

Строки. Индексация

- 1 Строка как коллекция
- 2 Что мы знаем о строках
- 3 Индексация в строках
- 4 Перебор элементов строки
- 5 Хранение текстов в памяти компьютера

Аннотация

На этом занятии мы углубим свои знания о строках. Теперь мы сможем не только считывать строку, но и работать с ней, в том числе делать посимвольный перебор.

1. Строка как коллекция

На прошлом занятии мы познакомились с коллекцией, которая называется **множество**. Вспомним, что основная особенность коллекций — возможность хранить несколько значений под одним именем. Можно сказать, что коллекция является **контейнером** для этих значений.

Но еще до изучения множеств мы уже знали тип данных, который ведет себя подобно коллекции. Этот тип данных — строка. Действительно, ведь строка фактически является последовательностью символов. В некоторых языках программирования есть специальный тип данных **char**, позволяющий хранить один символ. В Python такого типа данных нет, поэтому можно сказать, что строка — **последовательность односимвольных строк**.

2. Что мы знаем о строках

Давайте вспомним, что мы уже знаем о работе со строками в языке Python. Мы умеем создавать строки четырьмя способами: задавать напрямую, считывать с клавиатуры функцией `input()`, преобразовывать число в строку функцией `str` и склеивать из двух других строк операцией `+`. Кроме того, мы умеем узнавать длину строки, используя функцию `len`, и проверять, является ли одна строка частью другой, используя операцию `in`:

```

fixed_word = 'опять'
print(fixed_word)
word = input()
print(word)
number = 25
number_string = str(number)
print(number_string)
word_plus_number = fixed_word + number_string
print(word_plus_number)
print(len(word_plus_number))
print('on' in word_plus_number)

```

3. Индексация в строках

В отличие от множеств, в строках важен порядок элементов (символов). Действительно, если множества {1, 2, 3} и {3, 2, 1} — это одинаковые множества, то строки МИР и РИМ — две совершенно разные строки. Наличие порядка дает нам возможность пронумеровать символы. Нумерация символов начинается с 0:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Я	Н	Д	Е	К	С	.	Л	И	Ц	Е	Й

Индекс

По индексу можно получить соответствующий ему символ строки. Для этого нужно после самой строки написать в квадратных скобках индекс символа.

```

word = 'привет'
initial_letter = word[0]
print(initial_letter) # сделает то же, что print('п')
other_letter = word[3]
print(other_letter) # сделает то же, что print('в')

```

Естественно, в этом примере `word` с тем же успехом можно было считать с клавиатуры через `input()`. Тогда мы не могли бы заранее сказать, чему равны переменные `initial_letter` и `other_letter`.

А что будет, если попытаться получить букву, номер которой слишком велик? В этом случае Python выдаст ошибку:

```

word = 'привет'
print(word[6]) # builtins.IndexError: string index out of range

```

Конечно, номер в квадратных скобках — не всегда фиксированное число, которое прописано в самой программе. Его тоже можно считать с клавиатуры или получить в результате арифметического

действия.

```
word = 'привет'
number_of_letter = int(input()) # предположим, пользователь ввел 3
print(word[number_of_letter]) # тогда будет выведена буква 'в'
```

Отрицательные индексы

Кроме «прямой» индексации (начинающейся с 0), в Python разрешены отрицательные индексы: `word[-1]` означает последний символ строки `word`, `word[-2]` — предпоследний и т.д.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Я	Н	Д	Е	К	С	.	Л	И	Ц	Е	Й
-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1

А можно ли, используя индексацию, изменить какой-либо символ строки? Давайте проверим:

```
word = 'карова' # Написали слово с ошибкой
word[1] = 'о'    # Пробуем исправить, но:
# TypeError: 'str' object does not support item assignment
```

Важно!

Интерпретатор Python выдает ошибку — значит, изменить отдельный символ строки невозможно, т.е. строка относится к **неизменяемым** типам данных в Python.

4. Перебор элементов строки

В предыдущем уроке мы узнали, что цикл `for` можно использовать для перебора элементов множества. Таким же образом можно использовать цикл `for`, чтобы перебрать все буквы в слове:

```
text = 'hello, my dear friends!'
vowels = 0
for letter in text:
    if letter in {'a', 'e', 'i', 'o', 'u', 'y'}:
        vowels += 1
print(vowels)
```

Но, так как символы в строке пронумерованы, у нас есть еще один способ перебрать все элементы в строке: перебрать все индексы, используя уже знакомую нам конструкцию `for i in range(...)`.

```
text = 'hello, my dear friends!'
vowels = 0
```

```
for i in range(len(text)):
    if text[i] in 'aeiouy':
        vowels += 1
print(vowels)
```

5. Хранение текстов в памяти компьютера

Давайте немного поговорим о том, как строки хранятся в памяти компьютера.

Кодирование

Поскольку компьютер умеет хранить только двоичные числа, для записи нечисловой информации (текстов, изображений, видео, документов) прибегают к кодированию.

Самый простой случай кодирования — сопоставление кодов текстовым символам.

Один самых распространенных форматов такого кодирования — таблица ASCII (American standard code for information interchange).

32 -	48 - 0	64 - @	80 - P	96 - '	112 - p
33 - !	49 - 1	65 - A	81 - Q	97 - a	113 - q
34 - "	50 - 2	66 - B	82 - R	98 - b	114 - r
35 - #	51 - 3	67 - C	83 - S	99 - c	115 - s
36 - \$	52 - 4	68 - D	84 - T	100 - d	116 - t
37 - %	53 - 5	69 - E	85 - U	101 - e	117 - u
38 - &	54 - 6	70 - F	86 - V	102 - f	118 - v
39 - '	55 - 7	71 - G	87 - W	103 - g	119 - w
40 - (56 - 8	72 - H	88 - X	104 - h	120 - x
41 -)	57 - 9	73 - I	89 - Y	105 - i	121 - y
42 - *	58 - :	74 - J	90 - Z	106 - j	122 - z
43 - +	59 - ;	75 - K	91 - [107 - k	123 - {
44 - ,	60 - <	76 - L	92 - \	108 - l	124 -
45 - -	61 - =	77 - M	93 -]	109 - m	125 - }
46 - .	62 - >	78 - N	94 - ^	110 - n	126 - ~
47 - /	63 - ?	79 - O	95 - ÷	111 - o	127 - Û
48 - 0	64 - @	80 - P	96 -	112 - p	

Изначально в этой таблице каждому символу был поставлен в соответствие 7-битный код, что позволяло идентифицировать 128 различных символов. В таблице вы не видите символы с кодами, меньшими 32, так как они являются служебными и не предназначены для непосредственного вывода на экран (пробел, перевод строки, табуляция и т. д.).

Этого хватало на латинские буквы обоих регистров, знаки препинания и спецсимволы — например, перевод строки или разрыв страницы. Позже код расширили до 1 байта, что позволяло хранить уже 256 различных значений: в таблицу помещались буквы второго алфавита (например, кириллица) и дополнительные графические элементы (псевдографика).

В некоторых относительно низкоуровневых языках (например, в C) можно в любой момент перейти

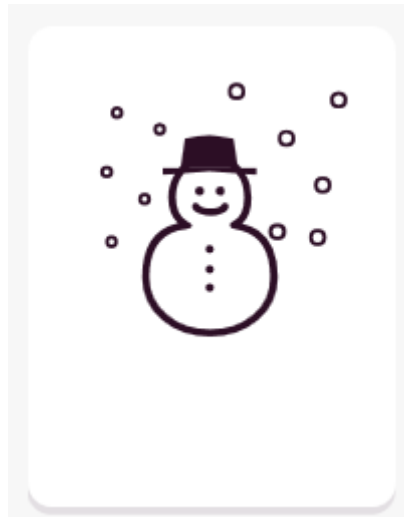
от представления строки в памяти к последовательности байтов, начинающейся по какому-либо адресу.

Сейчас однобайтные кодировки отошли на второй план, уступив место Юникоду.

Юникод

Юникод — таблица, которая содержит соответствия между числом и каким-либо знаком, причем количество знаков может быть любым. Это позволяет одновременно использовать любые символы любых алфавитов и дополнительные графические элементы. Кроме того, в Юникоде каждый символ, помимо кода, имеет некоторые свойства: например, буква это или цифра. Это позволяет более гибко работать с текстами.

В Юникод все время добавляются новые элементы, а сам размер этой таблицы не ограничен и будет только расти, поэтому сейчас при хранении в памяти одного юникод-символа может потребоваться от 1 до 8 байт. Отсутствие ограничений привело к тому, что стали появляться символы на все случаи жизни. Например, есть несколько снеговиков.



Этого вы можете увидеть, если наберете:

```
print('\u2603')
```



Важно понять, что все строки в Python хранятся именно как последовательность юникод-символов.

Функция ord

Для того чтобы узнать код некоторого символа, существует функция `ord` (от `order` — «порядок»).

```
ord('Б')
```

```
1041
```

Функция chr

Зная код, всегда можно получить соответствующий ему символ. Для этого существует функция `chr` (от *character* — «символ»):

```
chr(1041)
```

```
'Б'
```

Функции `ord` и `chr` часто работают в паре. Попробуйте, например, предположить, что будет выведено на экран в результате работы следующей программы:

```
for i in range(26):  
    print(chr(ord('A') + i))
```

Справка

Исключительное право на учебную программу и все сопутствующие ей учебные материалы, доступные в рамках сервиса, принадлежат АНО ДПО «Образовательные технологии Яндекса». Воспроизведение, копирование, распространение и иное использование программы и материалов допустимо только с предварительного письменного согласия АНО ДПО «Образовательные технологии Яндекса».

[Пользовательское соглашение](#).

© 2018 – 2024 ООО «Яндекс»