

<a href="https://docs.python.org/3.7/tutorial/">https://docs.python.org/3.7/tutorial/</a>	
Ter info: debuggen in python: <a href="https://docs.python.org/3/library/pdb.html">https://docs.python.org/3/library/pdb.html</a>	
Te kennen --> deze technieken kunnen ondervraagd worden op het examen	
<b>1. Whetting Your Appetite</b>	Achtergrondmateriaal
<b>2. Using the Python Interpreter</b>	
2.1 Invoking the Interpreter	
2.1.1 Argument Passing	Lezen
2.1.2 Interactive Mode	Lezen
2.2 The Interpreter and Its Environment	Niet te kennen
<b>3. An informal Introduction to Python</b>	Te kennen
3.1 Using Python as a Calculator	
3.1.1 Numbers	
3.1.2 Strings	
3.1.3 Lists	
3.2 First Steps Towards Programming	
<b>4. More Control Flow Tools</b>	Te kennen
4.1 if statements	
4.2 for statements	
4.3 the range function	
4.4 break and continue statements, and else clauses on loops	Niet te kennen
4.5 pass statements	
4.6 Defining Functions	
4.7 More on Defining Functions	
4.7.1 Default argument values	
4.7.2 Keyword arguments	
4.7.3 Arbitrary argument lists	Niet te kennen
4.7.4 Unpacking Argument Lists	Niet te kennen
4.7.5 Lambda expressions	Niet te kennen
4.7.6 Documentation Strings	
4.7.7 Function annotations	
4.8 Intermezzo: Coding Style	
<b>5. Data Structures</b>	Te kennen
5.1 More on Lists	
5.1.1 Using Lists as Stacks	
5.1.2 Using Lists as Queues	
5.1.3 List Comprehensions	
5.1.4 Nested List Comprehensions	
5.2 The del statement	
5.3 Tuples and Sequences	
5.4 Sets	
5.5 Dictionaries	
5.6 Looping Techniques	
5.7 More on Conditions	
5.8 Comparing Sequences and Other Types	
<b>6. Modules</b>	Interessant in praktijk, maar niet te kennen voor dit olod.
<b>7. Input and Output</b>	
7.1 Fancier Output Formatting	Te kennen
7.2 Reading and Writing Files	Interessant in praktijk, maar niet te kennen voor dit olod.
<b>8. Errors and Exceptions</b>	Niet te kennen
<b>9. Classes</b>	
9.1 A Word About Names and Objects	Achtergrondmateriaal
9.2 Python Scopes and Namespaces	Achtergrondmateriaal
9.3 A First Look at Classes	Te kennen
9.4 Random Remarks	Niet te kennen
9.5 Inheritance	Niet te kennen
9.6 Private variables	Achtergrondmateriaal

9.7 Odds and Ends	Niet te kennen
9.8 Iterators	Achtergrondmateriaal
9.9 Generators	Achtergrondmateriaal
9.10 Generator Expressions	Te kennen
<b>10. Brief Tour of the Standard Library</b>	Interessant in praktijk, maar niet te kennen voor dit olod.
<b>11. Brief Tour of the Standard Library</b>	Niet te kennen
<b>12. Virtual Environments and Packages</b>	Interessant in praktijk, maar niet te kennen voor dit olod.
<b>13. What now?</b>	Niet te kennen
<b>14. Interactive Input Editing and History Substitution</b>	Niet te kennen
<b>15. Floating Point Airthmetic: Issues and Limitations</b>	Niet te kennen
<b>16. Appendix</b>	Niet te kennen