

# Listen, Ein- und Ausgaben

---

Claas de Boer, Tilman Hinnerichs

18.11.2020

Python-Grundlagen

- rechnen in der Shell
- Indentation/Einrückung
- Kommentare
- Vergleichen von Werten
- Boolesche Werte (True, False, and, or)
- Kontrollstrukturen
  - if, else, elif
  - while und continue



## Intermezzo: Listen

---

# Was sind Listen?

Wie alltägliche Listen. In Python:

- `[]`, bzw. `[1,2,3]`
- Methoden: `insert()`, `append()`, `pop()`, `remove()`, `index()`
- siehe auch `help([])`

# Wie verwende ich Listen

```
1  a = [1,5,3,2] # create new list
2  a.sort() # a is now sorted
3  print (a[3]) # 4th element of sorted list -> 5
4  a[3] = 7 # sets last/fourth(!) element to 7
5  highest = a.pop() # removes last element (7) and returns it
6  highest += 1
7  a.insert(0, highest) # add 8 at the start
8  print (a) # -> [8,1,2,3]
```

## For-Schleife

---

# For-Schleife

Klassische Zählschleife gibt es nicht in Python

↪ **for** durchläuft Listen

```
1  a = [1,2,3]
2  for elem in a:
3      print (elem)
4
```



# Wie zählen?

```
1  for index in range(10):  
2      print (index)  
3      # prints numbers 0 to 9  
4
```

```
1  a = [1,2,3]  
2  for index, elem in enumerate(a):  
3      print (index, elem)  
4
```

## Einige Aufgaben 3

Schreibe ein Python Programm, welches

1. alle Zahlen von 1 bis 20 addiert
2. alle Zahlen einer Liste aufsummiert
3. alle geraden Zahlen von 1 bis 20 ausgibt
4. eine gegebene Liste in ihrer Reihenfolge invertiert

# Input

---

# Problem

```
1 number = input('Gib eine Zahl ein: ')\n2 result = 5 + number\n3 print('Deine Zahl plus 5 ergibt: ' + result)\n4
```

# Problem: Fehlerhafte Typen

```
1 number = input('Gib eine Zahl ein: ')\n2 result = 5 + number # Fehler: number ist ein String!\n3 print('Deine Zahl plus 5 ergibt: ' + result)\n4
```

# Typen

---

- dynamische Typisierung
- erlaubte Operationen
- Typumwandlung (Casting)

# Rückblick: Typübersicht

Name	Funktion
<code>int</code>	Ganzzahl "beliebiger" Größe
<code>float</code>	Kommazahl "beliebiger" Größe
<code>str</code>	Zeichenkette
<code>bool</code>	Wahrheitswert ( <b>True</b> , <b>False</b> )
<code>list</code>	gewöhnliche Liste
<code>tuple</code>	unveränderbares n-Tupel
<code>set</code>	(mathematische) Menge von Objekten
<code>dict</code>	Hash-Map



# Grundlagen: Typen

- Typbestimmung: `type(...)`
- Casting: `int('42')`, `float('10.3')`, etc.
- potentielle Fehlerquelle

```
1  a = int('42')
2  text = input('Deine Eingabe: ')
3
4  b = int(text) # kann einen Fehler werfen
5
6  3 + 6.3 # => 9.3
7  int(3 + 6.3) # => 9
8
9  def harm_folge(n):
10     if type(n) == int:
11         return 1/n
12
```

Ausgabe

---

## Ausgabe über `print(...)`

```
1 print('Wundervoller Text')
2 print('Noch', 'mehr', 'wundervoller', 'Text')
3
4 day = input('Welcher Tag ist heute?')
5 time = input('Wie spaet ist es?')
6 print('Es ist ' + day + ', um ' + time + '.')
7
```

## Ausgabe über `print(...)`

```
1  print('Wundervoller Text')
2  print('Noch', 'mehr', 'wundervoller', 'Text')
3
4  day = input('Welcher Tag ist heute?')
5  time = input('Wie spaet ist es?')
6  print('Es ist ' + day + ', um ' + time + '.')
7
8  # oder schoener:
9  print('Es ist {}, um {}'.format(day, time))
10
```

# Stringformatierung

String können mit '`...format(...)`' formatiert werden:

```
1  number = 3
2  item = 'Katzen'
3  place = 'APB'
4
5  # per Reihenfolge
6  'Es gibt {} {} im {}'.format(number, item, place)
7
8  # per Name
9  'Es gibt {amount} {things} im {where}'.format(where=place,
10 amount=10, things=item)
11
12 # per Reihenfolge und Name
13 'Es gibt {} {things} im {}'.format(number, place, things='
    Koalas')
```

# Aufgaben

---

# Aufgaben

1. Fragt den Nutzer nach Vor- und Nachnamen und begrüßt ihn!
2. Lest zwei Zahlen ein und berechnet die Summe!
3. Lest eine (vom Nutzer vorher festzulegende) Anzahl an Zahlen ein. Berechnet die Summe (Maximum, Mittelwert, ...) und gebt sie zusammen mit der Liste der Zahlen aus!
4. Modifiziert euer Programm so, dass der Nutzer nach jeder Zahl gefragt wird, ob er weitere Zahlen eingeben möchte!
5. Wählt eine beliebige natürliche Zahl. Lasst den Nutzer eure Zahl raten. Wenn er falsch geraten hat, gebt einen Hinweis ( $>$ ,  $<$ )!