

		AUSGABE 1
<p style="text-align: center;">PYTHON 3 (1)</p> <p style="text-align: center;">Einfache Programmierung</p>		<pre>print("Hallo Welt") name = "Christian" print(name) print("Hallo " + name + " wie geht es Dir?")</pre>
python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de		python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de
KOMMENTARE 2		VARIABLEN (VOM TYP STRING) 3
<pre># Das ist ein Kommentar # er ermöglicht Dir Notizen # wie das Programm funktioniert print("Hallo") # Das ist auch ein Kommentar print("tschüss") # Der Computer ignoriert das</pre>		<pre>vorname = "Fred" nachname = "Schmidt" name = vorname + " " + nachname gruss = "Hallo " gruss += name print(gruss)</pre>
python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de		python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de

VARIABLEN (VOM TYP NUMBER) 4		EINGABE 5	
<pre> sekInMin = 60 minInStd = 60 stdInTag = 24 sekInTag = sekInMin * minInStd * stdInTag print (sekInTag) </pre>		<pre> name = input("wie ist Dein Name? ") print("Hallo " + name) alt = int(input("Wie alt bist Du? ")) print("nächstes Jahr bist Du " + str(alt+1)) </pre>	
python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de		python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de	
ARITHMETIK 6		IF 7	
<pre> a=1.3 b=2.7 c=a+b print (c) c=a-b print (c) c=a*b print (c) c=a/b print (c) </pre>		<pre> alter=10 if alter > 16: print("Du bist fertig mit der Schule") </pre>	
python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de		python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de	

BEDINGUNGEN 8	IF ELSE 9
<pre> a=1 if a==1: print("gleich") if a!=1: print("nicht gleich") if a<1: print("kleiner") if a>1: print("größer") if a<=1: print("kleiner oder gleich") if a>=1: print("größer oder gleich") </pre>	<pre> alter=10 if alter>17: print("Du darfst Auto fahren") else: print("Du bist nicht alt genug") </pre>
python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de	python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de
IF ELIF ELSE 10	AND/OR BEDINGUNGEN 11
<pre> alter=10 if alter<4: print("Du bist in der Kinderkrippe") elif alter<6: print("Du bist im Kindergarten") elif alter<10: print("Du bist in der Grundschule") elif alter<19: print("Du bist im Gymnasium") else: print("Du hast die Schule verlassen") </pre>	<pre> a=1 b=2 if a>0 and b>0: print("Beide sind nicht Null") if a>0 or b>0: print("Mindestens eine ist nicht Null") </pre>
python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de	python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de

FOR	12		WHILE	13
<pre> name="Fred" for ch in name: print(ch) total=20 for n in range(total): print(n) for n in range(1,20): print(n) </pre>			<pre> # Bohnen auf einem Schachbrett # lege 1 Bohne auf das erste Feld # lege 2 Bohnen auf das zweite Feld # lege 4 Bohnen auf das dritte Feld # wie lange, bis es 1000 Bohnen sind? felder=0 bohnen=1 total=0 while total<1000: total += bohnen bohnen *= 2 felder += 1 print("es dauert " + str(felder)) </pre>	
python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de			python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de	
FUNKTIONEN (OHNE PARAMETER)	14		FUNKTIONEN (MIT PARAMETERN)	15
<pre> def meinname(): print("Mein Name ist Christian") meinname() meinname() meinname() </pre>			<pre> def zeigename(name): print("Mein Name ist " + name) def info(name, alter): print("Mein Name ist " + name) print("Mein Alter ist " + str(alter)) zeigename("Fred") zeigename("Harry") info("Fred", 10) info("Harry", 20) </pre>	
python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de			python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de	

FUNKTIONEN (MIT RETURN)	16	BOOLEAN (TRUE/FALSE)	17
<pre>def quadrat(n): return n*n print(quadrat(5)) print(quadrat(10)) a=100 print(quadrat(a)) print(quadrat(a+10)) b=quadrat(a) print(b)</pre>		<pre>nochmal = True while nochmal: print("Hallo") antwort = input("Nochmal spielen?") if antwort != "Ja" and antwort != "ja": nochmal = False print("denke...") if nochmal: print("Noch eine Runde")</pre>	
python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de		python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de	
QUELLEN	18	INFO	
<p>http://docs.python.org/3/</p> <p>http://docs.python.org/3/library/idle.html</p> <p>http://www.codecademy.com/tracks/python</p> <p>http://code.activestate.com/recipes/langs/python/</p>		<p>Deutsche Version: Christian Immler @christianimmler - info@softwarehandbuch.de http://www.softwarehandbuch.de</p> <p>Original: David Whale IET Schools Liaison Officer, Essex STEM Ambassador, Essex STEM Ambassador, Hertfordshire @whaleygeek http://blog.whaleygeek.co.uk</p>	
python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de		python 3 V1 (deutsch) - softwarehandbuch.de	

FLASHCARDS - LIZENZ

1. Unveränderte Form

Um diese Flashcards in unveränderter Form zu verwenden, lade das PDF herunter, drucke es beliebig oft aus, schneide die Karten aus (laminiere sie), und gib sie Deinen Mitschülern oder verwende sie selbst als Gedankenstütze.

Du darfst das unveränderte PDF an jeden weitergeben, von dem Du denkst, er könnte sie nützlich finden.

2. Veränderte Form

Wenn Du die Flashcards weiter verändern möchtest, als nur ein paar Rechtschreibfehler zu korrigieren, lade die DOC-Version herunter, entferne unsere Kontaktdaten und trage Deine eigenen Kontaktdaten auf allen Karten ein.

Unter den gleichen Bedingungen darfst Du die allgemeine Vorlage für eigene Flashcards verwenden, so lange Du nicht versuchst, sie zu verkaufen oder unsere Rechte am Original zu verletzen.

Englisches Original

David Whale
@whaleygeek

<http://blog.whaleygeek.co.uk>

6th June, 2013

Deutsche Version (Python 3)

Christian Immler
@christianimmler
info@softwarehandbuch.de

<http://www.softwarehandbuch.de>

02. Juni 2019