

А. В. Щерба

Программирование на Python[®]

Первые шаги



Москва
Лаборатория знаний

Оглавление

Введение	3
Программа и программирование	3
В чем ценность умения программировать?	3
Глава 1. Знакомство со средой программирования IDLE и первая программа	5
Установка среды IDLE	5
Интерфейс среды IDLE	6
Первая программа на языке Python	7
Оператор print() — вывод данных на экран	7
Эксперименты в интерактивной оболочке	8
Эксперименты с кавычками	10
Арифметические операторы	13
Разработка программ в IDLE	16
Первая многострочная программа	19
Ключи оптимизации	20
Что нового мы узнали в первой главе?	24
Практикум	26
Основные понятия главы	26
Чтение кода	27
Поиск ошибок	28
Оптимизация	29
Разработка	30
Глава 2. Переменные, типы данных. Функции input() и eval()	33
Понятие переменной	33
Оператор input() — ввод данных в программу	37
Ключи оптимизации	41
Функция преобразования eval()	42
Числовой тип данных	44
Результат арифметических операций с числами в Python	43
Логический тип данных	45
Строковый тип данных	46

Что нового мы узнали во второй главе?	47
Практикум	48
Основные понятия главы	48
Чтение кода	49
Поиск ошибок	49
Оптимизация	50
Разработка	50
Глава 3. Условия	52
Неполная форма ветвления: конструкция «если..., то...»	52
Полная форма ветвления: конструкция «если..., то..., иначе...»	54
Примеры неполной и полной форм ветвления	55
Условный оператор <code>elif</code>	55
Операторы <code>and</code> и <code>or</code>	58
Что нового мы узнали в третьей главе?	59
Практикум	60
Основные понятия главы	60
Чтение кода	61
Поиск ошибок	63
Оптимизация	66
Разработка	66
Глава 4. Циклы	70
Цикл с заданным числом повторений — <code>for</code>	70
Функция <code>range()</code>	71
Переменная-счетчик	72
Цикл с предусловием — <code>while</code>	72
Операторы <code>break</code> и <code>continue</code>	74
Вложенные циклы	74
Что нового мы узнали в четвертой главе?	76
Практикум	77
Основные понятия главы	77
Чтение кода	78
Поиск ошибок	81
Оптимизация	82
Разработка	83

Глава 5. Псевдослучайные числа и математика	85
Подключение модулей и библиотек	85
Псевдослучайные числа	85
Модуль random	86
Игра «Угадай-ка!»	88
Модуль math	90
Использование псевдонимов, оператор as	91
Что нового мы узнали в пятой главе?	92
Практикум	92
Основные понятия главы	92
Чтение кода	94
Поиск ошибок	94
Оптимизация	96
Разработка	97
Глава 6. Исполнитель Черепашка	100
Команды перемещения и рисования Черепашки	100
Рисование элементарных фигур	101
Отрезок	101
Равносторонний треугольник	102
Квадрат	103
Окружность	104
Работа с цветом	105
Работа с полем	107
Реализация условных и циклических конструкций	109
Что нового мы узнали в шестой главе?	113
Практикум	114
Основные понятия главы	114
Чтение кода	114
Поиск ошибок	115
Оптимизация	117
Разработка	118
Глава 7. Массивы	123
Списки	123
Операции со списками	125
Конкатенация и дублирование	125
Добавление и удаление элементов	126
Очистка списка	127

Еще несколько методов для списков	127
Сортировка числовых списков	128
Алгоритм сортировки «пузырьком» на Python	128
Метод split() и функция len()	131
Метод sort()	133
Подсчет количества элементов списка. Метод count() ..	136
Кортежи	137
Операции с кортежами	138
Срезы списков, строк и кортежей	141
Словари	145
Операции со словарями	147
Поиск по словарю	150
Сортировка словаря по ключам	151
Что нового мы узнали в седьмой главе?	152
Практикум	155
Основные понятия главы	155
Чтение кода	156
Поиск ошибок	157
Оптимизация	159
Разработка	160
Глава 8. Строки	165
Оператор преобразования в строку str()	165
Строка как массив	166
Обращение по индексу	166
Функция len()	168
Срезы строк	168
Методы find, replace и count	169
Что нового мы узнали в восьмой главе?	170
Практикум	171
Основные понятия главы	171
Чтение кода	172
Поиск ошибок	172
Оптимизация	173
Разработка	174
Глава 9. Функции	176
От программы к подпрограмме	176
Типы подпрограмм	176

Определение функции в программе, оператор <code>def</code>	177
Передача параметров (аргументов) в функцию	178
Возврат значения из функции, оператор <code>return</code>	179
Стандартные функции Python	181
Ситуации, в которых целесообразно использование функций	182
Рекурсивные функции	182
Что нового мы узнали в девятой главе?	185
Практикум	186
Основные понятия главы	186
Чтение кода	187
Поиск ошибок	187
Оптимизация	189
Разработка	190
Заключение	192
Ответы	193

Введение

Программист — профессия, о которой многие наверняка что-то слышали. На ум приходит образ человека, постоянно сидящего за компьютером и «клацающего» по клавиатуре. И если не каждый учащийся после школы собирается стать программистом, то зачем учиться этому в школе? Попробуем ответить на этот вопрос.

Программа и программирование

Если говорить простыми словами, то *программа* — это инструкции для машины, *язык программирования* — способ их передачи, а *программирование* — сам процесс написания подобных инструкций на выбранном языке.

Как и для людей, для машины одна и та же инструкция может быть записана на различных языках (C++, Python, JavaScript, Ruby и др.).

В данной книге мы рассмотрим язык программирования Python. Этот язык характеризуется огромным количеством решаемых задач, простотой изучения и удобством работы с кодом, а также пользуется большим спросом среди работодателей и в IT-сообществе. Например, язык Python применяют для создания таких web-приложений, как Gmail, Google Maps и YouTube.

В чем ценность умения программировать?

Стоит отметить, что любой навык не обязательно используется именно в профессиональной сфере. Так, умение быстро считать, приобретаемое на уроках математики, способствует развитию быстрой реакции на поставленную задачу, составление таблиц по биологии или истории учит навыку выбирать главное и проследить взаимосвязи, изучение языков показывает наличие совершенно другого типа мышления.

Тогда вопрос о важности приобретения этих навыков в школе становится практически риторическим и сводится к вопросу, важно ли научиться быстро реагировать, находить главное из

большого потока информации и смотреть на вещи под разным углом. Можете ответить на этот вопрос самостоятельно и поразмышлять о том, какие еще навыки развиваются в школе.

Умение структурировать и оптимизировать информацию/процессы, создавать понятный интерфейс приложения, доступный и удобный онлайн-сервис, организовывать диалог между пользователем и системой — все это находится на расстоянии вытянутой руки в самой распространенной профессиональной области XXI в.

Подобным навыкам начинают обучаться уже в школьные годы. Программирование как процесс помогает научиться выделять главное, раскладывать сложное на простое, развивает дальновидность и креативность. Что вовсе может не касаться компьютерной науки.

Как оптимизировать свои действия? С чего начать написание проекта или доклада?

Программирование — зерно, которое в скором времени обязательно даст свои плоды в виде уменьшения времени, которое затрачивается, например, на выполнение домашнего задания или создание проекта. Глобально же навык программирования можно рассматривать как инструмент развития личности, который пригодится во всех сферах жизни.

Предлагаем смело начать изучение основ программирования на языке Python, а в процессе самостоятельно решить, хотите вы начать заниматься этим на более глубоком и профессиональном уровне или применять освоенные навыки в повседневной жизни.

Глава 1. Знакомство со средой программирования IDLE и первая программа

IDLE — это среда, которая позволяет просматривать, редактировать, запускать и производить отладку программ на языке Python.

Данная среда программирования является свободно распространяемым программным обеспечением, доступным для скачивания с сайта www.python.org, поэтому ею может воспользоваться любой пользователь сети Интернет.

Установка среды IDLE

Пользователям **Windows** необходимо скачать установочный файл на официальном сайте <https://www.python.org/downloads/windows/>, кликнуть дважды по загруженному файлу и следовать инструкциям установщика (рис. 1).

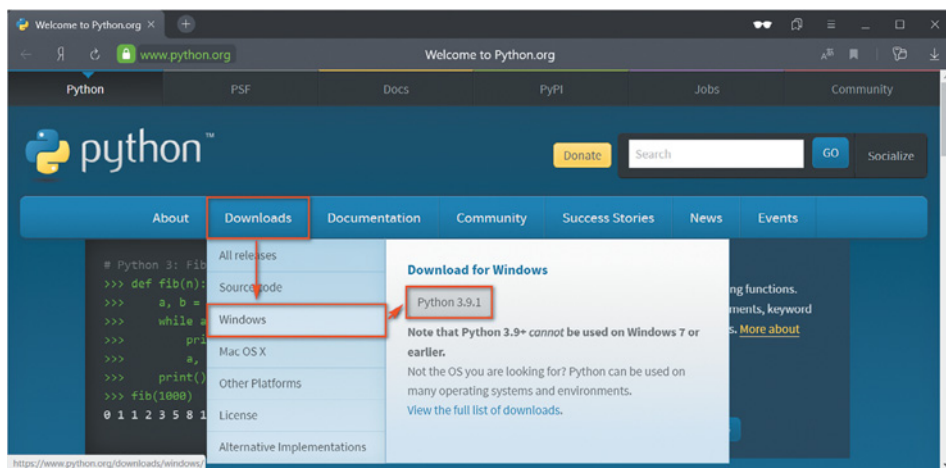


Рис. 1. Загрузка установочного файла

На **Linux** или **Mac OS** язык Python может быть уже установлен и готов к использованию, поскольку является стандартным компонентом этих операционных систем. Если его все же нет,

его можно скачать на официальном сайте, в том же разделе, что и для Windows.

В **Linux** для установки также достаточно двух команд в терминале:

```
$ sudo apt-get update
$ sudo apt-get install idle3
```

Интерфейс среды IDLE

После загрузки и установки Python откройте IDLE. На экране появится следующее окно (рис. 2):

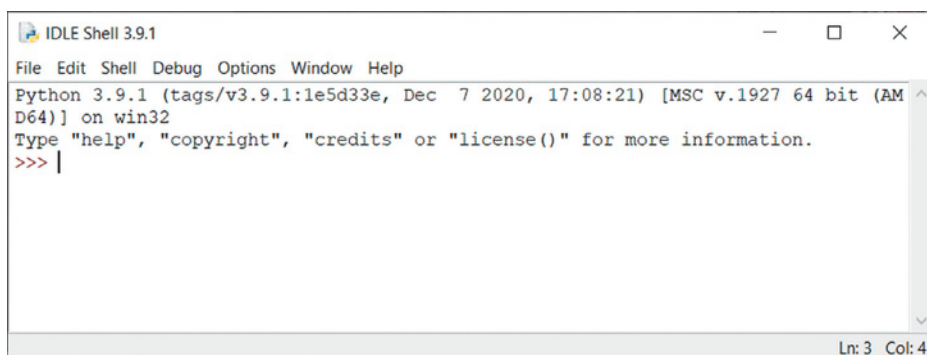


Рис. 2. Интерактивный режим IDLE

Перед нами *интерпретатор Python* — специальный модуль, который позволяет процессору считывать команды, записанные на языке программирования, и исполнять их. Другими словами, когда мы пишем код на языке Python, интерпретатор «читает» нашу программу и покомандно выполняет написанные в ней инструкции, опуская промежуточный этап сборки (компиляцию единого файла), в отличие от многих других языков программирования.

Существует два вида работы в IDLE: *интерактивный* и *с помощью создания отдельного файла*.

Интерактивный сеанс в IDLE начинается с вывода двух строк информационного текста о дате, времени и разрядности операционной системы, которые можно видеть на рис. 2, затем выводится приглашение к вводу команды `>>>`.

Ввод каждой инструкции завершается нажатием клавиши **Enter**, после чего интерпретатор Python выполняет эту операцию и выдает результат или сообщение об ошибке.

В интерактивном режиме можно вводить любое число команд, и каждая из них будет выполняться сразу же после ввода. Такой тип работы также называют работой в *интерактивной оболочке*.

Второй тип работы в IDLE мы рассмотрим позже в данной главе.

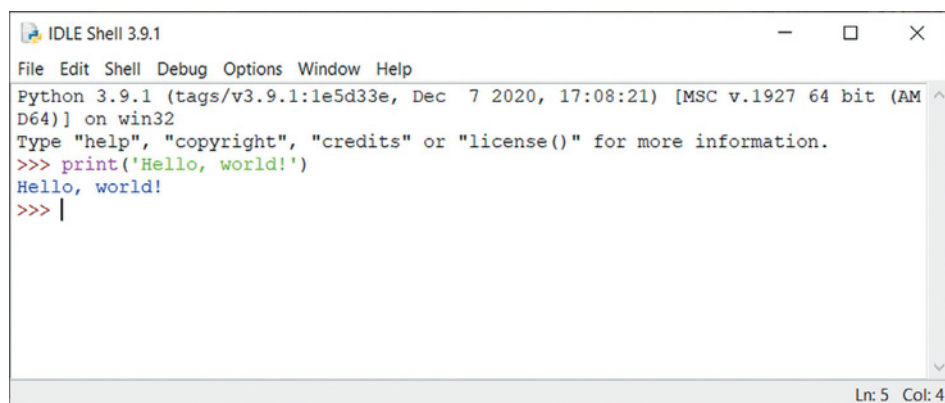
Первая программа на языке Python

Традиционно первой программой при изучении нового языка программирования является вывод строки «Hello, world!», символизирующей начало диалога между машиной и пользователем.

В строке приглашения к вводу введем первую инструкцию:

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

Теперь нажмем **Enter** и увидим, как интерпретатор Python моментально выполнит указание напечатать строку «Hello, world!» (рис. 3). Наша первая программа (инструкция для Python) готова!

The image shows a screenshot of the IDLE Shell 3.9.1 window. The window title is "IDLE Shell 3.9.1". The menu bar includes "File", "Edit", "Shell", "Debug", "Options", "Window", and "Help". The main text area contains the following text:

```
Python 3.9.1 (tags/v3.9.1:1e5d33e, Dec 7 2020, 17:08:21) [MSC v.1927 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> print('Hello, world!')
Hello, world!
>>> |
```

The status bar at the bottom right shows "Ln: 5 Col: 4".

Рис. 3. Запуск первой программы на Python

Оператор print() — вывод данных на экран

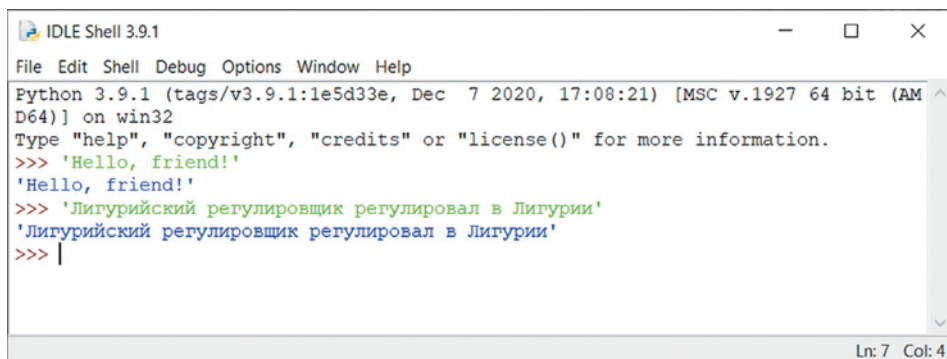
Вывод на экран, пожалуй, одна из самых важных функций в программировании. С ее помощью осуществляется передача информации пользователю или программисту.

Обратите внимание, что `'Hello, world!'` в нашей первой программе записано в кавычках. Так мы показываем Python, что необходимо вывести данную последовательность символов (включая пробелы) без изменений. Это также означает, что последовательность символов может быть любой и даже не иметь смысловой нагрузки. Например, `'!'`, `'Error'`, `' '` или `'ytrewq'`.

Последовательность символов, заключенная в кавычки, называется *строкой* (не путать со строчкой в тексте) и является *неизменяемым типом данных*. Поэтому команда `print('1')` выведет на экран не число 1, а символ «1», с которым, например, нельзя будет производить арифметические операции.

Важно!

Интерактивная оболочка позволяет не использовать `print()`, поскольку в данном режиме нажатие клавиши **Enter** подразумевает автоматический вывод результата команды (рис. 4).

The image shows a screenshot of the IDLE Shell 3.9.1 window. The window title is "IDLE Shell 3.9.1" and it has standard window controls (minimize, maximize, close). The menu bar includes "File", "Edit", "Shell", "Debug", "Options", "Window", and "Help". The main text area shows the following content:

```
Python 3.9.1 (tags/v3.9.1:1e5d33e, Dec 7 2020, 17:08:21) [MSC v.1927 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> 'Hello, friend!'
'Hello, friend!'
>>> 'Лигурийский регулировщик регулировал в Лигурии'
'Лигурийский регулировщик регулировал в Лигурии'
>>> |
```

The status bar at the bottom right indicates "Ln: 7 Col: 4".

Рис. 4. Возможность печатать строки без команды `print()`

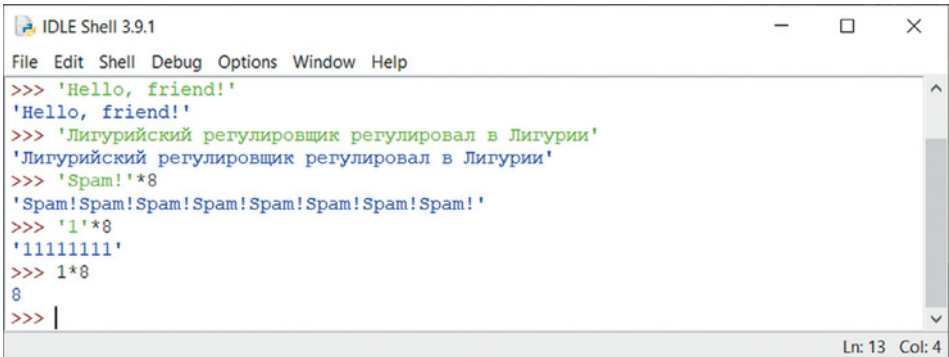
Эксперименты в интерактивной оболочке

Благодаря тому что программный код выполняется немедленно, интерактивный режим превращается в замечательный инструмент для экспериментов.

Предположим, что мы изучаем некоторый фрагмент программы на языке Python и наталкиваемся на выражения:

```
'Spam!'*8
'1'*8
1*8
```

Можно потратить с десяток минут в попытках выяснить, что же делают эти инструкции, а можно выполнить их в интерактивной оболочке — так будет намного быстрее и проще (рис. 5).



```

IDLE Shell 3.9.1
File Edit Shell Debug Options Window Help
>>> 'Hello, friend!'
'Hello, friend!'
>>> 'Лигурийский регулировщик регулировал в Лигурии'
'Лигурийский регулировщик регулировал в Лигурии'
>>> 'Spam!'*8
'Spam!Spam!Spam!Spam!Spam!Spam!Spam!Spam!'
>>> '1'*8
'11111111'
>>> 1*8
8
>>> |
Ln: 13 Col: 4

```

Рис. 5. Инструкция для Python вывести на экран
'Spam!'*8, '1'*8, 1*8

Первый эксперимент наглядно показывает, что произошло умножение строки 'Spam!' на число 8: в языке Python оператор `*` выполняет операцию умножения над числами, но, если левый операнд является строкой, он действует как оператор многократной *конкатенации* строки с самой собой.

Не совсем понятно, правда? Разберем несколько новых понятий: «переменная», «операция», «оператор», «операнд», «выражение», «конкатенация».

Переменная — это *объект* (реализуемый как именованная область памяти), который может принимать различные значения. Название переменной начинается с одной или нескольких латинских букв (например, *b*, *sum*), может содержать цифры и знаки подчеркивания (например, *num1*, *num_2*, *num_3_1* и т. д.). При этом имена переменных в Python чувствительны к регистру (например, *Number*, *NUMBER*, *number* — это три различные переменные).

Операция — это некоторое *действие*, которое необходимо совершить над числами и/или переменными (например, *сложение*, *вычитание*, *умножение*, *деление* и т. д.).

Оператор — это объект (символ), который *выполняет операцию* и имеет привычную символьную запись (например, +, -, *, /).

Операнд — это объект (число, символ, строка или переменная), *над которым* оператор выполняет операцию.

Таким образом, **выражение** — совокупность *операций*, которые выполняются *операторами* над *операндами*.

Например:

$b + 5$	— выражение;
сложение	— операция;
+	— оператор;
$b, 5$	— операнды.

Конкатенация строк — операция *присоединения*, «склеивания» символов или их наборов.

Операция конкатенации строк возможна не только с помощью оператора *, но и с помощью оператора +. Также их можно использовать вместе (рис. 6).

```

IDLE Shell 3.9.1
File Edit Shell Debug Options Window Help
>>> 'Spam '*3
'Spam Spam Spam '
>>> 'a'+ 'b'
'ab'
>>> ('a'+ 'b')*3
'ababab'
>>> 'a'+ '-' + 'a'+ '-' + 'a'
'a-a-a'
>>>
Ln: 21 Col: 4
  
```

Рис. 6. Пример конкатенации строк с помощью операторов * и +

Эксперименты с кавычками

Уделим особое внимание одинарным и двойным кавычкам, которые используются при выводе строк, через эксперимент в интерактивном режиме:

```

>>> 'Одинарные кавычки уже были рассмотрены нами'
'Одинарные кавычки уже были рассмотрены нами'

>>> "Как насчет двойных? - Ого! Так тоже работает!"
'Как насчет двойных? - Ого! Так тоже работает!'

>>> "Python считал наши двойные кавычки, но вывел одинарные...xm"
'Python считал наши двойные кавычки, но вывел одинарные...xm'
  
```

```
>>> "Хотим двойные кавычки! Python, выведи "Москва". По-  
жалуйста!"
```

```
SyntaxError: invalid syntax
```

```
>>> 'Москва не подсвечивается зеленым цветом. А это зна-  
чит, что Python видит только строки между одинарными ка-  
вычками или между двойными. "Попробуем совместить"'  
'Москва не подсвечивается зеленым цветом. А это значит,  
что Python видит только строки между одинарными кавычка-  
ми или между двойными. "Попробуем совместить"'
```

```
>>> "Получилось! А если 'внутри' предложения взять оди-  
нарные кавычки, а снаружи - двойные?"  
"Получилось! А если 'внутри' предложения взять одинарные  
кавычки, а снаружи - двойные?"
```

```
>>> 'А если все одинарные'?':'  
SyntaxError: invalid syntax
```

```
>>> "No : ("  
'No : ('
```

```
>>> 'ВЫВОД'  
'ВЫВОД'
```

```
>>> "ВЫВОД"  
'ВЫВОД'
```

```
>>> "ВЫВОД'вывод'ВЫВОД"  
"ВЫВОД'вывод'ВЫВОД"
```

```
>>> 'вывод"ВЫВОД"вывод'  
'вывод"ВЫВОД"вывод'
```

Вывод:

- Чтобы вывести строку, не содержащую текста с кавычками, можно использовать как одинарные, так и двойные кавычки.
- Если необходимо вывести строку, содержащую текст с кавычками, внешние и внутренние кавычки *не* должны совпадать.

В некоторых языках программирования одинарные и двойные кавычки предназначены для разных целей. Python же позволяет использовать оба варианта, но строка обязательно должна начинаться и заканчиваться одним и тем же типом кавычек.

Говорят, что бывают тройные одинарные и тройные двойные кавычки. Попробуем! Эксперимент продолжается:

```
>>> """Попробуем просто написать что-нибудь в тройных
двойных кавычках"""
'Попробуем просто написать что-нибудь в тройных двойных
кавычках'
```

```
>>> '''А теперь в тройных одинарных'''
'А теперь в тройных одинарных'
```

```
>>> """Говорят, что у тройных кавычек есть своя особен-
ность...
Кстати, почему мысли растекаются на такие большие пред-
ложения, что даже в одну строку не вмещаются?"""
'Говорят, что у тройных кавычек есть своя особенность...
\nКстати, почему мысли растекаются на такие большие
предложения, что даже в одну строку не вмещаются?'
```

```
>>> "Ребята, вы видели?! Перед словом 'Кстати' была на-
жата кнопка Enter, а Python записал все в одну строку"
"Ребята, вы видели?! Перед словом 'Кстати' была нажата
кнопка Enter, а Python записал все в одну строку"
```

```
>>> "Может, каждый перенос строки обозначается \n? Про-
верим:
SyntaxError: EOL while scanning string literal
```

```
>>> 'Ах да! Нужно не забывать закрывать кавычки. Итак,
проверяем:'
'Ах да! Нужно не забывать закрывать кавычки. Итак, про-
веряем:'
```

```
>>> """abra
kadabra
dabra
badra
bodra
bobra
dobra!"""
'abra\nkadabra\ndabra\nbadra\nbodra\nbobra\ndobra!'
```

```
>>> 'Значит, так и есть. С тройными одинарными так же?'
'Значит, так и есть. С тройными одинарными так же?'
```



```
>>> '''  
poly  
moly  
usy  
pusy'''  
'poly\nmoly\nusy\npusy'
```

```
>>> 'Хорошо, тут то же самое. Так чем же отличаются оди-  
нарные и двойные от тройных одинарных и тройных двойных  
кавычек?'
```

```
'Хорошо, тут то же самое. Так чем же отличаются одинар-  
ные и двойные от тройных одинарных и тройных двойных  
кавычек?'
```

```
>>> 'Между прочим, хотелось сейчас продолжить писать на  
другой строке, но после нажатия Enter строка с одинар-  
ными кавычками была моментально выполнена Python. Это  
значит, что только с тройными кавычками можно переходить  
на другую строку при нажатии клавиши Enter. Вот и разо-  
брались.'
```

```
'Между прочим, хотелось сейчас продолжить писать на дру-  
гой строке, но после нажатия Enter строка с одинарными  
кавычками была моментально выполнена Python. Это зна-  
чит, что только с тройными кавычками можно переходить на  
другую строку при нажатии клавиши Enter. Вот и разобра-  
лись.'
```

Вывод:

Тройные одинарные и тройные двойные кавычки позволяют делать перенос строки с помощью клавиши **Enter**, который после выполнения инструкции обозначается *специальным символом* `\n`.

Арифметические операторы

История первого компьютера рассказывает о том, что изначально компьютер был создан как большая вычислительная машина и только спустя некоторое время появились дополнительные устройства ввода и вывода информации (монитор, клавиатура, мышь и т. д.).

Поэтому использование Python в качестве калькулятора — базовая возможность, и реализуется она с помощью арифметических операторов:

+	-	*	/	**	//	%
---	---	---	---	----	----	---

Ниже представлены некоторые варианты вычислений с различными видами чисел (натуральные, целые, дробные) в интерактивном режиме:

+	-	*	/
>>>2+5 7	>>>2-5 -3	>>>2*5 10	>>>2/5 0.4
>>>-2+5 3	>>>-2-5 -7	>>>-2*5 -10	>>>-2/5 -0.4
>>>2+(-5.0) -3.0	>>>2-(-5.0) 7.0	>>>2*(-7.2) -14.4	>>>20/-4 -5.0
>>>2+-5 -3	>>>2--5 7	>>>2*-5 -10	>>>4.6/2.3 2.0
>>>2+2.3 4.3	>>>2.3-2 0.3	>>>-2*2.3 -4.6	>>>-5/25 -0.2
>>>5.2+3.03 8.23	>>>-5.2-3.03 -8.23	>>>5.2*3.03 15.756	>>>-24/-25 0.96

Важно!

- Все дробные числа записаны с точкой, а не с запятой.
- В отличие от привычной математики, в Python могут ставиться два арифметических знака подряд. Например, $2+-5$. Первый знак будет считываться как операция, второй — как знак числа.

В общем случае Python различает приоритет выполнения операций:

- 1) унарные операции (унарный минус);
- 2) операции умножения и деления;
- 3) операции сложения и вычитания.

Важно!

Для изменения порядка выполнения используются круглые скобки.

Рассмотрим следующую таблицу с менее знакомыми операторами:

**	//	%
>>>2**5 32	>>>2//5 0	>>>2%5 2
>>>-3**2 9	>>>16//13 1	>>>16%13 3
>>>-1**9 -1	>>> -5//2 -3	>>>-20%7 1

Оператор ****** отвечает за операцию возведения в степень. Таким образом, число слева от оператора ****** — это *основание степени*, а число справа — *показатель степени*:

$$\begin{aligned}
 2 ** 5 &= 32, & \text{ так как } 2^5 &= 32; \\
 -3 ** 2 &= 9, & \text{ так как } (-3)^2 &= 9; \\
 -1 ** 9 &= -1, & \text{ так как } (-1)^9 &= -1.
 \end{aligned}$$

Оператор **//** отвечает за целую часть при делении первого числа на второе и округляет результат до ближайшего наименьшего целого числа¹:

$$\begin{aligned}
 2 // 5 &= 0, & \text{ так как } \frac{2}{5} &= 0\frac{2}{5} \text{ (ближайшие целые числа } \\
 & & & \text{0 и 1, 0 — наименьшее);} \\
 16 // 13 &= 1, & \text{ так как } \frac{16}{13} &= 1\frac{3}{13} \text{ (ближайшие целые числа } \\
 & & & \text{1 и 2, 1 — наименьшее);} \\
 -5 // 2 &= -3, & \text{ так как } -\frac{5}{2} &= -2\frac{1}{2} \text{ (ближайшие целые числа } \\
 & & & \text{-2 и -3, -3 — наименьшее).}
 \end{aligned}$$

¹ До 3-й версии языка при делении целых чисел с помощью оператора **/** тоже отбрасывалась дробная часть ($2/4 = 0$, $2//4 = 0$). Разницу можно было увидеть только при делении целых и дробных чисел ($2.0/4 = 0.5$, $2.0//4 = 0.0$). Затем разработчики перераспределили роли данных операторов, и за отбрасывание дробной части стал отвечать только оператор **//**.

Оператор `%` отвечает за остаток при делении первого числа на второе и выводит количество единиц (остаток) до ближайшего наименьшего целого числа:

$2 \% 5 = 2$, так как $2 : 5 = 0$ (ост. 2) (2 единицы до наименьшего целого числа 0);

$16 \% 13 = 3$, так как $16 : 13 = 1$ (ост. 3) (3 единицы до наименьшего целого числа 1);

$-20 \% 3 = 1$, так как $-20 : 3 = (-21+1) : 3 = -7$ (ост. 1) (1 единица до наименьшего целого числа -7).

Экспериментируйте с числами, чтобы проверить, правильно ли вы поняли ту или иную новую операцию.

Разработка программ в IDLE

Обратной стороной интерактивного режима является неудобство в создании многострочных программ. Поэтому пришло время поговорить о втором, самом используемом способе работы с IDLE — создании отдельных файлов, что позволяет многократно обращаться, исправлять, дополнять и снова запускать код для получения и проверки результата.

Итак, первой программой в интерактивном режиме был вывод строки «Hello, world!» с помощью оператора `print()`. Создадим файл для нашей первой программы.

1. В верхнем поле окна IDLE выберем **File** → **New File** (рис. 7).

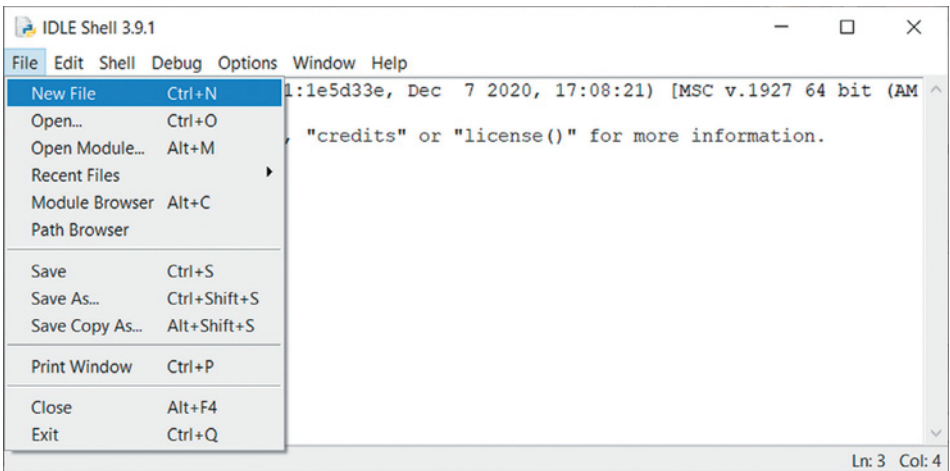


Рис. 7. Создание нового файла в IDLE



Программирование – это грамотность XXI века!

Книги новой серии «Школа юного программиста» издательства «Лаборатория знаний» построены на методике пошагового обучения программированию. Следуя этой методике, любой желающий, от школьника до студента вуза, сможет научиться писать программы, разрабатывать мобильные приложения и компьютерные игры и даже освоить технологии машинного обучения и нейросетей.

Издательство предлагает следующие учебные пособия:

- «Учимся вместе со Scratch: программирование, игры, робототехника» (5–6 классы)
- «Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде» (1–11 классы)
- «Творческие задания в среде Scratch. Рабочая тетрадь для 5–6 классов»
- «Scratch 3.0: творческие проекты на вырост. Рабочая тетрадь для 7–8 классов»
- «Создаем игры с Kodu Game Lab» (4–5 классы)
- «Разработка мобильных приложений. Первые шаги» (8–11 классы)
- «Компьютерное зрение на PYTHON. Первые шаги» (4–9 классы)