

Практичне завдання до уроку №34

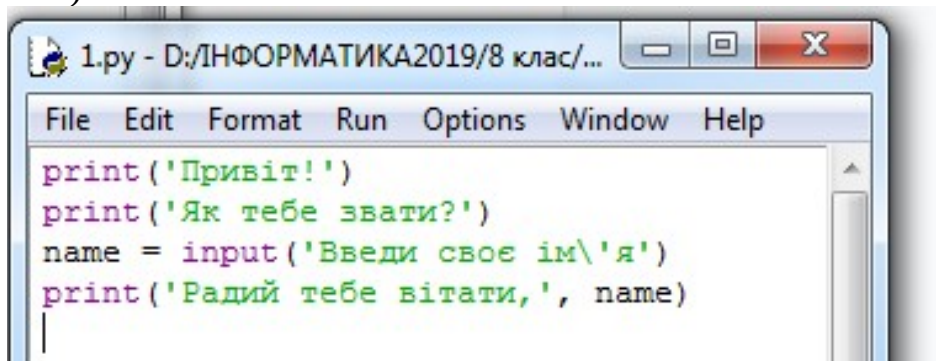
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

Вправа 1

Створіть проект **Діалог** у середовищі **Python3.7**. Складіть програму введення й виведення власного імені та прізвища мовою **Python**.

Для цього потрібно:

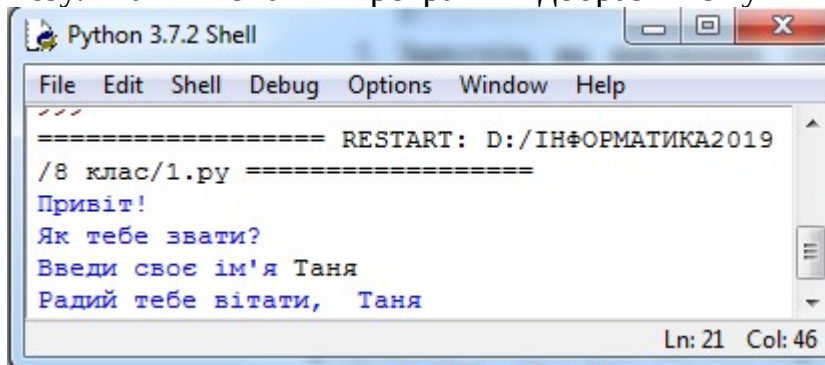
1. Відкрити вікно **Python 3.7.2 Shell**;
2. Створити новий файл програми **File→New file**, можна натиснути комбінацію клавіш **Ctrl+N**;
3. Введіть текст програми у вікні редактора коду. (Зверніть увагу: **якщо текстове повідомлення українською мовою містить символ апостроф (')**, **то перед ним слід записати символ «\»**. У цьому разі апостроф буде сприйматися як частина тексту, а не вказувати на завершення текстового фрагмента.)



```
1.py - D:/ІНФОРМАТИКА2019/8 клас/...
File Edit Format Run Options Window Help
print('Привіт!')
print('Як тебе звати?')
name = input('Введи своє ім'я')
print('Радий тебе вітати,', name)
```

4. Збережіть створений файл у власну папку з назвою **“vp1_35.py”**. (**File→Save**, або натиснути **Ctrl+S**)
5. Запустіть на виконання, створену програму: **Run→Run Module**, або натиснути клавішу **F5**.
6. Введіть своє ім'я та натисніть **ENTER**.

Результат виконання програми відобразиться у вікні **Python 3.7.2 Shell**:



```
Python 3.7.2 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
===== RESTART: D:/ІНФОРМАТИКА2019
/8 клас/1.py =====
Привіт!
Як тебе звати?
Введи своє ім'я Таня
Радий тебе вітати, Таня
Ln: 21 Col: 46
```

Вправа 2

Створіть проект **Анкета** (і збережіть як файл **vr2_35.py**), який би запитував у користувача:

- Його ім'я: "Як тебе звати?"
- Вік: "Скільки тобі років?"
- Місце проживання: "Де ти живеш?"

А потім має вивести три рядки

- "Привіт, *name*"
- "Тобі *rik*"
- "Ти живеш у *home*"

(замість слів *name*, *rik*, *home* повинні бути відповідні дані, що введені користувачем).

Вправа 3

Створіть новий файл Python за допомогою середовища розробки програмного забезпечення. Створіть програму за даною задачею:

На вході маємо дійсне число, яке запитується у користувача. Програма переводить його в ціле та виводить результат (не використовувати додаткові повідомлення).

Вправа 4

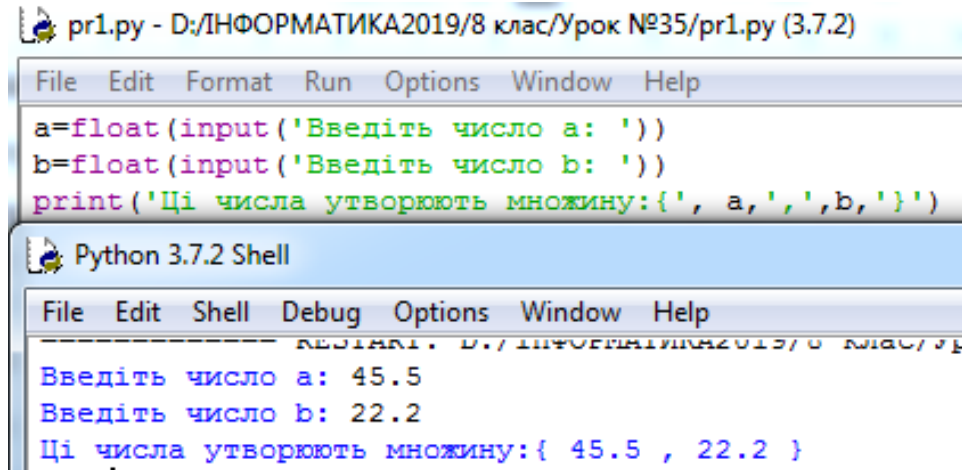
Створіть програму за даною задачею:

На вході маємо ціле число, яке запитується у користувача. Програма переводить його в текст та виводить результат, додаючи до нього символ "!" в кінець (не використовувати додаткові повідомлення).

Вправа 5

Створіть програму за даною задачею:

На вході маємо два числа, які запитуються у користувача (можна використати додаткове повідомлення), програма виведе ці числа на екран з повідомленням "Ці числа утворюють множину:" в фігурних дужках, та між ними поставить кому.



```
pr1.py - D:/ІНФОРМАТИКА2019/8 клас/Урок №35/pr1.py (3.7.2)
File Edit Format Run Options Window Help
a=float(input('Введіть число a: '))
b=float(input('Введіть число b: '))
print('Ці числа утворюють множину:{', a,',',b,}')

Python 3.7.2 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Введіть число a: 45.5
Введіть число b: 22.2
Ці числа утворюють множину:{ 45.5 , 22.2 }
```

Вправа 6

Складіть програму **Термінал** мовою програмування **Python**, у якій отримують повідомлення про поповнення рахунку оператора мобільного зв'язку.

Наприклад:

Введіть назву оператора мобільного зв'язку **Київстар**

Введіть номер телефону для поповнення рахунку **0970707007**

Вкажіть суму поповнення рахунку **20**

Шановний абоненте Київстар! Ви поповнюєте телефон за номером **0970707007** на суму **20** грн.