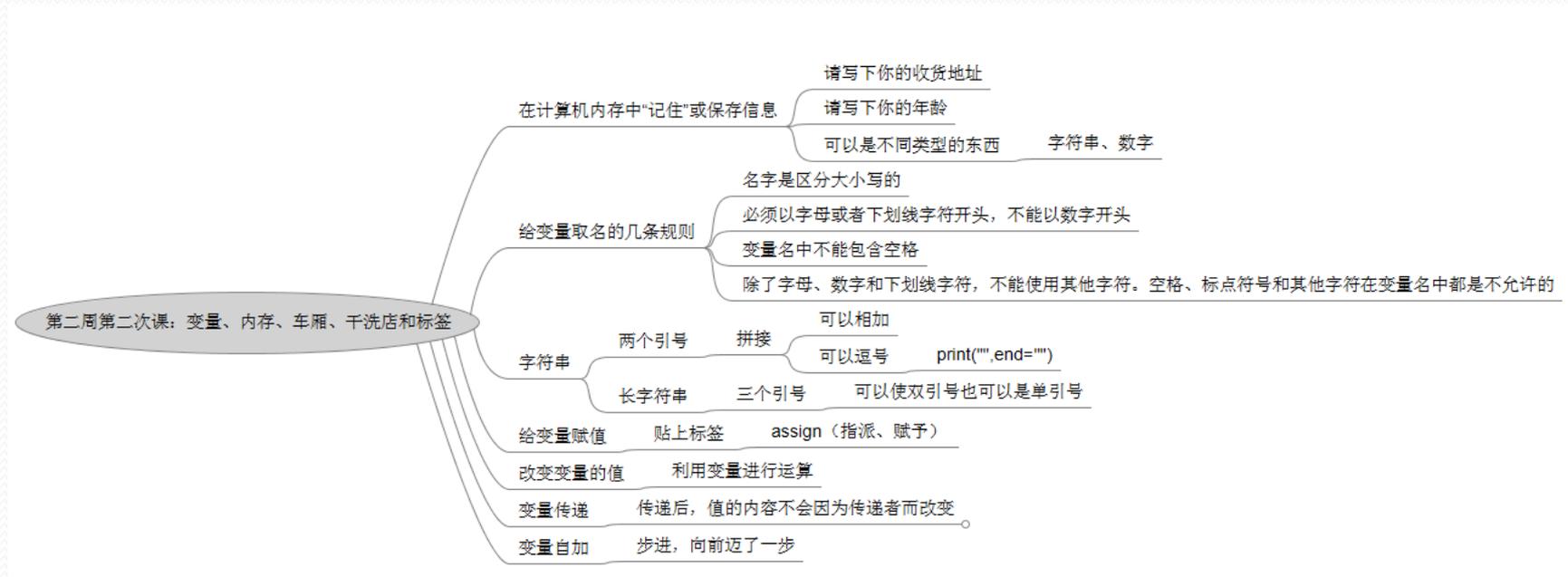


少儿编程

21工作室出品

本节课思维导图 (大纲)



你学到了什么

这一章中，你学到了以下内容。

- 如何使用变量在计算机内存中“记住”或保存信息。
- 变量也叫做“名字”或“变量名”。
- 变量可以是不同类型的东西，如数字和字符串。

测试题

1. 如何告诉 Python 变量是字符串（字符）而不是数字？
2. 一旦创建一个变量，能不能改变赋给这个变量的值？
3. 变量名 TEACHER 与 TEACHER 相同吗？
4. 对 Python 来说，'Blah' 与 "Blah" 一样吗？
5. 对 Python 来说，'4' 是不是等同于 4？
6. 下面哪个变量名不正确？为什么？
 - (a) Teacher2
 - (b) 2Teacher
 - (c) teacher_25
 - (d) TeaCher
7. "10" 是数字还是字符串？

动手试一试

1. 创建一个变量，并给它赋一个数值（任何数值都行）。然后使用 `print` 显示这个变量。
2. 改变这个变量，可以用一个新值替换原来的值，或者将原来的值增加某个量。使用 `print` 显示这个新值。
3. 创建另一个变量，并赋给它一个字符串（某个文本）。然后使用 `print` 显示这个变量。
4. 像上一章一样，在交互模式中让 Python 计算一周有多少分钟。不过，这一次要使用变量。以 `DaysPerWeek`（每周天数）、`HoursPerDay`（每天小时数）和 `MinutesPerHour`（每小时分钟数）为名分别创建变量（或者也可以用自己取的变量名），然后将它们相乘。
5. 人们总是说没有足够的时间做到尽善尽美。如果一天有 26 个小时，那么一周会有多少分钟呢？（提示：改变 `HoursPerDay` 变量。）