1. Soustruhovy náhodné tipy k lekci z 5. září
   * f-string s pomlčkou, resp. spojovníkem, si pamatujte, je to terminus technicus a podle toho to budete googlit, když budete potřebovat třeba najít, jak vypisovat čísla na určitý počet desetinných míst apod.
   * Ohledně těch barev, jedné účastnici se to tady zdálo málo barevné… Stiskněte F1 (to si zapamatujte, to je důležitý a boží ), napište „theme“, šipkami a Enterem nebo myší vyberte Preferences: Color Theme a pak si můžete projet motivy vzhledu, který ve VSCode jsou, já mám třeba nejradši Monokai, ten je takovej veselej s klávesou F1 vás budu otravovat celou akademii, přes ni se totiž rychle dostanete ke všem funkcím VSCodu
   * **Doporučená rozšíření**, resp. vyzkoušejte, jestli vám to vyhovuje, nebo ne:
     + [Error Lens](https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=usernamehw.errorlens) – Zvýrazňuje chyby, někdy může být trochu otravný nebo agresivní, ale docela jsem si na to zvyknul a používám to i v práci.
     + [ruff](https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=charliermarsh.ruff) – Super rychlý automatický formátovač kódu, který se postará o to, aby váš kód měl nějakou štábní kulturu a vy jste ji nemusely řešit ručně, hlídá např. maximální délku řádku, pokud ji pravidelně přesahujete, tak to obvykle znamená, že byste ten kód měly zjednodušit, aby byl čitelnější. Tohle fakt doporučuju , protože je pak kód pěkně čitelný a konzistentní.
   * **Důležité klávesy ve VSCode:**
     + **F1** – vyvolá nabídku všech příkazů VSCodu, kterou lze prohledávat podle jakékoli shody s klíčovými slovy, zkuste napsat toggle, line, comment, lower (transform to lowercase), transform (jaké další transformace to asi ještě umí?) a tak
     + **F2** – kontextově citlivé přejmenování proměnné v celém kódu, tzn. tam, kde pod tímhle názvem platí (anglicky tzv. variable scope) – když použijete najít a nahradit, tak se vám stejný text nahradí napříč celým kódem, v řetězcích apod. – rozhodně používejte F2

(upraveno)

**1**

**2**

**4**

právě jsem jedné z vás dal rychlokurz pythoní třídy Counter, aby to ostatním nebylo líto, okomentovaný kód máte zde doteď jste se totiž učily, jak se do slovníků ukládají hodnoty, jména, telefonní čísla, adresy apod. a jak se z nich pak zase získávají… napadlo vás ale, že takový slovník (nebo jeho šikovnější variantu Counter) můžete použít k nějaké základní datové analýze?

1. from statistics import Counter
2. # hmm, jaký je asi nejčastější znak v tomhle řetězci? ¯\\_(ツ)\_/¯ 🤷‍♂️
3. zkoumany\_retezec = "nejdelší řeka v usa je missouri, nejdelší řeka v čr je vltava, moje babička se jmenovala jiřinka"
4. # nahoře jsem si z modulu statistics importoval třídu Counter, nový objekt této třídy
5. # vytvořím takto (podobá se to volání funkcí)
6. muj\_citac = Counter()
7. for znak in zkoumany\_retezec:
8. # - Counter je o trochu šikovnější slovník, který si sám inicializuje (zakládá)
9. # hodnoty klíčů na 0, takže nemusím řešit, jestli už v něm znak je, nebo ne
10. # - za každý znak ve zkoumaném řetězci si tedy do svého čítače přičtu 1,
11. # asi jako když vám v hospodě čárkujou piva 🍺 😁
12. # - wow tvl, napsal jsem čárkujou a GitHub Copilot mi sám navrhnul piva a emoji „🍺“ 😍
13. muj\_citac[znak] += 1
14. print(muj\_citac)
15. # vypíše Counter({' ': 16, 'e': 11, 'a': 10, 'j': 7, 'v': 5, 'i': 5, …
16. # chci se zbavit toho, že nejčastější znak je mezera 🤔
17. muj\_citac.clear() # vymažu si čítač, aby v něm nezůstaly výsledky z přechozího běhu
18. for znak in zkoumany\_retezec:
19. # doplním podmínku, která zajistí, že mezery se nezapočítávají
20. if znak == " ":
21. continue
22. muj\_citac[znak] += 1
23. print(muj\_citac)
24. # vypíše Counter({'e': 11, 'a': 10, 'j': 7, 'v': 5, 'i': 5, 'n': 4, …
25. # 👆 nejčastější písmenko je „e“ 😊
26. # jak jsem psal „o trochu šikovnější slovník“, tak jedna z užitečných metod je třeba „most\_common“,
27. # která vrátí n nejčastějších prvků a jejich počty
28. print(muj\_citac.most\_common(3))
29. # vypíše [('e', 11), ('a', 10), ('j', 7)]

Začátek formuláře

Zpráva "pozdě ale přece, jeden opožděný tip od"