

11장 내장함수, 람다식, 제너레이터, 모듈

positional-only argument

keyword-only argument

```
>>> def standard_arg(arg):
```

```
...     print(arg)
```

```
...
```

```
>>> def pos_only_arg(arg, /):
```

```
...     print(arg)
```

```
...
```

```
>>> def kwd_only_arg(*, arg):
```

```
...     print(arg)
```

```
...
```

```
>>> def combined_example(pos_only, /, standard, *, kwd_only):
```

```
...     print(pos_only, standard, kwd_only)
```

Iterable, Sequence, Mapping

- Iterable

An object capable of returning its members one at a time.

- ▣ sequence types (list, str, tuple)
- ▣ non-sequence types (dict, file objects, objects of any classes have an `__iter__()` or a `__getitem__()` method)

- Sequence

An iterable which supports efficient element access using **integer indices**:

- ▣ list, str, tuple, bytes.

- Mapping

A container object that supports arbitrary key lookups

- ▣ dict

help, calltip

```
>>> help(abs)
```

Help on built-in function abs in module builtins:

```
abs(x, /)
```

Return the absolute value of the argument.

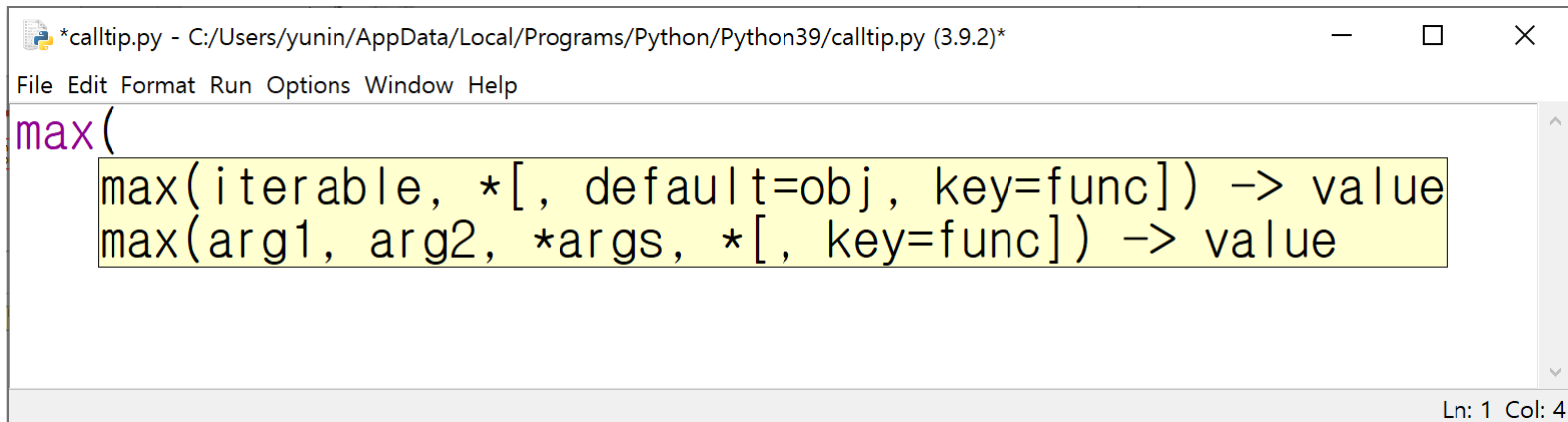
```
>>> import random
```

```
>>> help(random.randint)
```

Help on method randint in module random:

randint(a, b) method of random.Random instance

Return random integer in range [a, b], including both end points.



The screenshot shows a Python IDE window titled "*calltip.py - C:/Users/yunin/AppData/Local/Programs/Python/Python39/calltip.py (3.9.2)*". The menu bar includes File, Edit, Format, Run, Options, Window, and Help. The code editor displays the text "max(" on the first line. A yellow calltip box is overlaid on the second line, containing the following text:

```
max(iterable, *, default=obj, key=func) -> value  
max(arg1, arg2, *args, *, key=func) -> value
```

The status bar at the bottom right indicates "Ln: 1 Col: 4".

docstring

- A string literal which appears as the first expression in a class, function or module.

ccc.py

```
"xxxxxxxxxxxxx"
class C:
    '''클래스 docu'''
    def __init__(self, n):
        "init"
        self.n = n
    def __str__(self):
        return str(self.n)
    def get(self):
        "get get get"
        return self.n
```

```
>>> import ccc
```

```
>>> help(C)
```

Help on class C in module __main__:

```
class C(builtins.object)
```

```
| C(n)
```

```
|
```

```
| 클래스 docu
```

```
|
```

```
| Methods defined here:
```

```
|
```

```
| __init__(self, n)
```

```
|
```

```
| init
```

```
|
```

```
| __str__(self)
```

```
|
```

```
| Return str(self).
```

```
>>> help(C.get)
```

Help on function get in module __main__:

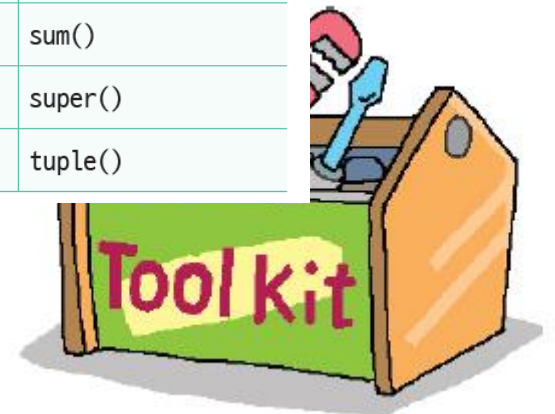
```
get(self)
```

```
    get get get
```

11.1 내장함수

- 파이썬 인터프리터에는 항상 사용할 수 있는 많은 함수가 준비되어 있다. 이러한 함수를 내장 함수라고 한다.

내장 함수				
abs()	delattr()	hash()	memoryview()	set()
all()	dict()	help()	min()	setattr()
any()	dir()	hex()	next()	slice()
ascii()	divmod()	id()	object()	sorted()
bin()	enumerate()	input()	oct()	staticmethod()
bool()	eval()	int()	open()	str()
breakpoint()	exec()	isinstance()	ord()	sum()
bytearray()	filter()	issubclass()	pow()	super()
bytes()	float()	iter()	print()	tuple()



abs() 함수

- abs() 함수는 숫자의 절대값을 반환하는 데 사용된다.

```
>>> i = -20
```

```
>>> abs(i)
```

```
20
```

```
>>> f = -30.92
```

```
>>> abs(f)
```

```
30.92
```

all() 함수

- all() 함수는 시퀀스를 받아서, 시퀀스의 모든 항목이 참이면 True를 반환한다.

```
>>> mylist = [1, 3, 4, 6]          # 모든 값이 참이다.  
>>> all(mylist)  
True
```

```
>>> mylist = [1, 3, 4, 0]          # 하나의 값이 거짓이다.  
>>> all(mylist)  
False
```

```
>>> mylist = [True, 0, False, 0]   # 하나의 값만 참이다.  
>>> all(mylist)  
False  
>>> all([])  
True
```


any() 함수

- any() 함수는 시퀀스 객체에 있는 한 개의 항목이라도 참인 경우 참을 반환한다.

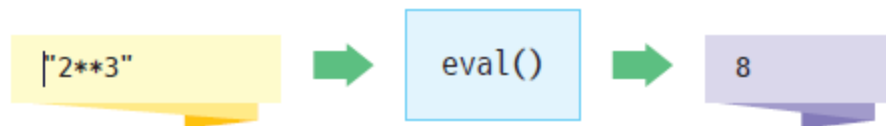
```
>>> mylist = [0, 1, 2, 3]
>>> any(mylist)
True
>>> mylist = [0, False]
>>> any(mylist)
False
>>> any([0, False, ""])
False
```

eval() 함수

- eval() 함수는 전달된 수식을 구문 분석하고 프로그램 내에서 수식을 실행한다.

```
>>> x = 10  
>>> eval('x + 1')  
11
```

```
>>> exp = input("파이썬의 수식을 입력하시오: ")  
파이썬의 수식을 입력하시오: 2**10  
>>> eval(exp)  
1024
```



sum() 함수

- sum() 함수는 리스트에 존재하는 항목들을 전부 더하여 합계를 반환한다.

```
>>> sum([1, 2, 3 ])
```

```
6
```

```
>>> sum([1, 2, 3], 20)
```

```
26
```

len() 함수

- len() 함수는 객체의 길이를 계산하여 반환하는 함수이다

```
>>> len("All's well that ends well. ")  
27
```

```
>>> len([1, 2, 3, 4, 5])  
5
```

list() 함수

- 리스트를 생성하는 함수이다.

```
>>> s = 'abcdefg'
>>> list(s)
['a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g']

>>> t = (1, 2, 3, 4, 5, 6)
>>> list(t)
[1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

map() 함수

- map() 함수는 반복가능한 객체(리스트, 튜플 등)의 각 항목에 주어진 함수를 적용한 후, 결과를 반환한다

```
def square(n):  
    return n*n  
  
mylist = [1, 2, 3, 4, 5]  
result = list(map(square, mylist))  
print(result)
```

```
[1, 4, 9, 16, 25]
```

dir() 함수

- dir은 객체가 가지고 있는 변수나 함수의 이름의 리스트를 반환한다.

```
>>> dir([1, 2, 3])
['__add__', '__class__', '__class_getitem__', '__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']
```

max(), min() 함수

- max() 함수는 리스트나 튜플, 문자열에서 가장 큰 항목을 반환한다

```
>>> values = [ 1, 2, 3, 4, 5]
>>> max(values)
5
>>> min(values)
1
```


enumerate() 함수

- 시퀀스 객체를 입력 받아, 열거형 (enumerate) 객체를 반환한다.

```
>>> seasons = ['Spring', 'Summer', 'Fall', 'Winter']
```

```
>>> list(enumerate(seasons))  
[(0, 'Spring'), (1, 'Summer'), (2, 'Fall'), (3, 'Winter')]
```

```
>>> list(enumerate(seasons, start=1))  
[(1, 'Spring'), (2, 'Summer'), (3, 'Fall'), (4, 'Winter')]
```

filter() 함수

- filter() 함수는 특정 조건을 만족하는 요소만을 뽑는다.

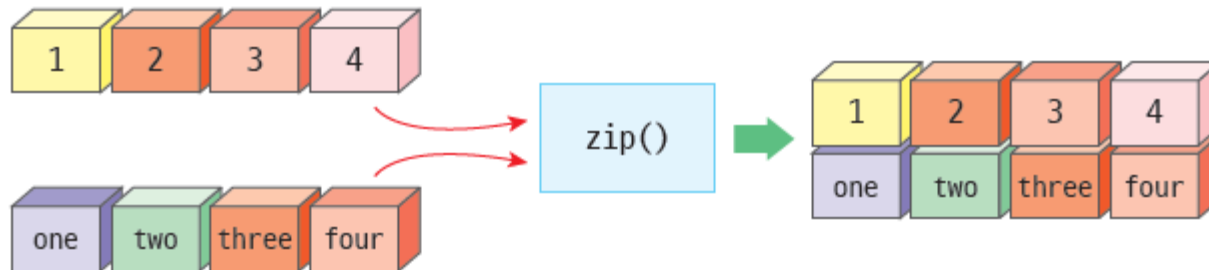
```
def myfilter(x):  
    return x > 3  
  
result = filter(myfilter, (1, 2, 3, 4, 5, 6))  
print(list(result))
```

```
[4, 5, 6]
```

zip() 함수

- zip() 함수는 2개의 자료형을 하나로 묶어주는 함수이다.

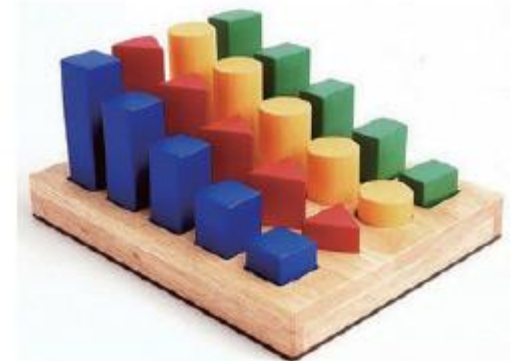
```
>>> numbers = [1, 2, 3, 4]
>>> slist = ['one', 'two', 'three', 'four']
>>> list(zip(numbers, slist))
[(1, 'one'), (2, 'two'), (3, 'three'), (4, 'four')]
```



11.2 정렬과 탐색

- 파이썬 리스트는 `sort()`라는 메소드를 가지고 이 메소드는 리스트를 정렬된 상태로 변경한다.
- `sorted()`라는 내장 함수는 반복 가능한 객체로부터 정렬된 리스트를 생성한다.

```
>>> myList = [4, 2, 3, 5, 1]
>>> newList = sorted(myList)
>>> newList
[1, 2, 3, 4, 5]
>>> myList
[4, 2, 3, 5, 1]
>>> myList.sort()
>>> myList
[1, 2, 3, 4, 5]
```



key 매개변수

- 정렬에 사용되는 키를 지정

```
>>> sorted("The health know not of their health, but only the sick".split(),  
key=str.lower)  
['but', 'health', 'health,', 'know', 'not', 'of', 'only', 'sick', 'The', 'the', 'their']
```

```
students = [  
('홍길동', 3.9, 20160303),  
('김철수', 3.0, 20160302),  
('최자영', 4.3, 20160301),  
]  
print(sorted(students, key=lambda student: student[2]))
```

```
[('최자영', 4.3, 20160301), ('김철수', 3.0, 20160302), ('홍길동', 3.9, 20160303)]
```

예제: 오름차순 정렬과 내림차순 정렬

```
class Student:
    def __init__(self, name, grade, number):
        self.name = name
        self.grade = grade
        self.number = number
    def __repr__(self):
        return repr((self.name, self.grade, self.number))

students = [
    Student('홍길동', 3.9, 20160303),
    Student('김철수', 3.0, 20160302),
    Student('최자영', 4.3, 20160301),
]
print(sorted(students, key=lambda student: student.number) )
```

```
[('최자영', 4.3, 20160301), ('김철수', 3.0, 20160302), ('홍길동', 3.9, 20160303)]
```

```
>>> sorted(students, key=lambda student: student.number, reverse=True)
[('홍길동', 3.9, 20160303), ('김철수', 3.0, 20160302), ('최자영', 4.3, 20160301)]
```

Lab: 키를 이용한 정렬 예제

- 주소록을 작성
- Person 클래스는 다음과 같은 인스턴스 변수를 가진다.
 - ▣ name – 이름을 나타낸다.(문자열)
 - ▣ age – 나이를 나타내낸다.(정수형)
- 나이 순으로 정렬하여 보여주는 프로그램을 작성하자

[<이름: 홍길동, 나이: 20>, <이름: 김철수, 나이: 35>, <이름: 최자영, 나이: 38>]

Lab: 키를 이용한 정렬 예제

```
class Person(object):
    def __init__(self, name, age):
        self.name = name
        self.age = age
    def __repr__(self):
        return f"<이름: {self.name}, 나이: {self.age}>"

def keyAge(person):
    return person.age

people = [Person("홍길동", 20), Person("김철수", 35), Person("최자영", 38)]
print(sorted(people, key = keyAge))
```

```
[<이름: 홍길동, 나이: 20>, <이름: 김철수, 나이: 35>, <이름: 최자영, 나이: 38>]
```


11.3 람다식

- 람다식은 이름은 없고 몸체만 있는 함수이다.

Syntax: 람다식 정의

형식 `lambda 매개 변수들: 수식`

예 `lambda x, y: x+y;`

매개 변수

함수의 몸체

예제

```
f = lambda x, y: x+y;

print( "정수의 합 :", f( 10, 20 ))
print( "정수의 합 :", f( 20, 20 ))
```

```
정수의 합 : 30
정수의 합 : 40
```

```
def get_sum(x, y):
    return x+y

print( "정수의 합 :", get_sum( 10, 20 ))
print( "정수의 합 :", get_sum( 20, 20 ))
```

콜백 함수

```
from tkinter import *
```

```
window = Tk()
```

```
btn1 = Button(window, text="1 출력", command=lambda: print(1, "버튼이 클릭"))
```

```
btn1.pack(side=LEFT)
```

```
btn2 = Button(window, text="2 출력", command=lambda: print(2, "버튼이 클릭"))
```

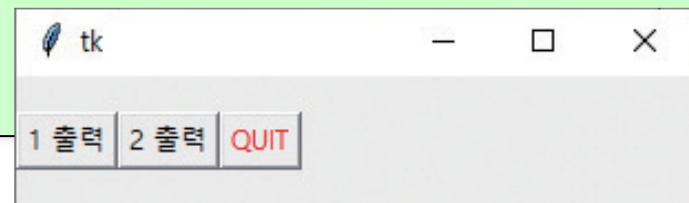
```
btn2.pack(side=LEFT)
```

```
quitBtn = Button(window, text="QUIT", fg="red", command=quit)
```

```
quitBtn.pack(side=LEFT)
```

```
mainloop()
```

```
2 버튼이 클릭  
1 버튼이 클릭  
2 버튼이 클릭
```



map() 함수와 람다식

```
def f(x):  
    return 2*x  
  
list_a = [ 1, 2, 3, 4, 5 ]  
  
r1 = map(f, list_a)  
  
f = lambda x : 2*x  
r2 = map(f, list_a)  
  
r3 = map(lambda x : 2*x, list_a)  
print(list(r1), list(r2), list(r3))
```

```
[2, 4, 6, 8, 10] [2, 4, 6, 8, 10] [2, 4, 6, 8, 10]
```

filter() 함수와 람다식

```
list_a = [1, 2, 3, 4, 5, 6]  
result = filter(lambda x : x % 2 == 0, list_a)  
print(list(result))
```

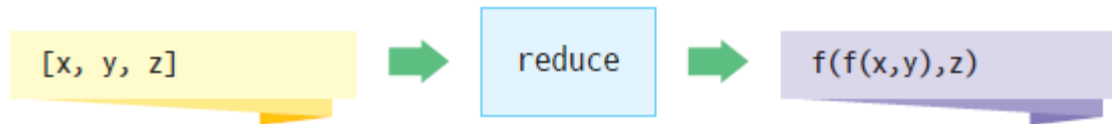
```
[2, 4, 6]
```

```
data = [(3, 100), (1, 200), (7, 300), (6, 400)]  
print(sorted(data, key=lambda item: item[0]))
```

```
[(1, 200), (3, 100), (6, 400), (7, 300)]
```

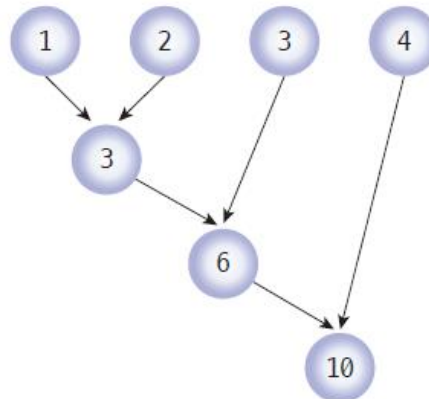
reduce() 함수와 람다식

- `reduce(func, seq)` 함수는 `func()` 함수를 시퀀스 `seq`에 연속적으로 적용하여 단일 값을 반환한다.



```
import functools
result = functools.reduce(lambda x,y: x+y, [1, 2, 3, 4])
print(result)
```

10



Lab: 람다식으로 온도 변환하기

- 람다식과 map() 함수를 사용하여 화씨 온도를 섭씨 온도로 변환하는 명령문을 작성해보자.

```
def celsius(T):  
    return (5.0/9.0)*(T-32.0)  
  
f_temp = [0, 10, 20, 30, 40, 50]  
  
c_temp = map(celsius, f_temp)  
print(list(c_temp))
```

```
f_temp = [0, 10, 20, 30, 40, 50]  
c_temp = map(lambda x: (5.0/9.0)*(x-32.0), f_temp)  
print(list(c_temp))
```

```
[-17.777777777777778, -12.222222222222223, -6.666666666666667, -  
1.1111111111111112, 4.444444444444445, 10.0]
```

Lab: 램다식으로 데이터 처리하기

- (주문번호, 총주문가격)로 구성된 튜플의 리스트를 반환하는 프로그램을 작성하라.

주문 번호	물품	수량	품목 당 가격
1	"재킷"	5	120000
2	"셔츠"	6	24000
3	"바지"	3	50000
4	"코트"	6	300000

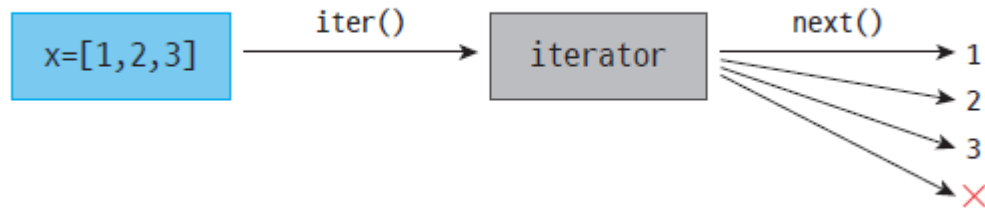
```
[('1', 600000), ('2', 144000), ('3', 150000), ('4', 1800000)]
```

```
orders = [ ["1", "재킷", 5, 120000],  
            ["2", "셔츠", 6, 24000],  
            ["3", "바지", 3, 50000],  
            ["4", "코트", 6, 300000] ]
```

```
result = list(map(lambda x: (x[0], x[2] * x[3]), orders))  
print(result)
```


11.4a 이터레이터

- 파이썬에서는 for 루프와 함께 사용할 수 있는 여러 종류의 객체가 있으며 이들 객체는 **이터러블 객체 (iterable object)**이라고 불린다.



객체가 이터러블 객체가 되려면

- `__iter__` ()은 이터러블 객체 자신을 반환한다.
- `__next__` ()은 다음 반복을 위한 값을 반환한다. 만약 더 이상의 값이 없으면 `StopIteration` 예외를 발생하면 된다.

예제

```
class MyCounter(object):
    # 생성자 메소드를 정의한다.
    def __init__(self, low, high):
        self.current = low
        self.high = high

    # 이터레이터 객체로서 자신을 반환한다.
    def __iter__(self):
        return self

    def __next__(self):
        # current가 high 보다 크면 StopIteration 예외를 발생한다.
        # current가 high 보다 작으면 다음 값을 반환한다.
        if self.current > self.high:
            raise StopIteration
        else:
            self.current += 1
            return self.current - 1

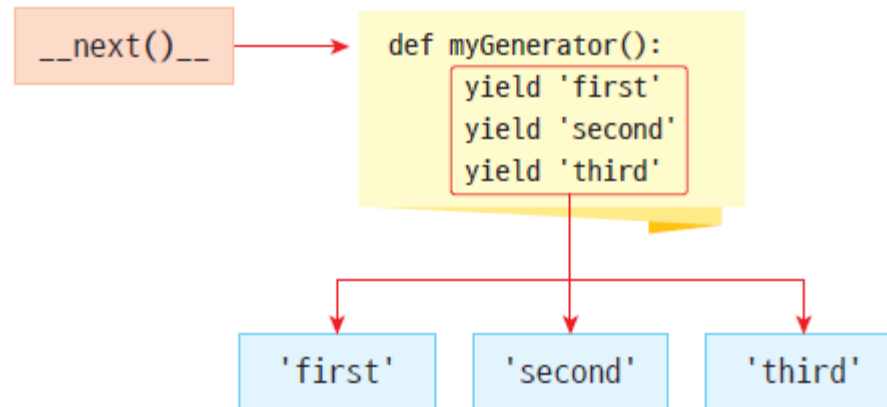
c = MyCounter(1, 10)
for i in c:
    print(i, end=' ')
```

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11.4b 제너레이터

- 제너레이터(**generators**)는 키워드 `yield`를 사용하여 함수로부터 반복가능한 객체를 생성하는 하나의 방법이다.

```
def myGenerator():  
    yield 'first'  
    yield 'second'  
    yield 'third'
```



예제

```
def myGenerator():  
    print("1")  
    yield 'first'  
    print("2")  
    yield 'second'  
    print("3")  
    yield 'third'  
    print("4")  
  
for word in myGenerator():  
    print(word)
```

```
1  
first  
2  
second  
3  
third  
4
```

Lab: 피보나치 이터레이터

- 피보나치 수열이란 앞의 두 수의 합이 바로 뒤의 수가 되는 수열을 의미한다. 피보나치 수열의 수들을 생성하는 이터레이터 클래스를 정의해보자.

1 1 2 3 5 8 13 21 34

Solution

```
class Fibliterator:
    def __init__(self, a=1, b=0, maxValue=50):

        self.a = a
        self.b = b
        self.maxValue = maxValue
    def __iter__(self):
        return self

    def __next__(self):
        n = self.a + self.b
        if n > self.maxValue:
            raise StopIteration()
        self.a = self.b
        self.b = n
        return n

for i in Fibliterator():
    print(i, end=" ")
```

11.5 연산자 오버로딩

- 연산자를 메소드로 정의하는 것을 연산자 오버로딩(operator overloading)이라고 한다.



```
__init__  
__add__  
__sub__  
__mul__  
__floordiv__  
__mod__  
__pow__  
__lshift__  
__rshift__  
__and__
```

"Impossible" + "Dream"

__add__(self, other)

오버로딩할 수 있는 연산자

연산자	수식에	내부적인 함수 호출
덧셈	$x + y$	<code>x.__add__(y)</code>
뺄셈	$x - y$	<code>x.__sub__(y)</code>
곱셈	$x * y$	<code>x.__mul__(y)</code>
지수	$x ** y$	<code>x.__pow__(y)</code>
나눗셈(실수)	x / y	<code>x.__truediv__(y)</code>
나눗셈(정수)	$x // y$	<code>x.__floordiv__(y)</code>
나머지	$x \% y$	<code>x.__mod__(y)</code>
작음	$x < y$	<code>x.__lt__(y)</code>
작거나 같음	$x \leq y$	<code>x.__le__(y)</code>
같음	$x == y$	<code>x.__eq__(y)</code>
같지 않음	$x != y$	<code>x.__ne__(y)</code>
큼	$x > y$	<code>x.__gt__(y)</code>
크거나 같음	$x \geq y$	<code>x.__ge__(y)</code>

예제

```
>>> s1="Impossible "  
>>> s2="Dream"  
>>> s3 = s1.__add__(s2)  
>>> s3  
'Impossible Dream'  
>>>
```

```
>>> class Point:  
    def __init__(self,x = 0,y = 0):  
        self.x = x  
        self.y = y  
  
>>> p1 = Point(1, 2)  
>>> p2 = Point(3, 4)  
>>> p1 + p2  
...  
TypeError: unsupported operand type(s) for +: 'Point' and 'Point'
```

예제

```
>>> class Point:
    def __init__(self,x = 0,y = 0):
        self.x = x
        self.y = y

    def __add__(self, other):
        x = self.x + other.x
        y = self.y + other.y
        return Point(x, y)

    def __str__(self):
        return 'Point('+str(self.x)+', '+str(self.y)+')'

>>> p1 = Point(1, 2)
>>> p2 = Point(3, 4)
>>> print(p1+p2)
(4,6)
```

Lab: Book 클래스

- 책을 나타내는 Book 클래스를 작성하고, 2개의 Book개체를 페이지를 기준으로 비교해보자. 즉 book1의 페이지가 book2의 페이지 보다 많으면 `book1 > book2`는 True이다.

True

Solution

```
class Book:
    title = ""
    pages = 0

    def __init__(self, title="", pages=0):
        self.title = title
        self.pages = pages

    def __str__(self):
        return self.title

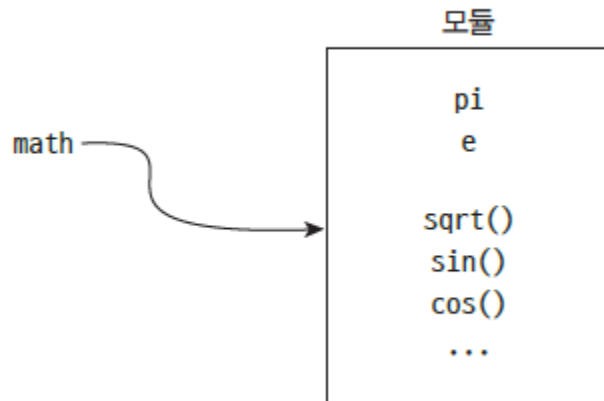
    def __gt__(self, other):
        return self.pages > other.pages

book1 = Book('Magic of Python', 600)
book2 = Book('Master of Python', 500)
print(book1 > book2)
```

True

11.6 모듈

- 파이썬에서 **모듈(module)**이란 함수나 변수 또는 클래스 들을 모아 놓은 파일이다.

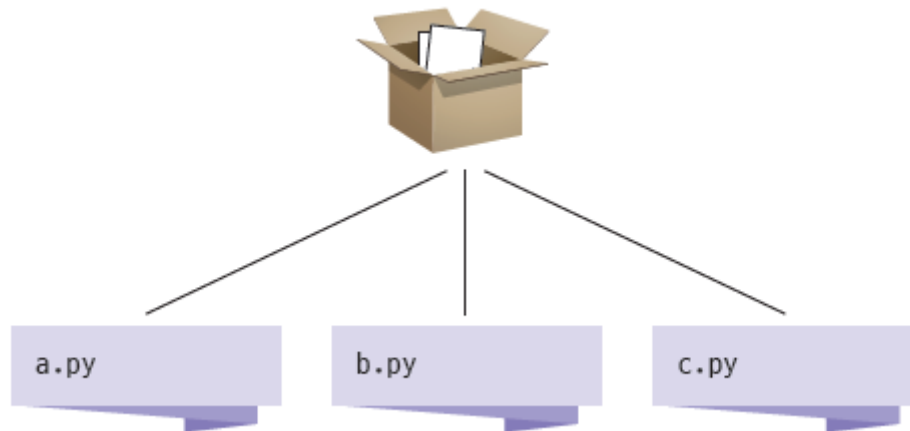


모듈은 파이썬의 문장들이
저장된 파일입니다.



모듈

- 파이썬 프로그램이 길어지면, 유지 보수를 쉽게 하기 위해 여러 개의 파일로 분할 할 수 있다. 또한 파일을 사용하면 한번 작성한 함수를 복사하지 않고 여러 프로그램에서 사용할 수있다.



모듈 작성 및 사용

fibonacci.py

```
# 피보나치 수열 모듈

def fib(n):      # 피보나치 수열 출력
    a, b = 0, 1
    while b < n:
        print(b, end=' ')
        a, b = b, a+b
    print()

def fib2(n):      # 리스트로 반환
    result = []
    a, b = 0, 1
    while b < n:
        result.append(b)
        a, b = b, a+b
    return result

print(__name__)
if __name__ == "__main__":
    fib(100)
```

```
>>> import fibo
fibo
>>> fibo.fib(200)
1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144
>>> fibo.fib2(100)
[1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89]
>>> fibo.__name__
'fibo'
>>>
```

call.py

```
import fibo
fibo.fib(200)
print(__name__)
```

```
fibo
1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144
__main__
```

from 모듈 import 함수

- import문으로는 fibo.fib() 처럼 모듈의 이름이 필요
- from 모듈 import 함수

```
>>> from fibo import fib, fib2
>>> fib(1000)
1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377 610 987

>>> from fibo import *
>>> fib(500)
1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377
```


모듈의 별칭

```
import mymodule as lib  
...  
lib.func(100)
```

모듈 실행하기

```
C> python fibo.py <arguments>
```

```
C> python fibo.py 50  
1 1 2 3 5 8 13 21 34
```

fibo.py

```
# 피보나치 수열 모듈  
  
def fib(n):      # 피보나치 수열 출력  
    a, b = 0, 1  
    while b < n:  
        print(b, end=' ')  
        a, b = b, a+b  
    print()  
  
def fib2(n):      # 리스트로 반환  
    result = []  
    a, b = 0, 1  
    while b < n:  
        result.append(b)  
        a, b = b, a+b  
    return result  
  
if __name__ == "__main__":  
    import sys  
    fib(int(sys.argv[1]))
```

모듈 탐색 경로

```
>>> import sys
>>> sys.path
['C:/Users/yunin/AppData/Local/Programs/Python/Python39',
'C:\\Users\\yunin\\AppData\\Local\\Programs\\Python\\Python39\\Lib\\idlelib',
'C:\\Users\\yunin\\AppData\\Local\\Programs\\Python\\Python39\\python39.zip',
'C:\\Users\\yunin\\AppData\\Local\\Programs\\Python\\Python39\\DLLs',
'C:\\Users\\yunin\\AppData\\Local\\Programs\\Python\\Python39\\lib',
'C:\\Users\\yunin\\AppData\\Local\\Programs\\Python\\Python39',
'C:\\Users\\yunin\\AppData\\Local\\Programs\\Python\\Python39\\lib\\site-packages']
```

sys.path 초기화

- 1) 입력 스크립트가 있는 디렉토리(파일이 지정되지 않으면 현재 디렉토리)
- 2) PYTHONPATH 환경 변수
- 3) 설치에 의존하는 디폴트값

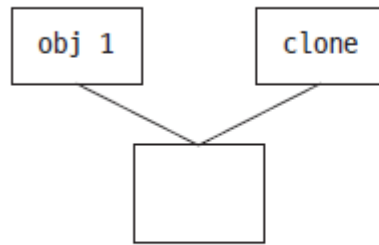
11.7 유용한 모듈

- 프로그래밍에서 중요한 하나의 원칙은 이전에 개발된 코드를 적극적으로 재사용하자는 것

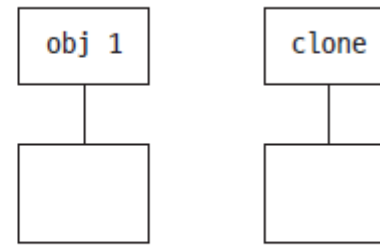


copy 모듈

- 얽은 복사(shallow copy) - 객체의 참조값만 복사되고 객체 자체는 복사되지 않는다.
- 깊은 복사(deep copy) - 객체까지 복사된다.



얽은 복사



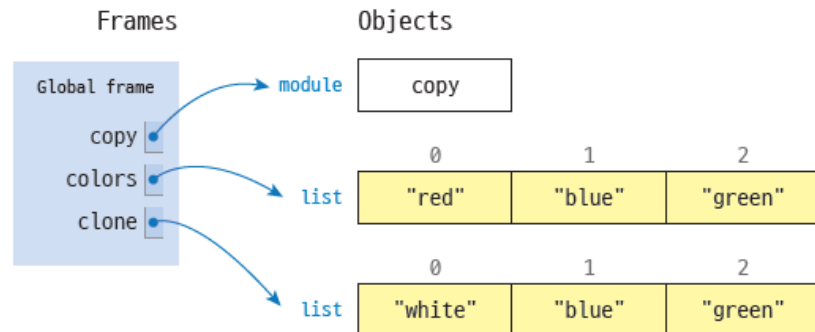
깊은 복사

copy 모듈

```
import copy
colors = ["red", "blue", "green"]
clone = copy.deepcopy(colors)
```

```
clone[0] = "white"
print(colors)
print(clone)
```

```
['red', 'blue', 'green']
['white', 'blue', 'green']
```



random 모듈

```
>>> import random
>>> print(random.randint(1, 6))
6
>>> print(random.randint(1, 6))
3

>>> import random
>>> print(random.random()*100)
81.1618515880431

>>> myList = [ "red", "green", "blue" ]
>>> random.choice(myList)
'blue'
```

random 모듈

```
>>> myList = [ [x] for x in range(10) ]
>>> random.shuffle(myList)
>>> myList
[[3], [2], [7], [9], [8], [1], [4], [6], [0], [5]]
```

```
>>> import random
>>> help(random.randrange)
Help on method randrange in module random:
```

randrange(start, stop=None, step=1) method of random.Random instance
Choose a random item from range(start, stop[, step]).

```
>>> for i in range(3):
    print(random.randrange(0, 101, 3))
```

```
81
21
57
```


sys 모듈

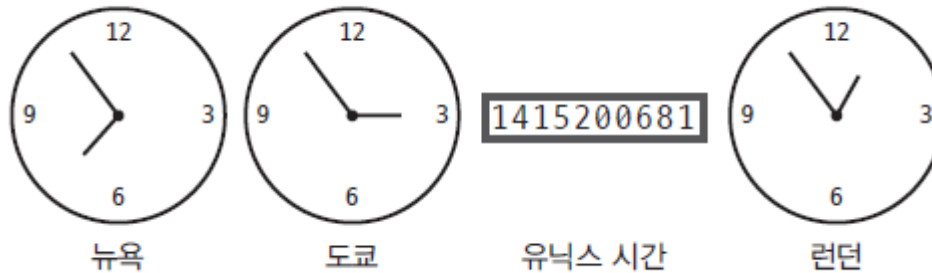
- sys 모듈은 파이썬 인터프리터에 대한 다양한 정보를 제공하는 모듈이다

```
>>> import sys
>>> sys.prefix # 파이썬이 설치된 경로
'C:\\Users\\chun\\AppData\\Local\\Programs\\Python\\Python35-32'

>>> sys.executable
'C:\\Users\\chun\\AppData\\Local\\Programs\\Python\\Python35-32\\pythonw.exe'
```

time 모듈

```
>>> import time  
>>> time.time()  
1461203464.6591916
```



예제

```
import time
def fib(n):  # 피보나치 수열 출력
    a, b = 0, 1
    while b < n:
        print(b, end=' ')
        a, b = b, a+b
    print()

start = time.time()
fib(1000)
end = time.time()
print(end-start)
```

```
1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377 610 987
0.03500199317932129
```

calendar 모듈

```
import calendar  
  
cal = calendar.month(2016, 8)  
print(cal)
```

```
August 2016  
Mo Tu We Th Fr Sa Su  
1  2  3  4  5  6  7  
8  9 10 11 12 13 14  
15 16 17 18 19 20 21  
22 23 24 25 26 27 28  
29 30 31
```

keyword 모듈

```
import keyword

name = input("변수 이름을 입력하시오: ")

if keyword.iskeyword(name):
    print(name, "은 예약어임.")
    print("아래는 키워드의 전체 리스트임: ")
    print(keyword.kwlist)
else:
    print(name, "은 사용할 수 있는 변수이름임.")
```

변수 이름을 입력하시오: for
for 은 예약어임.
아래는 키워드의 전체 리스트임:
['False', 'None', 'True', 'and', 'as', 'assert', 'break', 'class', 'continue', 'def', 'del',
'elif', 'else', 'except', 'finally', 'for', 'from', 'global', 'if', 'import', 'in', 'is', 'lambda',
'nonlocal', 'not', 'or', 'pass', 'raise', 'return', 'try', 'while', 'with', 'yield']

Lab: 동전 던지기 게임

□ random 모듈을 사용

```
동전 던지기를 계속하시겠습니까?( yes, no) yes
head
동전 던지기를 계속하시겠습니까?( yes, no) yes
head
동전 던지기를 계속하시겠습니까?( yes, no) yes
tail
동전 던지기를 계속하시겠습니까?( yes, no) no
```

```
import random
myList = [ "head", "tail" ]

while (True):
    response = input("동전 던지기를 계속하시겠습니까?( yes, no) ");
    if response == "yes":
        coin = random.choice(myList)
        print (coin)
    else :
        break
```