

Наставна јединица: Наредбе и променљиве у Python-у

Рачунарски програм је скуп инструкција (наредби) који говоре рачунару како треба да изврши одређени задатак.

Променљиве

- Променљива је простор у меморији рачунара у који се у току извршавања програма могу чувати неке вредности
- Променљиве имају своја имена
- Када у програму желимо да користимо вредност променљиве довољно је да наведемо њено име



Правила за именовање променљивих у програмском језику Пајтон

- Име мора да почне словом
- Имена променљивих која користимо смеју да садрже само **слова, цифре и подвлаке** (доња црта), а цифре не смеју да буду испред слова
- Размак у имену није дозвољен (уместо размака користимо `_`)
- Велика и мала слова Пајтон тумачи другачије (нпр **Број** и **број** су различите променљиве)



Слика 3.4.1. Променљиву можеш замислити као кутију у коју стављаш податак

Упутство за покретање Пајтона:

- Pokreni **IDLE**,
- у **Python Shellu** притисни **File- New**,
- па у прозору који се отвори **File – Save** sacuvaj у svom folderu
- Izvrsavanje programa се pokrece на **F5**

print() - Команда која **исписује вредности на екрану**

input () - команда која тражи од корисника да унесе вредност са тастатуре (оно што смо унели са тастатуре третира као низ знакова а не број (као текст))

Задатак 1: Напиши задатак који ће питати корисника да унесе своје име а онда ће га поздравити

```
ime = input("Kako se zoveš?")  
print("Zdravo", ime)
```

Задатак 2: Унеси два броја са тастатуре сабери их и прикажи њихов збир

Решавање задатка се може поделити у три корака:

1. прочитај целе бројеве broj1 и broj2
2. израчунај збир бројева
3. прикажи резултат.

Решење:

функција **int()** - улаз који је корисник унео са тастатуре претвара у

цео број

```
broj1 = int(input("Unesi neki broj"))  
broj2 = int(input("Unesi neki broj"))  
zbir = broj1 + broj2  
print("Zbir je", zbir)  
|
```