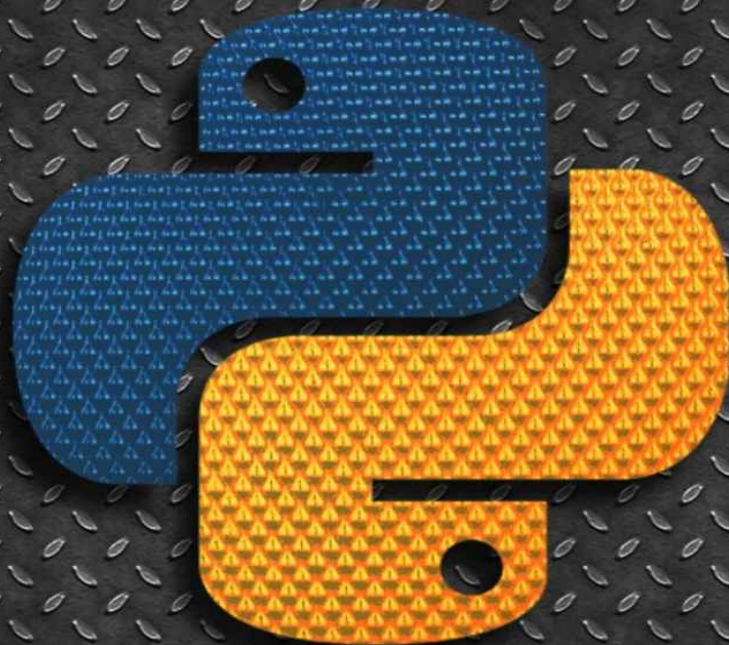


Python do ZERO

à Programação Orientada a Objetos

Fernando Feltrin

Edição atualizada e ampliada.



Python do ZERO

à Programação Orientada a Objetos

Fernando Feltrin

Edição atualizada e ampliada.

Índice

[Índice](#)

[Por quê programar? E por quê em Python?](#)

[Metodologia](#)

[1 – Introdução](#)

[Por quê Python?](#)

[Um pouco de história](#)

[Guido Van Rossum](#)

[A filosofia do Python](#)

[Empresas que usam Python](#)

[O futuro da linguagem](#)

[Python será o limite?](#)

[2 – Ambiente de programação](#)

[Linguagens de alto, baixo nível e de máquina](#)

[Ambientes de desenvolvimento integrado](#)

[Principais IDEs](#)

[3 – Lógica de programação](#)

[Algoritmos](#)

[Sintaxe em Python](#)

[Palavras reservadas](#)

[Análise léxica](#)

[Indentação](#)

[4 – Estrutura básica de um programa](#)

[5 – Tipos de dados](#)

[6 – Comentários](#)

[7 – Variáveis / objetos](#)

[Declarando uma variável](#)

[Declarando múltiplas variáveis](#)

[Declarando múltiplas variáveis \(de mesmo tipo\)](#)

[8 – Funções Básicas](#)

[Função print\(.\)](#)

[Função input\(.\)](#)

[Explorando a função print\(.\)](#)

[Interação entre variáveis](#)

[Conversão de tipos de dados](#)

[9 – Operadores](#)

[Operadores de Atribuição](#)

[Atribuições especiais](#)

[Operadores aritméticos](#)

[Operadores Lógicos](#)

[Tabela verdade](#)

[Operadores de membro](#)

[Operadores relacionais](#)

[Operadores usando variáveis](#)

[Operadores usando condicionais](#)

[Operadores de identidade](#)

[10 – Estruturas condicionais](#)

[Ifs, elifs e elses](#)

[And e Or dentro de condicionais](#)

[Condicionais dentro de condicionais](#)

[Simulando switch/case](#)

[11 - Estruturas de repetição](#)

[While](#)

[For](#)

[12 – Strings](#)

[Trabalhando com strings](#)

[Formatando uma string](#)

[Convertendo uma string para minúsculo](#)

[Convertendo uma string para maiúsculo](#)

[Buscando dados dentro de uma string](#)

[Desmembrando uma string](#)

[Alterando a cor de um texto](#)

[Alterando a posição de exibição de um texto](#)

[Formatando a apresentação de números em uma string](#)

[13 – Listas](#)

[Adicionando dados manualmente](#)

[Removendo dados manualmente](#)
[Removendo dados via índice](#)
[Verificando a posição de um elemento](#)
[Verificando se um elemento consta na lista](#)
[Formatando dados de uma lista](#)
[Listas dentro de listas](#)
[Tuplas](#)
[Pilhas](#)
[Adicionando um elemento ao topo de pilha](#)
[Removendo um elemento do topo da pilha](#)
[Consultando o tamanho da pilha](#)

14 – Dicionários

[Consultando chaves/valores de um dicionário](#)
[Consultando as chaves de um dicionário](#)
[Consultando os valores de um dicionário](#)
[Mostrando todas chaves e valores de um dicionário](#)
[Manipulando dados de um dicionário](#)
[Adicionando novos dados a um dicionário](#)

15 – Conjuntos numéricos

[União de conjuntos](#)
[Interseção de conjuntos](#)
[Verificando se um conjunto pertence ao outro](#)
[Diferença entre conjuntos](#)

16 – Interpolação

[Avançando com interpolações](#)

17 – Funções

[Funções predefinidas](#)
[Funções personalizadas](#)
[Função simples, sem parâmetros](#)
[Função composta, com parâmetros](#)
[Função composta, com *args e **kwargs](#)

18 – Comandos dir(.) e help(.)

19 – Builtins e bibliotecas pré-alocadas

[Importando bibliotecas](#)

20 – Módulos e pacotes

Modularização

21 – Programação orientada a objetos

Classes

Definindo uma classe

Alterando dados/valores de uma instância

Aplicando recursividade

Herança

Polimorfismo

Encapsulamento

22 – Tracebacks / exceções

Comandos try, except e finally

23 – Considerações finais

Por quê programar? E por quê em Python?

No âmbito da tecnologia da informação, basicamente começamos a dividir seus nichos entre a parte física (hardware) e sua parte lógica (software), e dentro de cada uma delas existe uma infinidade de subdivisões, cada uma com suas particularidades e usabilidades diferentes.

O aspirante a profissional de T.I. pode escolher entre várias muitas áreas de atuação, e mesmo escolhendo um nicho bastante específico ainda assim há um mundo de conhecimento a ser explorado. Dentro da parte lógica um dos diferenciais é a área da programação, tanto pela sua complexidade quanto por sua vasta gama de possibilidades.

Sendo assim um dos diferenciais mais importantes do profissional de tecnologia moderno é o mesmo ter certa bagagem de conhecimento de programação. No âmbito acadêmico existem diversos cursos, que vão de análise e desenvolvimento de sistemas até engenharia da computação, e da maneira como esses cursos são organizados você irá reparar que sempre haverá em sua grade curricular uma carga horária dedicada a programação. No Brasil a linguagem de programação mais popularmente utilizada nos cursos de tecnologia é C ou uma de suas vertentes, isso se dá pelo fato de C ser uma linguagem ainda hoje bastante popular e que pode servir de base para tantas outras.

Quando estamos falando especificamente da área da programação existe uma infinidade de linguagens de programação que foram sendo desenvolvidas ao longo do tempo para suprir a necessidade de criação de softwares que atendessem uma determinada demanda. Poderíamos dedicar um capítulo inteiro mostrando apenas as principais e suas características, mas ao invés disso vamos nos focar logo em Python.

Hoje com a chamada internet das coisas, data science, machine learning, além é claro da criação de softwares, jogos e sistemas, mais do que nunca foi preciso profissionais da área que soubessem programação. Python é uma linguagem idealizada e criada na década de 80 mas que se mostra hoje uma das mais modernas e promissoras, devido sua facilidade de aprendizado e sua capacidade de se adaptar a qualquer situação. Se você buscar qualquer comparativo de Python em relação a outras linguagens de programação garanto que em 95% dos casos Python sairá em vantagem.

Python pode ser a sua linguagem de programação definitiva, ou abrir muitas portas para aprender outras mais, já que aqui não existe uma real concorrência, a melhor linguagem sempre será aquela que irá se adaptar melhor ao programador e ao projeto a ser desenvolvido.

Sendo assim, independentemente se você já é programador de outra linguagem ou se você está começando do zero, espero que o conteúdo deste pequeno livro seja de grande valia para seu aprendizado dentro dessa área incrível.

Metodologia

Este material foi elaborado com uma metodologia autodidata, de forma que cada conceito será explicado de forma progressiva, sucinta e exemplificado em seguida.

Cada tópico terá seus exemplos e devida explicação, assim como sempre que necessário você terá o código na íntegra e em seguida sua 'engenharia reversa', explicando ponto a ponto o que está sendo feito e os porquês de cada argumento dentro do código.

Cada tópico terá ao menos um exemplo; Cada termo dedicado a programação terá destaque para que você o diferencie em meio ao texto ou explicações.

Desde já tenha em mente que aprender a programar requer atenção e mais do que isso, muita prática. Sendo assim, recomendo que sempre que possível pratique recriando os códigos de exemplo e não tenha medo que testar diferentes possibilidades em cima deles.

Dadas as considerações iniciais, mãos à obra!!!

1 – Introdução

Quando estamos iniciando nossa jornada de aprendizado de uma linguagem de programação é importante que tenhamos alguns conceitos bem claros já logo de início. O primeiro deles é que aprender uma linguagem de programação não é muito diferente do que aprender outro idioma falado, haverá uma sintaxe e uma sequência lógica de argumentos a se respeitar a fim de que seus comandos façam sentido e funcionem.

Com certeza quando você começou a aprender inglês na escola você começou pelo verbo **to be** e posteriormente foi incrementando com novos conceitos e vocabulário, até ter certo domínio sobre o mesmo. Em uma linguagem de programação não é muito diferente, há uma sintaxe, que é a maneira com que o interpretador irá reconhecer seus comandos, e há também uma lógica de programação a ser seguida uma vez que queremos através de linhas/blocos de código dar instruções ao computador e chegar a algum resultado.

Se você pesquisar, apenas por curiosidade, sobre as linguagens de programação você verá que outrora elas eram extremamente complexas, com uma curva de aprendizado longo e que por fim eram pouco eficientes ou de uso bastante restrito. As linguagens de alto nível, como Python, foram se modernizando de forma a que hoje é possível fazer muito com pouco, de forma descomplicada e com poucas linhas de código já estaremos criando programas e/ou fazendo a manutenção dos mesmos.

Se você realmente tem interesse por essa área arrisco dizer que você irá adorar Python e programação em geral. Então chega de enrolação e vamos começar... do começo.

Por quê Python?

Como já mencionei anteriormente, um dos grandes diferenciais do Python, que normalmente é o chamativo inicial por quem busca uma linguagem de programação, é sua facilidade, seu potencial de fazer mais com menos. Não desmerecendo outras linguagens, mas é fato que Python foi desenvolvida para ser descomplicada. E por quê fazer as coisas da forma mais difícil se existem ferramentas para torná-las mais fáceis?

Existe uma piada interna do pessoal que programa em Python que diz:

“- A vida é curta demais para programar em outra linguagem senão em Python.”

Como exemplo veja três situações, um simples programa que exibe em tela a mensagem “Olá Mundo!!!” escrito em C, em JAVA, e por fim em Python.

Olá Mundo!!! em **C**

```
#include<stdio.h>
int main (void)
{
printf("Ola Mundo!!!\n");
return 0;
}
```

Olá Mundo!!! em **JAVA**

```
public class hello {
public static void main (String arg []){
    System.out.println("Olá Mundo!!!");
}
}
```

Olá Mundo!!! em **Python**

```
print('Olá Mundo!!!')
```

Em todos os exemplos acima o retorno será uma mensagem exibida em tela para o usuário dizendo: **Olá Mundo!!!** (*Garanto que agora a piada fez sentido...)

De forma geral o primeiro grande destaque do Python frente a outras linguagens é sua capacidade de fazer mais com menos, e em todas as situações que conheço este padrão se repetirá, será muito mais fácil, mais rápido, com menos linhas de código, programar em Python.

Outro grande diferencial do Python em relação a outras linguagens de programação é o fato dela ser uma linguagem interpretada, em outras palavras, o ambiente de programação que você irá trabalhar tem capacidade de rodar o código em tempo real e de forma nativa, diferente de outras linguagens que tem que estar emulando uma série de parâmetros do sistema ou até mesmo compilando o código para que aí sim seja possível testá-lo.

Outro diferencial é a sua simplicidade sintática, posteriormente você aprenderá sobre a sintaxe Python, mas por hora apenas imagine que em programação (outras linguagens) muitas vezes temos uma grande idéia e ao codificá-la acabamos nos frustrando porque o código simplesmente não funciona, e em boa parte das vezes é por conta de um ponto ou vírgula que ficou sobrando ou faltando no código. Python por ser uma linguagem interpretada deveria sofrer ainda mais com esse problemas mas o que ocorre é ao contrário, o interpretador foca nos comandos e seus parâmetros, os pequenos erros de sintaxe não farão com que o código não funcione...

Por fim, outro grande diferencial do Python se comparado a outras linguagens de programação é que ela nativamente possui um núcleo capaz de trabalhar com uma quantidade enorme de dados de forma bastante tranquila, o que a fez virar a queridinha de quem trabalha com data science, machine learning, blockchain, e outras

tecnologias que trabalham e processam volumes enormes de dados.

Na verdade, eu poderia escrever outro livro só comparando Python com outras linguagens e mostrando suas vantagens, mas acho que por hora já é o suficiente para lhe deixar empolgado, e ao longo desse curso você irá descobrir um potencial muito grande em Python.

Um pouco de história

Em 1989, através do Instituto de Pesquisa Nacional para Matemática e Ciência da Computação, Guido Van Rossum publicava a primeira versão do Python. Derivada do C, a construção do Python se deu inicialmente para ser uma alternativa mais simples e produtiva do que o próprio C. Por fim em 1991 a linguagem Python ganhava sua “versão estável” e já funcional, começando a gerar também uma comunidade dedicada a aprimorá-la. Somente em 1994 foi lançada sua versão 1.0, ou seja, sua primeira versão oficial e não mais de testes, e de lá para cá houveram gigantescas melhorias na linguagem em si, seja em estrutura quanto em bibliotecas e plugins criadas pela comunidade para implementar novos recursos a mesma e a tornar ainda mais robusta.

Atualmente o Python está integrado em praticamente todas novas tecnologias, assim como é muito fácil implementá-la em sistemas “obsoletos”. Grande parte das distribuições Linux possuem Python nativamente e seu reconhecimento já fez com que, por exemplo, virasse a linguagem padrão do curso de ciências da computação do MIT desde 2009.

Guido Van Rossum

Não posso deixar de falar, ao menos um pouco, sobre a mente por trás da criação do Python, este cara chamado Guido Van Rossum. Guido é um premiado matemático e programador que hoje se dedica ao seu emprego atual na Dropbox. Guido já trabalhou em grandes empresas no passado e tem um grande reconhecimento por estudantes e profissionais da computação.

Dentre outros projetos, Guido em 1991 lançou a primeira versão de sua própria linguagem de programação, o Python, que desde lá sofreu inúmeras melhorias tanto pelos seus desenvolvedores quanto pela comunidade e ainda hoje ele continua supervisionando o desenvolvimento da linguagem Python, tomando as decisões quando necessário.

A filosofia do Python

Python tem uma filosofia própria, ou seja, uma série de porquês que são responsáveis por Python ter sido criada e por não ser “só mais uma linguagem de programação”.

Por Tim Peters, um influente programador de Python

1. *Bonito é melhor que feio.*
2. *Explícito é melhor que implícito.*
3. *Simples é melhor que complexo.*
4. *Complexo é melhor que complicado.*
5. *Plano é melhor que aglomerado.*
6. *Escasso é melhor que denso.*
7. *O que conta é a legibilidade.*
8. *Casos especiais não são especiais o bastante para quebrar as regras.*
9. *A natureza prática derruba a teórica.*
10. *Erros nunca deveriam passar silenciosamente.*
11. *a menos que explicitamente silenciasse.*
12. *Diante da ambigüidade, recuse a tentação de adivinhar.*
13. *Deveria haver um -- e preferivelmente só um -- modo óbvio para fazer as coisas.*
14. *Embora aquele modo possa não ser óbvio a menos que você seja holandês.*
15. *Agora é melhor que nunca.*
16. *Embora nunca é freqüentemente melhor que *agora mesmo*.*
17. *Se a implementação é difícil para explicar, isto é uma idéia ruim.*
18. *Se a implementação é fácil para explicar, pode ser uma idéia boa.*
19. *Namespaces são uma grande idéia -- façamos mais desses!*

Essa filosofia é o que fez com que se agregasse uma comunidade enorme disposta a investir seu tempo em Python. Em

suma, programar em Python deve ser simples, de fácil aprendizado, com código de fácil leitura, enxuto mas inteligível, capaz de se adaptar a qualquer necessidade.

Empresas que usam Python

Quando falamos de linguagens de programação, você já deve ter reparado que existem inúmeras delas, mas basicamente podemos dividi-las em duas grandes categorias: Linguagens específicas e/ou Linguagens Generalistas. Uma linguagem específica, como o próprio nome sugere, é aquela linguagem que foi projetada para atender a um determinado propósito fixo, como exemplo podemos citar o PHP e o HTML, que são linguagens específicas para web. Já linguagens generalistas são aquelas que tem sua aplicabilidade em todo e qualquer propósito, e nem por isso ser inferior às específicas.

No caso do Python, ela é uma linguagem generalista bastante moderna, é possível criar qualquer tipo de sistema para qualquer propósito e plataforma a partir dela. Só para citar alguns exemplos, em Python é possível programar para qualquer sistema operacional, web, mobile, data science, machine learning, blockchain, etc... coisa que outras linguagens de forma nativa não são suficientes ou práticas para o programador, necessitando uma série de gambiarras para realizar sua codificação, tornando o processo mais difícil.

Como exemplo de aplicações que usam parcial ou totalmente Python podemos citar YouTube, Google, Instagram, Dropbox, Quora, Pinterest, Spotify, Reddit, Blender 3D, BitTorrent, etc... Apenas como curiosidade, em computação gráfica dependendo sua aplicação uma engine pode trabalhar com volumosos dados de informação, processamento e renderização, a Light and Magic, empresa subsidiária da Disney, que produz de maneira absurda animações e filmes com muita computação gráfica, usa de motores gráficos escritos e processados em Python devido sua performance.

O futuro da linguagem

De acordo com as estatísticas de sites especializados, Python é uma das linguagens com maior crescimento em relação às demais no mesmo período, isto se deve pela popularização que a linguagem recebeu após justamente grandes empresas declarar que a adotaram e comunidades gigantescas se formarem para explorar seu potencial. Em países mais desenvolvidos tecnologicamente até mesmo escolas de ensino fundamental estão adotando o ensino de programação em sua grade de disciplinas, boa parte delas, ensinando nativamente Python.

Por fim, podemos esperar para o futuro que a linguagem Python cresça exponencialmente, uma vez que novas áreas de atuação como data science e machine learning se popularizem ainda mais. Estudos indicam que para os próximos 10 anos cerca de um milhão de novas vagas surgirão demandando profissionais de tecnologia da área da programação, pode ter certeza que grande parcela desse público serão programadores com domínio em Python.

Python será o limite?

Esta é uma pergunta interessante de se fazer porque precisamos parar uns instantes e pensar no futuro. Raciocine que temos hoje um crescimento exponencial do uso de machine learning, data science, internet das coisas, logo, para o futuro podemos esperar uma demanda cada vez maior de processamento de dados, o que não necessariamente signifique que será mais complexo desenvolver ferramentas para suprir tal demanda.

A versão 3 do Python é bastante robusta e consegue de forma natural já trabalhar com tais tecnologias. Devido a comunidade enorme que desenvolve para Python, podemos esperar que para o futuro haverão novas versões implementando novos recursos de forma natural. Será muito difícil vermos surgir outra linguagem “do zero” ou que tenha usabilidade parecida com Python.

Se você olhar para trás verá uma série de linguagens que foram descontinuadas com o tempo, mesmo seus desenvolvedores insistindo e injetando tempo e dinheiro em seu desenvolvimento elas não eram modernas o suficiente. Do meu ponto de vista não consigo ver um cenário do futuro ao qual Python não consiga se adaptar.

Entenda que na verdade não é uma questão de uma linguagem concorrer contra outra, na verdade independente de qual linguagem formos usar, precisamos de uma que seja capaz de se adaptar ao seu tempo e as nossas necessidades. Num futuro próximo nosso diferencial como profissionais da área de tecnologia será ter conhecimento sobre C#, Java ou Python. Garanto que você já sabe em qual delas estou apostando minhas fichas...

2 – Ambiente de programação

Na linguagem Python, e, não diferente das outras linguagens de programação, quando partimos do campo das idéias para a prática, para codificação/programação não basta que tenhamos um computador rodando seu sistema operacional nativo. É importante começarmos a raciocinar que, a partir do momento que estamos entrando na programação de um sistema, estamos trabalhando com seu backend, ou seja, com o que está por trás das cortinas, com aquilo que o usuário final não tem acesso. Para isto, existe uma gama enorme de softwares e ferramentas que nos irão auxiliar a criar nossos programas e levá-los ao frontend.

Linguagens de alto, baixo nível e de máquina

Seguindo o raciocínio lógico do tópico anterior, agora entramos nos conceitos de linguagens de alto e baixo nível e posteriormente a linguagem de máquina.

Quando estamos falando em linguagens de alto e baixo nível, estamos falando sobre o quão distante está a sintaxe do usuário. Para ficar mais claro, uma linguagem de alto nível é aquela mais próximo do usuário, que usa termos e conceitos normalmente vindos do inglês e que o usuário pode pegar qualquer bloco de código e o mesmo será legível e fácil de compreender. Em oposição ao conceito anterior, uma linguagem de baixo nível é aquela mais próxima da máquina, com instruções que fazem mais sentido ao interpretador do que ao usuário.

Quando estamos programando em Python estamos num ambiente de linguagem de alto nível, onde usaremos expressões em inglês e uma sintaxe fácil para por fim dar nossas instruções ao computador. Esta linguagem posteriormente será convertida em linguagem de baixo nível e por fim se tornará sequências de instruções para registradores e portas lógicas. Imagine que o comando que você digita para exibir um determinado texto em tela é convertido para um segundo código que o interpretador irá ler como bytecode, convertendo ele para uma linguagem de mais baixo nível chamada Assembly, que irá pegar tais instruções e converter para binário, para que por fim tais instruções virem sequências de chaveamento para portas lógicas do processador.

Nos primórdios da computação se convertiam algoritmos em sequências de cartões perfurados que iriam programar sequências de chaveamento em máquinas ainda valvuladas, com o surgimento dos transistores entramos na era da eletrônica digital onde foi possível miniaturizar os registradores, trabalhar com milhares deles de forma a realizar centenas de milhares de cálculos por segundo. Desenvolvemos linguagens de programação de alto nível para que

justamente facilitássemos a leitura e escrita de nossos códigos, porém a linguagem de máquina ainda é, e por muito tempo será, binário, ou seja, sequências de informações de zeros e uns que se convertem em pulsos ou ausência de pulsos elétricos nos transistores do processador.

Ambientes de desenvolvimento integrado

Entendidos os conceitos de linguagens de alto e baixo nível e de máquina, por fim vamos falar sobre os IDEs, sigla para ambiente de desenvolvimento integrado. Já rodando nosso sistema operacional temos a frontend do sistema, ou seja, a capa ao qual o usuário tem acesso aos recursos do mesmo. Para que possamos ter acesso aos bastidores do sistema e por fim programar em cima dele, temos softwares específicos para isto, os chamados IDE's. Nestes ambientes temos as ferramentas necessárias para tanto trabalhar a nível de código quanto para testar o funcionamento de nossos programas no sistema operacional.

As IDEs vieram para integrar todos softwares necessários para esse processo de programação em um único ambiente, já houveram épocas onde se programava separado de onde se compilava, separado de onde se debugava e por fim separado de onde se rodava o programa, entenda que as IDEs unificam todas camadas necessárias para que possamos nos concentrar em escrever nossos códigos e rodá-los ao final do processo. Entenda que é possível programar em qualquer editor de texto, como o próprio bloco de notas ou em um terminal, o uso de IDEs se dá pela facilidade de possuir todo um espectro de ferramentas dedicadas em um mesmo lugar.

Principais IDEs

Como mencionado no tópico anterior, as IDEs buscam unificar as ferramentas necessárias para facilitar a vida do programador, claro que é possível programar a partir de qualquer bloco de notas, mas visando ter um ambiente completo onde se possa usar diversas ferramentas, testar e compilar seu código, o uso de uma IDE é altamente recomendado.

Existem diversas IDEs disponíveis no mercado, mas basicamente aqui irei recomendar duas delas.

Pycharm – A IDE Pycharm desenvolvida e mantida pela JetBrains, é uma excelente opção no sentido de que possui versão completamente gratuita, é bastante intuitiva e fácil de aprender a usar seus recursos e por fim ela oferece um ambiente com suporte em tempo real ao uso de console/terminal próprio, sendo possível a qualquer momento executar testes nos seus blocos de código.

Disponível em: <https://www.jetbrains.com/pycharm/>

Anaconda – Já a suite Anaconda, também gratuita, conta com uma série de ferramentas que se destacam por suas aplicabilidades. Python é uma linguagem muito usada para data science, machine learning, e a suíte anaconda oferece softwares onde é possível trabalhar dentro dessas modalidades com ferramentas dedicadas a ela, além, é claro, do próprio ambiente de programação comum, que neste caso é o VisualStudioCode, e o Jupyter que é um terminal que roda via browser.

Disponível em: <https://www.anaconda.com/download/>

Importante salientar também que, é perfeitamente normal e possível programar direto em terminal, seja em linux, seja em terminais oferecidos pelas próprias IDEs, a escolha de usar um ou outro é de particularidade do programador. É possível inclusive usar um terminal junto ao próprio editor da IDE.

Como dito anteriormente, existem diversas IDEs e ferramentas que facilitarão sua vida como programador, a verdade é que o interessante mesmo você dedicar um tempinho a testar as duas e ver qual você se adapta melhor. Não existe uma IDE melhor que a outra, o que existem são ferramentas que se adaptam melhor as suas necessidades enquanto programador.

3 – Lógica de programação

Como já mencionei em um tópico anterior, uma linguagem de programação é uma linguagem como qualquer outra em essência, o diferencial é que na programação são meios que criamos para conseguir passar comandos a serem executados em um computador. Quando falamos sobre um determinado assunto, automaticamente em nossa língua falada nativa geramos uma sentença que possui uma certa sintaxe e lógica de argumento para que a outra pessoa entenda o que estamos querendo transmitir. Se não nos expressarmos de forma clara podemos não ser entendidos ou o pior, ser mal-entendidos.

Um computador é um mecanismo exato, ele não tem (ainda) a capacidade de discernimento e abstração que possuímos, logo, precisamos passar suas instruções de forma literal e ordenada, para que a execução de um processo seja correta.

Quando estudamos lógica de programação, estudamos métodos de criar sequências lógicas de instrução, para que possamos usar tais sequências para programar qualquer dispositivo para que realize uma determinada função. Essa sequência lógica recebe o nome de algoritmo.

Algoritmos

Todo estudante de computação no início de seu curso recebe essa aula, algoritmos. Algoritmos em suma nada mais é do que uma sequência de passos onde iremos passar uma determinada instrução a ser realizada. Imagine uma receita de bolo, onde há informação de quais ingredientes serão usados e um passo a passo de que ordem cada ingrediente será adicionado e misturado para que no final do processo o bolo dê certo, seja comestível e saboroso.

Um algoritmo é exatamente a mesma coisa, conforme temos que programar uma determinada operação, temos que passar as instruções passo a passo para que o interpretador consiga as executar e chegar ao fim de um processo.

Quando estudamos algoritmos basicamente temos três tipos básicos de algoritmo. Os que possuem uma entrada e geram uma saída, os que não possuem entrada mas geram saída e os que possuem entrada mas não geram saída.

Parece confuso mas calma, imagine que na sua receita de bolo você precise pegar ingrediente por ingrediente e misturar, para que o bolo fique pronto depois de assado (**neste caso temos entradas que geram uma saída.**). Em outro cenário imagine que você tem um sachê com a mistura já pronta de ingredientes, bastando apenas adicionar leite e colocar para assar (**neste caso, não temos as entradas mas temos a saída**). Por fim imagine que você é a empresa que produz o sachê com os ingredientes já misturados e pré-prontos, você tem os ingredientes e produz a mistura, porém não é você que fará o bolo (**neste caso temos as entradas e nenhuma saída**).

Em nossos programas haverá situações onde iremos criar scripts que serão executados ou não de acordo com as entradas necessárias e as saídas esperadas para resolver algum tipo de problema computacional.

Sintaxe em Python

Você provavelmente não se lembra do seu processo de alfabetização, quando aprendeu do zero a escrever suas primeiras letras, sílabas, palavras até o momento em que interpretou sentenças inteiras de acordo com a lógica formal de escrita, e muito provavelmente hoje o faz de forma automática apenas transliterando seus pensamentos. Costumo dizer que aprender uma linguagem de programação é muito parecido, você literalmente estará aprendendo do zero um meio de “se comunicar” com o computador de forma a lhe passar instruções a serem executadas dentro de uma ordem e de uma lógica.

Toda linguagem de programação tem sua maneira de transliterar a lógica de um determinado algoritmo em uma linguagem característica que será interpretada “pelo computador”, isto chamamos de sintaxe. Toda linguagem de programação tem sua sintaxe característica, o programador deve respeitá-la até porque o interpretador é uma camada de software o qual é “programado” para entender apenas o que está sob a sintaxe correta. Outro ponto importante é que uma vez que você domina a sintaxe da linguagem ao qual está trabalhando, ainda assim haverão erros em seus códigos devido a erros de lógica.

Não se preocupe porque a coisa mais comum, até mesmo para programadores experientes é a questão de vez em quando cometer algum pequeno erro de sintaxe, ou não conseguir transliterar seu algoritmo numa lógica correta.

A sintaxe na verdade será entendida ao longo deste livro, até porque cada tópico que será abordado, será algum tipo de instrução que estaremos aprendendo e haverá uma forma correta de codificar tal instrução para que finalmente seja interpretada.

Já erros de lógica são bastante comuns nesse meio e, felizmente ou infelizmente, uma coisa depende da outra. Raciocine que você tem uma idéia, por exemplo, de criar uma simples

calculadora. De nada adianta você saber programar e não entender o funcionamento de uma calculadora, ou o contrário, você saber toda lógica de funcionamento de uma calculadora e não ter idéia de como transformar isto em código.

Portanto, iremos bater muito nessa tecla ao longo do livro, tentando sempre entender qual a lógica por trás do código e a codificação de seu algoritmo.

Para facilitar, nada melhor do que usarmos um exemplo prático de erro de sintaxe e de lógica respectivamente.

Supondo que queiramos exibir em tela a soma de dois números. 5 e 2, respectivamente.

*Esses exemplos usam de comandos que serão entendidos detalhadamente em capítulos posteriores, por hora, entenda que existe uma maneira certa de se passar informações para “a máquina”, e essas informações precisam obrigatoriamente ser em uma linguagem que faça sentido para o interpretador da mesma.

Ex 1:

```
print('5' + '2')
```

O resultado será **52**, porque de acordo com a sintaxe do Python 3, tudo o que digitamos entre ‘aspas’ é uma **string** (texto), sendo assim o interpretador pegou o texto ‘5’ e o texto ‘2’ e, como são dois textos, os concatenou de acordo com o símbolo de soma. Em outras palavras, aqui o nosso objetivo de somar 5 com 2 não foi realizado com sucesso porque passamos a informação para “a máquina” de maneira errada. Um erro típico de lógica.

Ex 2:

```
print(5 + 2)
```

O resultado é **7**, já que o interpretador pegou os dois valores inteiros 5 e 2 e os somou de acordo com o símbolo **+**, neste caso um operador matemático de soma. Sendo assim, codificando da maneira correta o interpretador consegue realizar a operação necessária.

Ex 3:

```
Print(5) + 2 =
```

O interpretador irá acusar um erro de sintaxe nesta linha do código pois ele não reconhece **Print** (iniciado em maiúsculo) e também não entende quais são os dados a serem usados e seus operadores. Um erro típico de sintaxe, uma vez que não estamos passando as informações de forma que o interpretador consiga interpretá-las adequadamente.

Em suma, como dito anteriormente, temos que ter bem definida a ideia do que queremos criar, e programar de forma que o interpretador consiga receber e trabalhar com essas informações. Sempre que nos depararmos com a situação de escrever alguma linha ou bloco de código e nosso interpretador acusar algum erro, devemos revisar o código em busca de que tipo de erro foi esse (lógica ou sintaxe) e procurar corrigir no próprio código.

Palavras reservadas

Na linguagem Python existem uma série de palavras reservadas para o sistema, ou seja, são palavras chave que o interpretador busca e usa para receber instruções a partir delas. Para ficar mais claro vamos pegar como exemplo a palavra **print**, em Python **print** é um comando que serve para exibir em tela ou em console um determinado dado ou valor, sendo assim, é impossível criarmos uma variável com nome **print**, pois esta é uma palavra reservada ao sistema.

Ao todo são 31 palavras reservadas na sintaxe.

and	del	from	not	while
as	elif	global	or	with
assert	else	if	pass	yield
break	except	import	print	
class	exec	in	raise	
continue	finally	is	return	
def	for	lambda	try	

Repare que todas palavras utilizadas são termos em inglês, como Python é uma linguagem de alto nível, ela usa uma linguagem bastante próxima do usuário, com conhecimento básico de inglês é possível traduzir e interpretar o que cada palavra reservada faz.

A medida que formos progredindo você irá automaticamente associar que determinadas “palavras” são comandos ou instruções internas a linguagem. Você precisa falar uma lingua que a máquina possa reconhecer, para que no final das contas suas instruções sejam entendidas, interpretadas e executadas.

Análise léxica

Quando estamos programando estamos colocando em prática o que planejamos anteriormente sob a idéia de um algoritmo. Algoritmos por si só são sequências de instruções que iremos codificar para serem interpretadas e executar uma determinada função. Uma das etapas internas do processo de programação é a chamada análise léxica.

Raciocine que todo e qualquer código deve seguir uma sequência lógica, um passo-a-passo a ser seguido em uma ordem definida, basicamente quando estamos programando dividimos cada passo de nosso código em uma linha nova/diferente. Sendo assim, temos que respeitar a ordem e a sequência lógica dos fatos para que eles sempre ocorram na ordem certa.

O interpretador segue fielmente cada linha e seu conteúdo, uma após a outra, uma vez que “ele” é uma camada de programa sem capacidade de raciocínio e interpretação como nós humanos. Sendo assim devemos criar cada linha ou bloco de código em uma sequência passo-a-passo que faça sentido para o interpretador.

Por fim, é importante ter em mente que o interpretador sempre irá ler e executar, de forma sequencial, linha após linha e o conteúdo de cada linha sempre da esquerda para direita. Por exemplo:

```
print('Seja bem vindo!')  
print('Você é' + 3 * 'muito' + 'legal!')
```

Como mencionamos anteriormente, o interpretador sempre fará a leitura das linhas de cima para baixo. Ex: linha 1, linha 2, linha 3, etc... e o interpretador sempre irá ler o conteúdo da linha da esquerda para direita.

Nesse caso o retorno que o usuário terá é:

Seja bem vindo!

Você é muito muito muito legal.

Repare que pela sintaxe a linha 2 do código tem algumas particularidades, existem 3 **strings** e um operador mandando repetir 3 vezes uma delas, no caso 3 vezes '**muito**', e como são **strings**, o símbolo de **+** está servindo apenas para concatená-las. Embora isso ainda não faça sentido para você, fique tranquilo pois iremos entender cada ponto de cada linha de código posteriormente.

Indentação

Python é uma linguagem de forte indentação, ou seja, para fácil sintaxe e leitura, suas linhas de código não precisam necessariamente de uma pontuação, mas de uma tabulação correta. Quando linhas/blocos de código são filhos de uma determinada função ou parâmetro, devemos organizá-los de forma a que sua tabulação siga um determinado padrão.

Diferente de outras linguagens de programação que o interpretador percorre cada sentença e busca uma pontuação para demarcar seu fim, em Python o interpretador usa uma indentação para conseguir ver a hierarquia das sentenças.

O interpretador de Python irá considerar linhas e blocos de código que estão situados na mesma tabulação (margem) como blocos filhos do mesmo objeto/parâmetro. Para ficar mais claro, vejamos dois exemplos, o primeiro com indentação errada e o segundo com a indentação correta:

Indentação errada:

```
variavel1 = input('Digite um número: ')
if variavel1 >= str(0):
print('Número Positivo.')
print(f'O número é: {variavel1}')
else:
print('Número Negativo')
print(f'O número é: {variavel1}')
```

Repare que neste bloco de código não sabemos claramente que linhas de código são filhas e nem de quem... e mais importante que isto, com indentação errada o interpretador não saberá quais linhas ou blocos de código são filhas de quem, não conseguindo executar e gerar o retorno esperado, gerando erro de sintaxe.

Indentação correta:

```
variavel1 = input('Digite um número: ')

if variavel1 >= str(0):
    print('Número Positivo.')
    print(f'O número é: {variavel1}')
else:
    print('Número Negativo')
    print(f'O número é: {variavel1}')
```

Agora repare no mesmo bloco de código, mas com as indentações corretas, podemos ver de acordo com as margens e espaçamentos quais linhas de código são filhas de quais comandos ou parâmetros.

O mesmo ocorre por parte do interpretador, de acordo com a tabulação usada, ele consegue perceber que inicialmente existe uma variável **variavel1** declarada que pede que o usuário digite um número, também que existem duas estruturas condicionais **if** e **else**, e que dentro delas existem instruções de imprimir em tela o resultado de acordo com o que o usuário digitou anteriormente e foi atribuído a **variavel1**.

Se você está vindo de outra linguagem de programação como **C** ou uma de suas derivadas, você deve estar acostumado a sempre encerrar uma sentença com ponto e vírgula ; Em Python não é necessário uma pontuação, mas se por ventura você inserir, ele simplesmente irá reconhecer que ali naquele ponto e vírgula se encerra uma instrução. Isto é ótimo porque você verá que você volta e meia cometerá algumas excessões usando vícios de programação de outras linguagens que em Python ao invés de gerarmos um erro, o interpretador saberá como lidar com essa exceção. Ex:

Código correto:

```
print('Olá Amigo')
print('Tudo bem?')
```

Código com vício de linguagem:

```
print('Olá Amigo');
print('Tudo bem?')
```

Código extrapolado:

```
print('Olá Amigo'); print('Tudo bem?')
```

Nos três casos o interpretador irá contornar o que for vício de linguagem e entenderá a sintaxe prevista, executando normalmente os comandos **print()**.

O retorno será: **Olá Amigo**

Tudo bem?

4 – Estrutura básica de um programa

Enquanto em outras linguagens de programação você tem de criar toda uma estrutura básica para que realmente você possa começar a programar, Python já nos oferece praticamente tudo o que precisamos pré-carregado de forma que ao abrirmos uma IDE nossa única preocupação inicial é realmente programar.

Python é uma linguagem “batteries included”, termo em inglês para (pilhas inclusas), ou seja, ele já vem com o necessário para seu funcionamento pronto para uso. Posteriormente iremos implementar novas bibliotecas de funcionalidades em nosso código, mas é realmente muito bom você ter um ambiente de programação realmente pronto para uso.

Que tal começarmos pelo programa mais básico do mundo. Escreva um programa que mostre em tela a mensagem “Olá Mundo”. Fácil não?

Vamos ao exemplo:

```
print('Olá Mundo!!!')
```

Sim, por mais simples que pareça, isto é tudo o que você precisará escrever para que de fato, seja exibida a mensagem **Olá Mundo!!!** na tela do usuário.

Note que existe no início da sentença um **print()**, que é uma palavra reservada ao sistema que tem a função de mostrar algo no console ou na tela do usuário, **print()** sempre será seguido de () parênteses, pois dentro deles estará o que chamamos de argumentos/parâmetros dessa função, neste caso, uma **string** (frase) ‘**Olá Mundo!!!**’, toda frase, para ser reconhecida como tal, deve estar entre aspas. Então fazendo o raciocínio lógico desta linha de código, chamamos a função **print()** que recebe como argumento ‘**Olá Mundo!!!**’.

O retorno será: **Olá Mundo!!!**

Em outras linguagens de programação você teria de importar bibliotecas para que fosse reconhecido mouse, teclado, suporte a entradas e saída em tela, definir um escopo, criar um método que iria chamar uma determinada função, etc... etc... etc... Em Python basta já de início dar o comando que você quer para que ele já possa ser executado. O interpretador já possui pré-carregado todos recursos necessários para identificar uma função e seus métodos, assim como os tipos de dados básicos que usaremos e todos seus operadores.

5 – Tipos de dados

Independentemente da linguagem de programação que você está aprendendo, na computação em geral trabalhamos com dados, e os classificamos conforme nossa necessidade. Para ficar mais claro, raciocine que na programação precisamos separar os dados quanto ao seu tipo. Por exemplo uma **string**, que é o termo reservado para qualquer tipo de dado alfanumérico (qualquer tipo de palavra/texto que contenha letras e números).

Já quando vamos fazer qualquer operação aritmética precisamos tratar os números conforme seu tipo, por exemplo o número **8**, que para programação é um **int** (número inteiro), enquanto o número **8.2** é um **float** (número com casa decimal). O ponto que você precisa entender de imediato é que não podemos misturar tipos de dados diferentes em nossas operações, porque o interpretador não irá conseguir distinguir que tipo de operação você quer realizar uma vez que ele faz uma leitura léxica e “literal” dos dados.

Por exemplo: Podemos dizer que Maria tem 8 anos, e nesse contexto, para o interpretador, o **8** é uma **string**, é como qualquer outra palavra dessa mesma sentença. Já quando pegamos dois números para somá-los por exemplo, o interpretador espera que esses números sejam **int** ou **float**, mas nunca uma **string**.

Parece muito confuso de imediato, mas com os exemplos que iremos posteriormente abordar você irá de forma automática diferenciar os dados quanto ao seu tipo e seu uso correto.

Segue um pequeno exemplo dos tipos de dados mais comuns que usaremos em Python:

Tipo	Descrição	Exemplo
Int	Número real inteiro, sem casas decimais	12
Float	Número com casas decimais	12.8

Bool	Booleano / Binário (0 ou 1)	0 (ou 1)
String	Texto com qualquer caractere alfanumérico	'palavra' "marca d'água"
List	Listas(s)	[2, 'Pedro', 15.9]
Dict	Dicionário(s)	{'nome': 'João da Silva', 'idade': 32}

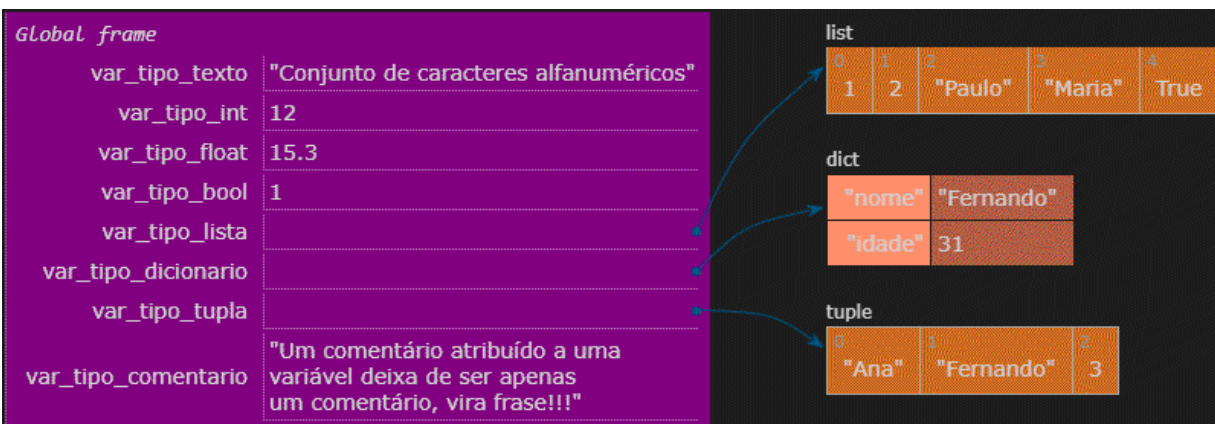
Repare também que cada tipo de dado possui uma sintaxe própria para que o interpretador os reconheça como tal. Vamos criar algumas variáveis (que veremos no capítulo a seguir) apenas para atribuir diferentes tipos de dados, de forma que possamos finalmente visualizar como cada tipo de dados deve ser representado.

```

variavel_tipo_string = 'Conjunto de caracteres alfanuméricos'
variavel_tipo_int = 12    #número inteiro
variavel_tipo_float = 15.3    #número com casas decimais
variavel_tipo_bool = 1    #Booleano / Binário (0 ou 1)
variavel_tipo_lista = [1, 2, 'Paulo', 'Maria', True]
variavel_tipo_dicionario = {'nome': 'Fernando', 'idade': 31,}
variavel_tipo_tupla = ('Ana', 'Fernando', 3)
variavel_tipo_comentario = """Um comentário atribuído a uma
                             variável deixa de ser apenas
                             um comentário, vira frase!!!"""

```

Representação visual:



6 – Comentários

Desculpe a redundância, mas comentários dentro das linguagens de programação servem realmente para comentar determinados blocos de código, para criar anotações sobre o mesmo. É uma prática bastante comum a medida que implementamos novas funcionalidades em nosso código ir comentando-o também, para facilitar nosso entendimento quando revisarmos o mesmo. Essa prática também é bastante comum quando pegamos códigos de domínio público, normalmente o código virá com comentários do seu autor explicando os porquês de determinadas linhas de código.

A sintaxe para comentar nossos códigos em Python é bastante simples, basicamente existem duas maneiras de comentar o código, quando queremos fazer um comentário que não será maior do que uma linha usaremos o símbolo `#` e em seguida o devido comentário. Já quando precisamos fazer algum comentário mais elaborado, que irá ter mais de uma linha, usaremos `'''`aspas triplas antes de nosso comentário e depois dele para o terminar`'''`.

A idéia de comentar determinados blocos de código é uma maneira do programador colocar anotações sobre determinadas linhas de código. Tenha em mente que o interpretador não lê o que o usuário determinou como comentário, tudo o que estiver após `#` ou entre `'''` o interpretador irá simplesmente ignorar.

Vamos ao exemplo:

```
nome = 'Maria'
#Maria é a nova funcionária

print('Bem vinda Maria!!!')
#acima está uma mensagem de boas vindas a
ela.
```

Exemplo 2:

```
"""Este programa está sendo escrito
```

```
para que Maria, a nova funcionária,  
comece a se interar com o sistema."
```

Neste exemplo acima existem comentários dos dois tipos, o interpretador irá fazer apenas a leitura da variável **nome** e irá executar o comando **print()**, ignorando todo o resto.

Porém se por ventura você quiser fazer com que um comentário passe a ser lido em seu código o mesmo deverá ser associado a uma variável. Ex:

```
"Exemplo de comentário  
este, inclusive, não será  
lido pelo interpretador"
```

Comentário interno, não lido pelo interpretador e não visível pelo usuário. Apenas comentário para alguma linha/bloco de código.

```
comentario1 = "Exemplo de comentário  
e agora sim será lido  
pelo interpretador!!!"  
print(comentario1)
```

Comentário que será exibido ao usuário, pois está associado a uma variável e o comando **print()** está executando sua exibição.

O retorno será: **Exemplo de comentário
e agora sim será lido
pelo interpretador!!!**

Uma prática bastante comum é, enquanto testamos nossos blocos de código usar do artifício de comentário para isolar algum elemento, uma vez que este quando comentado passa a ser ignorado pelo interpretador.

```
var1 = 2019  
var2 = 2020  
  
soma = var1 + var2  
  
print(soma)
```

Repare que o código acima por mais básico que seja possui duas variáveis **var1** e **var2**, uma operação de **soma** entre elas e um comando **print()** que irá exibir em tela o resultado de **soma**. Se quisermos por exemplo, apenas a fim de testes, ignorar a operação **soma** declarada no código e realizar esta operação diretamente dentro do comando **print()**, isto é perfeitamente possível. Bastando “comentar” a função **soma**, ela passa a ser ignorada pelo interpretador. Ex:

```
var1 = 2019
var2 = 2020
var3 = 2021

#soma = var1 + var2

print(var1 + var2)
```

O retorno em ambos os casos será: **4039**

Note que no segundo bloco de código, ao inserir o marcador **#** a frente da função **soma**, a transformamos em um simples comentário, ignorado pelo interpretador, para trazê-la de volta a ativa basta “descomentar” a mesma.

7 – Variáveis / objetos

Uma variável basicamente é um espaço alocado na memória ao qual iremos armazenar um dado, valor ou informação. Imagine que você tem uma escrivaninha com várias gavetas, uma variável é uma dessas gavetas ao qual podemos guardar dentro dela qualquer coisa (qualquer tipo de dado) e ao mesmo tempo ter acesso fácil a este dado durante a execução de nosso programa.

Python é uma linguagem dinamicamente tipada, ou seja, quando trabalhamos com variáveis/objetos (itens aos quais iremos atribuir dados ou valores), podemos trabalhar livremente com qualquer tipo de dado e se necessário, também alterar o tipo de uma variável a qualquer momento.

Outra característica importante de salientar neste momento é que Python, assim como outras linguagens, ao longo do tempo foi sofrendo uma série de mudanças que trouxeram melhorias em sua forma de uso. Na data de publicação deste livro estamos usando a versão 3.7 da linguagem Python, onde se comparado com as versões anteriores da mesma, houve uma série de simplificações em relação a maneira como declaramos variáveis, definimos funções, iteramos dados. Por fim apenas raciocine que não iremos estar nos focando em sintaxe antiga ou que está por ser descontinuada, não há sentido em nos atermos a isto, todo e qualquer código que será usado neste livro respeitará a sintaxe mais atual.

Declarando uma variável

A declaração básica de uma variável/objeto sempre seguirá uma estrutura lógica onde, toda variável deve ter um nome (desde que não seja uma palavra reservada ao sistema) e algo atribuído a ela (qualquer tipo de dado ou valor).

Partindo diretamente para prática, vamos ver um exemplo de declaração de uma variável:

```
variavel1 = 11
```

Neste caso, inicialmente declaramos uma variável de nome **variavel1** que por sua vez está recebendo o valor **10** como valor (o símbolo de **=** aqui é utilizado para atribuir um valor a variável). No contexto de declaração de variáveis, o símbolo de igualdade não está comparando ou igualando os lados, mas está sendo usado para atribuir um dado ou valor a uma variável.

```
variavel1 = 11  
print(variavel1)
```

Aqui, inicialmente apenas para fins de exemplo, na segunda linha do código usamos o comando **print()** que dentro de seus “parênteses” está instanciando a variável que acabamos de criar, a execução dessa linha de código irá exibir em tela para o usuário o dado/valor que for conteúdo, que estiver atribuído a variável **variavel1**.

Neste caso o retorno será: **11**

Conforme você progredir em seus estudos de programação você irá notar que é comum possuímos várias variáveis, na verdade, quantas forem necessárias em nosso programa. Não existe um limite, você pode usar à vontade quantas variáveis forem necessárias desde que respeite a sua sintaxe e que elas tenham um propósito no código.

Outro ponto importante é que quando atribuímos qualquer dado ou valor a uma variável o tipo de dado é implícito, ou seja, se você por exemplo atribuir a uma variável simplesmente um número

6, o interpretador automaticamente identifica esse dado como um **int** (dado numérico do tipo inteiro). Se você inserir um ponto '.' seguido de outro número, **5** por exemplo, tornando esse número agora **6.5**, o interpretador automaticamente irá reconhecer esse mesmo dado agora como **float** (número de ponto flutuante).

O mesmo ocorre quando você abre aspas '' para digitar algum dado a ser atribuído a uma variável, automaticamente o interpretador passará a trabalhar com aquele dado o tratando como do tipo **string** (palavra, texto ou qualquer combinação alfanumérica de caracteres). Posteriormente iremos ver que também é possível declarar explicitamente o tipo de um dado e até convertê-lo de um tipo para outro.

Python também é uma linguagem **case sensitive**, ou seja, ela diferencia caracteres maiúsculos de minúsculos, logo, existem certas maneiras de declarar variáveis que são permitidas enquanto outras não, gerando conflito com o interpretador. A grosso modo podemos declarar variáveis usando qualquer letra minúscula e o símbolo "_" underline simples no lugar do espaço.

Exemplo 1: Declarando variáveis corretamente.

```
variavel1 = 'Ana'
variavel2 = 'Pedro'

variavel_1 = 'Ana'
variavel_2 = 'Pedro'
```

Ambos os modelos apresentam sintaxe correta, cabe ao usuário escolher qual modo ele considera mais fácil de identificar essa variável pelo nome.

Exemplo 2: Simulando erro, declarando uma variável de forma não permitida.

```
variavel 1 = 'String'
14 = 'Numero'
```

Nem **variavel 1** nem a **14** serão reconhecidas pelo interpretador como variáveis porque estão escritas de forma não reconhecida

pela sintaxe. No primeiro exemplo o espaço entre variável e 1 gera conflito com o interpretador. No segundo exemplo, um número nunca pode ser usado como nome para uma variável.

Embora permitido, não é recomendável usar o nome de uma variável todo em letras maiúsculas, por exemplo:

```
NOME = 'Fernando'
```

*Se você está vindo de outras linguagens de programação para o Python, você deve conhecer o conceito de que quando se declara uma variável com letras maiúsculas ela se torna uma constante, uma variável imutável. Esse conceito não existe para o Python porque nele as variáveis são tratadas como objetos e sempre serão dinâmicas. Por fim, fique tranquilo que usar essa sintaxe é permitida em Python, não muito recomendável, mas você não terá problemas em seu código em função disso.

Outro ponto importante de destacar é que em função do padrão **case sensitive**, ao declarar duas variáveis iguais, uma com caracteres maiúsculos e outra com caracteres minúsculos serão interpretadas como duas variáveis diferentes. Ex:

```
NOME = 'Fernando'  
nome = 'Rafael'
```

Também é permitido, mas não é recomendado o uso de palavras com acentos: Ex:

```
variável = 'Maria'  
cômodos = 3
```

Por fim, raciocine que o interessante é você criar o hábito de criar seus códigos usando as formas mais comuns de se declarar variáveis, deixando apenas para casos especiais essas exceções.

Exemplos de nomenclatura de variáveis permitidos:

```
variavel = 'Ana'  
variavel1 = 'Ana'
```

```
variavel_1 = 'Ana'  
var_num_1 = 'Ana'  
minhavariavel = 'Ana'  
minha_variavel = 'Ana'  
minhaVariavel = 'Ana'
```

Permitidos, mas não recomendados:

```
variável = 'Ana'  
VARIABLE = 'Ana'  
Variavel = 'Ana'
```

Não permitidos, por poder gerar conflitos com o interpretador de sua IDE:

```
1991 = 'Ana'  
minha variavel = 'Ana'  
1variavel = 'Ana'
```

*Existirão situações onde um objeto será declarado com letra maiúscula inicial, mas neste caso ele não é uma variável qualquer e seu modo de uso será totalmente diferente. Abordaremos esse tema nos capítulos finais do livro.

Vale lembrar também que por convenção é recomendado criar nomes pequenos e que tenham alguma lógica para o programador, se você vai declarar uma variável para armazenar o valor de um número, faz mais sentido declarar uma variável **numero1** do que algo tipo **ag_23421_m_meuNumero...**

Por fim, vale lembrar que, como visto em um capítulo anterior, existem palavras que são reservadas ao sistema, dessa forma você não conseguirá usá-las como nome de uma variável. Por exemplo **while**, que é uma chamada para uma estrutura condicional, sendo assim, é impossível usar **while** como nome de variável.

Declarando múltiplas variáveis

É possível, para deixar o código mais enxuto, declarar várias variáveis em uma linha, independente do tipo de dado a ser recebido, desde que se respeite a sintaxe correta de acordo com o tipo de dado. Por exemplo, o código abaixo:

```
nome = 'Maria'  
idade = 32  
sexo = 'F'  
altura = 1.89
```

Pode ser agrupado em uma linha, da seguinte forma:

```
nome, idade, sexo, altura = 'Maria', 32, 'F', 1.89
```

A ordem será respeitada e serão atribuídos os valores na ordem aos quais foram citados. (primeira variável com primeiro atributo, segunda variável com segundo atributo, etc...)

Declarando múltiplas variáveis (de mesmo tipo)

Quando formos definir várias variáveis, mas que possuem o mesmo valor ou tipo de dado em comum, podemos fazer essa declaração de maneira resumida. Ex:

Método convencional:

```
num1 = 10  
x = 10  
a1 = 10
```

Método resumido:

```
num1 = x = a1 = 10
```

Repare que neste caso, em uma linha de código foram declaradas 3 variáveis, todas associadas com o valor **10**, o interpretador as reconhecerá como variáveis independentes, podendo o usuário fazer o uso de qualquer uma delas isoladamente a qualquer momento. Por exemplo:

```
num1 = x = a1 = 10
```


8 – Funções Básicas

Funções, falando de forma bastante básica, são linhas ou blocos de códigos aos quais executarão uma determinada ação em nosso código, inicialmente trabalharemos com as funções mais básicas que existem, responsáveis por exibir em tela uma determinada resposta e também responsáveis por interagir com o usuário. Funções podem receber parâmetros de execução (ou não), dependendo a necessidade, uma vez que esses parâmetros nada mais são do que as informações de como os dados deverão interagir internamente para realizar uma determinada função.

Pela sintaxe Python, “chamamos” uma função pelo seu nome, logo em seguida, entre () parênteses podemos definir seus parâmetros, instanciar variáveis ou escrever linhas de código à vontade, desde que não nos esqueçamos que este bloco de código fará parte (será de propriedade) desta função...

Posteriormente trataremos das funções propriamente ditas, como criamos funções personalizadas que realizam uma determinada ação, por hora, para conseguirmos dar prosseguimento em nossos estudos, precisamos entender que existem uma série de funções pré-programadas, prontas para uso, com parâmetros internos que podem ser implícitos ou explícitos ao usuário.

As mais comuns delas, **print()** e **input()** respectivamente nos permitirão exibir em tela o resultado de uma determinada ação de um bloco de código, e interagir com o usuário de forma que ele consiga por meio do teclado inserir dados em nosso programa.

Função print()

Quando estamos criando nossos programas, é comum que de acordo com as instruções que programamos, recebamos alguma saída, seja ela alguma mensagem ou até mesmo a realização de uma nova tarefa. Uma das saídas mais comuns é exibirmos, seja na tela para o usuário ou em console (em programas que não possuem uma interface gráfica), uma mensagem, para isto, na linguagem python usamos a função **print()**.

Na verdade anteriormente já usamos ela enquanto estávamos exibindo em tela o conteúdo de uma variável, mas naquele capítulo esse conceito de fazer o uso de uma função estava lá apenas como exemplo e para obtermos algum retorno de nossos primeiros códigos, agora iremos de fato entender o mecanismo de funcionamento deste tipo de função.

Por exemplo:

```
print('Seja bem vindo!!!')
```

Repare na sintaxe: a função **print()** tem como parâmetro (o que está dentro de parênteses) uma **string** com a mensagem **Seja bem vindo!!!** Todo parâmetro é delimitado por () parênteses e toda **string** é demarcada por ' ' aspas para que o interpretador reconheça esse tipo de dado como tal.

O retorno dessa linha de código será: **Seja bem vindo!!!**

Função input()

Em todo e qualquer programa é natural que haja interação do usuário com o mesmo, de modo que com algum dispositivo de entrada o usuário dê instruções ou adicione dados. Começando pelo básico, em nossos programas a maneira mais rudimentar de captar os dados do usuário será por intermédio da função **input()**, por meio dela podemos pedir, por exemplo que o usuário digite um dado ou valor, que internamente será atribuído a uma variável. Ex:

```
nome = input('Digite o seu nome: ')  
print('Bem Vindo', nome)
```

Inicialmente declaramos uma variável de nome **nome** que recebe como atributo a função **input()** que por sua vez dentro tem uma mensagem para o usuário. Assim que o usuário digitar alguma coisa e pressionar a tecla ENTER, esse dado será atribuído a variável **nome**. Em seguida, a função **print()** exibe em tela uma mensagem definida concatenada ao nome digitado pelo usuário e atribuído a variável **nome**.

O retorno será: **Bem Vindo Fernando**

*Supondo, é claro, que o usuário digitou Fernando.

Apenas um adendo, como parâmetro de nossa função **print()** podemos instanciar múltiplos tipos de dados, inclusive um tipo de dado mais de uma vez, apenas como exemplo, aprimorando o código anterior, podemos adicionar mais de uma **string** ao mesmo exemplo. Ex:

```
nome = input('Digite o seu nome: ')  
print('Bem Vindo', nome, '!!!')
```

O retorno será: **Bem Vindo Fernando !!!**

Explorando a função print()

Como mencionado anteriormente, existem muitas formas permitidas de se “escrever” a mesma coisa, e também existe a questão de que a linguagem Python ao longo dos anos foi sofrendo alterações e atualizações, mudando aos poucos sua sintaxe. O importante de se lembrar é que, entre versões se aprimoraram certos pontos da sintaxe visando facilitar a vida do programador, porém, para programadores que de longa data já usavam pontos de uma sintaxe antiga, ela não necessariamente deixou de funcionar a medida que a linguagem foi sendo atualizada.

Raciocine que muitos dos códigos que você verá internet a fora estarão no padrão Python 2, e eles funcionam perfeitamente no Python, então, se você está aprendendo realmente do zero por meio deste livro, fique tranquilo que você está aprendendo com base na versão mais atualizada da linguagem. Se você programava em Python 2 e agora está buscando se atualizar, fique tranquilo também porque a sintaxe que você usava não foi descontinuada, ela gradualmente deixará de ser usada pela comunidade até o ponto de poder ser removida do núcleo do Python, por hora, ambas sintaxes funcionam perfeitamente. Vamos ver isso na prática:

print() básico – Apenas exibindo o conteúdo de uma variável:

```
nome1 = 'Maria'  
print(nome1)
```

Inicialmente declaramos uma variável de nome **nome1** que recebe como atributo ‘**Maria**’, uma **string**. Em seguida exibimos em tela o conteúdo atribuído a **nome1**.

O retorno será: **Maria**

print() básico – Pedindo ao usuário que dê entrada de algum dado:

```
nome1 = input('Digite o seu nome: ')
print(nome1)
```

Declaramos uma variável de nome **nome1** que recebe como atributo a função **input()** que por sua vez pede ao usuário que digite alguma coisa. Quando o usuário digitar o que for solicitado e pressionar a tecla ENTER, este dado/valor será atribuído a **nome1**. Da mesma forma que antes, por meio da função **print()** exibimos em tela o conteúdo de **nome1**.

O retorno será: **Maria**

*supondo que o usuário digitou Maria.

print() intermediário – Usando máscaras de substituição (Sintaxe antiga):

```
nome1 = input('Digite o seu nome: ')
print('Seja bem vindo(a) %s' %(nome1))
```

Da mesma forma que fizemos no exemplo anterior, declaramos uma variável **nome1** e por meio da função **input()** pedimos uma informação ao usuário. Agora, como parâmetro de nossa função **print()** temos uma mensagem (**string**) que reserva dentro de si, por meio do marcador **%s**, um espaço a ser substituído pelo valor existente em **nome1**. Supondo que o usuário digitou Fernando.

O retorno será: **Seja bem vindo(a) Fernando**

Porém existem formas mais sofisticadas de realizar esse processo de interação, e isso se dá por o que chamamos de máscaras de substituição. Máscaras de substituição foram inseridas na sintaxe Python com o intuito de quebrar a limitação que existia de poder instanciar apenas um dado em nossa **string** parâmetro de nossa função **print()**. Com o uso de máscaras de substituição e da função **.format()** podemos inserir um ou mais de um dado/valor a ser substituído dentro de nossos parâmetros de nossa função **print()**. Ex:

```
nome1 = input('Digite o seu nome: ')
print('Seja bem vindo(a) {} !!!'.format(nome1))
```

A máscara { } reserva um espaço dentro da string a ser substituída pelo dado/valor atribuído a **nome1**.

O retorno será: **Seja bem vindo(a) Fernando !!!**

Fazendo o uso de máscaras de substituição, como dito anteriormente, podemos instanciar mais de um dado/valor/variável dentro dos parâmetros de nossa função **print()**. Ex:

```
nome1 = input('Digite o seu nome: ')
msg1 = 'Por favor entre'
msg2 = 'Você é o primeiro a chegar.'
print('Seja bem vindo {}, {}, {}'.format(nome1, msg1, msg2))
```

Repare que dessa vez temos mais duas variáveis **msg1** e **msg2** respectivamente que possuem **strings** como atributos. Em nossa função **print()** criamos uma **string** de mensagem de boas vindas e criamos 3 máscaras de substituição, de acordo com a ordem definida em **.format()** substituiremos a primeira pelo nome digitado pelo usuário, a segunda e a terceira máscara pelas frases atribuídas a **msg1** e **msg2**. Dessa forma:

O retorno será: **Seja bem vindo Fernando, Por favor entre, Você é o primeiro a chegar.**

print() intermediário – Usando “**f strings**” (Sintaxe nova/atual):

Apenas dando um passo adiante, uma maneira mais moderna de se trabalhar com máscaras de substituição se dá por meio de **f strings**, a partir da versão 3 do Python se permite usar um simples parâmetro “**f**” antes de uma string para que assim o interpretador subentenda que ali haverão máscaras de substituição a serem trabalhadas, independentemente do tipo de dado. Dessa forma de facilitou ainda mais o uso de máscaras dentro de nossa função **print()** e outras em geral.

Basicamente declaramos um parâmetro “**f**” antes de qualquer outro e podemos instanciar o que quisermos diretamente dentro das máscaras de substituição, desde o conteúdo de uma variável até

mesmo operações e funções dentro de funções, mas começando pelo básico, veja o exemplo:

```
nome = input('Digite o seu nome: ')
ap = input('Digite o número do seu apartamento: ')
print(f'Seja bem vinda {nome}, moradora do ap nº {ap}')
```

Supondo que o usuário digitou respectivamente Maria e 33...

O retorno será: **Seja bem vinda Maria, moradora do ap nº 33**

Quando for necessário exibir uma mensagem muito grande, de mais de uma linha, uma forma de simplificar nosso código reduzindo o número de prints a serem executados é usar a quebra de linha dentro de um **print()**, adicionando um **\n** frente ao texto que deverá estar posicionado em uma nova linha. Ex:

```
nome = 'João'
dia_vencimento = 10
valor_fatura = 149.90

print(f'Olá, caro {nome},\n A sua última fatura com vencimento em\n {dia_vencimento} de janeiro,\n no valor de R${valor_fatura} está\n próxima do vencimento.\n Favor pagar até o prazo para evitar\n multas.')
```

Repare que existe um comando **print()** com uma sentença enorme, que irá gerar 4 linhas de texto de retorno, combinando o uso de máscaras para sua composição.

O retorno será:

**Olá, caro João,
A sua última fatura com vencimento em 10 de
janeiro,
no valor de R\$149.9 está próxima do vencimento.
Favor pagar até o prazo para evitar multas.**

O que você deve ter em mente, e começar a praticar, é que em nossos programas, mesmo os mais básicos, sempre haverá meios de interagir com o usuário, seja exibindo certo conteúdo para

o mesmo, seja interagindo diretamente com ele de forma que ele forneça ou manipule os dados do programa.

Lembre-se que um algoritmo pode ter entradas, para execução de uma ou mais funções e gerar uma ou mais saídas. Estas entradas pode ser um dado importado, um link ou um arquivo instanciado, ou qualquer coisa que esteja sendo inserida por um dispositivo de entrada do computador, como o teclado que o usuário digita ou o mouse interagindo com alguma interface gráfica.

Interação entre variáveis

Agora entendidos os conceitos básicos de como fazer o uso de variáveis, como exibir seu conteúdo em tela por meio da função `print()` e até mesmo interagir com o usuário via função `input()`, hora de voltarmos a trabalhar os conceitos de variáveis, aprofundando um pouco mais sobre o que pode ser possível fazer a partir delas.

A partir do momento que declaramos variáveis e atribuímos valores a elas, podemos fazer a interação entre elas (interação entre seus atributos), por exemplo:

```
num1 = 10
num2 = 5.2
soma = num1 + num2
print(soma)
print(f'O resultado é {soma}')
```

Inicialmente criamos uma variável **num1** que recebe como atributo **10** e uma segunda variável **num2** que recebe como atributo **5.2**. Na sequência criamos uma variável **soma** que faz a soma entre **num1** e **num2** realizando a operação instanciando as próprias variáveis. O resultado da soma será guardado em **soma**. A partir daí podemos simplesmente exibir em tela via função **print()** o valor de **soma**, assim como podemos criar uma mensagem mais elaborada usando máscara de substituição. Dessa forma...

O retorno será: **15.2**

Seguindo com o que aprendemos no capítulo anterior, podemos melhorar ainda mais esse código realizando este tipo de operação básica diretamente dentro da máscara de substituição. Ex:

```
num1 = 10
num2 = 5.2
print(f'O resultado é {num1 + num2}')
```

O retorno será: **15.2**

Como mencionado anteriormente, o fato da linguagem Python ser dinamicamente tipada nos permite a qualquer momento alterar o valor e o tipo de uma variável. Por exemplo, a variável **a** que antes tinha o valor **10** (**int**) podemos a qualquer momento alterar para **'Maria'** (**string**). Por exemplo:

```
a = 10
print(a)
```

O resultado será: **10**

```
a = 10
a = 'Maria'
print(a)
```

O resultado será: **Maria**.

A ordem de leitura por parte do interpretador o último dado/valor atribuído a variável **a** foi **'Maria'**. Como explicado nos capítulos iniciais, a leitura léxica desse código respeita a ordem das linhas de código, ao alterarmos o dado/valor de uma variável, o interpretador irá considerar a última linha de código a qual se fazia referência a essa variável e seu último dado/valor atribuído.

Por fim, quando estamos usando variáveis dentro de alguns tipos de operadores podemos temporariamente convertê-los para um tipo de dado, ou deixar mais explícito para o interpretador que tipo de dado estamos trabalhando para que não haja conflito. Por exemplo:

```
num1 = 5
num2 = 8.2
soma = int(num1) + int(num2)
print(soma)
```

O resultado será: **13** (sem casas decimais, porque definimos na expressão de **soma** que **num1** e **num2** serão tratados como **int**, número inteiro, sem casas decimais).

Existe a possibilidade também de já deixar especificado de que tipo de dado estamos falando quando o declaramos em uma variável. Por exemplo:

```
num1 = int(5)
num2 = float(8.2)
soma = num1 + num2
print(soma)
```

A regra geral diz que qualquer operação entre um **int** e um **float** resultará em **float**.

O retorno será **13.2**

Como você deve estar reparando, a sintaxe em Python é flexível, no sentido de que haverá várias maneiras de codificar a mesma coisa, deixando a escolha por parte do usuário. Apenas aproveitando o exemplo acima, duas maneiras de realizar a mesma operação de soma dos valores atribuídos as respectivas variáveis.

```
num1 = 5
num2 = 8.2
soma = int(num1) + int(num2)

# Mesmo que:
num1 = int(5)
num2 = float(8.2)
soma = num1 + num2
```

Por fim, é possível “transformar” de um tipo numérico para outro apenas alterando a sua declaração. Por exemplo:

```
num1 = int(5)
num2 = float(5)
print(num1)
print(num2)
```

O retorno será: **5**

5.0

Note que no segundo retorno, o valor **5** foi declarado e atribuído a **num2** como do tipo **float**, sendo assim, ao usar esse valor, mesmo

inicialmente ele não ter sido declarado com sua casa decimal, a mesma aparecerá nas operações e resultados.

```
num1 = int(5)
num2 = int(8.2)
soma = num1 + num2
print(soma)
```

Mesmo exemplo do anterior, mas agora já especificamos que o valor de **num2**, apesar de ser um número com casa decimal, deve ser tratado como inteiro, e sendo assim:

O Retorno será: **13**

E apenas concluindo o raciocínio, podemos aprimorar nosso código realizando as operações de forma mais eficiente, por meio de **f strings**. Ex:

```
num1 = int(5)
num2 = int(8.2)
print(f'O resultado da soma é: {num1 + num2}')
```

O Retorno será: **13**

Conversão de tipos de dados

É importante entendermos que alguns tipos de dados podem ser “misturados” enquanto outros não, quando os atribuímos a nossas variáveis e tentamos realizar interações entre as memsa. Porém existem recursos para elucidar tanto ao usuário quanto ao interpretador que tipo de dado é em questão, assim como podemos, conforme nossa necessidade, convertê-los de um tipo para outro.

A forma mais básica de se verificar o tipo de um dado é por meio da função **type()**. Ex:

```
numero = 5  
print(type(numero))
```

O resultado será: **<class 'int'>**

O que será exibido em tela é o tipo de dado, neste caso, um **int**.

Declarando a mesma variável, mas agora atribuindo **5** entre aspas, pela sintaxe, 5, mesmo sendo um número, será lido e interpretado pelo interpretador como uma **string**. Ex:

```
numero = '5'  
print(type(numero))
```

O resultado será: **<class 'str'>**

Repare que agora, respeitando a sintaxe, **'5'** passa a ser uma **string**, um “texto”.

Da mesma forma, sempre respeitando a sintaxe, podemos verificar o tipo de qualquer dado para nos certificarmos de seu tipo e presumir que funções podemos exercer sobre ele. Ex:

```
numero = [5]  
print(type(numero))
```

O retorno será: **<class 'list'>**

```
numero = {5}  
print(type(numero))
```

O retorno será: **<class 'set'>**

*Lembre-se que a conotação de chaves { } para um tipo de dado normalmente faz dele um dicionário, nesse exemplo acima o tipo de dado retornado foi 'set' e não 'dict' em

Seguindo esta lógica e, respeitando o tipo de dado, podemos evitar erros de interpretação fazendo com que todo dado ou valor atribuído a uma variável já seja identificado como tal. Ex:

```
frase1 = str('Raquel tem 15 anos')  
  
print(type(frase1))
```

Neste caso antes mesmo de atribuir um dado ou valor a variável **frase1** já especificamos que todo dado contido nela é do tipo **string**. Executando o comando **print(type(frase))** o retorno será: **<class 'str'>**

De acordo com o tipo de dados certas operações serão diferentes quanto ao seu contexto, por exemplo tendo duas frases atribuídas às suas respectivas variáveis, podemos usar o operador **+** para concatená-las (como são textos, soma de textos não existe, mas sim a junção entre eles). Ex:

```
frase1 = str('Raquel tem 15 anos, ')  
frase2 = str('de verdade')  
  
print(frase1 + frase2)
```

O resultado será: **Raquel tem 15 anos, de verdade.**

Já o mesmo não irá ocorrer se misturarmos os tipos de dados, por exemplo:

```
frase1 = str('Raquel tem ')  
frase2 = int(15)  
frase3 = 'de verdade'  
  
print(frase1 + frase2 + frase3)
```

O retorno será um erro de sintaxe, pois estamos tentando juntar diferentes tipos de dados.

Corrigindo o exemplo anterior, usando as 3 variáveis como de mesmo tipo o comando **print** será executado normalmente.

```
frase1 = str('Raquel tem ')
frase2 = str(15)
frase3 = ' de verdade'

print(frase1 + frase2 + frase3)
```

O retorno será: **Raquel tem 15 de verdade.**

Apenas por curiosidade, repare que o código apresentado nesse último exemplo não necessariamente está usando f strings porque a maneira mais prática de o executar é instanciando diretamente as variáveis como parâmetro em nossa função `print()`. Já que podemos optar por diferentes opções de sintaxe, podemos perfeitamente fazer o uso da qual considerarmos mais prática.

```
print(frase1 + frase2 + frase3)
# Mesmo que:
print(f'{frase1 + frase2 + frase3}')
```

Nesse exemplo em particular o uso de f strings está aumentando nosso código em alguns caracteres desnecessariamente.

Em suma, sempre preste muita atenção quanto ao tipo de dado e sua respectiva sintaxe, **5** é um **int** enquanto **'5'** é uma **string**. Se necessário, converta-os para o tipo de dado correto para evitar erros de interpretação de seu código.

9 – Operadores

Operadores de Atribuição

Em programação trabalharemos com variáveis/objetos que nada mais são do que espaços alocados na memória onde iremos armazenar dados, para durante a execução de nosso programa, fazer o uso deles. Esses dados, independente do tipo, podem receber uma nomenclatura personalizada e particular que nos permitirá ao longo do código os referenciar ou incorporar dependendo a situação. Para atribuir um determinado dado/valor a uma variável teremos um operador que fará esse processo.

A atribuição padrão de um dado para uma variável, pela sintaxe do Python, é feita através do operador **=**, repare que o uso do símbolo de igual (=) usado uma vez tem a função de atribuidor, já quando realmente queremos usar o símbolo de igual para igualar operandos, usaremos ele duplicado (**==**). Por exemplo:

```
salario = 955
```

Nesta linha de código temos declaramos a variável **salario** que recebe como valor **955**, esse valor nesse caso é fixo, e sempre que referenciarmos a variável **salario** o interpretador usará seu valor atribuído, **955**.

Uma vez que temos um valor atribuído a uma variável podemos também realizar operações que a referenciem, por exemplo:

```
salario = 955  
aumento1 = 27  
  
print(salario + aumento1)
```

O resultado será **982**, porque o interpretador pegou os valores das variáveis **salario** e **aumento1** e os somou.

Por fim, também é possível fazer a atualização do valor de uma variável, por exemplo:

```
mensalidade = 229
mensalidade = 229 + 10

print(mensalidade)
```

O resultado será **239**, pois o último valor atribuído a variável **mensalidade** era **229 + 10**.

Aproveitando o tópico, outra possibilidade que temos, já vimos anteriormente, e na verdade trabalharemos muito com ela, é a de solicitar que o usuário digite algum dado ou algum valor que será atribuído a variável, podendo assim, por meio do operador de atribuição, atualizar o dado ou valor declarado inicialmente, por exemplo:

```
nome = 'sem nome'
idade = 0

nome = input('Por favor, digite o seu nome: ')
idade = input('Digite a sua idade: ')

print(nome, idade)
```

Inicialmente as variáveis **nome** e **idade** tinham valores padrão pré-definidos, ao executar esse programa será solicitado que o usuário digite esses dados. Supondo que o usuário digitou **Fernando**, a partir deste momento a variável **nome** passa a ter como valor **Fernando**. Na sequência o usuário quando questionado sobre sua idade irá digitar números, supondo que digitou **33**, a variável **idade** a partir deste momento passa a ter como atribuição **33**. Internamente ocorre a atualização dessa variável para esses novos dados/valores atribuídos.

O retorno será: **Fernando 33**

Atribuições especiais

Atribuição Aditiva:

```
variavel1 = 4  
variavel1 = variavel1 + 5  
  
# Mesmo que:  
variavel1 += 5  
  
print(variavel1)
```

Com esse comando o usuário está acrescentando **5** ao valor de **variavel1** que inicialmente era **4**. Sendo $4 + 5$:
O resultado será **9**.

Atribuição Subtrativa:

```
variavel1 = 4  
variavel1 = variavel1 - 3  
  
# Mesmo que:  
variavel1 -= 3  
  
print(variavel1)
```

Nesse caso, o usuário está subtraindo 3 de **variavel1**. Sendo $4 - 3$:
O resultado será 1.

Atribuição Multiplicativa:

```
variavel1 = 4  
variavel1 = variavel1 * 2  
  
# Mesmo que:  
variavel1 *= 2
```

```
print(variavel1)
```

Nesse caso, o usuário está multiplicando o valor de **variavel1** por 2.

Logo 4×2 :

O resultado será: **8**

Atribuição Divisiva:

```
variavel1 = 4
```

```
variavel1 = variavel1 / 4
```

```
# Mesmo que:
```

```
variavel1 /= 4
```

```
print(variavel1)
```

Nesse caso, o usuário está dividindo o valor de **variavel1** por 4.

Sendo $4 / 4$.

O resultado será: **1**

Módulo de (ou resto da divisão de):

```
variavel1 = 4
```

```
variavel1 = variavel1 % 4
```

```
# Mesmo que:
```

```
variavel1 %= 4
```

```
print(variavel1)
```

Será mostrado apenas o resto da divisão de **variavel1** por 4.

O resultado será: **0**

Exponenciação:

```
variavel1 = 4
```

```
variavel1 = variavel1 ** 8
```

```
# Mesmo que:
```

```
variavel1 **= 8
```

```
print(variavel1)
```

Nesse caso, o valor de a será multiplicado 8 vezes por ele mesmo. Como a valia **4** inicialmente, a exponenciação será $(4*4*4*4*4*4*4*4)$.

O resultado será: **65536**

Divisão Inteira:

```
variavel1 = 512
```

```
variavel1 = variavel1 // 512
```

```
# Mesmo que:
```

```
variavel1 //= 256
```

```
print(variavel1)
```

Neste caso a divisão retornará um número inteiro (ou arredondado). Ex: $512/256$.

O resultado será: **2**

Operadores aritméticos

Os operadores aritméticos, como o nome sugere, são aqueles que usaremos para realizar operações matemáticas em nossos blocos de código. O Python por padrão já vem com bibliotecas pré-alocadas que nos permitem a qualquer momento fazer operações matemáticas simples como soma, subtração, multiplicação e divisão. Para operações de maior complexidade também é possível importar bibliotecas externas que irão implementar tais funções. Por hora, vamos começar do início, entendendo quais são os operadores que usaremos para realizarmos pequenas operações matemáticas.

Operador	Função
+	Realiza a soma de dois números
-	Realiza a subtração de dois números
*	Realiza a multiplicação de dois números
/	Realiza a divisão de dois números

Como mencionei anteriormente, a biblioteca que nos permite realizar tais operações já vem carregada quando iniciamos nosso IDE, nos permitindo a qualquer momento realizar os cálculos básicos que forem necessários. Por exemplo:

Soma:

```
print(5 + 7)
```

O resultado será: **12**

Subtração:

```
print(12 - 3)
```

O resultado será: **9**

Multiplicação:

```
print(5 * 7)
```

O resultado será: **35**

Divisão:

```
print(120 / 6)
```

O resultado será: **20**

Operações com mais de 3 operandos:

```
print(5 + 2 * 7)
```

O resultado será **19** porque pela regra matemática primeiro se fazem as multiplicações e divisões para depois efetuar as somas ou subtrações, logo 2×7 são 14 que somados a 5 se tornam 19.

Operações dentro de operações:

```
print((5 + 2) * 7)
```

O resultado será 49 porque inicialmente é realizada a operação dentro dos parênteses $(5 + 2)$ que resulta 7 e aí sim este valor é multiplicado por 7 fora dos parênteses.

Exponenciação:

```
print(3 ** 5) #3 elevado a 5ª potência
```

O resultado será **243**, ou seja, $3 \times 3 \times 3 \times 3 \times 3$.

Outra operação possível é a de fazer uma divisão que retorne um número inteiro, “arredondado”, através do operador `//`. Ex:

```
print(9.4 // 3)
```

O resultado será **3.0**, um valor arredondado.

Por fim também é possível obter somente o resto de uma divisão fazendo o uso do operador `%`. Por exemplo:

```
print(10 % 3)
```

O resultado será **1**, porque 10 divididos por 3 são 3 e seu resto é 1.

Apenas como exemplo, para encerrar este tópico, é importante você raciocinar que os exemplos que dei acima poderiam ser executados diretamente no console/terminal de sua IDE, mas claro que podemos usar tais operadores dentro de nossos blocos de código, inclusive atribuindo valores numéricos a variáveis e realizando operações entre elas. Por exemplo:

```
numero1 = 12
numero2 = 3

print(numero1 + numero2)

# Mesmo que:
print('O resultado da soma é:', numero1 + numero2)

# Que pode ser aprimorado para:
print(f'O resultado da soma é: {numero1 + numero2}')
```

O resultado será **15**, uma vez que **numero1** tem como valor atribuído 12, e **numero2** tem como valor atribuído 3. Somando as duas variáveis chegamos ao valor 15.

Exemplos com os demais operadores:

```
x = 5
y = 8
z = 13.2

print(x + y)
print(x - y)
print(x ** z)
print(z // y)
print(z / y)
```

Os resultados serão: **13**

1684240309.400895

1.0

1.65

Operadores Lógicos

Operadores lógicos seguem a mesma base lógica dos operadores relacionais, inclusive nos retornando **True** ou **False**, mas com o diferencial de suportar expressões lógicas de maior complexidade.

Por exemplo, se executarmos diretamente no console a expressão **7 != 3** teremos o valor **True** (7 diferente de 3, verdadeiro), mas se executarmos por exemplo **7 != 3 and 2 > 3** teremos como retorno **False** (7 é diferente de 3, mas 2 não é maior que 3, e pela tabela verdade isso já caracteriza **False**).

```
print(7 != 3)
```

O retorno será: **True**

Afinal, 7 é diferente de 3.

```
print(7 != 3 and 2 > 3)
```

O retorno será: **False**

7 é diferente de 3 (Verdadeiro) e (and) 2 é maior que 3 (Falso).

Tabela verdade

Tabela verdade **AND** (E)

Independente de quais expressões forem usadas, se os resultados forem:

V E V = V

V E F = F

F E V = F

F E F = F

No caso do exemplo anterior, **7 era diferente de 3** (V) mas **2 não era maior que 3** (F), o retorno foi **False**.

Neste tipo de tabela verdade, bastando **uma** das proposições ser Falsa para que invalide todas as outras Verdadeiras. Ex:

V e V e V e V e V e V = V

V e F e V e V e V e V = F

Em python o operador **"and"** é um operador lógico (assim como os aritméticos) e pela sequência lógica em que o interpretador trabalha, a expressão é lida da seguinte forma:

```
7 != 3 and 2 > 3
True and False
False
# V e F = F
```

Analisando estas estruturas lógicas estamos tentando relacionar se **7 é diferente de 3** (Verdadeiro) e se **2 é maior que 3** (Falso), logo pela tabela verdade Verdadeiro e Falso resultará **False**.

Mesma lógica para operações mais complexas, e sempre respeitando a tabela verdade.

```
7 != 3 and 3 > 1 and 6 == 6 and 8 >= 9
True and True and True and False
```

False

7 diferente de 3 (V) E 3 maior que 1 (V) E 6 igual a 6 (V) E 8 maior ou igual a 9 (F).

É o mesmo que True and True and True and False.

Retornando **False** porque uma operação False já invalida todas as outras verdadeiras.

Tabela Verdade **OR** (OU)

Neste tipo de tabela verdade, mesmo tendo uma proposição Falsa, ela não invalida a Verdadeira. Ex:

V e V = **V**

V e F = **V**

F e V = **V**

F e F = **F**

Independente do número de proposições, bastando ter uma delas verdadeira já valida a expressão inteira.

V e V e V e V e V e V e V e V e V = **V**

F e F e F e F e F e F e F e F e F = **F**

F e F e F e F e F e F e F e V e F = **V**

F e F e F e F e F e F e F e F e F = **F**

Tabela Verdade **XOR** (OU Exclusivo/um ou outro)

Os dois do mesmo tipo de proposição são falsos, e nenhum é falso também.

V e V = **F**

V e F = **V**

F e V = **V**

F e F = **F**

Tabela de Operador de Negação (unário)

not True = F

O mesmo que dizer: Se não é verdadeiro então é falso.

not False = V

O mesmo que dizer: Se não é falso então é verdadeiro.

Também visto como:

not 0 = True

O mesmo que dizer: Se não for zero / Se é diferente de zero então é verdadeiro.

not 1 = False

O mesmo que dizer: Se não for um (ou qualquer valor) então é falso.

Bit-a-bit

O interpretador também pode fazer uma comparação bit-a-bit da seguinte forma:

AND Bit-a-bit

3 = 11 (3 em binário)

2 = 10 (2 em binário)

_ = 10

OR bit-a-bit

3 = 11

2 = 10

_ = 11

XOR bit-a-bit

3 = 11

2 = 10
_ = 01

Por fim, vamos ver um exemplo prático do uso de operadores lógicos, para que faça mais sentido.

```
saldo = 1000  
salario = 4000  
despesas = 2967  
  
meta = saldo > 0 and salario - despesas >= 0.2 * salario
```

Analisando a variável **meta**: Ela verifica se **saldo** é maior que zero e se **salario** menos **despesas** é maior ou igual a 20% do **salário**.

O retorno será **True** porque o **saldo** era maior que zero e o valor de **salario** menos as **despesas** era maior ou igual a 20% do **salário**. (todas proposições foram verdadeiras).

Operadores de membro

Ainda dentro de operadores podemos fazer consulta dentro de uma lista obtendo a confirmação (**True**) ou a negação (**False**). Por Exemplo:

```
lista = [1, 2, 3, 'Ana', 'Maria']  
  
print(2 in lista)
```

O retorno será: **True**

Lembrando que uma lista é definida por [] e seus valores podem ser de qualquer tipo, desde que separados por vírgula.

Ao executar o comando **2 in lista**, você está perguntando ao interpretador: **"2"** é membro desta lista? Se for (em qualquer posição) o retorno será **True**.

Também é possível fazer a negação lógica, por exemplo:

```
lista = [1, 2, 3, 'Ana', 'Maria']  
  
print('Maria' not in lista)
```

O Retorno será **False**. 'Maria' não está na lista? A resposta foi **False** porque **'Maria'** está na lista.

Operadores relacionais

Operadores relacionais basicamente são aqueles que fazem a comparação de dois ou mais operandos, possuem uma sintaxe própria que também deve ser respeitada para que não haja conflito com o interpretador.

- > - Maior que
- >= - Maior ou igual a
- < - Menor que
- <= - Menor ou igual a
- == - Igual a
- != - Diferente de

O retorno obtido no uso desses operadores será Verdadeiro (**True**) ou Falso (**False**).

Usando como referência o console, operando diretamente nele, ou por meio de nossa função **print()**, sem declarar variáveis, podemos fazer alguns experimentos.

```
print(3 > 4)  
#(3 é maior que 4?)
```

O resultado será **False**. 3 não é maior que 4.

```
print(7 >= 3)  
#(7 é maior ou igual a 3?)
```

O resultado será **True**. 7 é maior ou igual a 3, neste caso, maior que 3.

```
print(3 >= 3)  
#(3 é maior ou igual a 3?)
```

O resultado será **True**. 3 não é maior, mas é igual a 3.

Operadores usando variáveis

```
x = 2  
y = 7  
z = 5  
  
print(x > z)
```

O retorno será **False**. Porque **x** (2) não é maior que **z** (5).

```
x = 2  
y = 7  
z = 5  
  
print(z <= y)
```

O retorno será **True**. Porque **z** (5) não é igual, mas menor que **y** (7).

```
x = 2  
y = 7  
z = 5  
  
print(y != x)
```

O retorno será **True** porque **y** (7) é diferente de **x** (2).

Operadores usando condicionais

```
if (2 > 1):  
    print('2 é maior que 1')
```

Repare que esse bloco de código se iniciou com um **if**, ou seja, com uma condicional, **se** dois for maior do que um, então seria executado a linha de código abaixo, que exibe uma mensagem para o usuário: **2 é maior que 1**.

Mesmo exemplo usando valores atribuídos a variáveis e aplicando estruturas condicionais (que veremos em detalhe no capítulo seguinte):

```
num1 = 2  
num2 = 1  
  
if num1 > num2:  
    print('2 é maior que 1')
```

O retorno será: **2 é maior que 1**

Operadores de identidade

Seguindo a mesma lógica dos outros operadores, podemos confirmar se diferentes objetos tem o mesmo dado ou valor atribuído. Por exemplo:

```
aluguel = 250  
energia = 250  
agua = 65  
  
print(aluguel is energia)
```

O retorno será **True** porque os valores atribuídos são os mesmos (nesse caso, **250**).

10 – Estruturas condicionais

Quando aprendemos sobre lógica de programação e algoritmos, era fundamental entendermos que toda ação tem uma reação (mesmo que apenas interna ao sistema), dessa forma, conforme transliterávamos idéias para código, a coisa mais comum era nos depararmos com tomadas de decisão, que iriam influenciar os rumos da execução de nosso programa.

Muitos tipos de programas se baseiam em metodologias de estruturas condicionais, são programadas todas possíveis tomadas de decisão que o usuário pode ter e o programa executa e retorna certos aspectos conforme o usuário vai aderindo a certas opções.

Lembre-se das suas aulas de algoritmos, digamos que, apenas por exemplo o algoritmo **ir_ate_o_mercado** está sendo executado, e em determinada seção do mesmo existam as opções: **SE** estiver chovendo vá pela rua nº1, **SE NÃO** estiver chovendo, continue na rua nº2. Esta é uma tomada de decisão onde o usuário irá aderir a um rumo ou outro, mudando as vezes totalmente a execução do programa, desde que essas possibilidades estejam programadas. Não existe como o usuário tomar uma decisão que não está condicionada ao código, logo, todas possíveis tomadas de decisão dever ser programadas de forma lógica e responsiva.

Ifs, elifs e elses

Uma das partes mais legais de programação, sem sombra de dúvidas, é quando começamos a lidar com estruturas condicionais. Uma coisa é você ter um programa linear, que apenas executa uma tarefa após a outra, sem grandes interações e desfecho sempre linear, como um script passo-a-passo. Já outra coisa é você colocar condições, onde de acordo com as variáveis o programa pode tomar um rumo ou outro.

Como sempre, começando pelo básico, em Python a sintaxe para trabalhar com condicionais é bastante simples se comparado a outras linguagens de programação, basicamente temos os comandos **if** (se), **elif** (o mesmo que **else if** / mas se) e **else** (se não) e os usaremos de acordo com nosso algoritmo demandar tomadas de decisão.

A lógica de execução sempre se dará dessa forma, o interpretador estará executando o código linha por linha até que ele encontrará uma das palavras reservadas mencionadas anteriormente que sinaliza que naquele ponto existe uma tomada de decisão, de acordo com a decisão que o usuário indicar, ou de acordo com a validação de algum parâmetro, o código executará uma instrução, ou não executará nada, ignorando esta condição e pulando para o bloco de código seguinte.

Partindo pra prática:

```
a = 33
b = 34
c = 35

if b > a:
    print('b é MAIOR que a')
```

Declaradas três variáveis **a**, **b** e **c** com seus respectivos valores já atribuídos na linha abaixo existe a expressão **if**, uma tomada de decisão, sempre um **if** será seguido de uma instrução, que se for

verdadeira, irá executar um bloco de instrução indentado a ela. Neste caso, se **b** for maior que **a** será executado o comando **print()**.

O retorno será: **b é MAIOR que a**

*Caso o valor atribuído a **b** fosse menor que **a**, o interpretador simplesmente iria pular para o próximo bloco de código.

```
a = 33
b = 33
c = 35

if b > a:
    print('b é MAIOR que a')
elif b == a:
    print('b é IGUAL a a')
```

Repare que agora além da condicional **if** existe uma nova condicional declarada, o **elif**. Seguindo o método do interpretador, primeiro ele irá verificar se a condição de **if** é verdadeira, como não é, ele irá pular para esta segunda condicional. Por convenção da segunda condicional em diante se usa **elif**, porém se você usar **if** repetidas vezes, não há problema algum. Seguindo com o código, a segunda condicional coloca como instrução que se **b** for igual a **a**, e repare que nesse caso é, será executado o comando **print**.

O retorno será: **b é IGUAL a a**

```
a = 33
b = 1
c = 608

if b > a:
    print('b é MAIOR que a')
elif b == a:
    print('b é IGUAL a a')
else:
    print('b é MENOR que a')
```

Por fim, o comando **else** funciona como última condicional, ou uma condicional que é acionada quando nenhuma das condições anteriores do código for verdadeira, **else** pode ter um bloco de código próprio porém note que ele não precisa de nenhuma instrução, já que seu propósito é justamente apenas mostrar que nenhuma condicional (e sua instrução) anterior foi válida. Ex:

```
var1 = 18
var2 = 2
var3 = 'Maria'
var4 = 4

if var2 > var1:
    print('A segunda variável é maior que a primeira')
elif var2 == 500:
    print('A segunda variável vale 500')
elif var3 == var2:
    print('A variavel 3 tem o mesmo valor da variavel 2')
elif var4 is str('4'):
    print('A variavel 4 não é do tipo string')
else:
    print('Nenhuma condição é verdadeira')
```

*Como comentamos rapidamente lá no início do livro, sobre algoritmos, estes podem ter uma saída ou não, aqui a saída é mostrar ao usuário esta mensagem de erro, porém se este fosse um código interno não haveria a necessidade dessa mensagem como retorno, supondo que essas condições simplesmente não fossem válidas o interpretador iria pular para o próximo bloco de código executando o que viesse a seguir.

Por fim, revisando os códigos anteriores, declaramos várias variáveis, e partir delas colocamos suas respectivas condições, onde de acordo com a validação destas condições, será impresso na tela uma mensagem. Importante entendermos também que o interpretador lê a instrução de uma condicional e se esta for verdadeira, ele irá executar o bloco de código e encerrar seu processo ali, pulando a verificação das outras condicionais.

Em suma, o interpretador irá verificar a primeira condicional, se esta for falsa, irá verificar a segunda e assim por diante até encontrar uma verdadeira, ali será executado o bloco de código indentado a ela e se encerrará o processo.

O legal é que como python é uma linguagem de programação dinamicamente tipada, você pode brincar a vontade alterando o valor das variáveis para verificar que tipo de mensagem aparece no seu terminal. Também é possível criar cadeias de tomada de decisão com inúmeras alternativas, mas sempre lembrando que pela sequência lógica em que o interpretador faz sua leitura é linha-a-linha, quando uma condição for verdadeira o algoritmo encerra a tomada de decisão naquele ponto.

And e Or dentro de condicionais

Também é possível combinar o uso de operadores **and** e **or** para elaborar condicionais mais complexas (de duas ou mais condições válidas). Por exemplo:

```
a = 33
b = 34
c = 35

if a > b and c > a:
    print('a é maior que b e c é maior que a')
```

Se **a** for maior que **b** e **c** for maior que **a**:

O retorno será: **a é maior que b e c é maior que a**

```
a = 33
b = 34
c = 35

if a > b or a > c:
    print('a é a variavel maior')
```

Se **a** for maior que **b** ou **a** for maior que **c**.

O retorno será: **a é a variavel maior**

Outro exemplo:

```
nota = int(input('Informe a nota: '))

if nota >= 9:
    print('Parabéns, quadro de honra')
elif nota >= 7:
    print('Aprovado')
elif nota >= 5:
    print('Recuperação')
else:
    print('Reprovado')
```

Primeiro foi declarada uma variável de nome **nota**, onde será solicitado ao usuário que a atribua um valor, após o usuário digitar uma nota e apertar ENTER, o interpretador fará a leitura do mesmo e de acordo com as condições irá imprimir a mensagem adequada a situação.

Se **nota** for maior ou igual a **9**:

O retorno será: **Parabéns, quadro de honra**

Se **nota** for maior ou igual a **7**:

O retorno será: **Aprovado**

Se **nota** for maior ou igual a **5**:

O retorno será: **Recuperação**

Se **nota** não corresponder a nenhuma das proposições anteriores:

O retorno será: **Reprovado**

Condicionais dentro de condicionais

Outra prática comum é criar cadeias de estruturas condicionais, ou seja, blocos de código com condicionais dentro de condicionais. Python permite este uso e tudo funcionará perfeitamente desde que usada a sintaxe e indentação correta. Ex:

```
var1 = 0
var2 = int(input('Digite um número: '))

if var2 > var1:
    print('Número maior que ZERO')
    if var2 == 1:
        print('O número digitado foi 1')
    elif var2 == 2:
        print('O número digitado foi 2')
    elif var2 == 3:
        print('O número digitado foi 3')
    else:
        print('O número digitado é maior que 3')
else:
    print('Número inválido')
```

Repare que foram criadas 2 variáveis **var1** e **var2**, a primeira já com o valor atribuído **0** e a segunda será um valor que o usuário digitar conforme solicitado pela mensagem, convertido para **int**. Em seguida foi colocada uma estrutura condicional onde se o valor de **var2** for maior do que **var1**, será executado o comando **print** e em seguida, dentro dessa condicional que já foi validada, existe uma segunda estrutura condicional, que com seus respectivos **ifs**, **elifs** e **elses** irá verificar que número é o valor de **var2** e assim irá apresentar a respectiva mensagem. Supondo que o usuário digitou 3:

O retorno será: **Numero maior que ZERO**

O número digitado foi 2

Fora dessa cadeia de condicionais (repare na indentação), ainda existe uma condicional **else** para caso o usuário digite um número inválido (um número negativo ou um caracter que não é um número).

Simulando switch/case

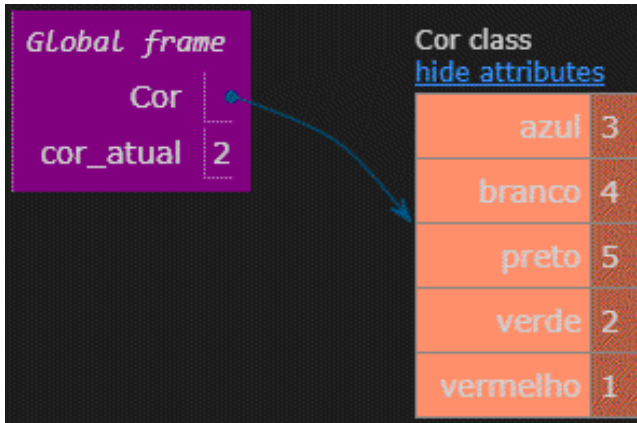
Quem está familiarizado com outras linguagens de programação está acostumado a usar a função **Swich** para que, de acordo com a necessidade, sejam tomadas certas decisões. Em Python nativamente não temos a função **switch**, porém temos como simular sua funcionalidade através de uma função onde definiremos uma variável com dicionário dentro, e como um dicionário trabalha com a lógica de **chave:valor**, podemos simular de acordo com uma **opção:umaopção**. Para ficar mais claro vamos ao código:

```
class Cor:
    vermelho = 1
    verde = 2
    azul = 3
    branco = 4
    preto = 5

# Mude a cor para testar
cor_atual = 2

if cor_atual == Cor.vermelho:
    print("Vermelho")
elif cor_atual == Cor.verde:
    print("Verde")
elif cor_atual == Cor.azul:
    print("Azul")
elif cor_atual == Cor.branco:
    print("Branco")
elif cor_atual == Cor.preto:
    print("Preto")
else:
    print("Desconhecido")
```

Representação visual:



11 - Estruturas de repetição

While

Python tem dois tipos de comandos para executar comandos em loop (executar repetidas vezes uma instrução) o **while** e o **for**, inicialmente vamos entender como funciona o **while**. While do inglês, enquanto, ou seja, enquanto uma determinada condição for válida, a ação continuará sendo repetida. Por exemplo:

```
a = 1  
  
while a < 8:  
    print(a)  
    a += 1
```

Declarada a variável **a**, de valor inicial **1** (pode ser qualquer valor, inclusive zero) colocamos a condição de que, enquanto o valor de **a** for menor que **8**, imprime o valor de **a** e acrescenta (some) **1**, repetidamente.

O retorno será: 1

2
3
4
5
6
7

Repare que isto é um loop, ou seja, a cada ação o bloco de código salva seu último estado e repete a instrução, até atingir a condição proposta.

Outra possibilidade é de que durante uma execução de **while**, podemos programar um **break** (comando que para a execução de um determinado bloco de código ou instrução) que acontece se determinada condição for atingida. Normalmente o uso de **break** se dá quando colocamos mais de uma condição que, se a instrução do código atingir qualquer uma dessas condições (uma

delas) ele para sua execução para que não entre em um loop infinito de repetições. Por exemplo:

```
a = 1  
  
while a < 10:  
    print(a)  
    a += 1  
    if a == 4:  
        break
```

Enquanto a variável **a** for menor que **10**, continue imprimindo ela e acrescentando **1** ao seu valor. Mas se em algum momento ela for igual a **4**, pare a repetição. Como explicado anteriormente, existem duas condições, se a execução do código chegar em uma delas, ele já dá por encerrada sua execução. Neste caso, se em algum momento o valor de **a** for **4** ou for um número maior que **10** ele para sua execução.

O resultado será:

1
2
3
4

For

O comando **for** será muito utilizado quando quisermos trabalhar com um laço de repetição onde conhecemos os seus limites, ou seja, quando temos um objeto em forma de lista ou dicionário e queremos que uma variável percorra cada elemento dessa lista/dicionário interagindo com o mesmo. Ex:

```
compras = ['Arroz', 'Feijão', 'Carne', 'Pão']  
  
for i in compras:  
    print(i)
```

O retorno será: **Arroz**

Feijão

Carne

Pão

Note que inicialmente declaramos uma variável em forma de lista de nome **compras**, ele recebe 4 elementos do tipo **string** em sua composição. Em seguida declaramos o laço **for** e uma variável temporária de nome **i** (você pode usar o nome que quiser, e essa será uma variável temporária, apenas instanciada nesse laço / nesse bloco de código) que para cada execução dentro de **compras**, irá imprimir o próprio valor. Em outras palavras, a primeira vez que **i** entra nessa lista ela faz a leitura do elemento indexado na posição **0** e o imprime, encerrado o laço essa variável **i** agora entra novamente nessa lista e faz a leitura e exibição do elemento da posição **1** e assim por diante, até o último elemento encontrado nessa lista.

Outro uso bastante comum do **for** é quando sabemos o tamanho de um determinado intervalo, o número de elementos de uma lista, etc... e usamos seu método **in range** para que seja explorado todo esse intervalo. Ex:

```
for x in range(0, 6):  
    print(f'Número {x}')
```

Repare que já de início existe o comando **for**, seguido de uma variável temporária **x**, logo em seguida está o comando **in range**, que basicamente define um intervalo a percorrer (de 0 até 6). Por fim há o comando **print** sobre a variável **x**.

O retorno será: **Número 0**

Número 1

Número 2

Número 3

Número 4

Número 5

*Note que a contagem dos elementos deste intervalo foi de **1** a **5**, **6** já está fora do range, serve apenas como orientação para o interpretador de que ali é o fim deste intervalo. Em Python não é feita a leitura deste último dígito indexado, o interpretador irá identificar que o limite máximo desse intervalo é 6, sendo **5** seu último elemento.

Quando estamos trabalhando com um intervalo há a possibilidade de declararmos apenas um valor como parâmetro, o interpretador o usará como orientação para o fim e um intervalo.
Ex:

```
for x in range(6):  
    print(f'Número {x}')
```

O retorno será: **Número 0**

Número 1

Número 2

Número 3

Número 4

Número 5

Outro exemplo comum é quando já temos uma lista de elementos e queremos percorrer e exibir seu conteúdo.

```
lista = ['Pedro', 255, 'Leticia']
```

```
for n in nomes:  
    print(n)
```

Repare que existe uma lista inicial, com 3 dados inclusos, já quando executamos o comando **for** ele internamente irá percorrer todos valores contidos na lista **nomes** e incluir os mesmos na variável **n**, independentemente do tipo de dado que cada elemento da lista é, por fim o comando **print** foi dado em cima da variável **n** para que seja exibido ao usuário cada elemento dessa lista.

O resultado será: **Pedro**
255
Letícia

Em Python o laço **for** pode nativamente trabalhar como uma espécie de condicional, sendo assim podemos usar o comando **else** para incluir novas instruções no mesmo. Ex:

```
nomes = ['Pedro', 'João', 'Letícia',]  
  
for laco in nomes:  
    print(laco)  
else:  
    print('---Fim da lista!!!---')
```

O resultado será: **Pedro**
João
Letícia
---Fim da lista!!!---



Por fim, importante salientar que como **for** serve como laço de repetição ele suporta operações dentro de si, desde que essas operações requeiram repetidas instruções obviamente. Por exemplo:

```
for x in range(11):  
    for y in range(11):  
        print(f'{x} x {y} = {x * y}')
```

O retorno será toda a tabuada de **0 x 0** até **10 x 10** (que por convenção não irei colocar toda aqui obviamente...).

```
"C:\Users\Fernando\PycharmProjects\Exercici  
0 x 0 = 0  1 x 0 = 0  2 x 0 = 0  
0 x 1 = 0  1 x 1 = 1  2 x 1 = 2  
0 x 2 = 0  1 x 2 = 2  2 x 2 = 4  
0 x 3 = 0  1 x 3 = 3  2 x 3 = 6  
0 x 4 = 0  1 x 4 = 4  2 x 4 = 8  
0 x 5 = 0  1 x 5 = 5  2 x 5 = 10  
0 x 6 = 0  1 x 6 = 6  2 x 6 = 12  
0 x 7 = 0  1 x 7 = 7  2 x 7 = 14  
0 x 8 = 0  1 x 8 = 8  2 x 8 = 16  
0 x 9 = 0  1 x 9 = 9  2 x 9 = 18  
0 x 10 = 0 1 x 10 = 10 2 x 10 = 20 etc...
```

12 – Strings

Como já vimos algumas vezes ao longo da apostila, um objeto/variável é um espaço alocado na memória onde armazenaremos um tipo de dado ou informação para que o interpretador trabalhe com esses dados na execução do programa.

Uma **string** é o tipo de dado que usamos quando queremos trabalhar com qualquer tipo de texto, ou conjunto ordenado de caracteres alfanuméricos em geral. Quando atribuímos um conjunto de caracteres, representando uma palavra/texto, devemos obrigatoriamente seguir a sintaxe correta para que o interpretador leia os dados como tal.

A sintaxe para qualquer tipo de texto é basicamente colocar o conteúdo desse objeto entre aspas ' ', uma vez atribuído dados do tipo **string** para uma variável, por exemplo **nome = 'Maria'**, devemos lembrar de o referenciar como tal. Por exemplo em uma máscara lembrar de que o tipo de dado é **%s**.

Trabalhando com strings

No Python 3, se condicionou usar por padrão ' ' aspas simples para que se determine que aquele conteúdo é uma **string**, porém em nossa língua existem expressões que usam ' como apóstrofe, isso gera um erro de sintaxe ao interpretador. Por exemplo:

```
'marca d'água'
```

O retorno será um erro de sintaxe porque o interpretador quando abre aspas ele espera que feche aspas apenas uma vez, nessa expressão existem 3 aspas, o interpretador fica esperando que você "feche" aspas novamente, como isso não ocorre ele gera um erro.

O legal é que é muito fácil contornar uma situação dessas, uma vez que python suporta, com a mesma função, " "aspas duplas, usando o mesmo exemplo anterior, se você escrever "marca d'água" ele irá ler perfeitamente todos caracteres (incluindo o apóstrofe) como string. O mesmo ocorre se invertermos a ordem de uso das aspas. Por exemplo:

```
frase1 = 'Era um dia "muuuito" frio'  
  
print(frase1)
```

O retorno será: **Era um dia "muuuito" frio**

```
Global frame  
frase1 | "Era um dia \"muuuito\" frio"
```

Vimos anteriormente, na seção de comentários, que uma forma de comentar o código, quando precisamos fazer um comentário de múltiplas linhas, era as colocando entre """ aspas triplas (pode ser ' aspas simples ou """ aspas duplas). Um texto entre aspas triplas é interpretado pelo interpretador como um comentário, ou seja, o seu conteúdo será por padrão ignorado, mas

se atribuirmos esse texto de várias linhas a uma variável, ele passa a ser um objeto comum, do tipo **string**.

```
"""Hoje tenho treino  
Amanhã tenho aula  
Quinta tenho consulta"""
```

*Esse texto nessa forma é apenas um comentário.

```
texto1 = """Hoje tenho treino  
Amanhã tenho aula  
Quinta tenho consulta"""  
  
print(texto1)
```

*Agora esse texto é legível ao interpretador, inclusive você pode printar ele ou usar da forma como quiser, uma vez que agora ele é uma **string**.

Global frame

texto1	"Hoje tenho treino Amanhã tenho aula Quinta tenho consulta"
--------	---

Formatando uma string

Quando estamos trabalhando com uma **string** também é bastante comum que por algum motivo precisamos formatá-la de alguma forma, e isso também é facilmente realizado desde que dados os comandos corretos.

Convertendo uma string para minúsculo

```
frase1 = 'A linguagem Python é muito fácil de aprender.'  
print(frase1.lower())
```

Repare que na segunda linha o comando **print()** recebe como parâmetro o conteúdo da variável **frase1** acrescido do comando **.lower()**, convertendo a exibição dessa **string** para todos caracteres minúsculos.

O retorno será: **a linguagem python é muito fácil de aprender.**

Convertendo uma string para maiúsculo

Da mesma forma o comando `.upper()` fará o oposto de `.lower()`, convertendo tudo para maiúsculo. Ex:

```
frase1 = 'A linguagem Python é muito fácil de aprender.'  
  
print(frase1.upper())
```

O retorno será: **A LINGUAGEM PYTHON É MUITO FÁCIL DE APRENDER.**

Lembrando que isso é uma formatação, ou seja, os valores da **string** não serão modificados, essa modificação não é permanente, ela é apenas a maneira com que você está pedindo para que o conteúdo da **string** seja mostrado.

Se você usar esses comandos em cima da variável em questão aí sim a mudança será permanente, por exemplo:

```
frase1 = 'A LINGUAGEM PYTHON É MUITO FÁCIL DE  
APRENDER.'  
frase1 = frase1.lower()  
  
print(frase1)
```

O retorno será: **a linguagem python é muito fácil de aprender.**

Nesse caso você estará alterando permanentemente todos caracteres da **string** para minúsculo.

Buscando dados dentro de uma string

Você pode buscar um dado dentro do texto convertendo ele para facilitar achar esses dados, por exemplo um nome que você não sabe se lá dentro está escrito com a inicial maiúscula, todo em maiúsculo ou todo em minúsculo, para não ter que testar as 3 possibilidades, você pode usar comandos como:

```
frase1 = 'A LINGUAGEM PYTHON É MUITO FÁCIL DE  
APRENDER.'  
frase1 = frase1.lower()  
  
print('py' in frase1.lower())
```

O retorno será **True**. Primeiro toda **string** foi convertida para minúscula, por segundo foi procurado **'py'** que nesse caso consta dentro da **string**.

Desmembrando uma string

Outro comando interessante é o **.split()**, ele irá desmembrar uma **string** em palavras separadas, para que você possa fazer a formatação ou o uso de apenas uma delas, por exemplo:

```
frase1 = 'A LINGUAGEM PYTHON É MUITO FÁCIL DE  
APRENDER.'  
frase1 = frase1.lower()  
  
print(frase1.split())
```

O resultado será: ['a', 'linguagem', 'python', 'é', 'muito', 'fácil', 'de', 'aprender.']

Alterando a cor de um texto

Supondo que você quer imprimir uma mensagem de erro que chame a atenção do usuário, você pode fazer isso associando também uma cor a este texto, por meio de um código de cores, é possível criar variáveis que irão determinar a cor de um texto, por exemplo:

```
ERRO = '\033[91m' #código de cores "vermelho"  
NORMAL = '\033[0m'  
  
print(ERRO, 'Mensagem de erro aqui', NORMAL)
```

O Resultado será: **Mensagem de erro aqui.**

Uma vez que você declarou as cores como variáveis, você pode incorporar elas nos próprios parâmetros do código (note também que aqui como é uma variável criada para um caso especial, ela inclusive foi criada com nomenclatura toda maiúscula para eventualmente destaca-la de outras variáveis comuns no corpo do código).

```
print(ERRO + 'Mensagem de erro' +  
NORMAL)
```

O resultado será: **Mensagem de erro aqui.**

Apenas como referência, segue uma tabela com os principais códigos ANSI de cores tanto para a fonte quanto para o fundo.

Cor	Fonte	Fundo
Preto	\033[1;30m	\033[1;40m
Vermelho	\033[1;31m	\033[1;41m
Verde	\033[1;32m	\033[1;42m
Amarelo	\033[1;33m	\033[1;43m
Azul	\033[1;34m	\033[1;44m
Magenta	\033[1;35m	\033[1;45m
Cyan	\033[1;36m	\033[1;46m
Cinza Claro	\033[1;37m	\033[1;47m
Cinza Escuro	\033[1;90m	\033[1;100m

Vermelho	\033[1;91m	\033[1;101m
Claro		
Verde Claro	\033[1;92m	\033[1;102m
Amarelo Claro	\033[1;93m	\033[1;103m
Azul Claro	\033[1;94m	\033[1;104m
Magenta Claro	\033[1;95m	\033[1;105m
Cyan Claro	\033[1;96m	\033[1;106m
Branco	\033[1;97m	\033[1;107m

Alterando a posição de exibição de um texto

Estamos acostumados a, enquanto trabalhamos dentro de um editor de texto, usar do artifício de botões de atalho que podem fazer com que um determinado texto fique centralizado ou alinhado a um dos lados da página, por exemplo. Internamente isto é feito pelos comandos **center()** (centralizar), **ljust()** (alinhar à esquerda) e **rjust()** (alinhar à direita).

Exemplo de centralização:

```
frase1 = 'Bem Vindo ao Meu Programa!!!'  
  
print(frase1.center(50))
```

Repare que a função **print** aqui tem como parâmetro a variável **frase1** acrescida do comando **center(50)**, ou seja, centralizar dentro do intervalo de 50 caracteres. (A **string** inteira terá 50 caracteres, como **frase1** é menor do que isto, os outros caracteres antes e depois dela serão substituídos por espaços.

O retorno será: ‘ **Bem Vindo ao Meu Programa!!!** ‘

Exemplo de alinhamento à direita:

```
frase1 = 'Bem Vindo ao Meu Programa!!!'  
  
print(frase1.rjust(50))
```

O retorno será: ‘ **Bem Vindo ao Meu Programa!!!** ‘

Formatando a apresentação de números em uma string

Existirão situações onde, seja em uma string ou num contexto geral, quando pedirmos ao Python o resultado de uma operação numérica ou um valor pré estabelecido na matemática (como pi por exemplo) ele irá exibir este número com mais casas decimais do que o necessário. Ex:

```
from math import pi  
  
print(f'O número pi é: {pi}')
```

Na primeira linha estamos importando o valor de **pi** da biblioteca externa **math**. Em seguida dentro da **string** estamos usando uma máscara que irá ser substituída pelo valor de **pi**, mas nesse caso, como padrão.

O retorno será: **O número pi é: 3.141592653589793**

Num outro cenário, vamos imaginar que temos uma variável com um valor int extenso mas só queremos exibir suas duas primeiras casas decimais, nesse caso, isto pode ser feito pelo comando **.f** e uma máscara simples. Ex:

```
num1 = 34.295927957329247  
  
print('O valor da ação fechou em %.2f'%num1)
```

Repare que dentro da **string** existe uma máscara de substituição **%** seguida de **.2f**, estes **2f** significam ao interpretador que nós queremos que sejam exibidas apenas duas casas decimais após a vírgula. Neste caso o retorno será: **O valor da ação fechou em 34.30**

Usando o mesmo exemplo mas substituindo **.2f** por **.5f**, o resultado será: **O valor da ação fechou em 34.29593** (foram exibidas 5 casas “após a vírgula”).

13 – Listas

Listas em Python são o equivalente a Arrays em outras linguagens de programação, mas calma que se você está começando do zero, e começando com Python, esse tipo de conceito é bastante simples de entender.

Listas são um dos tipos de dados aos quais iremos trabalhar com frequência, uma lista será um objeto que permite guardar diversos dados dentro dele, de forma organizada e indexada. É como se você pegasse várias variáveis de vários tipos e colocasse em um espaço só da memória do seu computador, dessa maneira, com a indexação correta, o interpretador consegue buscar e ler esses dados de forma muito mais rápida do que trabalhar com eles individualmente. Ex:

```
lista = [ ]
```

Podemos facilmente criar uma lista com já valores inseridos ou adicioná-los manualmente conforme nossa necessidade, sempre respeitando a sintaxe do tipo de dado. Ex:

```
lista2 = [1, 5, 'Maria', 'João']
```

Aqui criamos uma lista já com 4 dados inseridos no seu índice, repare que os tipos de dados podem ser mesclados, temos ints e strings na composição dessa lista, sem problema algum. Podemos assim deduzir também que uma lista é um tipo de variável onde conseguimos colocar diversos tipos de dados sem causar conflito.



Adicionando dados manualmente

Se queremos adicionar manualmente um dado ou um valor a uma lista, este pode facilmente ser feito pelo comando **append()**.
Ex:

```
lista2 = [1, 5, 'Maria', 'João']  
lista2.append(4)  
  
print(lista2)
```

Irá adicionar o valor **4** na posição zero do índice da lista.

O retorno será: **[1, 5, 'Maria', 'João', 4]**



Lembrando que por enquanto, esses comandos são sequenciais, ou seja, executar o primeiro **.append** ira colocar um dado armazenado na posição 0 do índice, o segundo **.append** automaticamente ira guardar um dado na posição 1 do índice, e assim por diante...

Removendo dados manualmente

Da mesma forma, podemos executar o comando `.remove()` para remover o conteúdo de algum índice da lista.

```
lista2 = [1, 5, 'Maria', 'João']  
lista2.append(4)  
lista2.remove('Maria')  
  
print(lista2)
```

Irá remover o dado **Maria**, que nesse caso estava armazenado na posição **2** do índice.

O retorno será: **[1, 5, 'João', 4]**



Lembrando que no comando `.remove` você estará dizendo que conteúdo você quer excluir da lista, supondo que fosse uma lista de nomes **['Paulo', 'Ana', 'Maria']** o comando `.remove('Maria')` irá excluir o dado **'Maria'**, o próprio comando busca dentro da lista onde esse dado específico estava guardado e o remove, independentemente de sua posição.

Removendo dados via índice

Para deletarmos o conteúdo de um índice específico, basta executar o comando **del lista[nº do índice]**

```
lista2 = ['Ana', 'Carlos', 'João', 'Sonia']  
del lista2[2]  
  
print(lista2)
```

O retorno será: **['Ana', 'Carlos', 'Sonia']**



Repare que inicialmente temos uma lista **['Ana', 'Carlos', 'João', 'Sonia']** e executarmos o comando **del lista[2]** iremos deletar **'João'** pois ele está no índice **2** da lista. Nesse caso **'Sonia'** que era índice 3 passa a ser índice **2**, ele assume a casa anterior, pois não existe “espaço vazio” numa lista.

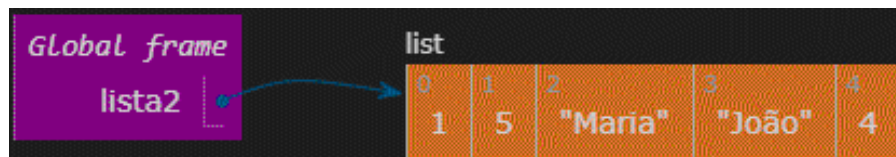
Verificando a posição de um elemento

Para verificarmos em que posição da lista está um determinado elemento, basta executarmos o comando `.index()` Ex:

```
lista2 = [1, 5, 'Maria', 'João']  
lista2.append(4)  
  
print(lista2.index('Maria'))
```

O retorno será **2**, porque **'Maria'** está guardado no índice **2** da lista.

Representação visual:



Se você perguntar sobre um elemento que não está na lista o interpretador simplesmente retornará uma mensagem de erro dizendo que de fato, aquele elemento não está na nossa lista.

Verificando se um elemento consta na lista

Podemos também trabalhar com operadore aqui para consultar em nossa lista se um determinado elemento consta nela ou não. Por exemplo, executando o código **'João' in lista** devemos receber um retorno True ou False.

```
lista2 = [1, 5, 'Maria', 'João']  
lista2.append(4)  
  
print('João' in lista2)
```

O retorno será: **True**

Formatando dados de uma lista

Assim como usamos comandos para modificar/formatar uma **string** anteriormente, podemos aplicar os mesmos comandos a uma lista, porém é importante que fique bem claro que aqui as modificações ficam imediatamente alteradas (no caso da **string**, nossa formatação apenas alterava a forma como seria exibida, mas na variável a **string** permanecia inteira). Ex:

```
lista1 = []  
lista1.append('Paulo')  
lista1.append('Maria')  
  
print(lista1)
```

Inicialmente criamos uma lista vazia e por meio do método **append()** inserimos nela duas **strings**. Por meio da função **print()** podemos exibir em tela seu conteúdo:

O retorno será **[Paulo, Maria]**

Representação visual:



```
lista1.reverse()  
  
print(lista1)
```

Se fizermos o comando **lista1.reverse()** e em seguida dermos o comando **print(lista1)** o retorno será **[Maria, Paulo]**, e desta vez esta alteração será permanente.

Listas dentro de listas

Também é possível adicionar listas dentro de listas, parece confuso, mas na prática, ao inserir um novo dado dentro de um índice, se você usar a sintaxe de lista `[]` você estará adicionando, ali naquela posição do índice, uma nova lista. Ex:

```
lista = [1, 2, 4, 'Paulo']
```

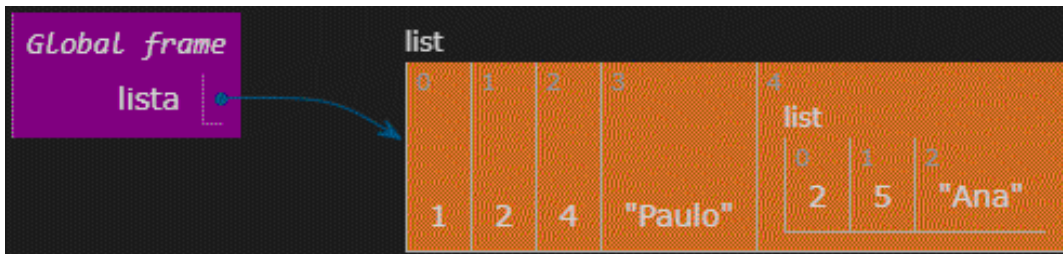
Adicionando uma nova lista no índice 4 da lista atual ficaria:

```
lista = [1, 2, 4, 'Paulo']  
lista = [1, 2, 4, 'Paulo', [2, 5, 'Ana']]
```

```
print(lista)
```

O retorno será `[1, 2, 4, 'Paulo', [2, 5, 'Ana']]`

Representação visual:



Tuplas

Uma Tupla trabalha assim como uma lista para o interpretador, mas a principal diferença entre elas é que lista é dinâmica (você pode alterá-la à vontade) enquanto uma tupla é estática (elementos atribuídos são fixos) e haverá casos onde será interessante usar uma ou outra.

Um dos principais motivos para se usar uma tupla é o fato de poder incluir um elemento, o nome Paulo por exemplo, várias vezes em várias posições do índice, coisa que não é permitida em uma lista, a partir do momento que uma lista tem um dado ou valor atribuído, ele não pode se repetir.

Segunda diferença é que pela sintaxe uma lista é criada a partir de colchetes, uma tupla a partir de parênteses novamente.

```
minhatupla = tuple( )
```

Para que o interpretador não se confunda, achando que é um simples objeto com um parâmetro atribuído, pela sintaxe, mesmo que haja só um elemento na tupla, deve haver ao menos uma vírgula como separador. Ex:

```
minhatupla = tuple(1,)
```

Se você executar **type(minhatupla)** você verá **tuple** como retorno, o que está correto, se não houvesse a vírgula o interpretador iria retornar o valor int (já que 1 é um número inteiro).

Se você der um comando **dir(minhatupla)** você verá que basicamente temos **index** e **count** como comandos padrão que podemos executar, ou seja, ver seus dados e contá-los também.

Você pode acessar o índice exatamente como fazia com sua lista. Ex:

```
minhatupla = tuple(1,)  
minhatupla[0]
```

O retorno será: 1

Outro ponto a ser comentado é que, se sua tupla possuir apenas um elemento dentro de si, é necessário indicar que ela é uma tupla ou dentro de si colocar uma vírgula como separador mesmo que não haja um segundo elemento. Já quando temos 2 ou mais elementos dentro da tupla, não é mais necessário indicar que ela é uma tupla, o interpretador identificará automaticamente. Ex:

```
minhatupla = tuple('Ana')
minhatupla2 = ('Ana',)
minhatupla3 = ('Ana', 'Maria')
```

Em **minhatupla** existe a atribuição de tipo **tuple()**, em **minhatupla2** existe a vírgula como separador mesmo não havendo um segundo elemento, em **minhatupla3** já não é mais necessário isto para que o identifique o tipo de dado como tupla.

Como uma tupla tem valores já predefinidos e imutáveis, é comum haver mais do mesmo elemento em diferentes posições do índice. Ex:

```
tuplacoress = ('azul', 'branco', 'azul', 'vermelho', 'preto', 'azul', 'amarelo')
```

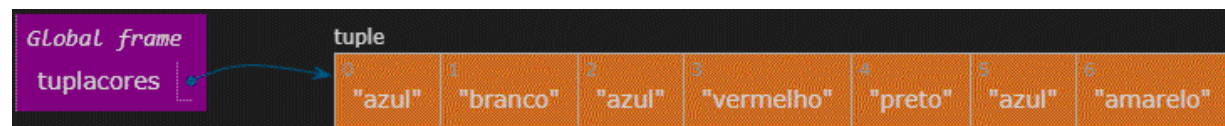
Executando o código **tuplacoress.count('azul')**

```
tuplacoress = ('azul', 'branco', 'azul', 'vermelho', 'preto', 'azul', 'amarelo')
```

```
print(tuplacoress.count('azul'))
```

O retorno será **3** porque existem dentro da tupla **'azul'** 3 vezes.

Representação visual:



Pilhas

Pilhas nada mais são do que listas em que a inserção e a remoção de elementos acontecem na mesma extremidade. Para abstrairmos e entendermos de forma mais fácil, imagine uma pilha de papéis, se você colocar mais um papel na pilha, será em cima dos outros, da mesma forma que o primeiro papel a ser removido da pilha será o do topo.

Adicionando um elemento ao topo de pilha

Para adicionarmos um elemento ao topo da pilha podemos usar o nosso já conhecido **.append()** recebendo o novo elemento como parâmetro.

```
pilha = [10, 20, 30]
pilha.append(50)

print(pilha)
```

O retorno será: **[10, 20, 30, 50]**

Removendo um elemento do topo da pilha

Para removermos um elemento do topo de uma pilha podemos usar o comando **.pop()**, e neste caso como está subentendido que será removido o último elemento da pilha (o do topo) não é necessário declarar o mesmo como parâmetro.

```
ilha = [10, 20, 30]
ilha.pop()

print(ilha)
```

O retorno será: **[10, 20]**

Consultando o tamanho da pilha

Da mesma forma como consultamos o tamanho de uma lista, podemos consultar o tamanho de uma pilha, para termos noção de quantos elementos ela possui e de qual é o topo da pilha. Ex:

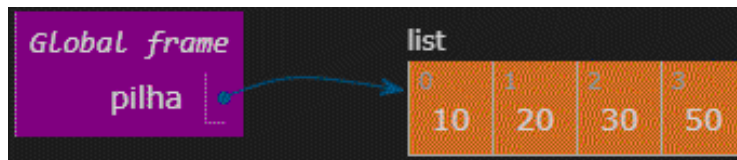
```
pilha = [10, 20, 30]
pilha.append(50)

print(pilha)
print(len(pilha))
```

O retorno será: **[10, 20, 30, 50]**

4

Representação visual:



Na primeira linha, referente ao primeiro **print()**, nos mostra os elementos da pilha (já com a adição do “50” em seu topo. Por fim na segunda linha, referente ao segundo **print()** temos o valor 4, dizendo que esta pilha tem 4 elementos;

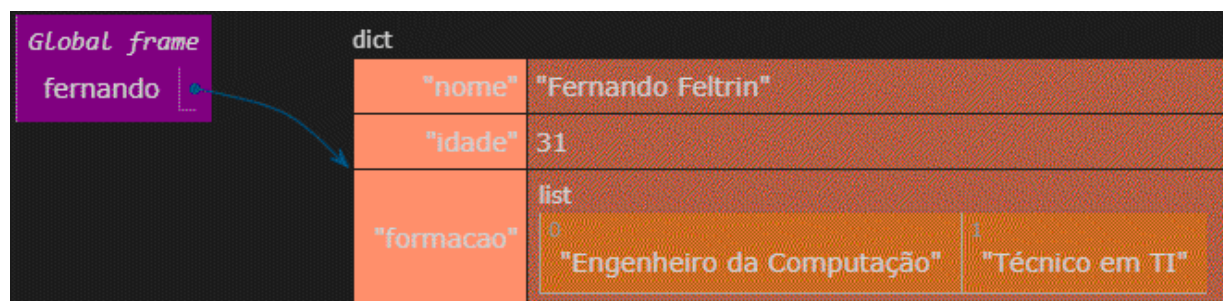
14 – Dicionários

Enquanto listas e tuplas são estruturas indexadas, um dicionário, além da sintaxe também diferente, se resume em **chave:valor**. Assim como em um dicionário normal você tem uma palavra e seu significado, aqui a estrutura lógica será essa.

A sintaxe de um dicionário é definida por chaves { }, deve seguir a ordem **chave:valor** e usar vírgula como separador, para não gerar um erro de sintaxe. Ex:

```
fernando = {'nome': 'Fernando Feltrin', 'idade': 31, 'formacao':  
            ['Engenheiro da Computação', 'Técnico em TI']}
```

Repare que inicialmente o dicionário foi atribuído a um objeto, depois que seguindo a sintaxe foram criados 3 campos (nome, idade e formação) e dentro de formação ainda foi criado uma lista, onde foram adicionados dois elementos ao índice.



Uma prática comum tanto em listas, quanto em dicionários, é usar de uma tabulação que torne visualmente o código mais organizado, sempre que estivermos trabalhando com estes tipos de dados teremos uma vírgula como separador dos elementos, e é perfeitamente normal após uma vírgula fazer uma quebra de linha para que o código fique mais legível. Esta prática não afeta em nada a leitura léxica do interpretador nem a performance de operação do código.

```
fernando = {'nome': 'Fernando Feltrin',  
            'idade': 31,
```

```
'formacao': ['Engenheiro da Computação',  
             'Técnico em TI']}]}
```

Executando um **type(fernando)** o retorno será **dict**, porque o interpretador, tudo o que estiver dentro de **{ }** chaves ele interpretará como chaves e valores de um dicionário.

Assim como existem listas dentro de listas, você pode criar listas dentro de dicionários e até mesmo dicionários dentro de dicionários sem problema algum.

Você pode usar qualquer tipo de dado como chave e valor, o que não pode acontecer é esquecer de declarar um ou outro pois irá gerar erro de sintaxe.

Da mesma forma como fazíamos com listas, é interessante saber o tamanho de um dicionário, e assim como em listas, o comando **len()** agora nos retornará a quantidade de **chaves:valores** inclusos no dicionário. Ex:

```
fernando = {'nome': 'Fernando Feltrin', 'idade': 31,  
            'formacao': ['Engenheiro da Computação', 'Téc em TI']}]  
  
print(len(fernando))
```

O retorno será **3**.

Consultando chaves/valores de um dicionário

Você pode consultar o valor de dentro de um dicionário pelo comando `.get()`. Ex:

```
fernando = {'nome': 'Fernando Feltrin', 'idade': 31,  
            'formacao': ['Engenheiro da Computação', 'Técnico em TI']}  
  
print(fernando.get('idade'))
```

O retorno será **31**.

Consultando as chaves de um dicionário

É possível consultar quantas e quais são as chaves que estão inclusas dentro de um dicionário pelo comando **.keys()**. Ex:

```
fernando = {'nome': 'Fernando Feltrin', 'idade': 31,  
            'formacao': ['Engenheiro da Computação', 'Técnico em TI']}  
  
print(fernando.keys())
```

O retorno será: **dict_keys(['nome', 'idade', 'formacao'])**

Consultando os valores de um dicionário

Assim como é possível fazer a leitura somente dos valores, pelo comando `.values()`. Ex:

```
fernando = {'nome': 'Fernando Feltrin', 'idade': 31,  
            'formacao': ['Engenheiro da Computação', 'Técnico em TI']}  
  
print(fernando.values())
```

O retorno será: `dict_values(['Fernando Feltrin', 31, ['Engenheiro da Computação', 'Técnico em TI']])`

Mostrando todas chaves e valores de um dicionário

Por fim o comando `.items()` retornará todas as chaves e valores para sua consulta. Ex:

```
fernando = {'nome': 'Fernando Feltrin', 'idade': 31,  
            'formacao': ['Engenheiro da Computação', 'Técnico em TI']}  
  
print(fernando.items())
```

O retorno será: `dict_items([('nome': 'Fernando Feltrin', 'idade': 31, 'formacao': ['Engenheiro da Computação', 'Técnico em TI'])])`

Manipulando dados de um dicionário

Quando temos um dicionário já com valores definidos, pre-programados, mas queremos alterá-los, digamos, atualizar os dados dentro de nosso dicionário, podemos fazer isso manualmente através de alguns simples comandos.

Digamos que tínhamos um dicionário inicial:

```
pessoa = {'nome': 'Alberto Feltrin',  
          'idade': '42',  
          'formação': ['Tec. em Radiologia'],  
          'nacionalidade': 'brasileiro'}  
  
print(pessoa)
```

O retorno será: **`{'nome': 'Alberto Feltrin', 'idade': '42', 'formação': ['Tec. em Radiologia'], 'nacionalidade': 'brasileiro'}`**

Representação visual:



```
pessoa = {'nome': 'Alberto Feltrin',  
          'idade': '42',  
          'formação': ['Tec. em Radiologia'],  
          'nacionalidade': 'brasileiro'}  
  
pessoa['idade'] = 44  
  
print(pessoa)
```


Executando o comando **pessoa['idade'] = 44** estaremos atualizando o valor '**idade**' para **44** no nosso dicionário, consultando o dicionário novamente você verá que a idade foi atualizada.

Executando novamente **print(pessoa)** o retorno será: **{'nome': 'Alberto Feltrin', 'idade': 44, 'formação': ['Tec. em Radiologia', 'nacionalidade']: 'brasileiro'}**

Adicionando novos dados a um dicionário

Além de substituir um valor por um mais atual, também é possível adicionar manualmente mais dados ao dicionário, assim como fizemos anteriormente com nossas listas, através do comando `.append()`. Ex:

```
pessoa = {'nome': 'Alberto Feltrin',  
          'idade': '42',  
          'formação': ['Tec. em Radiologia'],  
          'nacionalidade': 'brasileiro'}  
  
pessoa['formação'].append('Esp. em Tomografia')  
  
print(pessoa)
```

O retorno será: `{'nome': 'Alberto Feltrin', 'idade': 44, 'formação': ['Tec. em Radiologia', 'Esp em Tomografia'], 'nacionalidade': 'brasileiro'}`

Representação visual:



Global frame		dict	
pessoa	"nome"	"Alberto Feltrin"	
	"idade"	"42"	
	"formação"	list	
		0	1
		"Tec. em Radiologia"	"Esp. em Tomografia"
	"nacionalidade"	"brasileiro"	

*Importante salientar que para que você possa adicionar mais valores a uma chave, ela deve respeitar a sintaxe de uma lista.

15 – Conjuntos numéricos

Se você lembrar das aulas do ensino médio certamente lembrará que em alguma etapa lhe foi ensinado sobre conjuntos numéricos, que nada mais era do que uma forma de categorizarmos os números quanto às suas características (reais, inteiros, etc...). Na programação isto se repete de forma parecida, uma vez que quando queremos trabalhar com conjuntos numéricos normalmente estamos organizando números.

Um conjunto é ainda outra possibilidade de armazenamento de dados que temos, de forma que ele parece uma lista com sintaxe de dicionário, mas não indexável e que não aceita valores repetidos, confuso não? A questão é que como aqui podemos ter valores repetidos, assim como conjuntos numéricos que usávamos no ensino médio, aqui podemos unir dois conjuntos, fazer a intersecção entre eles, etc... Vamos aos exemplos:

```
a = {1, 2, 3}
```

Se executarmos o comando **type(a)** o retorno será **set**. O interpretador consegue ver na sintaxe que não é nem uma lista, nem uma tupla e nem um dicionário, mas apenas um conjunto de dados alinhados.

Trabalhando com mais de um conjunto, podemos fazer operações entre eles. Por exemplo:

União de conjuntos

A união de dois conjuntos é feita através do operador `.union()`, de forma que a operação irá na verdade gerar um terceiro conjunto onde constam os valores dos dois anteriores. Ex:

```
c1 = {1, 2}
c2 = {2, 3}
c1.union(c2)
#c1 união com c2, matematicamente juntar 2 conjuntos.
```

O retorno será: **{1, 2, 3}**

Repare que a união dos dois conjuntos foi feita de forma a pegar os valores que não eram comuns aos dois conjuntos e incluir, e os valores que eram comuns aos dois conjuntos simplesmente manter, sem realizar nenhuma operação.

Interseção de conjuntos

Já a interseção entre eles fará o oposto, anulando valores avulsos e mantendo só os que eram comum aos dois conjuntos. Interseção de dois conjuntos através do operador **.intersection()**.

Ex:

```
c1 = {1, 2}
c2 = {2, 3}
c1.intersection(c2)
```

O retorno será: **{2}** #Único elemento em comum aos dois conjuntos

Lembrando que quando executamos expressões matemáticas elas apenas alteram o que será mostrado para o usuário, a integridade dos dados iniciais se mantem. Para alterar os dados iniciais, ou seja, salvar essas alterações, é possível executar o comando **.update()** após as expressões, assim os valores serão alterados de forma permanente. Ex:

```
c1 = {1, 2}
c2 = {2, 3}
c1.union(c2)
c1.update(c2)
```

Agora consultando c1 o retorno será **{1, 2, 3}**

Verificando se um conjunto pertence ao outro

Também é possível verificar se um conjunto está contido dentro do outro, a través da expressão `<=` Ex:

```
c2 <= c1
```

O retorno será **True** porque os valores de **c2** (2 e 3) estão contidos dentro de **c1** (que agora é 1, 2 e 3).

Diferença entre conjuntos

Outra expressão matemática bastante comum é fazer a diferença entre dois conjuntos. Ex:

$\{1, 2, 3\} - \{2\}$

O retorno será: $\{1, 3\}$ #O elemento **2** foi subtraído dos conjuntos.

16 – Interpolação

Quando estamos escrevendo nossos primeiros códigos, costumamos escrever todas expressões de forma literal e, na verdade, não há problema nenhum nisto. Porém quando estamos avançando nos estudos de programação iremos ver aos poucos que é possível fazer a mesma coisa de diferentes formas, e a proficiência em uma linguagem de programação se dá quando conseguirmos criar códigos limpos, legíveis, bem interpretados e enxutos em sua sintaxe.

O ponto que eu quero chegar é que pelas boas práticas de programação, posteriormente usaremos uma simbologia em nossas expressões que deixarão nosso código mais limpo, ao mesmo tempo um menor número de caracteres por linha e um menor número de linhas por código resultam em um programa que é executado com performance superior.

Um dos conceitos que iremos trabalhar é o de máscaras de substituição que como o próprio nome já sugere, se dá a uma série de símbolos reservados pelo sistema que servirão para serem substituídos por um determinado dado ao longo do código.

Vamos ao exemplo:

```
nome1 = input('Digite o seu nome')
```

A partir daí poderíamos simplesmente mandar exibir o nome que o usuário digitou e que foi atribuído a variável **nome1**. Ex:

```
nome1 = input('Digite o seu nome')  
  
print(nome1)
```

O resultado será o nome que o usuário digitou anteriormente. Porém existe uma forma mais elaborada, onde exibiremos uma mensagem e dentro da mensagem haverá uma máscara que será substituída pelo nome digitado pelo usuário. Vamos supor que o usuário irá digitar “Fernando”, então teremos um código assim:

```
nome1 = input('Digite o seu nome')  
print('Seja bem vindo %s'%(nome1))
```

O resultado será: **Seja bem vindo Fernando**

Repare que agora existe uma mensagem de boas vindas seguida da máscara **%s** (que neste caso está deixando espaço a ser substituído por uma **string**) e após a frase existe um operador que irá ler o que está atribuído a variável **nome1** e irá substituir pela máscara.

As máscaras de substituição podem suportar qualquer tipo de dado desde que referenciados da forma correta: **%s(string)** ou **%d(número inteiro)** por exemplo.

Também é possível usar mais de uma máscara se necessário, desde que se respeite a ordem das máscaras com seus dados a serem substituídos e a sintaxe equivalente, que agora é representada por **{ }** contendo dentro o número da ordem dos índices dos dados a serem substituídos pelo comando **.format()**. Por exemplo:

```
nota1 = '{0} está reprovado, assim como seu colega {1}'  
print(nota1.format('Pedro', 'Francisco'))
```

O Resultado será: **Pedro está reprovado, assim como seu colega Francisco**

Este tipo de interpolação também funcionará normalmente sem a necessidade de identificar a ordem das máscaras, podendo deixar as **{ }** chaves em branco.

Avançando com interpolações

```
nome = 'Maria'  
idade = 30
```

Se executarmos o comando **print()** da seguinte forma:

```
print('Nome: %s Idade: %d' % (nome, idade))
```

O interpretador na hora de exibir este conteúdo irá substituir **%s** pela variável do tipo **string** e o **%d** pela variável do tipo **int** declarada anteriormente, sendo assim, o retorno será: **Nome: Maria Idade: 30**

Python vem sofrendo uma série de "atualizações" e uma delas de maior impacto diz respeito a nova forma de se fazer as interpolações, alguns programadores consideraram essa mudança uma "mudança para pior", mas é tudo uma questão de se acostumar com a nova sintaxe.

Por que estou dizendo isto, porque será bastante comum você pegar exemplos de códigos na web seguindo a sintaxe antiga, assim como códigos já escritos em Python 3 que adotaram essa nova sintaxe que mostrarei abaixo.

Importante salientar que as sintaxes antigas não serão (ao menos por enquanto) descontinuadas, ou seja, você pode escrever usando a que quiser, ambas funcionarão, mas será interessante começar a se acostumar com a nova.

Seguindo o mesmo exemplo anterior, agora em uma sintaxe intermediária:

```
print('Nome: {0} Idade: {1}'.format(nome, idade))
```

O resultado será: **Nome: Maria Idade: 30**

Repare que agora o comando vem seguido de um índice ao qual será substituído pelos valores encontrados no **.format()**.

E agora por fim seguindo o padrão da nova sintaxe, mais simples e funcional que os anteriores:

```
nome = 'Maria'
idade = 30

print(f'Nome: {nome}, Idade: {idade}')
```

Repare que o operador **.format()** foi abreviado para simplesmente **f** no início da sentença, e dentro de suas máscaras foram referenciadas as variáveis a serem substituídas.

O resultado será: **Nome: Maria Idade: 30**

O ponto que eu quero que você observe é que a medida que as linguagens de programação vão se modernizando, elas tendem a adotar sintaxes e comandos mais fáceis de serem lidos, codificados e executados.

A nova sintaxe, utilizando de chaves **{ }** para serem interpoladas, foi um grande avanço também no sentido de que entre chaves é possível escrever expressões (por exemplo uma expressão matemática) que ela será lida e interpretada normalmente, por exemplo:

```
nome = 'Maria'
idade = 30

print(f'Nome: {nome}, Idade: {idade}')
```



```
print(f'{nome} tem 3 vezes minha idade, ela tem {3 * idade} anos')
```

O resultado será: **Nome: Maria, Idade: 30**

Maria tem 3 vezes minha idade, ela tem 90 anos

Repare que a expressão matemática de multiplicação foi realizada dentro da máscara de substituição, e ela não gerou nenhum erro pois o interpretador está trabalhando com seu valor atribuído, que neste caso era **30**.

Representação visual:

```
Print output
Nome: Maria, Idade: 30
Maria tem 3 vezes minha idade, ela tem 90 anos
```

<i>Global frame</i>	
nome	"Maria"
idade	30

17 – Funções

Já vimos anteriormente as funções **print()** e **input()**, duas das mais utilizadas quando estamos criando estruturas básicas para nossos programas. Agora que você já passou por outros tópicos e já acumula uma certa bagagem de conhecimento, seria interessante nos aprofundarmos mais no assunto funções, uma vez que existem muitas possibilidades novas quando dominarmos o uso das mesmas.

Uma função, independentemente da linguagem de programação, é um bloco de códigos que podem ser executados e reutilizados livremente, quantas vezes forem necessárias. Uma função pode conter dentro de seus parâmetros uma série de instruções a serem executadas cada vez que a referenciamos, sem a necessidade de escrever várias vezes o mesmo bloco de código.

Para ficar mais claro imagine que no corpo de nosso código serão feitas diversas vezes a operação de somar dois valores e atribuir seu resultado a uma variável, é possível criar uma vez esta calculadora de soma e definir ela como uma função, de forma que eu posso posteriormente no mesmo código reutilizar ela apenas mudando seus parâmetros.

Funções predefinidas

A linguagem Python já conta com uma série de funções pré definidas e pré carregadas por sua IDE, prontas para uso. Como dito anteriormente, é muito comum utilizarmos, por exemplo, a função **print()** que é uma função dedicada a exibir em tela o que é lhe dado como parâmetro (o que está dentro dos parênteses). Outro exemplo seria a função **len()** que mostra o tamanho de um determinado dado.

Existe a possibilidade de importarmos módulos externos, ou seja, funções já criadas e testadas que estão disponíveis para o usuário porém fazem parte de bibliotecas externas, que não vêm carregadas por padrão. Por exemplo é possível importar de uma biblioteca chamada math as funções **sin()**, **cos()** e **tg()**, que respectivamente, como seu nome sugere, funções prontas para calcular o seno, o cosseno e a tangente de um determinado valor.

Funções personalizadas

Seguindo o nosso raciocínio, temos funções prontas pré carregadas, funções prontas que simplesmente podemos importar para nosso código e haverá situações onde o meio mais rápido ou prático será criar uma função própria personalizada para uma determinada situação.

Basicamente quando necessitamos criar uma função personalizada, ela começará com a declaração de um **def**, é o meio para que o interpretador assuma que a partir dessa palavra reservada está sendo criada uma função. Uma função personalizada pode ou não receber parâmetros (linhas/blocos de código entre parênteses), pode retornar ou não algum dado ou valor ao usuário e por fim, terá um bloco de código indentado para receber suas instruções.

Função simples, sem parâmetros

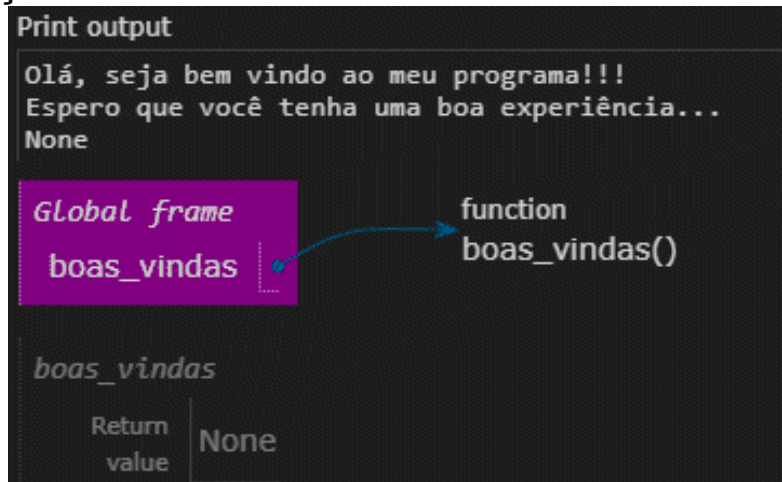
```
def boas_vindas():  
    print('Olá, seja bem vindo ao meu programa!!!')  
    print('Espero que você tenha uma boa experiência...')  
  
print(boas_vindas())
```

Analisando o código podemos perceber que na primeira linha está o comando **def** seguido do nome dado a nova função, neste caso **boas_vindas()**. Repare que após o nome existe dois pontos : e na linha abaixo, indentado, existem dois comandos **print()** com duas frases. Por fim, dado o comando **print(boas_vindas())** foi chamada a função e seu conteúdo será exibido em tela.

O retorno será: **Olá, seja bem vindo ao meu programa!!!**

Espero que você tenha uma boa experiência...

Representação visual:



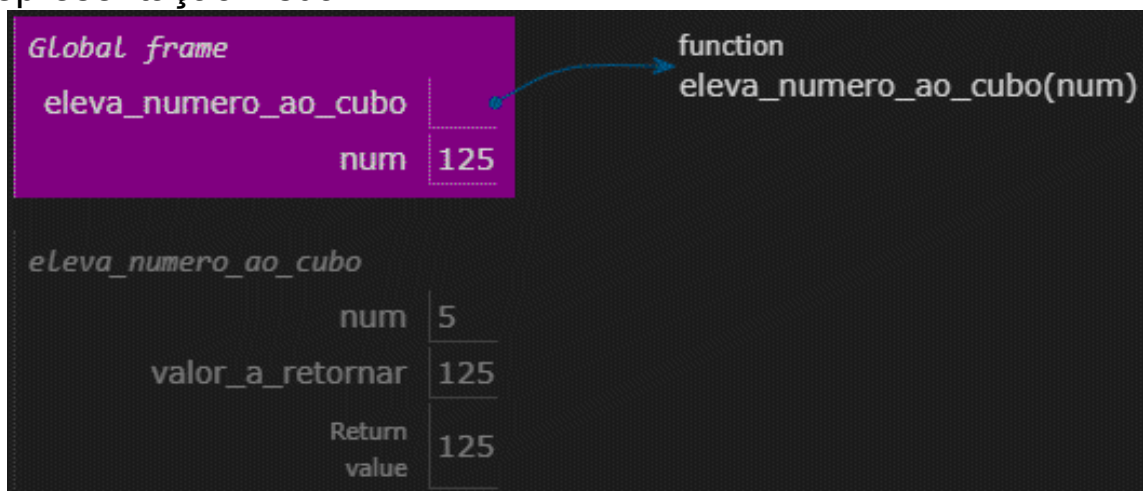
Como mencionado anteriormente, uma vez definida essa função **boas_vindas()** toda vez que eu quiser usar ela (seu conteúdo na verdade) basta fazer a referência corretamente.

Função composta, com parâmetros

```
def eleva_numero_ao_cubo(num):  
    valor_a_retornar = num * num * num  
    return(valor_a_retornar)  
  
num = eleva_numero_ao_cubo(5)  
  
print(num)
```

Repare que foi definida a função **eleva_numero_ao_cubo(num)** com **num** como parâmetro, posteriormente foi criada uma variável temporária de nome **valor_a_retornar** que pega **num** e o multiplica por ele mesmo 3 vezes (elevando ao cubo), por fim existe a instrução de retornar o valor atribuído a **valor_a_retornar**. Seguindo o código existe uma variável **num** que chama a função **eleva_numero_ao_cubo** e dá como parâmetro o valor **5** (que pode ser alterado livremente), e finalizando executa o comando **print()** de **num** que irá executar toda a mecânica criada na função **eleva_numero_ao_cubo** com o parâmetro dado, neste caso **5**.
O retorno será: **125**

Representação visual:



Função composta, com ***args** e ****kwargs**

Outra possibilidade que existe em Python é a de trabalharmos com ***args** e com ****kwargs**, que nada mais são do que instruções reservadas ao sistema para que permita o uso de uma quantidade variável de argumentos. Por conversão se usa a nomenclatura **args** e **kwargs** mas na verdade você pode usar o nome que quiser, o marcador que o interpretador buscará na verdade serão os * asteriscos simples ou duplos. Importante entender também que, como estamos falando em passar um número variável de parâmetros, isto significa que internamente no caso de ***args** os mesmos serão tratados como uma lista e no caso de ****kwargs** eles serão tratados como dicionário.

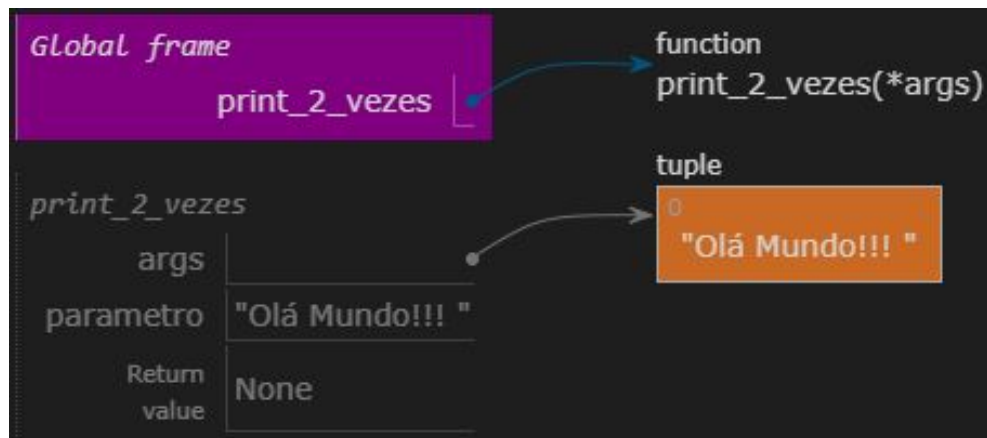
Exemplo ***args**

```
def print_2_vezes(*args):  
    for parametro in args:  
        print(parametro + '!' + parametro + '!')  
  
print_2_vezes('Olá Mundo!!!')
```

Definida a função **print_2_vezes(*args)** é passado como instrução um comando **for**, ou seja um laço que irá verificar se a variável temporária **parametro** está contida em **args**, como instrução do laço é passado o comando **print**, que irá exibir duas vezes e concatenar o que estiver atribuído a variável temporária **parametro**. Por fim, seguindo o código é chamada a função **print_2_vezes** e é passado como parâmetro a string **'Olá Mundo!!!'**. Lembrando que como existem instruções dentro de instruções é importante ficar atento a indentação das mesmas.

O retorno será: **Olá Mundo!!! !Olá Mundo!!!**

Representação visual:



Exemplo de ****kwargs**:

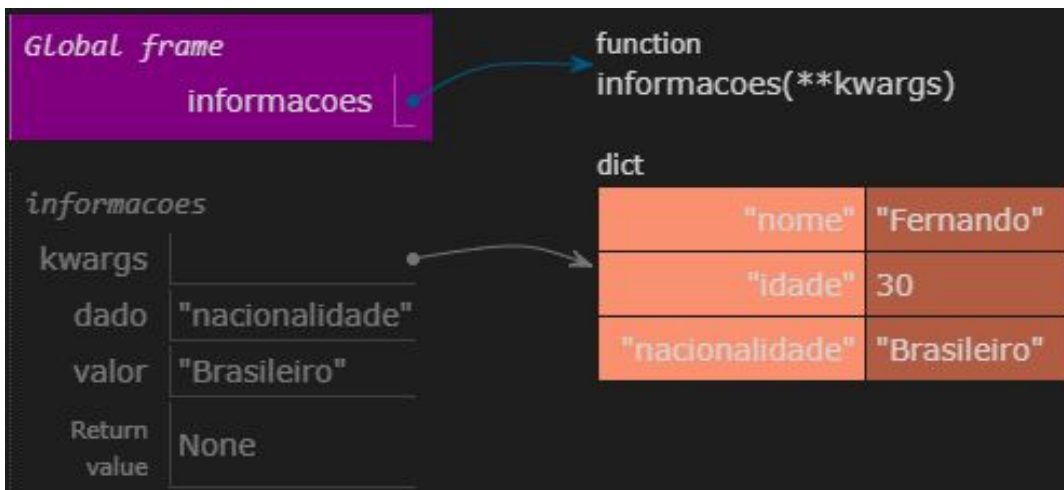
```
def informacoes(**kwargs):
    for dado, valor in kwargs.items():
        print(dado + '-' + str(valor))

informacoes(nome='Fernando', idade=30,
nacionalidade='Brasileiro')
```

Definida a função **informacoes(**kwargs)** é passado como instrução o comando **for**, que irá verificar a presença dos dados atribuídos a **dado** e **valor**, uma vez que **kwargs** espera que, como num dicionário, sejam atribuídos chaves:valores. Por fim, se estes parametros estiverem contidos em **kwargs** será dado o comando **print** dos valores de dados e valores, convertidos para **string** e concatenados com o separador -. Então é chamada a função **informacoes** e é passado como chaves e valores os dados contidos no código acima.

O retorno será: **nome-Fernando**
idade-30
nacionalidade-Brasileiro

Representação visual:



18 – Comandos `dir()` e `help()`

O Python como padrão nos fornece uma série de operadores que facilitam as nossas vidas para executar comandos com nossos códigos, mas é interessante você raciocinar que o que convencionalmente usamos quando estamos codificando nossas ideias não chega a ser 10% do que o python realmente tem para oferecer, então, estudando mais a fundo a documentação ou usando o comando **dir**, podemos perguntar a um tipo de objeto (**int**, **float**, **string**, **list**, etc...) todos os recursos internos que ele possui, além disso é possível importar para o python novas funcionalidades, que veremos futuramente neste mesmo curso.

Como exemplo digamos que estamos criando uma lista para guardar nela diversos tipos de dados. Pela sintaxe, uma lista é um objeto/variável que pode receber qualquer nome e tem como característica o uso de colchetes `[]` para guardar dentro os seus dados. Ex:

```
Lista1 = []
```

Lista vazia

```
lista2 = [1, 'Carlos']
```

Lista com o valor **1** alocado na posição 0 do índice e com **'Carlos'** alocado na posição 1 do índice.

Representação visual:



Usando o comando **dir(lista2)** Iremos obter uma lista de todas as possíveis funções que podem ser executadas sobre uma lista

```
['__add__', '__class__', '__contains__', '__delattr__',  
 '__delitem__', '__dir__', '__doc__', '__eq__', '__format__',
```

```
'__ge__', '__getattr__', '__getitem__', '__gt__', '__hash__',  
'__iadd__', '__imul__', '__init__', '__init_subclass__', '__iter__',  
'__le__', '__len__', '__lt__', '__mul__', '__ne__', '__new__',  
'__reduce__', '__reduce_ex__', '__repr__', '__reversed__',  
'__rmul__', '__setattr__', '__setitem__', '__sizeof__', '__str__',  
'__subclasshook__', 'append', 'clear', 'copy', 'count', 'extend',  
'index', 'insert', 'pop', 'remove', 'reverse', 'sort']
```

Muito parecido com o `dir()` é o comando `help()`, você pode usar o comando `help(lista2)` e você receberá também uma lista (agora muito mais detalhada) com todas possíveis funções a serem executadas sobre a suas listas. Ex:

```
lista2 = [1,'Carlos']  
  
print(help(lista2))
```

O retorno será:

```
| list(iterable=(), /)  
|  
| Built-in mutable sequence.  
|  
| If no argument is given, the constructor creates a new empty list.  
| The argument must be an iterable if specified.  
|  
| Methods defined here:  
|  
| __add__(self, value, /)  
|     Return self+value.  
|  
| __contains__(self, key, /)  
|     Return key in self.  
|  
| __delitem__(self, key, /)  
|     Delete self[key].  
|  
| __eq__(self, value, /)  
|     Return self==value.  
|  
| __ge__(self, value, /)  
|     Return self>=value.  
|  
| __getattr__(self, name, /)
```


Return `getattr(self, name)`.

**`__getitem__(...)`
`x.__getitem__(y) <==> x[y]`**

**`__gt__(self, value, /)`
Return `self > value`.**

**`__iadd__(self, value, /)`
Implement `self += value`.**

**`__imul__(self, value, /)`
Implement `self *= value`.**

**`__init__(self, /, *args, **kwargs)`
Initialize `self`. See `help(type(self))` for accurate signature.**

**`__iter__(self, /)`
Implement `iter(self)`.**

**`__le__(self, value, /)`
Return `self <= value`.**

**`__len__(self, /)`
Return `len(self)`.**

**`__lt__(self, value, /)`
Return `self < value`.**

**`__mul__(self, value, /)`
Return `self * value`.**

**`__ne__(self, value, /)`
Return `self != value`.**

**`__repr__(self, /)`
Return `repr(self)`.**

**`__reversed__(self, /)`
Return a reverse iterator over the list.**

**`__rmul__(self, value, /)`
Return `value * self`.**

**`__setitem__(self, key, value, /)`
Set `self[key]` to `value`.**

`__sizeof__(self, /)`

Return the size of the list in memory, in bytes.

append(self, object, /)

Append object to the end of the list.

clear(self, /)

Remove all items from list.

copy(self, /)

Return a shallow copy of the list.

count(self, value, /)

Return number of occurrences of value.

extend(self, iterable, /)

Extend list by appending elements from the iterable.

index(self, value, start=0, stop=9223372036854775807, /)

Return first index of value.

Raises ValueError if the value is not present.

insert(self, index, object, /)

Insert object before index.

pop(self, index=-1, /)

Remove and return item at index (default last).

Raises IndexError if list is empty or index is out of range.

remove(self, value, /)

Remove first occurrence of value.

Raises ValueError if the value is not present.

reverse(self, /)

Reverse **IN PLACE**.

sort(self, /, *, key=None, reverse=False)

Stable sort **IN PLACE**.

Static methods defined here:

__new__(*args, **kwargs) from builtins.type

Create and return a new object. See help(type) for accurate signature.

```
| Data and other attributes defined here:  
|  
| __hash__ = None
```

Repare que foi classificado e listado cada recurso possível de ser executado em cima de nossa **lista2**, assim como o retorno que é esperado em cada uso.

19 – Builtins e bibliotecas pré-alocadas

Builtins, através do comando **dir()**, nada mais é do que uma forma de você pesquisar quais são os módulos e recursos que já vieram pré-alocados em sua IDE. De forma que você pode pesquisar quais são as funcionalidades que estão disponíveis, e, principalmente as indisponíveis, para que você importe o módulo complementar necessário. Para ficar mais claro, imagine que você consegue fazer qualquer operação matemática básica pois essas funcionalidades já estão carregadas, pré-alocadas e prontas para uso em sua IDE. Caso você necessite usar expressões matemáticas mais complexas, é necessário importar a biblioteca **math** para que novas funcionalidades sejam inclusas em seu código.

Na prática você pode executar o comando **dir(__builtins__)** para ver tudo o que está disponível em sua IDE em tempo real. Ex:

```
print(dir(__builtins__))
```

O retorno será:

```
['ArithmeticError',      'AssertionError',      'AttributeError',
'BaseException',        'BlockingIOError',      'BrokenPipeError',
'BufferError',           'BytesWarning',         'ChildProcessError',
'ConnectionAbortedError', 'ConnectionError',
'ConnectionRefusedError', 'ConnectionResetError',
'DeprecationWarning', 'EOFError', 'Ellipsis', 'EnvironmentError',
'Exception', 'False', 'FileExistsError', 'FileNotFoundError',
'FloatingPointError', 'FutureWarning', 'GeneratorExit', 'IOError',
'ImportError', 'ImportWarning', 'IndentationError', 'IndexError',
'InterruptedError', 'IsADirectoryError', 'KeyError',
'KeyboardInterrupt', 'LookupError', 'MemoryError',
'ModuleNotFoundError', 'NameError', 'None',
'NotADirectoryError', 'NotImplemented', 'NotImplementedError',
'OSError', 'OverflowError', 'PendingDeprecationWarning',
'PermissionError', 'ProcessLookupError', 'RecursionError',
'ReferenceError', 'ResourceWarning', 'RuntimeError',
```

'RuntimeWarning', 'StopAsyncIteration', 'StopIteration',
'SyntaxError', 'SyntaxWarning', 'SystemError', 'SystemExit',
'TabError', 'TimeoutError', 'True', 'TypeError',
'UnboundLocalError', 'UnicodeDecodeError',
'UnicodeEncodeError', 'UnicodeError', 'UnicodeTranslateError',
'UnicodeWarning', 'UserWarning', 'ValueError', 'Warning',
'WindowsError', 'ZeroDivisionError', '__build_class__',
'__debug__', '__doc__', '__import__', '__loader__', '__name__',
'__package__', '__spec__', 'abs', 'all', 'any', 'ascii', 'bin', 'bool',
'breakpoint', 'bytearray', 'bytes', 'callable', 'chr', 'classmethod',
'compile', 'complex', 'copyright', 'credits', 'delattr', 'dict', 'dir',
'divmod', 'enumerate', 'eval', 'exec', 'exit', 'filter', 'float', 'format',
'frozenset', 'getattr', 'globals', 'hasattr', 'hash', 'help', 'hex', 'id',
'input', 'int', 'isinstance', 'issubclass', 'iter', 'len', 'license', 'list',
'locals', 'map', 'max', 'memoryview', 'min', 'next', 'object', 'oct',
'open', 'ord', 'pow', 'print', 'property', 'quit', 'range', 'repr',
'reversed', 'round', 'set', 'setattr', 'slice', 'sorted', 'staticmethod',
'str', 'sum', 'super', 'tuple', 'type', 'vars', 'zip']

Cada elemento dessa lista é um módulo pré-alocado, pronta para uso. Importante lembrar que o que faz com que certas palavras e expressões fiquem reservadas ao sistema é justamente um módulo ou biblioteca carregados no builtin. Não é possível excluir tudo o que está pré-carregado, mas só a fim de exemplo, se você excluísse esses módulos básicos o interpretador não teria parâmetros para verificar no código o que é o que de acordo com a sintaxe.

Repare na sintaxe, **__builtins__** é um tipo de variável mas ela é reservada do sistema, você não pode alterá-la de forma alguma, assim como outros elementos com prefixo ou sufixo **__**.

Importando bibliotecas

Em Python, de acordo com a nossa necessidade, existe a possibilidade de trabalharmos com as bibliotecas básicas já inclusas, ou importarmos outras bibliotecas que nos tragam novas funcionalidades. Python como já dissemos anteriormente algumas vezes, é uma linguagem de programação "com pilhas inclusas", ou seja, as bibliotecas básicas que você necessita para grande parte das funções básicas já vem incluídas e pré-alocadas, de forma que basta chamarmos a função que queremos para de fato usá-la. Porém, dependendo de casos específicos, podemos precisar fazer o uso de funções que não são nativas ou que até mesmo são de bibliotecas externas ao Python padrão, sendo assim necessário que importemos tais bibliotecas para acessarmos suas funções.

Em Python existem duas formas básicas de trabalharmos com as importações, de forma bastante simples, podemos importar uma biblioteca inteira a referenciando pelo nome após o comando `import`, ou podemos importar apenas algo de dentro de uma biblioteca externa para incorporarmos em nosso código, através do comando **from** (nome da biblioteca) **import** (nome da função). Por exemplo:

O Python em todas suas versões já conta com funções matemáticas pré-alocadas, porém para usarmos algumas funções ou constantes matemáticas, é necessário importá-las. Supondo que por algum motivo nosso código precise de **pi**, para que façamos o cálculo de alguma coisa. Podemos definir manualmente o valor de **pi** e atribuir a algum objeto, ou podemos importá-lo de alguma biblioteca externa.

No primeiro exemplo, podemos importar a biblioteca **math**, assim, quando referenciarmos o valor de **pi** ele já estará pré-alocado para uso, por exemplo.

```
import math

raio = 15.3

print('Area do circulo', math.pi * raio ** 2)
```

O valor de **pi**, que faz parte da biblioteca **math** será multiplicado pelo raio e elevado ao quadrado. Como você está importando esse item da biblioteca **math**, não é necessário especificar o seu valor, neste caso, o valor de **pi** (3,1416) já está associado a **pi**.

O resultado será: **735.41**

No segundo exemplo, podemos importar apenas a função pi de dentro da biblioteca math, da seguinte forma.

```
from math import pi

raio = 15.3

print('Area do circulo', pi * raio ** 2)
```

O valor de **pi** será multiplicado pelo **raio** e elevado ao quadrado.

O retorno será: **735.41**

Por fim, apenas para concluir o nosso raciocínio, uma biblioteca é um conjunto de parametros e funções já prontas para facilitar a nossa vida, aqui, podemos definir manualmente o valor de **pi** ou usar ele já pronto de dentro de uma biblioteca.

Apenas faça o seguinte exercício mental, imagine ter que programar manualmente todas as funções de um programa (incluindo as interfaces, entradas e saídas, etc...), seria absolutamente inviável. Todas linguagens de alto nível já possuem suas funções de forma pré-configuradas de forma que basta incorporá-las ao nosso builtin e fazer o uso.

20 – Módulos e pacotes

Um módulo, na linguagem Python, equivale ao método de outras linguagens, ou seja, o programa ele executa dentro de um módulo principal e a medida que vamos o codificando, ele pode ser dividido em partes que podem ser inclusive acessadas remotamente. Um programa bastante simples pode rodar inteiro em um módulo, mas conforme sua complexidade aumenta, e também para facilitar a manutenção do mesmo, ele começa a ser dividido em partes. Já uma função inteira que você escreve e define, e que está pronta, e você permite que ela seja importada e usada dentro de um programa, ela recebe a nomenclatura de um pacote.

Por padrão, implícito, quando você começa a escrever um programa do zero ele está rodando como modulo **__main__**. Quem vem de outras linguagens de programação já está familiarizado a, quando se criava a estrutura básica de um programa, manualmente criar o método main. Em Python essa e outras estruturas básicas já estão pré-definidas e funcionando por padrão, inclusive fazendo a resolução dos nomes de forma interna e automática.

Modularização

Uma vez entendido como trabalhamos com funções, sejam elas pré definidas ou personalizadas, hora de entendermos o que significa modularizações em programação. Apesar do nome assustar um pouco, um módulo nada mais é do que pegarmos blocos de nosso código e o salvar em um arquivo externo, de forma que podemos importar o mesmo posteriormente conforme nossa necessidade. Raciocine que como visto em capítulos anteriores, uma função é um bloco de código que está ali pré-configurado para ser usado dentro daquele código, mas e se pudéssemos salvá-lo de forma a reutilizar o mesmo em outro código, outro programa até mesmo de um terceiro. Isto é possível simplesmente o transformando em um módulo.

Como já mencionado anteriormente diversas vezes, Python é uma linguagem com pilhas inclusas, e isto significa que ela já nos oferece um ambiente pré-configurado com uma série de bibliotecas e módulos pré carregados e prontos para uso. Além disto é possível importar novos módulos para adicionar novas funcionalidades a nosso código assim como também é possível criarmos um determinado bloco de código e o exportar para que se torne um módulo de outro código.

Seguindo com nosso raciocínio aqui é onde começaremos a trabalhar mais diretamente importando e usando o conteúdo disponível em arquivos externos, e isto é muito fácil de se fazer desde que da maneira correta.

Em modularização tudo começa com um determinado bloco de código que se tornará um módulo, código pronto e revisado, sem erros e pronto para executar a sua função desejada, salve o mesmo com um nome de fácil acesso e com a extensão **.py**. Em Python todo arquivo legível pela IDE recebe inicialmente a extensão reservada ao sistema **.py**. Posteriormente compilando o executável

de seu programa isto pode ser alterado mas por hora, os arquivos que estamos trabalhando recebem a extensão **.py**.

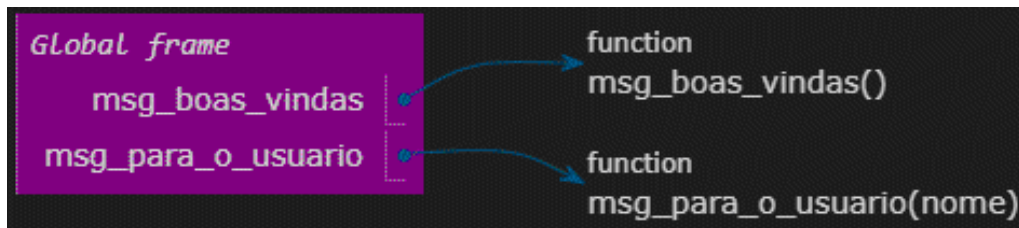
Partindo para prática:

Vamos modularizar o código abaixo:

```
def msg_boas_vindas():  
    print('Seja Muito Bem Vindo ao Meu Programa')  
  
def msg_para_o_usuario(nome):  
    print(f'{nome}, espero que esteja tendo uma boa experiência..')
```

Salve este bloco de código com um nome de fácil identificação, por exemplo, **boasvindas.py**

Representação visual:



Agora vamos importar esse módulo para dentro de outro arquivo de seu código. Em sua IDE, abra ou crie outro arquivo em branco qualquer, em seguida vamos usar o comando import para importar para dentro desse código o nosso módulo previamente salvo **boasvindas.py**.

```
import boasvindas
```

Em seguida, importado o módulo, podemos dar comandos usando seu nome seguido de uma instrução, por exemplo ao digitarmos boasvindas e inserirmos um ponto, a IDE irá nos mostrar que comandos podemos usar de dentro dele, no nosso caso, usaremos por enquanto a primeira opção, que se refere a função **msg_boas_vindas()**.

```
import boasvindas  
  
boasvindas.msg_boas_vindas()
```

Se mandarmos rodar o código, o retorno será: **Seja Muito Bem Vindo ao Meu Programa**

Seguindo com o uso de nosso módulo, temos uma segunda função criada que pode receber uma **string** como argumento. Então pela lógica usamos o nome do módulo, “ponto”, nome da função e passamos o argumento. Por exemplo a **string** ‘**Fernando**’.

```
import boasvindas

boasvindas.msg_boas_vindas()
boasvindas.msg_para_o_usuario('Fernando')
)
```

O Retorno será: **Seja Muito Bem Vindo ao Meu Programa**
Fernando, espero que esteja tendo uma boa
experiência...

Outro exemplo, supondo que estamos criando uma calculadora, onde para obtermos uma performance melhor (no que diz respeito ao uso de memória), separamos cada operação realizada por essa calculadora em um módulo diferente. Dessa forma, no corpo de nossa aplicação principal podemos nos focar ao código que irá interagir com o usuário e chamar módulos e suas funções enquanto as funções em si só são executadas de forma independente e no momento certo.

Ex: Inicialmente criamos um arquivo de nome soma.py que ficará responsável por conter o código da função que irá somar dois números.

```
def soma(num1, num2):
    s = int(num1) + int(num2)
    return s
```

Repare no código, dentro desse arquivo temos apenas três linhas que contém tudo o que precisamos, mas em outras situações, a ideia de modularizar blocos de código é que eles podem ser bastante extensos dependendo de suas funcionalidades. Aqui

apenas criamos uma função de nome **soma()** que recebe como parâmetros duas variáveis **num1** e **num2**, internamente a variável temporária **s** realiza a operação de somar o primeiro número com o segundo e guardar em si esse valor. Por fim, esse valor é retornado para que possa ser reutilizado fora dessa função.

Agora criamos um arquivo de nome **index.py** e dentro dele o seguinte código:

```
import soma

print(f'O resultado da soma é: {soma.soma(8,3)}')
```

Note que inicialmente estamos importando o arquivo **soma.py** (na importação não é necessário o uso da extensão do arquivo). Por fim criamos uma mensagem onde na máscara de substituição estamos executando a função **soma** e passando como parâmetros (para **num1** e **num2**) os números **8** e **3**. Nesse caso o retorno será **11**.

Caso você queira criar a interação com o usuário, para nesse exemplo anterior, que o mesmo digite os números, esse processo deve ser feito dentro do módulo da função.

Em **soma.py**

```
def soma(num1, num2):
    num1 = input('Digite um número: ')
    num2 = input('Digite outro número: ')
    s = int(num1) + int(num2)
    return s
```

Em **index.py**

```
import soma

print(f'O resultado da soma é: {soma.soma(0,0)}')
```

Apenas note que este código é idêntico ao anterior, e na execução do programa, esses valores **0** e **0** definidos aqui serão substituídos e processados pelos valores que o usuário digitar.

Uma dúvida bastante comum a quem está aprendendo a programar em Python é se precisamos usar a extensão do arquivo quando importamos algum módulo e a resposta é não. Porém, o arquivo de módulo em questão precisa estar na mesma pasta em que estamos trabalhando com os demais arquivos, para que a IDE o ache e consiga o importar. Na verdade, o Python inicialmente procurará o arquivo em questão no diretório atual, se não encontrar ele buscará o arquivo nos diretórios salvos como **PATH**. O recomendável é que você mantenha seus arquivos agrupados em um diretório comum.

Outro conceito importante de ser citado a esta altura é o conceito de Pacotes. Em Python não existe uma grande distinção entre esta forma de se trabalhar com módulos se comparado a outras linguagens de programação. Raciocine que, a medida que você for modularizando seu código, é interessante também dividir categorias de módulos em pastas para melhor organização em geral. Toda vez que criarmos pastas que guardam módulos dentro de si, em Python costumamos chamar isso de um pacote.

Raciocine também que quanto mais modularizado e organizado é seu código, mais fácil será fazer a manutenção do mesmo ou até mesmo a implementação de novas funcionalidades porque dessa forma, cada funcionalidade está codificada em um bloco independente, e assim, algum arquivo corrompido não prejudica muito o funcionamento de todo o programa.

Por fim, na prática, a grande diferença que haverá quando se trabalha com módulos agrupados por pacotes será a forma com que você irá importar os mesmos para dentro de seu código principal.

Importando de módulos:

```
import soma
```

Importando o módulo **soma** (supondo que o mesmo é um arquivo de nome **soma.py** no mesmo diretório).

```
import soma as sm
```

Importando **soma** e o referenciando como **sm** por comodidade.

```
from soma import calculo_soma
```

Importando somente a função **calculo_soma** do módulo **soma**.

Importando de pacotes:

```
import calc.calculadora_soma
```

Importando **calculadora_soma** que faz parte do pacote **calc**. Essa sintaxe **calc . calculadora_soma** indica que **calc** é uma subpasta onde se encontra o módulo **calculadora_soma**.

```
from calc.calculadora_soma import soma
```

Importando a função **soma**, do módulo **calculadora_soma**, do pacote **calc**.

```
from calc.calculadora_soma import soma as sm
```

Importando a função **soma** do módulo **calculadora_soma** do pacote **calc** e a referenciando como **sm**.

Por fim, tenha em mente que todo programa, dependendo claro de sua complexidade, pode possuir incontáveis funcionalidades explícitas ao usuário, mas que o programador definiu manualmente cada uma delas e as categorizou, seguindo uma hierarquia, em funções, módulos, pacotes e bibliotecas. Você pode fazer o uso de toda essa hierarquia criando a mesma manualmente ou usando de funções/módulos/pacotes e bibliotecas já prontas e pré-configuradas disponíveis para o Python. O uso de uma biblioteca inteira ou partes específicas dela tem grande impacto

na performance de seu programa, pelas boas práticas de programação, você deve ter na versão final e funcional de seu programa apenas aquilo que interessa, modularizar os mesmos é uma prática comum para otimizar o código.

Ex: Criamos um pacote de nome vendas (uma pasta no diretório com esse nome) onde dentro criamos o arquivo calc_preco.py que será um módulo. Na sequência criamos uma função interna para calc_preco. Aqui, apenas para fins de exemplo, uma simples função que pegará um valor e aplicará um aumento percentual.

Em **vendas\calc_preco.py**

```
def aum_preco(preco, porcentagem):  
    npreco = preco + (preco * (porcentagem / 100))  
    return npreco
```

Em **index.py**

```
import vendas.calc_preco  
  
preco = 19.90  
preco_novo = vendas.calc_preco.aum_preco(preco,  
4)  
  
print(f'O valor corrigido é: {preco_novo}')
```

Repare que pela sintaxe, inicialmente importamos o módulo **calc_preco** do pacote **vendas**. Em seguida, como já fizemos outras vezes em outros exemplos, usamos essa função passando parâmetros (um valor inicial e um aumento, nesse caso, de 4%) e por fim exibimos em tela o resultado dessa função.

Poderíamos otimizar esse código da seguinte forma:

```
from vendas.calc_preco import aum_preco as  
ap  
  
preco = 19.90  
preco_novo = ap(preco, 4)
```



```
print(f'O valor corrigido é: {preco_novo}')
```

O resultado seria o mesmo, com um ganho de performance por parte do processamento. Nesse exemplo, o retorno seria: **20.69**.

Apenas a nível de curiosidade, se você consultar a documentação do Python verá uma infinidade de códigos prontos e pré-configurados para uso. Dependendo o uso, Python tem à disposição bibliotecas inteiras, que contém dentro de si inúmeros pacotes, com inúmeros módulos, com inúmeras funções a disposição, bastando as importar da maneira correta e incorporar em seu código.

21 – Programação orientada a objetos

Classes

Antes de mais nada é importante salientar aqui que, em outras linguagens de programação quando começamos a nos aprofundar nos estudos de classes normalmente há uma separação desde tipo de conteúdo dos demais por estar entrando na área comumente chamada de **orientação a objetos**, em Python não há necessidade de fazer tal distinção uma vez que toda a linguagem em sua forma já é nativa orientada a objetos, logo, progressivamente fomos avançando em seus conceitos e avançaremos muito mais sem a necessidade dessa divisão. Apenas entenda que classes estão diretamente ligadas a programação orientada a objeto, que nada mais é uma abstração de como lidaremos com certos tipos de problemas em nosso código, criando e usando objetos de uma forma mais complexa, a partir de estruturas “moldes”.

Uma classe dentro das linguagens de programação nada mais é do que um objeto que ficará reservado ao sistema tanto para indexação quanto para uso de sua estrutura, é como se criássemos uma espécie de molde de onde podemos criar uma série de objetos a partir desse molde. Assim como podemos inserir diversos outros objetos dentro deles de forma que fiquem instanciáveis (de forma que permita manipular seu conteúdo), modularizados, oferecendo uma complexa mas muito eficiente maneira de se trabalhar com objetos.

Parece confuso mas na prática é relativamente simples, tenha em mente que para Python toda variável é um objeto, a forma como lhe instanciamos e/ou irá fazer com que o interpretador o trate com mais ou menos privilégios dentro do código. O mesmo acontece quando trabalharmos com classes. Porém o fato de haver este tipo de dado específico “classe” o define como uma estrutura lógica modelável e reutilizável para nosso código.

Uma classe fará com que uma variável se torne de uma categoria reservada ao sistema para que possamos atribuir dados, valores ou parâmetros de maior complexidade, é como se transformássemos uma simples variável em uma super variável, de maior possibilidade de recursos e de uso. Muito cuidado para não confundir as coisas, o que é comum de acontecer no seu primeiro contato com programação orientada a objetos, raciocine de forma direta que uma classe será uma estrutura molde que poderá comportar dados dentro de si assim como servir de molde para criação de novas variáveis externas.

Pela sintaxe convencionalmente usamos o comando **class** (palavra reservada ao sistema) para especificar que a partir deste ponto estamos trabalhando com este tipo de dado, na sequência definimos um nome para essa classe, onde por convenção, é dado um nome qualquer desde que o mesmo se inicie com letra maiúscula.

Por exemplo:

```
class Carro:
    carro1 = 'Gol modelo 2016 completo'
    carro2 = 'Celta ano 2015 4 portas'
    carro3 = 'Uno ano 2015 baixa quilometragem'
    carro4 = 'Clio 2018 flex doc vencido'

print(Carro.carro1)
```

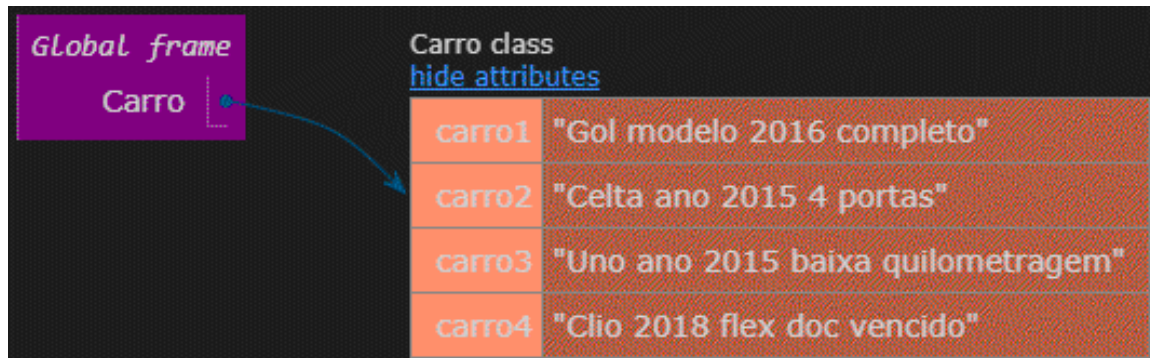
O Retorno será: **Gol modelo 2016 completo**

Inicialmente foi criada a classe **Carro** (**class** é uma palavra reservada ao sistema e o nome da classe deve ser case sensitive, ou seja, iniciar com letra maiúscula), dentro dessa classe foram inseridos 4 carros com suas respectivas características. Por fim, o comando **print()** mandou exibir em tela a instância **carro1** que pertence a **Carro**. Seguindo a lógica do conceito explicado anteriormente, **Carro** é uma super variável que tem **carro1** (uma simples variável) contida nele. O prefixo **class** faz com que o

interpretador reconheça essa hierarquia de variáveis e trabalhe da maneira correta com elas.

Abstraindo esse exemplo para simplificar seu entendimento, **Carro** é uma classe/categoria/tipo de objeto, dentro dessa categoria existem diversos tipos de carros, cada um com seu nome e uma descrição relacionada ao seu modelo.

Representação visual:



The diagram illustrates a variable 'Carro' in a 'Global frame' pointing to a 'Carro class' table. The table has a 'hide attributes' link and contains four rows of car data.

Carro class hide attributes	
carro1	"Gol modelo 2016 completo"
carro2	"Celta ano 2015 4 portas"
carro3	"Uno ano 2015 baixa quilometragem"
carro4	"Clio 2018 flex doc vencido"

Para entendermos de forma prática o conceito de uma “super variável”, podemos raciocinar vendo o que ela tem de diferente de uma simples variável contendo dados de qualquer tipo. Raciocine que pelo básico de criação de variáveis, quando precisávamos criar, por exemplo, uma variável pessoas que dentro de si, como atributos, guardasse dados como nome, idade, sexo, etc... isto era feito transformando esses dados em uma lista ou dicionário, ou até mesmo criando várias variáveis uma para cada tipo de dado, o que na prática, em programas de maior complexidade, não é nada eficiente.

Criando uma classe **Pessoa**, poderíamos da mesma forma ter nossa variável **pessoa**, mas agora instanciando cada atributo como objeto da classe **Pessoa**, teríamos acesso direto a esses dados posteriormente, ao invés de buscar dados de índice de um dicionário por exemplo. Dessa forma, instanciar, referenciar, manipular esses dados a partir de uma classe também se torna mais direto e eficiente a partir do momento que você domina essa técnica. Ex:

```
class Pessoa:
    pass

pessoa1 = Pessoa()

pessoa1.nome = 'Fernando'
pessoa1.idade = 32

print(pessoa1.nome)
print(pessoa1.idade)
```

Apenas iniciando o entendimento desse exemplo, inicialmente definimos a classe **Pessoa** que por sua vez está vazia de argumentos. Em seguida criamos a variável **pessoa1** que recebe como atribuição a classe **Pessoa()**, a partir desse ponto, podemos começar a inserir dados (atributos) que ficarão guardados na estrutura dessa classe. Simplesmente aplicando sobre a variável o comando **pessoa1.nome = 'Fernando'** estamos criando dentro dessa variável **pessoa1** a variável **nome** que tem como atributo a **string 'Fernando'**, da mesma forma, dentro da variável **pessoa1** é criada a variável **idade = 32**. Note que **pessoa1** é uma super variável por conter dentro de si outras variáveis com diferentes dados/valores/atributos... Por fim, passando como parâmetro para nossa função **print()** **pessoa1.nome** e **pessoa1.idade**.

O retorno será: **Fernando**

32

No exemplo anterior, bastante básico, a classe em si estava vazia, o que não é o convencional, mas ali era somente para exemplificar a lógica de guardar variáveis e seus respectivos atributos dentro de uma classe. Normalmente a lógica de se usar classes é justamente que elas guardem dados e se necessário executem funções a partir dos mesmos. Apenas para entender o básico sobre esse processo, analise o bloco de código seguinte:

```
class Pessoa:
    def acao1(self):
```

```
print('Ação 1 está sendo executada...')  
  
pessoa1 = Pessoa()  
  
pessoa1.acao1()
```

Criada a classe **Pessoa**, dentro dela é definida a função **acao1(self)** que por sua vez exibe em tela uma mensagem. Na sequência é criada a variável **pessoa1** que tem como atribuição tudo o que estiver dentro da classe **Pessoa**. Assim como no exemplo anterior adicionamos variáveis com atributos dentro dessa classe a partir da variável inicial, podemos também chamar uma função interna da classe sobre essa variável diretamente aplicando sobre si o nome da função, nesse caso **pessoa1.acao1()** executará a função interna na respectiva variável.

O retorno será: **Ação 1 está sendo executada...**

Por fim, note que para tal feito simplesmente referenciamos a variável **pessoa1** e chamamos diretamente a função **.acao1()** sobre ela.

Definindo uma classe

Em Python podemos manualmente definir uma classe respeitando sua sintaxe adequada, seguindo a mesma lógica de sempre, há uma **maneira** correta de identificar tal tipo de objeto para que o interpretador o reconheça e trabalhe com ele. Basicamente quando temos uma função dentro de uma classe ela é chamada de método dessa classe, que pode executar qualquer coisa. Outro ponto é que quando definimos uma classe manualmente começamos criando um construtor para ela, uma função que ficará reservada ao sistema e será chamada sempre que uma instância dessa classe for criada/usada para que o interpretador crie e use a instância da variável que usa essa classe corretamente. Partindo para prática, vamos criar do zero uma classe chamada **Usuario**:

```
class Usuario:
    def __init__(self, nome, idade):
        self.nome = nome
        self.idade = idade

    def boas_vindas(self):
        print(f'Usuário: {self.nome}, Idade: {self.idade}')

usuario1 = Usuario(nome='Fernando', idade='31')
usuario1.boas_vindas()

print(usuario1.nome)
```

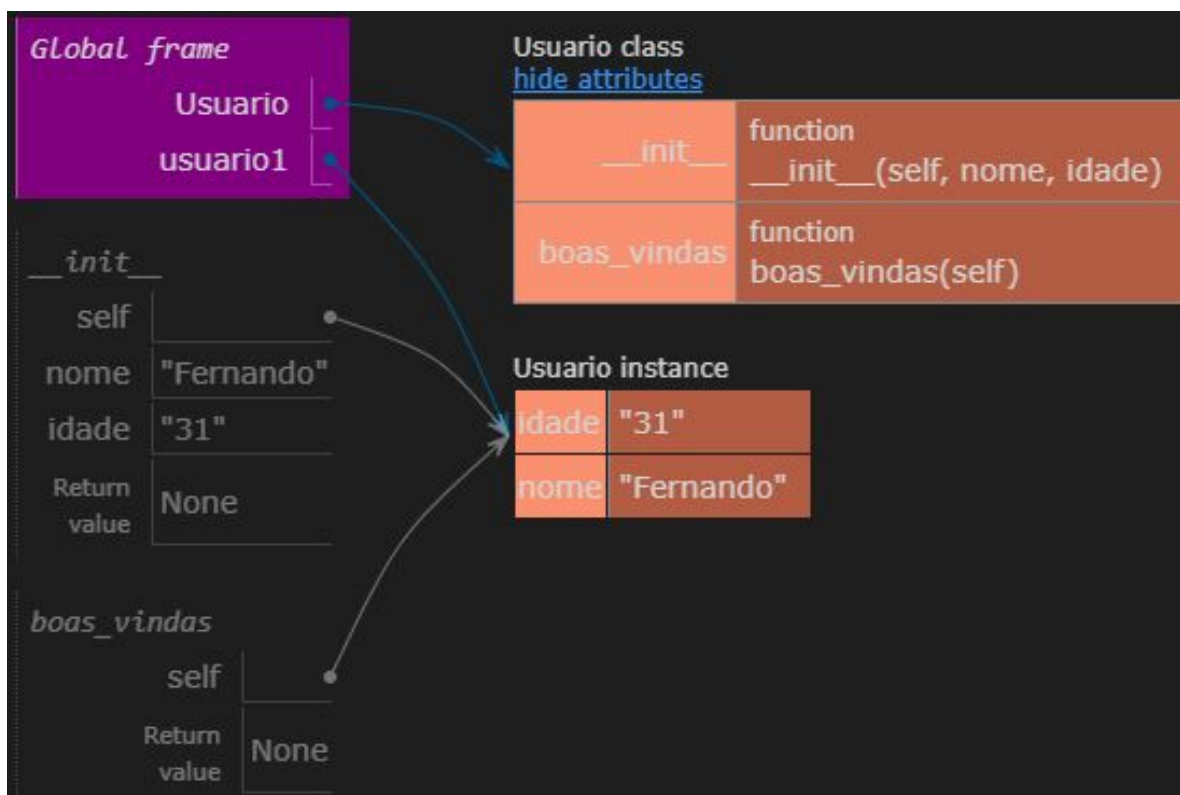
Repare que o código começa com a palavra reservada **class** seguida do nome da classe que estamos definindo, **Usuario**, que pela sintaxe o nome de uma classe começa com letra maiúscula. Em seguida é declarado e definido o construtor da classe **__init__**, que sempre terá **self** como parâmetro (instância padrão), seguido de quantos parâmetros personalizados o usuário criar, desde que separados por vírgula. Pela indentação existem duas chamadas de **self** para atribuir um nome a variável **nome** e uma idade a variável

idade. Na sequência há uma nova função apenas chamando a função **print** para uma **string** que interage com as variáveis temporárias declaradas anteriormente. Por fim é criada uma variável **usuario1** que recebe a classe **Usuário** e a atribui dados para **nome** e **idade**. Na execução de **usuario1.boas_vindas()** tudo construído e atribuído até o momento finalmente irá gerar um retorno ao usuário. Há ainda uma linha adicional que apenas chama a função **boas_vindas** para a variável **usuário1**, apenas por convenção mesmo.

O retorno será: **Usuário: Fernando, Idade: 31**

Fernando

Representação visual:



Alterando dados/valores de uma instância

Muito bem, mas e se em algum momento você precisa alterar algum dado ou valor de algo instanciado dentro de uma classe, isto é possível? Sim e de forma bastante fácil, por meio de atribuição direta ou por intermédio de funções que são específicas para manipulação de objetos de classe.

Exemplo de manipulação direta:

```
usuario1 = Usuario(nome='Fernando', idade='31')
usuario1.nome = 'Fernando Feltrin'
usuario1.boas_vindas()

print(usuario1.nome)
```

Aproveitando um trecho do código anterior, repare que na terceira linha é chamada a variável **usuario1** seguida de **.nome** atribuindo uma nova **string** **'Fernando Feltrin'**. Ao rodar novamente este código o retorno será: **Usuário: Fernando Feltrin, Idade: 31**

Exemplo de manipulação via função específica:

```
usuario1 = Usuario(nome='Fernando', idade='31')
usuario1.nome = 'Fernando Feltrin'

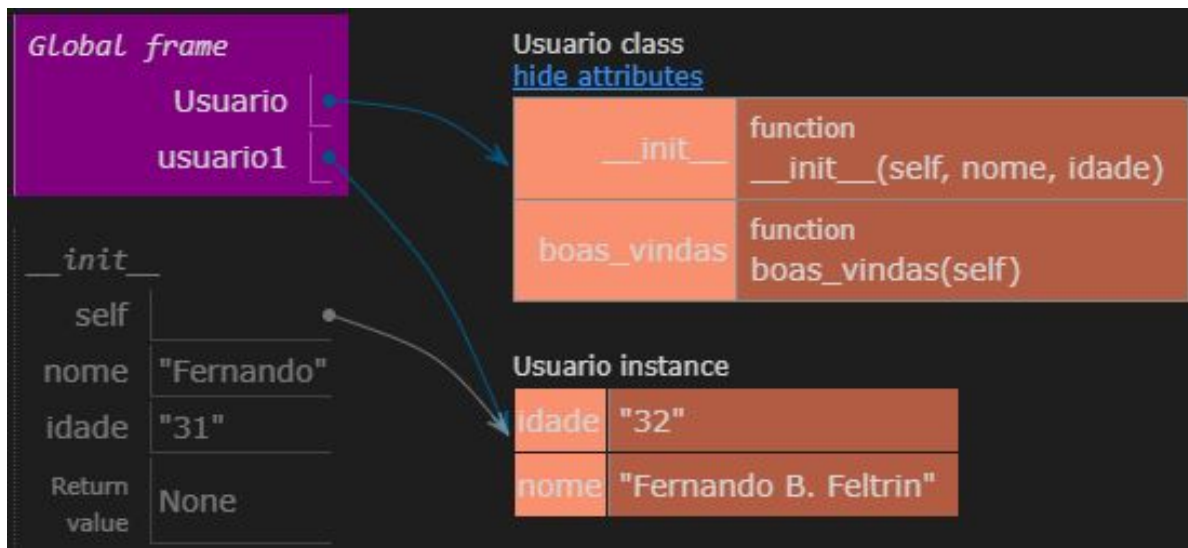
setattr(usuario1, 'nome', 'Fernando B. Feltrin')
delattr(usuario1, 'idade',)
setattr(usuario1, 'idade', '32')

print(usuario1.nome)
print(usuario1.idade)
```

Repare que estamos trabalhando ainda no mesmo trecho de código anterior, porém agora na terceira linha temos a função **setattr()** que tem como parâmetro a variável **usuario1** e irá pegar sua instância **nome** e alterar para nova **string** **'Fernando B. Feltrin'**. Logo em seguida existe a função **delattr()** que pega a variável **usuario1** e deleta o que houver de dado sob a instância **idade**, logo na

sequência uma nova chamada da função **setattr()** irá pegar novamente a variável **usuario1**, agora na instância **idade** e irá atribuir o novo valor, **'32'**, em forma de **string** mesmo. Por fim, dando os respectivos comandos **print** para que sejam exibidas as instâncias **nome** e **idade** da variável **usuario1** o retorno serão os valores atualizados. Neste caso o retorno será: **Usuário Fernando B. Feltrin, Idade: 32**

Representação visual:



Em suma, quando estamos trabalhando com classes existirão funções específicas para que se adicionem novos dados (função **setattr(variavel, 'instancia', 'novo dado')**), assim como para excluir um determinado dado interno de uma classe (função **delattr(variavel, 'instancia')**).

Aplicando recursividade

O termo recursividade em linguagens de programação diz respeito a quando um determinado objeto ou função chamar ele mesmo dentro da execução de um bloco de código executando sobre si um incremento.

Imagine que você tem um objeto com dois parâmetros, você aplicará uma condição a ser atingida, porém para deixar seu código mais enxuto você passará funções que retornam e executam no próprio objeto. Por exemplo:

```
def imprimir(maximo, atual):  
    if atual >= maximo:  
        return  
    print(atual)  
    imprimir(maximo, atual + 1)  
  
imprimir(10, 1)
```

O resultado será: 1

2
3
4
5
6
7
8
9

Repare que o que foi feito é que definimos um objeto **imprimir** onde como parametros (variáveis) temos **maximo** e **atual**, em seguida colocamos a condição de que se **atual** for maior ou igual a **maximo**, pare a execução do código através de seu retorno. Se essa condição não for atingida, imprima **atual**, em seguida chame novamente o objeto **imprimir**, mudando seu segundo parâmetro para **atual + 1**. Por fim, definimos que **imprimir** recebe como argumentos (o que iremos atribuir a suas variáveis) **10** para **maximo**

e **1** para **atual**. Enquanto **atual** não for maior ou igual a **10** ele ficará repetindo a execução desse objeto o incrementando em **1**. Em outras palavras, estamos usando aquele conceito de incremento, visto em **for** anteriormente, mas aplicado a objetos.

Existe a possibilidade de deixar esse código ainda mais enxuto em sua recursividade, da seguinte forma:

```
def imprimir(maximo, atual):  
    if atual < maximo:  
        print(atual)  
        imprimir(maximo, atual + 1)  
  
imprimir(10, 1)
```

O Retorno será: **1**

2
3
4
5
6
7
8
9

Representação visual:

Global frame

imprimir

function

imprimir(maximo, atual)

imprimir

maximo	10
atual	1
Return value	None

imprimir

maximo	10
atual	5
Return value	None

imprimir

maximo	10
atual	2
Return value	None

imprimir

maximo	10
atual	6
Return value	None

imprimir

maximo	10
atual	3
Return value	None

imprimir

maximo	10
atual	7
Return value	None

imprimir

maximo	10
atual	4
Return value	None

imprimir

maximo	10
atual	8
Return value	None

imprimir

maximo	10
atual	9
Return value	None

Herança

Basicamente quando falamos em herança, a lógica é exatamente a mesma de uma herança “na vida real”, se sou herdeiro de meus pais, automaticamente eu herdo certas características e comportamentos dos mesmos. Em programação a herança funciona da mesma forma, temos um objeto com capacidade de herdar certos parametros de outro, na verdade uma classe que herda métodos, parâmetros e outras propriedades de sua classe referência. Imagine que você tem um objeto Carro com uma série de características (modelo, ano, alcool ou gasolina, manual ou automático), a partir dele é criado um segundo objeto Civic, que é um Carro inclusive com algumas ou todas suas características. Dessa forma temos objetos que herdam características de objetos anteriores.

Em Python, como já vimos anteriormente, a estrutura básica de um programa já é pré configurada e pronta quando iniciamos um novo projeto em nossa IDE, fica subentendido que ao começar um projeto do zero estamos trabalhando em cima do método principal do mesmo, ou método `__main__`. Em outras linguagens inclusive é necessário criar tal método e importar bobliotecas para ele manualmente. Por fim quando criamos uma classe que será herdada ou que herdará características, começamos a trabalhar com o método `__init__` que poderá, por exemplo, rodar em cima de `__main__` sem substituir suas características, mas sim adicionar novos atributos específicos.

Na prática, imagine que temos uma classe **Carros**, e como herdeira dela teremos duas novas classes chamadas **Gol** e **Corsa**, que pela sintaxe deve ser montada com a seguinte estrutura lógica:

```
class Carros():
    def __init__(self, nome, cor):
        self.nome = nome
        self.cor = cor
```

```

    def descricao(self):
        print(f'O carro: {self.nome} é {self.cor}')

class Gol(Carros):
    def __init__(self, nome, cor):
        super().__init__(nome, cor)

class Corsa(Carros):
    def __init__(self, nome, cor):
        super().__init__(nome, cor)

```

Repare que primeiro é declarada a classe **Carros**, sem parâmetro nenhum, porém com um bloco de código indentado, ou seja, que pertence a ele. Dentro deste bloco existe o construtor com os tipos de dados aos quais farão parte dessa classe, neste caso, iremos atribuir informações de **nome** e de **cor** a esta classe. Há um segundo método definido onde é uma declaração de descrição, onde será executada a impressão de uma **string** que no corpo de sua sentença irá substituir as máscaras pelas informações de **nome** e **cor** que forem repassadas.

Então é criada a classe **Gol** que tem como parâmetro **Carros**, sendo assim, **Gol** é uma classe filha de **Carros**. Na linha de código indentada existe o construtor e a função **super()** que é responsável por herdar as informações contidas na classe mãe. O mesmo é feito com a classe filha **Corsa**.

A partir disto, de toda essa estrutura montada, é possível criar variáveis que agora sim atribuirão dados de nome e cor para as classes anteriormente criadas.

```

class Carros():
    def __init__(self, nome, cor):
        self.nome = nome
        self.cor = cor

    def descricao(self):
        print(f'O carro: {self.nome} é {self.cor}')

```



```
class Gol(Carros):
    def __init__(self, nome, cor):
        super().__init__(nome, cor)

class Corsa(Carros):
    def __init__(self, nome, cor):
        super().__init__(nome, cor)

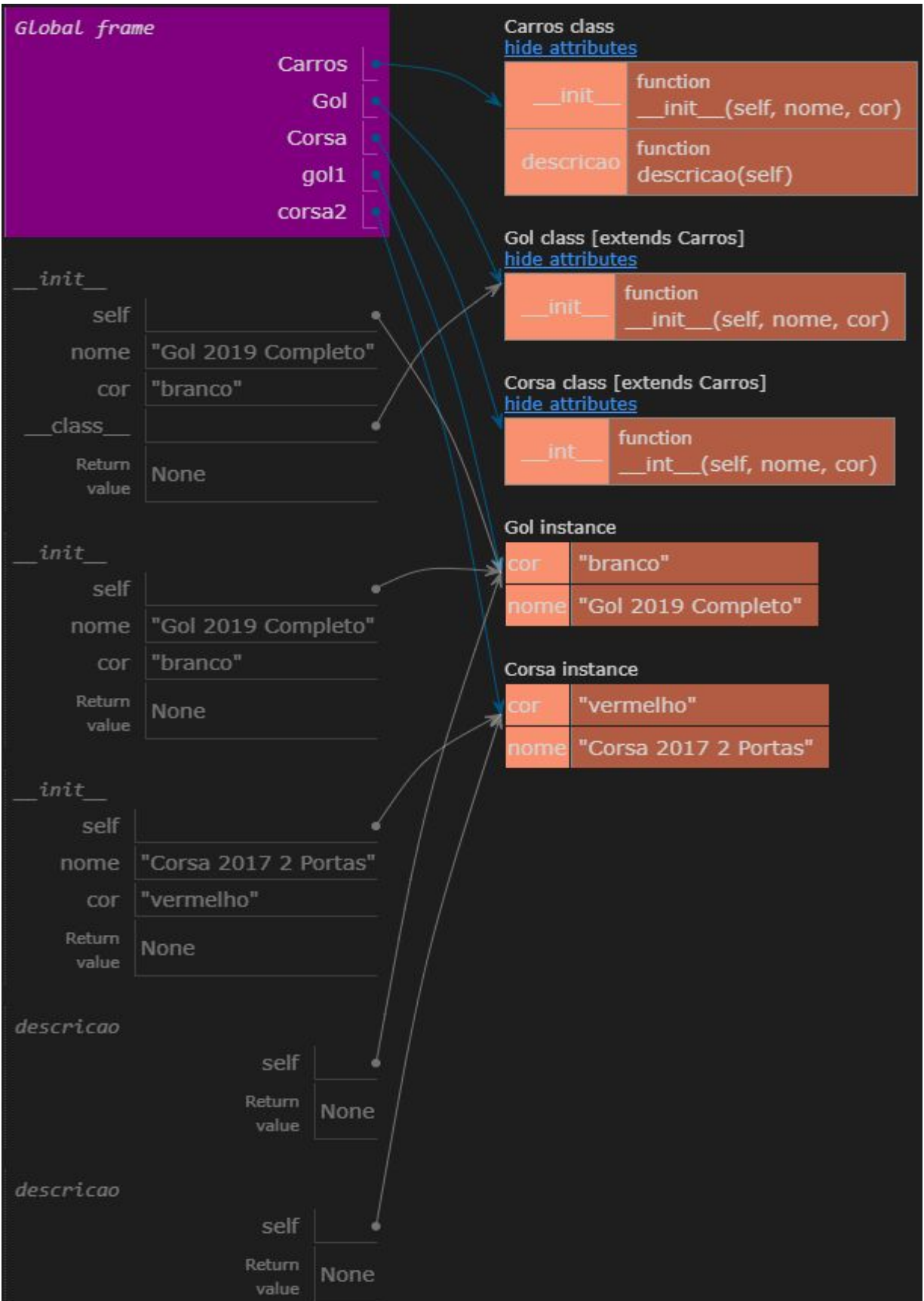
gol1 = Gol('Gol 2019 Completo', 'branco')
corsa2 = Corsa('Corsa 2017 2 Portas', 'vermelho')

print(gol1.descricao())
print(corsa2.descricao())
```

Repare que é criada a variável **gol1** que recebe a classe **Gol** e passa como parâmetro duas **strings**, que pela sequência serão substituídas por **nome** e **cor** na estrutura da classe. O mesmo é feito criando a variável **corsa2** e atribuindo parâmetros a classe **Corsa**.

Por fim é dado o comando **print**, que recebe como parâmetro a variável **gol1** seguido da função definida **descricao**. **gol1** receberá os dados atribuídos a classe **Gol** e **.descricao** irá executar sua função **print**, substituindo as devidas máscaras em sua sentença.

O retorno será: **O carro: Gol 2019 Completo é branco**
O carro: Corsa 2017 2 Portas é vermelho



Em suma, é possível trabalhar livremente com classes que herdam características de outras, claro que estruturas de tamanha complexidade apenas serão usadas de acordo com a necessidade de seu código possuir de trabalhar com a manipulação de tais tipos de dados.

Polimorfismo

Polimorfismo basicamente é a capacidade de você reconhecer e reaproveitar as funcionalidades de um objeto para uma situação adversa, se um objeto que você já possui já tem as características que você necessita pra quê você iria criar um novo objeto com tais características do zero.

Na verdade já fizemos polimorfismo no capítulo anterior enquanto usávamos a função **super()** que é dedicada a possibilitar de forma simples que possamos subescrever ou extender métodos de uma classe para outra conforme a necessidade.

```
class Carros():
    def __init__(self, nome, cor):
        self.nome = nome
        self.cor = cor

class Gol(Carros):
    def __init__(self, nome, cor):
        super().__init__(nome, cor)
```

Repare que a classe filha **Gol** possui seu método construtor e logo em seguida usa da função **super()** para buscar de **Carros** os parâmetros que ela não tem.

Encapsulamento

O conceito de encapsulamento basicamente é que existe como um objeto e suas funcionalidades ficar encapsulado, fechado de forma que eu consiga instanciá-los sem mesmo conhecer seu conteúdo interior e também é uma forma de tornar um objeto privado, reservado ao sistema de forma que possamos usar livremente porém se o criamos e encapsulamos a idéia é que ele realmente seja imutável.

Principalmente quando usarmos um código de terceiros, muitas das vezes teremos o conhecimento daquele objeto, sua funcionalidade e conseguiremos incorporá-lo em seu código sem a necessidade de alterar ou configurar algo de seu conteúdo, apenas para uso mesmo. Imagine uma cápsula de um determinado remédio, você em grande parte das vezes desconhece a maioria dos componentes químicos que estão ali dentro, porém você sabe o princípio ativo (para que serve) aquele remédio e o toma conforme a necessidade.

Porém, outro fator importante é que em outras linguagens de programação este conceito de tornar um objeto privado é muito levado a sério, de forma que em certos casos ele é realmente imutável. Em Python, como ela é uma linguagem dinamicamente tipada, na verdade não existirão objetos com atributos privados ao sistema, até porque não há necessidade disso, você ter o controle sempre é importante, e quando necessário, bastará transformar um **objeto** em um **__objeto__** para que o mesmo fique reservado ao sistema e ainda seja possível o modificar ou incrementar caso necessário.

```
objeto1 = 'Descrição por extenso'  
#variável/objeto de uso comum.  
  
__objeto1__ = 'Descrição por extenso'  
#variável/objeto que está reservado ao sistema.
```

```
print(__objeto1__)
```

O retorno será: **Descrição por extenso**

Como em Python tudo é objeto, tudo é dinâmico, e a linguagem coloca o controle total em suas mãos, há a convenção de alguns autores de que o encapsulamento em Python seria mais um aspecto estético (ao bater o olho em qualquer underline duplo __ saber que ali é algo reservado ao sistema) do que de fato ter de se preocupar com o acesso e a manipulação daquele tipo de variável/objeto, dado ou arquivo.

22 – Tracebacks / exceções

Uma das situações que ainda não havíamos comentado, mas que certamente já ocorreu com você ao longo de seus estudos foi o fato de que em certas circunstâncias, quando houver algum erro de lógica ou de sintaxe, o interpretador irá gerar um código de erro. Tais códigos em nossa IDE são chamados de tracebacks e eles tem a finalidade de tentar apontar ao usuário qual é o erro e em que linha do código o mesmo está ocorrendo. Na prática grande parte das vezes um traceback será um erro genérico que apenas irá nos informar o erro, mas não sua solução.

Partindo para camada de software que o usuário tem acesso, nada pior do que ele tentar executar uma determinada função de seu programa e o mesmo apresentar algum erro e até mesmo travar e fechar sozinho. Lembre-se que sempre será um erro humano, de lógica ou de sintaxe. Por exemplo:

```
num1 = 13
num2 = ad

soma = num1 + num2

print(soma)
```

O retorno será:

```
Traceback (most recent call last):
  File "C:/Users/Fernando/teste_001.py", line 2,
in <module>
    num2 = ad
NameError: name 'ad' is not defined
```

Repare no código, declaradas duas variáveis **num1** e **num2** e uma terceira que faz a **soma** das duas anteriores, executado o comando print o retorno será um **traceback**. Analisando o **traceback** ele nos mostra que na execução no nosso atual arquivo (no exemplo

teste_001.py), na **linha 2** o dado/valor ad não é reconhecido como nenhum tipo de dado.

Comandos try, except e finally

Pelas boas práticas de programação, uma solução elegante é prevermos os possíveis erros e/ou na pior das hipóteses apenas mostrar alguma mensagem de erro ao usuário, apontando que está havendo alguma exceção, algo não previsto durante a execução do programa.

Ainda trabalhando em cima do exemplo anterior, o **traceback** se deu pelo fato de estarmos tentando somar um **int** de valor **13** e um dado **ad** que não faz sentido algum para o interpretador.

Através do comando **try** (em tradução livre do inglês = tentar) podemos fazer, por exemplo, com que o interpretador tente executar a soma dos valores daquelas variáveis. Se não for possível, será executado o comando **except** (em tradução livre = exceção), que terá um **print** mostrando ao usuário uma mensagem de erro e caso for possível realizar a operação o mesmo executará um comando **finally** (em tradução livre = finalmente) com o retorno e resultado previsto.

```
try:
    num1 = int(input('Digite o primeiro numero: '))
    num2 = int(input('Digite o segundo numero: '))

except:
    print('Numero invalido, tente novamente;')

finally:
    soma = int(num1) + int(num2)
    print(f'O resultado da soma é: {soma}')
```

Repare que o comando inicial deste bloco de código é o **try**, pela indentação, note que é declarada a variável **num1** que pede para o usuário que digite o primeiro número, em seguida é declarada uma segunda variável de nome **num2** e novamente se pede para que o usuário digite o segundo número a ser somado. Como já vimos

anteriormente, o comando **input** aceita qualquer coisa que o usuário digitar, de qualquer tamanho, inclusive com espaços e comandos especiais, o **input** encerra sua fase de captação quando o usuário finalmente aperta **ENTER**. Supondo que o usuário digitou nas duas vezes que lhe foi solicitado um número, o código irá executar o bloco **finally**, que por sua vez cria a variável temporária **soma**, faz a devida soma de **num1** e **num2** e por fim exibe em tela uma **string** com o resultado da **soma**. Mas caso ainda no bloco **try** o usuário digitar algo que não é um número, tornando impossível a soma dos mesmos, isto irá gerar uma exceção, o bloco **except** é responsável por capturar esta exceção, ver que algo do bloco anterior está errado, e por fim, neste caso, exibe uma mensagem de erro previamente declarada. Este é um exemplo de calculadora de soma de dois números onde podemos presumir que os erros que ocorrerão são justamente quando o usuário digitar algo fora da normalidade.

Importante salientar que se você olhar a documentação do Python em sua versão 3 você verá que existem vários muitos tipos de erro que você pode esperar em seu código e por fins de performance (apenas por curiosidade, Python 3 oferece reconhecimento a 30 tipos de erro possíveis), junto do comando **except**: você poderia declarar o tipo de erro para poupar processamento. Supondo que é um programa onde o tipo de arquivo pode gerar uma exceção, o ideal, pelas boas práticas de programação seria declarar um **except TypeError**: assim o interpretador sabe que é previsto aquele tipo de erro em questão (de tipo) e não testa todos os outros possíveis erros. Porém em seus primeiros programas não há problema nenhum em usar um **except**: que de forma básica chama esta função que irá esperar qualquer tipo de erro dentro de seu banco de dados sintático.

Na prática você verá que é bastante comum usarmos **try** e **except** em operações onde o programa interage com o usuário, uma vez que é ele que pode inserir um dado inválido no programa gerando erro.

23 – Considerações finais

Muito bem, como tudo o que tem um começo tem um fim, e chegamos ao final deste pequeno livro sobre Python. Espero que a leitura deste livro tenha sido tão prazerosa para você quanto foi para mim escrevê-lo. E mais importante do que isso, espero que de fato você tenha aprendido a dar os seus primeiros passos dentro dessa linguagem de programação que é incrível.

Seja por hobby ou para fins profissionais, lembre-se que este é apenas o passo inicial de seu aprendizado de Python, há um mundo de possibilidades esperando por você dentro de todas as áreas da programação em que você pode se especializar.

Agradeço a compra deste material e lhe desejo sucesso em suas novas empreitadas.

Sem mais.

Fernando Feltrin

Gostou de aprender sobre programação, com minha metodologia, em Python especificamente? Quer dar um passo além? Que tal aprender sobre redes neurais artificiais, ciência de dados e aprendizado de máquina de forma simples e objetiva.

Ciência de dados e Aprendizado de Máquina é o segundo livro de minha autoria onde explico de forma simples e objetiva o que são redes neurais artificiais e quais são suas principais aplicações. É um livro que lhe oferecerá uma abordagem prática sobre essa área de inteligência artificial, também com as devidas explicações para cada linha de código!

Ciência de Dados e Aprendizado de Máquina



Fernando Feltrin

2 - ÍNDICE

2 - ÍNDICE	3
3 - INTRODUÇÃO	5
3.1 - Nota do Autor	5
3.2 - Afinal de contas, o que é Ciência de Dados e Aprendizado de Máquina?	6
3.3 - Como se trabalha com Ciência de Dados? Quais ferramentas utilizaremos?	9
3.4 - Quando e como utilizaremos tais ferramentas?	11
3.5 - Qual a Abordagem que Será Utilizada?	13
4 - PREPARAÇÃO DO AMBIENTE DE TRABALHO	14
4.1 - Instalação do Python 3	15
4.2 - Instalação da Suite Anaconda	18
4.3 - Instalação das Bibliotecas e Módulos Adicionais	22
5 - TEORIA E PRÁTICA EM CIÊNCIA DE DADOS	25
5.1 - Teoria Sobre Redes Neurais Artificiais	25
5.2 - Aprendizado de Máquina	28
5.3 - Perceptrons	30
5.4 - Perceptron Multicamada	33
5.5 - Deep Learning	35
5.6 - Rotinas de uma Rede Neural Artificial	37
6 - APRENDIZADO DE MÁQUINA	41
6.1 - Perceptron de Uma Camada - Modelo Simples	41
6.2 - Perceptron de Uma Camada - Tabela AND	49
6.3 - Perceptron Multicamada - Tabela XOR	59
7 - REDES NEURAIS ARTIFICIAIS	71
7.1 - Classificação Multiclasse - Aprendizado de Máquina Simples - Iris Dataset	71
7.2 - Classificação Multiclasse via Rede Neural Artificial - Iris Dataset	87
7.3 - Classificação Binária via Rede Neural Artificial - Breast Cancer Dataset	105
7.4 - Regressão de Dados de Planilhas Excel - Autos Dataset	121
7.5 - Regressão com Múltiplas Saídas - VGDB Dataset	138
7.6 - Previsão Quantitativa - Publi Dataset	145
8 - REDES NEURAIS ARTIFICIAIS CONVOLUCIONAIS	154

8.1 - Reconhecimento de Caracteres - Digits Dataset	156
8.2 - Classificação de Dígitos Manuscritos - MNIST Dataset	166
8.3 - Classificação de Imagens de Animais - Bichos Dataset	177
8.4 - Classificação a Partir de Imagens - TensorFlow - Fashion Dataset	185
9 - REDES NEURAIS ARTIFICIAIS RECORRENTES	191
9.1 - Previsão de Séries Temporais - Bolsa Dataset	192
10 - OUTROS MODELOS DE REDES NEURAIS ARTIFICIAIS	203
10.1 - Mapas Auto Organizáveis - Kmeans - Vinhos Dataset	204
10.2 - Sistemas de Recomendação - Boltzmann Machines	209
11 - PARÂMETROS ADICIONAIS	214
12 - CAPÍTULO RESUMO	217
13 - CONSIDERAÇÕES FINAIS	220