## Python知识点

CSDN

列表：list

Java，python，js：各自的祖宗都是谁

1. 恢复到初始设置：rm -r ~/.PyCharm
2. 查询保存位置：which python
3. 格式化字符：%s 字符串； %f float ； %d ；%% %
4. Pass：关键字是一个占位符，不会进行任何操作
5. 可变数据类型：
   1. 字典:dict
   2. 列表list

不可变数据类型：

1. 整数类型：int，bool，float，complex，long(2.x)
2. 字符串:str
3. 元组:tuple
4. 在字典中不能使用可变数据类型作为key
5. Hash（哈希）

接收一个不可变数据类型

返回一个整数

1. 函数内部不允许直接修改全局变量的值，只会在函数内部定义一个局部变量

如果想要在函数内部修改全局变量，则需要global 修饰全局变量名

1. 如果一个返回值是一个元组，则可以省略掉小括号
2. 接受元组返回值可以生命多个变量接受元组中的各个数据，元组中的数据要和声明的变量保持一致
3. 在函数内部对传入的参数进行赋值操作，不会对原参数产生影响。

如果是使用方法进行操作，便会修改原参数

1. 缺省参数，必须要在整个参数列表的最后面，如果有多个缺省参数，则需要指定缺省参数的参数名
2. 递归，递归相当于每次递归后的值都会重新生成一个属于递归当前的函数的变量保存起来，并在满足条件后再次返回的时候进行累加，第一次返回的时候返回的是1，临时变量加上返回后的函数中进行相加，便可以进行累加
3. Self：哪个对象调用的方法，self就是哪个对象的引用

\_\_init\_\_:初始化对象会自动调用\_\_init\_\_方法

1. 身份判断符：is , not is,is会判断引用是否相等，判断None使用is，=号判断值是否相等
2. 伪私有属性和方法：在名称前面加两个“\_”，强制访问类名前加一个“\_”，（\_类名\_\_属性名或方法名）
3. 导入部分工具：from 模块名 import 工具名，不需要通过模块名来进行调用，如果导入的模块同名了，后导入的会覆盖掉之前导入的模块，可以使用as关键字起一个别名
4. 包（模块）位置：包名.\_\_file\_\_
5. 使用pygame：首先初始化方法pygame.init()

卸载模块：pygame.quit() ,游戏退出前卸载