

ZMIENNE TEKSTOWE

Są to pudełka zawierające tekst np. literę, zdanie, pewny ciąg tekstu.

Przykład 1

```
imie = "Jan"  
nazwisko = "Kowalski"  
print (imie, nazwisko);
```

Utworzyliśmy zmienną o nazwie **imię** oraz drugą zmienną o nazwie **nazwisko**.

Zmienna jest to takie specjalne pudełko, któremu możemy nadać nazwę oraz coś do niego włożyć w tym przypadku wkładamy tekst. Czyli są to zmienne tekstowe. Na poprzednich zajęciach pracowaliśmy na zmiennych liczbowych czyli pudełkach do których wkładaliśmy liczby.

Pewnie zauważyłeś że polecenie `print ()` i użycie tych zmiennych w nawiasach spowodowało ich wyświetlenie na ekranie.

Przepisz przykład.

Spróbuj wpisać swoje imię, nazwisko, dodaj zmienną o nazwie klasa i uruchom program.

POLECENIE INPUT ()

Polecenie `input()` – pozwala na czytanie danych z klawiatury i zapisanie go jako typ string;

Typ string pozwala komputerowi zrozumieć, że chodzi o tekst a nie o liczbę. Czyli każda zmienna będzie przechowywać teraz dane tekstowe czyli do pudełka wkładamy tekst.

Przykład 2.

Przeanalizujmy przykład takiego kodu (przepisz go kompilatora i uruchom kilka razy wpisując różne imiona):

Program będzie czekał, aż wpiszesz swoje imie.

```
print("podaj imię")  
imie = input( );  
print ("twoje imię to:", imie)
```

W powyższym przykładzie utworzyliśmy zmienną (pudełko) o nazwie **imię** i schowaliśmy do środka twoje imię, korzystając z nowej komendy `input ()`; Zapamiętaj jej działanie.

Przykład 3. Przepisz i przeanalizuj kod.

```
print ("podaj trzy ulubione przedmioty")
print ("przedmiot1")
przedmiot1 = input( );
print ("przedmiot1")
przedmiot2 = input( );
print ("przedmiot1")
przedmiot3 = input( );
print ("lubię przedmiot:", przedmiot1);
print ("lubię przedmiot:", przedmiot2);
print ("lubię przedmiot:", przedmiot3);
```

Zmień kod tak, aby program wyświetlał twoje ulubione przedmioty w jednej linii. Jak poniżej:

Twoje ulubione przedmioty to: matematyka j.polski wf

Podpowiedź.

```
print ("Bardzo lubię przedmioty:", przedmiot1, przedmiot2, przedmiot3);
```

Przykład 4. Łączenie tekstu. Teksty można ze sobą łączyć.

1. `print ("Podaj imie")`
2. `imie = input();`
3. `print("Podana przez ciebie imie to:",imie);`
4. `dane = imie + "Kowalski";`
5. `print("Nazywasz się:",dane);` *"/komentarz w kodzie/"*

Ćwiczenie 1.

Napisz program, który będzie pytał użytkownika kolejno o imię, nazwisko i klasę. Następnie program wyświetli te informacje na ekranie.

Pętla for

Pętla for pozwala na powtarzanie pewnych czynności.

Chcąc wyświetlić liczby od 0 do 9 możemy wypisywać je po kolei przy użyciu print ()

Albo możemy użyć pętli co ograniczy kod programu oraz zaoszczędzi nasz czas.

Przykład 1:

```
for i in range (10):  
    print (i)
```

Zmienna i jest licznikiem, rozpoczyna liczyć od zera dopóki warunek jest spełniony będzie wypisywać na ekranie.

Przykład 2: Sprawdź działanie programu poniżej:

```
for i in range (10):  
    print ("Informatyka")
```

Zadanie

Napisz program wypisujący 5 razy twoje imię.