

Python

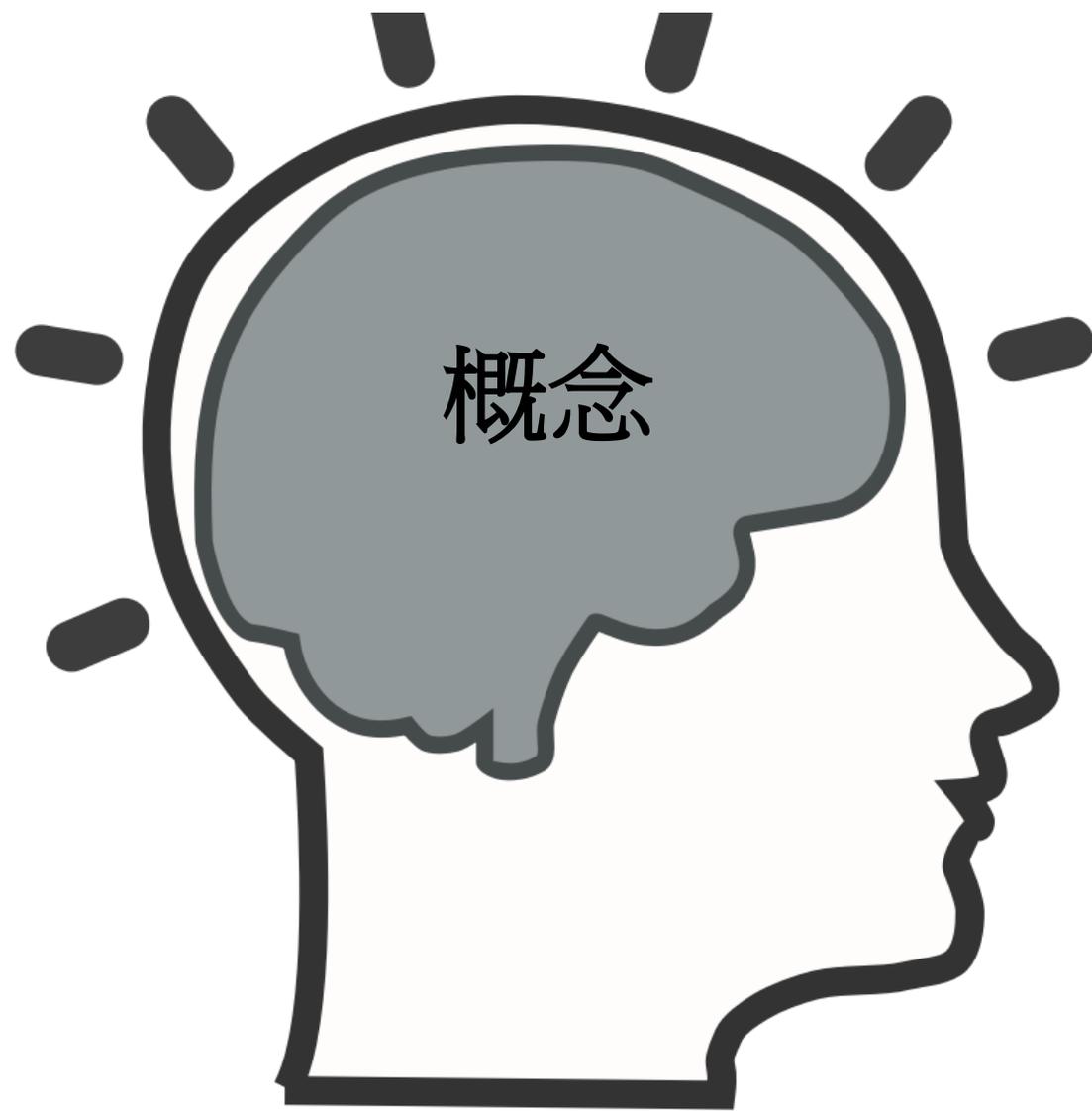
資料也有家



寫一個程式，
在記憶體置放一個整數3，
然後印出來。

問題





資料放在電腦的記憶體，也必須先占地為王



位置	存放的資料
第一個櫃子	3

程式碼

- `a = 3` # 註解1,註解2：請看下頁說明
- `print(a)` # 註解3：請看下下頁說明



註解1：=的用法

輸入
(寫法)

• $a = 3$

這裡的=不是
等號，是指定
運算子

解讀
(功能)

將右邊的內容給
左邊的內容，可
以解讀成得到

執行
(結果)

a 得到3



註解2 : a=3

- 代碼意義
 - 代表向電腦申請 一個櫃子 準備用來存放數據
- a是資料家的名字，
也就是所謂的變數
- 3 是櫃子內存放的資料

櫃子	存放的資料
a	3



如何給資料的家取名

- 原則上隨便取
 - 可以是單獨的字母：a、b、c
 - 可以是多個字母的結合：aaa、bbb、ccc
 - 也可以是混數字的：number1、number2
- 例如：
a = 3;
num = 3.6
num1 = 45.888
num2 = 150



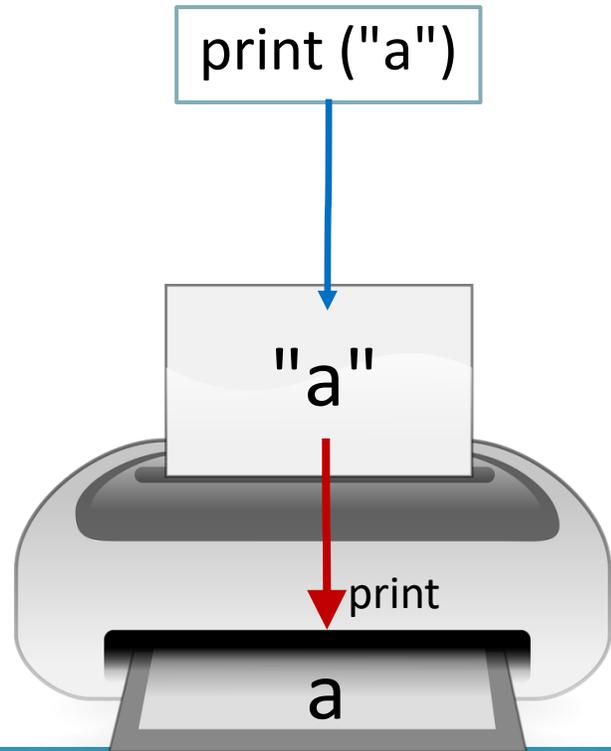
資料內容的類型

- $a=3$
- 3 是資料內容
- 資料可以分成不同類型(資料型態) ,
有整數、小數(浮點數)與文字等



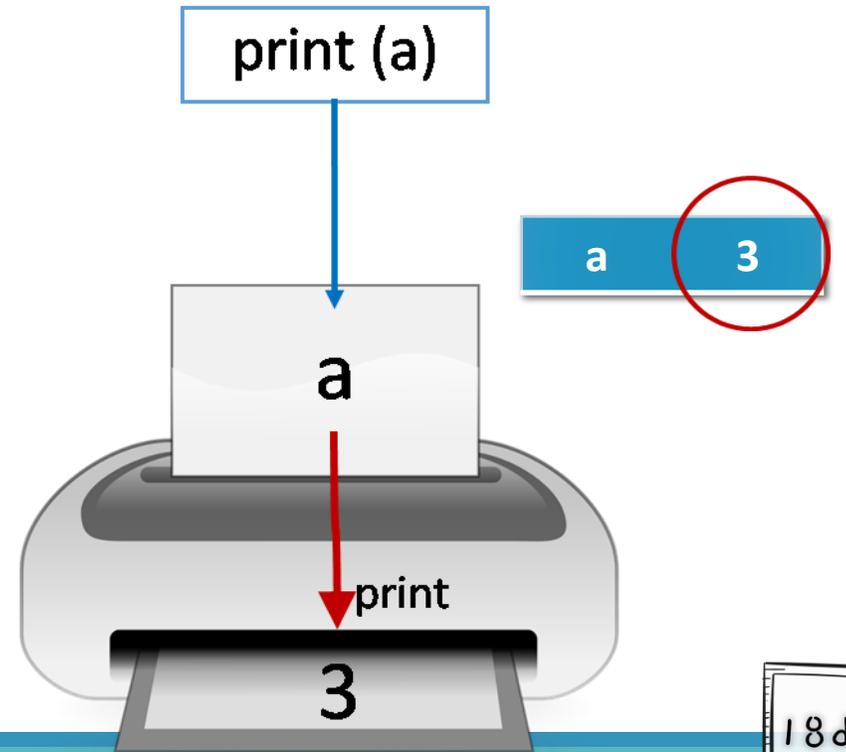
註解3：關於資料的輸出

- 雙引號內的會視為一般文字印出



- 不是放在雙引號內的會視為變數，程式會先找變數存放的值，再印出找到的那個存放值

`a=3`
`print(a)`

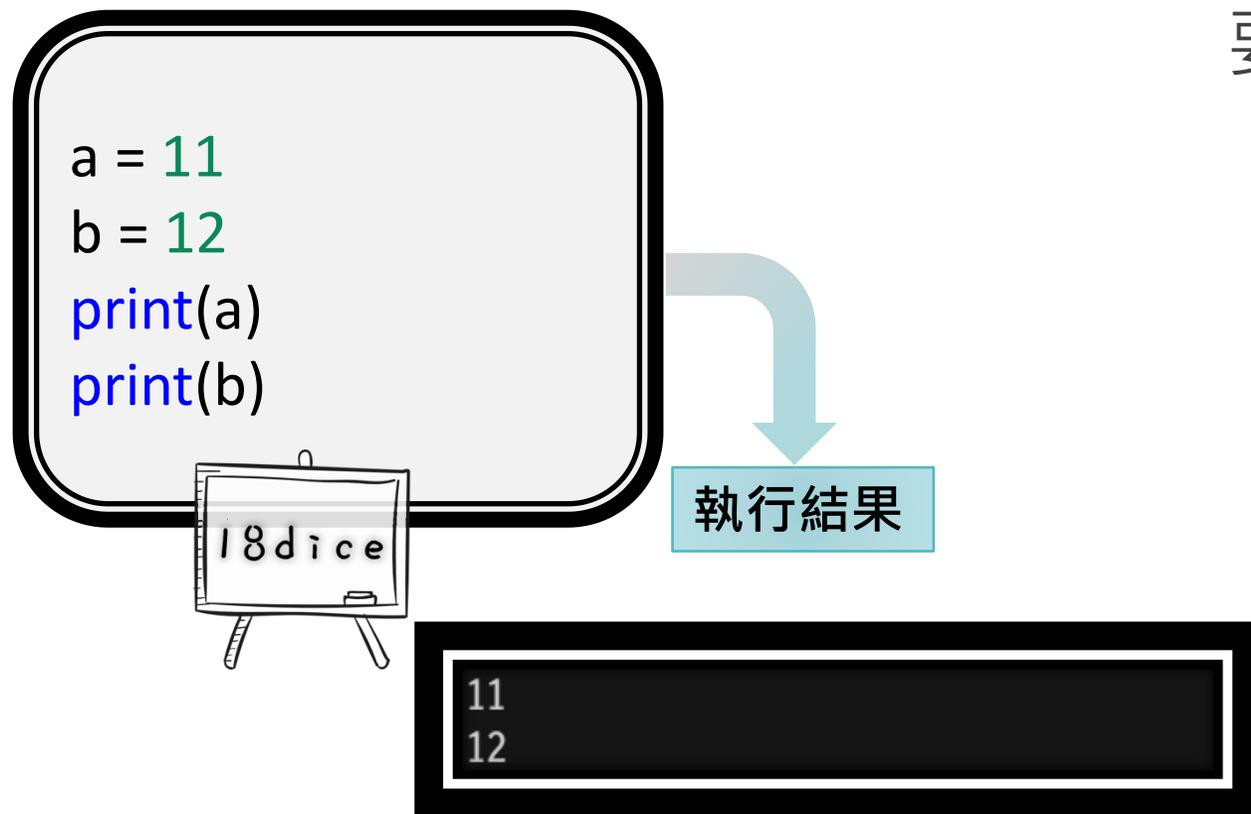


Python

延伸的概念



概念1：兩個變數的輸入與輸出



要印出一個變數就寫一個 print

- 1 個變數 1 行
- 2 個變數 2 行
- 5 個變數 5 行
- 10 個變數 10 行



概念2：除了輸出變數內容外，加了其他說明

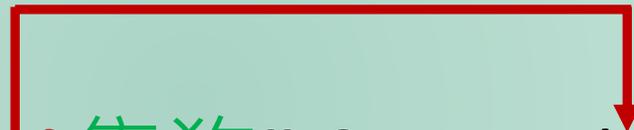
```
a=11
```

```
b=12
```

```
print("我家有{0}隻狗".format(a))
```

```
print("我家有{0}隻貓".format(b))
```

表示參照format的第0個變數a



概念3：多個變數在同一行輸出

```
a = 11
b = 12
print("{0}\n{1}".format(a, b))
```

表示輸出時會換行

執行結果

```
11
12
```

在大括號內加上編號，

代表是對應到 format() 內第幾個變數

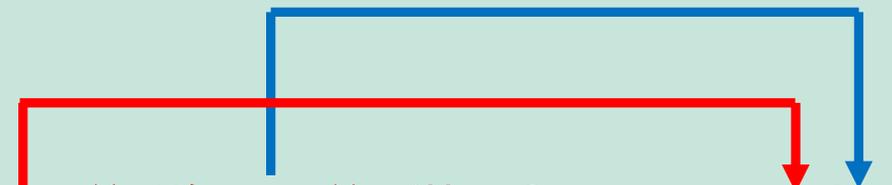
注意: 編號是由 0 開始喔！

- 0對應到format的第一個變數
- 1對應到format的第二個變數



概念 4： 在同一行輸出兩個變數，並且加上其他說明

```
a=11  
b=12  
print("我家有{0}隻狗{1}隻貓".format(a,b))
```



執行結果

我家有11隻狗12隻貓



5：小數(浮點數)如何處理？

是的，資料是
有類型的區別



整數 vs 小數

- int (整數):

- int 是英文單字integer的縮寫
- 不含小數點的數位為整數



- float (小數):

- 含小數點的數字為浮點數

- 3.1415
- 21323.2323
- 233.54
- 87.45
- 999.444
- 99.00



程式碼

代碼都一樣???

- Int(整數):

```
a=11  
print("{0}".format(a))
```

11

- Float(小數):

```
a=11.11  
print("{0}".format(a))
```

11.11

Python format會自動根據變量值，
調整輸出格式

But

若要控制小數輸出格式呢？

小數點位數的多樣呈現

- `a=10.100000`
- `print("{0}".format(a))` #去掉a的小數點並印出
- `print("{0:f}" .format(a))` #預設小數點後6位
- `print("{0:.2f}" .format(a))` #想要小數點後有幾位，:後面就點幾位

```
a=10.100000
b=10.22
print("num1={0}".format(a))
print("num2={0:f}".format(a))
print("num3={0:.2f}".format(a))
print("num1={0}".format(b))
print("num2={0:f}".format(b))
print("num3={0:.2f}".format(b))
```

```
[Python_3_6]$ python3 -d main.py | tee main.py.err
num1=10.1
num2=10.100000
num3=10.10
num1=10.22
num2=10.220000
num3=10.22
[Python_3_6]$
```

