

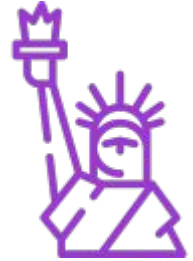
Модуль 2. Урок 6.

Словари и множества

алгоритмика

Повторим

Сегодня на занятии:



- Словари и множества: сложно звучит — легко запоминается.
- Поиск элементов по ключам (нет, не дверным).
- Проверка принадлежности элемента множеству.
- Словари и множества, а в чём отличия от списков?

Демонстрация

(перебор элементов по индексам)

**Что делать, если
нужны другие
индексы?**

Ключ —

уникальный идентификатор, с помощью которого можно получить доступ к конкретному элементу словаря.

Формат записи элементов в словарь

451: '451 градус по Фаренгейту'



Уникальный ключ
(идентификатор)
элемента



Значение,
привязанное к
ключу

Доступ к элементу через ключ

```
dictionary = {451: '451 градус по Фаренгейту',  
20000: 'Двадцать тысяч льё под водой',  
10: 'Собачье сердце', 1840: 'Герой нашего  
времени', 12: 'Алиса в стране чудес'}
```

```
print(dictionary[451])
```

Вывод:

```
'451 градус по Фаренгейту'
```

Ключ элемента

Обращение к
элементу по
ключу

Вывод элемента,
соответствующего
ключу

Формат команды для добавления элемента в заполненный словарь

```
dictionary[1] = 'one'
```

Имя переменной,
которой, в качестве
значения, присвоен
словарь

Уникальный ключ

Значение

Добавление элемента в заполненный словарь

dictionary = {451: '451 градус по Фаренгейту',
20000: 'Двадцать тысяч льё под водой', 10:
'Собаچه сердце', 1840: 'Герой нашего
времени', 12: 'Алиса в стране чудес'}

dictionary[1836] = 'Ревизор'

← Имеющиеся в
словаре
элементы

↑
Ключ добавляемого
элемента

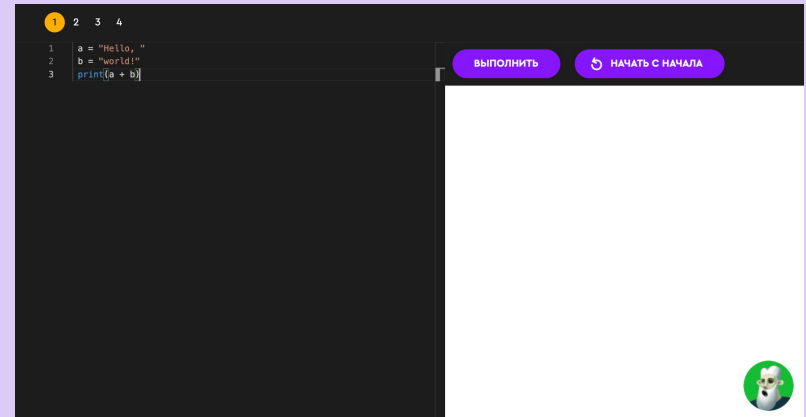
↑
Значение

← Добавление элемента в
словарь

Заходим на платформу



Словари



The image shows a code editor window with a dark theme. The code is as follows:

```
1 a = "Hello, "  
2 b = "world!"  
3 print(a + b)
```

At the top of the editor, there are four tabs labeled 1, 2, 3, and 4. Tab 1 is active and highlighted with a yellow dot. To the right of the code editor, there are two buttons: a purple button labeled "ВЫПОЛНИТЬ" (Execute) and a purple button labeled "НАЧАТЬ С НАЧАЛА" (Start from the beginning). In the bottom right corner of the editor, there is a small circular icon of a white robot head on a green background.

Задание на платформе

Итог первой половины урока



алгоритмика

Давайте отдохнём!

Демонстрация

(множество)

Свойство множества — уникальность элементов

```
many = {1, 2, 3, 1, 2, 3}
```

```
print(many)
```

Записано 6 элементов, 3 из которых дублируются

Вывод:

```
{1, 2, 3}
```

Выводится 3 элемента, без дубликатов

Демонстрация

(уникальность элементов в множестве (строки))

Формат записи команды для добавления элемента в множество

`many.add(1)`

↑
Имя переменной,
которой в качестве
значения присвоено
множество

Метод

Добавляемый
элемент

Демонстрация

(создание пустого множества и добавление элементов)

Демонстрация

**(создание пустого множества и добавление элементов
(правильная программа))**

Проверка принадлежности элемента множеству

`i in many`

Проверяемый
элемент

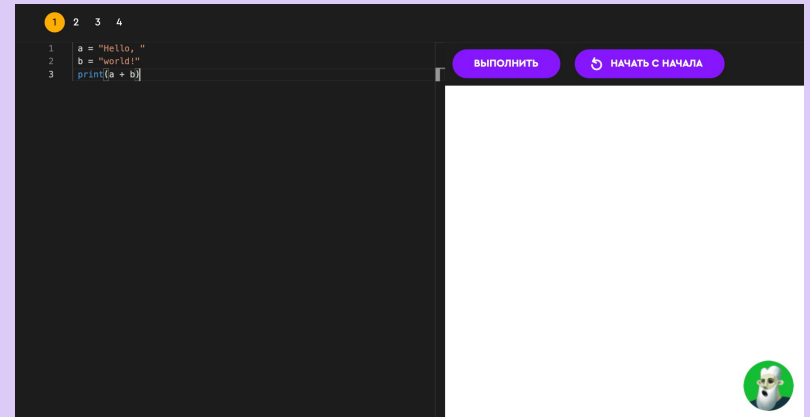
Ключевое
слово

Имя переменной, которой в качестве значения
присвоено множество

Заходим на платформу



Множества



The image shows a code editor window with a dark theme. The code is as follows:

```
1 a = "Hello, "  
2 b = "world!"  
3 print(a + b)
```

At the top of the editor, there are four tabs labeled 1, 2, 3, and 4. Tab 1 is active and highlighted with a yellow dot. To the right of the code editor, there are two buttons: a purple button labeled "ВЫПОЛНИТЬ" (Execute) and a purple button labeled "НАЧАТЬ С НАЧАЛА" (Start from the beginning). In the bottom right corner of the editor, there is a small circular icon of a white robot head on a green background.

Задание на платформе

алгоритмика

Как прошло занятие?

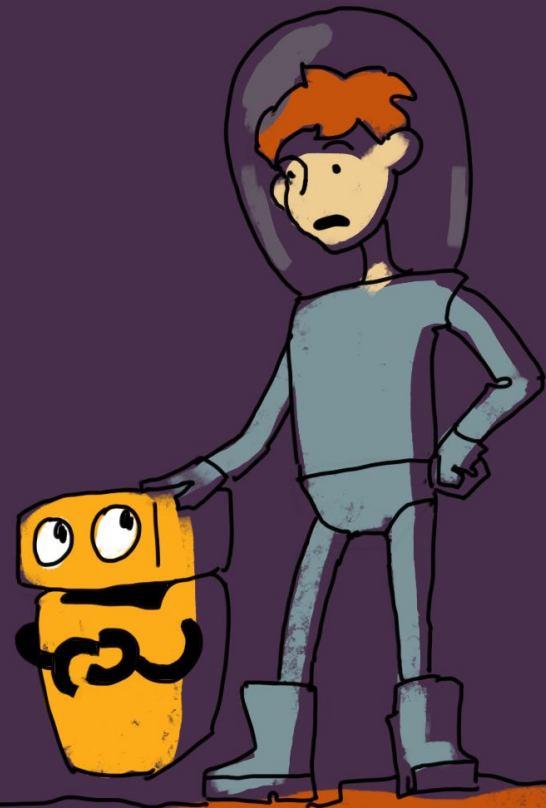
Проверь себя

- Что такое словарь?
- Что такое множество?
- Что такое ключ в словаре?
- Что означает уникальность элементов в множестве?
- Как добавить элементы в словарь?
- Как добавить элементы в множество?
- Как проверить принадлежность элемента множеству?

На следующем занятии:

- Проект «Шифр» — много раз решали задачи, пора испробовать самим!

До встречи!



Операции с множествами

(1 часть)

A.union(B)	Возвращает множество, являющееся объединением множеств A и B .
A.update(B)	Добавляет в множество A все элементы из множества B .
A.intersection(B)	Возвращает множество, являющееся пересечением множеств A и B .
A.intersection_update(B)	Оставляет в множестве A только те элементы, которые есть в множестве B .
A.difference(B)	Возвращает элементы, входящие в A , но не входящие в B .
A.difference_update(B)	Удаляет из множества A все элементы, входящие в B .

Операции с множествами

(2 часть)

<code>A.symmetric_difference(B)</code>	Возвращает элементы, входящие в A или в B , но не в оба из них одновременно.
<code>A.issubset(B)</code>	Возвращает <code>true</code> , если A является подмножеством B .
<code>A.issuperset(B)</code>	Возвращает <code>true</code> , если B является подмножеством A .
<code>A < B</code>	Эквивалентно <code>A <= B and A != B</code>
<code>A > B</code>	Эквивалентно <code>A >= B and A != B</code>

Быстрый поиск элемента в словаре

Как вы уже знаете, в словаре всегда хранятся значения, которым присвоен уникальный ключ. По нему мы можем проверить, входит ли элемент в словарь или нет. А для этого программисты придумали специальный оператор - `in`.

Оператор in —

оператор для работы с ключами в словаре. Проверяет наличие значения в словаре по его ключу (если ключ есть в словаре, значит и значение есть в словаре - оператор возвращает True, иначе - False).

Оператор `in` - применение

Вернёт True

```
dictionary = {1: "one", 2: "two", 3: "three"}  
print(1 in dictionary)
```

Вернёт False

```
dictionary = {1: "one", 2: "two", 3: "three"}  
print(4 in dictionary)
```