



# Python:

## Una herramienta multipropósito

---

INTRODUCCIÓN A PYTHON

# Esta clase

---

- ¿Qué es Python? - Continuación
- Estructura básica del lenguaje y sus partes
- Instalando Python: Laboratorio
- Ejercicios en Python

# Información

---

- Repositorio de Github actualizado con los recursos de la clase anterior
- Grupo de Whatsapp para comunicación

# Python

---



Lenguaje de programación interpretado de tipado dinámico.

Su filosofía motiva una sintaxis y código simple y legible que permite ser productivo de manera muy rápida sin requerir tantas dependencias.

Muy fácil de aprender! Aquellos que hablan inglés encontrarán que es muy fácil de seguir.

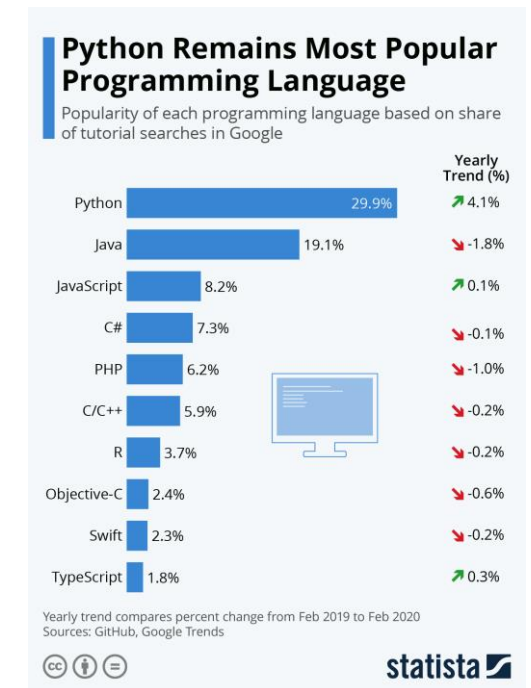


# ¿Por qué usar Python?

Python es un lenguaje muy fácil de usar como veremos, tiene una muy amplia cantidad de librerías gratuitas que permiten crear proyectos de muchos tipos.

Aplicaciones web, Análisis de datos, Machine Learning, Automatización

Usado por grandes y pequeñas compañías!



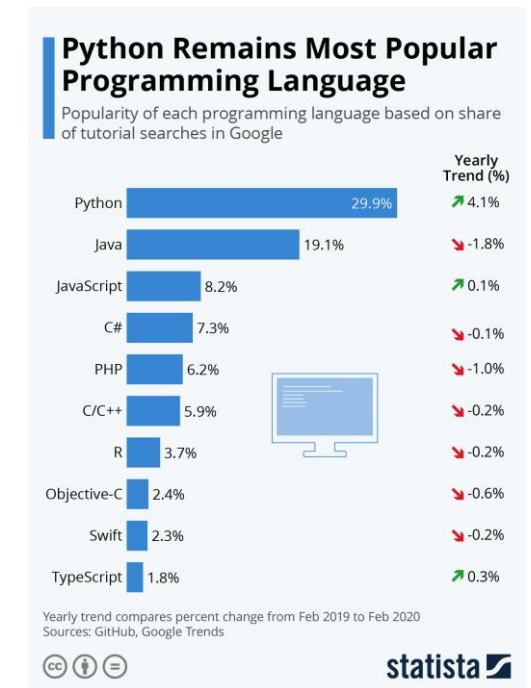


# ¿Por qué usar Python?

Python es un lenguaje muy fácil de usar como veremos, tiene una muy amplia cantidad de librerías gratuitas que permiten crear proyectos de muchos tipos.

Aplicaciones web, Análisis de datos, Machine Learning, Automatización

Usado por grandes y pequeñas compañías!





# Tutorial oficial

---

A pesar de tener esta presentación, el tutorial oficial de Python en español se puede encontrar aquí

[El tutorial de Python — documentación de Python - 3.10.5](#)

Recomendado depender de la documentación oficial cuando sea posible!



# Tutorial oficial

---

A pesar de tener esta presentación, el tutorial oficial de Python en español se puede encontrar aquí

[El tutorial de Python — documentación de Python - 3.10.5](#)

Recomendado depender de la documentación oficial cuando sea posible!





# Recordando: Programas

---

¿Qué es un programa?

Instrucciones definidas para que un computador las ejecute: Una calculadora, un procesador de texto, inclusive una página web compleja cuenta como un programa.



# Recordando: Abstracción

---

¿Alto nivel, bajo nivel?

El nivel de abstracción de un lenguaje definen que tan accesible y legible es para un humano entender y trabajar él.

Python es un lenguaje de nivel alto.



# Python: Lenguaje de alto nivel

---

Mientras más bajo el nivel, el programa se asemeja más a las instrucciones directas al computador, en la arquitectura en la que se ejecuta.

-> Código de máquina 1012101

-> Ensamblador (Instrucciones específicas en la arquitectura)

-> C (Control directo de memoria, pocas librerías, gestión de casi todo)

-> Java (Menos control, gestión automática de memoria)

-> Python , Javascript, etc. (Interfaces muy restringidas, no se puede acceder o es necesario gestionar recursos de memoria, mucho más legibles)



# Python: Lenguaje de alto nivel

---

## Beneficios

- Portabilidad y multiplataforma
- Bueno para proyectos y aplicaciones que requieran poco trabajo ingenieril

## Desventajas

Eficiencia de operaciones que requieren control detallado de la memoria y recursos (por ejemplo aplicaciones con muy baja latencia)



# Python: Lenguaje interpretado

---

Compilación es el proceso de traducir instrucciones del código de fuente en instrucciones que se entiendan por la máquina en la que se ejecutan.

Normalmente sucede una sola vez, y produce binarios que son ejecutables solo en la arquitectura en la que se compiló.



# Python: Lenguaje interpretado

---

## Beneficios de los lenguajes compilados

- El proceso de compilación sucede una vez, el programa en sí se puede ejecutar sin necesitar dependencias.
- Si se conocen las arquitectura de interes, se pueden preparar binarios para todas.

## Problemas de la compilación

- Toma tiempo y recursos
- Limitada a la plataforma específica, no hay portabilidad





# Python: Lenguaje interpretado

---

Interpretación es el proceso en el que las instrucciones en lugar de traducirse a lenguaje de máquina una sola vez, se traducen al momento de su ejecución mediante un programa conocido como el intérprete.

El intérprete fue compilado para las arquitecturas de interés, pero cualquier código que quiera ejecutarse a través de él puede ser ejecutado en cualquier momento y cualquier plataforma.



# Python: Lenguaje interpretado

---

## Beneficios de los lenguajes interpretados

- Al no haber compilación, el código es portable y puede usarse en muchas plataformas.
- Pocas dependencias de sistema, solo se necesita el intérprete.
- Tipado dinámico.

## Problemas de la interpretación

- Al necesitar traducir las instrucciones en tiempo real, existe un costo.
- Limitado al intérprete, es decir, código en Python 3.10 no se puede ejecutar en un intérprete anterior.





# Recordando: Paradigmas

---

Existen distintos paradigmas de programación

En términos simples esto significa, maneras de estructurar programas y trabajar con instrucciones.

Distintos lenguajes soportan diferentes mecanismos, los más comunes son procedural, orientado a objetos y funcional.



# Python: Multiparadigma

---

## Paradigma Procedural

Los programas declaran funciones o rutinas (“procedimientos”).

El código se estructura para depender de llamadas a estas funciones.

Esencialmente una lista de instrucciones lineales.

```
def multiplicar(numero1, numero2):  
    return numero1*numero2  
  
a = 1  
b = 2  
print(multiplicar(a, b))
```



# Python: Multiparadigma

---

## Paradigma Orientado a Objetos

Se basa en el concepto de objetos, que pueden contener data en diferentes atributos, y código para operar en estos atributos, a manera de procedimientos conocidos como métodos.

Dependiendo del lenguaje, los objetos pueden definirse mediante clases como en Java o Python, o mediante prototipos como en JavaScript.

```
class Auto:
    def __init__(self, pasajeros):
        self.pasajeros = pasajeros

    def obtener_pasajeros(self):
        return self.pasajeros

auto1 = Auto(5)
print(auto1.obtener_pasajeros())
```



# Python: Multiparadigma

---

## Paradigma Funcional

Se basa en el concepto de que computar es la ejecución de funciones matemáticas que mantiene un estado inmutable, es decir una secuencia de funciones que garantizan que nada fuera de ellas ha cambiado durante toda la ejecución.

Un mundo diferente, recomendado aprenderlo, pero no se cubrirá en este curso.

Python ofrece ciertas facilidades para programación funcional pero existen lenguajes como Haskell enteramente dedicados a ella.



# Características

---

- Lenguaje sencillo de entender
- Interpretado y dinámico
- Ofrece estructuras de datos de alto nivel que permiten ser productivo de manera rápida, por ejemplo listas, tuplas y diccionarios.
- Multiplataforma y listo para usar.
- Sistema de módulos muy extenso (más de 300000)



# Ecosistema muy popular

---

- Dada la facilidad de desarrollo e integración existen muchas librerías y entornos populares para diferentes campos.
- En este curso estudiaremos algunas de ellas.





# Python: Lo esencial

---

Su biblioteca estándar viene de fábrica con muchas utilidades multipropósito

Servicios de sistema para acceder y gestionar archivos, hora, subprocessos, rutinas para conectarse a la red, herramientas para operar con compresión, expresiones regulares, email, clientes HTTP, de correo, librerías de interfaz gráfica, matemática de números reales, utilidades de criptografía, etc.

[La Biblioteca Estándar de Python — documentación de Python - 3.10.5](#)



# Python: Instalando Python

---

En su momento aprenderemos como usar Python en diferentes entornos, incluido un entorno web en el cual no necesitamos ninguna dependencia de sistema.

Sin embargo, con el fin de practicar, para instalar el intérprete podemos ir al siguiente link

<https://www.python.org/downloads/>

Una vez instalado, podremos acceder al intérprete interactivo, que nos permitirá con facilidad utilizarlo desde nuestro equipo. (Normalmente, podemos buscar “Python” en la barra de Windows).





# Python: Instalando Python

---

En su momento aprenderemos como usar Python en diferentes entornos, incluido un entorno web en el cual no necesitamos ninguna dependencia de sistema.

Sin embargo, con el fin de practicar, para instalar el intérprete podemos ir al siguiente link

<https://www.python.org/downloads/>

Una vez instalado, podremos acceder al intérprete interactivo, que nos permitirá con facilidad utilizarlo desde nuestro equipo (buscar Python en la barra de búsqueda).



# Python: Instalando Python

---

En su momento aprenderemos como usar Python en diferentes entornos, incluido un entorno web en el cual no necesitamos ninguna dependencia de sistema.

Sin embargo, con el fin de practicar, para instalar el intérprete podemos ir al siguiente link

<https://www.python.org/downloads/>

Una vez instalado, podremos acceder al intérprete interactivo, que nos permitirá con facilidad utilizarlo desde nuestro equipo (buscar Python en la barra de búsqueda).



# Python: Instalando Python

---

En caso de querer **jugar** con Python en línea sin tener que instalarlo existen varias opciones

<https://www.online-python.com/>

O algo más avanzado

<https://replit.com/languages/python3>



# Python: Intérprete

---

Usar el intérprete interactivo es muy útil para experimentar de manera rápida, sin embargo podemos colocar el mismo código en un archivo y ejecutarlo.

Los resultados no varían, pero claramente un archivo permite distribuirlo.

La extensión común para código de fuente en Python es `.py`



# Python: Intérprete

---

Dada la naturaleza del lenguaje, en la que uno puede declarar variables y cambiar su tipo de manera dinámica.

```
>>> a = 6          ## variable
>>> a              ## imprimir su valor
6
>>> a + 2
8
>>> a = 'hola'     ## 'a' cambiamos su tipo
>>> a
'hola'
>>> len(a)         ## con len() podemos determinar el tamaño
4
>>> a + len(a)     ## concatenemos... algo que no funcionaría?
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: can only concatenate str (not "int") to str
>>> a + str(len(a)) ## cambiamos su tipo para poder concatenar
'hola4'
>>> noexiste      ## algo que no existe
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
NameError: name 'noexiste' is not defined
```



# Python: Código de fuente

---

La extensión común para código de fuente en Python es `.py`

Cada archivo `.py` se conoce como **módulo**

**Un módulo puede importar otros módulos tal como veremos después.**

La manera más sencilla de ejecutar un módulo es llamando al intérprete

Por ejemplo

```
> python3.10 mi_modulo.py
```



# Python: Código de fuente

---

```
# Los módulos se pueden importar así
# sys es un módulo estándar con acceso a funciones del sistema
import sys

# Podemos colocar código en funciones
def mi_funcion():
    # Los argumentos pasados al programa al ejecutarlo se pueden
    # encontrar aquí
    argumentos = sys.argv
    print('Hola', [1])
    # El argumento 0 es el nombre del script, así que se puede ignorar

mi_funcion()
```

mi\_modulo.py



# Python: Código de fuente

---

```
# Los módulos se pueden importar así
# sys es un módulo estándar con acceso a funciones del sistema
import sys

# Podemos colocar código en funciones
def mi_funcion():
    # Los argumentos pasados al programa al ejecutarlo se pueden
    # encontrar aquí
    argumentos = sys.argv
    print('Hola', argumentos[1])
    # El argumento 0 es el nombre del script, así que se puede ignorar

mi_funcion()
```

mi\_modulo.py

```
$python mi_modulo.py Daniel
Hola Daniel
```





# Python: Variables

---

A diferencia de un programa, las variables en Python no requieren declarar un tipo, ni se requiere que el mismo se mantenga durante la ejecución del programa.

```
variable = 1
print(variable*2)
variable = "Ahora soy texto"
print(variable + " y más texto")
```

**Importante:** Los tipos existen, pero no son especificados. Son inferidos al momento de aplicar operaciones en las variables.



# Python: Funciones

---

Rutinas de código reutilizables y que ejecutan código. Generalización de los métodos de una clase en otro lenguaje. En Python una función se define con la palabra **def**

```
# Define una función repetir que recibe dos argumentos
def repetir(texto, exclamar):
    """
    Repite el texto 3 veces y si exclamar es verdadero,
    se agrega un símbolo de exclamación.
    """

    # En Python concatenar se puede hacer de muchas formas
    resultado = texto + texto + texto

    if exclamar:
        resultado = resultado + '!!!'
    return resultado

# Imprimir el resultado
print(repetir("Hola", True))

# O tambien colocarlo en una variable
mivariable = repetir("Hola", False)
print(mivariable)
```

# Python: Funciones

---



Algo muy importante a notar, es que Python no usa llaves.

Los bloques de código se determinan de acuerdo a su nivel de indentación o espaciado.

Las funciones reciben cualquier número de argumentos.

```
# Define una función repetir que recibe dos argumentos
def repetir(texto, exclamar):
    """
    Repite el texto 3 veces y si exclamar es verdadero,
    se agrega un símbolo de exclamación.
    """

    # En Python concatenar se puede hacer de muchas formas
    resultado = texto + texto + texto

    if exclamar:
        resultado = resultado + '!!!'
    return resultado

# Imprimir el resultado
print(repetir("Hola", True))

# O tambien colocarlo en una variable
mivariable = repetir("Hola", False)
print(mivariable)
```



# Python: Comentarios

---

Como todo lenguaje, la habilidad de agregar comentarios permite que el lector entienda lo que sucede.

```
# Comentario de una sola línea
# Necesita múltiples numerales

"""
Este es un comentario multilínea
Se requieren tres " para abrir y para cerrar,
útil para documentar.
"""
```



# Python: Orden de ejecución

---

Dado a que el código se ejecuta de arriba hacia abajo, las funciones que quieren ser usadas deben haber sido declaradas antes del punto en el que se necesiten, eso aplica tanto para el mismo archivo como para módulos importados.

```
def funcion1():  
    print("Hola")  
  
funcion1() #Imprime Hola  
funcion2() #Error!!!!!!!  
  
def funcion2():  
    print("Adios")
```

```
def funcion1():  
    print("Hola")  
  
def funcion2():  
    print("Adios")  
  
funcion1() #Imprime Hola  
funcion2() #Imprime Adios
```



# Python: Indentación importa

---

Como vimos antes, la indentación es importante ya que determina los bloques de código lógicos.

Un bloque lógico es una clase, una función, una función dentro de una función, un ciclo for o while, etc.

```
def funcion1():  
    print("Hola")
```

```
def funcion1():  
    print("Hola")
```

```
def ejemplo():  
    # Notemos como esto pertenece a la función ejemplo  
    for elemento in [1, 2, 3]:  
        # Y esto pertenece al bucle for  
        print(elemento)  
    print("Adios")
```



# Python: Encuesta

---

¿Cuál es el número correcto de bloques lógicos en este código?

```
class Clase:
    def decir_hola():
        print("Hola")
        for nombre in ["Daniel", "Maria"]:
            print(nombre)

def otrafuncion():
    c = Clase()
    print(c.decir_hola())
```

La encuesta se abrirá en Zoom



# Python: Chequeos

---

Python chequea muy poco cuando compila el código en el interprete. Por ejemplo, formato del archivo.

Sin embargo la gran mayoría de errores se detectan al momento de la ejecución de la línea problemática. En el ejemplo siguiente, a pesar de haber un error, nuestro programa no fallará.

```
a = 1
if a == 5:
    funcionquenoexiste()
print("hola")
```





# Python: Indentación importa

---

¿Cuál es la manera correcta de indentar?

Mientras el número sea consistente, se recomienda usar 4 espacios por bloque, o una tabulación. Sin embargo, también pueden ser 2 dependiendo de las preferencias.

La guía oficial de estilo de Python recomienda 4 espacios por nivel

[PEP 8 - Guía de estilos en Python - El Pythonista](#)



# Python: Nombres de variables

---

Mientras no lleven espacios las variables pueden llamarse de muchas formas, es común usar el patrón **mi\_nombre\_de\_variable** con **\_** como delimitador de palabras.

Existen palabras reservadas como **if**, **while** o **for** que no pueden ser nombres de variables por obvias razones.



# Python: Cadenas de texto

---

Cadenas de texto o strings en Python son grupos de caracteres definidos por un tipo de fábrica llamado **str** que viene con el lenguaje.

En Python podemos usar tanto comillas dobles como simples para definir una cadena de texto.

```
a = "texto"  
a = 'texto2'
```

Las cadenas son inmutables, es decir no se pueden cambiar una vez creadas.

Los caracteres individuales se pueden acceder con la sintaxis de `[x]` donde `x` es el índice.

```
a = "texto"  
b = a[1] #e
```



# Python: Cadenas de texto

---

Las cadenas permiten operaciones básicas para manipulación

```
nombre = "daniel"  
print(nombre[2]) #el valor en índice 2  
print(len(nombre)) #6  
print(nombre + nombre) #danieldaniel
```



# Python: Cadenas de texto

---

Pero también operaciones más complejas

`texto.lower()`: Convierte la variable texto en minúscula

`texto.upper()`: Convierte la variable texto en mayúscula

`texto.startswith(otrotexto)`: Determina si la cadena empieza con la otra cadena (e.g. daniel empieza con dan)

Y muchas más...

<http://docs.python.org/library/stdtypes.html#string-methods>



# Python: Encuesta

---

¿Qué imprimirá el siguiente código?

```
nombre = "daniel"  
print(nombre[2]) #????????
```

La encuesta se abrirá en Zoom



# Python: Cadenas de texto

---

Uno puede igualmente crear tajadas de cadenas, es decir, obtener subpartes de una cadena, esto también aplicará a listas y estructuras similares.

    H e l l o  
    0   1   2   3   4  
   -5  -4  -3  -2  -1

- `s[1:4]` es 'ell' – empezando desde 1 hasta, pero sin incluir 4
- `s[1:]` es 'ello' – omitir algún índice assume el valor máximo, o 0 dependiendo del que se omita.
- `s[:]` es 'Hello' – omitir ambos índices simplemente clona la cadena porque assume 0 y la longitud total.
- `s[1:100]` es 'ello' – un índice muy grande se reduce al tamaño máximo
- Los índices negativos se pueden igualmente usar de manera reversible, por ejemplo `s[-1]` es el último carácter.



# Python: Listas y tuplas

---

Son contenedores de objetos de tamaño variable.

Las listas y las tuplas son similares, con la diferencia de que las tuplas son inmutables, es decir no se pueden cambiar una vez definidas.

Pueden contener cualquier tipo de objeto, e inclusive más de uno a la vez.  
Las listas se definen con [] y las tuplas con ()).

```
lista = [1, 2, "tres"]  
tupla = (1, 2, "tres")
```

A pesar de que las tuplas son muy útiles, nos enfocaremos un poco más en las listas.





# Python: Listas

---

Al trabajar con listas podemos aplicar operaciones similares a las cadenas de texto vistas anteriormente, por ejemplo podemos extraer subsecciones, o acceder índices específicos.

```
lista = [1, 2, "tres"]  
print(len(lista)) #3  
print(lista[1:3]) #[2, "Tres"]
```

A diferencia de las tuplas o las cadenas, las listas son mutables y permiten agregar o remover objetos mediante una serie de funciones disponibles.

lista.append(algo): Insertar algo al final

lista.remove(índice): Remover el elemento en el índice provisto

lista.insert(índice, algo): Insertar algo en el índice especificado

lista.sort(): Ordenar la lista

lista.pop(): Extrae el último elemento de la lista, y lo devuelve en caso de que se necesite

[5. Data Structures – Python 3.10.5 documentation](#)



# Python: Condicionales

---

Como vimos anteriormente, aquí no existen las llaves. Los bloques se definen por indentación.

Bucles, funciones y condicionales se definen mediante :

Se pueden agrupar de muchas maneras y usan los mismos operadores que otros lenguajes ==, !=, <, <=, >, >=.

En un condicional if o while, cualquier valor o función puede usarse, siempre y cuando sean Booleanos.

```
a = 1
if a == 5:
    print("Es 5")
else:
    print("No es 5")
```



# Python: Ciclos - while

---

Así como en otros lenguajes, podemos crear ciclos en Python que ejecuten rutinas repetitivas.

El ciclo **while** necesita una condición que evalúe a un Booleano, de similar manera al condicional **if** que vimos previamente.

```
lista = [1,2,3]
# Mientras la lista tenga elementos
while len(lista) > 0:
    # Extrae el último elemento de la lista y lo asigna a la variable
    elemento = lista.pop()
    print(elemento)
```



# Python: Ciclos - for

---

El ciclo **for** a diferencia de otros lenguajes itera sobre los elementos provistos por un iterador. Un iterador puede ser cualquier implementación que contenga elementos que podamos recorrer.

Por ejemplo, las listas, o las cadenas son iteradores naturales.

La palabra **in** se usa para definir el rango de iteración.

```
lista = [1,2,3]
# Esto significa que elemento tomará cada valor en lista
for elemento in lista:
    print(elemento)
```



# Python: Ciclos - for

---

En caso de requerir un rango numérico para producir resultados similares a otros lenguajes, se puede usar la función **range**, que genera un iterador para el rango provisto.

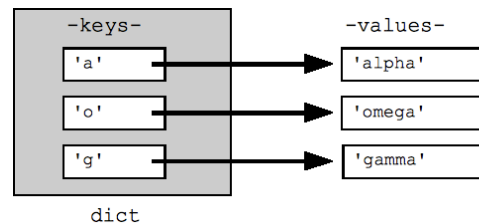
```
# Ya que range genera un iterador entre 0 y 99, numero  
tendrá todos estos valores.  
for numero in range(0, 100):  
    print(numero)
```



# Python: Diccionarios

---

Una estructura de datos muy esencial en el lenguaje. Permite definir objetos o mapas entre identificadores y valores. Se define con {}.



Para acceder un valor en un diccionario, podemos usar el identificador asignado y [].

```
cedulas = {  
    "Daniel": 1234567,  
    "Maria", 0000000  
}  
cedula_daniel = cedulas["Daniel"]  
print(cedula_daniel) #1234567
```



# Python: Diccionarios

---

Al ser muy útiles vienen con una serie de funciones utilitarias que permiten trabajar con ellos más fácilmente.

- `diccionario.keys()` Iterador de identificadores provistos
- `diccionario.values()` Iterador de valores correspondientes a los identificadores

Al ser iteradores, podemos imprimirlos con un bucle `for`:

```
cedulas = {  
    "Daniel": 1234567,  
    "Maria", 0000000  
}  
for cedula in cedulas.values():  
    print(cedula)
```

*Son similares a los objetos en Javascript, pero no exactamente iguales.*



# Python: Clases

---

Al igual que otros lenguajes, Python permite definir clases como esqueletos para la instanciación de objetos.

La sintaxis es muy simple.

```
class Persona:
    # El constructor siempre se define así
    # El argumento self siempre debe estar presente
    def __init__(self, nombre, cedula):
        # Atributos se definen en la instancia self
        self.nombre = nombre
        self.cedula = cedula

    # El argumento self siempre debe estar presente ya que representa al objeto
    def imprimir_datos(self):
        print(f"{self.nombre} tiene cedula {self.cedula}")

# Creamos objetos para esta clase
a = Persona("Daniel", 12134142)
b = Persona("David", 454545)
a.imprimir_datos()
b.imprimir_datos()
```





# Python: Leyendo archivos

---

Leer archivos en Python es muy simple, nada más necesitamos la ubicación del archivo.

```
"""
Podemos abrir un recurso en el modo deseado, por ejemplo para leer.
También podemos usar w, o a para escribir y adjuntar respectivamente.
"""
archivo = open('archivo.txt', 'r')

# Leer todas las líneas a una lista
lineas = archivo.readlines()

#Cerrar el recurso una vez que no sea necesitado
archivo.close()

"""
Adicionalmente podemos usar un gestor de recursos mediante un contexto.
"""
with open('archivo.txt', 'r') as f:
    # Leer todas las líneas a una lista
    lineas = f.readlines()
```



# Ejercicio

---

Usando su intérprete local o <https://www.online-python.com/>

- Crear una clase para una persona con un método que imprima sus nombres y apellidos
- Crear una lista de personas
- Crear un ciclo for que llame el método para imprimir los nombres y apellidos

# Conclusión

---



Preguntas?



# Siguiente clase

---

- Github y Git
- Estructurando proyectos en Python