Modul 7 · Werte merken

Übersicht: alle Merk- und Infokästen mit ihren Beispielen

Aufgabe 2 – Zuweisungen

Variablen und Zuweisungen

Mit einer **Zuweisung** legst du einen Wert in eine Variable:

ALLGEMEIN

```
variable = wert
```

BEISPIEL

```
seite = 80
name = "Mia"
```

- Links steht der **Name** der Variable, rechts der **Wert**. Das `=` bedeutet **nicht** „ist gleich“ wie in Mathe, sondern: *Lege den Wert rechts in die Variable links.*
- Wo der Name später im Programm steht, setzt Python den **Wert** ein: `forward(seite)` wird zu `forward(80)`.
- Eine neue Zuweisung **überschreibt** den alten Wert. Die Variable merkt sich immer nur den letzten.
- Rechts darf auch eine Rechnung stehen. Python rechnet sie **zuerst** aus und legt das Ergebnis in die Variable: Nach `zahl = zahl + 1` ist `zahl` um eins größer.
- Namen schreibt man klein, ohne Leerzeichen und Umlaute und sie beginnen nicht mit einer Ziffer: `seite`, `hoehe`, `punkte_rot`.
- `print(name)` gibt den **Wert** aus (Mia), `print("name")` das **Wort** name.

Eingaben mit input

`input("Wie heißt du? ")` zeigt die Frage an und wartet, bis jemand etwas eintippt. Das Eingetippte kommt als Wert zurück – meistens legt man es gleich in eine Variable:

ALLGEMEIN

```
variable = input("Frage")
```

BEISPIEL

```
name = input("Wie heißt du? ")
print("Hallo", name)
```

In ProgVenture tippst du die Eingaben nicht selbst: Sie stehen in den **Testfällen**. So wird dein Programm mit verschiedenen Eingaben geprüft.

Zusammenfassung

Das Wichtigste

Eine _____ ist ein Name für einen _____. Mit einer _____ wie `seite = 80` legt man einen Wert hinein. Eine neue Zuweisung _____ den alten Wert. Bei `zahl = zahl + 1` rechnet Python die rechte Seite _____ aus. Mit _____ fragt das Programm nach einer Eingabe.