

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

CURSO DE INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN EN  
*PYTHON*

---

JUNIO 2017

Edgar de Jesús Vázquez Silva  
Laboratorio 25, Facultad de Psicología

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>2</b>
<b>2. Conociendo Python</b>	<b>3</b>
2.1. Escribiendo un hola mundo . . . . .	3
<b>3. Variables</b>	<b>5</b>
3.1. Tipos de variables . . . . .	5
<b>4. Estructuras de control condicionales</b>	<b>7</b>
4.1. if-else . . . . .	7
<b>5. Ciclos condicionales</b>	<b>10</b>
5.1. Ciclo while . . . . .	10
5.2. ciclo for . . . . .	11
<b>6. Definición de funciones</b>	<b>12</b>
<b>7. Estructuras definidas</b>	<b>13</b>
7.1. Listas ordenadas . . . . .	13
7.2. Diccionarios . . . . .	13
<b>8. Librerías</b>	<b>14</b>
8.1. numpy . . . . .	14
8.2. matplotlib . . . . .	14
8.3. scipy . . . . .	14

# **1. Introducción**

Este documento tiene la finalidad de ayudar a los alumnos de psicología a entender la estructura de un programa en Python, crear un programa básico, además de conocer algunas librerías útiles, por ejemplo: generación de gráficos.

## 2. Conociendo Python

Como estudiantes, profesores o curiosos de la programación hemos de buscar un lenguaje de programación que nos sea útil según nuestras necesidades. Es importante mencionar que existen muchos, y muy diversos, lenguajes de programación: R, Ruby, Java, Python, C, C++, por mencionar algunos. Cada uno de ellos ofrece características que lo hacen destacar según las necesidades del desarrollador.

Para comenzar a programar en Python necesitaremos una interfaz que nos facilite la tarea de generar “Códigos” (programas computacionales), lo más recomendable para las personas que no han tenido un acercamiento a un lenguaje de programación es utilizar una *interfaz gráfica conocida como IDLE*. Otra opción es utilizar un editor de texto como SublimeText, NotePad++ ó Atom, y ejecutarlo desde la consola. Se recomienda al lector consultar la guía de instalación del IDLE Spyder, desarrollado por los alumnos del LAB 25. [https://github.com/Lab25UNAM/PAPIME2016/blob/master/guia\\_Instalacion.pdf](https://github.com/Lab25UNAM/PAPIME2016/blob/master/guia_Instalacion.pdf)

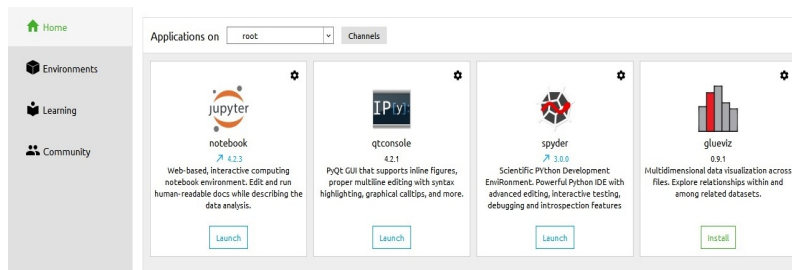
En los siguientes ejemplos, las entradas y salidas son distinguidas por la presencia o ausencia de los prompts `>>>`: para reproducir los ejemplos, debes escribir todo lo que esté después del prompt, cuando este aparezca; las líneas que no comiencen con el prompt son las salidas del intérprete.

Una vez instalado la suite de desarrollo Anaconda, buscaremos el entorno de desarrollo *Spyder*. Con esto estaremos listos para comenzar a desarrollar programas en lenguaje de programación Python.

### 2.1. Escribiendo un hola mundo

Una práctica muy conocida en el mundo de programación es comenzar a escribir un programa de bienvenida al lenguaje de programación. Para ello seguiremos estos sencillos pasos:

- Buscar Anaconda en el menú inicio del sistema.
- Abrir el IDE Spyder.
- Una vez en editor de Spyder, escribir el siguiente comando.



```
1 print "Hola mundo...."
```

```
2
```

Con lo cual observaremos en la terminal del editor el mensaje anteriormente escrito.

## 3. Variables

Una de las características más poderosas en un lenguaje de programación es la capacidad de manipular variables. Se entiende como variable el nombre dado a un valor.

La sentencia de asignación crea nuevas variables y les da valores:

```
1 mensaje = "Hola mundo.... :)"
2 n = 17
3 pi = 3.14159
4
```

Este ejemplo hace tres asignaciones. La primera asigna la cadena *"Hola mundo.... :)"* a una nueva variable denominada mensaje. La segunda le asigna el entero 17 a n, y la tercera le da el valor decimal 3.14159 a pi.

### 3.1. Tipos de variables

Hasta este punto ya hemos declarado algunas variables; sin embargo es importante conocer que tipo de valores podemos asignar a estas variables. Dentro de los tipos de datos principales que podemos utilizar en Python están:

- Boleanos (bool): Son tipos de datos que solo pueden tomar dos valores True o False (Verdader o Falso). Este tipo de variables nos pueden ayudar a guardar información que responda a una pregunta de afirmación. Por ejemplo, ¿Una persona es mayor de edad?, ¿Aún hay leche en el refrigerador? ¿Una paloma ha presionado el botón azul?, etc.
- Enteros (int): Se refiere a los tipos de datos que podemos representar con un numero entero. Por Ejemplo el numero de hermanos que una persona puede tener.
- Flotantes (float): Los tipos de datos flotantes se refieren a valores numéricos con punto decimal, Por ejemplo para almacenar el valor de la estatura de una persona utilizaremos una variable de tipo flotante.
- Cadenas (string): Son tipos de datos que se refieren a un conjunto de caracteres. Este tipo de datos son muy utilizados para manejo de textos, por ejemplo despliegue de mensajes o información.

- Arreglos (Arrays): Este tipo de datos en realidad es una extensión de los anteriores, y se refiere a la forma en que organizamos los datos. Un arreglo es un acomodo especial de datos de forma contigua, a la cual accedemos mediante un índice. Por ejemplo, si queremos guardar las calificaciones de 25 alumnos es más conveniente hacerlo en un arreglo de flotantes llamado `calificaciones`.<sup>en</sup> lugar de declarar 25 variables de tipo flotante.

Muchos de los ejemplos de este manual, incluso aquellos ingresados en el prompt, incluyen comentarios. Los comentarios en Python comienzan con el carácter numeral, `#`, y se extienden hasta el final físico de la línea. Un comentario quizás aparezca al comienzo de la línea o seguidos de espacios blancos o código, pero sin una cadena de caracteres. Ya que los comentarios son para aclarar código y no son interpretados por Python, pueden omitirse cuando se escriben ejemplos.

```
1 # Ejemplo de tipos de datos y la declaracion de variables
2 # Este es un comentario, debe comenzar con el simbolo #
3
4 paloma_boton_azul = True      # Variable tipo booleana
5 numero_mascotas = 3          # Variable de tipo entero
6 promedio = 7.56              # Variable de tipo flotante
7 Saludo = "Hola humano... :)"# Variable de tipo cadena
8
9
10 #Variable de tipo arreglo
11 calificaciones = [8.7, 9.7, 8.9, 8.1, 7.5, 6.8]
12
```

## 4. Estructuras de control condicionales

Una sentencia de control condicional es una estructura de programación que nos permite evaluar si una expresión es verdadera. Este tipo de sentencias se emplean para responder una pregunta y tomar una decisión en caso que esta sea verdadera o falsa.

### 4.1. if-else

La más simple de estas estructuras es la sentencia *if*. Esta sentencia evalúa una condición presentada.

```
1 if expresion_1 == expresion_2:
2     hacerAlgo()
```

Para hablar de estructuras de control de flujo en Python, es imprescindible primero, hablar de indentación. **¿Qué es la indentación?** En un lenguaje informático, la indentación es lo que la sangría al lenguaje humano escrito (a nivel formal).

Así como para el lenguaje formal, cuando uno redacta una carta, debe respetar ciertas sangrías, los lenguajes informáticos, requieren una indentación. No todos los lenguajes de programación, pero en el caso de Python, la indentación es obligatoria, ya que de ella, dependerá su estructura.

**Una indentación de 4 (cuatro) espacios en blanco, indicará que las instrucciones indentadas, forman parte de una misma estructura de control.**

```
1 if expresion_1 == expresion_2:
2     leerVariable           # Esto pasara si la comparacion
3     compararVariable       # de variables es verdadera
4     imprimirMensaje
5     multiplicarVariables
6
7 imprimirMensajeFinal      # Esto ya no forma parte de la
8                           # estructura if
```

En este ejemplo podemos observar que se verifica que la expresión\_1 sea igual que la expresión\_2. En caso de ser afirmativa la respuesta se ejecutarán las instrucciones indicadas por la **indentación**. *Es importante señalar que en este primer ejemplo, cuando las expresiones NO son iguales no se toma ninguna acción.* Esta observación es importante; pues esta primera estructura



nos servirá cuando queremos evaluar una condicion y solo nos importen tomar acción en ese caso.

A continuación se enuncia un ejemplo en el cual nos interesa realizar una acción cuando las sentencias sean verdaderas y otro acción diferente cuando la sentencia NO sea verdadera.

La estructura if-else por su parte ofrece una alternativa de acción en caso que la sentecia a comparar sea falsa. Esta estructura puede declararse como se muestra a continuación:

```
1 if expresion_1 == expresion_2:
2     leerVariable           # Esto pasara si la comparacion
3     compararVariable       # de variables es verdadera
4     imprimirMensaje
5     multiplicarVariables
6 else
7     imprimirMensaje        # Esto pasara si la comparacion
8     terminarPrograma      # es falsa
9
10 imprimirMensajeFinal     # Esto ya no forma parte de la
11                          # estructura if
```

Como observamos en el ejemplo 2, primero evaluaremos que la expresión\_1 y la expresion\_2 sean iguales, si ocurre el caso en que ambos tengan el mismo valor se ejecutará la secuencia de pasos número\_1; en el caso contrario cuando la expresión\_1 y la expresión\_2 **NO** sean iguales se ejecutará la secuencia de pasos número\_2.

Con la finalidad de ser más claro con el lector a continuación se mencionan algunos ejemplos.

```
1 # En este primer caso solo nos interesa realizar
2 # una accion cuando la sentencia sea verdadera
3 # Por lo tanto no lleva condicional else
4
5 if velocidadAutomovil > 90:
6     multarConductor
```

En este primer caso no es relevante saber si el conductor va a una velocidad menor que la límite.

```
1 # En este segundo caso nos interesa realizar
2 # una accion cuando la sentencia sea verdadera
```

```

3 # y otra accion cuando sea diferente
4
5 if velocidadAutomovil > 90:
6     if edadConductor > 18:
7         multarConductor
8     else
9         llamarAlosPadres

```

En este ejemplo, nos interesa saber dos cosas: si el automóvil va a una velocidad mayor que la límite (en este caso 90 km/h) y si el conductor es menor o mayor de edad.

Hasta ahora ya hemos visto como preguntar si dos expresiones son iguales; sin embargo hay más comparaciones que podemos realizar. A continuación se enlistan los comparadores más comunes en Python.

Simbolo	Significado	Ejemplo	Resultado
==	igual que	89 == 7	Falso
!=	diferente	verde != rojo	Verdadero
<	menor que	12.0 < 12.5	Verdadero
>	mayor que	8 > 10	Falso
<=	menor o igual que	12 <= 12	Verdadero
>=	mayor o igual que	15 >= 20	Falso

## 5. Ciclos condicionales

A diferencia de las estructuras de control condicionales, las iterativas (también llamadas cíclicas o bucles), nos permiten *ejecutar un mismo código, de manera repetida*, mientras se cumpla una condición.

En Python se dispone de dos estructuras cíclicas:

- El bucle while
- El bucle for

Las veremos en detalle a continuación.

### 5.1. Ciclo while

Este bucle, se encarga de ejecutar una misma acción **“mientras que”** una determinada condición se cumpla.

Ejemplo: *Mientras que año sea menor o igual a 2017, imprimir la frase Informe del año \_anio\_*

```
1 #Declaramos e inicializamos una variable
2 anio = 2000
3
4 while anio <= 2017:
5     print "Informe del ciclo ", str(anio)
6     anio = anio+1
```

Podemos notar que el ciclo while repetirá la impresión de un mensaje mientras que el valor de la variable anio sea menor o igual que 2017; además de realizar esta acción realizamos una acción más, el incremento de la variable en una unidad. **¿Que pasará si no se incrementa esta variable?** la variable anio siempre tendrá un valor de 2000 y nunca saldrá del ciclo *while*. El ejemplo anterior tendrá una salida similar a esta:

```
1 Informe del ciclo 2000
2 Informe del ciclo 2001
3 Informe del ciclo 2002
4 Informe del ciclo 2003
5 Informe del ciclo 2004
6 .
7 .
```

```
8  
9 .  
10 Informe del ciclo 2017
```

Pero, ¿Que sucede si el ciclo while es infinito o demasiado largo? Por ejemplo deseamos realizar un programa que pregunte al usuario su nombre y si la persona se llama "Eduardo" imprimiremos un mensaje de felicitación. Para resolver situaciones de este tipo se emplea la instrucción "*break*".

```
1 while True:  
2     nombre = raw_input("Indica tu nombre: ")  
3     if nombre == "Eduardo":  
4         break  
5  
6 print "Hola Eduardo, bienvenido al sistema..."
```

En este caso el ciclo while se repetirá infinitamente. El ciclo consiste en preguntar el nombre de una persona y lo guarda en una variable llamada "*nombre*", posteriormente verifica si el valor de la variable es igual a "*Eduardo*", si la respuesta es afirmativa va a instrucción *break* y sale del ciclo while. En caso que el nombre no sea igual a "*Eduardo*" el programa seguirá ejecutando el ciclo while, preguntando infinitamente.

## 5.2. ciclo for

## 6. Definición de funciones

## **7. Estructuras definidas**

### **7.1. Listas ordenadas**

### **7.2. Dicionarios**

## 8. Librerías

8.1. `numpy`

8.2. `matplotlib`

8.3. `scipy`