

פרויקט 1

ABOUT ME

Powered by  trinket

Hi, I can code in Python!

My favourite animals are sheep

```
o-###-  
  | |  #
```

I live in Glasgow

```
  _  
 | |  
 | # |  
 | | |  
 | # | # |  
 | | |  
 | # |  
 | | |
```

What year were you born?

מטרת המפגש



- משתנה
- עבודה עם מחרוזת
- שימוש פונקציה לקליטת ערך מהמשתמש *input()*
- שיתוף פרויקט בטרינקט

למדריכה



לפני תחילת השיעור לוודא שכל החניכות מחוברות לחשבון שלהן.

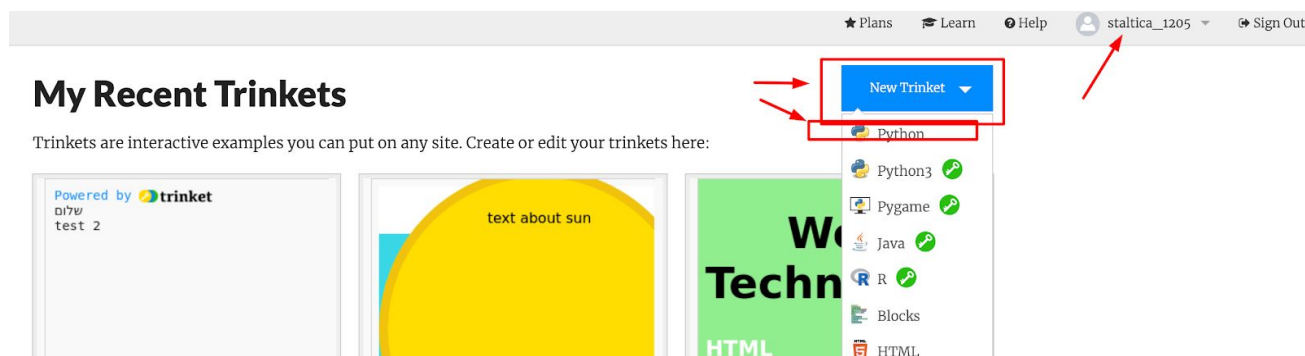
תזכורת על איך נכנסות לחשבון ויוצרות פרויקט

חדש



- כנסי לטרינקט <https://trinket.io>
- לחצי על כפתור לוג-אין והכניסי מייל וסיסמה

● תלחצי על New Trinket



● ואז על פייתון

- אפשרות חלופית - ללחוץ על שם משתמש ואז על My Trinkets כדי לראות פרויקטים שלך או New Trinket כדי ליצור פרויקט חדש.

חזרה על פונקציה print



- נתחיל את השיעור מפונקציה *print*
- לתרגול תפתחו פרויקט ריק *jump to cc/python-new*
- והשתמשו בפונקציה *print* לכתיבת טקסט על הציור העתידי שלכן
- למשל אם אתן הולכות לצייר כלב רשמו "כאן ציור של כלב"

print("picture of a dog")

- לציור השתמשו בכמה שורות של פונקציה *print* וכל הסימנים

שאתן מכירות

```
print(' o____ ')
```

○
| | | |

○-###-

- רוצות לנסות משהו יותר מורכב?

(
)
((. - . A . . A
\\ \\ \\ , , \\
\\ \\ = ; t /=
\\ | . ' , -- '
/ // | ||
/_ ,)) |_ ,))

שאלות לדיון

מה זה **קלט משתמש**?

מתי חשוב לנו לקלוט מידע מהמשתמש ולמה?

איך עשיתן קלט משתמש בסקראץ?

למה "שאל" היה בחיישנים ו"אמור" היה במראה?



input() 

אינפוט - פונקציה שמאפשרת לנו לקלוט ערכים מהמשתמש ולהשתמש בהם בתוכנה שלנו.

ידעת? 

אחרי שקלטנו ערך צריך לשמור אותו או/ו לפלוט חזרה אחרת הוא נמחק
דוגמאות מסקראץ(ב דוגמה ראשונה אנחנו רק פולטים תשובה, בשניה -
שומרים למשתנה):



נשאל את המשתמש איך קוראים לו



בפייתון אי אפשר לפלוט מידע בלי לשמור במשתנה.
 לכן אנחנו ניצור גם משתנה.
 חשוב שכל פעם שנצטרך להשתמש במשתנה - נכתוב אותו נכון ובצורה
 זהה (אם כתבנו באותיות קטנות, אז גם בהמשך צריך לכתוב רק
 באותיות קטנות).
 כדי ליצור משתנה - צריך לרשום את השם שלו ואז למה הוא שווה.

```
4  
5 name = "Anat";  
6
```

כאן יש לי משתנה שנקרא *name* והערך שלו *Anat*.
 אם נרצה להדפיס משתנה - נשתמש ב*print*

```

4
5 name = "Anat";
6
7 print(name);
8

```

בלי גרשיים כי ב *print* כי זה לא סתם טקסט זה שם של משתנה

לא לשכוח לבדוק את הקוד



עכשיו נכניס ערך מהמשתמש

```

name = input("What is your name?");
print(name);

```

שאלה שתופיע
לנושתימש

תשובה תישמר כאן



שאלות לדיון

אז מה זה **משתנה**?

פייתון כמו כל שפת תכנות מכירה בכמה **סוגים של משתנים**.

למשל יש משתנה מסוג טקסט, ויש משתנה מסוג מספר.

כבר ראינו שאם אנו כותבות ערך בגרשיים - גם אם זה מספרים - פייתון

יתייחס לזה כטקסט.

למה עושים את זה ככה? למה חשובה הפרדה כזאת?

נקלוט מהמשתמש ערך מספרי



כדי לעשות את - נעשה הכל כמו בפעם הקודמת בקליטה.

פונקציה **input** יודעת לקלוט רק טקסטים, לכן נצטרך לעשות לערך זה פעולה שנקראת "המרה" - שינוי סוג הערך. ואז נגיד למשתמש בן כמה הוא.

המרה לסוג **int** - זו המרה למשתנה מסוג מספר שלם. רק ערך של מספר שלם אפשר להכניס לשם.

```

8
9
10 birthday = input("When did you born")?
11
12 birthday = int(birthday);
13
14 print("Your age: ");
15
16 print(2018 - birthday);
17

```

ידעת?



פייתון זו שפה חכמה ולרב יודעת מה את רוצה לכתוב. לכן מציעה לך
מהמאגר שיש לה. אם את רואה דבר כזה וזה באמת מה שתיכננת לכתוב
- תלחצי על **enter** והוא ישלים לך בעצמו:

```

15
16 print(2018 - birthday)

```

birthday statement

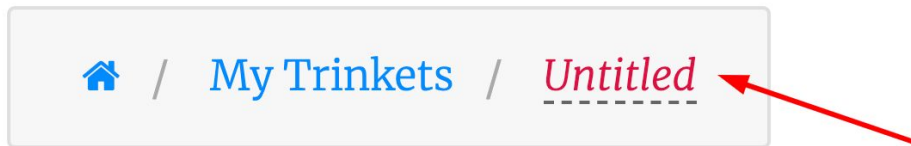
סיימת? תבדקי את עצמך (:



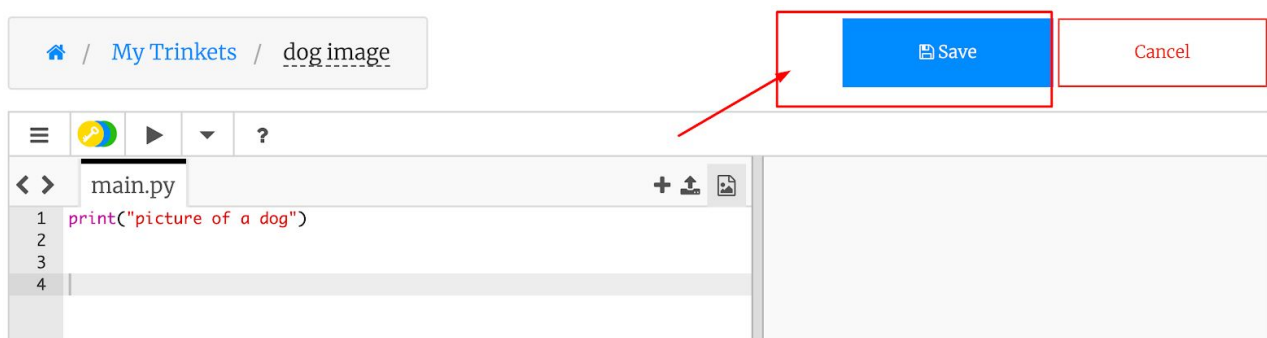
איך עושים שיתוף פרויקט בטרינקט



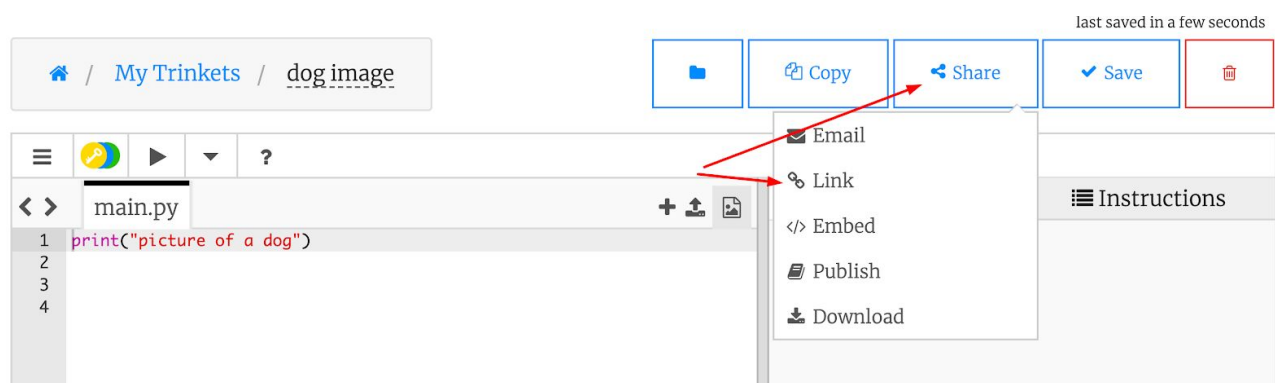
1. תשני שם לפרויקט שיהיה ברור על מה מדובר



2. אם עדיין לא שמרת - תשמרי



3. תלחצי על כפתור "שיתוף" ותבחרי "קישור"



4. תעתיקי קישור

Share Your Code! 

Copy the link or click a button above to share your code

<https://trinket.io/python/324023112a>

~ ~ ~

פורטפוליו



- תכניסו בבית עוד שאלה. תחשבו טוב אם התשובה מסוג טקסט או מסוג מספר שלם. ואת תנתו לקרוב משפחה לענות. צלמו את המסך עם תשובות.
- תנסו להכניס פקודות הבאות ותראו מה זה עושה

```
print('Here is a scarf:')
print('~#' * 10)
print('#-' * 10)
print('Here is a wave:')
print('\^ ' * 10)
print('  \v' * 10)
```

