



## 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`.