



Introdução à Linguagem Python

Paradigmas de Linguagens de Programação

Ricardo Willian Pontes da Silva

Ausberto S. Castro Vera

27 de setembro de 2022



Copyright © 2022 Ricardo Willian Pontes da Silva e Ausberto S. Castro Vera

UENF - UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE FLUMINENSE DARCY RIBEIRO

CCT - CENTRO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA

LCMAT - LABORATÓRIO DE MATEMÁTICAS

CC - CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Primeira edição, Maio 2019

Sumário

1	Introdução	5
1.1	Aspectos históricos da linguagem Python	5
1.2	Áreas de Aplicação da Linguagem	6
1.2.1	Big Data	6
1.2.2	Orientação a objetos	7
1.2.3	Processamento de imagens	7
2	Conceitos básicos da Linguagem Python	9
2.1	Variáveis e constantes	9
2.2	Tipos de Dados Básicos	9
2.2.1	Inteiro (int)	10
2.2.2	Ponto flutuante (float)	10
2.2.3	String	10
2.3	Tipos de Dados de Coleção	12
2.3.1	Tipos Sequenciais	12
2.3.2	Tipos Conjunto	12
2.3.3	Tipos Mapeamento	12
2.4	Estrutura de Controle e Funções	12
2.4.1	O comando IF	12
2.4.2	Laço FOR	12
2.4.3	Laço WHILE	12
2.5	Módulos e pacotes	12
2.5.1	Módulos	12
2.5.2	Pacotes	12

Bibliografia	14
Index	15



1. Introdução

A linguagem de Programação Python, criada pelo holandês Guido Van Rossum em meados das décadas de 1980 à 1990, se caracteriza por ser do tipo *Very High Level Languages* (VHLL), ou seja, isso torna a linguagem em alto nível de abstração, porém não voltada apenas para a programação profissional, mas também se destacando em instituições de ensino e por indivíduos autodidatas que desejam ingressar no Python como primeira linguagem. Desta forma, Python também se destaca em detrimento das demais linguagens de programação existentes no mercado pela simplicidade em sua sintaxe, código aberto e também por ser executável em multi-plataformas.

Com a evolução da programação, os paradigmas das linguagens também foram se modificando com relação ao tempo, com a linguagem Python não foi diferente, tendo como base o paradigma orientado à objetos, mas também ainda permitindo a criação de códigos na forma procedural, abrangendo diferentes tipos de aplicações (de grandes e pequenas proporções) e desenvolvedores (Profissionais do nível básico ao avançado). Com isso, Python possibilita a migração de um paradigma para outro de forma natural e espontânea por parte do programador.

1.1 Aspectos históricos da linguagem Python

Python surgiu como uma possível solução para as deficiências das linguagens de programação mais aquecidas da época, como C, tendo como filosofia principal a fácil aplicação e intuitiva.

A seguir, menciona-se alguns aspectos históricos da linguagem Python, baseados em [\[Per16\]](#), [\[Sev15\]](#), [\[Lab\]](#):

- Criado por Guido van Rossum, um holandês de aproximadamente 26 anos em 1982, quando trabalhava no CWI (Centrum Wiskunde & Informatica), em Amsterdã, Holanda.
- Após pensar na linguagem de programação, sua nomeação veio com base no padrão exercido pela organização que seu criador atuava, que se dava por nomenclaturas de animais. Desta forma, Van Rossum, que era fã de um seriado de comédia da BBC *Monty Python's Flying Circus* nomeou-a como Python. .
- Python 0.9.0 foi lançado em 1991. Esta versão incluía manipulação de exceções, classes,

listas e strings. Também foram incluídos alguns aspectos de programação funcional: lambda, maps, filtros e reduce.

- Em 1995, Guido continuou seu trabalho sobre Python na Corporation for National Research Initiatives (CNRI) em Reston, Virginia, USA.
- Python 1.6 foi lançado no CNRI em
- No ano 2000, Guido e a equipe de desenvolvimento principal do Python foram para BeOpen.com para formar a equipe BeOpen PythonLabs.
- Python 2.0 foi lançado no ano 2000
- Em 2001, foi formada a PSF (Python Software Foundation), uma organização sem fins lucrativos que mantém e coordena o uso da linguagem. Atualmente, o PSF é suportado por grandes empresas como Google, Microsoft e Globo.com, que também utilizam Python em seus sistemas.
- Python 3.0 foi lançado em dezembro de 2008

Figura 1.1: Logo da Linguagem Python



Fonte: (VRDJ95)

1.2 Áreas de Aplicação da Linguagem

A linguagem Python, diferente da grande maioria em uso atualmente, não possui uma aplicação em específico, podendo ser encontrada no desenvolvimento *Backend/Frontend* como são divididas atualmente áreas mais fomentadas da computação, mas também sendo utilizada em meios como processamento de imagem, aplicações *Mobile*, *Data Science* e inúmeras outras.

Vale destacar também que, como a linguagem de programação Python é muito versátil, diversas companhias utilizam de sua estrutura para aplicar em seus serviços que serão fornecidos ao cliente. Podemos citar empresas que utilizam-se da linguagem Python: Dropbox, Yahoo, Intel, Cisco, HP, IBM e etc. Como citado por [dSS19]

A linguagem Python também pode ser integrada com diversas outras linguagens de programação, como Java, JavaScript e C. Desta forma, abrangendo ainda mais o seu uso e o perfil do profissional ao qual irá ser responsável pela aplicação.

1.2.1 Big Data

Com o avanço da tecnologia e a conectividade em praticamente todos os meios populacionais, é necessário um estudo e análise dos dados gerados por essa conexão. A área da tecnologia responsável por essa manipulação é chamada de análise de dados, que se tornará ainda mais necessária para que haja tomadas de decisões assertivas.

Por ser uma linguagem fortemente prototipada, de alto nível, orientada a objetos e dinâmica, o Python é uma das mais famosas linguagens para se trabalhar com manipulação de dados e desenvolvimento científico atuantes no mercado.[McK19]

Outro fator que contribui para o Python ser largamente utilizado nesse meio de aplicação quantitativa e analítica é a grande quantidade de bibliotecas existentes que auxiliam desde o

profissional mais iniciante ao mais experiente, com arquitetura robusta para suportar grandes aplicações. Como algumas dessas bibliotecas, podemos citar, NumPy, Pandas, Matplotlib dentre diversas outras

1.2.2 Orientação a objetos

Python é classificada como uma linguagem orientada a objetos, porém também é permissiva ao desenvolvimento de forma imperativa e funcional, ou seja, dizemos que Python é uma linguagem de multi-paradigmas. O paradigma orientado a objeto é baseado no conceito de classes, objetos, métodos e atributos, que visam representar o mundo real [Bar19].

Nesta linguagem de programação, tudo o que existe é um objeto. Atributos, classes, métodos, números e tudo o que existe em uma linguagem mesmo que não necessariamente orientada a objetos, se torna um objeto ao contrário da programação orientada a procedimentos.

Desta forma, a Orientação a Objetos na linguagem Python proporciona uma otimização do tempo, maior qualidade nos projetos e maior clareza de entendimento por parte do programador a qual está desenvolvendo a aplicação. Tais pontos positivos se dão uma vez que a estrutura da Python visa retratar o mais próximo possível de como as coisas se agrupam na vida real.

1.2.3 Processamento de imagens

Pela sua sintaxe de simples entendimento, robustez para grades aplicações e agilidade, o Python é altamente utilizado na área da computação responsável por processar e extrair informações de imagens. Esse processo se faz necessário nos dias atuais uma vez que a automação e inteligência dos aparelhos está cada vez mais presente no cotidiano, como, redares inteligentes, seleção de alimentos, dentre diversas outras.

Para realizar essas operações e análises, Python conta com uma grande quantidade de bibliotecas funcionais e uma significativa comunidade para auxiliar o programador. Podemos citar bibliotecas como, NumPy (*Numeric Python*), Scipy (*Scientific Python*), Matplotlib. Ambas têm como função principal operar funções matemáticas de maneira ágil e eficiente, como matrizes e vetores. Vale destacar também que, tais áreas que envolvem tomadas de decisão como processamento de imagem, inteligência artificial e etc, são tratadas como a nova fase da computação, onde aparelhos serão capazes de se assemelhar com os seres humanos em atividades rotineiras. Desta forma, podemos definir a linguagem Python como sendo uma linguagem do futuro e que possibilitará ao programador se manter atualizado [Bar19].



2. Conceitos básicos da Linguagem Python

Neste capítulo será apresentado conceitos básicos da linguagem Python, como, seus tipos primitivos de variáveis e constantes presentes na linguagem, suas estruturas, sua sintaxe e semântica e também seu o uso de pacotes disponíveis para a construção de códigos. Os livros básicos para o estudo da Linguagem Python são: [Man18], [Sum13], [Gut15], [Per16]

Considerando que a linguagem Python ([Man18]) é definida como sendo pseudocódigo executável pela sua semelhança com a facilidade de entendimento de algoritmos voltados para a aprendizagem. Desta forma, nos sentiremos familiarizados com a construção de seus códigos, ou então não ocorrerá grandes dificuldades de serem entendidos.

2.1 Variáveis e constantes

Antes de entendermos o que se refere a parte prática da aplicação de variáveis e constantes na linguagem Python, vale ressaltar uma nota que já foi expresso anteriormente, que se trata do fato de que nesta linguagem, tudo é classificado como objeto. Desta forma, conceitos anteriormente conhecidos de linguagens anteriores não serão mais utilizados, como a direta referência de memória ao ocorrer a criação e alocação de variáveis.

Com isso, é dito que a linguagem Python é dinamicamente tipada, o que refere ao fato de não se precisar especificar o seu tipo primitivo "tamanho que ocuparia na memória".

2.2 Tipos de Dados Básicos

De acordo com, [Men16], em Python temos variáveis de tipos primitivos como *int*, que alocará números inteiro entre -2.147.483.648 a 2.147.483.647, ou seja, esse tipo de variável tem como tamanho na memória 32 bits. Temos também o tipo *float*, que tem como capacidade armazenar números facionários entre $1.7 * 10^{-8}$ a $3.4 * 10^8$. E por fim, temos também o tipo primitivo *string*, que terá seu tamanho na memória variável de acordo com sua alocação.

2.2.1 Inteiro (int)

Dizemos que um valor atribuído a uma variável é do tipo *int* se e somente se, o mesmo não houver pontos flutuantes. Abaixo está sendo representado um exemplo de atribuição na linguagem Python para um melhor entendimento.

```
>>> #atribuicao simples em Python (int)
>>> numero = 2
>>> numero += 4
O valor final da variavel 'numero' sera 6, uma vez que
a mesma recebeu duas atribuicoes.
```

Assim como em outras linguagens de programação, é possível fazer mudança de tipos de um valor já existente de uma variável para outra. Por exemplo, utilizar do chamado *cast* para atribuir a uma variável do tipo *int*, um valor que como já visto anteriormente, não se encaixaria nesta categoria. Abaixo será apresentado exemplos de *casting* na linguagem Python.

```
>>> #atribuicao com casting na linguagem Python
>>> x = int(3) O valor de x sera 3
>>> y = int(3.5) O valor de y sera 3
>>> z = int("3") O valor de z sera 3
```

2.2.2 Ponto flutuante (float)

Assim como visto anteriormente, uma variável pode ser considerada do tipo *float* se a mesma contiver números fracionários, ou seja, contendo números de ponto flutuante. Abaixo será apresentado um pequeno trecho de código contendo um exemplo de atribuição para um melhor entendimento.

```
>>> #atribuicao simples em Python (float)
>>> numero = 2.3
>>> valor = 2.1
>>> total = numero + valor
O valor final da variavel 'total' sera 4.4, uma vez que
a mesma recebeu a atribuicao da variavel 'numero'
que contem 2.3 e da variavel 'valor' 2.1.
```

A linguagem Python também conta com uma funcionalidade de retorno do tipo de uma variável existente. Essa prática tende a ajudar o programador ao decorrer do código em atividades que necessitem de uma tomada de decisão por exemplo. Abaixo será apresentado um trecho de código com o objetivo de elucidar o conteúdo.

```
>>> #Retorno de um tipo na linguagem Python (float)
>>> x = 2.15.
>>> y = 3.0
>>> z = -0.32

print(type(x))
print(type(y))
print(type(z))
```

2.2.3 String

Um string é uma sequência de caracteres considerado como um item de dado simples. Para Python, um string é um array de caracteres ou qualquer grupo de caracteres escritos entre dobre aspas ou aspas simples. Por exemplo,

```
>>> #usando aspas simples
>>> pyStr1 = 'Brasil'
>>> print (pyStr1)  Brasil
>>> #usando aspas duplas
>>> pyStr2 = "Oi, tudo bem?"
>>> print (pyStr2)
Oi, tudo bem?
```

- *Concatenação de strings*

Strings podem ser concatenadas utilizando o operador +, e o seu comprimento pode ser calculado utilizando o operador len(string)

```
>>> # concatenando 2 strings
>>> pyStr = "Brasil" + " verde amarelo"
>>> print (pyStr)
Brasil verde amarelo
>>> print (len(pyStr))
20
```

- *Operador de indexação*

Qualquer caracter de um string ou sequência de caracteres pode ser obtido utilizando o operador de indexação []. Existem duas formas de indexar em Python, os caracteres de um string:

Index com inteiros positivos indexando a partir da esquerda começando com 0 e onde 0 é o index do primeiro caracter da sequência

Index com inteiros negativos indexando a partir da direita começando com -1, e onde -1 é o último elemento da sequência, -2 é o penúltimo elemento da sequência, e assim sucessivamente.

```
>>> # Indexando strings
>>> pyStr = "Programando"
>>> print (len(pyStr))
11
>>> print (pyStr)
Brasil verde amarelo
```

- *Operador de Fatias*

O operador de acesso a itens (caracteres individuais) também pode ser utilizado como operador de fatias, para extrair uma fatia inteira (subsequência) de caracteres de um string. O operador de Fatias possui três sintaxes:

```
seq[ inicio ]
seq[ inicio : fim ]
seq[ início : fim : step ]
onde início, fim e step são números inteiros.
```

```
>>> # Indexando strings
>>> pyStr = "Programando Python"
>>> print (len(pyStr))
11
>>> print (pyStr)
Brasil verde amarelo
```

2.3 Tipos de Dados de Coleção

2.3.1 Tipos Sequenciais

2.3.2 Tipos Conjunto

2.3.3 Tipos Mapeamento

2.4 Estrutura de Controle e Funções

2.4.1 O comando IF

2.4.2 Laço FOR

2.4.3 Laço WHILE

2.5 Módulos e pacotes

2.5.1 Módulos

2.5.2 Pacotes

Código fonte para a linguagem Python:

```
number_1 = int(input('Ingresse o primeiro numero: '))
number_2 = int(input('Ingresse o segundo numero: '))

# Soma
print('{} + {} = '.format(number_1, number_2))
print(number_1 + number_2)

# Subtração
print('{} - {} = '.format(number_1, number_2))
print(number_1 - number_2)

# Multiplicação
print('{} * {} = '.format(number_1, number_2))
print(number_1 * number_2)

# Divisão
print('{} / {} = '.format(number_1, number_2))
print(number_1 / number_2)
```



Referências Bibliográficas

- [Bar19] Felipe Barelli. *Introducao a visao computacional uma abordagem pratica com python e opencv*. Casa do codigo, 2019. Citado na página 7.
- [dSS19] Rogério Oliveira da Silva and Igor Rodrigues Sousa Silva. *Linguagem de Programacao Python*, volume 10. 2019. Citado na página 6.
- [Gut15] John V. Guttag. *Introdução à Computação e Programação Usando Python*. Infopress Nova Mídia, São Paulo, edição revista e ampliada edition, 2015. Citado na página 9.
- [Lab] Josue Labaki. *Introducao a Python Modulo A*. Citado na página 5.
- [Man18] José Augusto NG Manzano. *Introdução à linguagem Python*. Novatec Editora, 2018. Citado na página 9.
- [McK19] Wes McKinney. *Python para analise de dados*. Novatec Editora, May 2019. Citado na página 6.
- [Men16] Nilo Ney Coutinho Menezes. *Introdução à programação com Python—2ª edição: Algoritmos e lógica de programação para iniciantes*. Novatec Editora, 2016. Citado na página 9.
- [Per16] Ljubomir Perkovic. *Introdução à Computação usando Python: un foco no desenvolvimento de Aplicações*. LTC Livros Técnicos e Científicos Editora Ltda, Rio de Janeiro, 2016. Citado 2 vezes nas páginas 5 e 9.
- [Sev15] C. Severance. Guido van Rossum: The Early Years of Python. *Computer*, 48(2):7–9, Feb 2015. Citado na página 5.
- [Sum13] Mark Summerfield. *Programação em Python 3 - Uma Introdução Completa à Linguagem Python*. Biblioteca do Programador. Alta Books Editora, Rio de Janeiro, 2013. Citado na página 9.

- [VRDJ95] Guido Van Rossum and Fred L Drake Jr. *Python tutorial*. Centrum voor Wiskunde en Informatica Amsterdam, The Netherlands, Scotts Valley, CA, 1995. Citado na página 6.

Disciplina: Paradigmas de Linguagens de Programação 2022

Linguagem: Python

Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva

Ficha de avaliação:

Aspectos de avaliação (requisitos mínimos)	Pontos
Introdução (Máximo: 01 pontos) <ul style="list-style-type: none"> • Aspectos históricos • Áreas de Aplicação da linguagem 	
Elementos básicos da linguagem (Máximo: 01 pontos) <ul style="list-style-type: none"> • Sintaxe (variáveis, constantes, comandos, operações, etc.) • Cada elemento com exemplos (código e execução) 	
Aspectos Avançados da linguagem (Máximo: 2,0 pontos) <ul style="list-style-type: none"> • Sintaxe (variáveis, constantes, comandos, operações, etc.) • Cada elemento com exemplos (código e execução) • Exemplos com fonte diferenciada (listing) 	
Mínimo 5 Aplicações completas - Aplicações (Máximo : 2,0 pontos) <ul style="list-style-type: none"> • Uso de rotinas-funções-procedimentos, E/S formatadas • Uma Calculadora • Gráficos • Algoritmo QuickSort • Outra aplicação • Outras aplicações ... 	
Ferramentas (compiladores, interpretadores, etc.) (Máximo : 1,0 pontos) <ul style="list-style-type: none"> • Ferramentas utilizadas nos exemplos: pelo menos DUAS • Descrição de Ferramentas existentes: máximo 5 • Mostrar as telas dos exemplos junto ao compilador-interpretador • Mostrar as telas dos resultados com o uso das ferramentas • Descrição das ferramentas (autor, versão, homepage, tipo, etc.) 	
Organização do trabalho (Máximo: 01 ponto) <ul style="list-style-type: none"> • Conteúdo, Historia, Seções, gráficos, exemplos, conclusões, bibliografia • Cada elemento com exemplos (código e execução, ferramenta, nome do aluno) 	
Uso de Bibliografia (Máximo: 01 ponto) <ul style="list-style-type: none"> • Livros: pelo menos 3 • Artigos científicos: pelo menos 3 (IEEE Xplore, ACM Library) • Todas as Referências dentro do texto, tipo [ABC 04] • Evite Referências da Internet 	
Conceito do Professor (Opcional: 01 ponto)	
<p style="text-align: right;">Nota Final do trabalho:</p>	

Observação: Requisitos mínimos significa a metade dos pontos