를 ", score, "로 이겼습니다.")
print("=====")

```

```

경기장은 어디입니까?목동
이긴팀은 어디입니까?두산
진팀은 어디입니까?삼성
우수선수는 누구입니까?용광순
스코어는 몇대 몇 입니까?9:0

=====
오늘 목동 에서 야구 경기가 열렸습니다.
두산 과 삼성 은 치열한 공방전을 펼쳤습니다.
용광순 이 맹 활약을 하였습니다.
결국 두산 가 삼성 를 9:0 로 이겼습니다.
=====

```

[Lab] 부동산 광고 만들기

```

street = "서울시 종로구"
type = "아파트"
number_of_rooms = 3
price = 100000000

print("#####")
print("#                  #")
print("# 부동산 매물 광고 #")
print("#                  #")
print("#####")
print("")
print(street, "에 위치한 아주 좋은 ", type, "가 매물로 나왔습니다. 이 ", type,
      "는 ", number_of_rooms, "개의 방을 가지고 있으며 가격은 ", price, "입니다")

```

결과

#####

#

부동산 매물 광고

#

#####

서울시 종로구 에 위치한 아주 좋은 아파트 가 매물로 나왔습니다 .
이 아파트 는 3 개의 방을 가지고 있으며 가격은 100000000 입니다