

```
Python 3.7.2 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.7.2 (tags/v3.7.2:9a3ffc0492, Dec 23 2018, 22:20:52) [MSC v.1916 32 bit
(Intel)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> |
Ln: 3 Col: 4
```

# НАЧАЛО ИЗУЧЕНИЯ ЯЗЫКА ПИТОН

Загрузка среды разработки

<https://www.python.org/downloads/>

# PYTHON

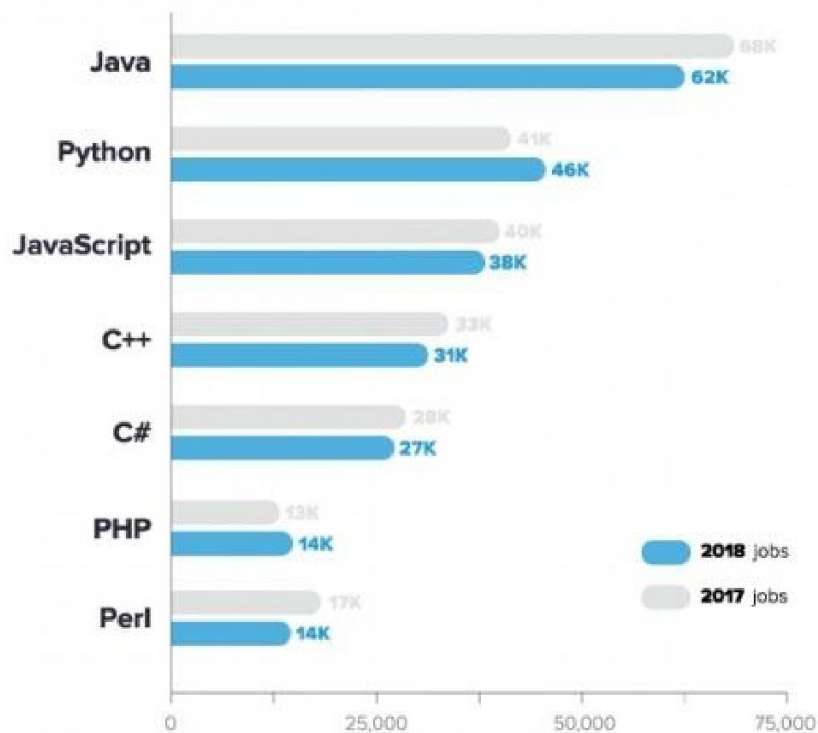
- Python - это интерпретируемый, объектно-ориентированный язык программирования высокого уровня, предназначенный для решения самого широкого круга задач.
- Создатель языка Гвидо ван Россум (примерно в 1991)

- ⦿ Простота в изучении, легкость в написании и чтении кода и лаконичность делают этот язык привлекательным и популярным
- ⦿ Одна из сильных сторон языка Python - его стандартная библиотека, которая позволяет выполнить широкий спектр задач без установки дополнительного ПО

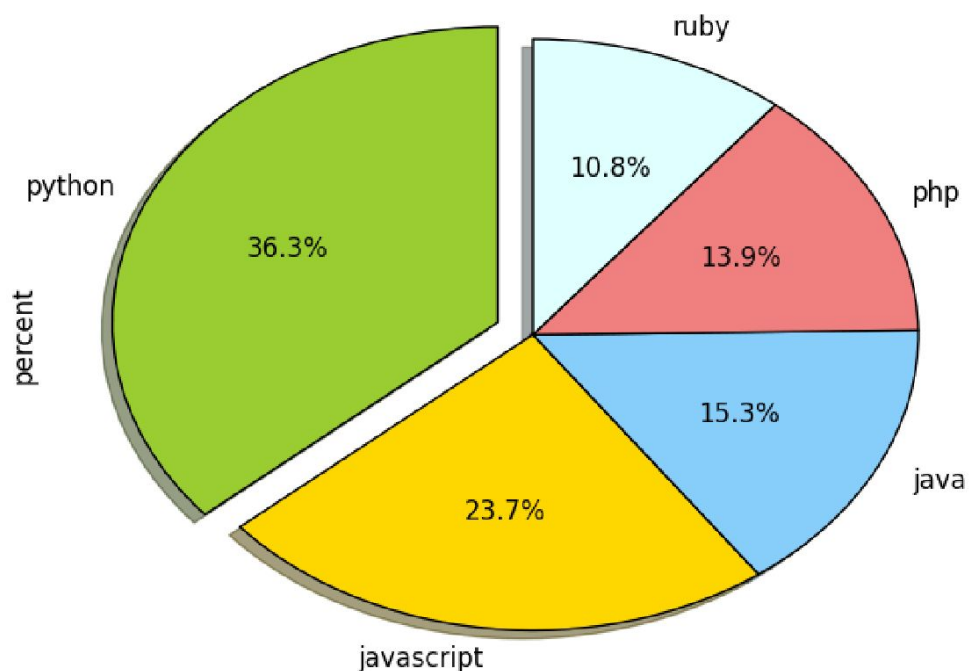
# PYTHON ПРОЧНО ЗАНИМАЕТ 3-4-Е МЕСТА В РЕЙТИНГЕ ЯЗЫКОВ, А ИНОГДА ЯВЛЯЕТСЯ ЛИДЕРОМ СРЕДИ ПОПУЛЯРНЫХ ЯЗЫКОВ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Job postings containing top languages

Indeed.com - November, 17th 2017



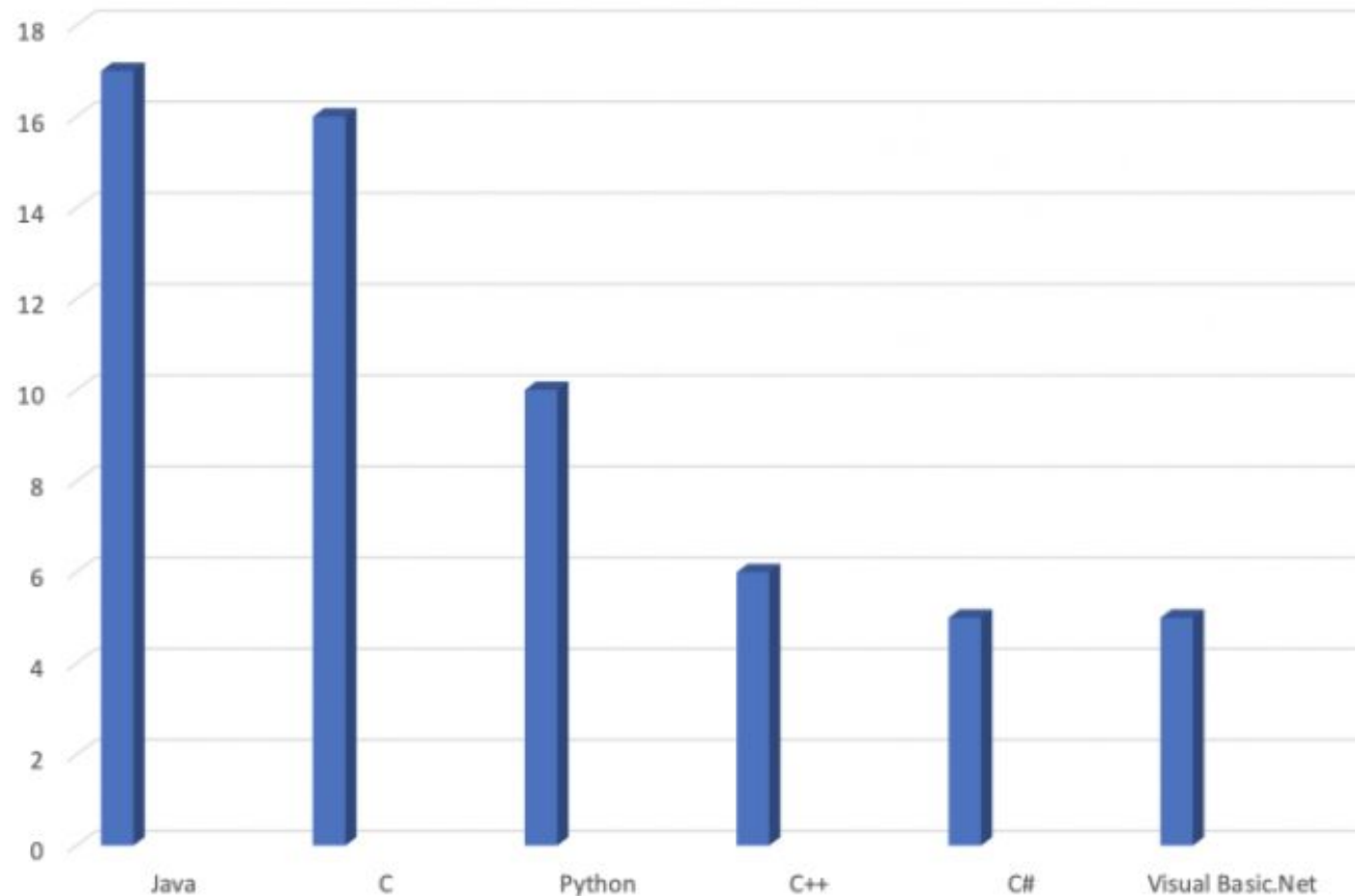
The Top 5 languages on Reddit



# [HTTPS://WWW.TIOBE.COM/TIOBE-INDEX/](https://www.tiobe.com/tiobe-index/)

1. Java
2. C
3. Python
4. C++
5. C#
6. Visual Basic .NET
7. JavaScript
8. PHP
9. SQL
10. Objective-C

# РЕЙТИНГ ЯЗЫКОВ ПРОГРАММИРОВАНИЯ



Рейтинг популярности языков программирования по данным индекса TIOBE на январь 2020 года.

# [HTTPS://GITHUB.COM/](https://github.com/)

1. JavaScript
2. Java
3. Python
4. PHP
5. C++
6. C#
7. TypeScript
8. Shell
9. C
10. Ruby

Большое  
влияние на  
рейтинг GitHub  
оказывает  
продуктивность  
разработчиков

# ОБЛАСТИ ПРИМЕНЕНИЯ PYTHON

- Python подходит для решения ежедневных реальных задач
- Python имеет огромное количество высококачественных уже готовых модулей, распространяемых бесплатно
  - Программы для работы с базами данных (import sqlite3)
  - Игры, искусственный интеллект (Civilization)
  - Программирование математических и научных вычислений (numpy, matplotlib и scipy)

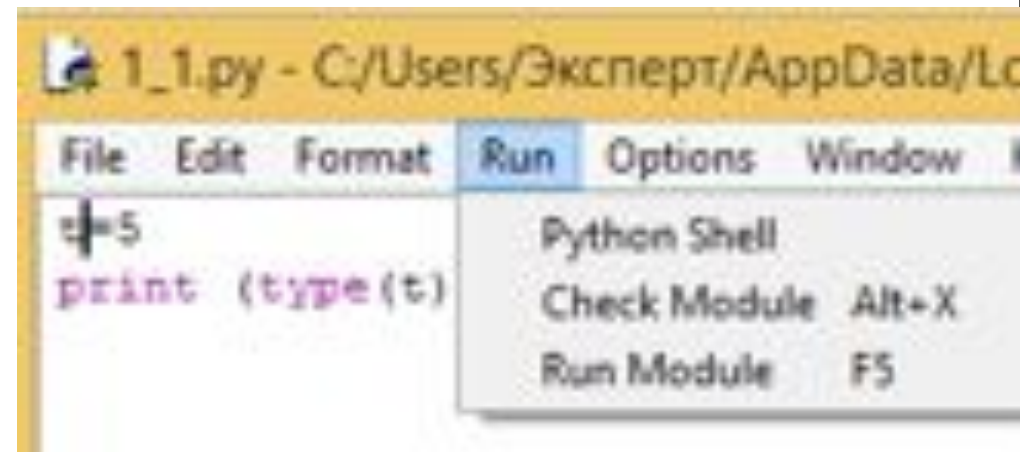
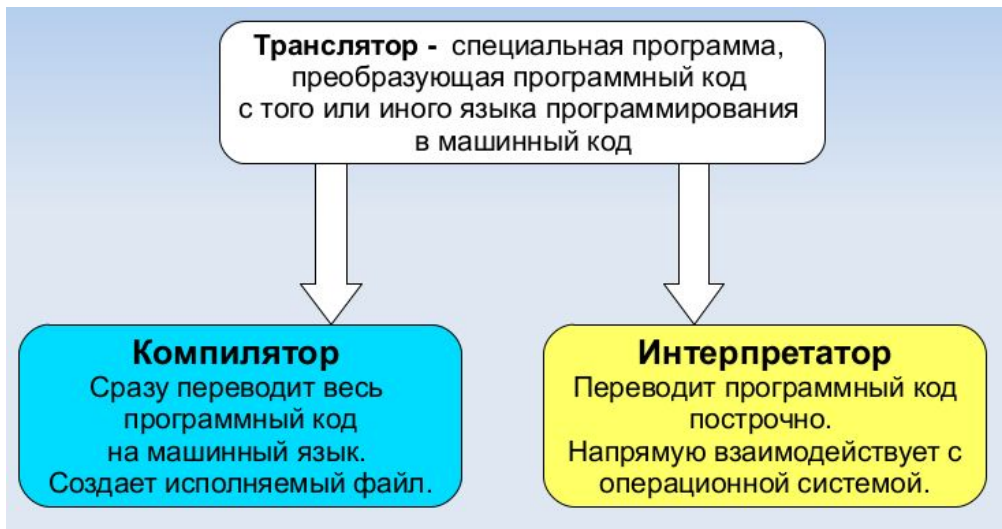


PYTHON ИСПОЛЬЗУЮТ В СВОИХ РАЗРАБОТКАХ ТАКИЕ КРУПНЫЕ ИЗВЕСТНЫЕ КОМПАНИИ КАК YANDEX, GOOGLE, DROPBOX, NASA, ЕГО ИЗУЧАЮТ ВО ВСЕХ ВЕДУЩИХ МЕЖДУНАРОДНЫХ ВУЗАХ



# ИНТЕРАКТИВНЫЙ РЕЖИМ

- Интерпретатор выполняет команды построчно.
- Несмотря на удобства интерактивного режима, чаще всего необходимо сохранить исходный программный код для последующего выполнения и использования.



# Синтаксис



- ⦿ **Конец строки выражения является окончанием инструкции, никаких знаков на конце не требуется, исключением являются вложенные инструкции**
- ⦿ **Инструкция** - элемент языка, определяющий действие, которое требуется выполнить
  - **Пример инструкции:**
    - ▣ `>>> print("Python")`
- ⦿ **Строковые выражения** могут заключаться в одинарные, двойные и тройные кавычки

# Синтаксис



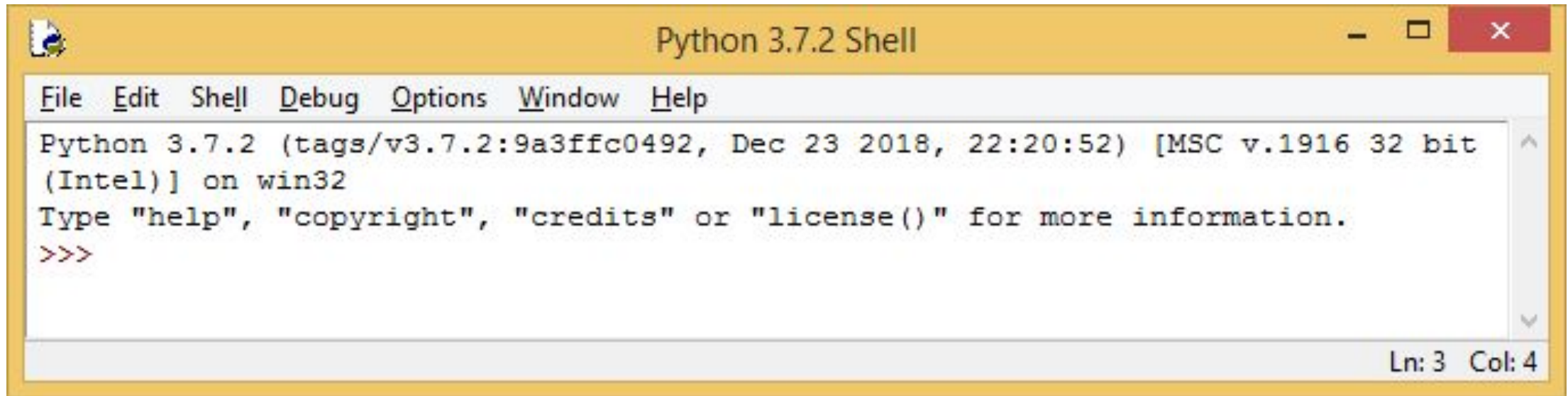
- **Комментарии** - вспомогательные строки, не обрабатываемые программой, обозначаются знаком # перед началом строки и действуют до конца строки
- **Вложенная инструкция** - часть общей инструкции выполняющаяся при определенных условиях, в этом случае условие заканчивается двоеточием, а само вложенное выражение должно отступать на 4 пробела от места, откуда начинается условие
  - *Отступ в 4 пробела необходим для того, чтобы программа понимала, где начинается вложенная инструкция и к какой основной она относится.*
  - *Можно использовать и табуляцию, но в руководстве по написанию кода на Python отступ в 4 пробела, главное не мешать разные варианты отступов в одном коде*

**В ПРОГРАММЕ МОЖЕТ БЫТЬ НЕСКОЛЬКО УРОВНЕЙ ВЛОЖЕННЫХ ИНСТРУКЦИЙ, В ТАКОМ СЛУЧАЕ НАДО НА КАЖДОМ УРОВНЕ ДЕЛАТЬ ОТСТУПЫ ОТ НАЧАЛА ПРЕДЫДУЩЕЙ ВЛОЖЕННОЙ ИНСТРУКЦИИ**

- ⦿ Вопрос об отступах является одним из наиболее распространенных в программировании
- ⦿ В 2016 году разработчики компании Google решили произвести анализ кода разработчиков, лежащего на ресурсе GitHub и выявить наиболее популярный способ форматирования текста для разных языков программирования
- ⦿ Проанализировав 400 тысяч репозиторий они получили следующую картину:
  - Для большинства языков программирования (Java, Python, JavaScript, PHP) разработчики преимущественно используют пробел, однако в языке C более популярным способом форматирования является табуляция

# ПИШЕМ ПРОГРАММУ НА PYTHON

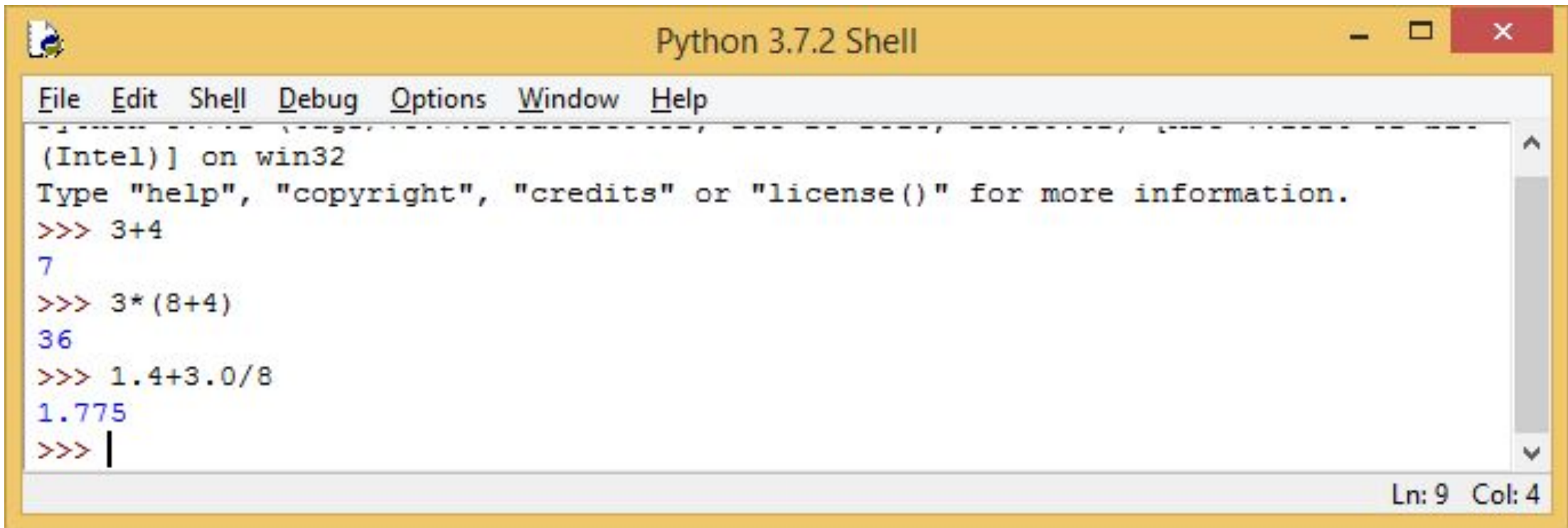
- Запустим IDLE Python



```
Python 3.7.2 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.7.2 (tags/v3.7.2:9a3ffc0492, Dec 23 2018, 22:20:52) [MSC v.1916 32 bit
(Intel)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
Ln: 3 Col: 4
```

# ИНТЕРАКТИВНЫЙ РЕЖИМ

- Питон как калькулятор



The image shows a screenshot of a Python 3.7.2 Shell window. The window title is "Python 3.7.2 Shell". The menu bar includes "File", "Edit", "Shell", "Debug", "Options", "Window", and "Help". The main text area displays the following content:

```
(Intel)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> 3+4
7
>>> 3*(8+4)
36
>>> 1.4+3.0/8
1.775
>>> |
```

The status bar at the bottom right of the window shows "Ln: 9 Col: 4".

## ИСПОЛНИТЕЛЬ ЧЕРЕПАХА TURTLE

```
>>> import turtle
>>> turtle.clear()
```



```
>>> turtle.forward(40)
```

Forwa rd(n)	Back ward (n)	Up()	Down( )	Right (k)	Left (n)	Goto (x,y)	Width (n)	Tracer (flag)	Clear)
Передви жение вперед в направл ении стрелки на n точек	Передви жение назад на n точек	Подняти е пера, чтобы не оставал ось следа при переме щении	Опускан ие пера	Поворот направо по часовой стрелке на k градусо в	Поворот налево по часовой стрелке	Перем ещени е пера с коорд ината ми x,y	Установ ка толщин ы пера	Включен ие и выключе ние режима отображе ния черепахи	Очистка области рисован ия



# Задания



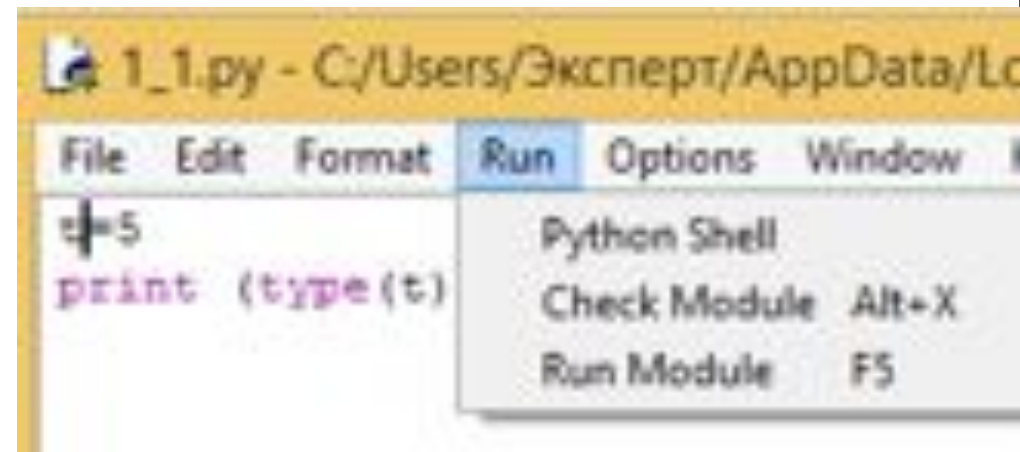
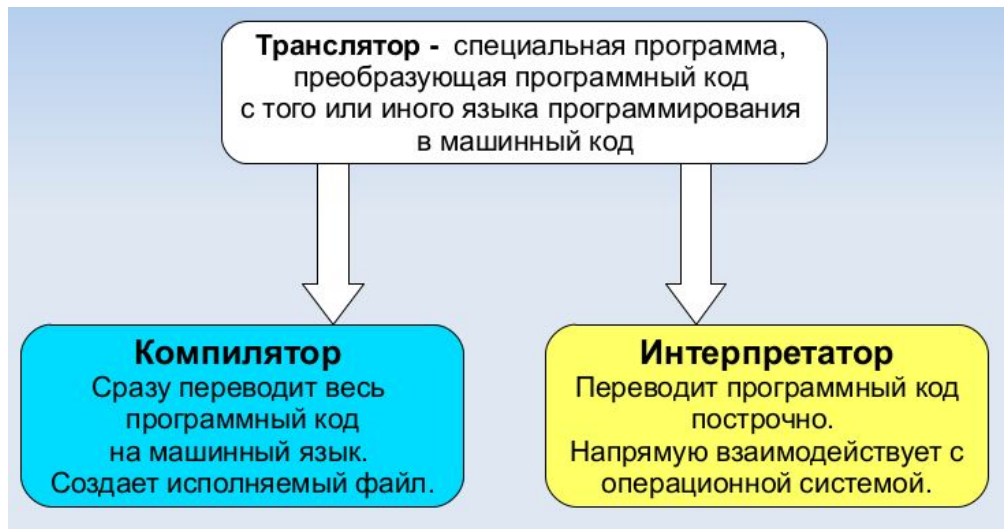
- Напишите программу, в которой на экране получится:
  - изображение прямоугольника 50 на 100 точек
  - правильного шестиугольника
  - равностороннего треугольника
  - трапеции

# ИСТОРИЯ ЯЗЫКА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

- Python - это достаточно молодой язык программирования. Он был создан примерно в 1991 году голландцем Гвидо ван Россумом.
  - Свое название Пайтон (или Питон) получил от названия телесериала, а не пресмыкающегося. Однако по созвучию все равно в качестве эмблемы был удостоен змеи.
  - После того, как Гвидо разработал язык, он выложил его в Интернет, где уже целое сообщество программистов присоединилось к его улучшению.
- Поскольку Python достаточно молодой язык программирования, то он активно совершенствуется и в настоящее время. Поэтому часто выходят новые версии.

# ИНТЕРАКТИВНЫЙ РЕЖИМ

- Интерпретатор выполняет команды построчно.
- Несмотря на удобства интерактивного режима, чаще всего необходимо сохранить исходный программный код для последующего выполнения и использования.



# ПОЛУЧЕНИЕ СПРАВКИ

- **Получение справки.** С помощью встроенной функции `help` можно получить справку о команде

```
>>> help (abs)
```

```
Help on built-in function abs in module builtins:
```

```
abs(x, /)
```

```
Return the absolute value of the argument.
```

# ПРОГРАММА НА ЯЗЫКЕ PYTHON

- Программа на языке Python представляет собой обычный текстовый файл с инструкциями.
- Каждая инструкция располагается на отдельной строке и должна начинаться с начала строки, иначе будет выведено сообщение об ошибке.
- Расширение файлов `.py`.

# ДЗЕН ПИТОНА

```
>>> import this
The Zen of Python, by Tim Peters

Beautiful is better than ugly.
Explicit is better than implicit.
Simple is better than complex.
Complex is better than complicated.
Flat is better than nested.
```

- ⦿ Если интерпретатору Питона дать команду `import this` ("импортируй это" здесь видимо следует понимать как "импортируй самого себя"), то выведется так называемый "Дзен Питона", иллюстрирующий идеологию и особенности данного языка
- ⦿ *Понимание смысла этих постулатов в приложении к программированию придет тогда, когда вы освоите язык в полной мере и приобретете опыт практического программирования*

# ПРОГРАММЫ НА ПИТОН

- Программы на языке Питон представляют собой обычные текстовые файлы, в которых записана последовательность команд. Код легко читается и интуитивно понятен.

```
print ('Введите A: ')\nA=input ()\nprint ('Введите B: ')\nB=input ()\nif A==B:\n    print ('A равно B')
```

# ВВОД И ВЫВОД ДАННЫХ

- `print()` - это команда языка Python, которая выводит то, что в ее скобках на экран.
- `input()` когда вызывается эта функция, программа останавливает свое выполнение и ждет, когда пользователь введет текст.

```
name=input("Введите Ваше имя ")
gorod=input("С какого Вы города? ")
print("Здравствуйте {0} с города {1} ".format(name,gorod))
```

```
Введите Ваше имя Лариса
С какого Вы города? Великий Новгород
Здравствуйте Лариса с города Великий Новгород
>>>
```



# ВВОД ДАННЫХ

- Для ввода данных предназначена функция `input()`, которая имеет следующий формат: `[переменная]= input ([Сообщение])`.

```
>>> x=input('Введите имя ')\nВведите имя Лариса\n>>> x\n'Лариса'
```

# ВЫВОД ДАННЫХ В PYTHON

- Для вывода данных используется функция **print**, которая может выводить не только значения переменных, но и значения любых выражений

```
File Edit Format Run Options Window Help
print('1','2','3',sep=' + ',end='')
print (' =',1+2+3)
print ()|
```

```
>>>
= RESTART: C:/Users/Эксперт/AppData/Local
1 + 2 + 3 = 6
```

**sep** (от англ. separator – разделитель),

По умолчанию параметр **sep** равен строке из одного пробела и между значениями выводится пробел.

**end** указывает на то, что выводится после вывода всех значений, перечисленных в функции **print**.

По умолчанию параметр **end**

# ЧТЕНИЕ ДАННЫХ

- Функция `input()` считывает строку из консоли, чтобы закончить ввод строки нужно нажать Enter.
  - Под строкой в данном случае понимается английское слово `line`, что означает "строка, оканчивающаяся переводом строки".
- Во многих задачах требуется работать со введенными числами, а читать можно только строки. Чтобы преобразовать строку, состоящую из цифр (и, возможно, знака "-" перед ними) в целое число можно воспользоваться функцией `int` (сокращение от английского `integer`, "целое число").
  - `a = int(input())`
  - `b = int(input())`
  - `print(a + b)`

# ВЫВОД РЕЗУЛЬТАТОВ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ

- Вывести результаты работы программы можно с помощью функции `print ()`.
- Функция имеет следующий формат:

```
print([<Объекты>][, sep=' '][, end='\n'][, file=sys.stdout][, flush=False])
```

# ВЫВОД РЕЗУЛЬТАТОВ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ

```
print("Строка 1")  
print("Строка 2")
```

```
Строка 1  
Строка 2
```

```
print("Строка 1", "Строка 2")
```

```
Строка 1 Строка 2
```

```
print("Строка 1", "Строка 2", sep="")|
```

```
Строка 1Строка 2
```

```
print("Строка 1", "Строка 2", end=" ")  
print("Строка 3")
```

```
Строка 1 Строка 2 Строка 3
```

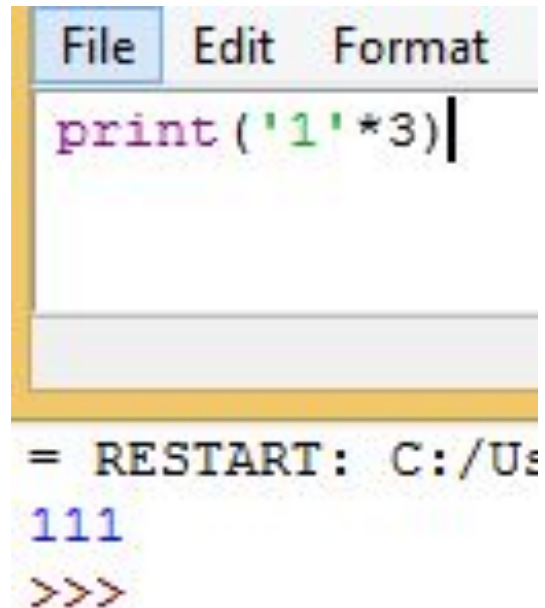
```
# Выведет: Строка 1 Строка 2 Строка 3
```

# ОПЕРАЦИИ НАД СТРОКАМИ

- Строки также можно сохранять в переменные и использовать в некотором ограниченном количестве выражений. В частности, можно склеивать две строки с помощью операции +
- Складывать число со строкой (и наоборот) нельзя. Но можно воспользоваться функцией `str`, которая по числу генерирует строку
- `answer = '2 + 3 = ' + str(2 + 3)`
- `print(answer)`

# УМНОЖЕНИЕ СТРОКИ НА ЧИСЛО

- Можно умножить строку на целое неотрицательное число, в результате получится исходная строка, повторенная заданное число раз:



```
File Edit Format
print('1'*3)

= RESTART: C:/Us
111
>>>
```

# ЗАДАНИЕ

- Напишите программу для вывода 3-х одинаковых фигур (ромбов, треугольников, квадратов), нарисованных в виде звездочек



```
== RESTART: C:/Users/Эксперт/AppDat
```

```
3
```

```
      ~
     (o o)   (o o)   (o o)
    /  v  \ /  v  \ /  v  \
  /(  -  )\/(  -  )\/(  -  )\
   ^^   ^^   ^^   ^^   ^^   ^^
```

```
>>> |
```

2.py - C:/Users/Эксперт/App

File Edit Format Run Options

```
n=int(input())
print('      ~           ' * n)
print('     (o o)       ' * n)
print('    /  v  \ /  v  \ /  v  \ ' * n)
print('  /(  -  )\/(  -  )\/(  -  )\ ' * n)
print('   ^^   ^^   ^^   ^^   ^^   ^^ ' * n)
```

# КОММЕНТАРИИ

```
# Это комментарий
```

```
print("Привет, мир!") # Выводим надпись с помощью функции print()
```

```
# print("Привет, мир!") Эта инструкция выполнена не будет
```

```
print("# Это НЕ комментарий")
```

```
"""
```

```
Эта инструкция выполнена не будет
```

```
print ("Привет, мир!")
```

```
"""
```

# ВОЗМОЖНОСТИ IDLE

```
*Python 3.8.1 Shell*
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.8.1 (tags/v3.8.1:1b293b6, Dec 18 2019, 22:39:24) [MSC v.1916 32 bit (In
tel)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
===== RESTART: F:\Python\file1.py =====
файл: F:\Python\file1.py
Текущий рабочий каталог: F:\Python
Каталог для импорта: F:\Python
Путь к файлу: F:\Python\file.txt
-----
Traceback (most recent call last):
  File "F:\Python\file1.py", line 8, in <module>
    import folder1.module1 as m
ModuleNotFoundError: No module named 'folder1'
>>>
ArithmeticError
AssertionError
AttributeError
BaseException
BlockingIOError
BrokenPipeError
BufferError
BytesWarning
ChildProcessError
ConnectionAbortedErr
```

