

Lekcja nr 20

PYTHON – PROGRAMOWANIE (cz. I)

1. Środowisko IDLE umożliwia pracę w trybie **interaktywnym** i **skryptowym**.
2. **Kompilacja** – tłumaczenie kodu źródłowego w całości na kod wynikowy.
3. **Interpretacja** – tłumaczenie kodu źródłowego na kod wynikowy instrukcja po instrukcji.
4. Aby w języku Python wyświetlić komunikat na ekranie należy użyć **instrukcji wyjścia** – funkcji *print* („komunikat”). Argumentami funkcji mogą być: teksty, wyrażenia arytmetyczne lub zmienne oddzielone przecinkami.
5. W trybie interaktywnym piszemy polecenie, a następnie w celu wykonania tego polecenia naciskamy klawisz **Enter**.
6. Tablica działań w języku Python:

+	dodawanie
-	odejmowanie
*	mnożenie
//	dzielenie całkowite (z obcięciem części ułamkowej)
/	dzielenie zmiennoprzecinkowe (z zachowaniem części ułamkowej)
%	obliczanie reszty z dzielenia dwóch liczb całkowitych

JEŚLI NIE UTWORZYŁAŚ (UTWORZYŁEŚ) JESZCZE KONTA SKYPE – ZRÓB TO I NICK PRZEŚLIJ NA ADRES: ssp1.wrzesnia@poczta.onet.pl wraz z imieniem nazwiskiem i klasą.

Zainstaluj środowisko Python 3.7.2. Plik instalacyjny znajdziesz pod adresem:
www.1.wrzesnia.pl/Python/python-3.7.2.exe

Wykonaj ćw. 1 na str. 71. Zwróć uwagę na różnicę pomiędzy wykonaniem poleceń w przypadku, gdy nie są połączone i w przypadku, gdy są połączone.

Wykonaj ćw. 2 na stronie 72. Gdy pominiesz jakikolwiek znak (np. ") program nie zostanie wykonany, a na ekranie pojawi się komunikat o błędzie.

Jako ćwiczenie dodatkowe zaprogramuj wyświetlanie komunikatu:

**Dzisiaj jest pierwszy dzień
nauczania zdalnego w naszej szkole.**

Wszystkim życzę dużo zdrowia i wytrwałości.

ZADANIE DOMOWE

Pyt. 1 str. 87.

DLA CHĘTNYCH

Brak.