

## SPREMENLJIVKE V PYTHONU

1. Spremenljivko si predstavljaš kot škatlo z imenom »IGRAČA«, kamor lahko shraniš le eno igračo.

Npr.: V škatli »IGRAČA« je vlakec. Če želiš vanjo dati plišastega medvedka, moraš najprej iz nje odstraniti vlakec.

Nariši!

2. V programu Python v »škatle« shranjujemo vrednosti spremenljivk.

Npr.: **a = 5** --> Pomeni, da smo v škatlo z imenom »a« dali število 5.

V računalništvu rečemo, da smo **spremenljivki a priredili vrednost 5.**

Če želiš preveriti, kakšna je vrednost neke spremenljivke, uporabi ukaz **print (a)**.

3. Vaja: V sobi imaš tri škatle z napisi »IGRAČA\_1«, »IGRAČA\_2«, »IGRAČA\_3«.

V škatli »IGRAČA\_1« je avtomobilček.

V škatli »IGRAČA\_2« je kocka.

Škatla »IGRAČA\_3« je prazna.

V vsaki škatli je lahko hkrati le ena igrača. Nobena igrača ne sme ležati izven škatle. Zamenjati moraš vsebino škatel 1 in 2. V koliko korakov lahko to narediš? Nariši po korakih.

|         |  |
|---------|--|
| KORAK 1 |  |
|         |  |

#### 4. Poskusimo sedaj v Pythonu:

##### VAJA1:

- Spremenljivki a priredi vrednost 5.
- Spremenljivki b priredi vrednost 10.
- Zamenjaj vrednosti spremenljivk a in b. Kaj potrebuješ?

##### VAJA2:

- Spremenljivki »sadje« priredi vrednost »banana«.
- Spremenljivki »zelenjava« priredi vrednost »korenje«.
- Zamenjaj vrednosti spremenljivk »sadje« in »zelenjava«. Kaj potrebuješ?

Ime spremenljivke je torej lahko skoraj karkoli:

- poljubna črka
- poljubna beseda
- izogibaj se šumnikov (čokolada naj bo raje cokolada)
- ne sme vsebovati presledka (cena cokolade --> cena\_cokolade)
- ne sme se začeti s številko (2.teden --> teden\_2 ali drugi\_teden)