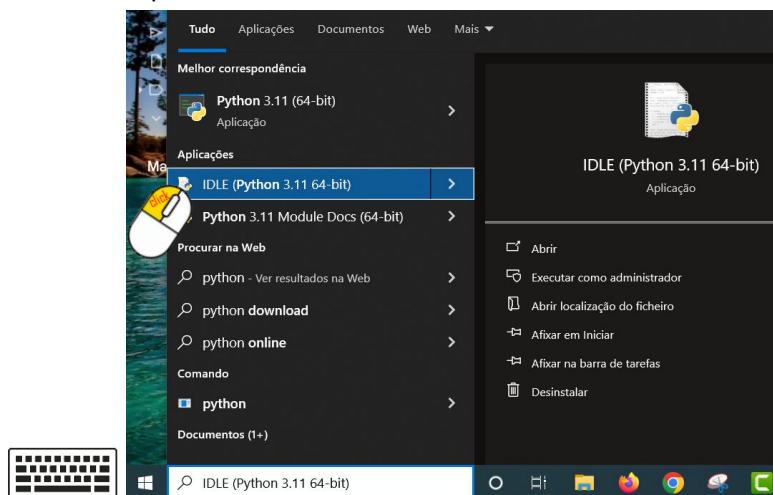
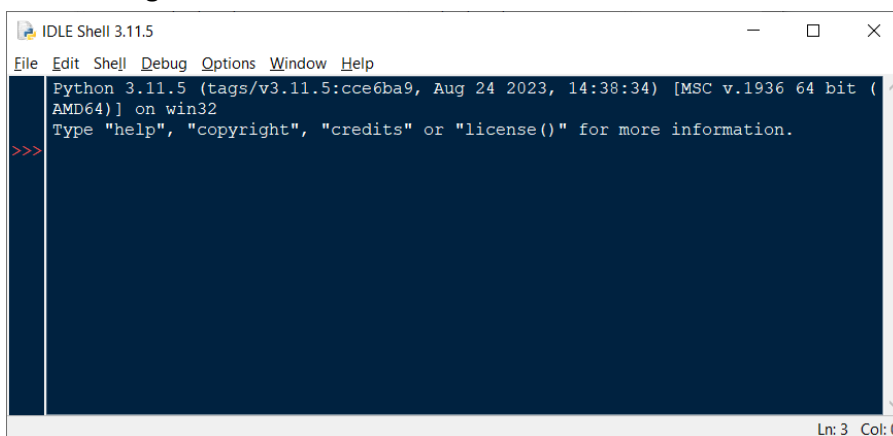




- 1 Começa por criar uma pasta de nome **Programas** dentro da pasta da disciplina no teu Drive.
- 2 Cria também uma pasta de nome **Programas** num local do teu computador.
- 3 O **Python** é uma linguagem escrita ideal para quem está a começar a programar.
- 4 Relembrando, para aceder ao **IDLE (Integrated Development and Learning Environment – editor onde vamos programar) temos** de o fazer através da pesquisa rápida do Windows por IDLE.



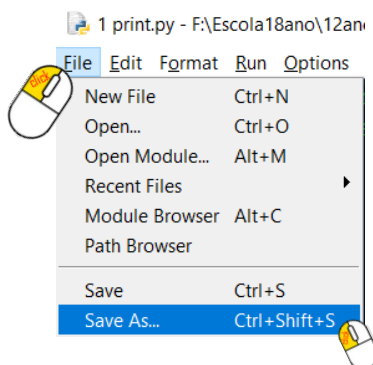
O programa irá surgir no ecrã:



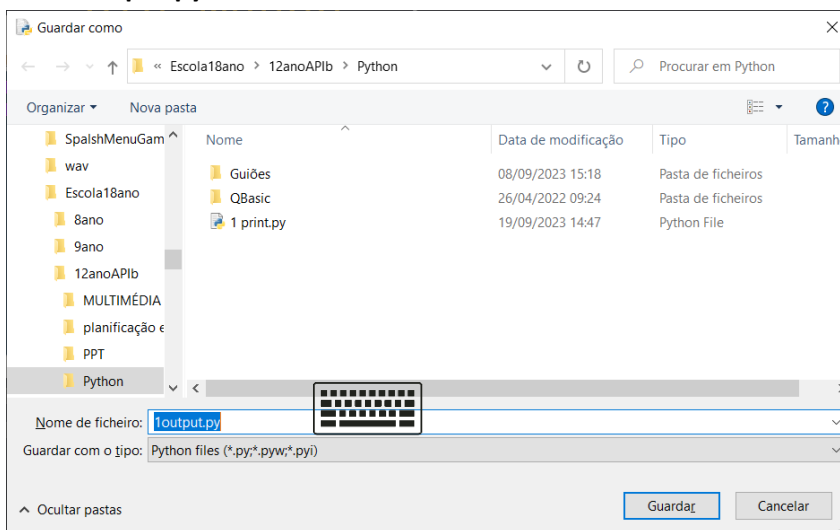
- 5 Deverás criar um novo programa em **File→New File**. Uma nova janela irá surgir:




- 6 A primeira ação deve ser sempre **guardar** com um nome. Neste caso acede ao menu **File** opção **Save As**.

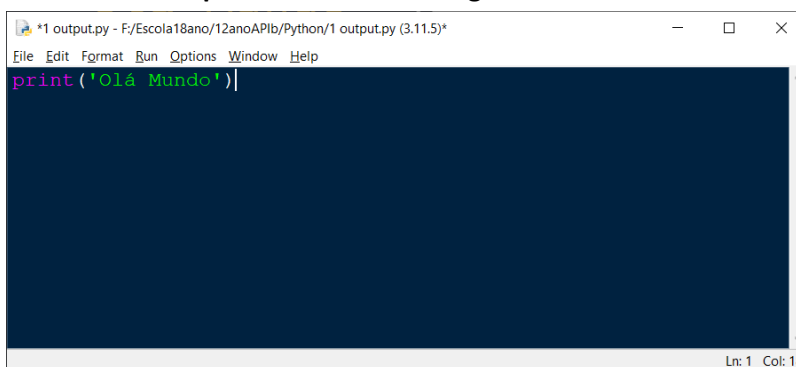



Dá-lhe o nome **1output.py**

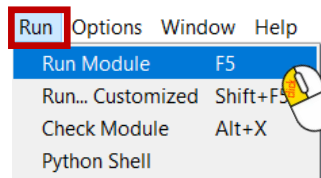


Habituá-te a gravar ao início para evitares perder trabalhos 😊

 Começa por adicionar a tua primeira linha de código.

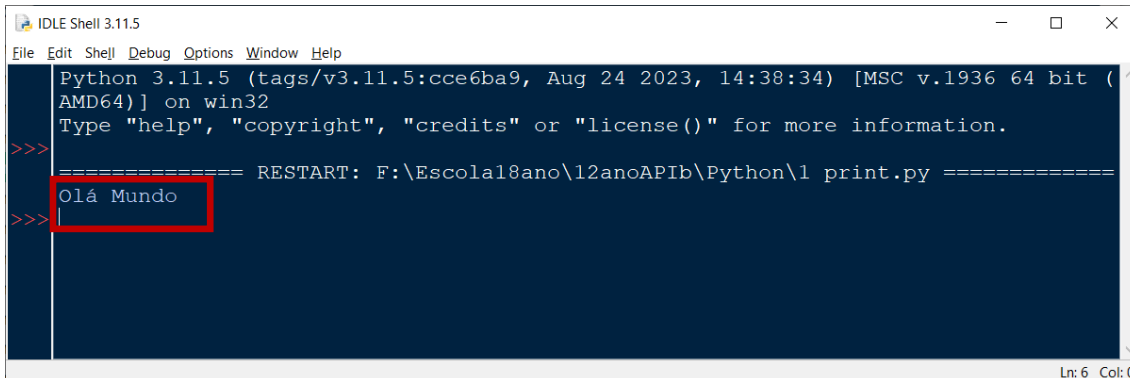


 Para veres o resultado do que produz a tua linha de código tens de **compilar** o código e para isso deves aceder ao menu **RUN** e escolher a opção **Run Module**, ou simplesmente pressionar a tecla **F5**.






 O resultado será mostrado num ecrã à parte, no IDLE:



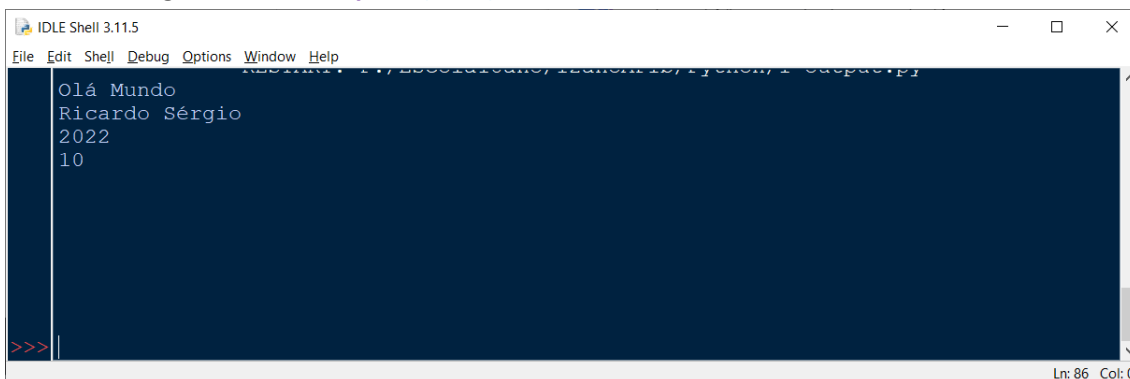
```
Python 3.11.5 (tags/v3.11.5:cce6ba9, Aug 24 2023, 14:38:34) [MSC v.1936 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
===== RESTART: F:\Escola18ano\12anoAPIb\Python\1 print.py =====
>>> Olá Mundo
>>>
```

 Porquê “Olá mundo”? Porque é a primeira linha de código que se escreve quando se está a aprender uma nova linguagem de programação. **É uma cena de programadores!!!**


Desafio 1: Faz imprimir no ecrã o teu nome na linha seguinte a Olá mundo.

 Vamos imprimir um valor numérico. Acrescenta a linha de código `print (2022)` e corre o programa par veres o resultado.

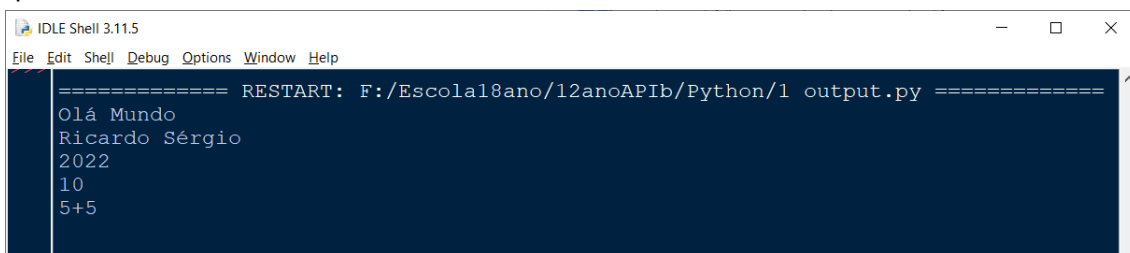
 Acrescenta agora uma conta `print (5 + 5)`. Verifica o resultado.



```
Python 3.11.5 (tags/v3.11.5:cce6ba9, Aug 24 2023, 14:38:34) [MSC v.1936 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
===== RESTART: F:\Escola18ano\12anoAPIb\Python\1 output.py =====
>>> Olá Mundo
>>> Ricardo Sérgio
>>> 2022
>>> 10
>>>
```

 Como podes verificar os valores numéricos não são envolvidos em aspas, ou o compilador pensa que se trata de texto. Por exemplo:


`PRINT (“5 + 5”)` é diferente de `PRINT 5 + 5`. Acrescenta a linha `print (“5 + 5”)` para veres o que acontece:



```
Python 3.11.5 (tags/v3.11.5:cce6ba9, Aug 24 2023, 14:38:34) [MSC v.1936 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
===== RESTART: F:/Escola18ano/12anoAPIb/Python/1 output.py =====
>>> Olá Mundo
>>> Ricardo Sérgio
>>> 2022
>>> 10
>>> 5+5
>>>
```


Como vês o compilador não faz a conta 5+5, mas imprime o que está dentro das aspas. Concluindo se tem aspas é considerado texto, nem que dentro delas esteja números!



 Agora vamos **misturar texto** com **números** no mesmo **PRINT**. Sempre que isto **acontece** em **programação** é **necessário concatenar** (termo que se utiliza quando há misturas!). Em **Python** faz-se utilizando uma **, (vírgula)** entre os **dois**. Acrescenta a **seguinte linha** de **código**:

```
print ("10 + 5 =", 10 + 5)
```

Verifica o **resultado**:



```
Olá Mundo
Ricardo Sérgio
2022
10
5+5
10+5= 15
>>>
```

Como **vês** na **primeira parte** (antes da **,**) o compilador **imprime texto** **10 + 5 =** e a seguir à **,** **calcula o resultado** de **10 + 5 (15)**.

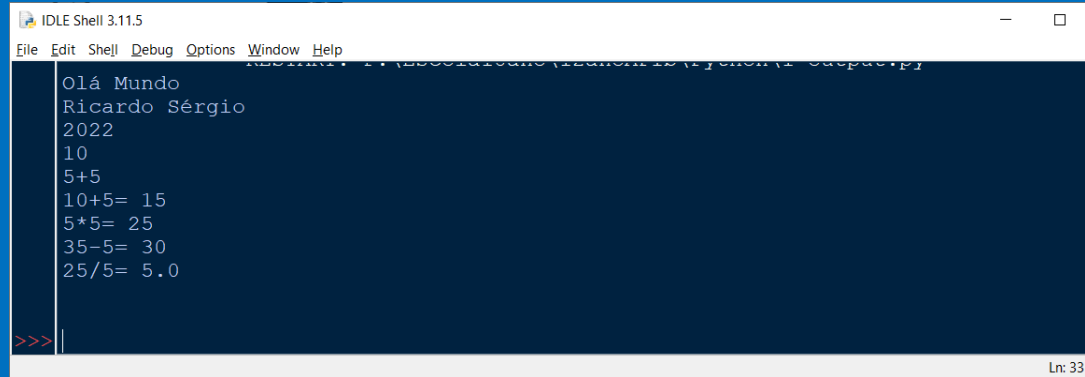
Desafio 2: Acrescenta as seguintes contas e os seus respetivos resultados ao teu programa.

5*5

35-5


25/5

O resultado terá de ser o seguinte:



```
Olá Mundo
Ricardo Sérgio
2022
10
5+5
10+5= 15
5*5= 25
35-5= 30
25/5= 5.0
>>>
```

 **Guarda o teu trabalho.**

 **Cria um novo programa em File→New File**

 **Guarda como 1bemvindo.py**

Desafio 3: Cria um programa que te permita imprimir o seguinte cenário:

