

Zuweisen

hilft bei
Aufgabe 4

verwendet

Zeichen	Was es tut	Beispiel	Kurz für
=	schreibt einen Wert in eine Variable	anzahl = 3	
+=	zählt dazu	anzahl += 1	anzahl = anzahl + 1
-=	zieht ab	anzahl -= 1	anzahl = anzahl - 1
*=	vervielfacht	anzahl *= 2	anzahl = anzahl * 2
/=	teilt	anzahl /= 2	anzahl = anzahl / 2

Von rechts nach links lesen: Rechne die rechte Seite aus und leg das Ergebnis unter dem Namen links ab.

Rechnen

hilft bei
Aufgabe 5

verwendet

Zeichen	Was es tut	Beispiel	Ergebnis
+	addieren, bei Text aneinanderhängen	3 + 4	7
-	subtrahieren	10 - 4	6
*	multiplizieren	3 * 4	12
/	teilen, Ergebnis immer Kommazahl	8 / 5	1.6
//	teilen ohne Rest	8 // 5	1
%	Modulo, nur der Rest	8 % 5	3
**	potenzieren	2 ** 5	32

Punkt vor Strich, und Klammern setzen sich durch: 2 + 3 * 4 ergibt 14, (2 + 3) * 4 ergibt 20.

Vergleichen

hilft bei
Aufgabe 5

verwendet

Ein Vergleich ergibt immer True oder False.

Zeichen	Was es tut	Beispiel	Ergebnis
==	ist gleich	20 == 20	True
!=	ist ungleich	20 != 20	False
>	ist größer als	21.5 > 20	True
<	ist kleiner als	21.5 < 20	False
>=	ist größer oder gleich	20 >= 20	True
<=	ist kleiner oder gleich	21 <= 20	False

Ein Zeichen macht den Unterschied: = schreibt einen Wert hinein, == fragt nach.

ID
S011



Zuweisen

Hilfskärtchen • Workshoptag 1

ID
S012



Rechnen

Hilfskärtchen • Workshoptag 1

ID
S013



Vergleichen

Hilfskärtchen • Workshoptag 1

Funktionen zum Rechnen

hilft bei
Aufgabe 6

verwendet

Die sind immer da, du musst nichts dafür einbinden.

Funktion	Was sie tut	Beispiel	Ergebnis
<code>round(x)</code>	rundet auf eine ganze Zahl	<code>round(3.7)</code>	4
<code>round(x, n)</code>	rundet auf n Stellen	<code>round(3.14159, 2)</code>	3.14
<code>int(x)</code>	schneidet die Kommastellen ab	<code>int(3.9)</code>	3
<code>float(x)</code>	macht eine Kommazahl daraus	<code>float(3)</code>	3.0
<code>abs(x)</code>	lässt das Vorzeichen weg	<code>abs(-7.5)</code>	7.5
<code>max(...)</code>	gibt den größten Wert	<code>max(3, 9, 5)</code>	9
<code>min(...)</code>	gibt den kleinsten Wert	<code>min(3, 9, 5)</code>	3
<code>len(...)</code>	zählt die Zeichen	<code>len("Messung")</code>	7

Funktionen für alles andere

hilft bei
Aufgabe 6

verwendet

Funktion	Was sie tut	Beispiel	Ergebnis
<code>print(...)</code>	gibt etwas aus	<code>print("Temp:", 21.5)</code>	Temp: 21.5
<code>type(x)</code>	sagt, welche Art von Wert	<code>type(18.4)</code>	<class 'float'>
<code>str(x)</code>	macht Text aus einem Wert	<code>str(21.5)</code>	"21.5"
<code>input(...)</code>	wartet auf deine Eingabe	<code>input("Name: ")</code>	dein Text

`print` verträgt mehrere Werte, durch Komma getrennt – dazwischen setzt es automatisch ein Leerzeichen.

`time.sleep(1)` gehört nicht dazu: Es steckt in der Bibliothek `time` und braucht `import time` ganz oben im Programm.

ID
S014



Funktionen zum Rechnen

Hilfskärtchen • Workshoptag 1

ID
S015



Funktionen für alles andere

Hilfskärtchen • Workshoptag 1