

3-3 プログラムの記述と基本知識

変数とは

数値やデータをプログラムで扱うための箱
ここで保持したデータをいじっていきます

```
#画像を読み込むためにはImageのどのファイルを使用するか指定  
img01 = Image.open("ocr-test.png")
```



img01に入れたデータを加工していく

