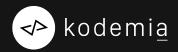


Bienvenido Koder

Arturo Téllez Cortés Sesión 1

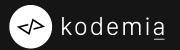
Hoy veremos..



- ¿Quién es Arturo?
- Objetivo del módulo
- Quiero conocerlos
- ¿Por qué Python?
- Reglas de variables
- Correr scripts en Python
- Clases de Variables

Arturo Téllez (Arteck)





- Data Scientist en GL
- Estudiante de la
 Maestría de Ciencias e
 Ingeniería de la
 Computación
- Pythero, R-ero ;D
- Salir en BICI y Moto <3

Objetivo del módulo



Aprender a programar en python sin llorar cuando no corra mi código





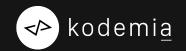
Lo que necesitas



- 1. Ganas de aprender
- 2. Curiosidad, si algo no queda claro: ¡PREGUNTA!

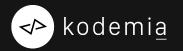
¿Quién eres tú?





- Describete con 5 palabras
- ¿Qué te gusta de la programación?
- ¿Qué has escuchado de python?

¿Por qué Python?







https://www.anaconda.com/products/individu







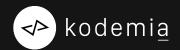


https://git-scm.com/downloads



https://github.com/

¿Por qué Python?

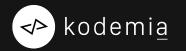


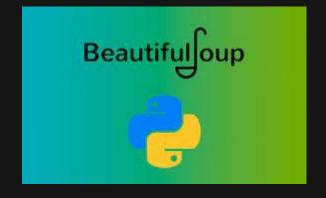






¿Por qué Python?

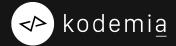








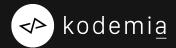
Y más

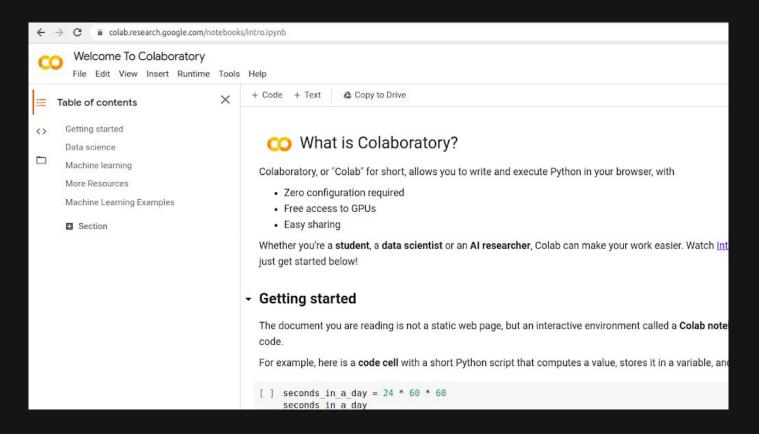


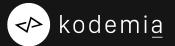
Google Colab

https://colab.research.google.com/notebooks/intro.ipynb?utm source=scs-index#recent=true

Google Colab

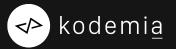






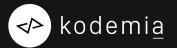
Markdown

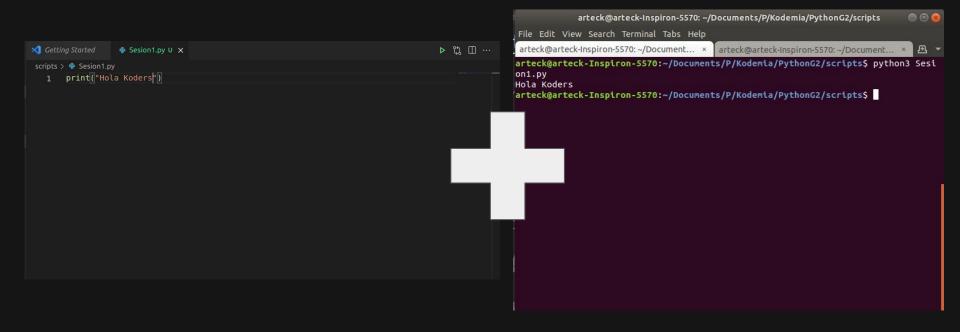
https://github.com/adam-p/markdown-here/wiki/Markdown-Cheatsheet



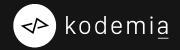
Consola

Consola





Conoce al lenguaje Sexy



- Sintaxis de programación fácil de usar
- Libre distribución
- Multipropósito
- Multiparadigma

- Interpretado
- Multiplataforma
- Tipado dinámico
- Fuertemente tipado

Reglas para crear Variables



Solo pueden contener número, letras y"_"

Ejemplo:

Variable

variable

No pueden iniciar con un número o "-"

1uno ←tache

No les gusta que las llames:



- and.
- as.
- <u>assert</u>.
- break.
- <u>class</u>.
- continue.
- <u>def</u>.
- <u>del</u>.
- <u>elif</u>.
- <u>else</u>.
- except.

- <u>or</u>.
- exec.
- finally.
- <u>for</u>.
- <u>from</u>.
- global.
- <u>if</u>.
- <u>import</u>.
- <u>in</u>.
- <u>is</u>.
- <u>lambda</u>.
- <u>not</u>.

- •
- pass.
- print.
- <u>raise</u>.
- <u>return</u>.
- <u>try</u>.
- while.
- with.
- yield.

Tipos de datos



- Int
- Float
- String
- Complex
- Boolean
- Listas
- Tuplas
- Diccionarios
- Conjuntos

√ kodemi<u>a</u>

Números

int

float

• Separador decimal es el punto

Clases de variables

√ kodemi<u>a</u>

Manipular Números

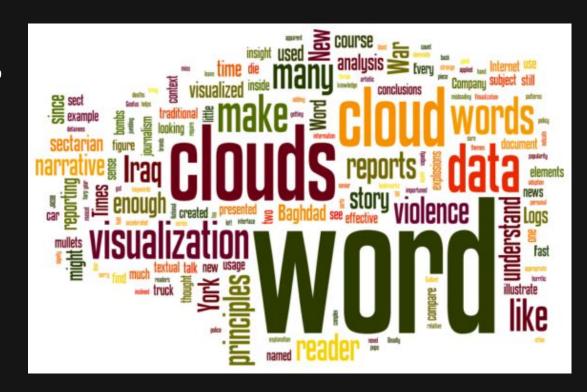
- + suma
- - resta
- * multiplicación
- / división
- ** potencia
- // división entera
- % módulo

- pow
- round
- abs

√ kodemia

Strings

- Delimitadas por comillas dobles o comillas simples.
- Para texto multilínea se usa """.



√ kodemi<u>a</u>

Manipular strings

- + concatenar texto
- * replicar texto
- [] acceder a un segmento del texto Python empieza la selección de texto con 0

- len número de caracteres
- .find encontrar un texto
- .lower
- upper
- .replace
- split

\ carácter de escape

√ kodemi<u>a</u>

Manipular strings

Crear un string

Mostrar las posiciones pares

Mostrar las tres primeras letras

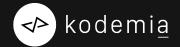
Concatenar el texto con el mismo

Girar el texto "Anita lava la tina"

'anit al aval atinA'

Clases de variables

Booleanos

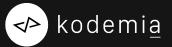


- True
- False

- +, or o
- *, and y
- not negación

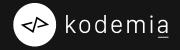
Clases de variables

Oh!



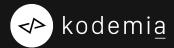
- Existen valores que representan números complejos (1 +1j)
- Puedo crear variables en una misma línea de código

Ejercicios

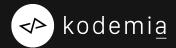


- Crea una variable que se llame nombre y guarda tu nombre completo
- Modifica el valor de esa variable y has que se repita dos veces tu nombre
- Hacer una plana de 100 veces tu nombre y guardarlo en la variable plana
- Crear una lista de 100 elementos usando la variable plana

["Arturo Téllez", "Arturo Téllez"] bien :D ["Arturo", "Téllez", "Arturo", "Téllez"] x



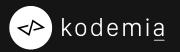
Listas



¿Qué es una lista?

Es una estructura de datos en python que nos permite almacenar cualquier tipo de valor como enteros, cadenas, funciones y hasta otras listas.

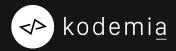
lista = [1, 10, "hola"]



Métodos y funciones

- append
- extend
- remove
- index
- count
- reverse
- insert
- pop
- sort
- copy

- map
- len
- +
- del



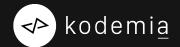
Modificando Listas

- Lista[i] obtener elemento i de Lista
- Lista[i] = valor, asignar valor en el elemento i de la lista
- Recordemos slicing

√ kodemi<u>a</u>

Ejercicios

- Lista[i] obtener elemento i de Lista
- Lista[i] = valor, asignar valor en el elemento i de la lista
- Recordemos slicing



Gracias a todos!

Impartido por Arturo Téllez

Sesión 1 Python

Powered by



<> kodemia

por los mentores y Kodemia Hecho con