

Кружок по программированию на языке Питон

Краткое содержание урока 1:

1. Переменные

```
name = "Иван Иванов"
```

name – название **переменной**

"Иван Иванов" – **данные**, которая содержит переменная name.

2. Строки

Текстовые данные в Питоне называются **строками**.

Для определения строковой переменной можно использовать или двойные, или одинарные кавычки. Например:

```
name = "Иван Иванов"
```

```
name = 'Иван Иванов'
```

3. Встроенная функция print

Встроенная функция **print** позволяет выводить на экран сообщения. Например:

```
print('Hello world!')
```

 – выводит сообщение *Hello world!* на экран

или

```
hi = 'Hello!'
```

```
print(hi)
```

 – выводит значение переменной hi.