|  |  |
| --- | --- |
| 교육 제목 | **웹데이터 크롤링, 라이브러리 및 모듈 만들어 사용하기, 클래스의 정의 및 만들어 사용하기** |
| 교육 일시 | 2021년 11월 04일 |
| 교육 장소 | 영우 글로벌러닝 |
| **교육 내용** | |
| 내용 | 2021.11.04 8일차     1. find\_all 함수    1. find가 조건에 만족하는 하나의 tag만 검색한다면, find\_all은 조건에 맞는 모든 tag를 리스트로 반환 2. find 함수    1. 특정 html tag를 검색    2. 검색 조건을 명시하여 찾고자하는 tag를 검색 3. get\_text 함수    1. tag안의 value를 추출    2. 부모tag의 경우, 모든 자식 tag의 value를 추출 5. API를 활용한 웹데이터 크롤링 7. . 8. 라이브러리 : 모듈을 모아놓은 것    1. 모듈 : 여러가지 함수 및 변수를 모아 놓은 것    2. 모듈의 내용을 작성하고 .py 파일로 저장해놓으면, 해당 파일의 이름을 import 해서 모듈에 존재하는 함수와 변수들을 사용할 수 있다. 9. 라이브러리의 제작    1. 라이브러리의 이름에 해당되는 폴더를 만든다    2. 라이브러리 폴더안에 모듈을 만든다. (.py)    3. 라이브러리 폴더안에 \_\_init\_\_.py 가 있으면 안폴더안에 있는 모듈이 모두 라이브러리의 하위 파일이라는 것으로 인식된다.    4. # 패키지가 저장되는 경로 : C:\Users\lshwa\anaconda3\Lib\site-packages    5. # 패키지는 디렉토리로 생성해서 그 밑에 모듈관리    6. # from 패키지명 import \* -> 함수명과 함수명 중복 우려로 사용되지않음.    7. # from ‘package’ import ‘module’ as ‘nickname’ -> 이렇게 사용한다. 10. 클래스의 기본     1. 객체지향프로그래밍 (객체 = 오브젝트)        1. 객체를 우선으로 생각해서 프로그래밍하는 것        2. 클래스 기반의 객체 지향 프로그래밍 언어는 클래스를 기반으로 객체 만들고, 그러한 객체를 우선으로 생각하여 프로그래밍함.     2. 객체를 조금 더 효율적으로 생성하기 위해 만들어진 구문        1. class ‘name’: 이하 내용 (반드시 첫글자는 대문자로!)        3. 그대로 작성한 코드 예시        4. 함수 만들어서 작성한 코드        5. 클래스를 사용하여 작성한 코드 |