

# Curso Python e Django

Francisco André  
fandrefh@gmail.com  
Senac/PI

GO AHEAD!

# Trabalhando com arquivos

Python disponibiliza uma API simples para se trabalhar com arquivos em disco.

Para isso, basta usar a função: `open()`

# Cuidado!

Existem três modos de abertura para a manipulação de dados em arquivos.

São eles:

R → Read

W → Write (Sobrescreve todo o conteúdo do arquivo.)

A → Append

\*\*\* Nunca esquecer de fechar o arquivo após o seu uso!

# Trabalhando com arquivos

```
arquivo = open('numeros.txt', 'w')  
for linha in range(1, 101):  
    arquivo.write('%d\n' % linha)  
arquivo.close( )
```

# Substituição em arquivos

```
texto = open('mensagem.txt')
saida = open('cripto.txt', 'w')
for linha in texto.readlines():
    for letra in linha:
        if letra in 'aeiou':
            saida.write('*')
        else:
            saida.write(letra)
texto.close()
saida.close()
```

# Um pouco mais com arquivos

```
f = open("surf.txt", "r")  
notas = {}
```

```
for linha in f:
```

```
    nome, pontos = linha.split()  
    notas[float(pontos)] = nome
```

```
f.close()
```

```
for nota in sorted(notas, reverse=True):
```

```
    print("%s tem nota %4.2f" % (notas[nota], nota))
```

# Python way 😊

```
with open('numeros.txt') as f:  
    print(f.read( ))
```



# Bom, sobre arquivos, é tudo!

Mas vamos implementar a versão 2.0 do nosso joguinho de adivinhação!

# Adivinha v2.0

```
from random import randint
print("Bem vindo!!!")
numero_sorteado = randint(1,100)
# print(numero_sorteado)
novo_jogo = True
while novo_jogo != False:
    contador = 0
    while True:
        chute = int(input("Chute um número: "))
        if chute == numero_sorteado:
            print("Parabéns, você é foda.")
            break
        else:
            print("Alto" if chute > numero_sorteado else "Baixo")
    contador += 1
    print("Fim de jogo!!!")
    print("Número sorteado: " + str(numero_sorteado))
    print("Número chutado: " + str(chute))
    print("Número de tentativas: " + str(contador))
    novo_jogo = int(input("Jogar novamente? 1 - Sim ou 0 - Não: "))
```

# Conjugando verbo com a Cobra!

```
#Primeiro criamos listas com as terminações de verbos regulares
pessoas = ['Eu', 'Tu', 'Ele', 'Nós', 'Vós', 'Eles']
conjug_a_ar = ['o', 'as', 'a', 'amos', 'ais', 'am']
conjug_a_er = ['o', 'es', 'e', 'emos', 'eis', 'em']
conjug_a_ir = ['o', 'es', 'e', 'imos', 'is', 'em']
#a seguir, pedimos que o usuário informe o verbo
verbo = input('Digite o infinitivo de um verbo regular: ')
#separa a terminação do verbo
termina_em = verbo[-2:]
#agora, de acordo com a terminação do verbo, conjugua apropriadamente
if termina_em == 'ar':
    for i in range(6): #repete seis vezes, percorrendo a lista
        print(pessoas[i] + ' ' + verbo[:-2] + conjug_a_ar[i])
elif termina_em == 'er':
    for i in range(6): #repete seis vezes, percorrendo a lista
        print(pessoas[i] + ' ' + verbo[:-2] + conjug_a_er[i])
elif termina_em == 'ir':
    for i in range(6): #repete seis vezes, percorrendo a lista
        print(pessoas[i] + ' ' + verbo[:-2] + conjug_a_ir[i])
else:
    print("Tem certeza que " + verbo.upper() + " é um verbo regular?")
```

# Desafio

1 – Cadastre no banco de dados, caso ainda não exista nenhum registro, o nome do usuário que está interagindo com o aplicativo, armazene também, a quantidade de vezes que um verbo é conjugado, atualizando a cada nova conjugação.

\* Pode –se usar tanto o SQLite como o MySQL.