

## Наша первая программа

Давайте разберем, что же скрывается за нашей первой программой.

```
name = input("Как вас зовут? ")
print("Привет,", name, "!")
```

Любая программа состоит из набора операторов.

**Оператор** – это конструкция языка, которая описывает ровно одно действие, которое выполняет интерпретатор.

Наша программа состоит из двух операторов – оператора присваивания и оператора вызова функции *print*. Функция – это подпрограмма, которая возвращает результат.

В первой строке мы определили объект с именем *name*, оператор присваивания (знак равенства) свяжет с этим именем значение, возвращенное функцией ввода *input*. Функция *input*, вызванная с параметром (аргументом) "Как вас зовут?", выведет на экран эту фразу и подождет, пока пользователь не введет значение. Введенное пользователем значение и будет связано теперь с именем *name*

Вторая строка – это вызов функции вывода *print*. У нее три параметра, указанные через запятую – "Привет,", *name* и "!". Функция выведет на экран фразу приветствия, где вместо имени объекта *name* будет подставлено его значение.

Напомним, что строковые значения могут быть взяты как в одинарные, так и в двойные кавычки.

Как мы уже сказали, программа состоит из набора операторов. Мы уже рассмотрели операторы присваивания и вызова функций.

## Комментарии к программе

В хорошей программе непременно должны быть поясняющие комментарии.

**Комментарий** – это текст, который не проверяется и не выполняется интерпретатором.

Написание программы обычно начинается с комментариев. В них указывается, ЧТО мы хотим сделать, а потом с помощью операторов реализуется КАК это сделать.

Комментарии начинаются со знака # (он называется шарп, решетка или дизел). Пример комментария к нашей первой программе:

```
# выведем на экран приглашение к вводу
# пользователь должен ввести свое имя
name = input("Как вас зовут? ")
# вывести приветствие
print("Привет,", name, "!")
```