

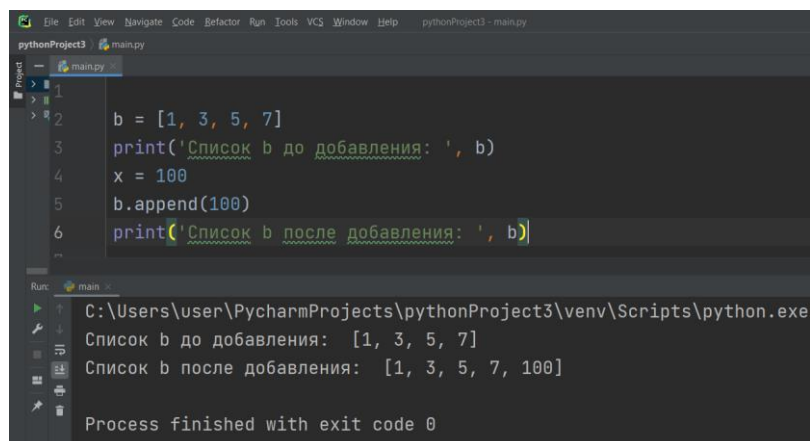
Методы списков в Python

В таблице 1 приведены основные методы, которые можно применять к спискам.

Таблица 1. Методы списков в языке Python

Метод	Для чего используется
<code>list.append(x)</code>	Добавление элемента в конец списка
<code>list.extend(L)</code>	Расширения списка <code>list</code> , добавление в конец всех элементов списка с именем <code>'L'</code>
<code>list.insert(i, x)</code>	Вставка на <code>i</code> -ый элемент значение <code>'x'</code>
<code>list.remove(x)</code>	Удаление первого элемента в списке, имеющего значение <code>'x'</code> . <code>ValueError</code> , если такого элемента не существует
<code>list.pop([i])</code>	Удаление <code>i</code> -ого элемента и возвращение его. Если индекс не указан, то удаляется последний элемент
<code>list.index(x, [start [, end]])</code>	Возвращение положения первого элемента со значением <code>'x'</code> (при этом поиск ведется от <code>start</code> до <code>end</code>)
<code>list.count(x)</code>	Возвращение количества элементов со значением <code>'x'</code>
<code>list.sort([key = функция])</code>	Сортировка списка на основе функции
<code>list.reverse()</code>	Разворачивание списка
<code>list.copy()</code>	Поверхностная копия списка
<code>list.clear()</code>	Очищение списка

Покажем реализацию метода **list.append()** (рис. 1):



```
File Edit View Navigate Code Refactor Run Tools VCS Window Help pythonProject3 - main.py
pythonProject3 / main.py
1
2 b = [1, 3, 5, 7]
3 print('Список b до добавления: ', b)
4 x = 100
5 b.append(100)
6 print('Список b после добавления: ', b)

Run: main
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\Scripts\python.exe
Список b до добавления: [1, 3, 5, 7]
Список b после добавления: [1, 3, 5, 7, 100]
Process finished with exit code 0
```

Рисунок 1 - Реализация метода `list.append()`

Расширим список `'b'` при помощи метода **list.extend()** (рис. 2):

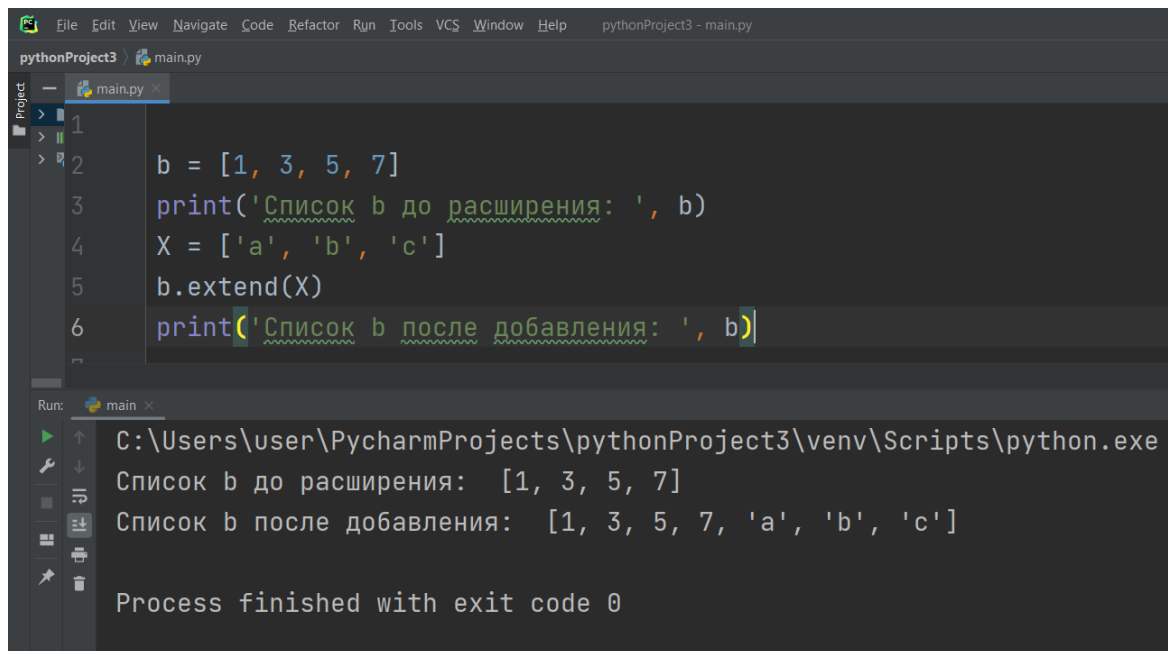


Рисунок 2 - Реализация метода list.extend()

Теперь добавим значение на конкретную позицию при помощи специального метода **list.insert()** (рис. 3):

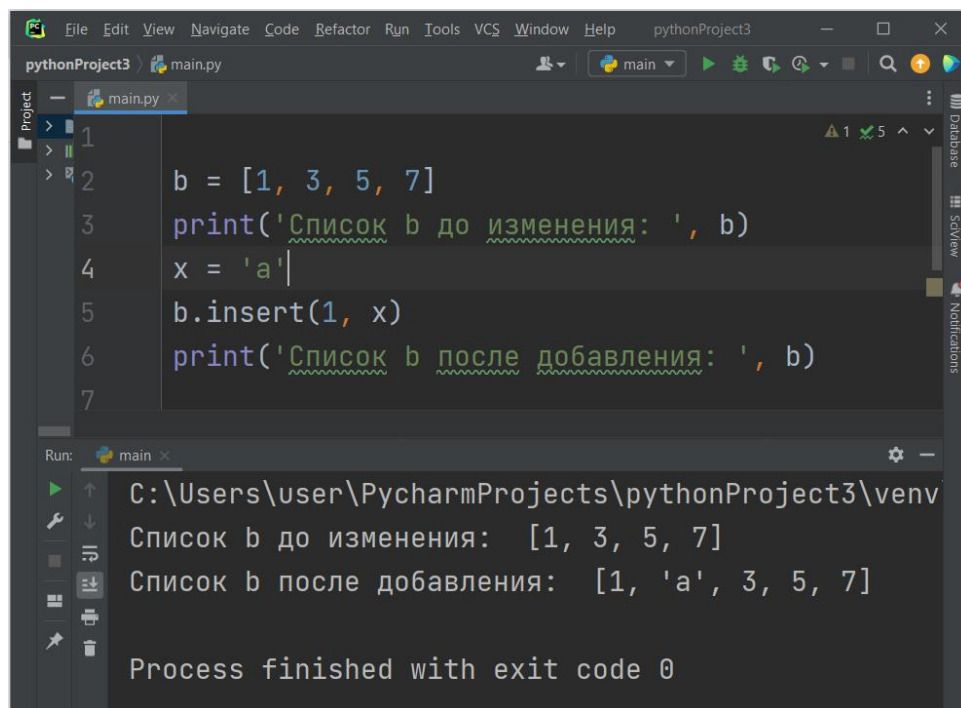
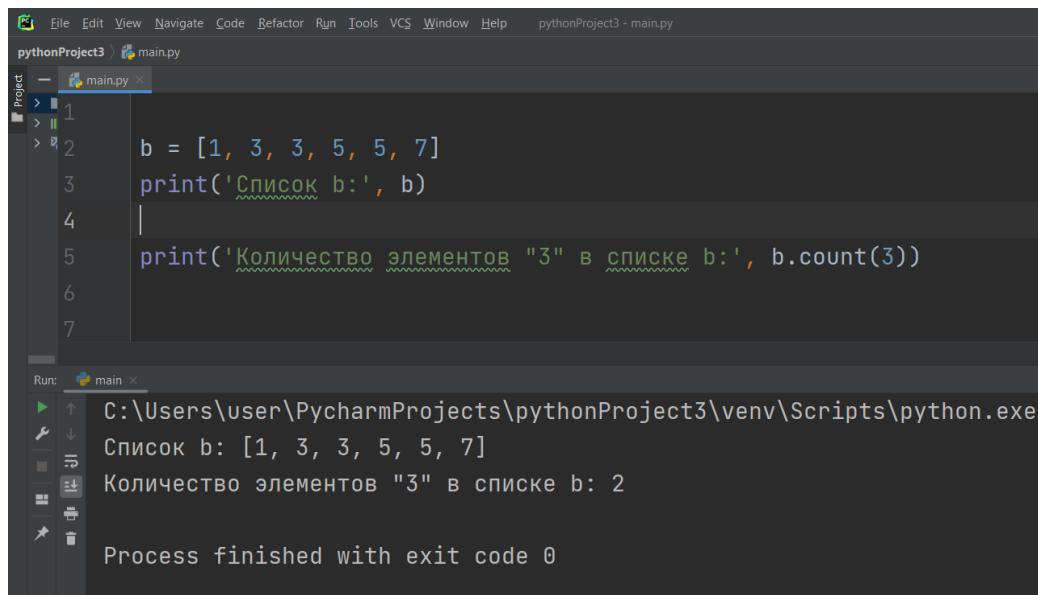


Рисунок 3 - Реализация метода list.insert()

Как можно заметить, элемент **‘a’** добавился на вторую позицию в список **‘b’** (в строке 5 указан индекс 1, так как первый элемент списка имеет индекс 0).

При помощи метода **list.count()** можно посчитать количество элементов, указанного в круглых скобках (рис. 4):



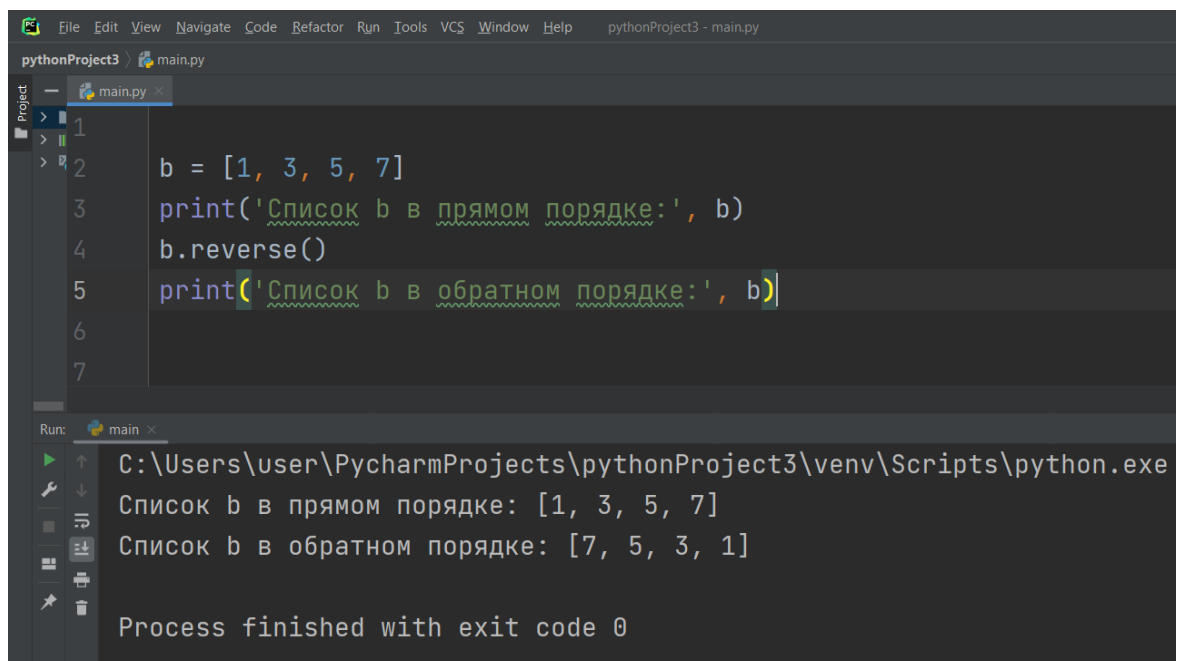
```
pythonProject3 - main.py
main.py
1
2 b = [1, 3, 3, 5, 5, 7]
3 print('Список b:', b)
4
5 print('Количество элементов "3" в списке b:', b.count(3))
6
7

Run: main
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\Scripts\python.exe
Список b: [1, 3, 3, 5, 5, 7]
Количество элементов "3" в списке b: 2
Process finished with exit code 0
```

Рисунок 4 - Реализация метода list.count()

В данном случае, в строке 5 подсчитывается количество цифр ‘3’ в списке ‘b’.

При помощи метода **list.reverse()** можно “развернуть” список и вывести его элементы в обратном порядке (рис. 5):



```
pythonProject3 - main.py
main.py
1
2 b = [1, 3, 5, 7]
3 print('Список b в прямом порядке:', b)
4 b.reverse()
5 print('Список b в обратном порядке:', b)
6
7

Run: main
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\Scripts\python.exe
Список b в прямом порядке: [1, 3, 5, 7]
Список b в обратном порядке: [7, 5, 3, 1]
Process finished with exit code 0
```

Рисунок 5 - Реализация метода list.reverse()

При использовании метода **list.reverse()** можно не объявлять новую переменную, достаточно использовать команду **list.reverse()**.

Метод **list.copy()** позволяет копировать список со всеми элементами. Для реализации данного метода необходима новая переменная (рис. 6):

```
pythonProject3 > main.py
1
2 b = [1, 3, 5, 7]
3 print('Оригинал списка b:', b)
4 c = b.copy()
5 print('Копия списка b:', c)
6
7

Run: main
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\Scripts\python.exe
Оригинал списка b: [1, 3, 5, 7]
Копия списка b: [1, 3, 5, 7]

Process finished with exit code 0
```

Рисунок 6 - Реализация метода list.copy()

Метод **list.clear()** позволяет удалить все элементы. У данного метода нет необходимости в создании новой переменной (рис. 7):

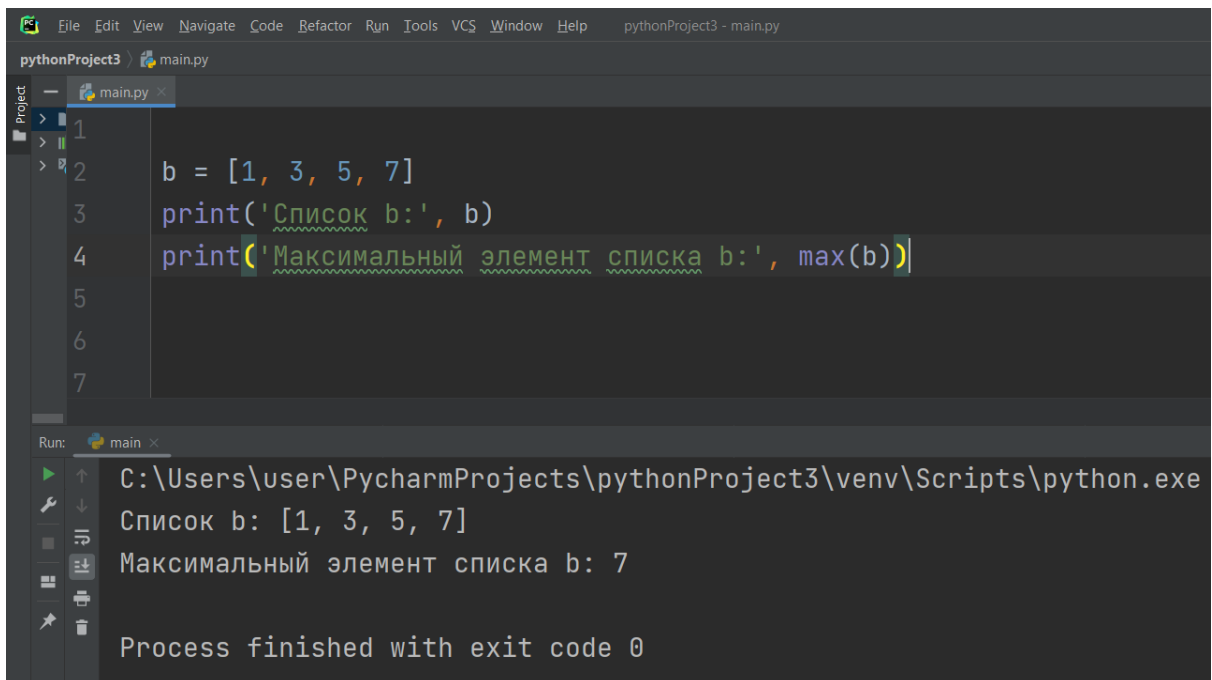
```
pythonProject3 > main.py
1
2 b = [1, 3, 5, 7]
3 print('Список b:', b)
4 b.clear()
5 print('Пустой список b:', b)
6
7

Run: main
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\Scripts\python.exe
Список b: [1, 3, 5, 7]
Пустой список b: []

Process finished with exit code 0
```

Рисунок 7 - Реализация метода list.clear()

Команды max() и min(). Данные команды позволяют найти максимальный и минимальный элементы в списке. Найдем максимальный элемент в списке 'b' при помощи команды **max()** (рис. 8):



The screenshot shows the PyCharm IDE interface. The top menu bar includes File, Edit, View, Navigate, Code, Refactor, Run, Tools, VCS, Window, and Help. The project name is 'pythonProject3' and the current file is 'main.py'. The code in the editor is as follows:

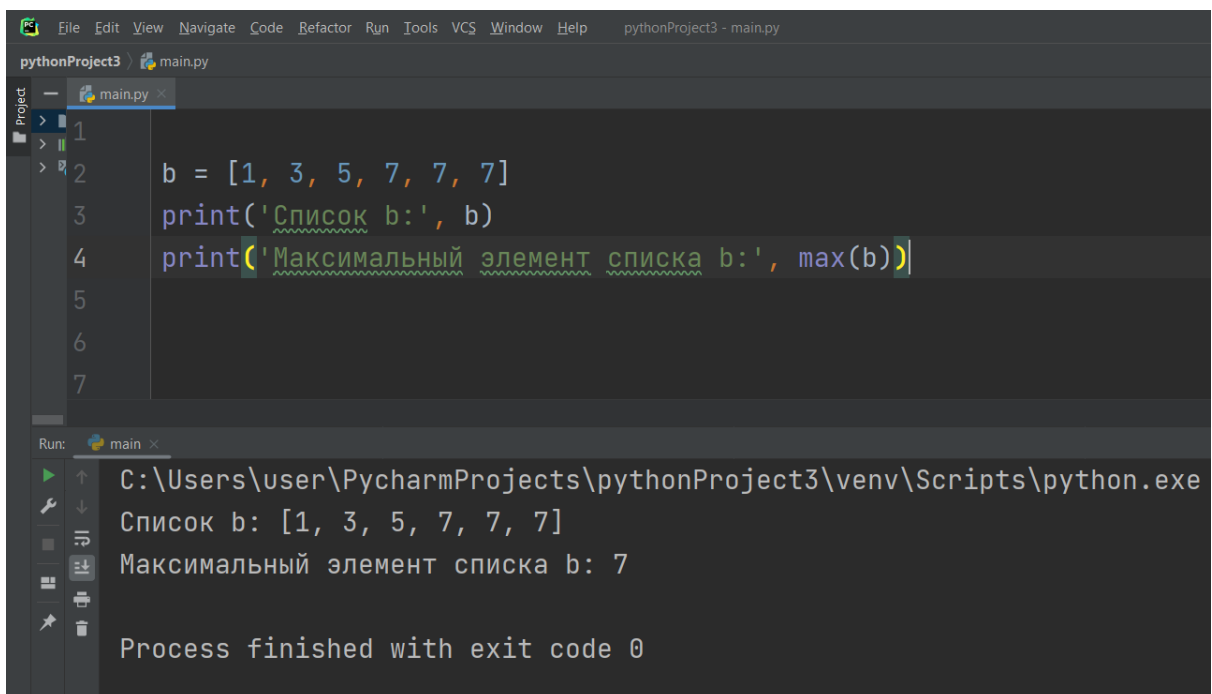
```
1  
2 b = [1, 3, 5, 7]  
3 print('Список b:', b)  
4 print('Максимальный элемент списка b:', max(b))  
5  
6  
7
```

The Run window at the bottom shows the execution path and output:

```
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\Scripts\python.exe  
Список b: [1, 3, 5, 7]  
Максимальный элемент списка b: 7  
  
Process finished with exit code 0
```

Рисунок 8 - Реализация команды `max()` с одним максимальным элементом

Стоит отметить, что если максимальных элементов в списке будет несколько, то вывод команды `max()` не изменится (рис. 9):



The screenshot shows the PyCharm IDE interface. The top menu bar includes File, Edit, View, Navigate, Code, Refactor, Run, Tools, VCS, Window, and Help. The project name is 'pythonProject3' and the current file is 'main.py'. The code in the editor is as follows:

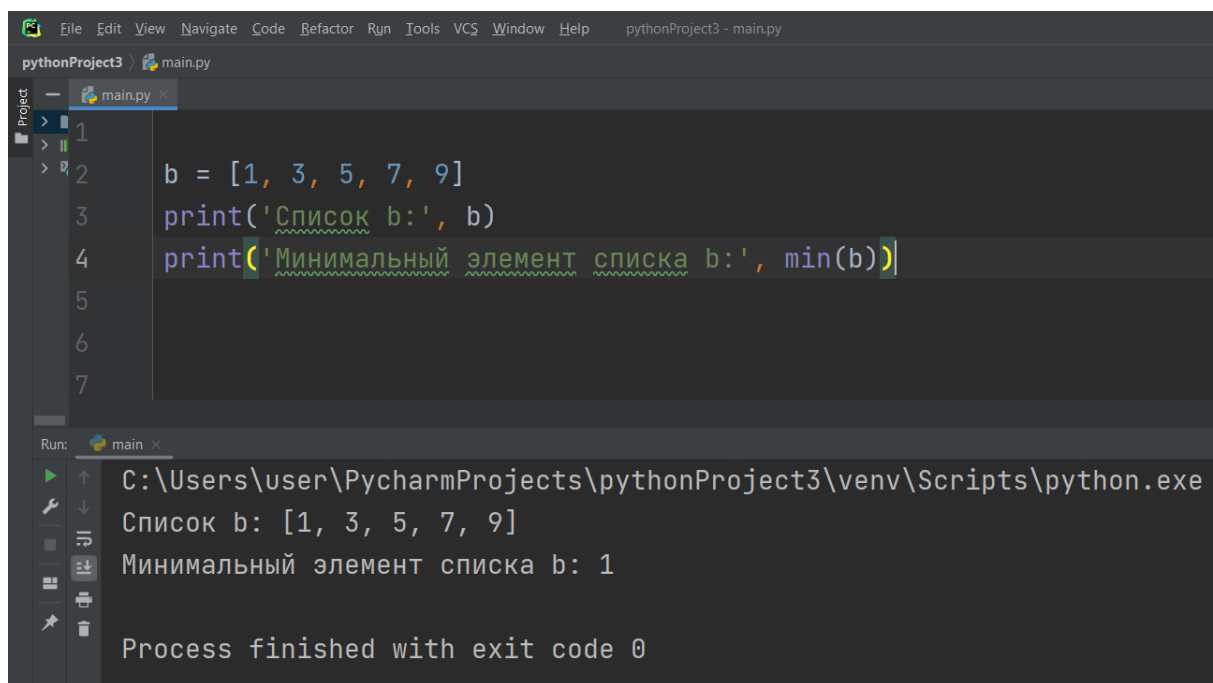
```
1  
2 b = [1, 3, 5, 7, 7, 7]  
3 print('Список b:', b)  
4 print('Максимальный элемент списка b:', max(b))  
5  
6  
7
```

The Run window at the bottom shows the execution path and output:

```
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\Scripts\python.exe  
Список b: [1, 3, 5, 7, 7, 7]  
Максимальный элемент списка b: 7  
  
Process finished with exit code 0
```

Рисунок 9 - Реализация команды `max()` с несколькими максимальными элементами

Команда `min()` работает аналогично, только ищет не максимальный элемент в списке, а минимальный (рис. 10):



```
pythonProject3 > main.py
1
2 b = [1, 3, 5, 7, 9]
3 print('Список b:', b)
4 print('Минимальный элемент списка b:', min(b))
5
6
7

Run: main
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\Scripts\python.exe
Список b: [1, 3, 5, 7, 9]
Минимальный элемент списка b: 1
Process finished with exit code 0
```

Рисунок 10 - Реализация команды `min()`

Самые популярные встроенные функции

Функция **`abs()`** в языке *Python* возвращает абсолютное значение числа. Если это комплексное число, то абсолютным значением будет величина целой и мнимой частей. Посмотрим на пример использования такой функции (рис. 11):



```
Python
1 print(abs(4))
2 print(abs(-5.6))

Run Save

Program input

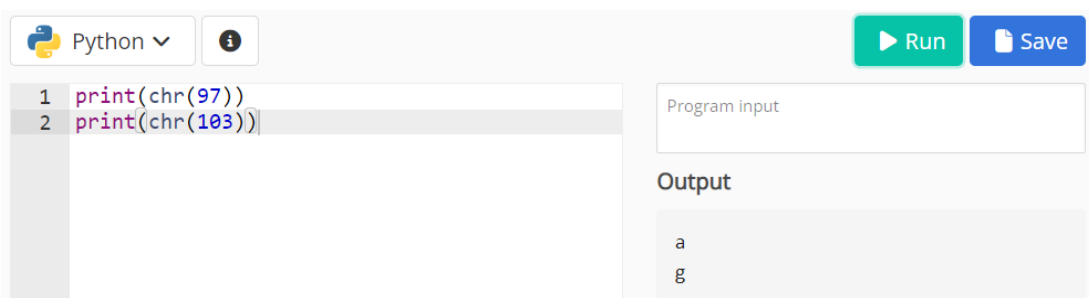
Output
4
5.6
```

Рисунок 11 - Синтаксис встроенной функции `abs()`

Как можно заметить, при вводе положительного числа, в консоли выводится то же самое число (первая строка *Output*), а при вводе отрицательного - выводится число, обратное введенному (число без минуса) (последняя строка *Output*).

Функция **`chr()`** возвращает строку, представляющую символ *Unicode* для переданного числа.

Она является противоположностью функции **`ord()`**, которая принимает символ и возвращает его числовой код (рис. 12):



```
Python
1 print(chr(97))
2 print(chr(103))

Run Save

Program input

Output
a
g
```

Рисунок 12 - Синтаксис встроенной функции `chr()`

С отображением других символов можно ознакомиться в таблице 2.

Таблица 2. Кодирование букв и других символов в *Unicode*

0	NUL	1	SOH	2	STX	3	ETX	4	EOT	5	ENQ	6	ACK	7	BEL
8	BS	9	HT	10	LF	11	VT	12	FF	13	CR	14	SO	15	SI
16	DLE	17	DC1	18	DC2	19	DC3	20	DC4	21	NAK	22	SYN	23	ETB
24	CAN	25	EM	26	SUB	27	ESC	28	FS	29	GS	30	RS	31	US
32	SP	33	!	34	"	35	#	36	\$	37	%	38	&	39	'
40	(41)	42	*	43	+	44	,	45	-	46	.	47	/
48	0	49	1	50	2	51	3	52	4	53	5	54	6	55	7
56	8	57	9	58	:	59	;	60	<	61	=	62	>	63	?
64	@	65	A	66	B	67	C	68	D	69	E	70	F	71	G
72	H	73	I	74	J	75	K	76	L	77	M	78	N	79	O
80	P	81	Q	82	R	83	S	84	T	85	U	86	V	87	W
88	X	89	Y	90	Z	91	[92	\	93]	94	^	95	_
96	`	97	a	98	b	99	c	100	d	101	e	102	f	103	g
104	h	105	i	106	j	107	k	108	l	109	m	110	n	111	o
112	p	113	q	114	r	115	s	116	t	117	u	118	v	119	w
120	x	121	y	122	z	123	{	124		125	}	126	~	127	DEL

Функция **complex()** принимает целые числа или строки и возвращает соответствующее комплексное число (число, представленное в форме $a + bi$). Если передать неподходящее значение, то вернется ошибка (рис. 13):

The screenshot shows a Python IDE with a code editor on the left and an output window on the right. The code editor contains three lines of Python code:

```
1 print(complex(3))
2 print(complex(-3, -2))
3 print(complex(1, 2, 3, 4, 5))
```

The output window shows the results of the first two lines: `(3+0j)` and `(-3-2j)`. The third line has caused a `TypeError`. The error message in the output window is:

```
Traceback (most recent call last):
  File "/tmp/main.py", line 2, in <module>
    import user_code
  File "/tmp/user_code.py", line 3, in <module>
    print(complex(1, 2, 3, 4, 5))
TypeError: complex() takes at most 2 arguments (5 given)
```

Рисунок 13 - Синтаксис встроенной функции *complex()*

Функция **enumerate()** в качестве параметра принимает последовательность. После этого она перебирает каждый элемент и возвращает его вместе со счетчиком в виде перечисляемого объекта. Основной особенностью таких объектов является возможность размещать их в цикле для перебора (рис. 14):

The screenshot shows a Python IDE interface. At the top, there's a 'Python' dropdown and an information icon. On the right, there are 'Run' and 'Save' buttons. The code editor on the left contains two lines of code: `1 x = "Python"` and `2 print(list(enumerate(x)))`. To the right of the code editor is a 'Program input' field and an 'Output' section. The output section displays the result of the code execution: `[(0, 'P'), (1, 'y'), (2, 't'), (3, 'h'), (4, 'o'), (5, 'n')]`. At the bottom of the output section, it says `[Execution complete with exit code 0]`.

Рисунок 14 - Синтаксис встроенной функции `enumerate()`

Следующая функция, о которой мы будем говорить - `eval()`. Данная функция обрабатывает переданное в нее выражение и исполняет его как выражение на языке *Python*.

После этого возвращается значение. Чаще всего, данная функция используется для выполнения математических функций (рис. 15):

The screenshot shows a Python IDE interface. At the top, there's a 'Python' dropdown and an information icon. On the right, there are 'Run' and 'Save' buttons. The code editor on the left contains three lines of code: `1 print(eval('2+4'))`, `2 print(eval('3*10'))`, and `3 print(eval('5/2.5'))`. To the right of the code editor is a 'Program input' field and an 'Output' section. The output section displays the results of the three expressions: `6`, `30`, and `2.0`.

Рисунок 15 - Синтаксис встроенной функции `eval()`

Функция `float()` конвертирует число или строку в число с плавающей точкой и возвращает результат. Если из-за некорректного ввода конвертация не происходит, то вернется соответствующая ошибка (рис. 16):

The screenshot shows a Python IDE interface. At the top, there's a 'Python' dropdown and an information icon. On the right, there are 'Run' and 'Save' buttons. The code editor on the left contains three lines of code: `1 print(float('596'))`, `2 print(eval('26'))`, and `3 print(eval(2.5))`. To the right of the code editor is a 'Program input' field and an 'Output' section. The output section displays the results of the first two expressions: `596.0` and `26`. The third expression, `print(eval(2.5))`, has caused a `TypeError: eval() arg 1 must be a string, bytes or code object`. The output section also shows a traceback indicating the error occurred in the user code.

Рисунок 16 - Синтаксис встроенной функции `float()`

Функция `help()` предоставляет простой способ получения доступа к документации языка *Python* без использования интернета для любой функции, ключевого слова или модуля (рис. 17):

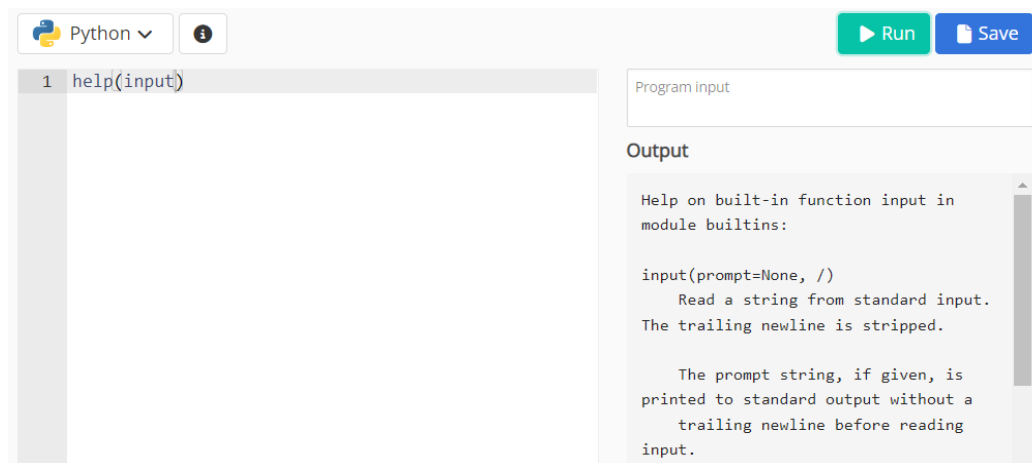


Рисунок 17 - Синтаксис встроенной функции *help()*

Функция **input()** позволяет пользователю вводить данные разного типа. Вызов данной функции предоставляет пользователю возможность ввести на экране текст. Затем, он конвертируется в строку и возвращается в программу (рис. 18):



Рисунок 18 - Синтаксис встроенной функции *input()*

Функция **int()** возвращает всегда целое число из объекта, переданного в параметре. Данная функция может конвертировать числа с разным основанием (шестнадцатеричные, двоичные и т.д.) и целые в том числе. Посмотрим как использовать данную функцию (рис. 19):

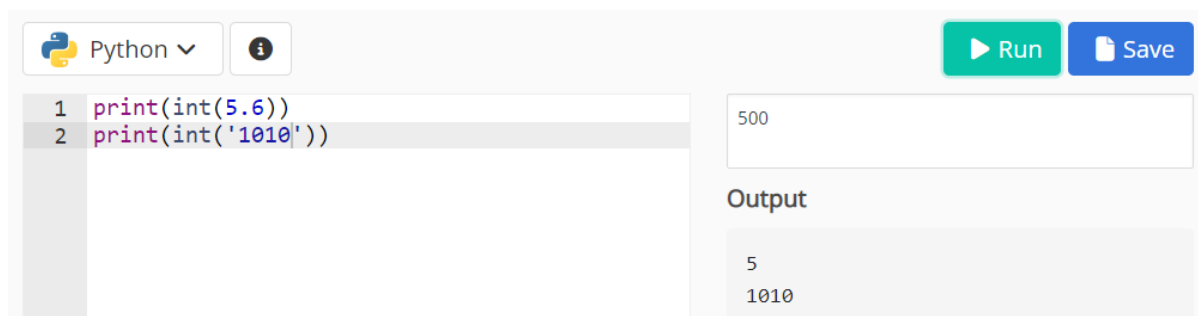


Рисунок 19 - Синтаксис встроенной функции *int()*

Следующая функция, о которой мы будем говорить - **iter()**. Данная функция принимает объект и возвращает итерируемый объект. Например, используя данную функцию, можно перебирать различные объекты, посмотрим на наглядный пример использования данной функции (рис. 20):

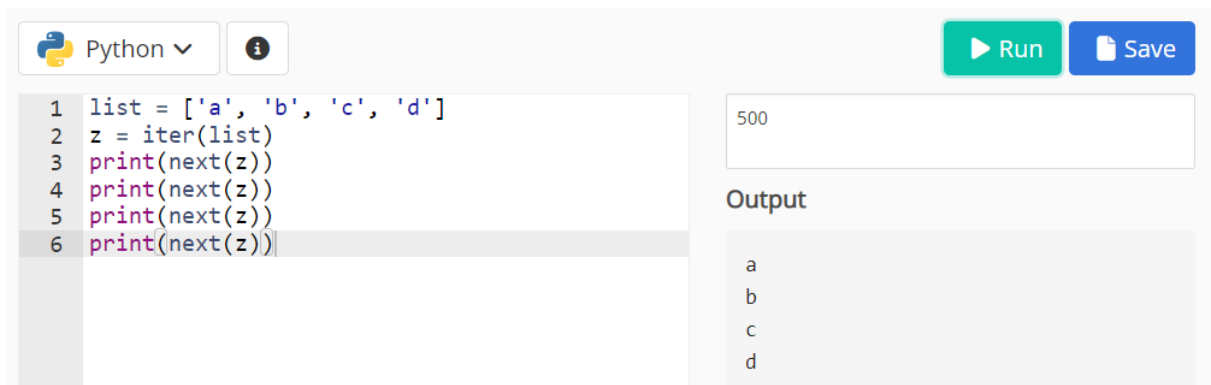


Рисунок 20 - Синтаксис встроенной функции *iter()*

В вышеуказанном примере, изначально, была задана последовательность чисел английского алфавита под общим именем **list**.

Затем, при участии переменной **z** была использована данная встроенная функция - **iter(list)**. После этого, при помощи ключевого слова **next**, выводились по очереди первый, второй и следующие элементы последовательности **list**.

Помимо данных функций, есть еще много полезных. Одна из них - **max()**. Данная функция используется для нахождения максимального значения в последовательности, итерируемом объекте и так далее. В параметрах можно менять способ вычисления максимального значения (в данном случае, как это будет удобно пользователю) (рис. 21):



Рисунок 21 - Синтаксис встроенной функции *max()*

Аналогичным образом работает функция **min()** (рис. 22):

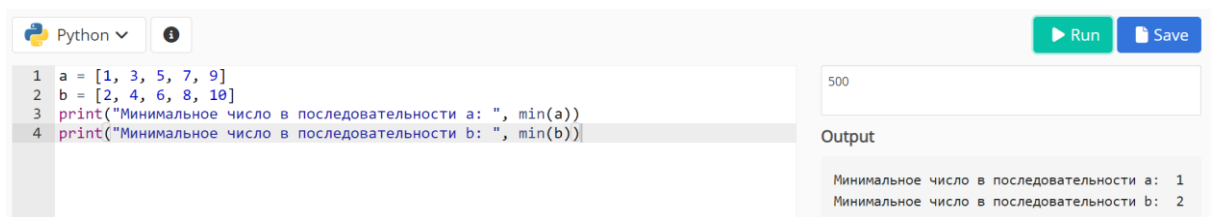


Рисунок 22 - Синтаксис встроенной функции *min()*

Иногда, при работе с большими массивами данных, необходимо знать длину того или иного объекта. Как раз для таких задач используется встроенная функция **len()**. Посмотрим как ее можно использовать (рис. 23):

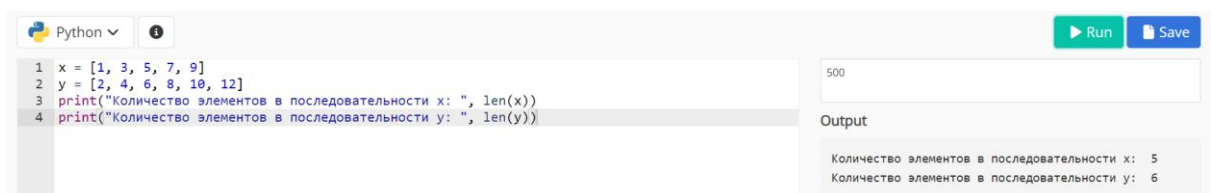


Рисунок 23 - Синтаксис встроенной функции *len()*

Практические задачи

Задача 1.

Используя встроенные функции `max()` и `sum()`, найти максимальное значение в последовательности `x = [1, 3, 5, 10, 11]` и посчитать сумму элементов в последовательности `y = [10, 55, 12, 100]`.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



```
Python
1 x = [1, 3, 5, 10, 11]
2 y = [10, 55, 12, 100]
3 print("Максимальное число в последовательности x: ", max(x))
4 print("Сумма элементов в последовательности y: ", sum(y))
```

Run Save

Output

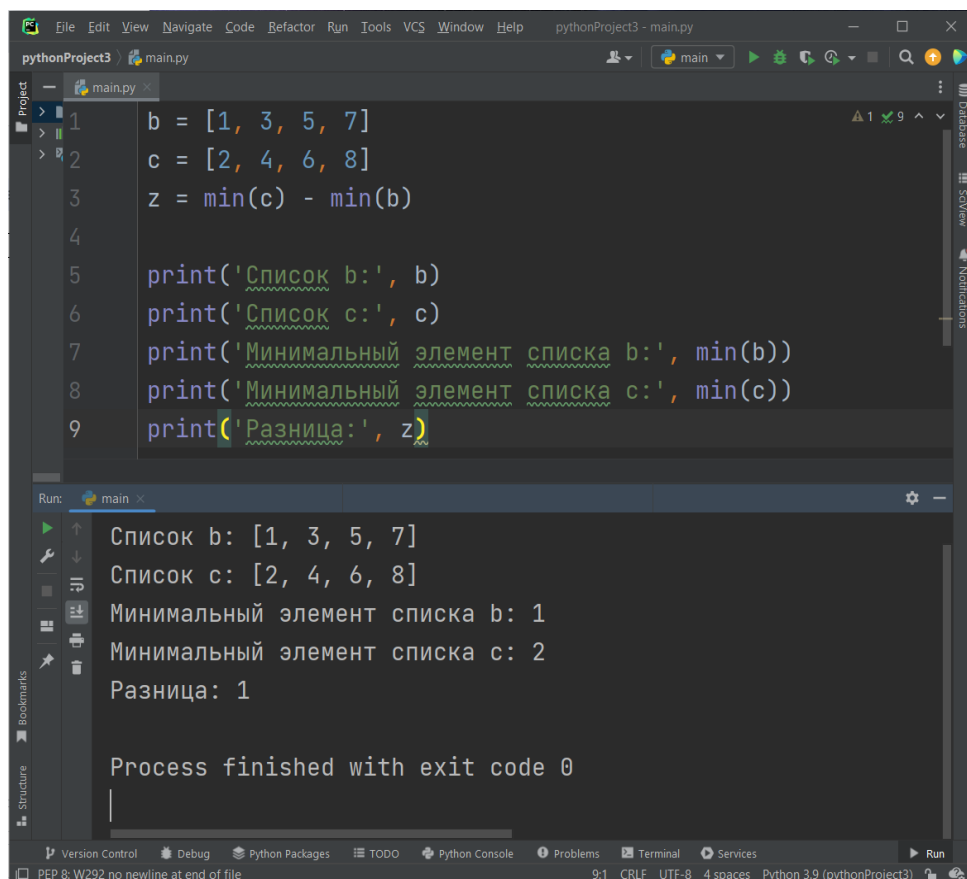
Максимальное число в последовательности x: 11
Сумма элементов в последовательности y: 177

Задача 2.

Создать программу, в которой вводятся списки `'b' = [1, 3, 5, 7]` и `'c' = [2, 4, 6, 8]`. Необходимо найти минимальные элементы в списках `'b'` и `'c'`. Вывести списки и минимальные элементы на консоль. Затем найти произведение данных элементов и вывести его на консоль.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



```
pythonProject3 - main.py
1 b = [1, 3, 5, 7]
2 c = [2, 4, 6, 8]
3 z = min(c) - min(b)
4
5 print('Список b:', b)
6 print('Список c:', c)
7 print('Минимальный элемент списка b:', min(b))
8 print('Минимальный элемент списка c:', min(c))
9 print('Разница:', z)
```

Run: main

Список b: [1, 3, 5, 7]
Список c: [2, 4, 6, 8]
Минимальный элемент списка b: 1
Минимальный элемент списка c: 2
Разница: 1



Process finished with exit code 0

Задача 3.

Используя встроенные функции **min()** и **reversed()**, найти минимальное значение в последовательности **a** = [-2, 0, 4, 8, 10] и развернуть порядок элементов в последовательности **b** = [6, 4, 2, 0].

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:

```
Python   Run Save
```

```
1 a = [-2, 0, 4, 8, 10]
2 b = [6, 4, 2, 0]
3 c = reversed(b)
4 print("Минимальное число в последовательности a: ", min(a))
5 print("Обратный порядок следования элементов в последовательности b: ", list(c))
```

Output

```
Минимальное число в последовательности a: -2
Обратный порядок следования элементов в
последовательности b: [0, 2, 4, 6]
```

Задача 4.

Имеется некая числовая последовательность **x** = [3, 7, 2, 5, 10]. Необходимо возвести каждый элемент данной последовательности в третью степень и посчитать сумму элементов после данной операции.

Решение.

Для решения данной задачи нам понадобятся несколько инструментов - функция **sum()**, операция по возведению в степень «******» и цикл **for**:

```
Python   Run Save
```

```
1 x = [3, 7, 2, 5, 10]
2
3 print("Данная последовательность x:", x)
4 print("Результат:", sum(n**3 for n in x))
```

Output

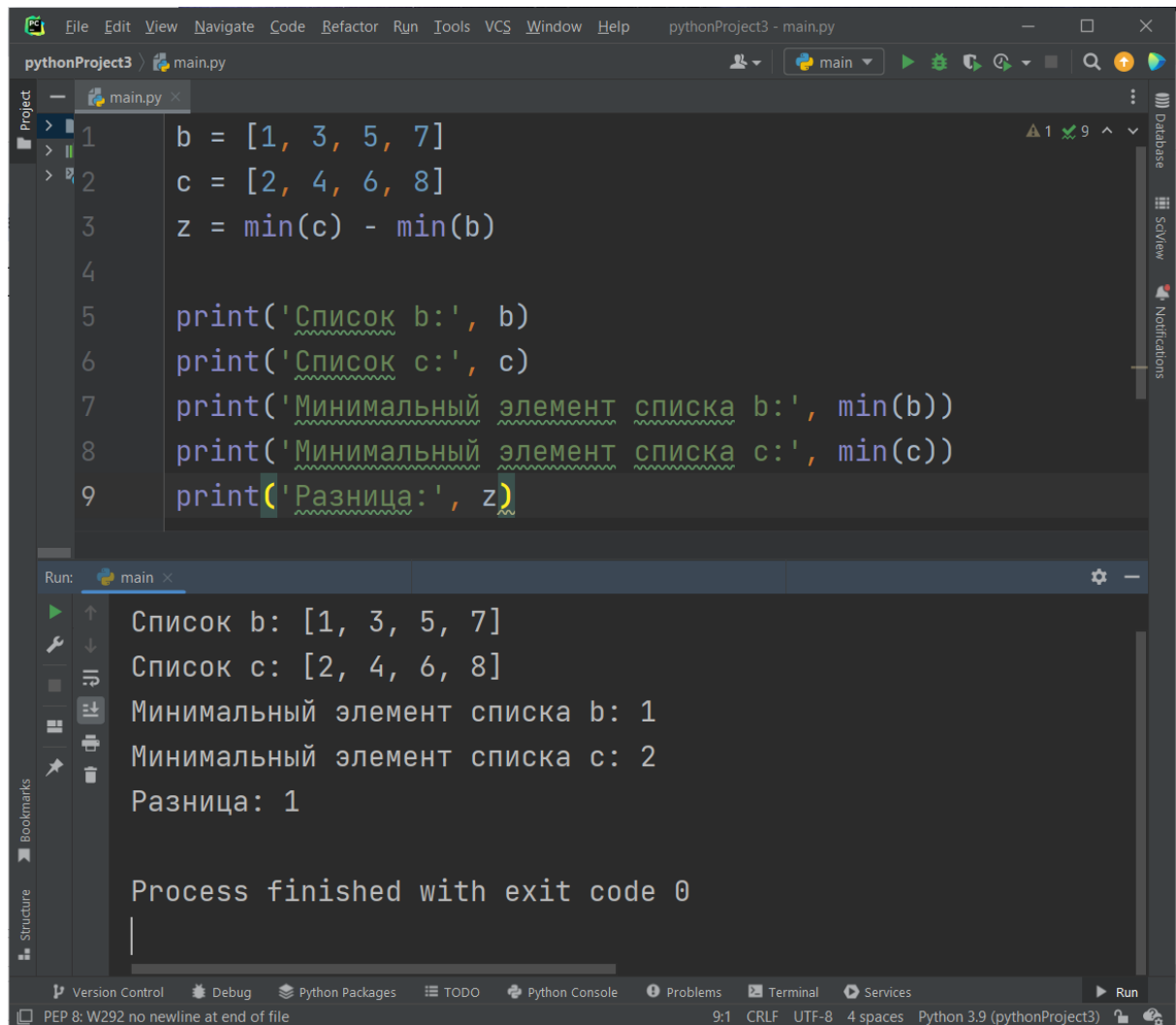
```
Данная последовательность x: [3, 7, 2, 5, 10]
Результат: 1503
```

Задача 5.

Создать программу, в которой вводятся списки **'b'** = [1, 3, 5, 7] и **'c'** = [2, 4, 6, 8]. Необходимо найти минимальные элементы в списках **'b'** и **'c'**. Вывести списки и минимальные элементы на консоль. Затем найти произведение данных элементов и вывести его на консоль.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



The screenshot shows an IDE window titled 'pythonProject3 - main.py'. The editor contains the following Python code:

```
1 b = [1, 3, 5, 7]
2 c = [2, 4, 6, 8]
3 z = min(c) - min(b)
4
5 print('Список b:', b)
6 print('Список c:', c)
7 print('Минимальный элемент списка b:', min(b))
8 print('Минимальный элемент списка c:', min(c))
9 print('Разница:', z)
```

Below the editor is a 'Run' panel showing the output of the program:

```
Список b: [1, 3, 5, 7]
Список c: [2, 4, 6, 8]
Минимальный элемент списка b: 1
Минимальный элемент списка c: 2
Разница: 1

Process finished with exit code 0
```

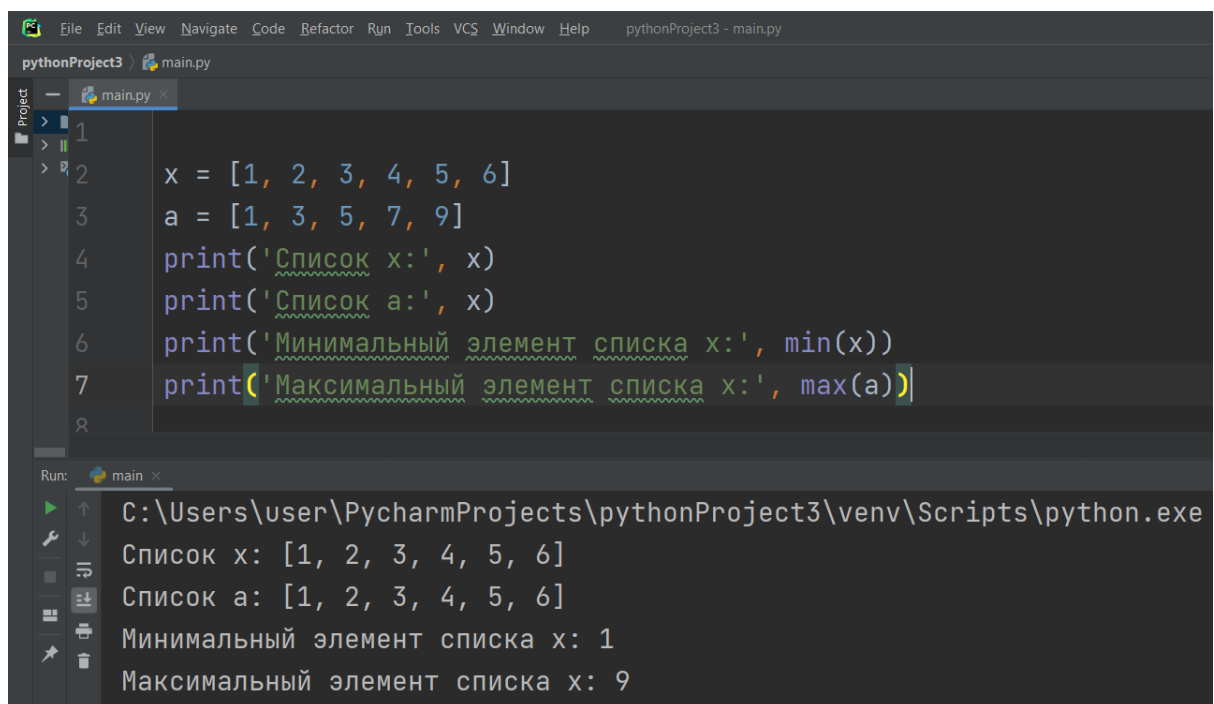
The IDE interface includes a menu bar (File, Edit, View, Navigate, Code, Refactor, Run, Tools, VCS, Window, Help), a toolbar with icons for running and debugging, and a sidebar with 'Project' and 'Run' views. The status bar at the bottom shows 'PEP 8: W292 no newline at end of file', '9:1 CRLF UTF-8 4 spaces Python 3.9 (pythonProject3)', and a 'Run' button.

Задача 6.

Создать программу, в которой вводятся списки 'x' = [1, 2, 3, 4, 5, 6] и 'a' = [1, 3, 5, 7, 9]. Необходимо найти максимальный элемент в списке 'a' и минимальный элемент в списке 'x'. Данные значения вывести на консоль.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



The screenshot shows the PyCharm IDE with a Python file named `main.py`. The code defines two lists, `x` and `a`, and prints their contents, the minimum element of `x`, and the maximum element of `a`. The Run window shows the output of the script.

```
1 x = [1, 2, 3, 4, 5, 6]
2 a = [1, 3, 5, 7, 9]
3 print('Список x:', x)
4 print('Список a:', x)
5 print('Минимальный элемент списка x:', min(x))
6 print('Максимальный элемент списка x:', max(a))
```

Run: main x

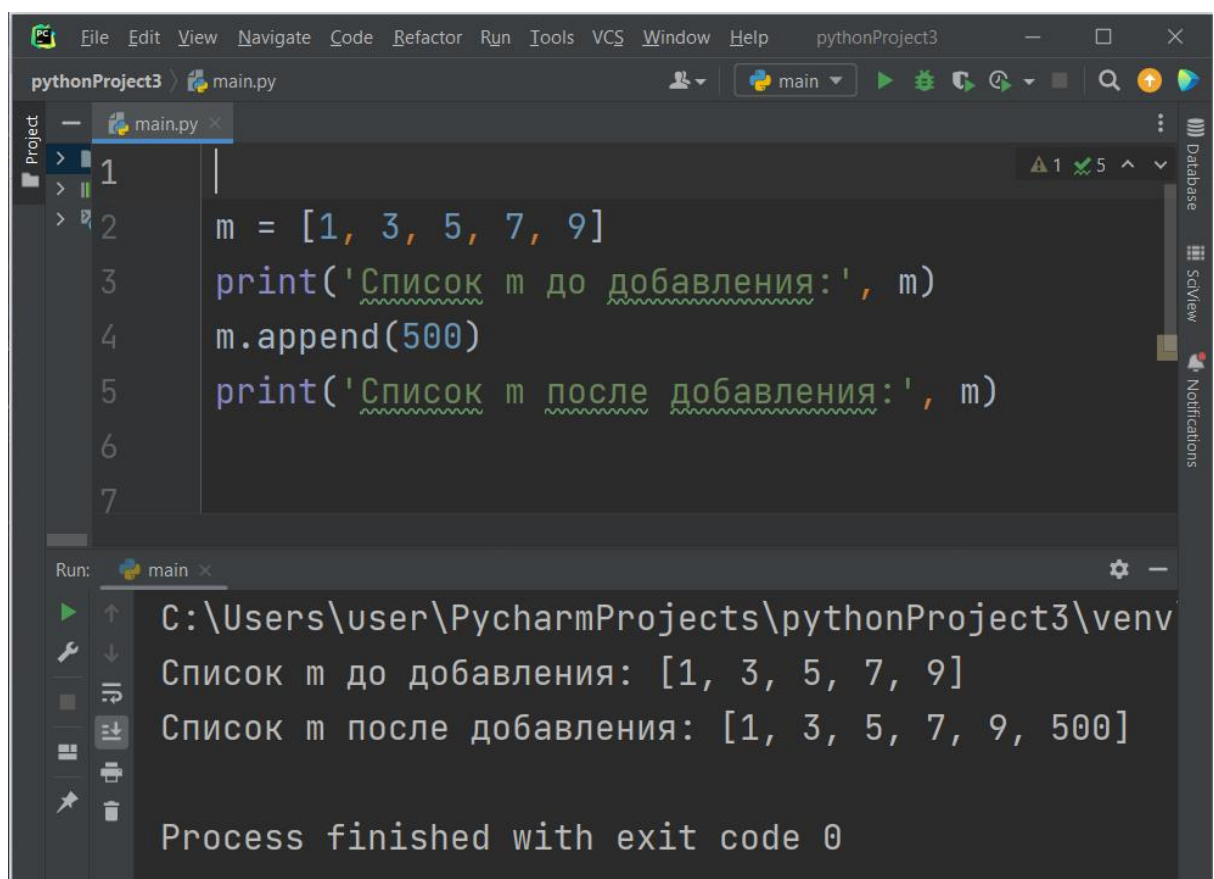
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\Scripts\python.exe
Список x: [1, 2, 3, 4, 5, 6]
Список a: [1, 2, 3, 4, 5, 6]
Минимальный элемент списка x: 1
Максимальный элемент списка x: 9

Задача 7.

Создать программу, в которой вводится список `'m' = [1, 3, 5, 7, 9]`. Необходимо в конец данного списка добавить число 500 и вывести модифицированный список на консоль.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



The screenshot shows the PyCharm IDE with a Python file named `main.py`. The code defines a list `m`, prints its contents, appends the number 500, and prints the modified list. The Run window shows the output of the script.

```
1 m = [1, 3, 5, 7, 9]
2 print('Список m до добавления:', m)
3 m.append(500)
4 print('Список m после добавления:', m)
```

Run: main x

C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv
Список m до добавления: [1, 3, 5, 7, 9]
Список m после добавления: [1, 3, 5, 7, 9, 500]
Process finished with exit code 0

Задача 8.

Даны две числовые последовательности: **a** = [3, 6, 8, 10] и **b** = [11, 15, 25, 32]. Необходимо сравнить максимальный элемент последовательности **a** и минимальный элемент последовательности **b**. После сравнения вывести наименьший из них.

Решение.

Для решения данной задачи нам понадобятся функции **max()**, **min()**, а также условный оператор **if**:

```
Python
1 a = [3, 6, 8, 10]
2 b = [11, 15, 25, 32]
3
4 print("Максимальный элемент последовательности a:", max(a))
5 print("Минимальный элемент последовательности b:", min(b))
6
7 if max(a) < min(b):
8     print("Наименьшее из них:", max(a))
9 if min(b) < max(a):
10    print("Наименьшее из них:", min(b))
```

Run Save

Output

Максимальный элемент последовательности a: 10
Минимальный элемент последовательности b: 11
Наименьшее из них: 10

[Execution complete with exit code 0]

Задача 9.

Написать программу с одной глобальной переменной **x**, которая считает произведение трех целых чисел.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:

```
main.py
1 global c
2 c = 15
3
4
5 def sum():
6     a = 12
7     b = 8
8     result = a + b + c
9     print("Сумма :", result)
10
11 print(sum())
```

Run

Shell

Clear

Сумма : 35
None
> |

Задача 10.

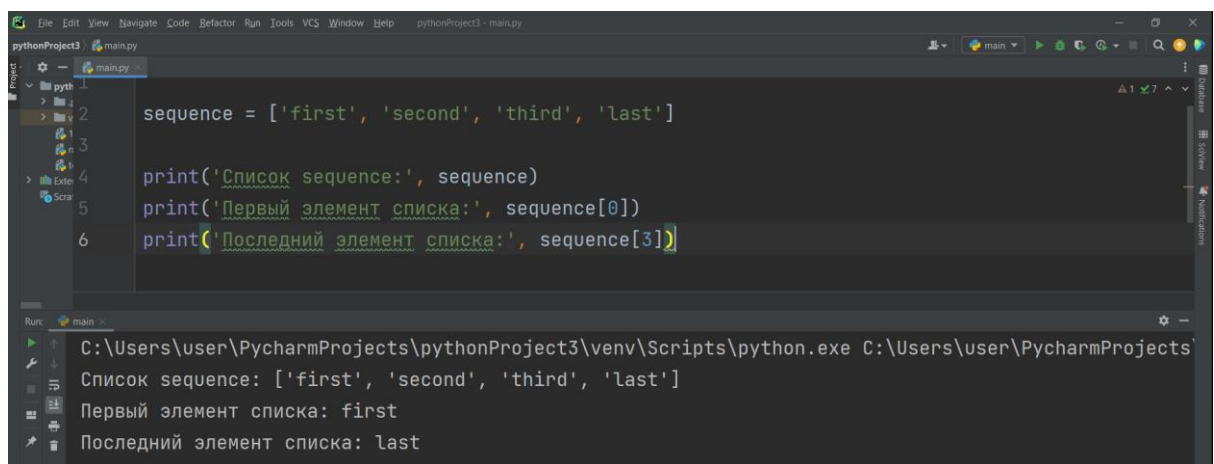
Написать программу, в которой создается следующий список:

'sequence' = ['first', 'second', 'three', 'last'].

Вывести данный список полностью, а затем только первый и последний элементы.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



```
pythonProject3 - main.py
1 sequence = ['first', 'second', 'third', 'last']
2
3
4 print('Список sequence:', sequence)
5 print('Первый элемент списка:', sequence[0])
6 print('Последний элемент списка:', sequence[3])

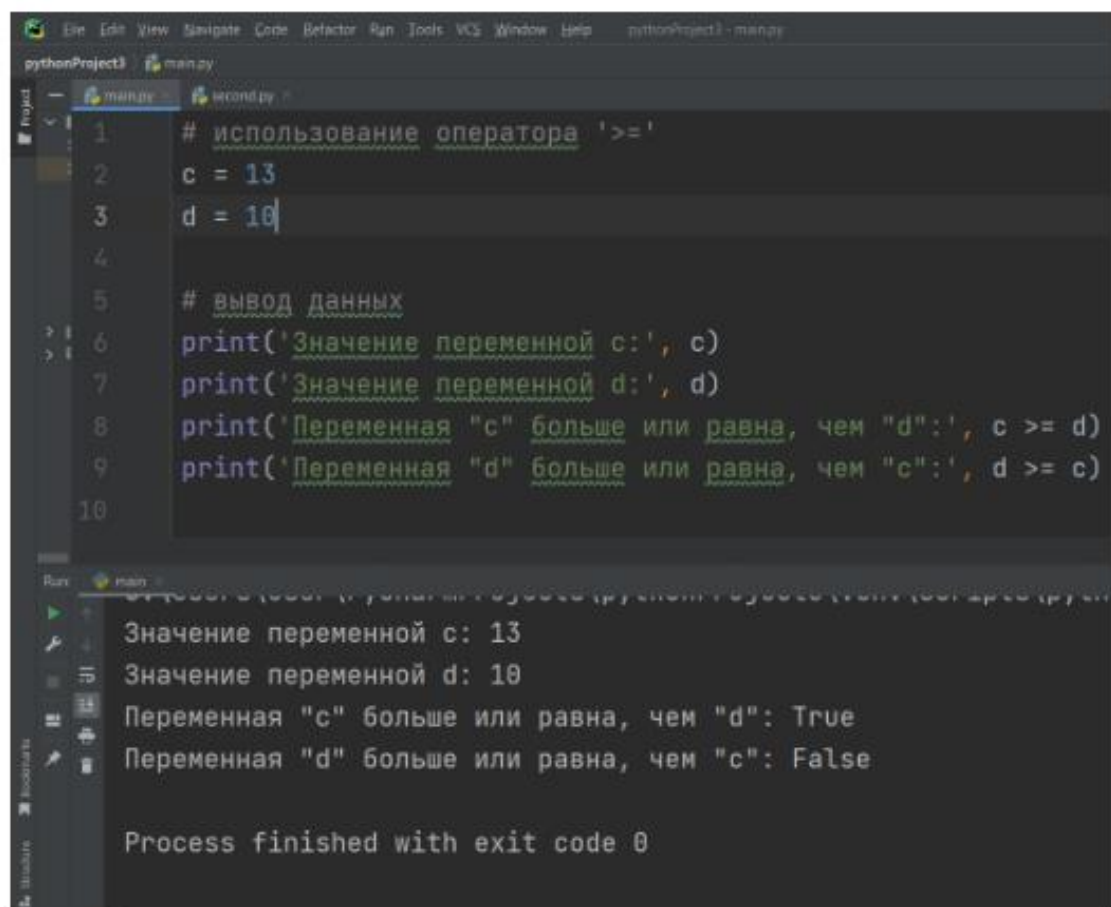
Run: main
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\Scripts\python.exe C:\Users\user\PycharmProjects\
Список sequence: ['first', 'second', 'third', 'last']
Первый элемент списка: first
Последний элемент списка: last
```

Задача 11.

Создать программу, в которой используются переменные с именами ‘с’ и ‘d’. Необходимо использовать специальный оператор ‘>=’, относительно данных переменных. Результаты продемонстрировать на консоли.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



```
pythonProject3 - main.py
1 # использование оператора '>='
2 c = 13
3 d = 10
4
5 # вывод данных
6 print('Значение переменной c:', c)
7 print('Значение переменной d:', d)
8 print('Переменная "c" больше или равна, чем "d":', c >= d)
9 print('Переменная "d" больше или равна, чем "c":', d >= c)
10

Run: main
Значение переменной c: 13
Значение переменной d: 10
Переменная "c" больше или равна, чем "d": True
Переменная "d" больше или равна, чем "c": False

Process finished with exit code 0
```

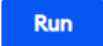

Задача 12.

Написать программу с двумя глобальными переменными (имена задаются произвольно),

которая вычисляет разность данных двух чисел.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:

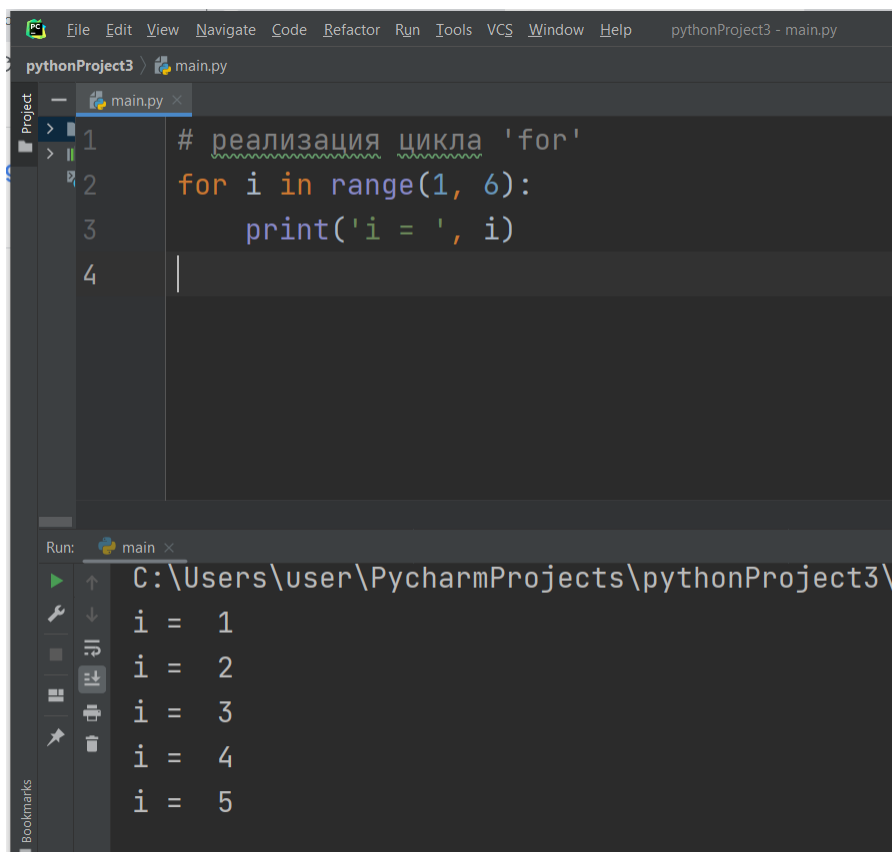
main.py		Shell	
<pre>1 global c 2 c = 1000 3 global x 4 x = 500 5 6 7 def difference(): 8 result = c - x 9 print("Разность:", result) 10 11 print(difference())</pre>		<pre>Разность: 500 None > </pre>	

Задача 13.

Создать программу с использованием цикла **for**. Данный цикл перебирает значения переменной ‘i’ от 1 до 5 и выводит на консоль.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



The screenshot shows the PyCharm IDE interface. The top toolbar includes buttons for File, Edit, View, Navigate, Code, Refactor, Run, Tools, VCS, Window, and Help. The main editor window displays a Python script in a file named `main.py`. The script is as follows:

```
1 # реализация цикла 'for'
2 for i in range(1, 6):
3     print('i = ', i)
4
```

Below the editor, the Run console is visible, showing the output of the script:

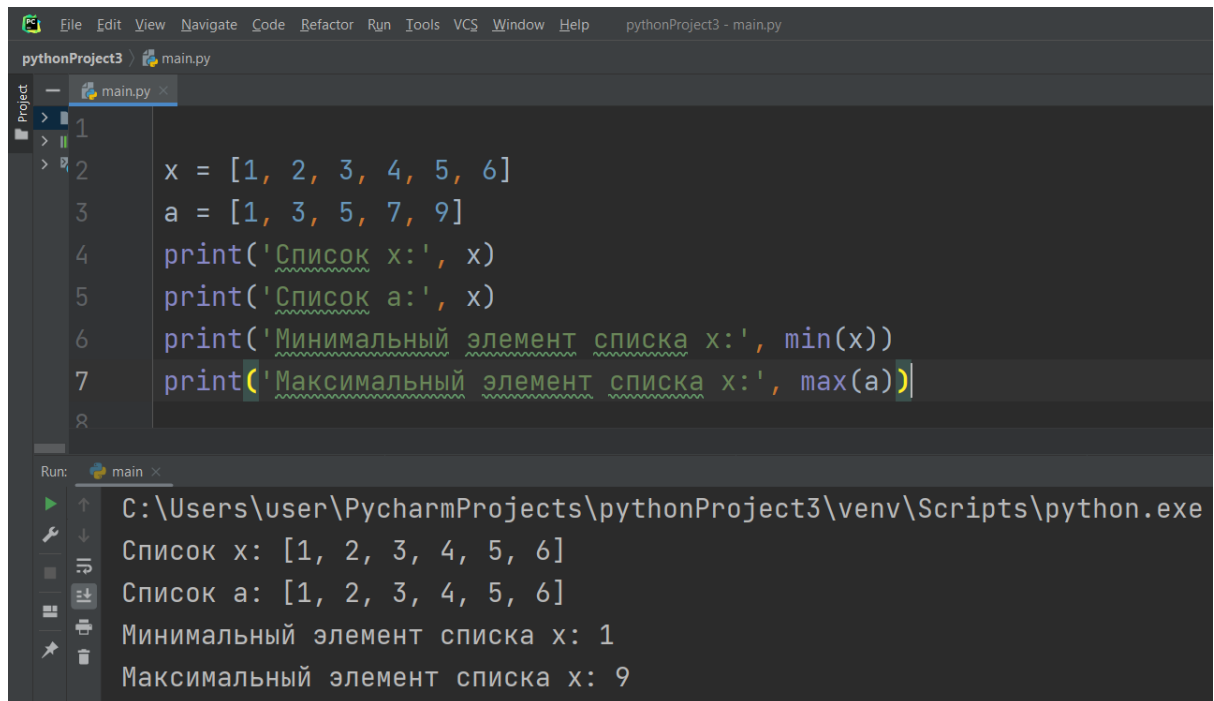
```
Run: main
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\
i = 1
i = 2
i = 3
i = 4
i = 5
```

Задача 14.

Создать программу, в которой вводятся списки 'x' = [1, 2, 3, 4, 5, 6] и 'a' = [1, 3, 5, 7, 9]. Необходимо найти максимальный элемент в списке 'a' и минимальный элемент в списке 'x'. Данные значения вывести на консоль.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



The screenshot shows the PyCharm IDE interface. The top part is the editor window with a file named 'main.py'. The code in the editor is as follows:

```
1 x = [1, 2, 3, 4, 5, 6]
2 a = [1, 3, 5, 7, 9]
3
4 print('Список x:', x)
5 print('Список a:', x)
6 print('Минимальный элемент списка x:', min(x))
7 print('Максимальный элемент списка x:', max(a))
```

The bottom part of the screenshot shows the 'Run' console. It displays the output of the program:

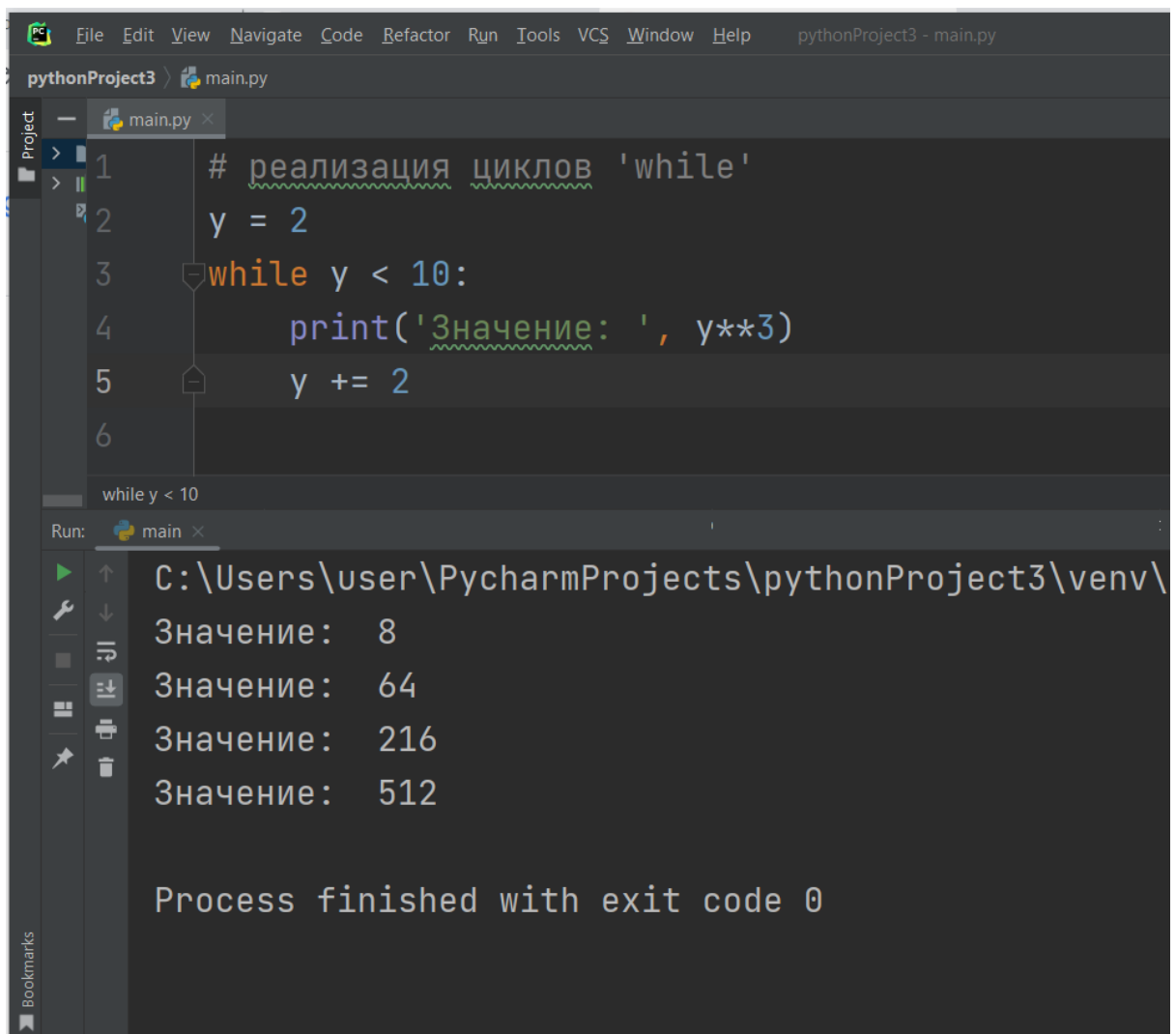
```
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\Scripts\python.exe
Список x: [1, 2, 3, 4, 5, 6]
Список a: [1, 2, 3, 4, 5, 6]
Минимальный элемент списка x: 1
Максимальный элемент списка x: 9
```

Задача 15.

Создать программу с использованием цикла **while** и переменной 'y', значение которой, изначально, равно 2. Данный цикл выводит значения переменной 'y' в третьей степени до тех пор, пока значение переменной 'y' не станет равным 10. При каждой итерации значение переменной 'y' увеличивается на 2.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



Функции (повторение)

Пример 1

```
def rectangle():
    a = float(input("Ширина %s: " % figure)) # обращение к глобальной
    b = float(input("Высота %s: " % figure)) # переменной figure
    print("Площадь: %.2f" % (a*b))
def triangle():
    a = float(input("Основание %s: " % figure))
    h = float(input("Высота %s: " % figure))
    print("Площадь: %.2f" % (0.5 * a * h))
figure = input("1-прямоугольник, 2-треугольник: ")
if figure == '1':
    rectangle()
elif figure == '2':
    triangle()
```

Пример 2

```
def duple(a, b):
    ploch = a * b
    perim = 2 * (a + b)
    return ploch, perim

width = float(input('Введи ширину: '))
height = float(input('Введи высоту: '))
g_ploch, g_perim = duple(width, height)
print('Площадь прямоугольника: ', g_ploch)
print('Периметр прямоугольника: ', g_perim)
```

Глобальный контекст

Глобальный контекст подразумевает собой, что некая переменная является глобальной, которая определена вне любой из функций и доступна любой функции в программе.





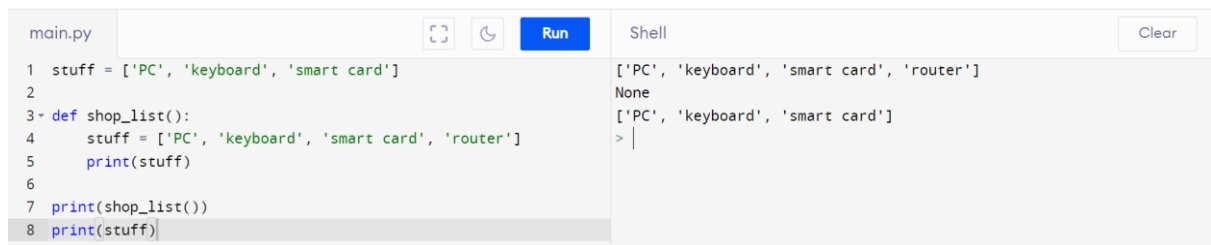
main.py	  	Shell 
<pre>1 name = "Mark" 2 3 def welcome(): 4 print("Hello", name) 5 6 def goodbye(): 7 print("Goodbye", name) 8 9 print(welcome()) 10 print(goodbye())</pre>		<pre>Hello Mark None Goodbye Mark None > </pre>

Рисунок 18 - Листинг кода с использованием глобального контекста

В данной ситуации, переменная **name** является глобальной и имеет глобальную область видимости. Кроме того, определенные здесь функции могут свободно ее использовать. Если вместо первоначального определения переменной внутри функции переместить ее на внешний уровень и инициализировать ее, то тогда можно ссылаться на нее вне функции.

Рассмотрим другой пример - имеется некий список товаров **stuff = [PC, keyboard, smart card, router]**. Но, если попытаться переопределить переменную **stuff** внутри функции **shop_list()**, данные изменения не будут обновлены до исходной глобальной переменной, а будут изолированы локально (рис. 19):



```
main.py
1 stuff = ['PC', 'keyboard', 'smart card']
2
3- def shop_list():
4     stuff = ['PC', 'keyboard', 'smart card', 'router']
5     print(stuff)
6
7 print(shop_list())
8 print(stuff)

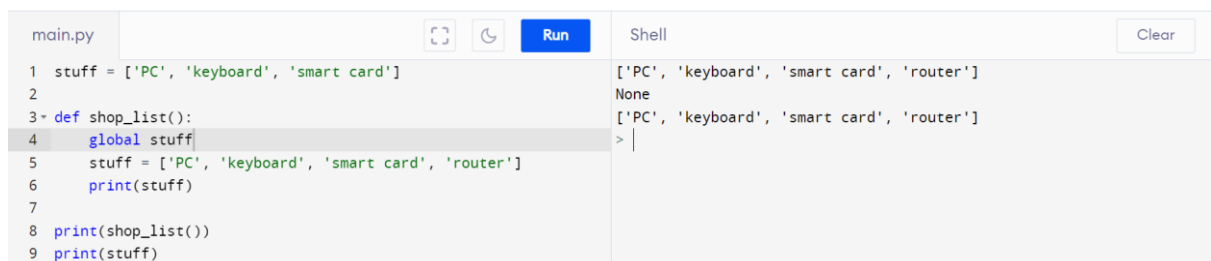
Shell
['PC', 'keyboard', 'smart card', 'router']
None
['PC', 'keyboard', 'smart card']
> |
```

Рисунок 19 - Листинг кода с использованием списка товаров *stuff*

Как можно заметить, в первый раз (1 строка вывода) выводится переменная **stuff**, определенная внутри функции **shop_list()**, а затем измененная переменная **stuff**, которая была инициализирована вне функции **shop_list()** (в этом случае она является глобальной). Это происходит из-за того, что данная переменная была изменена внутри функции **shop_list()**, путем создания локальной переменной с тем же именем.

Ключевое слово **global**

В том случае, если разработчик-программист хочет, чтобы данные изменения отражались в глобальной переменной, вместо того, чтобы создавать новую локальную, все, что ему нужно - добавить ключевое слово **global**. Данное ключевое слово позволит сообщить о том, что переменная **stuff** действительно является глобальной (рис. 20):



```
main.py
1 stuff = ['PC', 'keyboard', 'smart card']
2
3- def shop_list():
4     global stuff
5     stuff = ['PC', 'keyboard', 'smart card', 'router']
6     print(stuff)
7
8 print(shop_list())
9 print(stuff)

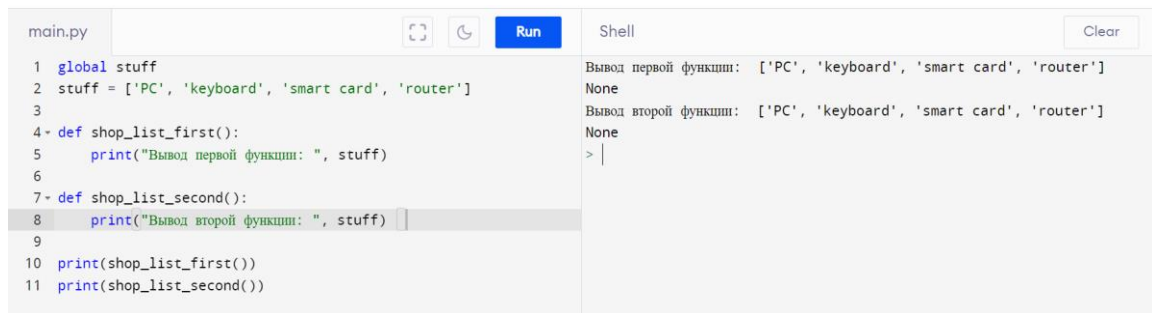
Shell
['PC', 'keyboard', 'smart card', 'router']
None
['PC', 'keyboard', 'smart card', 'router']
> |
```

Рисунок 20 - Листинг кода с использованием ключевого слова *global*

В данном случае, глобальная переменная модифицируется новыми значениями, в связи с этим, при вызове **print(stuff)**, новое значение (здесь это слово **router**) будет выведено.

Определив контекст переменной **stuff**, которая истинно является глобальной, можно переопределить и изменить ее по своему усмотрению, зная, что абсолютно все изменения,

которые будут внесены в функцию, будут перенесены. Кроме этого, в объектно-ориентированном языке программирования *Python* можно определять глобальную переменную в самой функции и иметь возможность ссылаться на нее и получать к ней доступ в любом другом участке кода (рис. 21):



The screenshot shows a Python IDE with a file named `main.py`. The code in the editor is as follows:

```
1 global stuff
2 stuff = ['PC', 'keyboard', 'smart card', 'router']
3
4 def shop_list_first():
5     print("Вывод первой функции: ", stuff)
6
7 def shop_list_second():
8     print("Вывод второй функции: ", stuff)
9
10 print(shop_list_first())
11 print(shop_list_second())
```

On the right side, there is a 'Shell' window showing the output of the code execution:

```
Вывод первой функции: ['PC', 'keyboard', 'smart card', 'router']
None
Вывод второй функции: ['PC', 'keyboard', 'smart card', 'router']
None
> |
```

Рисунок 21 - Листинг кода с использованием разных функций и ключевого слова *global*

Как можно заметить, переменная **stuff** является глобальной и определена вне какой-либо функции, хотя, при выводе (в строке 10 файла *main.py* используется функция **shop_list_first()**, а в строке 11 - **shop_list_second()**) данная переменная отображается корректно в обоих случаях.

С другой стороны, возможность локально изменять глобальную переменную - небольшой удобный инструмент, к нему нужно относиться с некоторой осторожностью. Чрезмерное переписывание и повторное определение области видимости - рецепт катастрофы, которая заканчивается ошибками и неожиданным поведением. Помимо этого, разработчику-программисту нужно быть уверенным в том, что он манипулирует переменной только в том контексте, который нужен в данной ситуации.

Лямбда функции

Лямбда функции в Python – это такие функции, которые не имеют названия. Их также называют анонимными. Слово «*lambda*» является служебным, и не отражает сути конкретной функции. Не требуют `return` и записываются в одной строке. Используется в коде единожды, может входить в состав других языковых конструкций.

Создание лямбда функций происходит с помощью ключевого слова `lambda` следующим образом:

```
lambda <аргумент(ы)>: <выражение>
```

Лямбда функции могут иметь сколько угодно аргументов или не иметь их вовсе, но обязательно должны содержать лишь одно выражение.

Лямбда функции лучше использовать в связке с обычными функциями, например, для работы с итерируемыми объектами (`map()`, `reduce()`, `zip()`, `filter()`).

map() — это встроенная функция Python, принимающая в качестве аргумента функцию и последовательность. Она работает так, что применяет переданную функцию к каждому элементу.

Предположим, есть список целых чисел, которые нужно возвести в квадрат с помощью `map`.

```
# список целых чисел, которые нужно возвести в квадрат
L = [1, 2, 3, 4]
print(list(map(lambda x: x**2, L)))
```

filter() — отфильтровывает некоторые элементы итерируемого объекта (например, списка) на основе какого-то критерия. Критерий определяется за счет передачи функции в качестве аргумента. Она же применяется к каждому элементу объекта.

```
print(list(filter(lambda x: x % 2 == 0, [1, 3, 2, 5, 20, 21])))
```

reduce() принимает два параметра — функцию и список. Сначала она применяет стоящую первым аргументом функцию для двух начальных элементов списка, а затем использует в качестве аргументов этой функции полученное значение вместе со следующим элементом списка и так до тех пор, пока весь список не будет пройден, а итоговое значение не будет возвращено. Для того, чтобы использовать `reduce()`, ее необходимо сначала импортировать ее из модуля `functools`.

```
from functools import reduce
print(reduce(lambda x,y: y-x, L)) # работа reduce
# 3 - 1 = 2
# 2 - 2 = 0
# 5 - 0 = 5
# 20 - 5 = 15
# 21 - 15 = 6
```



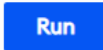

Практические задачи

Задача 1.

Написать программу с одной глобальной переменной **x**, которая считает произведение трех целых чисел.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



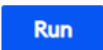
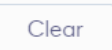
main.py	  	Shell	
<pre>1 global c 2 c = 15 3 4 5 def sum(): 6 a = 12 7 b = 8 8 result = a + b + c 9 print("Сумма :", result) 10 11 print(sum())</pre>		<pre>Сумма : 35 None > </pre>	

Задача 2.

Написать программу с двумя глобальными переменными (имена задаются произвольно), которая вычисляет разность данных двух чисел.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:

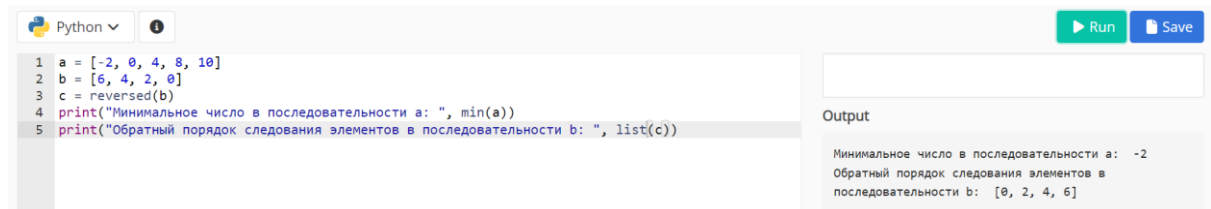
main.py	  	Shell	
<pre>1 global c 2 c = 1000 3 global x 4 x = 500 5 6 7 def difference(): 8 result = c - x 9 print("Разность:", result) 10 11 print(difference())</pre>		<pre>Разность: 500 None > </pre>	

Задача 3.

Используя встроенные функции `min()` и `reversed()`, найти минимальное значение в последовательности `a = [-2, 0, 4, 8, 10]` и развернуть порядок элементов в последовательности `b = [6, 4, 2, 0]`.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



```
1 a = [-2, 0, 4, 8, 10]
2 b = [6, 4, 2, 0]
3 c = reversed(b)
4 print("Минимальное число в последовательности a: ", min(a))
5 print("Обратный порядок следования элементов в последовательности b: ", list(c))
```

Output

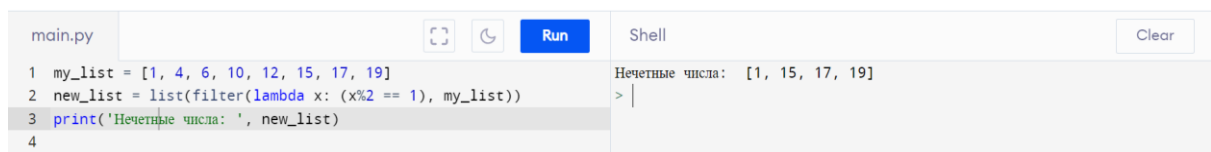
Минимальное число в последовательности a: -2
Обратный порядок следования элементов в последовательности b: [0, 2, 4, 6]

Задача 4.

Дан следующий список чисел: `my_list = [1, 4, 6, 10, 12, 15, 17, 19]`. Используя функцию `filter()`, отобрать из данного списка только нечетные числа.

Решение.

Напишем код для решения данной задачи и посмотрим на вывод:



```
main.py  Run  Shell  Clear
1 my_list = [1, 4, 6, 10, 12, 15, 17, 19]
2 new_list = list(filter(lambda x: (x%2 == 1), my_list))
3 print('Нечетные числа: ', new_list)
4
```

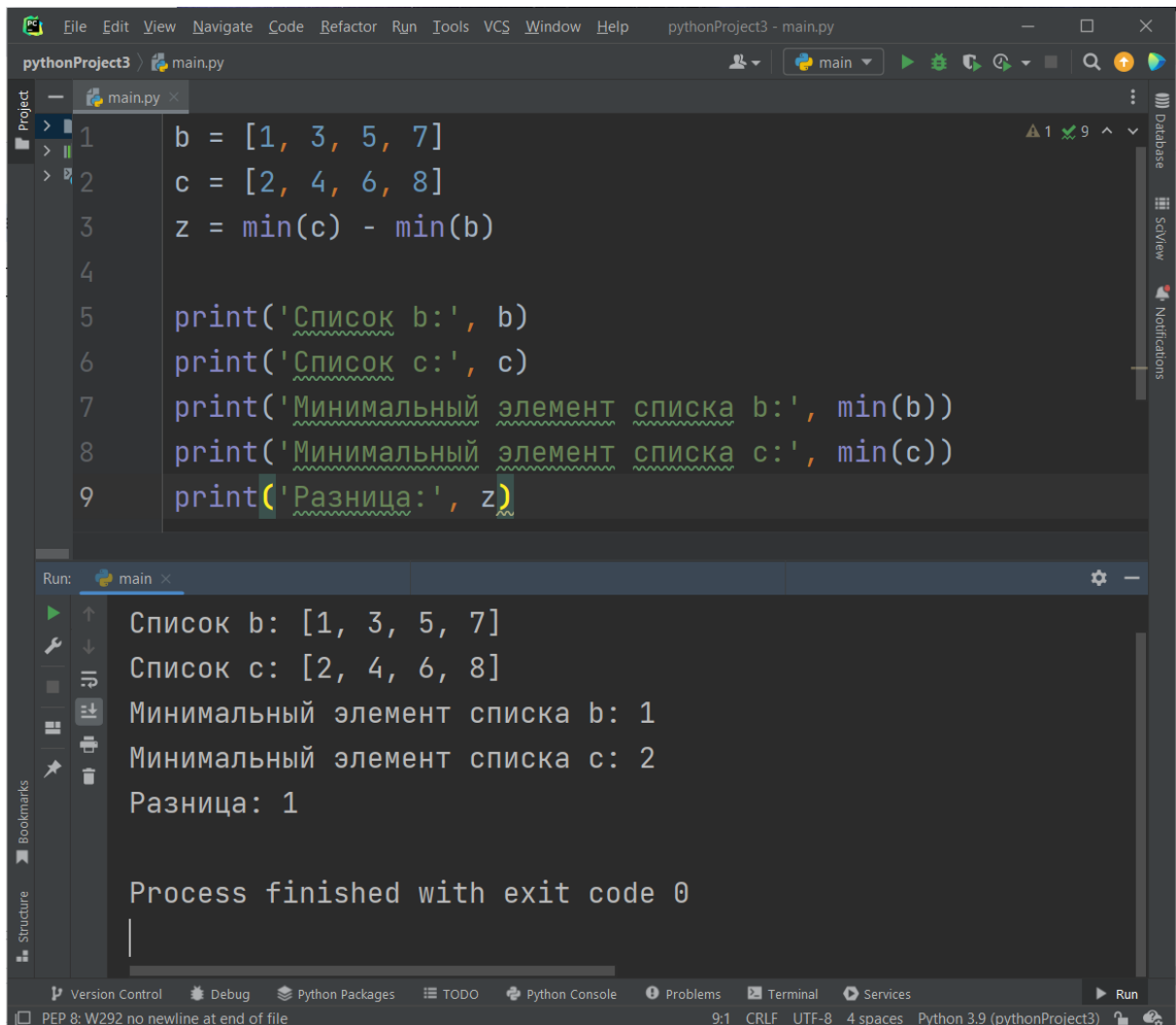
Нечетные числа: [1, 15, 17, 19]
> |

Задача 5.

Создать программу, в которой вводятся списки **'b'** = [1, 3, 5, 7] и **'c'** = [2, 4, 6, 8]. Необходимо найти минимальные элементы в списках **'b'** и **'c'**. Вывести списки и минимальные элементы на консоль. Затем найти произведение данных элементов и вывести его на консоль.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



The screenshot shows an IDE window titled 'pythonProject3 - main.py'. The code in the editor is as follows:

```
1 b = [1, 3, 5, 7]
2 c = [2, 4, 6, 8]
3 z = min(c) - min(b)
4
5 print('Список b:', b)
6 print('Список c:', c)
7 print('Минимальный элемент списка b:', min(b))
8 print('Минимальный элемент списка c:', min(c))
9 print('Разница:', z)
```

Below the editor is a 'Run' console window showing the output of the program:

```
Список b: [1, 3, 5, 7]
Список c: [2, 4, 6, 8]
Минимальный элемент списка b: 1
Минимальный элемент списка c: 2
Разница: 1

Process finished with exit code 0
```

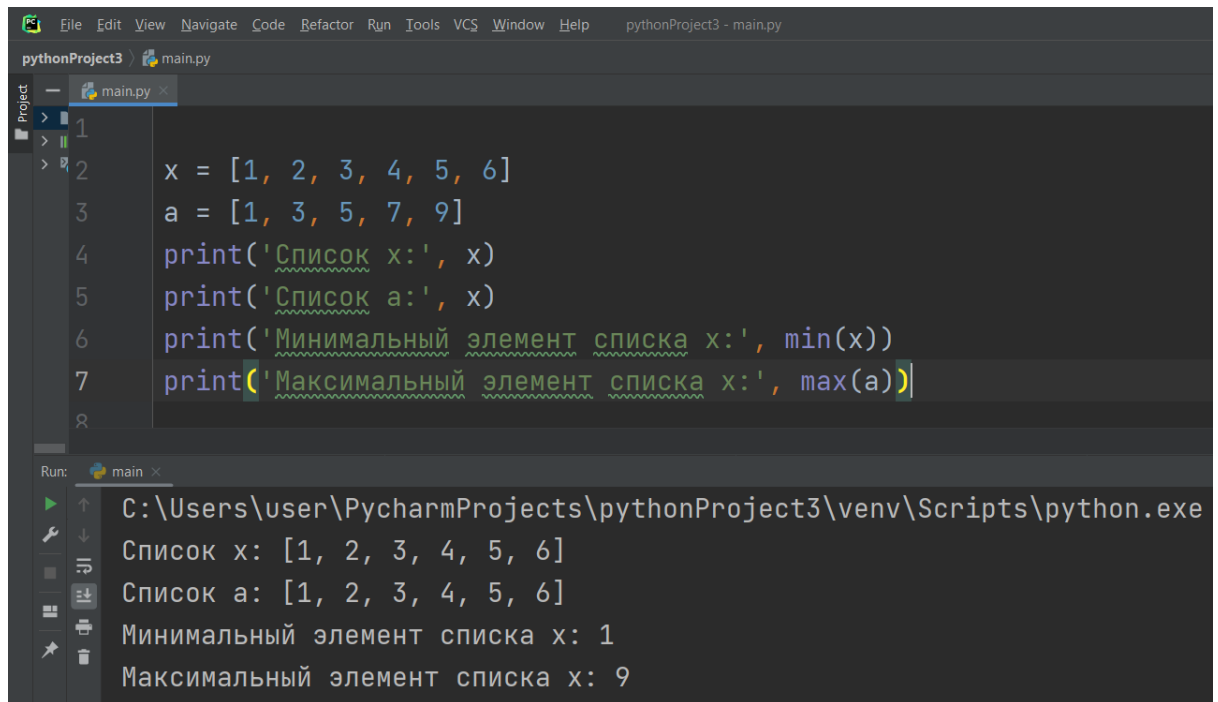
The IDE interface includes a sidebar with 'Project', 'Structure', and 'Bookmarks' views, and a bottom status bar showing 'PEP 8: W292 no newline at end of file', '9:1 CRLF UTF-8 4 spaces Python 3.9 (pythonProject3)', and a 'Run' button.

Задача 6.

Создать программу, в которой вводятся списки 'x' = [1, 2, 3, 4, 5, 6] и 'a' = [1, 3, 5, 7, 9]. Необходимо найти максимальный элемент в списке 'a' и минимальный элемент в списке 'x'. Данные значения вывести на консоль.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



The screenshot shows the PyCharm IDE interface. The top menu bar includes File, Edit, View, Navigate, Code, Refactor, Run, Tools, VCS, Window, and Help. The main editor window displays a Python script in a file named main.py. The script defines two lists, x and a, and prints their minimum and maximum values. The Run console at the bottom shows the output of the script.

```
pythonProject3 > main.py
1
2 x = [1, 2, 3, 4, 5, 6]
3 a = [1, 3, 5, 7, 9]
4 print('Список x:', x)
5 print('Список a:', x)
6 print('Минимальный элемент списка x:', min(x))
7 print('Максимальный элемент списка x:', max(a))
8
```

Run: main ×

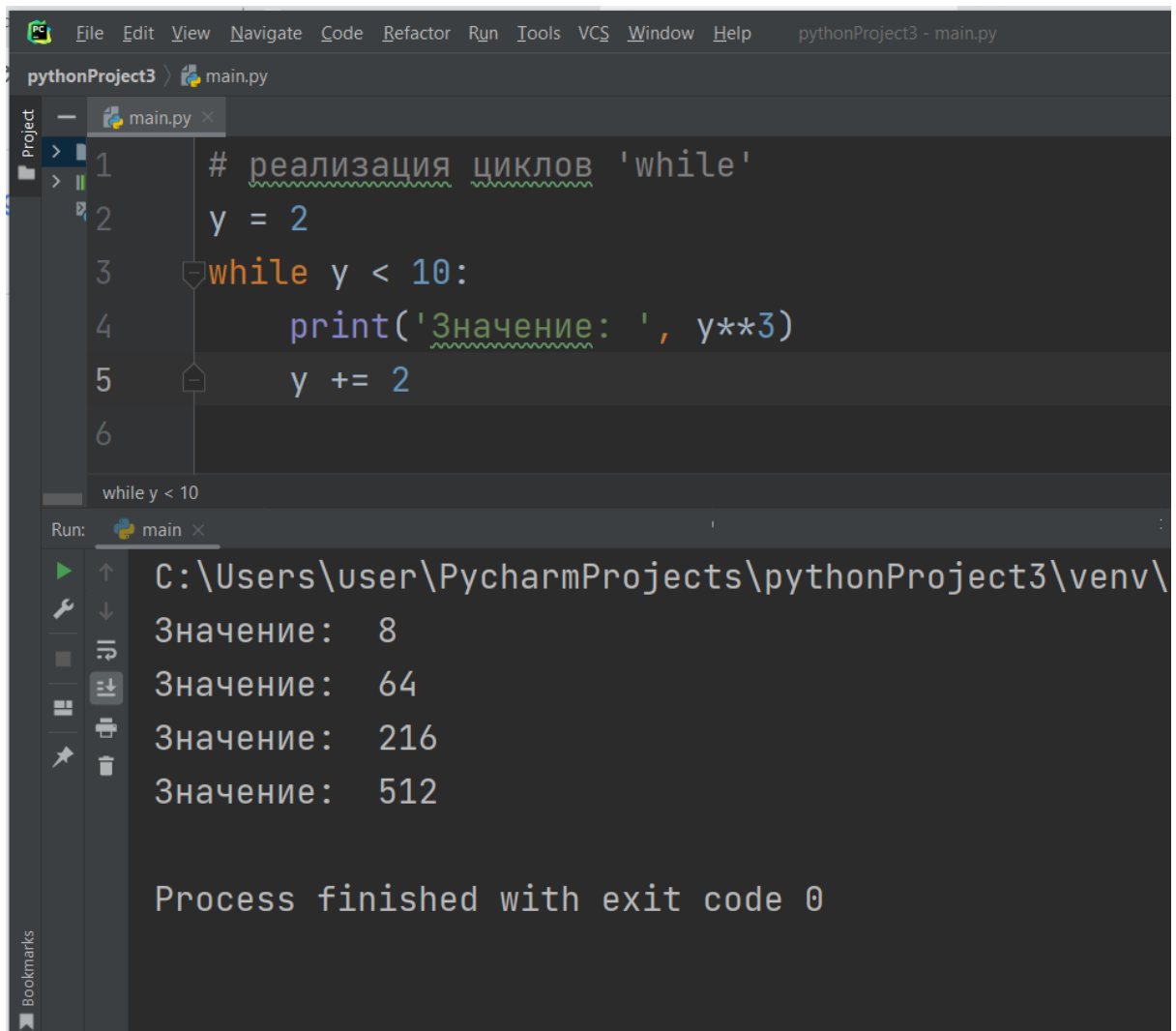
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\Scripts\python.exe
Список x: [1, 2, 3, 4, 5, 6]
Список a: [1, 2, 3, 4, 5, 6]
Минимальный элемент списка x: 1
Максимальный элемент списка x: 9

Задача 7.

Создать программу с использованием цикла **while** и переменной 'y', значение которой, изначально, равно 2. Данный цикл выводит значения переменной 'y' в третьей степени до тех пор, пока значение переменной 'y' не станет равным 10. При каждой итерации значение переменной 'y' увеличивается на 2.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



The screenshot shows the PyCharm IDE interface. The top toolbar includes menus like File, Edit, View, Navigate, Code, Refactor, Run, Tools, VCS, Window, and Help. The main editor window displays a Python file named 'main.py' with the following code:

```
1 # реализация циклов 'while'
2 y = 2
3 while y < 10:
4     print('Значение: ', y**3)
5     y += 2
6
```

Below the editor, the 'Run' console shows the output of the program:

```
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\
Значение: 8
Значение: 64
Значение: 216
Значение: 512

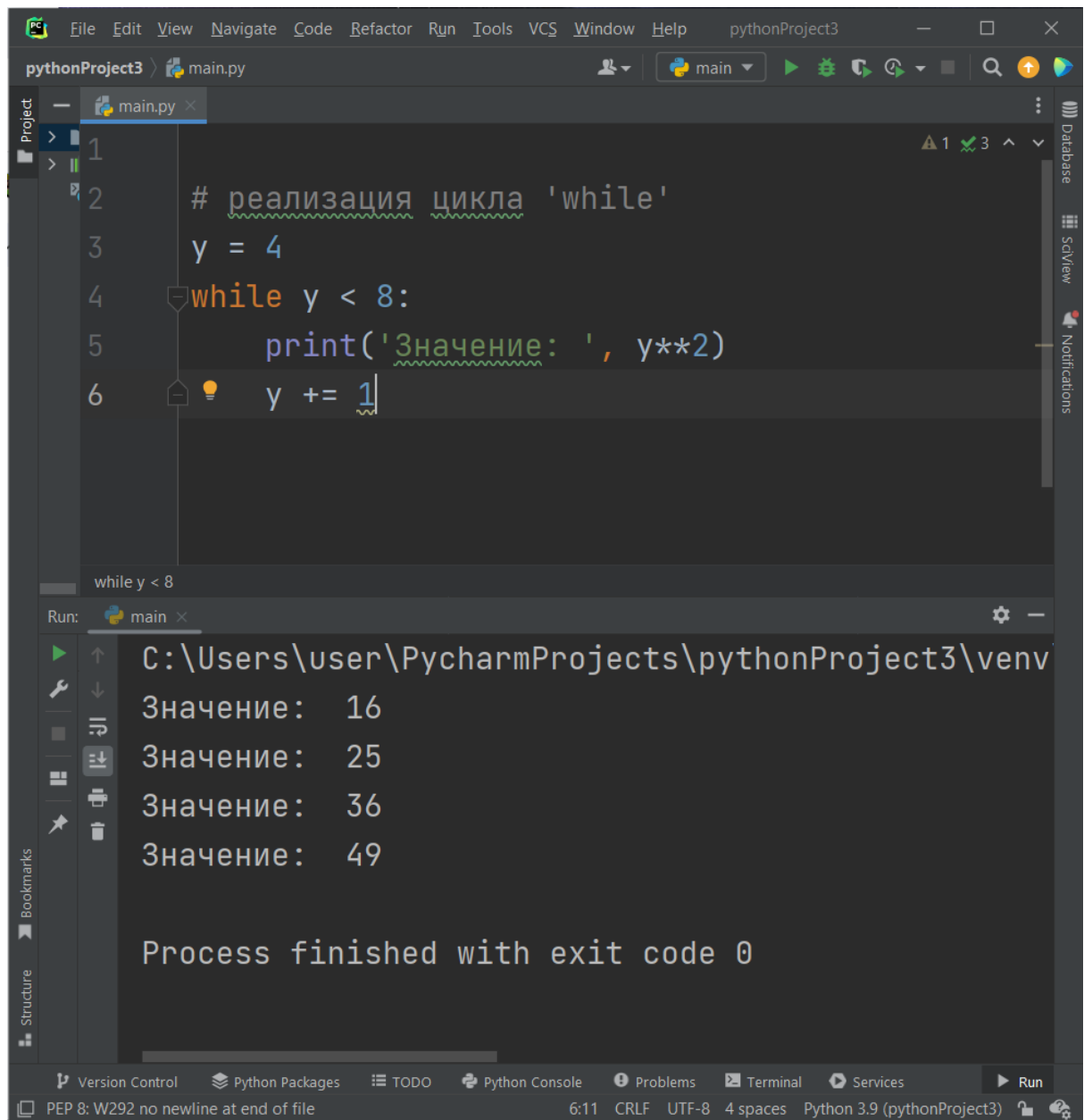
Process finished with exit code 0
```

Задача 8.

Создать программу с использованием цикла **while** и переменной 'y', значение которой, изначально, равно 4. Данный цикл выводит значения переменной 'y' во второй степени до тех пор, пока значение переменной 'y' не станет равным 8. При каждой итерации значение переменной 'y' увеличивается на единицу.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



The screenshot shows the PyCharm IDE interface. The main editor window displays a Python script in `main.py` for a project named `pythonProject3`. The code implements a `while` loop that prints the square of `y` and increments `y` by 1 until it reaches 8. The script is as follows:

```
1  
2 # реализация цикла 'while'  
3 y = 4  
4 while y < 8:  
5     print('Значение: ', y**2)  
6     y += 1
```

Below the editor, the Run console shows the output of the program. The execution path is `C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv`. The output consists of four lines showing the square of `y` for `y` values 4, 5, 6, and 7, followed by a message indicating the process finished successfully.

```
Run: main ×  
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv  
Значение: 16  
Значение: 25  
Значение: 36  
Значение: 49  
  
Process finished with exit code 0
```

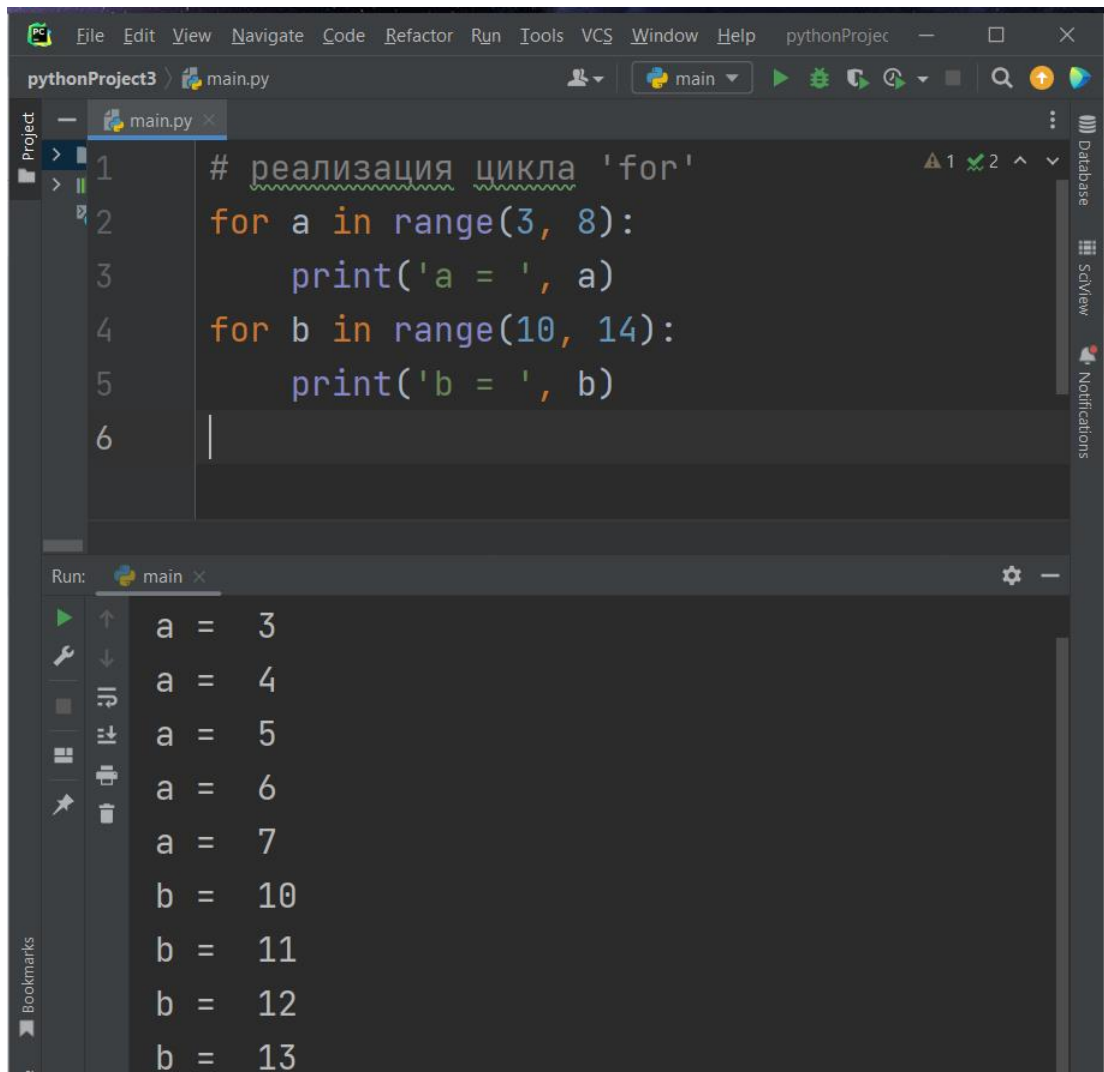
The status bar at the bottom indicates the file encoding is UTF-8, the line ending is CRLF, and the indentation is 4 spaces. The Python version is 3.9.

Задача 9.

Создать программу с использованием цикла **for**. Данный цикл перебирает значения переменной 'a' от 3 до 7 и переменной 'b' от 10 до 13 и выводит соответствующие значения на консоль.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



The screenshot shows an IDE window titled 'pythonProject3' with a file named 'main.py'. The code in the editor is as follows:

```
1 # реализация цикла 'for'
2 for a in range(3, 8):
3     print('a = ', a)
4 for b in range(10, 14):
5     print('b = ', b)
6
```

Below the editor, the 'Run' console shows the output of the program:

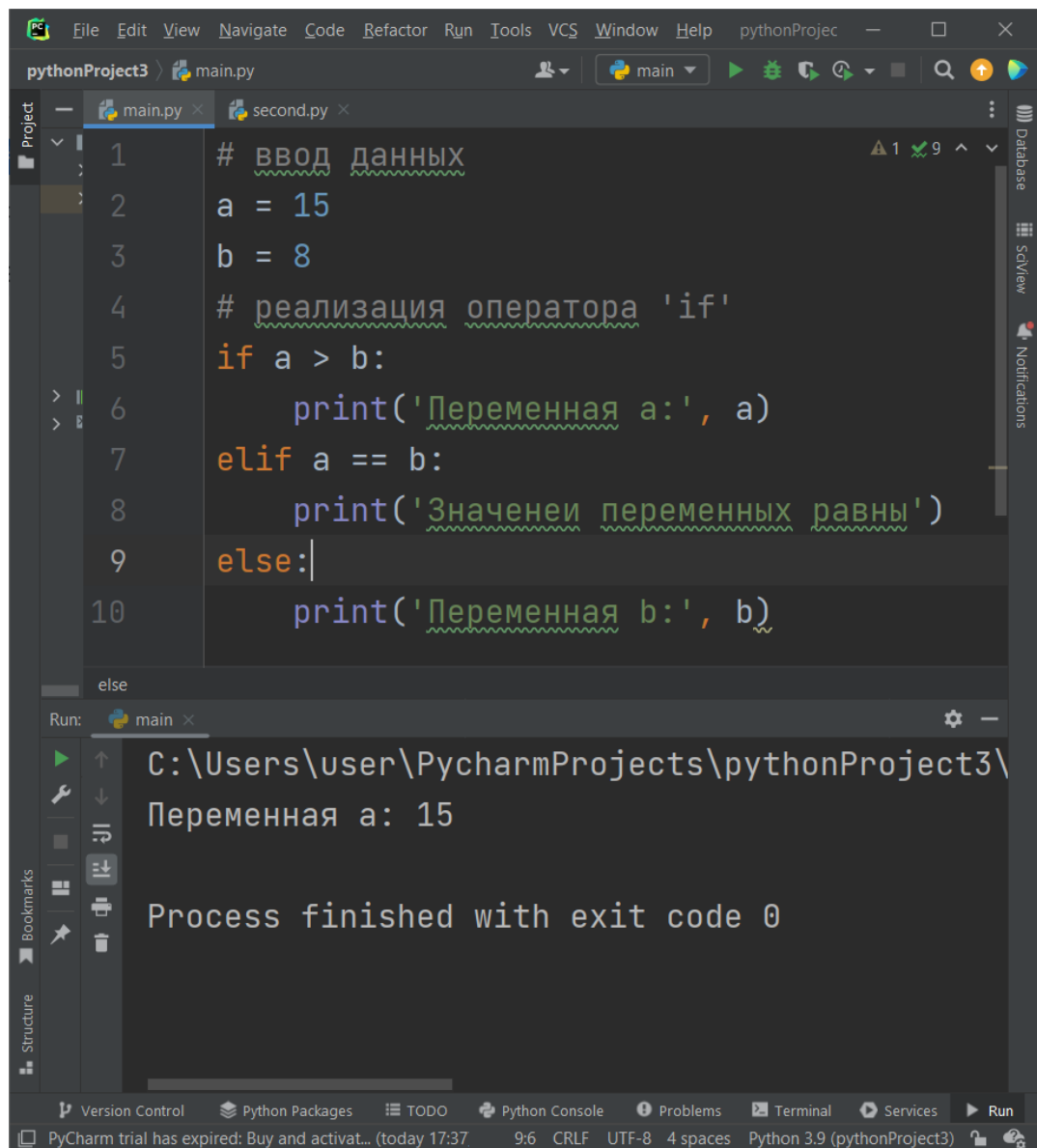
```
Run: main
a = 3
a = 4
a = 5
a = 6
a = 7
b = 10
b = 11
b = 12
b = 13
```

Задача 10.

Создать программу, в которой используются переменные 'a' и 'b'. Реализовать в данной программе оператор 'if' со следующим условием: если значение переменной 'a' больше, чем значение переменной 'b', то выводится значение переменной 'b'; если значения переменных равны, то выводится сообщение 'Значения переменных равны'; в противном случае, выводится значение переменной 'b'. Реализовать все три итерации (в каждой итерации выполняется свое условие). Результаты продемонстрировать на консоли.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



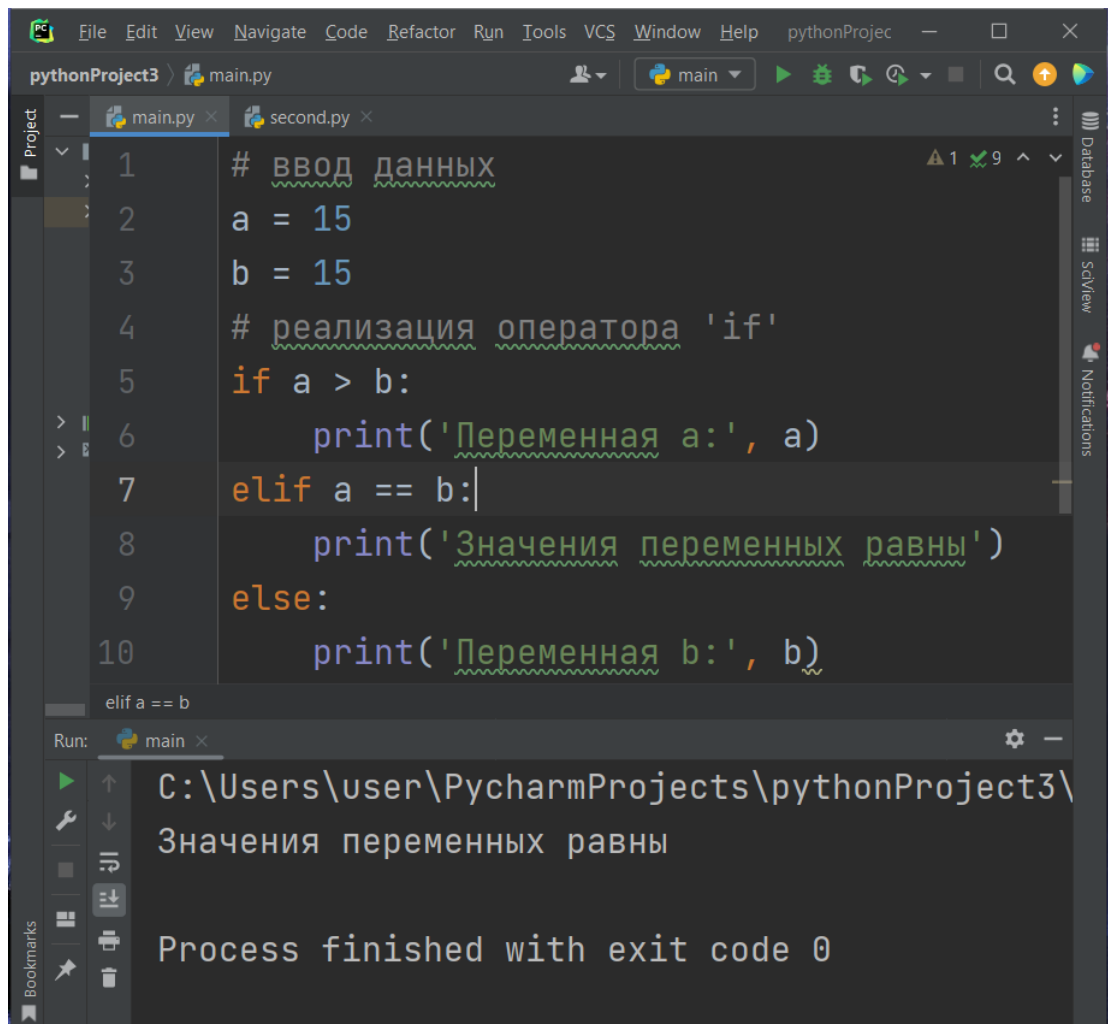
The screenshot shows the PyCharm IDE interface. The main editor window displays a Python script in a file named `main.py`. The script implements an `if-elif-else` statement to compare two variables, `a` and `b`. The code is as follows:

```
1 # ввод данных
2 a = 15
3 b = 8
4 # реализация оператора 'if'
5 if a > b:
6     print('Переменная a:', a)
7 elif a == b:
8     print('Значения переменных равны')
9 else:
10    print('Переменная b:', b)
```

Below the editor, the Run window shows the output of the program. The output is:

```
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\
Переменная a: 15
Process finished with exit code 0
```

The status bar at the bottom of the IDE indicates the current configuration: Python 3.9 (pythonProject3).

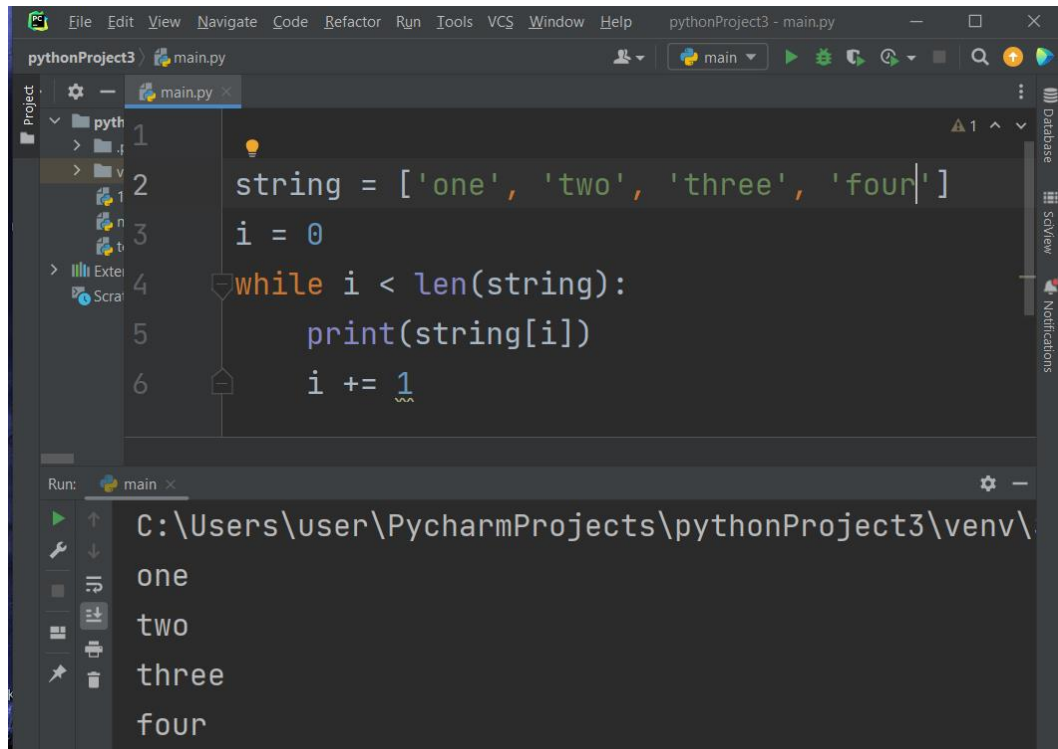


Задача 11.

Создать программу, в которой происходит перебор элементов списка с именем **'words'** при помощи цикла **while**.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



The screenshot shows the PyCharm IDE interface. The main editor window displays a Python script in `main.py` for a project named `pythonProject3`. The script defines a list `string` with elements `'one', 'two', 'three', 'four'` and uses a `while` loop to iterate through the list, printing each element. The `Run` button is visible in the top toolbar. Below the editor, the `Run` console shows the output of the script: `one`, `two`, `three`, and `four` on separate lines.

```
1 string = ['one', 'two', 'three', 'four']
2 i = 0
3
4 while i < len(string):
5     print(string[i])
6     i += 1
```

Run: main x

C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\
one
two
three
four

Задача 12.

Написать программу с двумя глобальными переменными (имена задаются произвольно), которая вычисляет разность данных двух чисел.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:

main.py	Shell
<pre>1 global c 2 c = 1000 3 global x 4 x = 500 5 6 7 def difference(): 8 result = c - x 9 print("Разность:", result) 10 11 print(difference())</pre>	<pre>Разность: 500 None > </pre>

Задача 13.

Используя встроенные функции `max()` и `sum()`, найти максимальное значение в последовательности `x = [1, 3, 5, 10, 11]` и посчитать сумму элементов в последовательности `y = [10, 55, 12, 100]`.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



```
1 x = [1, 3, 5, 10, 11]
2 y = [10, 55, 12, 100]
3 print("Максимальное число в последовательности x: ", max(x))
4 print("Сумма элементов в последовательности y: ", sum(y))
```

Output

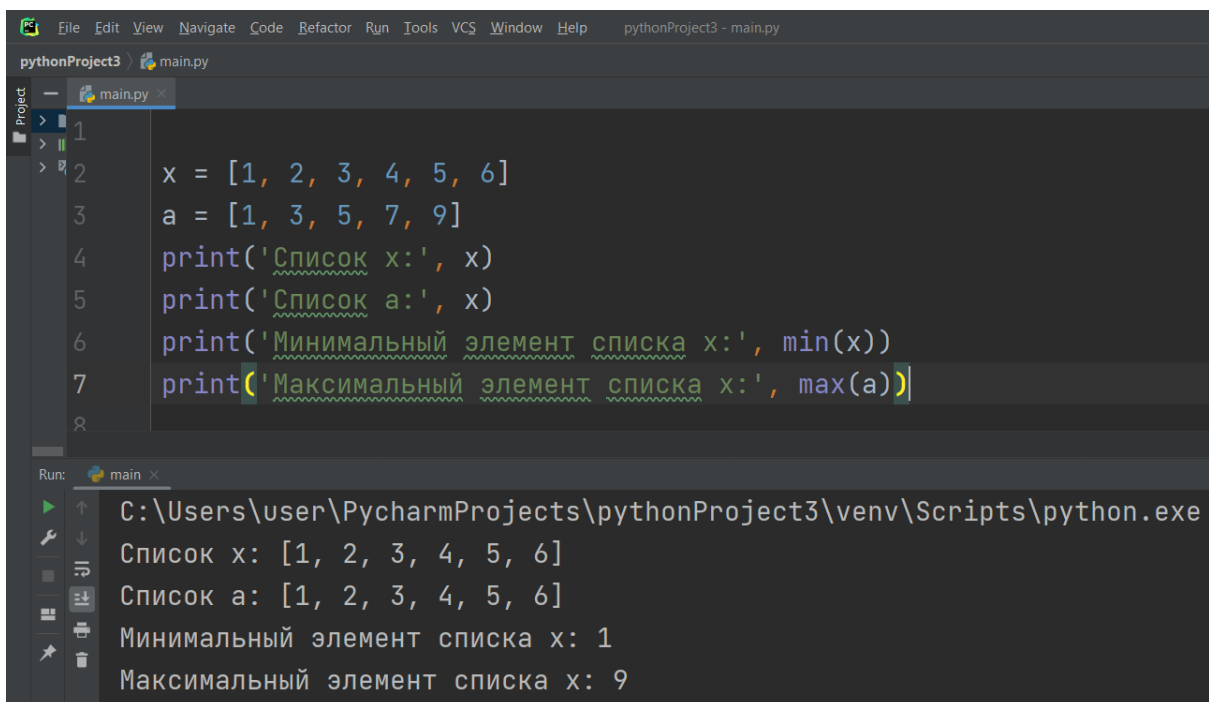
```
Максимальное число в последовательности x: 11
Сумма элементов в последовательности y: 177
```

Задача 14.

Создать программу, в которой вводятся списки `'x' = [1, 2, 3, 4, 5, 6]` и `'a' = [1, 3, 5, 7, 9]`. Необходимо найти максимальный элемент в списке `'a'` и минимальный элемент в списке `'x'`. Данные значения вывести на консоль.

Решение.

Напишем код для решения данной практической задачи и посмотрим на вывод:



```
1
2 x = [1, 2, 3, 4, 5, 6]
3 a = [1, 3, 5, 7, 9]
4 print('Список x:', x)
5 print('Список a:', a)
6 print('Минимальный элемент списка x:', min(x))
7 print('Максимальный элемент списка a:', max(a))
```

Run: main

```
C:\Users\user\PycharmProjects\pythonProject3\venv\Scripts\python.exe
Список x: [1, 2, 3, 4, 5, 6]
Список a: [1, 3, 5, 7, 9]
Минимальный элемент списка x: 1
Максимальный элемент списка a: 9
```

