

Python

Advanced Institute for Artificial Intelligence

<https://advancedinstitute.ai>

- ☐ Introdução
- ☐ Estruturas e Função de Controle
- ☐ Coleções
- ☐ Programação Orientada a Objetos
- ☐ Manipulação de arquivos
- ☐ Processos e Threading

- Python é uma linguagem interpretada
- Caminho do Python no Sistema
 - which python
- Versão do Python
 - python -V

☐ Iniciando interpretador Python

- python
- Python 3.6.8 —Anaconda, Inc.— (default, Dec 30 2018, 01:22:34)
- [GCC 7.3.0] on linux
- Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
- >>> Esse é o prompt para receber comandos python

☐ Ctrl+D sai do interpretador

Comando print

- ☐ `print "hello world"`
 - Em python 2 é possível utilizar dessa forma:
- ☐ `print "hello world"`
 - Em python 3 é obrigatório utilizar ()
- ☐ `print ("hello world")`

Comentários no código

- ☐ `#` : comentando uma linha
- ☐ `'''` : começar e terminar bloco de comentário
- ☐ `"""` : começar e terminar bloco de comentário

Indentação

- O controle de início e fim de blocos de código é feito por meio de Indentação
- Indentação pode ser controlada por um tamanho fixo de espaços em branco
- Exemplo
 - `print (" teste")`
 - `if (i == 0):`
 - `print (" 0")`
 - `else:`
 - `print (" outro valor")`
 - `if (i >= 0):`
 - `print (>=0")`

Tipos de dados - Números

Existem três tipos numéricos em python: números inteiros, números de ponto flutuante e números complexos.

- ☐ Booleanos são um subtipo de números inteiros.
- ☐ Inteiros têm precisão ilimitada.
- ☐ Números de ponto flutuante são geralmente implementados usando tipo Double em C

Tipos de dados - Strings

Strings podem ser manipuladas de diversas maneiras em Python

- ❑ podem ser representadas usando aspas simples ' ' ou aspas duplas " "
- ❑ É possível utilizar caracteres escape

- ☐ A palavra-chave `def` é usada para definir funções
- ☐ Deve ser definida antes de ser utilizada
- ☐ O valor de retorno padrão é `None`

Argumento pode ser gerado da seguinte forma:

- ☐ nome de variável
- ☐ nome de variável e tipo padrão

Escopo de variável

- ☐ variáveis possuem escopo local ao bloco onde são criadas
- ☐ Pode ser definidas variáveis globais

Função sem argumentos:

```
def greeting():  
    print("hello world")
```

```
greeting()
```

Argumento de Função

```
def numsquare(num):  
    return num * num
```

```
number=10  
numsquare(number)
```

```
def numsquare(num=10):  
    return num * num
```

```
numsquare()
```

Obtendo dados do usuário

função `input()` é utilizada para aguardar um valor digitado no terminal pelo usuário.

```
usrip = input(" número inteiro: ")
usrnum = int(usrip)
sqrnum = numsquare(usrnum)
print(" Square of entered number is: ".format(sqrnum))
```

```
usrip = input(" float: ")
usrnum = float(usrip)
sqrnum = numsquare(usrnum)
print(" Square of entered number is: ".format(sqrnum))
```

```
username = input(" nome: ")
print(" nome: ",username)
```

Usando bibliotecas adicionais

A palavra reservada `import` permite adicionar pacotes que não são nativos do Python

```
import subprocess  
# Executa um comando linux no terminal  
subprocess.call('date')
```

A palavra reservada `from` permite importar apenas parte de um pacote

exemplo:

```
from sklearn.model_selection import train_test_split
```

Argumento pode ser gerado da seguinte forma:

- ☐ if
- ☐ for
- ☐ while

Estruturas e Função de Controle

if

- ❑ As instruções if avaliam uma condição, caso seja verdadeira executa o bloco seguinte
- ❑ Pode ser combinado com uma estrutura else, que é executada quando a condição não é verdadeira no bloco if

Exemplo:

```
var = 100
```

```
if (var==100):
```

```
    print("100")
```

```
else:    print("not 100")
```


for

- executam um certo bloco de código para um número conhecido de iterações.
- Um bloco de código pode ser executado para o número de itens existentes em uma lista, dicionário, variável de sequência ou tupla
- Um bloco de código pode ser executado em um intervalo contado de etapas

Exemplo:

```
a=(10,20,30,40,50)
```

```
for b in a:
```

```
print "square of " + str(b) + " is " +str(b*b)
```

Estruturas e Função de Controle

while

- ☐ O loop while é executado enquanto uma declaração condicional retorna true
- ☐ A instrução condicional é avaliada toda vez que um bloco de código é executado
- ☐ A execução para no momento em que a instrução condicional retorna false.

Exemplo:

```
count = 0
while (count < 9):

    print("iteração",count)
    count+=1
```

Uma coleção nos permite colocar muitos valores em uma única "variável"

Uma coleção é útil para transportar valores em um único pacote.

```
friends = [ 'Joseph', 'Glenn', 'Sally' ]
```

```
carryon = [ 'socks', 'shirt', 'perfume' ]
```

Coleções em python:

list, set, stack, dictionary, tuplas, entre outros

Os elementos na lista (list) são separados por vírgulas.

Um elemento da lista pode ser qualquer objeto

Python - até outra lista

Uma lista pode estar vazia

Operador index representa uma posição na lista

```
list = [1, 24, 76]
```

```
list = ['red', 'yellow', 'blue']
```

```
list = ['red', 24, 98.599999999999994]
```

```
list = [1, [5, 6], 7]
```

```
l[0] => 1
```

List

Listas são mutáveis

```
lotto = [2, 14, 26, 41, 63]
```

```
print lotto
```

```
[2, 14, 26, 41, 63]
```

```
lotto[2] = 28
```

```
print lotto
```

```
[2, 14, 28, 41, 63]
```

Operador **len** retorna tamanho da lista

```
print len(lotto)
```

```
5
```

Append adiciona elementos no fim da lista

Operador **in** pode ser usado para verificar se um elemento existe na lista

sort classifica a lista

split quebra uma string em partes menores usando estrutura de lista

Dicionários são estruturas que mapeiam chaves para valores

Operações:

print, del, len, in

Métodos:

keys(), values(), items()

eng2sp =

Adicionando valores

```
>>> eng2sp['one'] = 'uno'
```

```
>>> eng2sp['two'] = 'dos'
```

declarando dicionário com valores iniciais

```
>>> eng2sp = [ 'one': 'uno', 'two': 'dos', 'three': 'tres' ]
```


List Comprehensions

Aplica uma expressão a cada elemento da lista

```
vec = [2, 4, 6]
```

```
>>> [3*x for x in vec]
```

```
[6, 12, 18]
```

```
>>> [3*x for x in vec if x > 3]
```

```
[12, 18]
```

Listas podem ser filtradas por meio de 'slicing'

Formato para realizar 'slicing' em uma lista: `s[start:end:step]`

Elementos:

- ❑ `s`: um objeto que pode ser manipulado por 'slicing'
- ❑ `start`: primeiro índice para iniciar a iteração
- ❑ `end`: último índice, NOTE que o índice final não será incluído na fatia resultante
- ❑ `step`: escolha o elemento a cada índice de etapa

Alguns Exemplos:

- ❑ Selecionar itens a partir do índice start até stop-1
 - `a[start:stop]`
- ❑ Selecionar itens a partir do índice start até o final
 - `a[start:]`
- ❑ Selecionar itens a partir do início start até stop-1
 - `a[:stop]`
- ❑ Copia toda a lista
 - `a[:]`

Alguns Exemplos:

- Selecionar itens a partir do índice start não passando de stop-1, realizando pulos definidos na variável step
 - `a[start:stop:step]`
- Último item da lista
 - `a[-1]`
- Últimos dois itens da lista
 - `a[-2:]`
- Tudo menos os dois últimos
 - `a[:-2]`

Alguns Exemplos:

- Quando a lista possuir mais de uma dimensão, é necessário realizar o slicing separadamente em cada dimensão
- Apagando elementos de uma lista
 - `del a[3:7]`

Manipulação de Texto

Abrir um arquivo:

- ☐ Preparar o arquivo para leitura:
- ☐ Vincula a variável do arquivo ao arquivo físico
- ☐ Posiciona o ponteiro do arquivo no início do arquivo.

Formato: `<variável do arquivo> = open (<nome do arquivo>, "r")`

Exemplo: `inputFile = open ("data.txt", "r")`

`filename = input ("Digite o nome do arquivo de entrada:")`

`inputFile = open (filename, "r")`

Comando para fechar um arquivo

Formato:

```
<name of file variable>.close()
```

Exemplo:

```
inputFile.close()
```

Manipulação de Texto

Normalmente, a leitura é feita dentro do corpo de um loop

Cada execução do loop lê uma linha do arquivo em uma string

Formato:

for <variável para armazenar uma sequência> em <nome da variável do arquivo>:

<Faça algo com a string lida no arquivo>

Exemplo:

```
for line in inputFile: print (line)
```


Orientação a Objetos surgiu da necessidade de modelar sistemas complexos

- ❑ Modelar problemas utilizando um conjunto de componentes autocontendo, e integráveis
- ❑ Determinar como um objeto deve se comportar e como deve interagir com outros objetos

Algumas iniciativas:

- ❑ Simula 67 (60)
- ❑ Smalltalk (70)
- ❑ C++ (80)

Conceitos essenciais:

- ☐ Classes e objetos
- ☐ Atributos e Métodos
- ☐ Herança
- ☐ Encapsulamento

Orientação a objeto

Os objetos reais possuem duas características:

- ☐ Estado (Atributos)
- ☐ Comportamento

Exemplos:

- ☐ cachorro
 - Estado: nome, cor, raça
 - Comportamento: latindo, abanando o rabo, comendo

Um objeto de software é conceitualmente similar aos objetos reais

- Objetos armazenam seu estado em atributos
 - Correspondentes às variáveis em programação estruturada.
- Objetos expõem seu comportamento através de métodos
 - Correspondentes às funções em programação estruturada.

Orientação a objeto

Exemplos de objeto:

- Gerenciador de Dados de Alunos

- Estado: lista de alunos
- Comportamento: filtrar alunos por nome, incluir aluno, alterar aluno

- Biblioteca Matemática

- Estado: Matriz
- Comportamento: calcular transposta, multiplicar, somar

Empacotar o código em objetos individuais fornece:

- ☐ Modularidade
 - Objetos são independente
- ☐ Encapsulamento
 - Os detalhes da implementação de um objeto permanecem ocultos
- ☐ Reuso
 - Objetos podem ser reutilizados em diferentes programas
- ☐ Fraco acoplamento
 - Objetos podem ser substituídos facilmente

Uma classe é o projeto a partir do qual objetos individuais são criados

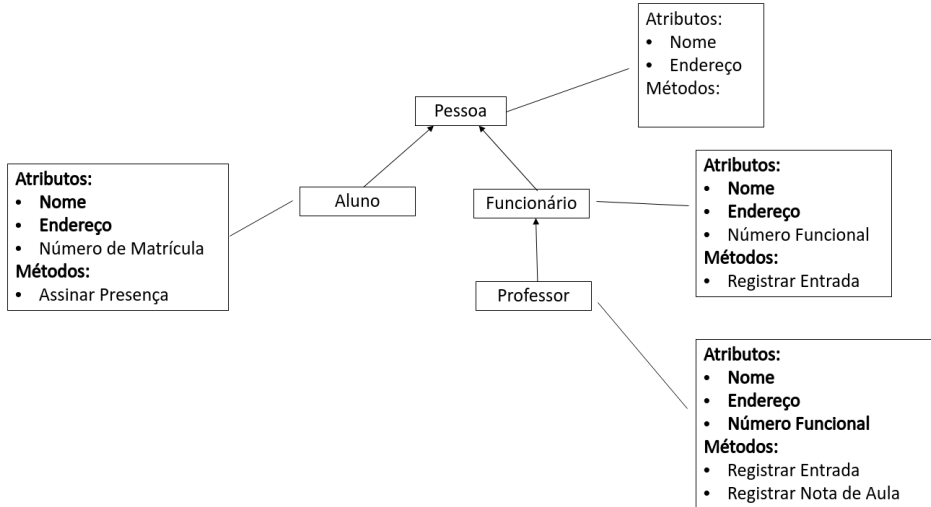
- Ela define os atributos e os métodos correspondentes aos seus objetos.
- Outros possíveis membros de uma classe são:
 - Construtores: define as operações a serem realizadas quando um objeto é criado.
 - Destrutores: define as operações a serem realizadas quando um objeto é destruído.

Outras características de uma classe:

- ☐ Uma classe pode herdar características de outra classe e incluir novas características
- ☐ Atributos de uma classe podem ser protegidos, sendo possível alterar seu conteúdo por meio apenas de métodos da própria classe
- ☐ Métodos podem ser reescritos

- ❑ O relacionamento de Herança define um relacionamento do tipo generalização
- ❑ Indica que uma classe (subclasse) é especializada para gerar uma nova (superclasse)
- ❑ Tudo que a superclasse possui, a subclasse também vai possuir
- ❑ Em Python, todas as classes herdam a classe Object

Orientação a objeto



Método Construtor em Python

```
def __init__(self):  
    Comandos do construtor
```

Parâmetro para referenciar ao objeto criado: self

self.name cria uma variável name e associa ao objeto criado.

```
class Critter:  
    def __init__(self, name):  
        self.name = name
```

Orientação a objeto

Para definir Métodos Privados em Python é necessário incluir:

--

Exemplo:

```
--a  
__my_variable
```

Para definir que Classe deve herdar outra Classe, deve se colocar o nome da classe a ser herdada entre (), logo após o nome da classe:

```
class teste(object):  
    def __init__(self, X):  
        self.X = X
```

Exemplo de uma classe em Python

```
class MyClass:  
    def function(self):  
        print("This is a message inside the class.")
```

Instanciando um objeto e chamando métodos:

```
myobjectx = MyClass()  
myobjectx.function()
```

Orientação a objeto

Exemplo de uma classe em Python

Classe que representa uma coordenada X Y

```
class Coordinate(object):
```

```
    #define um construtor
```

```
    def __init__(self, x, y):
```

```
        # configura coordenada x e y
```

```
        self.x = x
```

```
        self.y = y
```

```
    #reimplementa a função __str__
```

```
    def __str__(self):
```

```
        # Representação em string da coordenada
```

```
        return "<" + str(self.x) + "," + str(self.y) + ">"
```

```
def distance(self, other):  
    # Calcula distancia euclidiana entre dois pontos  
    x_diff_sq = (self.x-other.x)**2  
    y_diff_sq = (self.y-other.y)**2  
    return (x_diff_sq + y_diff_sq)**0.5
```

Teste de Uso da Classe

```
c = Coordinate(3,4)  
origin = Coordinate(0,0)  
print("Coordenada 1:")  
print(c)  
print(c.distance(origin))
```

Teste com atributos protegidos

```
class MyClass:
    __variable = 0
    def setvariable(self,newvar):
        self.__variable = newvar
    def getvariable(self):
        return (self.__variable)
    def function(self):
        print("This is a message inside the class.")
```


Teste com atributos protegidos

```
var="rs2"  
myobjectx = MyClass()  
myobjectx.function()  
print(myobjectx.getvariable())  
var="rs3"  
myobjectx.setvariable(var)  
print(myobjectx.getvariable())
```

Criando Pacotes para Compartilhamento de Classes

