

# HUNT

## পাইথন

import this  
indentation  
try  
await  
self  
eval  
> \*args  
in  
def  
float  
int  
counter  
elif  
or  
str  
\*\*kwargs  
yield  
and  
as  
% dict  
assert  
input  
map  
( )  
break  
[]  
continue  
print  
for  
finally  
except  
list  
exec  
complex  
tuple  
None  
{ }  
range  
lambda  
global  
set  
from  
if  
class  
< !=  
not  
false  
return  
is  
async  
with  
True  
else  
pass  
frozen  
\_\_init\_\_



# HUNT পাইথন

ইয়াসির আরাফাত রাতুল

---

গ্রন্থস্বত্বঃ লেখক

প্রকাশকঃ

---

প্রচ্ছদঃ লেখক

পরিবেশকঃ

---

মূল্যঃ (ঐচ্ছিক)

বইটি পড়ে আলোকিত বা উপকৃত হলে লেখককে সম্মানী পাঠাতে পারেন।

বিকাশঃ ০১৬২০-৪৫৮৫৬৫

নগদঃ ০১৬২০-৪৫৮৫৬৫

রকেটঃ ০১৬২০-৪৫৮৫৬৫-১

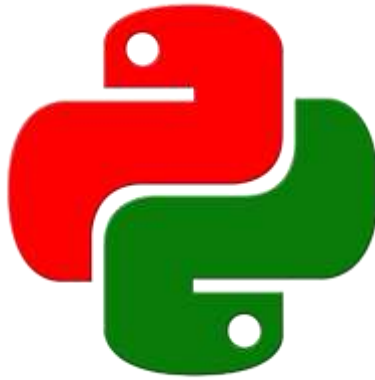
---

সংবিধিবদ্ধ সতর্কীকরণঃ

এই বইয়ের স্বর্ষস্বত্বঃ লেখক কতৃক সংরক্ষিত। লেখকের লিখিত অনুমতি ব্যতীত  
যেকোন উদ্দেশ্যে বইয়ের মুদ্রণ,ফটোকপি,আলোকচিত্রগ্রহন, কোন অংশের  
প্রতিলিপি তৈরি সম্পূর্ণ নিষিদ্ধ।

# HUNT পাইথন

বাংলায় পাইথন প্রোগ্রামিং



ইয়াসির আরাফাত রাতুল

বি এস সি(অনার্স), কম্পিউটার সায়েন্স এন্ড ইঞ্জিনিয়ারিং

ড্যাফোডিল ইন্সটিটিউট অব ইনফরমেশন এন্ড টেকনোলজি

## উৎসর্গ

### আল্লাহ তা'আলার শ্রেষ্ঠ উপহার আব্বু-আম্মু কে

#### দৃষ্টি আকর্ষণ

বইটি লিখার ক্ষেত্রে বেশকিছু ইংরেজি শব্দ ব্যবহার করা হয়েছে। অনেক সময় বোঝানোর জন্য বাংলায় যথাযথ শব্দ খুঁজে না পাওয়ায় বা খুঁজে পেলেও সেটি খুবই বেমানান হওয়ায় পাঠকের বোঝার সুবিধার্থে ইংরেজি শব্দ ব্যবহার কেই বেশি প্রাধান্য দেয়া হয়েছে। যদি কোথাও কোন বাংলা শব্দের ভুল প্রয়োগ বা বানান ভুল পেয়ে থাকেন তার জন্য ক্ষমা প্রার্থী।

কোন ভুল পরিলক্ষিত হলে নির্দিধায় জানাতে পারেন।

ইমেইলঃ [arafatyasir3@gmail.com](mailto:arafatyasir3@gmail.com)

#### কাদের জন্য?

যারা অন্য একটি প্রোগ্রামিং ল্যাংগুয়েজের বেসিক জানেন এবং পাইথন শেখা শুরু করতে চাচ্ছেন বা যারা পাইথনের বেসিক জানেন এবং আরও বিশদ ভাবে পাইথন শিখতে চাচ্ছেন তারা এই বইটি পড়ে উপকৃত হবেন বলে আমার বিশ্বাস।

## ভূমিকা

বর্তমান সময়ে পাইথন ল্যাঙ্গুয়েজের চাহিদা দিন দিন বেড়েই চলেছে। বিভিন্ন লাইব্রেরি দিয়ে সমৃদ্ধ এই ল্যাঙ্গুয়েজ শেখার জন্য বাংলা ভাষায় মান সম্মত বই এর বড়ই অভাব। সহজ ও সঠিক উপায়ে শেখার সেই চাহিদাই লেখক পূর্ণ করেছেন এই বইটির মাধ্যমে। পাইথনের গুরুত্বপূর্ণ বিষয়গুলো খুব সহজ ভাষায় এই বইটিতে লেখক আলোচনা করেছেন। নিঃসন্দেহে যারা এই ল্যাঙ্গুয়েজে একেবারেই নতুন তাদের জন্য বইটি কার্যকরী ভূমিকা পালন করবে বলে আশা রাখি। পাইথনের কঠিন বিষয়গুলোকেও নতুনদের জন্য অনেক সহজভাবে উদাহরণ সহ লেখক তার নিজস্ব ঢঙ্গে উপস্থাপন করেছেন। আমি লেখক ইয়াসির আরাফাত রাতুলের সাফল্য কামনা করছি। আশা রাখছি ভবিষ্যতে প্রোগ্রামিং এর আরো অনেক বিষয় নিয়ে তিনি তার পাঠকদের সামনে হাজির হবেন।

সবশেষে, আমি এই বইটির সার্বিক সাফল্য কামনা করছি।

~ আতিফ উল আফতাব

গ্র্যাজুয়েট রিসার্চ অ্যাসিস্ট্যান্ট,

বায়োইনফরমেটিক্স ল্যাব

ইউনিভার্সিটি অফ ম্যানিটোভা, কানাডা

ফর্মার কো-অর্ডিনেটর

ডিপার্টমেন্ট অফ সি এস ই

ড্যাফোডিল ইন্সটিটিউট অফ ইনফরমেশন এন্ড টেকনোলজি

সৃষ্টি  
এ ব্রীফ স্টোরি অফ পাইথন  
পার্ট -১

---

**অধ্যায় ১ পাইথন বেসিকস্ ----- ১১**

- ভ্যারিয়েবল
- কন্সট্যান্টস
- আইডেন্টিফাইয়ারস
- পাইথন নেমিং কনভেনশন্স
- ইন্ডেন্টেশন
- কমেন্টস
- কি-ওয়ার্ডস
- অপারেটরস
  - এরিথমেটিক অপারেটরস
  - রিলেশনাল অপারেটরস
  - লজিক্যাল অপারেটরস
  - বিট-ওউয়াইজ অপারেটরস
  - অ্যাসাইনমেন্ট/ইন-প্লেস অপারেটরস
  - আইডেন্টিটি অপারেটরস
  - মেম্বরশিপ অপারেটরস
- ইনপুট-আউটপুট

**অধ্যায় ২ ডেটা টাইপস ----- ২৬**

- সাধারণ ডেটা টাইপস:
  - ইন্টিগ্রাল টাইপস:
    - i. ইন্টিজার
    - ii. বুলিয়ান
  - ফ্লোটিং পয়েন্ট টাইপস:
    - i. ফ্লোটিং পয়েন্ট নাম্বারস
    - ii. কমপ্লেক্স নাম্বারস
    - iii. ডেসিমাল নাম্বারস
  - স্ট্রিংস্

i. `split()`, `join()`

- কালেকশন ডেটা টাইপস:
  - সিকোয়েন্স টাইপস:
    - i. লিস্ট
    - ii. ট্যুপল
  - সেট টাইপস:
    - i. সেট
    - ii. ফ্রোজেন সেট
  - ম্যাপিং টাইপস:
    - i. ডিকশনারি
    - ii. কাউন্টার

### অধ্যায় ৩ কন্ট্রোল স্ট্রাকচারস ----- ৫৭

- কন্ডিশনাল স্টেটমেন্টস্
- লুপ
  - ফর লুপ `for`
  - `range()`
  - `enumerate()`
  - `zip()`
  - হোয়াইল লুপ `while`

### অধ্যায় ৪ পাইথন কম্প্রিহেনশন্স ----- ৭১

- লিস্ট কম্প্রিহেনশন্স
- ডিকশনারি কম্প্রিহেনশন্স
- সেট কম্প্রিহেনশন্স

### অধ্যায় ৫ ফাংশনাল প্রোগ্রামিং ----- ৭৬

- পাইথন ফাংশন
- আর্গুমেন্টস্ অফ ফাংশন
  - ডিফল্ট আর্গুমেন্টস
  - রিকোর্ড বা পজিশনাল আর্গুমেন্টস
  - কি-ওয়ার্ড আর্গুমেন্টস
  - ভ্যারিয়েবল লেনথ আর্গুমেন্টস



- রিকার্ন ইন পাইথন
- অ্যানোনিমাস/ল্যাম্বডা ফাংশন
- কম্পট্রাক্টরস
- জেনারেটরস
- কিছু বিল্ট-ইন ফাংশন
  - map(), filter(),
  - \_\_str\_\_(), \_\_repr\_\_()
  - eval() exec()

## অধ্যায় ৬ এক্সেপশন ----- ১০২

- কমন এক্সেপশন
- এক্সেপশন হ্যান্ডেলিং
  - try except
  - finally
  - else

## অধ্যায় ৭ অবজেক্ট ওরিয়েন্টেড প্রোগ্রামিং ----- ১০৮

- ক্লাস
- অবজেক্ট
- অবজেক্ট ওরিয়েন্টেড প্রোগ্রামিং এর ভিত্তি
  - ইনহেরিটেন্স
    - i. মাল্টিপল ইনহেরিটেন্স
    - ii. মাল্টিলেভেল ইনহেরিটেন্স
  - পলিমরফিজম
    - i. মেথড ওভারাইডিং
    - ii. মেথড ওভারলোডিং
  - এনক্যাপ্সুলেশন
  - এবস্ট্রাকশন
- super() ফাংশন
- মেটাক্লাস
- ইম্পোর্টিং

## অধ্যায় ৮ HTTP রিকোয়েস্ট ----- ১৩৪

- GET মেথড
- POST মেথড
- Session & Cookies

## অধ্যায় ৯ ফাইলস্ ----- ১৩৯

- রিডিং
- রাইটিং
- এপেন্ডিং
- বাইনারি ফাইল রিডিং-রাইটিং

## অধ্যায় ১০ ডেকোরেটরস ----- ১৪৫

- ডেকোরেটরস
- মান্টিপল ডেকোরেটরস
- ডেকোরেটরস উইথ আর্গুমেন্টস

## অধ্যায় ১১ নেটওয়ার্কিং ----- ১৫৪

- Socket প্রোগ্রামিং
- Chatbox তৈরি

## অধ্যায় ১২ রেগুলার এক্সপ্রেশন্স ----- ১৬১

- মেটা ক্যারেक्टर
- স্কেপ কোড এন্ড এক্সরিং
- ক্যারেक्टर সেট
- সমস্যা সমাধান

## অধ্যায় ১৩ অ্যাসিনক্রোনাস প্রোগ্রামিং ----- ১৭১

- অ্যাসিনক্রোনাস প্রোগ্রামিং
- কো-রাউটিন
- ইভেন্ট লুপ
- টাস্ক
- async-await

\*\*\*পাইথন গ্লোসারি\*\*\*



## এ ব্রিফ হিস্টোরি অফ পাইথন

---

### গুইডো ভ্যান রসাম Benevolent dictator for life (BDFL)

১৯৮০'র শেষের দিকে পাইথন প্রোগ্রামিং ল্যাঙ্গুয়েজ তৈরি করেন। তখন তিনি একে "এবিসি" প্রোগ্রামিং ল্যাঙ্গুয়েজ এর সাকসেসর বা পরবর্তী সংস্করণ হিসেবে প্রকাশ করেছিলেন।

পাইথন শুনতে যদিও মনে হয় এটি অজগরের নামে নামকরণ করা হয়েছে কিন্তু প্রকৃতপক্ষে গুইডো তার একজন প্রিয় কৌতুক অভিনেতা "মন্টি পাইথন" এর নামে এর নামকরণ করেন।

১৯৯১ সাল পর্যন্ত পাইথনকে অপ্রকাশিত রাখা হয় বিপুল সংখ্যক মডিউল ও প্যাকেজ সংযোজনের জন্য।

বর্তমানে পাইথনের দুটো ভার্সন প্রচলিত আছে ২.০ সিরিজ এবং ৩.০ সিরিজ (পাইথন ৩০০০ হিসেবে ও পরিচিত) ৩.০ সিরিজ ২.০ সিরিজ থেকে অনেক ক্ষেত্রেই অসামঞ্জস্যপূর্ণ, মূলত ৩.০ ইন্ট্রোডিউস করা হয় কিছু এক ঘেয়েমি কাজ পরিহার করতে এবং ক্লিন কোডিং এর জন্য।

পাইথন। "GUI" এপ্লিকেশন, গেম ডেভেলপমেন্ট, ওয়েব এপ্লিকেশন, ওয়েব স্ক্র্যাপিং, মলিকিউলার বায়োলজি, ডীপ লার্নিং ন্যাচারাল ল্যাঙ্গুয়েজ প্রোসেসিং, ডেটা সায়েন্স, মেশিন লার্নিং, আর্টিফিশিয়াল ইন্টেলিজেন্স সহ প্রায় সব ক্ষেত্রেই পাইথন প্রোগ্রামিং ল্যাঙ্গুয়েজ ব্যবহার করা হয়।

পাইথনের "জি ইউ আই" টুলকিটের মধ্যে "টারটল", "টিকইন্টার", "ডব্লিউ এক্স-পাইথন" ইত্যাদি জনপ্রিয়। ওয়েব এপ ডেভেলপমেন্টের জন্য ফ্লাস্ক, জ্যাঙ্গো, পিরামিড, টর্নেডো ইত্যাদি ওয়েব ফ্রেমওয়ার্ক বহুল ব্যবহৃত।

এছাড়া গেম ডেভেলপমেন্টের জন্য "পাইগেম", ওয়েব স্ক্র্যাপিং এর জন্য "স্ক্র্যাপি" "বিউটিফুল সুপ" ডীপ লার্নিং এর জন্য "কেরাস", ন্যাচারাল ল্যাঙ্গুয়েজ প্রোসেসিং এর জন্য "এন এল টি কে", মলিকিউলার বায়োলজির জন্য "বায়োপাইথন", ডেটা সাইন্স, মেশিন লার্নিং এর জন্য "টেন্সরফ্লো", পান্ডাস, নাম-পাই র মত অনেক রকমের লাইব্রেরি, মডিউল, ফ্রেমওয়ার্কের বিশাল ভান্ডার রয়েছে।

## অধ্যায়-১

### পাইথন বেসিকস্

পাইথন একটি হাই-লেভেল, ইন্টারপ্রেটেড, ইন্টারেকটিভ এবং অজেক্ট ওরিয়েন্টেড ল্যাংগুয়েজ। **ইন্টারপ্রেটেড ল্যাংগুয়েজ** মানে পাইথন প্রোগ্রাম রান করার জন্য প্রথমে কম্পাইল করতে হয় না। পাইথন রানটাইমে প্রোগ্রাম প্রোসেস করে।

শুরুতে পাইথনের কিছু গাইডলাইন, এথিকস বা নীতি দেখে নেই যা "The Zen of Python" নামে পরিচিত। ইন্টারপ্রেটারে *"import this"* এই কমান্ড দিলে ২০ লাইনের একটা আউটপুট প্রিন্ট হয়।

```
>>> import this
The Zen of Python, by Tim Peters

Beautiful is better than ugly.
Explicit is better than implicit.
Simple is better than complex.
Complex is better than complicated.
Flat is better than nested.
Sparse is better than dense.
Readability counts.
Special cases aren't special enough to break the rules.
Although practicality beats purity.
Errors should never pass silently.
Unless explicitly silenced.
In the face of ambiguity, refuse the temptation to guess.
There should be one-- and preferably only one --obvious way to do it.
Although that way may not be obvious at first unless you're Dutch.
Now is better than never.
Although never is often better than *right* now.
If the implementation is hard to explain, it's a bad idea.
If the implementation is easy to explain, it may be a good idea.
Namespaces are one honking great idea -- let's do more of those!
```

এখন প্রশ্ন থাকতে পারে যে এখানে তো ১৯ লাইন। আরেক লাইন কোথায়? এটা এখন পর্যন্ত অজানাই রয়ে গেছে, তবে অনেকের মতেই অন্য লাইনটি হচ্ছে হোয়াইট স্পেস, যা দিয়ে পাইথনে স্পেসিং এর প্রয়োজনীয়তা বুঝানো হয়েছে।

## ভ্যারিয়েবল (Variable)

---

ভ্যারিয়েবল হচ্ছে একটা পাত্র যেখানে আমরা কোন ডেটা রাখি। পাইথনে কোন ভ্যারিয়েবল ডিক্লেয়ার করার জন্য ডেটা টাইপ উল্লেখ করতে হয় না। পাইথন নিজেই কোন ডেটা টাইপের ভ্যারিয়েবল সেটা ডিফাইন করে নেয়।

```
a = 100          #An integer type variable
b = 253.64      #A float type variable
c = "Python"    #A string type variable
```

পাইথনে একসাথে একাধিক ভ্যারিয়েবলও ডিক্লেয়ার করা যায়।

```
a, b, c = 100, 474.7, "Python"
```

## কন্সট্যান্টস (Constants)

---

ভ্যারিয়েবল মান সবসময় পরিবর্তনীয়। কিন্তু আমরা যদি চাই যে কোন আইডেন্টিফাইয়ারের মান পরিবর্তন না হোক মানে ধ্রুবক থাকুক তাহলে সে আইডেন্টিফাইয়ারের নামের প্রতিটি অক্ষর আপার কেজ লেটারে লিখতে হয়। তবে এটি একটি কনভেনশন মানে আপার কেজ লেটারে না লিখলে ও এরর দেখাবে না। পাইথন একে ভ্যারিয়েবল হিসেবেই নিবে। শুধু প্রোগ্রামকে রিডেবল করতে এই নিয়ম মানা জরুরি।

## আইডেন্টিফায়ার (Identifier)

---

পাইথন আইডেন্টিফায়ার হচ্ছে ভ্যারিয়েবল, ক্লাস, ফাংশন ইত্যাদির জন্য ব্যবহৃত নাম। আইডেন্টিফায়ার লিখার ক্ষেত্রে আমরা  $a/A$ ,  $z/Z$ ,  $1-9$ , এবং আন্ডারস্কোর `_` ব্যবহার করি। পাইথনে আইডেন্টিফায়ার লিখার ক্ষেত্রে `@`, `$`, `%` ইত্যাদি

চিহ্ন ব্যবহার করা যায় না। পাশাপাশি পাইথন একটি কেজ সেন্সিটিভ ল্যাংগুয়েজ। python এবং Python দুটো আলাদা অর্থবহন করে।

## পাইথনের কিছু নেমিং কনভেনশন

---

নেমিং কনভেনশন হল, নাম রাখার নিয়ম। পাইথনে ক্লিন কোড লিখার জন্য কিছু ভ্যারিয়েবল, ফাংশন ক্লাস ইত্যাদির নাম -করণের ক্ষেত্রে কিছু নিয়ম ফলো করে।

- ক্লাসের নাম আপারকেজ লেটার দিয়ে শুরু করতে হয়। এছাড়া বাকি সব আইডেন্টিফায়ার লোয়ারকেজ লেটার দিয়ে শুরু করতে হয়।

```
class Car:
    pass
```

- কোন আইডেন্টিফায়ার যদি দুটি আন্ডারস্কোর দিয়ে শেষ হয় তার মানে হচ্ছে আইডেন্টিফায়ার টি একটা ল্যাংগুয়েজ ডিফাইন্ড স্পেশাল নেম।
- কোন ফাংশনের নামের আগে ও পরে দুটিকরে আন্ডারস্কোর থাকলে ফাংশনটি একটি কনস্ট্রাক্টর। মানে ফাংশনটি নিজেই নিজেকে কল করবে।

```
def __init__():
    pass
```

## ইন্ডেন্টেশন (Indentation)

---

ইন্ডেন্টেশন হচ্ছে নির্দিষ্ট সংখ্যক স্পেস। সাধারণত এক ট্যাব বা চারটি স্পেস কে স্ট্যান্ডার্ড ধরা হয়। তবে এটি ভ্যারিয়েবল, আমরা চাইলে এর মান পরিবর্তন করে দিতে পারি। পাইথনে স্পেসিং বা ইন্ডেন্টেশন অনেক বেশি গুরুত্বপূর্ণ। কারণ পাইথনে কোড ব্লক বুঝানোর জন্য কোন ব্র্যাকেট ব্যবহার করা হয় না। তাই ক্লাস বা ফাংশন লিখার সময় কোড ব্লকের শুরু বা শেষ বুঝাতে ইন্ডেন্টেশনের ব্যবহার করা হয়।

## কমেন্টস (Comments)

প্রোগ্রামিং এ কমেন্টিং এর অভ্যাস গড়ে তোলা খুবই গুরুত্বপূর্ণ। কোডকে রিডেবল করার জন্য কমেন্টিং করা খুবই জরুরি। তা না হলে দেখা যায় কিছু দিন পর নিজের লিখা কোড নিজেই বুঝতে বেগ পেতে হয়। আর কমেন্ট লিখার সময় ও খেয়াল রাখতে হবে যে কমেন্ট যে স্পষ্ট হয়। একটা প্রবাদ আছে "Code never lies, comments sometimes do". পাইথনে কমেন্টিং এর জন্য (#) হ্যাশ চিহ্ন ব্যবহার করা হয়।

```
# This is a comment
```

তবে একাধিক লাইন কমেন্ট লিখার ক্ষেত্রে পাইথনে ট্রিপল স্ট্রিং(""" """) ব্যবহার করা হয়:

```
"""
If I really hate pressing `enter` and
typing all those hash marks, I could
just do this instead
"""
```

## রিজার্ভড ওয়ার্ডস / কি ওয়ার্ডস (key-words)

যে শব্দ গুলো পাইথনে আগে থেকেই কোন না কোন কাজের জন্য ডিফাইন করা আছে সেগুলো হচ্ছে কি-ওয়ার্ড বা রিজার্ভড ওয়ার্ডস। কোন প্রোগ্রাম লিখার সময় খেয়াল রাখতে হবে যাতে কোন আইডেন্টিফায়ারের নাম আর রিজার্ভড ওয়ার্ডসের নাম একই না হয়।

and	exec	not
assert	finally	or
break	for	pass
class	from	print
continue	global	raise
def	if	return
del	import	try



except	in	while
elif	is	with
else	lambda	yield

*Some Keywords of Python*

## ইনপুট-আউটপুট (input-output)

---

### ইনপুট input()

ইউজার থেকে কোন ডেটা ইনপুট নিতে পাইথনে input() ফাংশন ব্যবহার করা হয়।

```
a = input()
```

```
b = input("Enter a number: ")
```

উপরের স্টেটমেন্টের ক্ষেত্রে আমরা যদি নাম্বার ও ইনপুট দেই পাইথন সেটা স্ট্রিং হিসেবেই নিবে।

```
>>> a = input()
4
>>> a
'4'
>>> type(a)
<class 'str'>
```

তাই ইনপুট নেয়ার ক্ষেত্রে বলে দিতে হয় আমরা কোন টাইপের ডেটা ইনপুট হিসেবে চাই। প্রকৃত পক্ষে আমরা স্ট্রিং ই ইনপুট নেই এবং তাকে int(),str(),float() ফাংশনের মধ্যে পাঠিয়ে এর টাইপ পরিবর্তন করে নেই।

```
>>> a = int(input())
6
>>> a
6
>>> type(a)
<class 'int'>
```

```
>>> a = float(input())
2
>>> a
2.0
```

## আউটপুট print()

পাইথনে কোন আউটপুট দেখানোর জন্য print() ফাংশন ব্যবহার করা হয়। প্রিন্ট ফাংশনের ফুল সিন্ট্যাক্স হচ্ছেঃ

```
print(*objects, sep=' ', end='\n', file=sys.stdout, flush=False)
```

প্যারামিটারসঃ

- objects – যে কোন অবজেক্ট (\*) এর দেয়ার মানে হচ্ছে একাধিক অবজেক্ট।
- sep – একটি আউট পুট অপারটির মাঝখানে কি চিহ্ন দিয়ে আলাদা করা হবে। ডিফল্ট ভ্যালুঃ ' ' (সিঙ্গেল স্পেস)
- end - end এর ভেতর আমরা যা পাস করব সেটা একদম সবার শেষে প্রিন্ট হবে।
- file – ফাইল অবজেক্ট নেয়।
- flush - False/True

**নোটঃ** sep, end, file এবং flush হল কি-ওয়ার্ড আর্গুমেন্টস। অর্থ্যাৎ, এই আর্গুমেন্টস গুলো ব্যবহার করার সময় এদের নাম বলে দিতে হবে।

```
print(*objects, sep = 'separator')
```

এভাবে দিলে ভুল হবে:

```
print(*objects, 'separator')
```

বিভিন্ন ধরনের আর্গুমেন্টস নিয়ে আমরা এই বইয়ে পরে আলোচনা করব।

উদাহরণ:

```
a = 3
print("a =", a, sep=' *****', end='\n\n\n')
print("a =", a, sep='---', end='end')
```

আউটপুট:

```
a = *****3
a ---3end
```

flush কি-ওয়ার্ড আর্গুমেন্ট কিভাবে কাজ করে তা নিয়ে এখানে আমরা বিশদ আলোচনা করব না। তবে এটির কাজটা একটু দেখা যাক...

```
txtfile = open("myfile.txt", 'w')
for i in range(100):
    print("I love Python", sep=' ', end = ' ', file = txtfile, flush = True)
```

প্রথমে যে ডিরেক্টরি / ফোল্ডারে আছে সেখানে myfile.txt নামে একটি ফাইল তৈরি কর। open() ফাংশনে ফাইলে নাম দিয়েছি এবং বলেছি একে 'w' write মুডে ওপেন করতে। এসব আমরা "পাইথন ফাইলস" অধ্যায়ে দেখব। এবার এই একই প্রোগ্রাম একবার flush = False দিয়ে রান কর এবং myfile.txt ফাইল টি ওপেন

করে দেখ। এবার `flush = True` দিয়ে রান কর তারপর ফাইল টি ওপেন কর। কিছু পরিবর্তন আছে? এ পরিবর্তনের পেছনে কি কারণ তা খোঁজার চেষ্টা কর। আমি একটু হিন্টস দিয়ে দেইঃ এর সাথে বাফারের একটা সম্পর্ক আছে।

### পাইথন অপারেটরস (Operators)

যোগ, বিয়োগ বা অন্য যেকোন অপারেশন চালানোর জন্য কিছু বিশেষ চিহ্ন ব্যবহার করা হয়, এদেরকেই অপারেটর বলা হয়। কোন অপারেশনে জন্য যেসব ভ্যারিয়েবল বা ভ্যালু ব্যবহার করে তাদের অপারেন্ড বলে।

$a+b$  একটি অপারেশন যেখানে  $a$  এবং  $b$  হল দুটি অপারেন্ড।

পাইথনে ছয় ধরনের অপারেটর রয়েছেঃ

#### ১। এরিথমেটিক অপারেটর

যোগ বিয়োগ সহ অন্যান্য গাণিতিক অপারেশনের জন্য যেসব অপারেটর ব্যবহার করা হয় তাদের এরিথমেটিক অপারেটর বলে।

অপারেটর	এপ্লিকেশন
+	দুটি সংখ্যা যোগ করার জন্য
-	দুটি সংখ্যা বিয়োগ করার জন্য
*	দুটি সংখ্যা গুণ করার জন্য
/	দুটি সংখ্যা ভাগ করার জন্য (দশমিক সংখ্যায়)
//	দুটি সংখ্যা ভাগ করার জন্য (পূর্ণ সংখ্যায়)
%	দুটি সংখ্যার ভাগশেষ নির্ণয়ের জন্য

#### উদাহরণঃ

```
>>> a = 4
>>> b = 3
>>> a + b
7
```

```

>>> a - b
1
>>> a * b
12
>>> a / b
1.3333333333333333
>>> a // b
1
>>> a % b
1

```

## ২। রিলেশনাল অপারেটর:

দুটো অপারেন্ডেকে পরস্পরের সাথে তুলনা করতে যেসব অপারেটর ব্যবহার করা হয় তাদের রিলেশনাল অপারেটর বলে।

অপারেটর	এপ্লিকেশন
>	বাম পাশের অপারেন্ড ডান পাশের অপারেন্ডের চেয়ে বড় হলে True
<	বাম পাশের অপারেন্ড ডান পাশের অপারেন্ডের চেয়ে ছোট হলে True
==	দুটো অপারেন্ড সমান হলে True
!=	দুটো অপারেন্ড সমান না হলে True
>=	বাম পাশের অপারেন্ড ডান পাশের অপারেন্ডের চেয়ে বড় বা সমান হলে True
<=	বাম পাশের অপারেন্ড ডান পাশের অপারেন্ডের চেয়ে ছোট বা সমান হলে True

উদাহরণ:

```
>>> a = 4
>>> b = 3
>>> a > b
True
>>> b < a
True
>>> a == b
False
>>> a <= b
False
>>> a >= b
True
>>> a != b
True
```

৩। লজিকাল অপারেটর:

দুটো বা তার অধিক কন্ডিশন চেক করার জন্য লজিকাল অপারেটর ব্যবহার করা হয়।

অপারেটর	এপ্লিকেশন
and	True যখন সব কয়টি কন্ডিশন বা অপারেন্ড সত্য।
or	True যখন যে কোন একটি কন্ডিশন বা অপারেন্ড সত্য।
not	কন্ডিশন বা অপারেন্ড True হলে False কন্ডিশন বা অপারেন্ড False হলে True

উদাহরণ:

```

>>> a = 4
>>> b = 3
>>> c = 1
>>> a > b and b > c
True
>>> a > b or c < b
True
>>> not a > b
False

```

৪। বিট-ওয়াইজ অপারেটরঃ

বিট-ওয়াইজ অপারেটর প্রথমে অপারেন্ড কে বাইনারি ভ্যালু তে কনভার্ট করে।  
তাই এদের বাইনারি অপারেটর ও বলে।

অপারেটর	এপ্লিকেশন
& বিটওয়াইজ AND	দুটি অপারেন্ডের বাইনারি ভ্যালু হতে কমন বিট রিটার্ন করে।
বিটওয়াইজ OR	দুটি অপারেন্ডের বাইনারি ভ্যালু হতে কমন আন-কমন সব বিট রিটার্ন করে।
~ বিটওয়াইজ NOT	অপারেন্ডের ১'র পরিপূরক রিটার্ন করে, অর্থাৎ প্রতিটা বিটের বিপরীত বিট রিটার্ন করে
^ বিটওয়াইজ XOR	দুটি অপারেন্ডের বাইনারি ভ্যালু হতে কেবল মাত্র সেসব বিট রিটার্ন করে যে গুলো আন-কমন।
>> বিটওয়াইজ রাইট শিফট	অপারেন্ডের প্রতিটা বিটকে নির্দিষ্ট বিট ডানে সরিয়ে দেয়।
<< বিটওয়াইজ লেফট শিফট	অপারেন্ডের প্রতিটা বিটকে নির্দিষ্ট বিট বামে সরিয়ে দেয়।

উদাহরণঃ

```

>>>a = 60      # 60 = 0011 1100
>>>b = 13      # 13 = 0000 1101
>>>c = 0

>>>c = a & b    # 12 = 0000 1100
12
>>>c = a | b    # 61 = 0011 1101
61

>>>c = a ^ b;   # 49 = 0011 0001
49
>>>c = ~a;      # -61 = 1100 0011
-61
>>>c = a << 2   # 240 = 1111 0000 every bit is moved two bits left
240
>>>c = a >> 2   # 15 = 0000 1111 every bit is moved two bits right
15

```

৫। ইন প্লেইস বা এসাইনমেন্ট অপারেটর

কোন ভ্যারিয়েবলে ডেটা রাখতে ইনপ্লেস অপারেটর ব্যবহার করা।

অপারেটর	এপ্লিকেশন
=	ভ্যালু অ্যাসাইন করার জন্য
+=	বাম পাশের অপারেন্ডের সাথে ডান পাশের অপারেন্ড যোগ কর এবং বাম পাশের অপারেন্ডে সেই ভ্যালু অ্যাসাইন কর।
-=	বাম পাশের অপারেন্ডের হতে ডান পাশের অপারেন্ড বিয়োগ কর এবং বাম পাশের অপারেন্ডে সেই ভ্যালু অ্যাসাইন কর।



*=	বাম পাশের অপারেন্ডের সাথে ডান পাশের অপারেন্ড গুণ কর এবং বাম পাশের অপারেন্ডে সেই ভ্যালু অ্যাসাইন কর।
/=	বাম পাশের অপারেন্ডকে ডান পাশের অপারেন্ড দিয়ে ভাগ কর(দশমিক সংখ্যা) এবং বাম পাশের অপারেন্ডে সেই ভ্যালু অ্যাসাইন কর।
%=	বাম পাশের অপারেন্ডকে ডান পাশের অপারেন্ড দিয়ে ভাগ করে ভাগশেষ বাম পাশের অপারেন্ডে অ্যাসাইন কর।
//=	বাম পাশের অপারেন্ডকে ডান পাশের অপারেন্ড দিয়ে ভাগ কর(পূর্ণ সংখ্যা) এবং বাম পাশের অপারেন্ডে সেই ভ্যালু অ্যাসাইন কর।
**=	ডান পাশের অপারেন্ডকে বাম পাশের অপারেন্ডের এক্সপোনেন্ট(পাওয়ার) হিসেবে বসিয়ে মান বের কর এবং বাম পাশের অপারেন্ডে সেই ভ্যালু অ্যাসাইন কর।
&=	বিট-ওয়াইজ AND বের করে বাম পাশের অপারেন্ডে ভ্যালু অ্যাসাইন কর।
^=	বিট-ওয়াইজ XOR বের করে বাম পাশের অপারেন্ডে ভ্যালু অ্যাসাইন কর।
>>=	বিট-ওয়াইজ right shift বের করে বাম পাশের অপারেন্ডে ভ্যালু অ্যাসাইন কর।
<<=	বিট-ওয়াইজ left shift বের করে বাম পাশের অপারেন্ডে ভ্যালু অ্যাসাইন কর।
=	বিট-ওয়াইজ OR বের করে বাম পাশের অপারেন্ডে ভ্যালু অ্যাসাইন কর।

শুধুমাত্র নাম্বার বাদেও অন্যান্য টাইপের ক্ষেত্রেও ইন প্লেইস অপারেটর ব্যবহার করা যায় যেমন, স্ট্রিং এর ক্ষেত্রে,

```
language = "Python" language += "3" print(language)
```

আউটপুট,

Python3

#### ৬। আইডেন্টিটি অপারেটসঃ

is = যদি দুটো অপারেন্ড মেমোরি লোকেশন একই হয় তাহলে True

is not = যদি দুটো অপারেন্ড মেমোরি লোকেশন একই না হয় তাহলে True

```
>>> a = 4
>>> b = 4
>>> a is b
True
#WHY?
>>> id(a)
1612671840
>>> id(b)
1612671840
>>> a = ['a','b','c']
>>> b = ['a','b','c']
>>> a is b
False
#WHY!!!
>>> id(a)
2260705602248
>>> id(b)
```

```
2260705673544
```

```
#because list is mutable and they are located in different part of the  
memory
```

৭। মেম্বরশিপ অপারেটরস:

in = কোন ভ্যালু, ভ্যারিয়েবল যদি অন্য কোন ভ্যারিয়েবল বা অবজেক্ট থাকে  
তাহলে True

not in = কোন ভ্যালু, ভ্যারিয়েবল যদি অন্য কোন ভ্যারিয়েবল বা অবজেক্ট  
না থাকে তাহলে True

```
>>> 'a' in a
```

```
True
```

```
>>> 'a' not in a
```

```
False
```

## অধ্যায়-২

### ডেটা টাইপস (Data Types)

কোন ডেটার ধরন নির্ণয় করার জন্য প্রোগ্রামিং এ বিভিন্ন ডেটা টাইপস নির্ধারণ করা হয় থাকে। পাইথনে ও এমন কয়েক ধরনের ডেটা টাইপস আছে।

#### ক। ইন্টিগ্রাল টাইপস

পাইথনে দু'ধরনের বিল্ট-ইন ইন্টিগ্রাল ডেটা টাইপস আছে। int(Integer) এবং bool(Boolean) এরা প্রত্যেকেই ইমিউটেবল।

#### ক.১। ইন্টিজার (int)

ইন্টিজার বা নাম্বার ডেটা টাইপ যেকোন ধরনের পূর্ণসংখ্যা। ইন্টিজার ভ্যালু কনভার্সনের জন্য পাইথনে কিছু বিল্ট-ইন ফাংশন আছে।

bin(x) – যে কোন সংখ্যা কে বাইনারি তে কনভার্ট করে  
 hex(x) – যে কোন ইন্টিজার কে হেক্সা ডেসিমালে তে কনভার্ট করে  
 int(x) – যে কোন ইন্টিজার কে ইন্টিজারে তে কনভার্ট করে  
 oct(x) – যে কোন ইন্টিজার কে অক্টালে তে কনভার্ট করে  
 pow(x,y) – x to the power y  
 pow(x,y,z) – (x to the power y) % z

এছাড়াও আরও অনেক ফাংশন আছে, পাইথনের ডকুমেন্টেশন থেকে সেসবের ব্যবহার দেখে নিতে পার। মজার বিষয় হল এসব ফাংশন ছাড়া ও পাইথন ইন্টারপ্রেটারে আমরা ইন্টিজারের পাশাপাশি বাইনারি, অক্টাল ও হেক্সাডেসিমাল সংখ্যা ও লিখতে পারি...

```
>>> 15                #integer
15
>>> 0b101010         #binary
42
>>> 0o172356         #octal
62702
```

```
>>> 0xABCD          #hexa-decimal
43981
>>>
```

এখানে লক্ষণীয় যে বাইনারি বুঝানোর জন্য 0b, অক্টাল বুঝানোর জন্য 0o এবং হেক্সাডেসিমাল বুঝানোর জন্য 0x হেডিং ব্যবহার করতে হয়।

## ক.২। বুলিয়ান (bool)

বুলিয়ান ডেটা টাইপ কোন এক্সপ্রেশনে সত্যতা যাচাই করে। বুলিয়ান ডেটা টাইপের দুটো ভ্যালু আছে True এবং False। True এর মান 1 এবং False এর মান 0. এবং একটি ইন্টিজার/ফ্লোট টাইপের ডেটার সাথে অপারেশন যোগ্য।

```
>>> a = True
>>> type(a)
<class 'bool'>
>>> 2 == 2
True
>>> 5 < 7
True
>>> 5 > 5
False
>>> 5 + True
6
>>> 1.2 + True
2.2
>>> 7 * False
0
>>> (5 < 7) == True
True
>>> 8 < 9 == True
False
```

শেষের কন্ডিশন টা কেন False হলো তা খুঁজে বের করা চেষ্টা করবে।

## খ। ফ্লোটিং পয়েন্ট টাইপস

দশমিক সংখ্যাকে ফ্লোটিং নাম্বার বলে। পাইথনে তিন রকমের ফ্লোটিং পয়েন্ট নাম্বার আছে, বিল্ট-ইন float এবং complex. এবং অন্যটি পাইথন স্ট্যান্ডার্ড লাইব্রেরির decimal.Decimal টাইপ।

### খ.১ ফ্লোট (float)

কোন দশমিক সংখ্যাকে বোঝানোর জন্য ফ্লোট ডেটা টাইপের ব্যবহার করা হয়। সাইন্টফিক E নোটেশন বোঝানোর জন্য e বা E ব্যবহার করা যায়।

```
>>> type(a)
<class 'float'>
>>> float(4)
4.0
>>> .4e9
400000000.0
>>> .5e2
50.0
>>> 4.4e2
440.0
>>> 2.e0
2.0
>>> 2.e1
20.0
>>> 2.e
SyntaxError: invalid syntax
>>> 2e
SyntaxError: invalid syntax
```

### খ.২ কমপ্লেক্স (complex)

কমপ্লেক্স নাম্বার একটি ইমিউটেবল ডেটা টাইপ। কমপ্লেক্স নাম্বারের দুটো ভাগ থাকে, বাস্তব সংখ্যা (real) ও কাল্পনিক সংখ্যা(imaginary).

```
>>> 3 + 2j
(3+2j)
>>> type(3+2j)
<class 'complex'>
>>> a = 2.3 - 5.8j
>>> a.real
2.3
>>> a.imag
5.8
>>> a + 4j
(2.3+9.8j)
```

কমপ্লেক্স নাম্বারের একটি ফাংশন হচ্ছে `conjugate()` যা ইমাজিনারি অংশের চিহ্ন পরিবর্তন করে।

```
>>> a.conjugate()
(2.3-5.8j)
```

### খ.৩ ডেসিমাল (decimal)

ডেসিমাল ডেটা টাইপ পাইথনের কোন বিল্ট ইন ডেটা টাইপ না। এটি পাইথন স্ট্যান্ডার্ড লাইব্রেরি থেকে ইম্পোর্ট করতে হয়। মূলত গাণিতিক হিসেবে সূক্ষ্মতিসূক্ষ্ম ভুল এড়ানোর জন্য এ ডেটা টাইপ ব্যবহার করা হয়।

```
>>> from decimal import *
>>> a = Decimal(3.4)
>>> a
Decimal('3.399999999999999911182158029987476766109466552734375')
```

3.4 এর প্রকৃত মান হচ্ছে ডেসিমাল ভ্যালুটি। এ সংখ্যাটিকে নির্দিষ্ট অংক পর্যন্ত আউট পুট পেতে `quantize()` ফাংশন ব্যবহার করতে হবে।

```
>>> a.quantize(Decimal('0.00'))
Decimal('3.40')
```

```
>>> from decimal import *
>>> Decimal(3.4) + Decimal(4.3)
Decimal('7.699999999999999733546474090')
>>> getcontext()
Context(prec=28, rounding=ROUND_HALF_EVEN, Emin=-999999,
Emax=999999, capitals=1, clamp=0, flags=[Inexact, FloatOperation,
Rounded], traps=[InvalidOperation, DivisionByZero, Overflow])
```

এখানে ডেসিমাল ডেটা টাইপ একটি বিশাল সংখ্যা রিটার্ন করেছে। কিন্তু সবসময় এত বড় সংখ্যার প্রয়োজন হয় না। `getcontext()` ফাংশনের `prec` প্যারামিটার ব্যবহার করে আমরা নিজের ইচ্ছে মত সংখ্যা নির্ধারণ করে দিতে পারি। তবে এক্ষেত্রে দশমিকের আগের সংখ্যা ও `prec` এর ভ্যালু'র ভেতরে গণনা করা হয়।

```
>>> getcontext().prec = 5
>>> Decimal(3.4) + Decimal(4.3)
Decimal('7.7000')
>>> getcontext()
Context(prec=5, rounding=ROUND_HALF_EVEN, Emin=-999999,
Emax=999999, capitals=1, clamp=0, flags=[Inexact, FloatOperation,
Rounded], traps=[InvalidOperation, DivisionByZero, Overflow])
```

লক্ষ্য কর `getcontext()` ফাংশনের `prec` প্যারামিটারের মান পরিবর্তন হয়ে গেছে।

## গ। স্ট্রিংস (Strings)

পাইথনে তিন নিয়মে স্ট্রিং তৈরি করা যায়। সিঙ্গেল, ডাবল অথবা ট্রিপল কোট ব্যবহার করে স্ট্রিং লিখা যায়।

```
>>> my_string = 'Hello World'
>>> my_string_two = "Welcome to Python"
>>> my_string_three = '''I am writing a multiple line string'''
```



মাল্টিপল লাইন স্ট্রিং লিখতে আমরা চাইলে তিনটি ডাবল কোট ও ব্যবহার করতে পারি।

```
>>> my_string_four = """ String using
                        three double quotes """
```

আমরা যদি চাই স্ট্রিং এর ভিতরেই সিঙ্গেল/ ডাবল কোট ব্যবহার করব তাহলে আমরা পুরো স্ট্রিং টি সিঙ্গেল কোটে লিখলে ভেতরে ডাবল কোট ব্যবহার করব এবং পুরো স্ট্রিং টি ডাবল কোটে লিখলে ভিতরে সিঙ্গেল কোট ব্যবহার করব।

```
>>> my_string = 'My name is"Ratul" '
>>> my_string = "My name is 'Ratul' "
```

অথবা আমরা চাইলে ট্রিপল কোট ও ব্যবহার করতে পারি।

### স্ট্রিং কনকেটেনেশন(Concatenation)

পাইথনে একাধিক স্ট্রিং কে যোগ করাকে স্ট্রিং কনকেটেনেটিং বলে। এর জন্য আমরা ' + ' অপারেটর ব্যবহার করি।

```
>>> name = "Tommy is my dog."
>>> color = "His color is Black"
>>> my_string = name + color
>>> my_string
Tommy is my dog. His color is Black
```

### স্ট্রিং মেথডস

স্ট্রিং হচ্ছে এক ধরনের অবজেক্ট। পাইথনে স্ট্রিং এর জন্য কিছু বিল্ট ইন মেথড/ ফাংশন আছে।

যেমন আমরা যদি স্ট্রিং কে সম্পূর্ণ আপার/লোয়ার কেজ এ রূপান্তর করতে চাই তাহলে আমরা পাইথনে upper() বা lower() মেথড ব্যবহার করতে পারি।

আবার যদি শুধু মাত্র প্রথম অক্ষর ক্যাপিটলাইজ করতে চাই তখন আমরা `capitalize()` ফাংশন ব্যবহার করি। স্ট্রিং এর খুবই গুরুত্বপূর্ণ দুটি মেথড হলঃ

## **split() ও join()**

`split()` ফাংশন কোন স্ট্রিং এর প্রতিটি হোয়াইট স্পেস পর পর অংশকে একটি করে এলিমেন্ট হিসেবে নিয়ে লিস্টে ইনপুট করে।

`join()` একটি স্ট্রিং মেথড যা আর্গুমেন্ট হিসেবে একটি মাত্র ইটারেবল অবজেক্ট নেয় এবং একটি স্ট্রিং ক্লাসের অবজেক্ট রিটার্ন করে। এটি `split()` ফাংশনের বিপরীত কাজ করে।

```
>>>a = ['Programmers','are',"today's","Saints"]
>>>string = " ".join(a)
>>>string
Programmers are today's Saints
>>>string.split()
['Programmers','are',"today's",'Saints']
>>> string = "-".join(a)
["Programmers-are-today's-Saints"]
```

এছাড়াও আরও কিছু স্ট্রিং ফাংশন হল...

<code>capitalize()</code>	স্ট্রিং এর প্রথম অক্ষর ক্যাপিটাল লেটারে পরিবর্তন করে।
<code>len()</code>	স্ট্রিং এর দৈর্ঘ্য নির্ণয় করে।
<code>upper()</code>	পুরো স্ট্রিং কে আপার কেজ লেটারে পরিবর্তন করে।
<code>lower()</code>	পুরো স্ট্রিং কে লোয়ার কেজ লেটারে পরিবর্তন করে।
<code>swapcase()</code>	আপার কেজ লেটার কে লোয়ার কেজে ও লোয়ার কেজ লেটার কে আপার কেজে রূপান্তর করে।
<code>strip()</code>	কোন স্ট্রিং এর শুরুর ও শেষের সব হোয়াইট স্পেস রিমোভ করে দিতে এই ফাংশন ব্যবহার করা হয়।

```

>>> string = 'hunt Python'
>>> len(string)
11
>>>
>>> string.capitalize()
'Hunt python'
>>>
>>> string.upper()
'HUNT PYTHON'
>>>
>>> string.lower()
'hunt python'
>>>
>>> string = 'HuNt PyThOn'
>>> string.swapcase()
'hUnT pYtHoN'
>>>
>>> string = ' a b c '
>>> string
' a b c '
>>> string.strip()
'a b c'

```

পাইথনে অনেক স্ট্রিং মেথড আছে। সব গুলো মেথড দেখতে হলে ইন্টারপ্রেটারে

```
>>> dir(my_string)
```

কমান্ড টাইপ করলেই হবে।

## স্ট্রিং স্লাইসিং

রিয়েল ওয়ার্ল্ড প্রবলেমের ক্ষেত্রে স্ট্রিং স্লাইসিং অনেক বেশি ব্যবহৃত হয়। স্লাইসিং করে স্ট্রিং এর প্রত্যেকটা ক্যারেক্টর একসেস করা যায়।

```
>>> my_string = "I like Python!"
```

যেহেতু পাইথন জিরো বেজড্ বা জিরো থেকে কাউন্টিং শুরু করে আমরা প্রথম এলিমেন্ট কে জিরো থেকেই কাউন্ট করব।

```
I [space] l i k e [space] p y t h o n !
0  1  2 3 4 5   6   7 8 9 10 11 12 13
```

```
>>>my_string [0:1]
'I'
>>>my_string [0:11]
'I like Pyth'

>>>my_string [0:14]
'I like Python!'

>>>my_string [2:14]
'like Python'

>>>my_string [: ]
'I like Python'
```

(এখানে লক্ষণীয় যে আমরা ম্যাক্সিমাম লিমিট যত দিচ্ছি পাইথন ঠিক তার আগের সংখ্যা পর্যন্ত কাউন্ট করছে)

## স্ট্রিং ফরম্যাটিং

“স্ট্রিং ফরম্যাটিং” অর্থ হচ্ছে স্ট্রিং কে সুবিন্যস্ত বা গুছিয়ে লিখা। একটা বেজ স্ট্রিং এ অন্য একটি স্ট্রিং/ ইন্টিজার/ ফ্লোট ভ্যালু ইনসার্ট করা। ধরুন আমার ৫ টি আপেল আছে, এখন আমি সেটাকে প্রোগ্রামিং এ কিভাবে লিখব?

```
my_apples = 5
```

এবং আমি চাই স্ক্রিনে প্রিন্ট করুক “Ratul has 5 apples”

এখন এই 5 তো ইন্টিজার ভ্যারিয়েবল, যখন আমি ইউজার থেকে একেক বার একেক ডেটা ইনপুট নিব তখন কিভাবে দেখাব? ৫ না হয়ে যদি ১০ হয় কিংবা

আমার নামের জায়গায় যদি আপনার নাম হয়? তখন? বার বার তো আর কোড পরিবর্তন করা যাবে না... এই ধরনের সমস্যা এড়ানোর জন্যই মূলত স্ট্রিং ফরম্যাটিং ব্যবহার করা হয়...

পাইথনে অনেক ভাবেই স্ট্রিং কে ফরম্যাট করা যায়। সবচেয়ে বেসিক-পুরোনো যে পদ্ধতি সেটা অনেকটা-ই 'সি'র মতঃ

```
name = "Ratul"
apples_num = 5
print(" %s has %i apples" %(name, apples_num))
```

আউটপুটঃ

```
Ratul has 5 apples.
```

এখানে খেয়াল কর যে আমরা যতগুলো স্ট্রিং ইনপুট দিচ্ছি ততগুলো %s ব্যবহার করছি।

কিন্তু আমরা যদি সমান সংখ্যক ইনপুট না দেই তাহলে আমাদের কি এরর দেখাবে?

```
print(" %s has %i apples" %(name))
```

Traceback (most recent call last):

```
File "<string>", line 1, in <fragment>
TypeError; not enough arguments for formatting string
```

এছাড়াও এই পদ্ধতির একটা সমস্যা হচ্ছে আমাদের আলাদা ডেটা টাইপের জন্য আলাদা আলাদা সিনট্যাক্স ব্যবহার করতে হয়...

সিঙ্গেল ক্যারেক্টারে জন্য %c

স্ট্রিং এর জন্য %s

ইন্টিজারের জন্য %i এরকম আরো অনেকগুলো আছে, তো এভাবে মনে রাখা কষ্টসাধ্য, কিন্তু পাইথনের কাজই হচ্ছে ব্যাপার গুলো সহজ থেকে সহজতর করা।

সে কাজটি করে .format() মেথড...

এর মাধ্যমে একটি স্ট্রিং এর মধ্যে থাকা কিছু আর্গুমেন্টকে রিপ্লেস বা সাবস্টিটিউট করা যায়।

```
>>>name = "Ratul"
>>>apples_num= 5
>>>final_string = "{} has {} apples".format(name, apples_num)
>>>print(final_string)
Ratul has 5 apples
```

সহজ করে বলি, আমরা final\_string ভ্যারিয়েবলটির ভেতর {} কার্লিব্রেসিস (দ্বিতীয় বন্ধনী) দিয়ে কিছু শূন্যস্থান তৈরি করে করেছি, এরপর এর শেষে ফরম্যাট ফাংশনের ভেতর বলে দিয়েছি যে কোন শূন্যস্থান টাকে কোন ভ্যারিয়েবলের মান দিয়ে পূরণ করতে হবে।

সেটা কিভাবে হল?

আমরা যখন একের পর এক শূন্যস্থান তৈরি করি পাইথন তখন এদেরকে বাই-ডিফল্ট ইন্ডেক্সিং করে(০ থেকে শুরু)। তার মানে আমাদের প্রথম শূন্যস্থানের ইন্ডেক্স ভ্যালু হচ্ছে ০, দ্বিতীয় শূন্যস্থানের ইন্ডেক্স ভ্যালু হচ্ছে ১...

আগের প্রোগ্রামটা-ই যদি একটু অন্যভাবে রান করি তাহলে দেখো কি হয়।

```
>>>name = "Ratul"
>>>apples_num= 5
>>>final_string = "{0} has {1} apples".format(name,apples_num)
>>>print(final_string)
Ratul has 5 apples
```

এইবার ও আউটপুট আগের মতই আসবে। এবার আমরা শূন্যস্থানে বলে দিয়েছি কোথায় ফরম্যাট ফাংশনের কোন আর্গুমেন্টের ভ্যালু বসবে মানে এই ইন্ডেক্স এর মান হচ্ছে ফরম্যাট ফাংশনের ইন্ডেক্স এর মান। চল কোডেই বোঝা যাক...

```
>>>name = "Ratul"
>>>apples_num= 5
>>>final_string = "{0} has {0} apples".format(name,apples_num)
>>>print(final_string)
```

এর আউটপুট আসবে...

Ratul has Ratul apples

ফরম্যাটিংয়ের সময় ইন্ডেক্সগুলো 0, 1, 2.... এইভাবে সিরিয়ালি দিতে হবে ব্যাপারটা কিন্তু এমন না। ইচ্ছে করলেই এগুলো আগে পরে কিংবা একাধিকবার করেও দেয়া যায়।

```
>>>name = "Ratul"
>>>apples_num= 5
>>>final_string = "{1} has {0} apples and {0}
oranges".format(apples_num,name)
>>>print(final_string)
```

এর আউটপুট আসবে...

Ratul has 5 apples and 5 oranges

কিন্তু এই শেষ ও শেষ না। পাইথন ৩.৬ এ পাইথন একটি নতুন স্ট্রিং ফরম্যাটিং লিটারেল নিয়ে আসে। যা "এফ-স্ট্রিংস ফরম্যাটিং" বা " স্ট্রিং ইন্টারপোলেশন" নামে ও পরিচিত। এবার আমরা শুধু নরমাল স্ট্রিং লিখে যেখানে প্রয়োজন সেখানে {} এর ভেতর ভ্যারিয়েবলের নাম বসিয়ে দিলেই কাজ হয়ে যাবে।

```
>>>name = "Ratul"
>>>apples_num= 5
>>>print( f"{name} has {apples_num} apples")
```

এবার ও ঠিক এই আউট পুট টাই পাব।

Ratul has 5 apples

### ফরম্যাটিং এক্সপ্রেশন্স:

Expr	Meaning	Example
{:d}	integer value	'{:d}'.format(10.5) → '10'
{:.2f}	floating point with that many decimals	'{:2f}'.format(0.5) → '0.50'
{:.2s}	string with that many characters	'{:2s}'.format('Python') → 'Py'
{:<6s}	string aligned to the left that many spaces	'{:<6s}'.format('Py') → 'Py '
{:>6s}	string aligned to the right that many spaces	'{:>6s}'.format('Py') → ' Py'
{:^6s}	string centered in that many spaces	'{:^6s}'.format('Py') → ' Py '

### কালেকশন ডেটা টাইপস

আমরা যে ডেটা টাইপস গুলো নিয়ে আলোচনা করছি সেগুলো সিঙ্গেল ভ্যালু ডেটা নিতে পারত। কিন্তু আমরা যদি একটি ভ্যারিয়েবলে একই টাইপের বা ভিন্ন টাইপের ডেটা রাখতে চাই তখন আমাদের এক স্পেশাল ডেটা টাইপ প্রয়োজন হবে। এগুলো কে কালেকশন ডেটা টাইপ বলে। সি বা সি++ এ যেমন অ্যারে। এগুলোকে আবার ডেটা স্ট্রাকচার ও বলা হয়। কিন্তু পাইথনে এদের কে ডেটা টাইপ



হিসেবেই ধরা হয়। যে নামেই ডাকি না কেন জিনিস তো একটাই। চল শুরু করা যাক...

## ক.সিকোয়েন্স টাইপ

এই ধরনের ডেটা টাইপে একই বা ভিন্ন ধরনের ডেটা কমা দিয়ে আলাদা করে রাখা হয়। একের পর এক ডেটা রেখে এই ডেটা টাইপ গুলো সাজানো থাকে বলে এদের সিকোয়েন্সিয়াল ডেটা টাইপ বলে।

### ক.১ লিস্ট (list)

লিস্ট হচ্ছে পাইথনের এক ধরনের ডেটা টাইপ যা এক সাথে একাধিক টাইপের ডেটা স্টোর করতে পারে। পাইথনে লিস্ট লিখতে স্কয়ার ব্রাকেট "[ ]" ব্যবহার করা হয় এবং এলিমেন্ট গুলো কমা সেপারেটেড থাকে।

```
<list_name>=[value1,value2,...valueN];
```

এখানে আমরা চাইলে ভ্যালু ওয়ানে স্ট্রিং, টু তে ইন্টিজার, এবং যেকোন পজিশনে যেকোন "ডেটা টাইপের" এলিমেন্ট ইনপুট দিতে পারব। লিস্ট একটি **মিউটেবল** ডেটা স্ট্রাকচার অর্থাৎ আমরা চাইলে লিস্টের ডেটা পরিবর্তন করতে পারব এবং এর জন্য পাইথন নতুন একটা লিস্ট তৈরি করে ফেলবে না।

লিস্টের ইন্ডেক্সিং শুরু হয় "০" শূন্য থেকে অর্থাৎ লিস্ট যদি n সংখ্যক এলিমেন্ট থাকে তাহলে এর সর্বশেষ উপাদানের ইন্ডেক্স হবে n-1.

অর্থাৎ একটি লিস্ট যদি এমন হয়:

```
list = ["python",67, 0.1, 'O' ]
```

এখানে ইন্ডেক্স ভ্যালু শুরু হবে ০ থেকে। প্রথম এলিমেন্ট থেকে ইন্ডেক্সিং করলে তাকে ফরওয়ার্ড ইন্ডেক্সিং বলে। আমরা চাইলে লিস্টকে ব্যাকওয়ার্ড ইন্ডেক্সিং ও করতে পারি সেক্ষেত্রে শেষ এলিমেন্ট থেকে ইন্ডেক্সিং শুরু হয় এবং মান হয় -১।

## লিস্ট অপারেশনস

পাইথন লিস্টে আমরা এলিমেন্ট যোগ করা, বাদ দেয়া, আলাদা লিস্ট বানানো, দুটো লিস্ট যোগ করা সহ নানা রকমের অপারেশন চালাতে পারি।

### কনকেটেনেটিং

দুটো লিস্ট একসাথে জুড়ে দেয়াকে লিস্ট কনকেটেনেশন বলে। পাইথনে লিস্ট কনকেটেনেশনের ক্ষেত্রে "+" অপারেটর ব্যবহার করা হয়। এখানে অবশ্যই অপারেন্ড দুটি লিস্ট টাইপের হতে হবে।

```
listA = ["a","b","c"]
listB = [1, 2, 3]
listADD = listA + listB
```

### স্লাইসিং

একটি লিস্ট থেকে চাইলে একাধিক সাব লিস্ট তৈরি করা যায়।

```
>>> listA = [1,5,4,7,8,9]
>>> listA[2:]
[4,7,8,9]
>>> listA[:3]
[1,5,4]
>>> listA[1:4]
[5,4,7,8]
```

### আপডেটিং

লিস্ট যেহেতু মিউটেবল বা পরিবর্তনীয় তাই আমরা চাইলে লিস্টের যেকোন জায়গায় যে কোন সময় এলিমেন্ট ইনপুট করতে পারি।

```
>>> listA=[6,8,9,3,5,1]
>>> listA[2] = 10
>>> listA
[6,8,10,3,5,1]
```

লিস্টের ২ নং ইন্ডেক্সে ভ্যালু ১০ ইনপুট কর। কিন্তু এক্ষেত্রে নতুন ডেটা লিস্টের আগের ডেটা কে রিপ্লেস করে ফেলবে।

### এপেন্ডিং

এপেন্ড অর্থ যোগ করা। আমরা চাইলে লিস্ট একটি করে ডেটা ইনপুট করতে পারি তার জন্য এপেন্ড এক্সপ্রেশন ব্যবহার করা হয়।

```
>>>listA = [1,2,5,8,6]
>>>listA.append(7)
[1,2,5,8,6,7]
```

### ডিলিটিং/ রিমোভিং

এপেন্ডের মত রিমোভ ফাংশন ব্যবহার করে লিস্ট থেকে একটি করে ডেটা রিমোভ/ডিলিট করা যায়।

```
>>>listA.remove(5)
[1,2,8,6,7]
```

listA তে যদি একাধিক 5 থাকত তাহলে সবগুলো 5 রিমোভ হওয়ার পরিবর্তে প্রথম যে 5 টি পাওয়া যেত পাইথন সেটি রিমোভ করে দিত।

```
>>>listA =[1,2,5,6,7,5,4]
>>>listA.remove(5)
[1,2,6,7,5,4]
```

### লেনথ

লিস্টের দৈর্ঘ্য বের করার জন্য len() ফাংশন ব্যবহার করা হয়।

```
>>>listA = (1,2,3)
>>>len(listA)
3
```

## রিপিটিশন

একটি লিস্ট একাধিক বার আউটপুট হিসেবে চাইলে শুধু মাত্র সাধারণ গুণ করে দিলেই হয়। তবে লিস্ট গুলো আলাদা আলাদা লিস্ট আকারে প্রিন্ট না হয়ে একটি মাত্র লিস্ট আকারে প্রিন্ট হবে।

```
>>> li = ['T','C','O']
>>> li*2
['T', 'C', 'O', 'T', 'C', 'O']
```

## ম্যাক্সিমাম-মিনিমাম এলিমেন্ট

একটি লিস্টের সবচেয়ে বড়/ছোট উপাদান বের করতে লিস্ট ও max() এবং min() ফাংশন ব্যবহার করা হয়ে থাকে।

```
>>> listA=( 2,6,7,9)
>>>max(listA)
9
>>>min(listA)
2
```

## মেম্বারশিপ

কোন একটা উপাদান একটি লিস্টের মেম্বার কিনা তাও চেক করা যায়। তার জন্য in কী-ওয়ার্ড ব্যবহার করা হয়।

```
>>>listA = [1,2,3,4]
>>>3 in listA
True
>>> if 3 in listA:
    print("Present")
else:
    print("Absent")
Present
```

## ক.২ ট্যুপল/ টাপল(tuple)

ট্যুপল হচ্ছে পাইথনের একটি বিল্ট ইন ডেটা স্ট্রাকচার। ট্যুপল আর লিস্টের মধ্যে বেসিক পার্থক্য হচ্ছে ট্যুপল ইমিউটেবল। মানে ট্যুপলে কোন পরিবর্তন করা যায় না।

ট্যুপল লিখতে আমরা ফার্স্ট ব্রাকেট না প্যারেনথিসিস ব্যবহার করি।  
`tup = ()` #empty tuple

লিস্টের মত ট্যুপলে ও আমরা এলিমেন্ট গুলো কমা সেপারেটেড করে লিখি।  
`tup = (1,3,4,7)`

বলে রাখা ভাল ট্যুপলে চাইলে আমরা প্যারেনথিসিস ব্যবহার না ও করতে পারি।  
 সেক্ষেত্রে ও পাইথন একে ট্যুপল অবজেক্ট হিসেবেই নিবে।

`tup = "y","a","r"`

### ট্যুপল অপারেশনস্

পাইথন ট্যুপলে আমরা এলিমেন্ট যোগ করা, বাদ দেয়া, দুটো ট্যুপলের তুলনা করা সহ নানা রকমের অপারেশন চালাতে পারি।

### আপডেট

ট্যুপল যেহেতু অপরিবর্তনীয় (ইমিউটেবল) তাই ট্যুপলে সিঙ্গেল ভ্যালু আপডেট/ইনসার্ট করতে পারব না।

তবে একাধিক ট্যুপল যোগ/ কনক্যাট করা যায়।

```
tup1 = ("y","a","r")
tup2 = (1,2,3)
tup3 = tup1 + tup2
print(tup3)
```

আউটপুটঃ

`("y","a","r",1,2,3)`

## ডিলিট

পাইথনে টুপল ডিলিট করার জন্য `del` স্টেটমেন্ট ব্যবহার করা হয়। তবে এতে পুরো টুপলই ডিলিট হয়ে যায়।

```
>>>del tup3
>>>print(tup3)
```

এই কোড রান করাতে গেলে এমন এরর আসবে...

`NameError: 'tup3' is not defined`

কারণ পাইথন পুরো টুপল টা- ই ডিলিট করে দিয়েছে।

## লেনথ

টুপলের লেনথ বের করার জন্য লিস্টের মত `len()` এক্সপ্রেশন ব্যবহার করা হয়।

```
>>>tup = (1,2,3)
>>>len(tup)
3
```

## রিপিটিশন

একটি টুপল একাধিক বার আউটপুট হিসেবে চাইলে শুধু মাত্র সাধারণ গুণ করে দিলেই হয়। তবে টুপল গুলো আলাদা আলাদা টুপল আকারে প্রিন্ট না হয়ে একটি মাত্র টুপল আকারে প্রিন্ট হবে।

```
>>>tup*3
(1,2,3,1,2,3,1,2,3)
```

## কম্পেয়ার

দুটো টুপলের উপাদান গুলোর মধ্যে আমরা চাইলে তুলনা করতে পারি। এর জন্য পাইথনে `cmp()` ফাংশন ব্যবহার করা হয়।

```
>>>tup1= (1,2,3)
>>>tup2= (2,3,5)
>>>cmp(tup1,tup2)
```

## ম্যাক্সিমাম-মিনিমাম এলিমেন্ট

একটি ট্যুপলের সবচেয়ে বড়/ছোট উপাদান বের করতে লিস্টের মত ট্যুপলে ও max() এবং min() ফাংশন ব্যবহার করা হয়ে থাকে।

```
>>> tup=( 2,6,7,9)
```

```
>>>max(tup)
```

```
9
```

```
>>>min(tup)
```

```
2
```

## মেম্বারশিপ

কোন একটা উপাদান একটি ট্যুপলের মেম্বার কিনা তাও চেক করা যায়।

```
>>>tuple = (1,2,3,4)
```

```
>>>3 in tuple
```

```
True
```

```
>>> if 3 in tuple:
```

```
    print("Present")
```

```
else:
```

```
    print("Absent")
```

## এক্সেসিং, ইন্ডেক্সিং, স্লাইসিং ইন ট্যুপল

ট্যুপলের উপাদান গুলো এক্সেস/ট্রাভার্স করার জন্য আমরা লিস্টের মত ইন্ডেক্সিং এর সাহায্য নিতে পারি। ট্যুপলের ক্ষেত্রে ও ফরওয়ার্ড ইন্ডেক্সিং শুরু হয় ০ থেকে এবং ব্যাকওয়ার্ড ইন্ডেক্সিং শুরু হয় -১ থেকে।

```
>>> tuple = (4,3,7,6)
```

```
>>> tuple[1]
```

```
3
```

```
>>>tuple[-1]
```

```
6
```

একটা ট্যুপলের এক বা একাধিক উপাদান কেটে/স্লাইস করে নিয়ে চাইলে অন্য আরেকটি ট্যুপল তৈরি করা যায়। একে স্লাইসিং বলে।

```
>>> tuple = (2,5,7,9,5)
```

```
>>> tuple[1:]
```

```
(5,7,9,5)
```

এর মানে ইন্ডেক্স ১ থেকে শুরু করে পরের সব গুলো উপাদান।

```
>>> tuple[:3]
```

```
(2,5,7,9)
```

এর মানে হচ্ছে ০ শূন্য ইন্ডেক্স থেকে ৩ নং ইন্ডেক্স পর্যন্ত উপাদান গুলো।

```
>>> tuple[1:3]
```

```
(5,7)
```

এর মানে হচ্ছে ইন্ডেক্স নং ১ থেকে শুরু করে ৩ নং ইন্ডেক্সের আগ পর্যন্ত সকল উপাদান তবে ৩নং ইন্ডেক্স নয়।

## ম্যাপিং টাইপ্স

---

ম্যাপিং টাইপ ডেটা টাইপের বৈশিষ্ট্য হল অন্যান্য ডেটা টাইপের মত এদের কোন ইন্ডেক্স নেই বরং প্রতিটি ডেটার সাথে একটি 'কি' দেয়া থাকে যার মাধ্যমে সে 'কি' তে থাকা ভ্যালু কে আমরা এক্সেস করতে পারি। এই 'কি' এবং 'ভ্যালু'র জোড় কে 'কি-ভ্যালু পেয়ার' বলে।

## ডিকশনারি dict{}

ডিকশনারি পাইথনের একটি বিল্ট ইন ডেটা টাইপ। ডিকশনারি তে প্রতিটি এলিমেন্ট এর দুটো অংশ থাকে। "কি" এবং "ভ্যালু"। "কি" হচ্ছে এলিমেন্টের ইন্ডেক্স বা এলিমেন্ট নির্দেশক। আর ভ্যালু হচ্ছে এলিমেন্টের ভ্যালু। প্রতিটা "কি" অবশ্যই ইউনিক হতে হয় তবে একাধিক ভ্যালু একইরকম হতে পারে। ডিকশনারি প্রকাশ করতে পাইথনে কার্লিব্র্যাসি {} ব্যবহার করা হয়।

ডিকশনারি তে এলিমেন্ট গুলোর "কি" এবং "ভ্যালু" সেমিকোলন ( : ) দ্বারা সেপারেটেড থাকে এবং প্রত্যেকটা এলিমেন্ট কমা ( , ) সেপারেটেড করে লিখা হয়।



```
dictA = {
    "key1" : "value1",
    "key2" : "value2",
    "key3" : "value2",
}
```

আমরা চাইলে ডিকশনারিতে বিভিন্ন টাইপের ভ্যালু রাখতে পারি কিন্তু 'কি' গুলো অবশ্যই ইমিউটেবল ডেটা টাইপের হতে হবে। যেমনঃ স্ট্রিং,নাম্বার,টুপল।

### এক্সেসিং ভ্যালু

লিস্ট এবং টুপলে ডেটা এক্সেস করার জন্য ইন্ডেক্সিং এর ব্যবহার করছি। কিন্তু ডিকশনারির ডেটা এক্সেস করার জন্য আমরা এর 'কি' গুলো ব্যবহার করি।

```
dic = {"First" : "Red",
       "Second" : "Yellow",
       "Third" : "Green"}
>>>print(dic['Second'])
"Yellow"
```

আবার যদি এমন কোন 'কি' কল করা হয় যে নামে কোন 'কি' ডিকশনারিতে নেই তখন

KeyError এক্সেপশন রেইজ করবে।

### আপডেট

ডিকশনারি একটি মিউটেবল ডেটা টাইপ,আমরা চাইলে যেকোন সময় ডিকশনারি আপডেট করতে পারি। নিচের নিয়মে ডিকশনারি তে নতুন এন্ট্রি বা পুরোনো এন্ট্রি আপডেট করতে হয়...

```
>>>dictionary = { 'Name' : 'Nadim', 'Roll' : '67', 'Dept' : 'CSE' }
>>>dictionary[ 'Name' ] = 'Chowdhury' #Updating existing entry
>>>dictionary[ 'Sec' ] = 'A' #Adding new entry
```

## ডিলিট

ডিকশনারি তে সিঙ্গেল এলিমেন্ট, সব এলিমেন্ট বা পুরো ডিকশনারি ই ডিলিট করে দেয়া যায়।

পুরো ডিকশনারি ডিলিট করতে  
del স্টেটমেন্ট ব্যবহার করা হয়।

```
>>>dictionary = {'Name' : 'Nadim', 'Roll' : '67', 'Dept' : 'CSE' }
>>>del dictionary['Dept'] #removing single element
>>>dictionary.clear() #removing all the elements
>>>del dictionary[ ] #removing the total dictionary
```

## নেস্টেড ডিকশনারি

যদি একটি ডিকশনারি ভিতরে আরো ডিকশনারি থাকে তাহলে আমরা কিভাবে সে ডিকশনারি থেকে ভ্যালু বের করে আনব? ধরি আমাদের নিম্নের মত একটি ডিকশনারি আছে...

```
dictionary = {"Class_One" : {'roll_1':'Rabib','roll_2':'Rujhan','roll_3':'Ahabab'},
              "Class_Two" : {'roll_1':'Yash','roll_2':'Shabab','roll_3':'Sadman'},
              "Class_Three": {'roll_1':'Awan','roll_2':'Arabi','roll_3':'Jaha'},
              }
```

আমরা যদি ক্লাস ওয়ানের রোল এক এর নাম জানতে চাই তাহলে কিভাবে জানতে পারবে? হয়তো ক্লাস ওয়ান কে আলাদা করে তারপর আবার তার "কি" দিয়ে এক্সেস করতে পারবে। কিন্তু আমরা একই লাইনের মাধ্যমেই ডেটা এক্সেস করতে পারবে।

```
>>> dictionary["Class_One"]["roll_1"]
Rabib
```

এখানে প্রথম "কি" টা["Class\_One"] মেইন ডিকশনারির "কি"। এই "কি" এর ভ্যালু হিসেবে যে ডিকশনারি টি রিটার্ন হবে সে ডিকশনারি "কি" হচ্ছে এর পরের "কি" ["roll\_1"] এবং এই স্টেট মেন্ট টি এর ডেটা ই রিটার্ন করবে।

```
>>>world = {'Europe': {'France': {'Capital': "Paris"},
                        "Germany": {'Capital': "Berlin"},
                        "Spain": {'Capital': "Madrid"}},
             'Asia': {"Japan": {'Capital': "Tokyo"},
                      "Bangladesh": {'Capital': "Dhaka"},
                      "India": {'Capital': "New Delhi"}}
             }

>>>world['Asia']['Bangladesh']['Capital']
Dhaka
```

এভাবে যত ইচ্ছা নেস্টেড ডিকশনারি এক্সেস করা যায়। জেসন JSON টাইপের ডেটা ও একই ভাবে এক্সেস করা হয়।

## কাউন্টার Counter()

অন্যান্য কালেকশন ডেটা টাইপের (list, tuple, dict) মত পাইথনের collection মডিউলের একটি ডেটা টাইপ বা ডেটা স্ট্রাকচার হচ্ছে counter. counter মূলত count ফাংশনের কাজ করে। তবে এটি একটি পুরো ডেটা সেটের বিভিন্ন ডেটার আলাদা আলাদা সংখ্যা গণনা করে। এটি dict ক্লাসের একটি সাবক্লাস। counter ডেটা টাইপে লিস্ট, টুপল, স্ট্রিং রাখা যায়। এটি একটি ডিকশনারি রিটার্ন করে। যার 'কি' হচ্ছে লিস্টের প্রতিটি ইউনিক ভ্যালু এবং 'ভ্যালু' হল সে এলিমেন্ট লিস্টে কত বার আছে তার মান।

```
>>>from collections import Counter
>>>s = Counter('sfsjsbfajs')
>>>s
Counter({'s': 4, 'f': 2, 'j': 2, 'b': 1, 'a': 1})
>>>
>>>c = Counter(['a','b','a','a',1,4,1,1,'b'])
>>>c
Counter({'a': 3, 1: 3, 'b': 2, 4: 1})
>>>t = Counter((1,3,1))
```

```
>>>t
Counter({1: 2, 3: 1})
>>>type(t)
<class 'collections.Counter'>
>>>issubclass(Counter,dict)
True
```

আমরা কাউন্টার ডেটা টাইপে একটি মাত্র আর্গুমেন্ট পাস করতে পারব। অর্থাৎ একটি লিস্ট বা একটি স্ট্রিং বা একটি ট্যুপল। এক সাথে একাধিক আর্গুমেন্ট পাঠানো যাবে না তাহলে এক্সেপশন দেখাবে।

```
>>> from collections import Counter
>>> c = Counter(['a','a','b'],[1,2,3,'a'])
TypeError: expected at most 1 arguments, got 2
```

এছাড়া ও পাইথন Counter() এ কি- ওয়ার্ড আর্গুমেন্ট পাস করা যায়।

## আপডেটিং

অন্যান্য কালেকশন ডেটা টাইপের মত Counter ও আপডেট করা যায়। একটি এম্পটি কাউন্টার বা এক্সিস্টিং কোন কাউন্টারেও নতুন এলিমেন্ট যোগ করা যায়।

```
>>>c = Counter()
# defining an empty Counter
>>>c.update("a")
# adding values to "c"
>>>c
Counter({a:1})
>>>c.update("aab")
>>>c
Counter({a:3,b:1})
```

## ডিলিটিং

কাউন্টার ডেটা টাইপ থেকে কোন ডেটা ডিলিট করার জন্য subtract() ফাংশন ব্যবহার করা হয়।

```
>>>c.subtract('a')
>>>c
Counter({'a':2, 'b':1})
>>>c.subtract('ab')
>>>c
Counter({'a':1, 'b':0})
```

## এক্সেসিং

Counter এর গঠন পুরোপুরি ডিকশনারির মতই। এর এলিমেন্ট গুলো এক্সেস ও করা যায় ডিকশনারির মত 'কি' ব্যবহার করে।

তবে ডিকশনারির ক্ষেত্রে কোন কি যদি অনুপস্থিত থাকত আমরা KeyError পেতাম, এক্ষেত্রে কাউন্টার আমাদের "শূন্য" পাঠাবে।

```
>>>c['a']
3
>>>c['d']
0
```

আমরা যদি কোন 'কি' এর ভ্যালু বাড়াতে চাই মানে "a" এর মান "3" থেকে বাড়াতে বা কমাতে চাই তাহলে সে কি এর ভ্যালু রি-অ্যাসাইন করে দিতে হবে।

```
>>>c['a'] = 2
>>>c
Counter({'a':2, 'b':1})
```

কাউন্টারের আরেকটি ফাংশন হল elements(). এ ফাংশন টি কাউন্টারের ভেতর থাকা প্রতিটি এলিমেন্ট একটি ইটারেটর অবজেক্ট আকারে আউটপুট দেয়। তবে এর হিউম্যান রিডেবল ফরম্যাট পেতে আমাদের এটিকে লিস্টে কনভার্ট কর নিতে হয়।

```
>>>c.elements()
```

```
<itertools.chain object at 0x7c07339860>
```

```
>>> list(c.elements())
Counter('a', 'a', 'b')
```

এখানে লক্ষণীয় যে, কাউন্টারের ভেতর যে এলিমেন্ট(কি) এর মান(ভ্যালু) যত ছিল সেই এলিমেন্ট ঠিক ততবার আলাদা আলাদা ভাবে যুক্ত হয়েছে।

কাউন্টার একটি কন্টেইনার যা কোন ডেটাসেটে কোন ডেটা কত সংখ্যক বার রয়েছে তার ভ্যালু ধারণ করে।

## সেট টাইপ

---

### ক। সেট set()

সেট পাইথনের একটি ইমিটেবল ডেটা টাইপ। ডিকশনারির মত পাইথনে সেট লিখার জন্য কার্লি ব্রেসিস {} ব্যবহার করা হয়, তবে এখানে ডিকশনারির মত "কি-ভ্যালু" পেয়ার থাকে না। ডেটা গুলো অবিন্যস্ত অবস্থায় থাকে। আবার set() মেথড দিয়ে ও সেট ক্লাসের অবজেক্ট তৈরি করা যায়। সেটের প্রতিটি ভ্যালু ই হয় ইউনিক। মানে তুমি চাইলে একই ডেটা একাধিক বা রাখতে পার কিন্তু পাইথন সেসব বাদ দিয়ে প্রত্যেকটি ডেটা একবার করে রাখবে।

```
>>> a_set={'a','b','c','d','c'}
>>> type(a_set)
<class 'set'>
>>> a_set
{'c', 'd', 'b', 'a'}
```

এখানে আমি 'a' এবং 'c' দু'বার করে রাখলে ও পাইথন সেগুলোকে একবার করে সেটে জমা করেছে।

## সেট অপারেশন

আমরা গণিতে সেটের সমাধান করার সময় সেটে নতুন উপাদান যোগ করা বা বাদ দেয়া ছাড়া ও ইউনিয়ন, ইন্টারসেকশন ইত্যাদি অপারেশন চালাতে পারতাম। পাইথন সেট ও এর ভিন্ন নয়।

## আপডেট

কোন সেটে নতুন কোন মেম্বার যোগ করার জন্য add() মেথড ব্যবহার করা হয়।

```
>>>a_set = {'a','b','c','d'}
>>>a_set.add('e')
>>>print(a_set)
{'a','b','c','d','e'}
```

তবে add() মেথড ব্যবহার করে আমরা প্রতিবারে একটির বেশি এলিমেন্ট যোগ করতে পারব না। একসাথে একাধিক এলিমেন্ট যোগ করার জন্য update() মেথড ব্যবহার করতে হয়।

```
>>>a_set = {'a','b','c','d'}
>>>a_set.update('e','f','g')
>>>print(a_set)
{'a','b','c','d','e','f','g'}
```

## ডিলিটঃ

সেটের এলিমেন্ট ডিলিট করার জন্য discard(),remove(),pop() এই তিনটি মেথড ব্যবহার করা হয়।

pop() মেথড সবসময় সেটের শেষ এলিমেন্ট কে ডিলিট করে।

```
a_set = {'a','b','c','d'}
a_set.pop()
print(a_set)
{'a','b','c'}
```

discard() এবং remove() মেথড একই কাজ করে, তবে একটি পার্থক্য হলঃ

discard() মেথড ব্যবহার করে যদি কোন এলিমেন্ট ডিলিট করতে হয় তবে সে এলিমেন্ট যদি সেটে না থাকে তাহলে ও পাইথন কোন এরর মেসেজ দেখাবে না।

কিন্তু remove () মেথডের ক্ষেত্রে যে এলিমেন্ট আমরা ডিলিট করব সেটি সেটে অবশ্যই থাকতে হবে তা না হলে পাইথন এরর দেখাবে।

```
>>> a_set = {'a','v','d'}
>>> type(a_set)
<class 'set'>
>>> a_set.remove('a')
>>> a_set
{'d', 'v'}
>>> a_set.discard('a')
>>> a_set.remove('a')
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#5>", line 1, in <module>
    a_set.remove('a')
KeyError: 'a'
```

## ইন্ডেক্সিং

সেট অন্যান্য ডেটা টাইপের মত ইন্ডেক্সিং সাপোর্ট করে না। তুমি যদি কোন সেটের এলিমেন্ট কে তার ইন্ডেক্স দিয়ে এক্সেস করতে চান তাহলে এরর দেখাবে।

```
>>> a_set = {'a','b',1,'c'}
>>> print(a_set[0])
TypeError: 'set' object does not support indexing
```

এ কারনেই আমরা যখন add() বা update() ফাংশন ব্যবহার করি তখন একেক বার একের জায়গায় এলিমেন্ট যোগ হয়।

## ইউনিয়ন

দু'টো বা তার বেশি সেটের সব উপাদান গুলো যোগ করার পদ্ধতিকে সেট ইউনিয়ন বলে।



```
>>> a = {'a','b','c'}
>>> b = {'1','2','3'}
>>> a|b
{'3', '2', 'a', 'c', 'b', '1'}
>>> c = {1,2,3}
>>> a|b|c
{1, '3', '2', 2, 3, 'a', 'c', 'b', '1'}
```

এখানে লক্ষ করবে সেট গুলোতে ভিন্ন ধরনের ডেটা থাকা সত্ত্বেও সেট গুলোর মধ্যে ইউনিয়ন অপারেশন চালানো সম্ভব।

### ইন্টারসেকশন

দুই বা ততোধিক সেটের উপাদান গুলো থেকে সব সেটেই বিদ্যমান এমন উপাদান বের করার পদ্ধতিকে সেট ইন্টারসেকশন বলে।

```
>>> a&b&c
set()

>>> a = {'a','b','c'}
>>> b = {'b','c','d'}
>>> a&b
{'c', 'b'}
```

### সেট ডিফারেন্স

একটি সেট থেকে আরেকটি সেট বাদ দেয়াকে সেট ডিফারেন্স বলে।

```
>>> a-b
{'a'}
```

এছাড়া ও কোন উপাদান সেটে আছে কিনা। কোন সেটে অন্য কোন সেটের সাবসেট কিনা ইত্যাদি অপারেশন পাইথন সেট এ করা যায়।

```
>>> 'a' in a
True
>>> 's' in a
False
>>> a = {'a','b'}
>>> b = {'a'}
>>> a > b    #subset
True
>>> a < b
False
```

### খ। ফ্রোজেন সেট

ফ্রোজেন অর্থ জমাটবদ্ধ। আমরা সাধারনত সেট'এ এলিমেন্ট যোগ করা,বিয়োগ করা, সহ নানা অপারেশন চালাতে পারি। কিন্তু ফ্রোজেন সেট হচ্ছে একটি জমাটবদ্ধ সেট যাকে পরিবর্তন করার অনুমতি পাইথন আমাদের দেয় না।

```
>>> a = frozenset()
>>> a.add(3)
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#23>", line 1, in <module>
    a.add(3)
AttributeError: 'frozenset' object has no attribute 'add'
```

## অধ্যায় ৩

### পাইথন কন্ট্রোল স্ট্রাকচারস

প্রোগ্রাম কে নিয়ন্ত্রন করার জন্য কন্ট্রোল স্ট্রাকচার ব্যবহার করা হয়।

#### ইফ – এলস (if – else)

পাইথনে কন্ডিশনাল স্টেটমেন্ট হিসেবে if/ elif /else ব্যবহার করা হয়েছে। অন্যান্য ল্যাঙ্গুয়েজ switch/case স্টেটমেন্ট ও ব্যবহার করা হয়। কিন্তু পাইথনে সেসব নেই। পাইথনের if স্টেটমেন্টের ব্যবহার খুবই সিম্পল এবং সহজ। কয়েকটা উদাহরণ দেখলেই সহজে বোঝা যাবে।

```
>>> if 8 > 7:
print("True")
```

যদি একাধিক কন্ডিশন থাকে তখন আমরা elif এবং else ব্যবহার করি।

```
a = 10
b = 9

if (a>b):
    print("a is bigger than b")
elif(b>a):
    print("b is greater than a")
else:
    print( "Both are equal")
```

#### বুলিয়ান অপারেশন্স

পাইথন কন্ডিশনাল স্টেটমেন্ট ব্যবহারের সময় আমরা প্রায়ই ( and, or, not) এই তিনটি শব্দ ব্যবহার করি। এগুলোই হচ্ছে বুলিয়ান অপারেশন্স। পাইথন ডকুমেন্টেশন অনুযায়ী এদের প্রায়োরিটি অর্ডার হচ্ছে, or, and তারপর not.

- or - যখন কন্ডিশনে দেয়া স্টেটমেন্ট গুলোর মাঝে কমপক্ষে একটি সত্য হয় তখন আউটপুট পাওয়া যায়।
- and- কন্ডিশনের সব স্টেটমেন্টস সত্য হলেই কেবল মাত্র আউটপুট পাওয়া যায়।
- not- যখন কন্ডিশনাল টা মিথ্যা হয় তখন আউটপুট পাওয়া যায়, কন্ডিশনাল সত্য হলে আউটপুট পাওয়া যায় না।

```
a = 5
b = 8
c = 7
if(a>b or b>c):
    print(b)

if(a>b and b>c):
    print(b)
else:
    print("condition false")

my_list = [1,6,8,9,7,5]
n = 4
if n not in my_list:
    print(" n is absent in a_list")
```

**if \_\_name\_\_ == "\_\_main\_\_":**

---

খুবই কমন কন্ডিশনাল স্টেটমেন্ট। এটি সবসময় একটা ফাইলের সবার শেষে বা নিচে লিখা হয়। আমরা জানি প্রত্যেকটি ফাংশনের \_\_name\_\_ একটি অ্যাট্রিবিউট থাকে। আমরা যখন কোন একটি প্রোগ্রাম রান করি তখন সেটি আমাদের \_\_main\_\_ ফাংশন হিসেবে এক্সিকিউট হয়। এই কন্ডিশনের মানে হচ্ছে আমরা

যখন ঠিক এই প্রোগ্রাম টা ই রান করব শুধু মাত্র তখন এই প্রোগ্রামের সকল ফাংশন ক্লাস গুলো এই কন্ডিশন অনুযায়ী কাজ করবে।

তাছাড়া আমরা যদি এই প্রোগ্রামের ক্লাস বা ফাংশন গুলো অন্য কোন প্রোগ্রামে ইম্পোর্ট করে ব্যবহার করি তখন এই কন্ডিশনের কোন স্টেটমেন্ট বা কোন ডেটা ওই ক্লাস বা ফাংশন গুলোতে কোন প্রভাব ফেলবে না।

ব্যাপার টা কিছুটা কনফিউজিং হতে পারে। আমরা ইম্পোর্টিং নিয়ে পরে বিস্তারিত আলোচনা করব।

## পাইথন লুপ (Loop)

কম্পিউটার প্রোগ্রামিং এ লুপ হচ্ছে কোন স্টেটমেন্ট বার বার করা যতক্ষণ পর্যন্ত না এটা একটা নির্দিষ্ট শর্ত (কন্ডিশন) পূরণ করে। অন্যান্য সব প্রোগ্রামিং প্রোগ্রামিং ল্যাংগুয়েজের মত পাইথনেও লুপ ব্যবহার করা হয়। পাইথন দূরকমের লুপ আছে:

\*for loop

\*while loop

## ফর লুপ (for loop)

ফর লুপ হচ্ছে একটা ইটারেটর মেথড। যার কাজ হচ্ছে শর্ত সাপেক্ষে একটা কাজ বারবার করা। পাইথনে 'সি' এর মত for (i=0; i<n; i++) লুপ স্টাইল ব্যবহার না করে 'for in' স্টাইল ব্যবহার করা হয়েছে যা অন্যান্য ল্যাঙ্গুয়েজে 'for each' এর ন্যায় কাজ করে। ফর লুপ দিয়ে আমরা প্রতিবারে এক এক করে ভ্যালু বাড়াতে পারি অর্থাৎ আমরা চাইলেই i += 2 করে মান বাড়াতে পারব না।

ফর লুপ সিন্ট্যাক্স:

for iterator\_variable in sequence:

statements(s)

উদাহরণ:

```
>>> for i in range(5):
    print(i)
```

```
0
1
2
3
4
```

```
num=2
for a in range (1,6):
    print(num * a)
```

```
2
4
6
8
10
```

### নেস্টেড লুপ

একটি লুপের ভেতরে যদি অন্য একটি লুপ থাকে তাহলে তাকে নেস্টেড লুপ বলে।

```
for i in range(1,6): #loop 1
    for j in range (1,i+1): #loop 2
        print (i, sep=' ',end=' ')
    print()
```

```
1
2 2
3 3 3
4 4 4 4
5 5 5 5 5
```

এই উদাহরণে প্রোগ্রামটি যখন প্রথম লুপে প্রবেশ করে তখন  $i$  এর মান 1 এবং তা 6 এর আগে পর্যন্ত মানে 5 পর্যন্ত চলবে।

$i$  এর মান 1 এর জন্য যখন দ্বিতীয় লুপে প্রবেশ করবে তখন  $j$  এর মান শুরু হবে 1 থেকে এবং চলবে  $i+1 = 1+1 = 2$  এর ঠিক আগে পর্যন্ত অর্থাৎ 1 বার, এভাবে  $i$  এর মান যখন 1 তখন দ্বিতীয় লুপটি ও 1 বার এক্সিকিউট হবে,  $i$  এর মান যখন 2 তখন দ্বিতীয় লুপ টি ও 2 বার এক্সিকিউট হবে। কারন ফর লুপের ম্যাক্সিমাম লিমিটের মান যদি  $n$  হয় তাহলে লুপ টি  $(n-1)$  সংখক বার এক্সিকিউট হয়।

এভাবে প্রত্যেক  $i$  এর মানের জন্যে দ্বিতীয় লুপ টি  $i$  এর মানের সমান বার এক্সিকিউট হবে এবং ঠিক তত বার  $i$  এর মান প্রিন্ট করবে।

## range()

`range()` ফাংশন হচ্ছে জেনারেটর। যা একটি জেনারেটর অবজেক্ট রিটার্ন করে। সিনট্যাক্স:

**`range( start_value, end_value, increament_value)`**

ফাংশন তিনটি প্যারামিটার নিতে পারে। `start_value` ফাংশন কত থেকে কাউন্টিং শুরু করবে তা ডিফাইন করে, `end_value` ডিফাইন করে ফাংশনের শেষ সীমা এবং `increment_value` ডিফাইন করে প্রতি ধাপে কত করে মান বৃদ্ধি হবে। `start_value` এবং `end_value` হচ্ছে অপশনাল। মানে ফাংশনে এই দুটি প্যারামিটার পাস না করলে ও ফাংশন এক্সিকিউট হবে। সেক্ষেত্রে বাই-ডিফল্ট `start_value` এর মান হবে 0 এবং `incremental_value` এর মান হবে 1।

```
>>>range(5)
range(0, 5)
>>> a = range(5)
>>>print(type(a))
< class 'range'>
```

for লুপের সাথে ব্যবহারের ক্ষেত্রে আমরা `range()` ফাংশনের অবজেক্ট গুলো কে ট্রান্সার্স করার জন্য একটি ভ্যারিয়েবল ব্যবহার করতে হয়।

```
<for variable in range(Iterable_object):>

>>> for i in range(5):
print(i)
```

0  
1  
2  
3  
4

যেহেতু আমরা কোন start\_value এবং incremental\_value দেই নি তাই বাই-ডিফল্ট range() ফাংশন এদের মান যথাক্রমে 0 এবং 1 ধরে নিয়েছে। যদিও end\_value এর মান 5 দেয়া হয়েছে কিন্তু range() এখানে 4 পর্যন্ত আউটপুট দিয়েছে কারণ end\_value এর মানের চেয়ে ছোট প্রিন্ট করতে পারবে, সমান নয়।

```
for i in range(1,10,2)
print(i)
```

1  
3  
5  
7  
9

range. ফাংশন এর মাধ্যমে স্বয়ংক্রিয় ভাবে একটি লিস্ট তৈরি করা যায়, যার এলিমেন্ট গুলো হয় একটি নির্দিষ্ট ক্রম অনুযায়ী।

```
my_numbers = list(range(10)) print(my_numbers)
```

আউটপুট,

```
[0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
```

উপরের উদাহরণে, ০ থেকে ৯ পর্যন্ত ১০টি ক্রমিক সংখ্যা সম্বলিত একটি লিস্ট তৈরি করা হয়েছে। range এর সাথে list ফাংশনের ব্যবহার করা হয়েছে কারণ, range বস্তুত একটি অবজেক্ট রিটার্ন করে আর তাই একে list ফাংশনের আর্গুমেন্ট হিসেবে পাঠিয়ে একটি ব্যবহার উপযোগী লিস্ট হিসেবে রূপান্তর করা হয়েছে।

## **enumerate()**

---

enumerate() হচ্ছে পাইথনের একটি বিল্ট ইন ফাংশন, এটি এক ধরনের জেনারেটর যা কোন ইটারেবল অবজেক্ট কাউন্ট করে এবং সে কাউন্টারের ভ্যালু রিটার্ন করে যাকে enumerate অবজেক্ট ও বলা হয়।



enumerate() ফাংশনে দুটি প্যারামিটার পাস করা যায়। প্রথমটি হল যে কোন Iterable অবজেক্ট (যেমন, নাম্বার, স্ট্রিং, লিস্ট, টুপল ইত্যাদি) এবং দ্বিতীয়টি হল Start ভ্যালু,যেখান থেকে কাউন্টিং শুরু করা হবে।

```
enumerate(iterable_object,start_value)
```

```
items = ['apple','orange','mango']
enu_items = enumerate(items)

print(type(enu_items))    #Output: <class 'enumerate'>

print (enu_items)
#Output: <enumerate object at 0x00000224BAD80750>

# converting to list
print (list(enu_items))
#Output:[(0, 'apple'), (1, 'orange'), (2, 'mango')]

# changing the default counter by passing START parameter
enu_items = enumerate(items, 10)
print (list(enu_items))
#Output:
[(10, 'apple'),
 (11, 'orange'),
 (12, 'mango')]
```

```
#use a for loop over a collection
Months = ["Jan","Feb","Mar","April","May","June"]
for i, m in enumerate (Months):
    print(i,m)
```

```
0 Jan
1 Feb
2 Mar
3 April
4 May
5 June
```

### zip()

একাধিক ইটারেবল অবজেক্টে একই সাথে ফর লুপ চালাতে zip() ফাংশন ব্যবহার করা হয়। zip() আর্গুমেন্ট হিসেবে দুই বা ততোধিক ইটারেবল অবজেক্ট নেয় এবং প্রতিটি ইটারেবল অবজেক্টের একই ইন্ডেক্স এর ভ্যালু গুলোকে একটি টুপল রিটার্ন করে।

```
Men = ['Romeo','Forhad','Majnu','Shajahan']
Women = ['Juliet','Siri','Laily','Momtaj']

for couple in zip(Men,Women):
    print(couple)
```

### আউটপুটঃ

```
('Romeo', 'Juliet')
('Forhad', 'Siri')
('Majnu', 'Laily')
('Shajahan', 'Momtaj')
>>> type(couple)
<class 'tuple'>
```

এখানে আমরা একটি মাত্র ইটারেটর ব্যবহার করেছি কিন্তু প্রতিটি ইটারেবল এর জন্য আলাদা ইটারেটর ব্যবহার করা যায়। মনে করি, একটি কম্পানির তিনটি ডেটাসেট আছে যার একটিতে কর্মচারীর নাম, একটিতে পদবী ও অন্যটিতে বেতন

ক্রমানুযায়ী রাখা আছে। আমাদের সে তিনটি ডেটা সেট থেকে ডেটা গুলোকে ফরম্যাট করে সহজে বোঝার মত একটি আউটপুট দেখাতে হবে।

```
names = ('Richard','Danesh','Gylfoyl','Jarad','Erlick')
positions = ('CEO','Software Eng','Tester','Legal Adviser','Sales Executive')
salaries = (10000,8000,8000,5000,6000)

for name,position,salary in zip(names,positions,salaries):
    print(f"{name} is the '{position}' and he is paid {salary}$ per week")
```

আউটপুটঃ

```
Richard is the 'CEO' and he is paid 10000$ per week
Danesh is the 'Software Eng' and he is paid 8000$ per week
Gylfoyl is the 'Tester' and he is paid 8000$ per week
Jarad is the 'Legal Adviser' and he is paid 5000$ per week
Erlick is the 'Sales Executive' and he is paid 6000$ per week
```

## হোয়াইল লুপ (while loop)

while লুপ হচ্ছে একটি কন্ডিশনাল লুপ। আপাতত দৃষ্টিতে একে ফর লুপের মত মনে হলে ও এটির কাজ ভিন্ন। ফর লুপে আমরা কোন ইটারেবল অবজেক্টের উপর ইটারেশন চালাই। কিন্তু while লুপ এক্সিকিউট করার জন্য আমরা কন্ডিশন চেক করি। while লুপ ততক্ষণ পর্যন্ত একটি কোড ব্লক কে এক্সিকিউট করবে যতক্ষণ condition == True.

while লুপ এক্সপ্রেশনঃ

```
while [a condition is True]:
    [do something]
```

উদাহরণ:

```
a=10
while a>0:
    print ("Value of a is",a)
    a=a-2
    print ("Loop is Completed")
```

```
Value of a is 10
Value of a is 8
Value of a is 6
Value of a is 4
Value of a is 2
Loop is Completed
```

উদাহরণ ২ঃ

```
n=153
total=0
while n>0:
    r = n%10
    total += r
    n = n/10
print (total)
9 #output
```

## অনুশীলনী

গত তিনটি অধ্যায়ে আমরা যা শিখেছি সেগুলো ব্যবহার করে আমরা কিছু সমস্যা সমাধান করব। এতে করে প্রোগ্রাম লিখার অভ্যাস হবে ও কোথায় কি ব্যবহার করতে হবে তার ধারণা লাভ করা যাবে।

**সমস্যা ১** একটি প্রোগ্রাম লিখতে হবে যে দুটো লাইন ইনপুট নিবে, প্রথম লাইনের ভ্যালু হবে দ্বিতীয় লাইনের ভ্যালু গুলোর ইন্ডেক্সের মান। আমাদের এই উপাদান গুলো কে ইন্ডেক্স অনুযায়ী সাজিয়ে আউটপুট দেখাতে হবে। যেমনঃ

```
3 1 2
44 20 12
```

এখানে 44 এর ইন্ডেক্স হচ্ছে 3, 20 এর ইন্ডেক্স হচ্ছে 1 এবং 12 এর ইন্ডেক্স হচ্ছে 2।

অর্থাৎ আউটপুট হবেঃ

```
20
12
44
```

সমাধানঃ

```
line1 = list(map(int,input().split()))
line2 = list(map(str,input().split()))

dictionary = {}
for i in range(len(line1)):
    dictionary[line1[i]] = line2[i]

for i in sorted(line1):
    print(dictionary[i])
```

প্রোগ্রামটিতে প্রথম লাইন ইনপুট দেয়ার সময় খেয়াল রাখতে হবে যাতে একই সংখ্যার পুনরাবৃত্তি না হয়। কারণ, প্রথম লাইন হচ্ছে ইন্ডেক্স ভ্যালু। একই ইন্ডেক্সে

একাধিক মান রাখা যাবে না। যদিও কোন এরর দেখাবে না কিন্তু প্রত্যাশিত আউটপুট ও আসবে না। এবং দুটো লাইনেই সমান সংখ্যক উপাদান ইনপুট দিতে হবে।

এবার আসা যাক কিভাবে সমাধান করলাম? প্রথমে আমরা একটি ডিকশনারি তৈরি করেছি। তারপর একটি লুপ চালিয়েছি  $\circ$  শূণ্য থেকে line1 এর লেনথ পর্যন্ত যার ভেতর আমরা ডিকশনারির 'কি' হিসেবে সেট করেছি line1[i] নং এলিমেন্ট কে এবং 'ভ্যালু' হিসেবে সেট করেছি line2[i] নং এলিমেন্ট কে। এর ফলে আমাদের যে ভ্যালুর জন্য যে ইনডেক্স অ্যাসাইন করার কথা আমরা তা করে ফেলেছি। এখন আর শুধু সেগুলো কে সর্ট করে প্রিন্ট করতে হবে। কিন্তু আমরা জানি ডিকশনারির কোন sort() ফাংশনেই। তাই আমরা আমাদের line1 লিস্ট অর্থাৎ ইনডেক্সের লিস্ট কে সর্ট করব এবং সে সর্টেড লিস্টের ভ্যালু গুলোর সাথে ম্যাচ করে ডিকশনারির 'কি' ধরে এক্সেস করব তাহলে ডিকশনারি তে ভ্যালু গুলো যেভাবেই থাকুক না কেন আমাদের কে সর্টেড আউটপুট ই দেখাবে।

**সমস্যা ২:** এ সমস্যা টি সামান্য জটিল। আমাদের দুটো সংখ্যা ইনপুট দেয়া হবে। প্রথম সংখ্যা টি হল অ্যামপ্লিচিউড এবং দ্বিতীয় সংখ্যাটি হল ফ্রিকোয়েন্সি।

```
4
2
#output
1
22
333
4444
333
22
1

1
22
333
4444
333
22
1
```

এখানে আমাদের ১ থেকে শুরু করে  $n$  (অ্যামপ্লিটিউড) পর্যন্ত প্রিন্ট করতে হচ্ছে এবং আবার উলটো ভাবে ১ এ ফেরত আসতে হচ্ছে। তাহলে আমাদের টোটাল লাইন সংখ্যা কত হচ্ছে? টোটাল লাইন সংখ্যা হচ্ছে  $(n+(n-1))$  . তার মানে আমাদের লুপ টি এত বার চালাতে হবে। এবার লক্ষ করুন প্রতিটি লাইনের অংক গুলোর সংখ্যা তাদের মানে সমান। মানে ১ নং লাইনে ১ টি এক, ২ নং লাইনে ২ টি দুই, ৩ নং লাইনে ৩ টি ৩, ৪ নং লাইনে ৪টি ৪, কিন্তু ৫ নং লাইনে ৩ টি ৩। সমস্যা শুরু হচ্ছে তাহলে  $n$  এর মান অতিক্রম করার পর। এখন আমরা  $n$  এর মানের সাথে আউটপুট গুলোর একটা সম্পর্ক স্থাপনের চেষ্টা করব।

আমরা যখন লুপ চালাবো, লুপের ইটারেটর  $i$  এর মান  $n$  থেকে যখন বড় হচ্ছে তখন আমরা লক্ষ করলে দেখব  $n$  এর মান যখন প্রিন্ট হচ্ছে (4444) তখন থেকে পরের প্রতি লাইনের আউটপুট গুলো মান ১ করে কমছে। তার মানে আমরা যদি প্রতিবারে এই ১ কে ইনক্রিমেন্ট করে  $n$  এর মান থেকে বিয়োগ করে দেই তাহলে আমরা আউটপুট টা পেয়ে যাব।

আর ফ্রিকোয়েন্সির মান হচ্ছে এই পুরো প্রসেস টা কত বার রিপিট হবে তার মান।

আমরা ইতিমধ্যে সমাধান করে ফেলেছি। এবার তোমার দায়িত্ব হল এই আলোচনা অনুযায়ী নিচের সমাধানের প্রতিটি লাইন কোড বুঝে নেয়া।

## সমাধান

```
def sequence(n):
    return (str(n)*n)

amplitude = int(input())
frequency = int(input())
loop_times = amplitude+(amplitude-1)

for f in range(frequency):
    to_minus = 1
    for i in range(1,loop_times+1):
        if i > amplitude:
            i = amplitude - to_minus
            print(sequence(i))
```

```

        to_minus += 1
    else:
        print(sequence(i))

    if f < frequency-1:
        print()

```

**সমস্যা ৩:** আমাদের একটি প্রোগ্রাম লিখতে হবে যা একটি লাইন ইনপুট নিবে এবং লাইনের প্রতিটি শব্দ কে আলাদা আলাদা ভাবে রিভার্স করে সেই রিভার্সড শব্দ গুলো দিয়ে একটি লাইন প্রিন্ট করবে। খুবই সহজ একটি প্রোগ্রাম।

Hello World  
olleH dlroW

### সমাধান

```

while True:
    try:
        sentence = list(input().split(" "))
        reverse = []
        for i in sentence:
            reverse.append(i[::-1])
        print(*reverse)
    except:
        break

```

প্রোগ্রাম টি অতি সহজ একটি প্রোগ্রাম। এ প্রোগ্রামের শুধু একটি লাইন তোমাদের চিন্তায় ফেলতে পারে। তা হল `*reversed` এই অ্যাস্টেরিস্ক চিহ্ন কেন ব্যবহার করা হয়েছে তা তোমরা এটি সরিয়ে একবার রান করলেই কারনটা জেনে যাবে।



## অধ্যায় ৪

### পাইথন কম্প্রিহেনশন্স (Comprehensions)

পাইথন কম্প্রিহেনশন্স খুবই মজার একটি বিষয়। কম্প্রিহেনশন্স লিখায় তুমি যত পারদর্শী হবে নিজেকে ততটা স্পেশাল প্রোগ্রামার মনে হবে। কারণ কম্প্রিহেনশন লিখাটা একটু জটিল। এই অধ্যায়ে আমরা পাইথন কম্প্রিহেনশন্স সম্পর্কে আলোচনা করব।

#### লিস্ট কম্প্রিহেনশন্স

বেসিক সিনট্যাক্স:

```
(values) = [(expression) for in (data) in (collection)]
```

এই এক্সপ্রেশনকে বোঝার জন্য আমরা এর সাধারণ পদ্ধতি দেখি:

```
(values) = []  
for (data) in (collection):  
    (values).append((expression))
```

এখানে expression এর ভ্যানু data হতে পারে বা যে কোন অপারেশন হতে পারে।

```
>>> numbers = [1,2,3,4,5,6]  
>>> numbers_list = []  
>>> for n in numbers:  
    numbers_list.append(n)  
  
>>> print(numbers_list)  
[1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

এই প্রোগ্রামটাকে যদি কম্প্রিহেনশন ব্যবহার করে লিখা হয় তাহলে এমন হবে,

```
>>> numbers_list = [n for n in numbers]  
>>> numbers_list  
[1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

এখানে প্রথম n হল expression এবং দ্বিতীয় n হল data এর ভ্যালু আবার যখন if ব্যবহার করব তখন আমাদের সিনট্যাক্স টা হবে এমনঃ

```
[(expression) for (data) in (collection) if (condition)]
```

এর সাধারণ পদ্ধতি হলঃ

```
(values) = []
```

```
for (data) in (collection):
```

```
    if (condition):
```

```
        (values).append((expression))
```

উদাহরণ ২

```
>>>even_numbers = []
>>>even_numbers = [ n for n in numbers if n%2 == 0 ]
[2, 4, 6]      #output
```

এই সম্পূর্ণ কোড কে আরও ছোট করে ১ লাইনে লিখা যায়।

```
>>>even_numbers = print(list([n for n in numbers if n%2 == 0]))
[2, 4, 6]      #output
```

আমরা প্রথমে যে আউটপুট পাচ্ছি সেগুলোকে লিস্ট অবজেক্টে পরিবর্তন করে নিয়েছি এবং print() ফাংশনে পাস করে দিয়েছি।

উদাহরণ ৩

```
my_list = []
for letter in 'abcd':
    for num in numbers:
        my_list.append((letter,num))

print(my_list)
```

এই প্রোগ্রাম লিখার জন্য নেস্টেড লিস্ট কম্প্রহেনশন ব্যবহার করতে হবে।

```
my_list=[(letter,num) for letter in 'abcd' for num in numbers ]
print(my_list)
```

ফর লুপ দুটোর স্থান পরিবর্তন করে আউটপুটের ভিন্নতার কারণ বিশ্লেষণ করার চেষ্টা কর।

## ডিকশনারি কম্প্রিহেনশন

লিস্ট কম্প্রিহেনশনের মত একইভাবে ডিকশনারি কম্প্রিহেনশন ও ব্যবহার করা যায়। এটি পাইথন ৩ তে নতুন সংযোজন করা হয় এবং পরে পাইথন ২ তে ও সংযোজন করা হয়। এর গঠনও লিস্ট কম্প্রিহেনশনের মতই। লিস্টের ক্ষেত্রে আমরা এক্সপ্রেশনের জায়গায় শুধুমাত্র ভ্যালু নিয়ে কাজ করেছি এখন আমাদের কি-ভ্যালু নিয়ে কাজ করতে হবে।

```
>>> dictionary = {'1':'a','2':'b','3':'c'}
>>> dictionary.keys()
dict_keys(['1', '2', '3'])
>>> dictionary.values()
dict_values(['a', 'b', 'c'])
>>> dictionary.items()
dict_items([('1', 'a'), ('2', 'b'), ('3', 'c')])

>>> square_of_values = { key : value*2 for (key, value) in dictionary.items()}
>>> square_of_values
{'1': 'aa', '2': 'bb', '3': 'cc'}
```

'কী'র মান পরিবর্তন করা এবং লিস্ট কম্প্রিহেনশনের মত if স্টেটমেন্ট ব্যবহার করার চেষ্টা কর। এখন আমরা দুটো লিস্ট থেকে কম্প্রিহেনশনের মাধ্যমে ডিকশনারি তৈরি করা দেখবঃ

```
>>> a = [1,2,3,4,5]
>>> b = ['a','b','c','d','e']
>>> dictionary = {key : value for key,value in zip(a,b)}
>>> dictionary
{1: 'a', 2: 'b', 3: 'c', 4: 'd', 5: 'e'}
```

এখানে a লিস্টের এলিমেন্টকে key এবং b লিস্টের এলিমেন্ট কে ভ্যালু হিসেবে নেয়া হয়েছে। এবং কি-ভ্যালুকে zip() ফাংশানে পাঠানো হয়েছে। zip() ফাংশন প্রতিবার একটি ইটারেবল অবজেক্ট রিটার্ন করে যা ডিকশনারি তে কনভার্ট হচ্ছে।

যদিও এখানে এটি আমাদের আলোচনার বিষয়ই না তারপর ও জেনে রাখা ভাল যে, `zip()` ফাংশন সবসময় ন্যূনতম সংখ্যক এলিমেন্ট নিয়ে কাজ করে। অর্থাৎ, যেকোন লিস্টের মধ্যে সবচেয়ে কমসংখ্যক এলিমেন্ট যে লিস্ট থাকবে `zip()` শুধু ততবার ই ইটারেশন চালাবে।

```
>>> numberList = [1, 2, 3]
>>> strList = ['one', 'two', 'three', 'four']
>>> dict(zip(numberList, strList))
{1: 'one', 2: 'two', 3: 'three'}
>>> strList = ['one', 'two']
>>> dict(zip(numberList, strList))
{1: 'one', 2: 'two'}
```

`zip()` ফাংশনে দুইয়ের অধিক ইটারেবল অবজেক্ট ও পাঠানো যায় এবং `unzip` ও করা যায়।

## সেট কমপ্রিহেনশন্স

---

সেট কম্প্রিহেনশন্স অনেকটাই ডিকশনারি কম্প্রিহেনশনের মত। এটি সেট অবজেক্ট রিটার্ন করে।

সিন্ট্যাক্স:

**{expression for variable in collection}**

উদাহরন

```
>>> {s for s in [1, 2, 1, 0]}
set([0, 1, 2])
>>> {s**2 for s in [1, 2, 1, 0]}
set([0, 1, 4])
```

```
>>> {s**2 for s in range(10)}
```

```
set([0, 1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64, 81])
```

```
>>> {s for s in [1, 2, 3] if s % 2}
```

```
set([1, 3])
```

```
>>> {(m, n) for n in range(2) for m in range(3, 5)}
```

```
set([(3, 0), (3, 1), (4, 0), (4, 1)])
```

## অধ্যায় ৫

### ফাংশনাল প্রোগ্রামিং

একটি সুবিন্যস্ত কোড ব্লক যা একটি নির্দিষ্ট কাজ করার জন্য লিখা হয় তাকে ফাংশন বলে। কোডকে হালকা, রিডেবল এবং একই ধরনের কোড বারবার লিখা পরিহার করার জন্য ফাংশন লিখা হয়। কোডের একই ধরনের কাজ এক্সিকিউট করার ক্ষেত্রে সে কাজের জন্য যে ফাংশন লিখা হয়েছে তা কল করে কাঙ্ক্ষিত আউটপুট পাওয়া যায়।

পাইথনে দু ধরনের ফাংশন ব্যবহার করা হয়।

- বিল্ট-ইন (built in)
- ইউজার ডিফাইন্ড (user defined)

পাইথনে যেসব ফাংশন ডিফাইন্ড করা আছে সেগুলো হচ্ছে বিল্ট-ইন ফাংশন।  
যেমনঃ `print()`, `map()`, `input()`

অন্যদিকে যেসব ফাংশন প্রোগ্রামার রা নিজের কোন নির্দিষ্ট কাজ করার জন্য তৈরি করে সেগুলো হচ্ছে ইউজার ডিফাইন্ড ফাংশন।

### ফাংশন ডিক্লেয়ারেশন

পাইথনে ফাংশন লিখার শুরুতে `def` কিওয়ার্ড ব্যবহার করা হয় এবং এরপর ফাংশনের নাম ও সাথে প্যারামিটারসিস `"()"` ও শেষে কোলন `(:)` দিতে হয়। প্যারামিটারসিসের ভেতর প্যারামিটারস/আর্গুমেন্টস লিখতে হয়।

ফাংশনের প্রথম লাইন হয় ডক স্ট্রিং যেখানে লিখা থাকে যে এই ফাংশন কি কি কাজ করবে। এটি যদিও অত্যাৱশ্যক না তবুও

"It is a good practice"

এরপর ফাংশনের প্রধান ব্লক যেখানে কোড লিখা হয়। এবং সবার শেষে `return` স্টেটমেন্ট তাকে যা ফাংশনের আউটপুট রিটার্ন করে।

## ফাংশন এক্সপ্রেশন

```
def function (parameters):
    """ function docstring"""
    function body
    return (expression)
```

## ফাংশন কলিং

একটি ফাংশন লিখার পর তা থেকে আউটপুট পাওয়ার জন্য ফাংশন কল করতে হয়। এবং ফাংশন এক্সিকিউট করার জন্য ন্যূনতম যে আর্গুমেন্টস দরকার তা পাস করতে হয়। ফাংশন চাইলে ওই একই প্রোগ্রামের যেকোন যায়গায় বা অন্য ফাংশনে বা অন্য প্রোগ্রামে মেথড হিসেবে কল করা যায়। আবার পাইথন প্রম্পট এ রানটাইমেও কল করা যায়।

উদাহরণঃ

```
def addition(a,b):
    """ This function will return sum of two digits"""
    result =(a+b)
    return(result)
addition(5,6)
```

এত টুকু আমরা যখন রান করাব তখন আমরা কোন আউটপুট স্ক্রিনে দেখতে পাব না। কারণ এখানে কোন print() ফাংশন নেই।

কিন্তু এই ফাংশনকে যদি print() ফাংশনের ভেতর কল করি তাহলে আমরা আউটপুট দেখতে পাব

```
print (addition (5+6))

call_function = addition (5,6)
print(call_function)
```

এই দু ক্ষেত্রেই আমরা আউটপুট দেখতে পাব।

আমরা যখন কোন ফাংশন নিজে লিখি তখন সে ফাংশনের সব কিছুই আমরা জানি, কিন্তু যখন কোন লাইব্রেরি কল করি বা অন্য কারো ফাংশন ইম্পোর্ট করি তখন সে ফাংশন সম্পর্কে আমরা সব কিছু জানি না। তবে সেটা জানার ও উপায় আছে। আমরা চাইলে ফাংশন কে প্রশ্ন করতে পারি যে তোমার নাম কি? তোমার আর্গুমেন্টস কয়টা? তোমার ডিটেইলস বল। শুনলে মজার শোনালে ও আসলেই ফাংশন এগুলোর উত্তর দেয়। ইন্টারপ্ৰটারে আমরা এই addition ফাংশন টা ই ইম্পোর্ট করে দেখাচ্ছি...

```
>>> from myfunction import addition #myfunction is the filename

>>> addition.__name__
'addition'
>>> addition.__doc__
'docstring of the addition function'

#how many local variables do you have?
>>> addition.__code__.co_nlocals
3

>>> addition.__code__.co_code
b'|\x00|\x01\x17\x00}\x02|\x02S\x00' #byte code of the function

>>> addition.__code__
<code object addition at 0x000002F94C24BD20, file "C:/Users/ASUS-PC/AppData/Local/Programs/Python/Python36\myfunction.py", line 1>
#physical address of the function.
```

এছাড়াও ভ্যারিয়েবলের নাম, ফাইলনেম সহ আরও অনেক কিছুই জানা যায়।



## আর্গুমেন্টস্ অফ ফাংশন

আর্গুমেন্ট বা প্যারামিটার, ফাংশন কল করার সময় ফাংশন এক্সিকিউশনের জন্য প্রয়োজনীয় যে ডেটা পাঠাতে তাকে আর্গুমেন্টস বলে। পাইথন ফাংশনে চার ধরনের আর্গুমেন্টস ব্যবহার করা যায়।

- ডিফল্ট আর্গুমেন্টস
- রিকোয়ার্ড বা পজিশনাল আর্গুমেন্টস
- কি-ওয়ার্ড আর্গুমেন্টস
- ভ্যারিয়েবল লেনথ আর্গুমেন্টস

### ডিফল্ট আর্গুমেন্টস

পাইথন ফাংশনে যখন একাধিক আর্গুমেন্টস ব্যবহার করা হয় তখন কিছু আর্গুমেন্টসের ডিফল্ট ভ্যালু দেয়া হয়। সে আর্গুমেন্ট পাস না করলে ও ফাংশন সে আর্গুমেন্টের জন্য ডিফল্ট ভ্যালুটি নিয়ে কোড এক্সিকিউট করে। একেই ডিফল্ট আর্গুমেন্টস বলা হয়।

```
>>>def defaultArg( name, msg = "Hello!"):
    return (name + msg)

>>> print(defaultArg('ratul'))
ratulHello!
```

আমরা যদি বাই-ডিফল্ট msg প্যারামিটারের একটি ভ্যালু না অ্যাসাইন করে দিতাম তাহলে পাইথন এটিকে “রিকোয়ার্ড আর্গুমেন্ট” হিসেবে ধরে নিত এবং এরর দেখাত।

```
>>> def defaultArg(name, msg):
    return (name + msg)

>>> print(defaultArg('ratul'))
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#31>", line 1, in <module>
    print(defaultArg('ratul'))
TypeError: defaultArg() missing 1 required positional argument: 'msg'
```

## রিকোয়ার্ড আর্গুমেন্টস

যে আর্গুমেন্টস ফাংশন কল করার সময় অবশ্যই পাস করতে হয় তাকে রিকোয়ার্ড আর্গুমেন্টস বলে। এবং একটি ফাংশনে একাধিক রিকোয়ার্ড আর্গুমেন্টস থাকলে তা ঠিক একই পজিশনে পাস করতে হয়।

```
def string (arg1, arg2):
    print(str)

string(6)
```

```
TypeError: string() missing 1 required positional argument: 'arg2'
[Program finished]
```

## কি-ওয়ার্ড আর্গুমেন্টস

ফাংশন কল করার সময় যে আর্গুমেন্ট গুলোকে তাদের নাম সহ মেনশন করে পাস করা হয় তাদের কি-ওয়ার্ড আর্গুমেন্টস বলে।

```
>>>def keywordArg( name, role ):
    return(name+role)
>>># 2 keyword arguments
>>>keywordArg(name = "Tom", role = "1111")
```

কি-ওয়ার্ড আর্গুমেন্টের পজিশন চেক করতে পারা যায় ও পাইথন কোন এরর দেখায় না। তবে কোন পজিশনাল আর্গুমেন্টের আগে কোন কি-ওয়ার্ড আর্গুমেন্ট পাস করলে তখন পাইথন সিনট্যাক্স এরর দেখায়।

```
>>># 2 keyword arguments (out of order)
>>>keywordArg("role = "1111",name = "Tom")
```

```
>>># 1 positional, 1 keyword argument
>>>keywordArg("Tom", role = "1111")
>>>keywordArg(role = "1111","Tom")
SyntaxError: non-keyword arg after keyword arg
```

## ভ্যারিয়েবল লেনথ আর্গুমেন্টস

অনেক প্রোগ্রাম লিখার সময় আমাদের জানা থাকে না যে ঠিক কতটা আর্গুমেন্টস পাঠানো হবে। আমরা যে সাধারণ ক্যালকুলেটর ব্যবহার করি সেখানেও আমরা আগে থেকে বলে দেই না যে আমরা ঠিক কতটা সংখ্যার ক্যালকুলেশন করব। আমরা একের পর এক ইনপুট দিতে থাকি এবং ক্যালকুলেটরের ফাংশন ফলাফল রিটার্ন করতে থাকে। এরকম অনেক ক্ষেত্রেই অজানা সংখ্যক আর্গুমেন্টসের প্রয়োজন পড়তে পারে। তখনই আমরা পাইথনের ভ্যারিয়েবল-লেংথ আর্গুমেন্ট ব্যবহার করি।

```
def greet(*names):
    """This ' * ' converts the argument
       into variable length argument """
    # names is a tuple with arguments
    for name in names:
        print("Hello",name)

greet("Ayub","Meraj","Rashed","Tonmoy","Younus","Imran",)
```

আউটপুট

```
Hello Ayub
Hello Meraj
Hello Rashed
Hello Tonmoy
Hello Younus
Hello Imran
```

এবার সেই ছোট্ট প্রোগ্রাম টা লিখি যা অজানা সংখ্যক সংখ্যার যোগফল রিটার্ন করবে।

```
>>> def add(*nums):
    total = 0
    for num in nums:
        total += num
    return total

>>> add(3,4,4)
11
```

একইভাবে কি-ওয়ার্ড আর্গুমেন্ট ও ভ্যারিয়েবল লেন্থ হিসেবে ডিফাইন করা যায়। তখন একটি স্টারের **'\*args'** জায়গায় দুটি স্টার দিতে হয় **'\*\*kwargs'** দিতে হয়।

## রিকার্ষন ইন পাইথন

---

রিকার্ষন বলতে বোঝায় নিজের কাজ নিজে করা। ব্যাপারটা এমন যে তুমি আয়নার সামনে দাঁড়িয়ে নিজেকে প্রশ্ন করছ এবং নিজেই তার উত্তর দিচ্ছ। আমরা একটা নির্দিষ্ট করার জন্য একটি ফাংশন তৈরি করি। যদি এমন হয় যে সে একই কাজটি ওই ফাংশনের ভিতর কোন একটা জায়গায় আবার করা লাগছে তখন আমরা ওই ফাংশনের ভেতরেই আবার তাকে-ই কল করি। একেই বলে রিকার্ষন।

উদাহরণঃ

```
def factorial(n):
    print("factorial function has been called with n = " + str(n))
    if n == 1:
        return 1
    else:
        result = n * factorial(n-1)
        return result

print("Final result %s" %(factorial(5)))
```

আউটপুট:

```
factorial function has been called with n = 5
factorial function has been called with n = 4
factorial function has been called with n = 3
factorial function has been called with n = 2
factorial function has been called with n = 1
final result 120
```

এ **factorial** ফাংশন টি প্রথমে **5** এর জন্য এক্সিকিউট হওয়া শুরু হয় এবং যেহেতু **n == 1** নয় তাই প্রোগ্রামটি **else** স্টেটমেন্টে ঢুকে। তারপরের লাইনে **result** কাউন্ট করার সময় **factorial** ফাংশন নিজেকেই আবার কল করে এবং তখন আর্গুমেন্ট **n** এর মান হল  $(n-1)=(5-1)=4$  এভাবে একই ভাবে **1** পর্যন্ত এক্সিকিউট করে এবং রেজাল্ট রিটার্ন করে। এখানে আমাদের ফাংশনটি **n=1** এর জন্য শেষ হয়েছে। এই কন্ডিশন কে বলা হয় বেজ কন্ডিশন। কোন রিকার্সিভ ফাংশনে যদি বেজ কন্ডিশন না থাকে তাহলে ফাংশনটি ইনফাইনাইটলি চলতে থাকবে।

### অ্যানোনিমাস/ল্যাম্বডা ফাংশন (lambda)

পাইথনে অ্যানোনিমাস ফাংশন বলতে বোঝান নামহীন ফাংশন। পাইথনে ফাংশন ডিফাইন করার জন্য **def** কি ওয়ার্ড ব্যবহার করা হয়। তবে অ্যানোনিমাস ফাংশন ডিফাইন করার জন্য **lambda** কী-ওয়ার্ড ব্যবহার করা হয়।

এক্সপ্রেসন:

```
lambda arguments: expression
```

```
# Program to show the use of lambda functions
>>>double = lambda x : x * 2
>>>print(double(5))
10
```

**lambda** ফাংশনে যত ইচ্ছা আর্গুমেন্ট থাকতে পারে তবে কেবল মাত্র একটি এক্সপ্রেশন থাকে।

### গ্লোবাল ভ্যারিয়েবল

কোন ভ্যারিয়েবল যদি কোন ফাংশন বা কোন নির্দিষ্ট কোড ব্লকের বাইরে অর্থাৎ গ্লোবাল স্কেপে ডিক্লেয়ার করা হয় তাকে গ্লোবাল ভ্যারিয়েবল বলে। একটি গ্লোবাল ভ্যারিয়েবল কোডের যেকোন জায়গায়, যেকোন ফাংশনে ব্যবহার করা যায়।

### লোকাল ভ্যারিয়েবল

কোন ভ্যারিয়েবল যদি কোন ফাংশন বা কোন নির্দিষ্ট কোড ব্লকের ভিতরে ডিক্লেয়ার করা হয় তাকে লোকাল ভ্যারিয়েবল বলে। একটি লোকাল ভ্যারিয়েবল শুধু মাত্র এর নিজস্ব কোড ব্লকের ভিতরেই ব্যবহার করা যায়।

উদাহরণঃ

```
x = "global" #global variable

def foo():
    global x
    y = "local" #local variable
    x = x * 2
    print(x)
    print(y)

foo()

#output
globalglobal
local
```

এখানে global কি-ওয়ার্ড ব্যবহার করার কারণ হল আমরা x কে একটি গ্লোবাল ভ্যারিয়েবল হিসেবে ডিক্লেয়ার করেছি এখন আমরা যদি একে কোন কোড ব্লকের ভিতরে এর মান পরিবর্তন করতে চাই তখন গ্লোবাল ভ্যারিয়েবল এক্সেস করতে

global কি-ওয়ার্ড ব্যবহার করতে হয়। global কি-ওয়ার্ড ব্যবহার না করলে আমাদের এই এরর টি দেখাবে।

UnboundLocalError: local variable 'x' referenced before assignment

### নন-লোকাল ভ্যারিয়েবল

যদি কোন লোকাল ভ্যারিয়েবল কে এর নিজের স্কোপের বাহিরে ও ব্যবহার করতে হয় তখন 'nonlocal' কি-ওয়ার্ড ব্যবহার করে একে নন-লোকাল ভ্যারিয়েবল হিসেবে ডিক্লেয়ার করা হয়।

```
def myfunc1():
    x = "local variable "
    def myfunc2():
        nonlocal x
        x = " local variable value changed "
    myfunc2()
    return x
```

```
print(myfunc1())
```

output:

local variable value changed

এখানে যদি nonlocal কি-ওয়ার্ড ব্যবহার না করা হয় তবে আউট পুট আসবেঃ  
local variable

### কন্সট্রাক্টরস

কন্সট্রাক্টরস হল স্পেশাল টাইপ ফাংশন/ মেথড যা কিনা কল করা ছাড়াই এক্সি - কিউট হয়। কোন ক্লাসে এই কন্সট্রাক্টর ব্যবহার করলে এবং পরবর্তীতে সেই ক্লাসের ইন্সট্যান্স তৈরির সময় এই মেথডটি স্বয়ংক্রিয় ভাবেই কল হয় যাতে করে এর মাধ্যমে কিছু সেটআপ রিলেটেড কাজ করে নেয়া যায়। কন্সট্রাক্টরে চাইলে প্যারামিটার পাস করা যায় আবার না ও করা যায়। একটি কন্সট্রাক্টর ফাংশন তৈরি করার ক্ষেত্রে ফাংশনের নামের প্রথমে ও শেষে দুটি করে আন্ডারস্কোর দিতে হয়। কন্সট্রাক্টর ফাংশনের নাম হয় `__init__()`।

এই মেথড গুলোকে ভাষায় প্রকাশ করার সময় "dunders" বা "ডাণ্ডার ইনিট" এভাবে বলা হয়ে থাকে। আমরা যখন কন্সট্রাক্টর ছাড়া কোন ক্লাসের অবজেক্ট তৈরি করি তখন পাইথন একটি ডিফল্ট কন্সট্রাক্টর তৈরি করে যা আসলে কিছুই করে না।

```
class greeting():
    def __init__(self):
        print("Hellow")
    def user(name):
        print(name)

new_user = greeting()
new_user.user("Boss")
```

Hellow

Boss

এখানে Hellow আউটপুট পেতে আমরা শুধু ক্লাসের একটি অবজেক্ট তৈরি করতে হয়েছে। কিন্তু Boss আউটপুট পেতে সে ক্লাসের প্রপার্টি এক্সেস করতে হয়েছে।

পাইথনে কিছু বিশেষ ধরনের বিল্ট ইন মেথড আছে যেগুলোকে ম্যাজিক মেথড বলা হয়। এগুলার চেনার খুব সহজ উপায় হচ্ছে এদের নামের দুই ই দুটো করে আন্ডারস্কোর থাকে। অর্থাৎ, `__init__` মেথডের মত। এই মেথডের সঙ্গে ইতোমধ্যে আমাদের পরিচয় হয়েছে।

এই `__init__` মেথড বাদেও অনেক গুলো ম্যাজিক মেথড আছে পাইথনে। ম্যাজিক মেথডের খুব বহুল ব্যবহার দেখা যায় অপারেটর অভারলোডিং এর সময়। প্রত্যেকটি অপারেটর এর জন্যই একটি ম্যাজিক মেথড আছে। যেমন, `+` অপারেটর এর জন্য ম্যাজিক মেথডটি হচ্ছে `__add__`

অর্থাৎ, যদি আমাদের এমন একটি এক্সপ্রেশন থাকে  $x+y$  তখন এই মেথড টি কল হয় `x.__add__(y)`

কিছু কমন অপারেটরের ম্যাজিক মেথড

<code>__sub__</code>	-
----------------------	---



<code>__mul__</code>	<code>*</code>
<code>__truediv__</code>	<code>/</code>
<code>__floordiv__</code>	<code>//</code>
<code>__mod__</code>	<code>%</code>
<code>__pow__</code>	<code>**</code>
<code>__and__</code>	<code>&amp;</code>
<code>__xor__</code>	<code>^</code>
<code>__or__</code>	<code> </code>
<code>__lt__</code>	<code>&lt;</code>
<code>__le__</code>	<code>&lt;=</code>
<code>__eq__</code>	<code>==</code>
<code>__ne__</code>	<code>!=</code>
<code>__gt__</code>	<code>&gt;</code>
<code>__ge__</code>	<code>&gt;=</code>

এছাড়াও আরও অনেক ম্যাজিক মেথড আছে পাইথনে যেমন - `__len__`  
`__getitem__` `__setitem__` `__delitem__` `__iter__` `__contains__` ইত্যাদি

## জেনারেটরস

জেনারেটরস হল এক ধরনের ফাংশন যে ভ্যালু জেনারেট করে বা তৈরি করে। জেনারেটর ফাংশন কে চাইলে একটা নির্দিষ্ট জায়গায় থামিয়ে ঠিক সে জায়গা থেকে আবার শুরু করতে পারি। **range()** একটি জেনারেটর

ফাংশন। আমরা চাইলে নিজেরা ও জেনারেটর ফাংশন তৈরি করতে পারি।  
এর জন্য **yield** কি-ওয়ার্ড ব্যবহার করা হয়।

```
>>> a = range(3)
>>> a
range(0, 3)
>>> for i in a:
    print(i)

0
1
2
```

উদাহরণঃ

```
>>> def gen(end):
    for i in range(0,end+1,2):
        yield i

>>> data = gen(5)
>>> data
<generator object gen at 0x000001800794D410>
>>> next(data)
0
>>> next(data)
2
>>> next(data)
4
>>> next(data)
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#73>", line 1, in <module>
    next(data)
StopIteration
```

## কিছু বিল্ট-ইন ফাংশন

---

পাইথনে অনেক বিল্ট ইন ফাংশন আছে। সব গুলো লিখতে গেলে হয়তো কয়েক হাজার পৃষ্ঠার বই লিখা যেতে পারে তাও শেষ করা যাবে বলে মনে হয় না। আমরা এখানে কিছু ফাংশন নিয়ে আলোচনা করব যেগুলো সচরাসচর আমাদের কাজে লাগবে এবং এদের কাজ খুবই চমৎকার।

### chr()

---

এই ফাংশন কেবল একটি মাত্র ইন্টিজার আর্গুমেন্ট নেয়, এবং একটি ক্যারেক্টার ভ্যালু রিটার্ন করে। ইন্টিজার ভ্যালু হচ্ছে ক্যারেক্টারটির ইউনিকোড ভ্যালু।

```
>>> print(chr(279), chr(222), chr(345), chr(334))
>>> print(chr(340),chr(194),chr(358),chr(364),chr(321))
Ř Â ƒ Ů Ł
```

### map() filter()

---

#### map()

মনে কর, আমাদের একটি লিস্ট আছে যেখানে আমাদের এক সপ্তাহের তাপমাত্রা দেয়া আছে। এখন আমাদের সে সাত দিনের তাপমাত্রা গুলোকে ফারেনহাইটে নিতে হবে। আমরা সাধারনত প্রোগ্রামটি যেভাবে লিখব সেটি হল প্রথমে একটি সেলসিয়াস-ফারেনহাইটে নেয়ার ফাংশন লিখব তারপর লিস্টের উপাদান গুলোর মধ্যে লুপ চালিয়ে ফাংশন টাকে কল করব। এই পদ্ধতি কে সহজতর উপায়ে করা যায় map() ফাংশন দিয়ে। map() আর্গুমেন্ট হিসেবে একটি ফাংশন নেয় ও একাধিক ইটারেবল(লিস্ট, টুপল) অবজেক্ট নেয় এবং সে ইটারেবল অবজেক্টের প্রতিটি উপাদানের জন্য ফাংশন টি কল করে এবং একটি ম্যাপ অবজেক্ট রিটার্ন করে যা আমরা list,set ইত্যাদিতে ডেটা টাইপে পরিবর্তন করে নেই।

```
def celcius_to_fahrenheit(temp_in_celcius):
    temp = (temp_in_celcius*1.8)+32
    return temp
list_of_temp = [20,22,24,32,35,28,30]

for i in list_of_temp:
    print(celcius_to_fahrenheit(i))

print(list(map(celcius_to_fahrenheit,list_of_temp)))
```

আউটপুটঃ

```
68.0
71.6
75.2
89.6
95.0
82.4
86.0
#output for map()
[68.0, 71.6, 75.2, 89.6, 95.0, 82.4, 86.0]
```

যেহেতু map() ফাংশন আর্গুমেন্ট হিসেবে ফাংশন নেয় তাই আমরা চাইলে lambda ফাংশন ও ব্যবহার করতে পারি। উপরে সম্পূর্ণ প্রোগ্রামটি চাইলে এক লাইনে লিখা যাবে।

```
print(list(map(lambda x: (x*1.8)+32, list_of_temp)))
#output
```

```
[68.0, 71.6, 75.2, 89.6, 95.0, 82.4, 86.0]
```

এবার তাহলে দেখি একাধিক ইটারেবল অবজেক্টের জন্য map() কিভাবে ব্যবহার করতে হয়।

```
a = (3,4,5,6)
b = (4,5,6,7,8)

#without map()
for i in range(min(len(a),len(b))):
    result = a[i]+b[i]
    print(result)

#using map()
print(list(map(lambda x,y: x+y,a,b)))
```

আউটপুটঃ

```
7
9
11
13
[7, 9, 11, 13]
```

### **filter()**

ডেটা সেট থেকে কোন কন্ডিশনের ভিত্তিতে নির্দিষ্ট কিছু ডেটা নিয়ে আসার জন্য filter() ফাংশন ব্যবহার করা হয়। filter() ও map() এর মত একটি ফাংশন ও একটি

ইটারেবল অবজেক্ট প্যারামিটার হিসেবে নেয়। এবং ইটারেবল অবজেক্টের প্রতিটি উপাদানের ওপর ফাংশনটি প্রয়োগ করে।

```
a = range(1,100) #less memory consuming than a list

print(list(filter(lambda x: x%2==0, a)))
```

আউটপুটঃ

```
[2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36, 38, 40, 42,
44, 46, 48, 50, 52, 54, 56, 58, 60, 62, 64, 66, 68, 70, 72, 74, 76, 78, 80, 82,
84, 86, 88, 90, 92, 94, 96, 98]
```

filter() ফাংশনের জায়গায় map() দিয়ে দেখতে পার আউটপুট কি আসে।

এবার আমরা এই দুটি ফাংশনের একসাথে ব্যবহার শিখব। আমরা এমন একটি প্রোগ্রাম তৈরি করব যে ১ থেকে ১০০ পর্যন্ত প্রতিটি বিজোড় সংখ্যার বর্গের মান একটি লিস্ট রাখবে।

```
a = range(1,100)

print(list(map(lambda x:x**2,filter(lambda x:x%2==1,a))))
```

এখানে প্রথমে আমরা ১ থেকে ১০০ এর ভেতরের বিজোড় সংখ্যা গুলো ফিল্টার করেছি। তারপর সে ফিল্টার করা সংখ্যা গুলো র বর্গ করেছি এবং লিস্ট ইনপুট করেছি। এখানে একটা বিষয় হল, আমরা ফিল্টার করার পর বিজোড় সংখ্যা গুলোকে কোন লিস্ট বা টুপল কিছুতেই রাখি নি বরং সেগুলো একটি ফিল্টার অবজেক্ট ছিল। তারপর ও ম্যাপ ফাংশন ইটারেশন করতে পেরেছে তার কারণ হল ফিল্টার অবজেক্ট ও ইটারেবল অবজেক্ট।

এই প্রোগ্রামটাকেই যদি আমরা ভেঙ্গে করি তাহলে সহজেই বোঝা যাবে।

```
a = range(1,100)
b = filter(lambda x:x%2==1,a)
print(b)
c = map(lambda x:x**2,b)
print(c)
print(list(c))
```

আউটপুটঃ

```
<filter object at 0x0000018BB1EB3A58>
<map object at 0x0000018BB1EA1F60>
[1, 9, 25, 49, 81, 121, 169, 225, 289, 361, 441, 529, 625, 729, 841, 961,
1089, 1225, 1369, 1521, 1681, 1849, 2025, 2209, 2401, 2601, 2809, 3025,
3249, 3481, 3721, 3969, 4225, 4489, 4761, 5041, 5329, 5625, 5929, 6241,
6561, 6889, 7225, 7569, 7921, 8281, 8649, 9025, 9409, 9801]
```

### **eval() এবং exec()**

আমরা পাইথন ইন্টারপ্রেটারে অনেক গুলো ইংরেজি শব্দ লিখে দেই। ইন্টারপ্রেটার সেগুলো পড়ে বুঝে নেয় যে তাকে কি করতে হবে। eval() এবং exec() এমন দুটি ফাংশন যাদের প্যারামিটার হিসেবে একটি স্ট্রিং পাঠানো হয়। এবং তারা সেটা পড়ে পাইথন কোডে রূপান্তর করে আউটপুট দেখায়। তবে সে স্ট্রিং টি অবশ্যই পাইথনের ভ্যালিড এক্সপ্রেশন বা স্টেটমেন্ট হতে হবে।

```
>>> eval("print('i love programming')")
i love programming
>>> exec("print('i love programming')")
i love programming
```

এখন মনে হতে পারে, যদি দুটো ফাংশন একই কাজ ই করে তাহলে দুটো ফাংশনের কি দরকার। দুটো ফাংশন আসলে একই কাজ করে না। `eval()` প্রধানত কোন এক্সপ্রেশনের মান নির্ণয় করে। অন্যদিকে `exec()` স্টেটমেন্ট এক্সিকিউট করে। এক্সপ্রেশন এবং স্টেটমেন্টের প্রধান পার্থক্য হচ্ছে এক্সপ্রেশনে কোন ভ্যারিয়েবলের মান অ্যা সাইন করা হয় বা কোন এরিথমেটিক অপারেশন চালানো হয় অন্য দিকে স্টেটমেন্ট হল কোন এক্সপ্রেশন কে পরিবর্তন করতে প্রভাবক হিসেবে কাজ করে(লুপ, কন্ডিশনাল)

```
>>> exec("for i in range(10): print(i)")
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
```

`exec()` ফাংশন যে স্ট্রিং এক্সিকিউট করতে পেরেছে `eval()` সে একই স্ট্রিং কে এক্সিকিউট করতে পারবে না কারন এটি একটি স্টেটমেন্ট।

```
>>> eval("for i in range(10): print(i)")
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#8>", line 1, in <module>
    eval("for i in range(10): print(i)")
  File "<string>", line 1
    for i in range(10): print(i)
    ^
SyntaxError: invalid syntax
```



স্ট্রিং কে ভ্যারিয়েবলে রেখে সে ভ্যারিবলকে আর্গুমেন্ট হিসেবে পাস করলে ও একই আউটপুট পাওয়া যায়।

```
>>> a = 'for i in range(10):print(i)'
>>> exec(a)
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
>>> eval(a)
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#30>", line 1, in <module>
    eval(a)
  File "<string>", line 1
    for i in range(10):print(i)
    ^
SyntaxError: invalid syntax
```

কোন ফাংশনকে ও চাইলে প্যারামিটার হিসেবে পাস করা যায়। সেক্ষেত্রে একই ফাংশনের জন্য eval() ও exec() ভিন্ন ভিন্ন আউটপুট দিবে।

```
>>> def function(argument):
    print(f"Argument = {argument}")
    return argument*2

>>> eval('function(10)')
Argument = 10
20
```

```
>>> exec('function(10)')
Argument = 10
```

### **str() এবং repr()**

দুটো ফাংশনই ডেটাকে 'স্ট্রিং' টাইপ করে রিপ্রেজেন্টেশনের জন্য ব্যবহার করা হয়। str() ব্যবহার করা হয় এন্ড ইউজার দেব আউটপুট দেয়ার জন্য যা সহজেই রিডেবল অন্যদিকে repr() ব্যবহার করা হয় ডিবাগিং এবং ডেভেলপিং এর সময় যা প্রোগ্রামারকে ডেটা/অবজেক্টের পুরো ডিটেইলস (কোন ক্লাসের,কোন ফাংশনের অবজেক্ট) সহ আউটপুট দেয়।

str() কে `__str__` (dunder str method) এবং repr() কে `__repr__` (dunder repr method) দ্বারা রিপ্রেজেন্ট করা হয়।

উদাহরণঃ

```
string = 'hello world'
print (str(string))
print (repr(string))
```

আউটপুটঃ

hello world

'hello world'

উদাহরণঃ

```
from datetime import datetime
today = datetime.now()

# prints "readable" format for date-time object
print str(today)
# prints the "official" format of date-time object
print repr(today)
```

আউটপুটঃ

2018-09-24 10:57:14.216514

datetime.datetime(2018, 9, 24, 10, 57, 14, 216514)

---

## অনুশীলনী

---

**সমস্যা ১** একটি পরিক্ষায় নাম্বার দেয়ার পদ্ধতি হল যদি একাধারে একাধিক উত্তর সঠিক হয় তাহলে প্রতিটি সঠিক উত্তরের জন্য পূর্ববর্তী নাম্বারের সাথে এ 1 যোগ হবে এবং ভুল হলে এই এখন পর্যন্ত হওয়া মোট নাম্বার মূল নাম্বারের সাথে যোগ হয়ে টেম্পোরারি নাম্বার আবার 0 হয়ে যাবে। 'O' = সঠিক উত্তর এবং 'X' = ভুল উত্তর। অর্থাৎ, যদি আমাদের স্কোর কার্ড **OOXXOXXOOO** এমন হয় তাহলে আমাদের নাম্বার গণনা হবে **1+2+0+0+1+0+0+1+2+3** এভাবে। অর্থাৎ, এই ইনপুটের জন্য আমাদের মোট নাম্বার হবে **10**।

আমরা, একটি ফাংশন ব্যবহার করে এর সমাধান করব। যে ফাংশন টি একটি স্ট্রিং ইনপুট নিবে যা হল আমাদের উত্তর গুলোর কন্টেনশন। আমরা ফাংশন টির নাম দিয়েছি counter() এ ফাংশনের একটি ভ্যারিয়েবল হল total যাতে আমরা আমাদের মোট নাম্বার রাখব। এর পরের ভ্যারিয়েবল হল টেম্পোরারি নাম্বার রাখার জন্য যা আমাদের প্রতিটি সঠিক উত্তরের জন্য ১ করে বাড়বে ও ভুল উত্তরের জন্য আবার ০ শূন্য তে ফিরে আসবে।

এখন স্ট্রিং থেকে প্রতিটি উত্তর আলাদা করে চেক করার জন্য আমরা একটি লুপ চালাবো। লুপে **i** হল ইটারেটর এবং **string** হল ইটারেবল। এখন **i == 'O'** (সঠিক উত্তর) পেলেই আমরা **increment** ভ্যারিয়েবলের সাথে এক যোগ করছি। এবং **increment** এর মান মোট নাম্বারের সাথে যোগ করে দিচ্ছি। অন্যদিকে **i == 'X'** (ভুল উত্তর) পেলেই আমরা **increment** ভ্যারিয়েবলের মান আবার 0 শূন্য করে দিচ্ছি। তাহলেই আমরা পরের বার

আবার যখন `i=="O"` পাব তখন আমরা আবার ১ থেকে নান্বারিং করা শুরু করতে পারব।

## সমাধান

```
def counter(string):
    total = 0
    increament = 0
    for letter in string:
        if letter == 'O':
            increament += 1
            total += increament
        else:
            increament = 0
    return total

if __name__ == "__main__":
    string = str(input())
    print(counter(string))
```

**সমস্যা ২** এখন আমরা “ডাইসারিয়াম নান্বার” বের করার জন্য একটি প্রোগ্রাম লিখব। কোন একটি নান্বারের ডিজিটের ইন্ডেক্সের মানকে স্ব স্ব ডিজিটের পাওয়ার হিসেবে বসিয়ে তাদের মান গুলোকে যোগ করলে যোগফল যদি নান্বারের সমান হয় তাহলে সে নান্বার কে “ডাইসারিয়াম নান্বার বলে” মনে কর একটি নান্বার হল “175” এখন 1 এর ইন্ডেক্স হল 1, (শূন্য প্রযোজ্য নয়) 7 এর ইন্ডেক্স হল 2 এবং 5 এর ইন্ডেক্স হল 3. তাহলে  $1+7^2+5^3 = 175$  হয় তাহলে এটি একটি “ডাইসারিয়াম নান্বার”  $1 + 49 + 125 = 175$ . মানে এটি একটি ডাইসারিয়াম নান্বার।

এই সমস্যা সমাধান করার জন্য আমরা একটি ফাংশন লিখব যা আমাদের বলে দিবে কোন একটি সংখ্যা ডাইসারিয়াম সংখ্যা কি না। **isDisarium()** ফাংশনের প্যারামিটার **num** এর মধ্যে আমরা আমাদের সংখ্যা টি পাঠাবো। এরপর আমাদের প্রথম কাজ হচ্ছে সংখ্যা টি তে কতটি ডিজিট আছে তা জেনে নেয়া। এর জন্য আমরা এর লেনথ জেনে নিলেই পারি। কিন্তু, সংখ্যা টি যেহেতু একটি ইন্টিজার

অবজেক্ট এবং পাইথনে ইন্টিজার অবজেক্টের জন্য কোন **len()** অ্যাট্রিবিউট নেই তার জন্য আমাদের একটু ঘুরিয়ে এর লেন্থ জেনে নিতে হবে। আমরা ইন্টিজার কে প্রথমে স্ট্রিং টাইপে পরিবর্তন করে তারপর এর লেন্থ জেনে নিয়েছি এবার **num** কে আমরা একটি ভ্যারিয়েবল **temp** এ রেখেছি এবং যোগফল রাখার জন্য একটি **result** ভ্যারিয়েবল নিয়েছি।

আমরা সংখ্যাটির শেষ ডিজিট থেকে ক্যালকুলেশন শুরু করব। এখানে আমাদের সংখ্যা **175** এর শেষ ডিজিট হল **5**, এবং তা পাওয়ার জন্য আমরা সংখ্যা কে **10** দিয়ে ভাগ করলে এর ভাগশেষ হিসেবে শেষ ডিজিট টি পেয়ে যাব। এবার এই শেষ ডিজিটে এর ইন্ডেক্সের ভ্যালু কে পাওয়ার হিসেবে বসিয়ে এর মান বের করতে হবে। এখানে **5** এর ইন্ডেক্স হল **3**. আমাদের **power** ভ্যারিয়েবলের মান ও **3** কারন আমরা এতে পুরো সংখ্যা টির লেন্থ এর মান রেখেছি।

`(length == index_of_last_digit)`

এবার **temp\_result** ভ্যারিবলে **last\_digit\*\*power** এর মান রেখে **result** ভ্যারিয়েবলে **temp\_result** এর মান যোগ করে দিয়েছি। এতটুকু পর্যন্ত আমাদের একটা ডিজিট(লাস্ট ডিজিটের কাজ শেষ)। এরপরে প্রতিটি ডিজিটের জন্য আমরা **power** এর মান **1** করে কমিয়েছি এবং আমাদের নাম্বার(**temp**) থেকে প্রতিবার লাস্টের ডিজিট বাদ দিয়ে **(temp//10)** নাম্বার কে আপডেট করেছি। এভাবে যতক্ষন পর্যন্ত সংখ্যায় ডিজিট শেষ না **temp != 0** হবে ততক্ষন আমরা এই লুপ চালাবো। এরপর কন্ডিশন চেক করে যদি **result == num** হয় তাহলে **True** অন্যথায় ফাংশন আমাদের **False** রিটার্ন করবে।

সমাধানঃ

```
def isDisarium(num):
    power = len(str(num))
    temp = num
    result = 0
    while temp != 0:
        last_digit = temp%10
        temp_result = last_digit ** power
        result += temp_result
        temp = temp//10
```

```

    power -= 1
    temp = temp//10

    if result == num:
        return True
    else:
        return False

num = int(input())
if isDisarium(num):
    print(f"{num} is a Disarium Number")
else:
    print(f"{num} is not a Disarium Number")

```

**সমস্যা ৩** একটি লিস্ট **a\_list** এবং একটি একটি ইন্টিজার **k** দেয়া থাকবে। লিস্টের উপাদান গুলোর মধ্যে এমন জোড়া বের করতে হবে যাদের যোগফল **k** দ্বারা নিঃশেষে বিভাজ্য। এবং এমন জোড়ার সংখ্যা কয়টি তা বের করতে হবে। লিস্টে জোড়া গুলো পাশাপাশি না থাকলে ও হবে। ধর, লিস্টের **a\_list[0] + a\_list[3]** এর যোগফল যদি **k** দিয়ে নিঃশেষে বিভাজ্য হয় তাহলে ও সেই জোড়াকে গণনা করতে হবে।

```
a_list = [1,2,3,5,1,2]
```

```
k = 4
```

এখানে ৪ দিয়ে নিঃশেষে বিভাজ্য এমন জোড়া গুলো হলঃ

```
a_list[0] + a_list[2] = 4
```

```
a_list[1] + a_list[5] = 4
```

```
a_list[2] + a_list[3] = 8
```

`a_list[2] + a_list[4] = 4`

তার মানে আমাদের আউটপুট হবে 4। কারন চারটি জোড়া এমন যাদের যোগফল  $k$  দ্বারা নিঃশেষে বিভাজ্য।

সমাধানঃ

```
# Complete the divisibleSumPairs function below.
def divisibleSumPairs(a_list,k):
    count = 0

    for i in range(len(a_list)-1):
        for j in range(i+1,len(a_list)):
            if (a_list[i] + a_list[j])% k == 0:
                count += 1
    return count

if __name__ == '__main__':
    ar = list(map(int, input().strip().split()))
    k = int(input())
    result = divisibleSumPairs(ar, k)

    print(result)
```

এই প্রোগ্রাম টা নিজে নিজে বোঝার চেষ্টা কর।

## অধ্যায় ৬

### এক্সেপশন

প্রোগ্রাম লিখার সময় যদি ভুল হয় এবং প্রোগ্রামটি যদি পাইথন ইন্টারপ্রেটার পড়তে না পারে বা রান করার সময় ক্র্যাশ করে তখন পাইথন সেটা আমাদের মেসেজের মাধ্যমে জানিয়ে দেয়। এই ভুল গুলোকেই এক্সেপশন বলে। এই অধ্যায়ে আমরা বেশ কিছু এক্সেপশন এর সাথে পরিচিত হব এবং এদের কবলে পড়লে কিভাবে মুক্তি পেতে হয় সে পদ্ধতি সম্পর্কে জানব।

### কমন এক্সেপশন ( exceptions )

পাইথন প্রোগ্রামিং করার সময় সচরাচর যে এরর বা এক্সেপশন গুলো প্রায়শই দেখতে পাব সেগুলো কি এবং কেন হয় তার বেশ কয়েকটা এখানে দিলামঃ

**TypeError:** কোন ফাংশন বা অপারেশন যে টাইপের ডেটা দেয়ার কথা যদি ভিন্ন টাইপের কোন ডেটা দিয়ে অপারেশন চালানোর চেষ্টা করা হয় তখন **TypeError** দেখায়।

**AttributeError:** যখন কোন ফাংশনের "এট্রিবিউট" এসাইন বা পাস করা না হয় বা কোন কারনে ফেইল করে তখন এই এরর রেইজ হয়।

**IOError:** যখন I/O(ইনপুট/আউটপুট) অপারেশন যেমনঃ প্রিন্ট ফাংশন, বিল্ট-ইন **open()** ফাংশন কোন কারণে ঠিকমত এক্সিকিউট না হয় তখন এমন এরর দেখায়।

**ImportError:** অন্য কোন মডিউল বা মেথড ইম্পোর্ট না হলে ইম্পোর্ট-এরর মেসেজ দেখায়।

**IndexError:** ইটারেবল অবজেক্টের ইন্ডেক্সের মান উপাদান সংখ্যার চেয়ে বেশি হয়ে গেলে।

**KeyError:** দেখায় যদি এমন কোন 'কি' কল করা হয় যা ডিকশনারি তে এক্সিস্টিং 'কি' সেটের মধ্যে নেই।



**KeyboardInterrupt:** প্রোগ্রাম রান করার সময় যদি কিবোর্ড থেকে অপ্রয়োজনীয় কি প্রেস (সাধারনত Ctrl+C) করা হয়।

**NameError:** যদি লোকাল বা গ্লোবাল কোন ভ্যারিয়েবলের নাম না পাওয়া যায়

**OSError:** যদি সিস্টেম-সম্পর্কিত কোন এরর থাকে

**SyntaxError:** যদি যথাযথ সিন্ট্যাক্স ব্যবহার না করা হয় কিংবা ভুল সিন্ট্যাক্স ব্যবহার করা হয়।

**ValueError:** ভ্যালু যদি ঠিক ভাবে ইনপুট দেয়া না হয়।

## এক্সেপশন হ্যান্ডেলিং

---

আমরা যে এক্সেপশন গুলো নিয়ে আলোচনা করেছি এগুলো হ্যান্ডেল করার জন্য try-except স্টেটমেন্ট আছে। হ্যান্ডেল মানে এই না যে এরর দেখাবে না। সাধারণত পাইথন আমাদের প্রকৃত যে এরর তার সাথে আরও অনেক ডেটা প্রিন্ট করে। পাশাপাশি অনেক সময় প্রকৃত এরর টাকে ট্রেস করা যায় না। এক্সেপশন হ্যান্ডেলিং প্রোগ্রামের প্রকৃত এরর নির্ণয় করা হয় এবং প্রোগ্রামকে ক্র্যাশ করা থেকে রক্ষা করে।

### try-except

try ব্লকে মূল কোড লিখা হয় এবং সে কোড থেকে যে এরর আশার সম্ভাবনা আছে সেগুলো লিখা হয় except ব্লকে।

```
# import module sys to get the type of exception
import sys

randomList = ['a', 4, 0, 2]

for entry in randomList:
    try:
        print("The entry is", entry)
        ent = int(entry)
```

```

r = 1/ent
print("The result:",entry,"is",r,"\n")
except:
    print("Oops!",sys.exc_info()[0],"occured.")
    print("Next entry.")
    print()

```

আউটপুটঃ

```

The entry is a
Oops! <class 'ValueError'> occured.
Next entry.

The entry is 4
The result: 4 is 0.25

The entry is 0
Oops! <class 'ZeroDivisionError'> occured.
Next entry.

The entry is 2
The result: 2 is 0.5

```

যদি try-except স্টেটমেন্ট ব্যবহার করা না হতো তাহলে প্রথম ইটারেশনে একবার এরর দেখিয়ে প্রোগ্রাম ক্র্যাশ করত। আমরা বুঝতে পারতাম না কোন ডেটার জন্য কি এরর দেখাচ্ছে। এভাবে আমরা প্রতিটি এরর আলাদাভাবে হ্যান্ডেল করতে পারি।

```

my_dict = {"1": "Bangladesh", "2": "Japan", "3": "Canada"}
try:
    value = my_dict["4"]
except KeyError:
    print("No key of this name")

```

## finally

ফাইনালি স্টেটমেন্ট try-except এর পরে ব্যবহার করা হয়। try বা except যেকোন স্টেটমেন্ট এক্সিকিউট হওয়ার পর অবশ্যই finally স্টেটমেন্ট এক্সিকিউট হবে।

```
my_list = [1,2,3,4,5]

try:
    print(my_list[4])
except IndexError:
    print("Index value exceeded")
finally:
    print("Whatever happens i will be executed")
```

আউটপুটঃ

5

Whatever happens i will be executed

## try-except-else

try-except এর সাথে আরেকটি স্টেটমেন্ট ব্যবহার করা হয় "else"। যখন কোডে কোন এরর পায় না তখনই কেবল else স্টেটমেন্ট এক্সিকিউট হয়।

উদাহরণ

```
my_list = [1,2,3,4,5]

try:
    print(my_list[4])
except IndexError:
    print("Index value exceeded")
else:
    print("Excuted Successfully")
```

```
finally:  
    print("Whatever happens i will be executed")
```

এখানে যদি ইন্ডেক্স ভ্যালু চেঞ্জ করে 6 করে দেই তাহলে else স্টেটমেন্ট এক্সিকিউট হবে না।

## অধ্যায়: ৭

### অবজেক্ট ওরিয়েন্টেড প্রোগ্রামিং ইন পাইথন

পাইথন একটি অবজেক্ট ওরিয়েন্টেড প্রোগ্রামিং ল্যাংগুয়েজ। প্রকৃতপক্ষে পাইথনে সবকিছুই(ডেটা,লিস্ট,সেট,টুপল,ইন্টিজার,ফাংশন...) একেকটি অবজেক্ট। এই অধ্যায়ে আমরা ক্লাস, অবজেক্ট ও অবজেক্ট ওরিয়েন্টেড প্রোগ্রামিং এর ভিত্তি গুলো নিয়ে আলোচনা করব।

#### ক্লাস (class)

ক্লাস হচ্ছে একটি প্রোটোটাইপ যা একটি অবজেক্টের আচরণ নির্ধারণ করে। একটি ক্লাসের অবজেক্ট গুলো কেমন হবে বা তাদের কেমন বৈশিষ্ট্য থাকবে তা একটি ক্লাসে ডিফাইন করা থাকে। অর্থাৎ ক্লাস হচ্ছে একটি ব্লু-প্রিন্ট যার প্যাটার্ন অনুযায়ী সব গুলো অবজেক্ট তৈরি হয়।

ধরা যাক, আমাদের একটা বাড়ি বানানোর নকশা আছে। এখন ঐ নকশা দেখে আমরা যতগুলো বাড়ি বানাবো সব গুলো হবে সেই নকশার একেকটা অবজেক্ট এবং সেই নকশাটি হবে এদের ক্লাস।

পাইথনের ক্লাস হচ্ছে C++ এবং Modula-3 এর ক্লাস মেকানিজমের সংমিশ্রণ।পাইথনে ক্লাস ডিফাইন করার জন্য "class" কি-ওয়ার্ড ব্যবহার করা হয়।

ক্লাস এক্সপ্রেশন:

```
class className:
    'Optional class documentation string'
    class_suite
```

ক্লাসের ডকুমেন্টেশন স্ট্রিং কে চাইলে className.\_\_doc\_\_ দিয়ে এক্সেস করা যায়। class\_suite ব্লকে ক্লাসের সব কম্পোনেন্ট স্টেটমেন্টস লিখা থাকে।

#### অবজেক্ট(object)

কোন ক্লাসের অবজেক্ট হল সেই ক্লাসের সকল প্রপার্টি ধারণ করা একটি ভ্যারিয়েবল। অবজেক্ট কে ইন্সট্যান্স ও বলা হয়। প্রত্যেকটি অবজেক্ট ই একটি নির্দিষ্ট টাইপের। ক্লাসের অবজেক্ট-কে দুই ভাবে তৈরি করা যায়। অ্যাকট্রিবিউট

রেফারেন্স ও ইন্সটেন্সিয়েশন। অ্যাট্রিবিউট হল কোন ক্লাসের ভেতরে থাকে এর প্রোপারটিস, মেথডস ইত্যাদি।

অ্যাট্রিবিউট রেফারেন্স এর ক্ষেত্রে আমরা যখন কোন ক্লাসের অবজেক্ট তৈরি করি তখন সেটি একটি ব্ল্যাংক অবজেক্ট থাকে যতক্ষণ পর্যন্ত না আমরা সে ক্লাসের কোন ফাংশন / মেথড / অ্যাট্রিবিউট কে কল না করি।

উদাহরণঃ

```
>>>class Home()
    length = int(6)
    width = int(5)
    area = length*width

>>>new_home = Home()  orr is an object of 'Home' class

>>>print(new_home)
<__main__.Home object at 0x711b8384a8>

>>>print(new_home.area)
30

>>>print(new_home.length)
6
```

+প্রথমে যখন আমরা শুধুমাত্র (new\_home) প্রিন্ট করেছি তখন আমাদের অবজেক্টটির এড্রেস আউটপুট দিয়েছে। এরপর আমরা ওই ক্লাসের বিভিন্ন অ্যাট্রিবিউট এক্সেস করেছি। আমরা এতক্ষণ যে অ্যাট্রিবিউট গুলো নিয়ে কাজ করলাম সেগুলো ছিল ডেটা মেম্বর কিন্তু প্রয়োজনে ক্লাসের ভেতর ফাংশনও (মেথড) ডিক্লেয়ার করা যায়।

```
class Student:
    name = "John"
    roll = 67
    def admission():
        print("Student has been admitted")
```

এখানে আমরা একটি স্টুডেন্ট ক্লাস তৈরি করেছি, যার ক্লাস ভ্যারিয়েবল বা ডেটা মেম্বর হচ্ছে name এবং roll এবং একটি মেথড তৈরি করলাম admission(). এখন আমরা এই ক্লাসের প্রপার্টি গুলো ব্যবহার করতে পারব।

```
>>> Student.name
'John'
>>> Student.roll
67
>>> Student.admission()
Student has been admitted
```

আমরা এখনো এই ক্লাসকে ইন্সট্যানশিয়েট করিনি অর্থাৎ ক্লাসের কোন অবজেক্ট তৈরি করি নি। এবার দেখা যাক আমরা একটা ইন্সট্যান্ট বা অবজেক্ট তৈরি করলে কি হয়।

```
>>> new_student = Student()
>>> new_student
<__main__.Student object at 0x000001E8BF8D0BA8>
>>> type(new_student)
<class '__main__.Student'>
```

এই অবজেক্ট দিয়ে আমরা Student ক্লাসের অ্যাট্রিবিউট এবং মেথডস গুলো ব্যবহার করার চেষ্টা করি।

```
>>> new_student.name = "Don"
>>> new_student.roll = 94
```

চল দেখি এই ছাত্র কে ভর্তি করানো যায় কিনা মানে admission() মেথড কে কল করা যায় কিনা।

```
>>> new_student.admission()
```

তখন ই পাইথন আমাদের এমন একটি এরর দেখাবে।

"TypeError: admission() takes 0 positional arguments but 1 was given"

এখন প্রশ্ন হচ্ছে এই আর্গুমেন্ট আসল কোথা থেকে আমরা তো কোন আর্গুমেন্ট ই পাঠাই নি।

এর পেছনের ঘটনা হল, আমরা যখন কোন ক্লাসের অবজেক্ট দিয়ে কোন মেথড কে কল করি তখন সেই মেথডের প্রথম আর্গুমেন্ট হিসেবে সেই অবজেক্ট টি পাঠানো হয়। এখন আমাদের কি করা উচিত। একটি প্যারামিটার দেয়া উচিত। তুমি চাইলে যে কোন কিছুই দিতে পারো। তবে পাইথনে স্ট্যান্ডার্ড হিসেবে self ব্যবহার করা হয়। অর্থাৎ self কোন কি ওয়ার্ড নয়। পাইথন ক্লাসের কোন ফাংশন যখন কোন অবজেক্ট দ্বারা কল করা হয় তখন সেটি মেথড হয়ে যায়। এখানে ফাংশন এবং মেথডের তফাৎটা হচ্ছে মেথড ফাংশনের চাইতে একটি আর্গুমেন্ট বেশি নেয় এবং সেটি হচ্ছে সেই অবজেক্ট। ইন্টারপ্রেটারে ক্লাস এবং অবজেক্ট থেকে আলাদা আলাদা করে একই ফাংশনের টাইপ যাচাই করলেই ভিন্নতা দেখতে পাবে।

```
>>>type(Student.admission)
<class 'function'>
>>>type(new_student.admission)
<class 'method'>
```

মেথডের এক্সপ্রেশন

Class.method(object, \*args)

এই ব্যপারটাই ঘটে যখন আমরা কোন অবজেক্ট থেকে কোন মেথড কে কল করি।

```
object.method(*args)
```

অর্থাৎ, কোন একটা ক্লাসের মেথডের প্রথম প্যারামিটার হচ্ছে সেই অবজেক্ট নিজেই।

কোন অবজেক্টে ক্লাস অ্যাট্রিবিউট কল করার সময় যদি সে অ্যাট্রিবিউট একটি ফাংশন(মেথড) হয় তখন যে আর্গুমেন্ট গুলো পাস করা হয় সেগুলো সে অবজেক্টের মধ্যে অ্যাসাইন হয় না যথক্ষণ না আমরা self ব্যবহার করে তার মধ্যে ভ্যালুটা পাস করি। খুব গোল মেলে লাগছে নিশ্চয়ই!

উদাহরণের সাহায্যে বোঝার চেষ্টা করি...



```
>>>class Student:
    def admission(self,name,roll):
        self.name = name
        return self.name, roll

>>>new_student = Student()
>>>new_student.admission("John",67)
'John', 67
>>>new_student.name
John
>>>new_student.roll
Traceback (most recent call last):
AttributeError: 'Student' object has no attribute 'roll'
```

আমরা একটি Student ক্লাস তৈরি করেছি এবং new\_student নামে তার একটি অবজেক্ট তৈরি করেছি।

new\_student অবজেক্ট এর সাথে আমরা যখন Student ক্লাসের admission() মেথড কে কল করছি তখন এর প্যারামিটার এ name এবং roll আর্গুমেন্ট পাস করছি।

admission() মেথডের দিকে খেয়াল করলে দেখব আমরা name আর্গুমেন্ট টি কে self.name এর ভেতর রাখছি। যেহেতু self হচ্ছে new\_student অবজেক্ট নিজেই তার মানে আমরা name আর্গুমেন্ট এর ভ্যালুকে new\_student অবজেক্টের name হিসেবে অ্যাসাইন করছি। কিন্তু roll আর্গুমেন্ট এর ক্ষেত্রে তা করিনি।

তাই আমরা যখন new\_student থেকে admission() মেথডের আর্গুমেন্ট গুলো পাস করছি তখন সেগুলো ঠিকই পাস হচ্ছে, কিন্তু শুধু মাত্র name আর্গুমেন্টের ভ্যালু টা ই সে অবজেক্টের মধ্যে অ্যাসাইন হচ্ছে। তাই যখন new\_student.name কুয়েরি চালাই তখন পাইথন আমাদের অবজেক্টটির name আর্গুমেন্ট এর ভ্যালু দেখাচ্ছে কিন্তু যখন

new\_student.roll জানতে চাচ্ছি তখন পাইথন আমাদের বলছে।

“ Student ক্লাসের অবজেক্টের roll নামে কোন অ্যাট্রিবিউট নেই। ”

এর কারণ আমরা roll আর্গুমেন্ট পাস করেছি ঠিকই কিন্তু সে ভ্যালু টাকে অবজেক্টের roll হিসেবে অ্যাসাইন করে দেই নি।

### **ক্লাস ভ্যারিয়েবল**

ক্লাসের যে ভ্যারিয়েবল গুলো ওই ক্লাসের সকল অবজেক্ট ব্যবহার করতে পারে সেগুলোই হল ক্লাস ভ্যারিয়েবল।

ক্লাস ভ্যারিয়েবল ক্লাসে ভেতরে ডিফাইন করা হলে ও যেকোন মেথডের বাহিরে ডিফাইন করা হয়।

### **ইন্সটেন্স ভ্যারিয়েবল**

যে ভ্যারিয়েবল ক্লাসের কোন মেথডের ভেতর ডিফাইন করা হয় তাকে ইন্সট্যান্স ভ্যারিয়েবল বলে।

### **ডেটা মেম্বার**

ক্লাস ভ্যারিয়েবল এবং ইন্সট্যান্স ভ্যারিয়েবল কে ওই ক্লাসের ডেটা মেম্বার বলে।

## অবজেক্ট ওরিয়েন্টেড প্রোগ্রামিং এর ভিত্তি

### ইনহেরিটেন্স (Inheritance)

অবজেক্ট ওরিয়েন্টেড প্রোগ্রামিং এর সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ বিষয়টি হচ্ছে ইনহেরিটেন্স। ইনহেরিটেন্স অর্থ উত্তরাধিকার। প্রোগ্রামিং এ একটি ক্লাসের ডেটা অন্য ক্লাস উত্তরাধিকার সূত্রে ব্যবহার করার পদ্ধতিকে ইনহেরিটেন্স বলে। যে ক্লাসের ডেটা ব্যবহার করা হয় তাকে প্যারেন্ট ক্লাস বা বেজ ক্লাস বলে। আর যে ক্লাস ডেটা ব্যবহার করে তাকে চাইল্ড ক্লাস বা ডিরাইভড ক্লাস বলে। ইনহেরিটেন্স প্রোগ্রামে রিডাভেন্সি কমায়, প্রোগ্রামকে লাইট ওয়েট করে।

```
class <parent_class>:
    <class_suite>

class <child_class>(parent_class):
    <class_suite>
```

উদাহরণঃ

```
class Parent:
    def assets(self):
        print("Assets of parents are inherited by child")

class Child(Parent):
    pass

child1 = Child()
child1.assests()
```

আউটপুটঃ

Assets of parents are inherited by  
child

এখানে আমরা Child ক্লাসে কোন মেথড ব্যবহার করি নি। তবুও আমরা Parent ক্লাসের মেথড ব্যবহার করতে পারছি। কারণ এখানে Parent ক্লাসের প্রপার্টি গুলো Child ক্লাস ইনহেরিট করেছে।

## মাল্টিপল ইনহেরিটেন্স

---

একটি ক্লাস একই সাথে একাধিক ক্লাস কে ইনহেরিট করতে পারে। সেক্ষেত্রে ডিরাইভড ক্লাসের প্যারেনথিসিস এর ভেতর প্রতিটা বেজ ক্লাসের নাম উল্লেখ কর দিতে হয়।

```
class <parent_class_one>:
    <class_suite>

class <parent_class_two>:
    <class_suite>

class <child_class>(<parent_class_one>,<parent_class_two>):
    <class_suite>
```

একে মাল্টিপল ইনহেরিটেন্স বলে।

উদাহরণঃ

```
class Father:
    def hero(self):
        print( "Every father is a hero")

class Mother:
    def warrior(self):
```

```

        print("Every mother is a warrior")

class Child(Father,Mother):
    def life(self):
        print("Child's life is inherited from Father and Mother")

we = Child()
we.life()
we.hero()
we.warrior()

```

আউটপুটঃ

Child's life is inherited from Father and Mother

Every father is a hero

Every mother is a warrior

### মাল্টিলেভেল ইনহেরিটেন্স

---

যদি একটি ডিরাইভড ক্লাসের ও আরও ডিরাইভড ক্লাস থাকে তখন একে মাল্টি লেভেল ইনহেরিটেন্স বলে।

```

class A:
    <class_suite>

class B(A):
    <class_suite>

class C(B):
    <class_suite>

```

## উদাহরণঃ

```

class Grand:
    def ancestor(self):
        print( "I am the Grand Class")

class Parent(Grand):
    def second_generation(self):
        print("I am inherited from Grand Class")

class Child(Parent):
    def new_generation(self):
        print("We are third generation")

we = Child()
we.new_generation()
we.second_generation()
we.ancestor()

```

কোন ক্লাস কোন ক্লাসের চাইল্ড ক্লাস বা কোনটি কোন ক্লাসের অবজেক্ট তা চেক করার জন্য `issubclass()` ও `isinstance()` দুটো বিল্ট ইন ফাংশন ব্যবহার করা হয়।

`isinstance()` ফাংশনটি দুটো প্যারামিটার নেয়। প্রথমটি হল অবজেক্ট, দ্বিতীয়টি একটি ক্লাস এবং এটি বুলিয়ান ভ্যালু রিটার্ন করে। যদি অবজেক্ট টি ওই ক্লাসের হয় তাহলে `True` অন্যথায় `False` রিটার্ন করে।

```

>>> isinstance(we,Child)
True
>>> isinstance(we,Parent)
True

```

`issubclass()` মেথড ব্যবহার করা হয়, ক্লাস ইনহেরিটেন্স চেক করার জন্য।

```

>>> issubclass(Child,Parent)
True

```

```
>>> issubclass(Parent,Child)
False
```

## পলিমরফিজম (Polymorphism)

পলি অর্থ একাধিক এবং মরফিজম অর্থ কাঠামো। কোন কিছু কে একাধিক কাঠামো দেয়া কে পলিমরফিজম বলে। প্রোগ্রামিং এ পলিমরফিজম বলতে বোঝায় একই ফাংশন কে ভিন্ন ভাবে ব্যবহার করা বা ভিন্ন আচরণ করা।

মনে কর + অপারেটর বা এর ফাংশন `__add__()` ইন্টিজার যোগ করার সময় এক রকম কাজ করে আবার স্ট্রিং যোগ করার সময় অন্য রকম

```
>>>4 + 5
9
>>> '4' + '5'
'45'
>>> a = 4
>>> a.__add__(5)
9
>>> a = '4'
>>> b = '5'
>>> a.__add__(b)
'45'
```

পাইথনে দু'ভাবে পলিমরফিজম পদ্ধতি ব্যবহার করা যায়। মেথড ওভাররাইডিং ও মেথড ওভারলোডিং।

## মেথড ওভাররাইডিং

কোন মেথড যদি প্যারেন্ট ক্লাসে ইম্পলিমেন্টেশন করা থাকে। তারপরও চাইল্ড ক্লাসে নিজের মত করে সে মেথড কে পরিবর্তন করে নেয়াকে মেথড ওভাররাইডিং বলে।

```

class Animal:
    def sound(self):
        print("Each animal has an unique sound")

class Dog(Animal):
    def sound(self):
        print("Dog Barks")

puppy = Dog()
puppy.sound()
#output
Dog Barks

```

আমরা প্যারেন্ট ক্লাস Animal এর sound() মেথড কে ইমপ্লিমেন্ট করেছি। কিন্তু চাইল্ড ক্লাসে Dog মধ্যে আবার সে মেথড করে ওই ক্লাসের উপযোগী করে পরিবর্তন করে নিয়েছি এই প্রক্রিয়া কেই মেথড ওভাররাইডিং বলে।

### মেথড ওভারলোডিং

---

একটি মেথড যখন ভিন্ন ভিন্ন কন্ডিশনে ভিন্ন ভিন্ন ভ্যালু রিটার্ন করে তখন তাকে মেথড ওভারলোডিং বলে।

```

class Student:
    def __init__(self,name,roll,*args):
        self.name = name
        self.roll = roll

    def cgpa(self, grade=None):
        self.grade = grade
        if grade == None:
            print(f"Ow!{self.name} \nYou are backbencher right?")
        elif grade >= 3.5:

```



```

        print(f"Welcome TOPPER!! \nRoll: {self.roll}Your CGPA is {self.grade}")
    else:
        print(f"Welcome {self.name} \nRoll: {self.roll} \nYour CGPA is {self.grade}")
me = Student('Ratul',94)
ayub = Student("Khan",98)
ayub.cgpa(3.5)
rashed = Student('Rashed',109)
rashed.cgpa(3)

```

আউটপুটঃ

```

Ow!Ratul
You are backbencher right?

Welcome TOPPER!!
Roll: 98
Your CGPA is 3.5

Welcome Rashed
Roll: 109
Your CGPA is 3

```

এখানে আমরা Student একটি ক্লাস তৈরি করেছি এবং `__init__()` একটি কন্সট্রাক্টর ডিক্লেয়ার করেছি। এখন প্রত্যেক ছাত্রের ই নাম ও রোল থাকে। কিন্তু সব ছাত্রের হাই-সিজি থাকেনা। শিক্ষক রা ও সবার সাথে সমান আচরন করেন না। একদম পলিমরফিজমের জীবন্ত উদাহরণ। এখানে ও ঠিক একই কাজ হচ্ছে। আমাদের

Student ক্লাসের cgpa মেথডটি একেক অবজেক্টের সাথে একেক রকম আচরণ করবে।

তোমার যদি grade == None হয় তাহলে এক কথা বলবে, grade যদি 3.5 এর নিচে হয় তাহলে এক রকম আউটপুট দিবে ar যদি গড়পত্তা গ্রেড হয় তাহলে অন্যরকম আচরণ করছে। আশাকরি, পলি মরফিজম বুঝতে পেরেছ।

### এনক্যাপসুলেশন (Encapsulation)

এনক্যাপসুলেশন অর্থ গোপনীয়তা। অন্য কোন অজেক্ট থেকে কোন ক্লাসের ডেটা লুকোনো বা সরাসরি ব্যবহার থেকে বিরত রাখা ই এনক্যাপসুলেশন। অর্থাৎ কোন ক্লাসের ডেটা বা মেথড কে প্রাইভেট করে রাখার প্রক্রিয়া-ই এনক্যাপসুলেশন। প্রাইভেট অ্যাট্রিবিউট ক্লাস নিজে যেকোন সময় এক্সেস করতে পারে তবে অন্য কোন ক্লাস সরাসরি এক্সেস করতে পারেনা বা পরিবর্তন করতে পারে না। এনক্যাপসুলেশন ক্লাসের ডেটার নিরাপত্তা বাড়ায়।

পাইথন ও অবজেক্ট ওরিয়েন্টেড প্রোগ্রামিং এর এনক্যাপসুলেশন নীতি ব্যবহার করে। যদিও পাইথনে ডেটা প্রাইভেট করার জন্য কোন প্রাইভেট কি-ওয়ার্ড নেই কিন্তু সিন্ট্যাক্স আছে।

- একটি আইডেন্টিফায়ার যদি একটি আন্ডারস্কোর দিয়ে শুরু হয় তার মানে হচ্ছে আইডেন্টিফায়ার টি প্রাইভেট তবে চাইলে সহজেই এক্সেস করা যাবে।
- কোন আইডেন্টিফায়ার যদি দুটি আন্ডারস্কোর দিয়ে শুরু হয় তাহলে আইডেন্টিফায়ার টি প্রাইভেট তবে এক্সেস করা একটু কঠিন।

উদাহরণঃ

```
>>> class Person:
    def __init__(self):
        self.name = 'name of person'
        self._age = '20'
        self.__salary = '50'
```

```
>>> data = Person()
>>> print(data.name)
Ratul
>>> print(data._age)
20
```

আমরা একটা Person ক্লাস তৈরি করেছি। এবং `__init__()` মেথডের তিনটি ভ্যারিয়েবলের ভেতরে `name` একটি পাব্লিক ভ্যারিয়েবল `_age` প্রাইভেট, `__salary` আরও বেশি প্রাইভেট ভ্যারিয়েবল

```
>>> print(data.__salary)
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#16>", line 1, in <module>
    print(data.__salary)
AttributeError: 'Person' object has no attribute '__salary'
```

`__salary` এতই প্রাইভেট যে পাইথন আমাদের বলছে যে এ নামে কোন অ্যট্রিবিউট নেই। কিন্তু `_age` তো ঠিকই আউটপুট দেখাচ্ছে। একে তো প্রাইভেট মনে হচ্ছে না। এটি যে প্রাইভেট তা অনুভব করতে পারবে যখন ইন্টারপ্রেটারে `_age` এক্সেস করতে যাবে।



```
>>>
>>>
>>>
>>>
>>>
>>>
>>>
>>> print(data._)
['_age', '__salary', '__dict__']
```

পাইথন ইন্টারপ্রেটার আমাদের শুধু মাত্র `data` অবজেক্টের একটি অ্যট্রিবিউট সাজেস্ট করছে। যেন তার আর কোন অ্যট্রিবিউট নেই! এই প্রাইভেট অ্যট্রিবিউট

গুলো পরোক্ষ ভাবে এক্সেস বা পরিবর্তন করতে পাইথন getter এবং setter ব্যবহার করে।

```
class Person:
    def __init__(self):
        self.__salary = 50
    def getSalary(self):
        print(self.__salary)
    def setSalary(self,salary):
        self.__salary = salary

>>> data = Person()
>>> data.getSalary()
50                                     #initial value is default and accessible
>>> data.setSalary(60) # manipulating data
>>> data.getSalary()
60                                     # data manipulation is been done
```

আমরা প্রথমে Person ক্লাসের দুটো মেথড ডিক্লেয়ার করেছি। getSalary() মেথড টি আমাদের \_\_salary ডেটা পাঠাবে এবং setSalary() মেথডটি তে আমরা \_\_salary ভ্যারিয়েবলে নতুন করে পাঠানো salary আর্গুমেন্টের ডেটা রেখে দিচ্ছি যা \_\_salary ভ্যারিয়েবলের ডিফল্ট ডেটা পরিবর্তন করছে।

এতক্ষণ আমরা প্রাইভেট ভ্যারিয়েবল কিভাবে ডিক্লেয়ার করে এক্সেস করে তা দেখলাম। এবার আমরা প্রাইভেট মেথডস নিয়ে আলোচনা করব। পাইথনে প্রাইভেট মেথড ডিক্লেয়ার করার জন্য নামের শুরুতে দুটো আন্ডারস্কোর দিতে হয়।

```
__privateMethod():
```

```
    pass
```

## উদাহরণঃ

```
>>> class Person:
    def publicMethod(self):
        return "public data"
    def __privateMethod(self):
        return "private data"

>>> data = Person()
>>> data.publicMethod()
'public data'
>>> data.__privateMethod()
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#8>", line 1, in <module>
    data.__privateMethod()
AttributeError: 'Person' object has no attribute '__privateMethod'
```

প্রাইভেট মেথড একাধিক ভাবে এক্সেস করা যায়। সাধারণত এভাবে কল করা যায়...

```
object._className._privateMethodName()
```

```
>>> data._Person__privateMethod()
'private data'
```

এ মেথড পাইথন নিজেই তৈরি করে নেয়। ইন্টারপ্রেটারে ক্লাসের ডিরেক্টরি দেখলে প্রথমেই মেথড দেখবে।

```
>>> dir(data)
['_Person__privateMethod', '__class__', '__delattr__', '__dict__', '__dir__',
 '__doc__', '__eq__', '__format__', '__ge__', '__getattr__', '__gt__',
 '__hash__', '__init__', '__init_subclass__', '__le__', '__lt__', '__module__',
 '__ne__', '__new__', '__reduce__', '__reduce_ex__', '__repr__', '__setattr__',
 '__sizeof__', '__str__', '__subclasshook__', '__weakref__', 'publicMethod']
```

এছাড়া ও ক্লাসের ভেতরে পাব্লিক মেথড লিখে সেখানে প্রাইভেট মেথড কে কল করে পরোক্ষ ভাবে প্রাইভেট মেথড এক্সেস করা যায়।

```
>>> class A:
    def __private(self):
        return "I won't say anything"
    def public(self):
        return self.__private()
>>> obj = A()
>>> obj.public()
"I won't say anything"
```

পাইথনে আন্ডারস্কোর ব্যবহার করা ছাড়া `accessify` লাইব্রেরির `@private`, `@protected` ডেকোরেটরস ব্যবহার করে মেথড প্রাইভেট বা প্রোটেক্টেড করা যায়। এদের এক্সেস মডিফাইয়ারস বলে।

## অ্যাবস্ট্রাকশন (Abstraction)

অর্থ অবাস্তব। প্রোগ্রামিং এ অ্যাবস্ট্রাকশন বলতে বোঝায়, প্রোগ্রামের কমপ্লেক্সিটি কে আড়াল করে ব্যবহার কারির সামনে শুধুমাত্র গুরুত্বপূর্ণ ফিচার গুলো উপস্থাপন করা। যেকোন সিস্টেমের পেছনের কাজ গুলো সাধারণ ব্যবহারকারীর জানার প্রয়োজন থাকে না। পেছনের কঠিন সব মেকানিজম লুকিয়ে ব্যবহারকারীর জন্য সহজতর উপায়ে সিস্টেম টাকে উন্মুক্ত করে দেওয়ার পদ্ধতি ই হল অ্যাবস্ট্রাকশন এখানে ব্যবহারকারী এমন একটা ইন্টারফেসের সাথে কমিনিকেশন করে যার মূল কাজ গুলো প্রকৃত পক্ষে হচ্ছে অন্য কোন নিয়মে-অন্য কোথাও। অর্থাৎ, ব্যবহারকারী একটা অবাস্তব মাধ্যমের সাহায্য সিস্টেম টা ব্যবহার করছে। তাই একে অ্যাবস্ট্রাকশন বলে।

পাইথনে অ্যাবস্ট্রাকশন মেনে কাজ করে জন্য অ্যাবস্ট্রাক্ট ক্লাস ও ইন্টারফেস ব্যবহার করতে হয়।

অ্যাবস্ট্রাক্ট ক্লাস হল এক বা একাধিক অ্যাবস্ট্রাক্ট মেথড নিয়ে গঠিত ক্লাস যার মেথড গুলো সম্পূর্ণ রূপে ইমপ্লিমেণ্টেড থাকে না। অ্যাবস্ট্রাক্ট ক্লাসের মেথড ইমপ্লিমেণ্টেশনের জন্য ওই ক্লাসের সাব ক্লাস তৈরি করতে হয়। পাইথনে বিন্ট-ইন কোন অ্যাবস্ট্রাক্ট বেজ ক্লাস নেই তবে (Abstract Base Classes ) abc মডিউলের মাধ্যমে প্রোগ্রামে অ্যাবস্ট্রাকশন ব্যবহার করা যায়।

```
from abc import ABC, abstractmethod
```

```
class Month(ABC):
```

```
    @abstractmethod
```

```
    def weeks(self):
```

```
        pass
```

```
    @abstractmethod
```

```
    def days(self):
```

```
        pass
```

```
class January(Month):
```

```
    def weeks(self):
```

```
        print("four weeks")
```

```
    def days(self):
```

```
        print("thirty one days")
```

```
first = January()
```

```
first.days()
```

```
first.weeks()
```

আমরা যদি অ্যাবস্ট্রাক্ট ক্লাসের days () মেথডটি January ক্লাসে ইমপ্লিমেণ্ট না করি তাহলে আমাদের এরর দেখাবে। কারণ অ্যাবস্ট্রাক্ট ক্লাসের সবকটি মেথড ডিরাইভড অভাররাইড করা না হলে ডিরাইভড ক্লাসটির অবজেক্ট তৈরি করা যায় না। তাই আমরা এমন এরর পাব...

TypeError: Can't instantiate abstract class January with abstract methods days

তবে আমরা চাইলে আলাদাভাবে একাধিক ক্লাস ইমপ্লিমেন্ট করতে পারি।

```
class January(Month):
    def weeks(self):
        print("four weeks")

class JanuaryDays(January):
    def days(self):
        print("thirty one days")

first = JanuaryDays()
first.days()
first.weeks()
```

```
thirty one days
four weeks
```

আমরা অ্যাবস্ট্রাক্ট মেথড কে ও ইমপ্লিমেন্ট করতে পারি এবং সে মেথড কে ডিরাইভড ক্লাসের ভেতর ব্যবহার করার জন্য `super()` মেথড ব্যবহার করতে হয়। কেন করতে হয় সেটা পরে আলোচনা করা যাবে।

```
from abc import ABC, abstractmethod

class Month(ABC):
    @abstractmethod
    def weeks(self):
        pass
    @abstractmethod
    def days(self):
        print("thirty one days")
```



```

class January(Month):
    def weeks(self):
        print("four weeks")
    def days(self):
        super().days()
        print("now i can use my abstractmethod")

first = January()
first.days()
first.weeks()

```

```

thirty one days
now i can use my abstractmethod
four weeks

```

অ্যাবস্ট্রাক্ট ক্লাসের অবজেক্ট তৈরি করা যায় না। কারণ অ্যাবস্ট্রাক্ট ক্লাসের মেথড গুলো অসম্পূর্ণ। যদি কোন অবজেক্ট তৈরি করা হয় তাহলে প্রকৃতপক্ষে তার কোন অ্যাক্টিভিউট থাকছে না যা ব্যবহারযোগ্য।

```

a = Month()
TypeError: Can't instantiate abstract class Month with abstract methods
days, weeks

```

## super() ফাংশন

আমরা যখন কোন ক্লাসের মেথড ওভারাইড করি তখন চাইলে ও সে ক্লাসের প্যারেন্ট ক্লাসের ওভারাইড করা মেথড টি কল করতে পারি না। super() ফাংশন ব্যবহার করে আমরা চাইল্ড ক্লাসে মেথড ওভারাইড করার পরও প্যারেন্ট ক্লাসের মেথড টি কে ও কল করতে পারি ও ব্যবহার করতে পারি।

```
class Parent:
    def main(self):
        print("Parent Class Function")

class Child(Parent):
    pass

obj = Child()
obj.main()
```

এই উদাহরনে আমরা চাইল্ড ক্লাসের যে অবজেক্ট তৈরি করেছি সেটি প্যারেন্ট ক্লাসের প্রপার্টি গুলো ইনহেরিট করছে। আমরা তাই প্যারেন্ট ক্লাসের মেইন ফাংশন টি কল করতে পারছি।

```
class Parent:
    def main(self):
        print("Parent Class Function")

class Child(Parent):
    def main(self):
        pass

obj = Child()
obj.main()
```

এবার আমরা প্যারেন্ট ক্লাসের মেইন ফাংশনটি চাইল্ড ক্লাসে ওভাররাইড করেছি কিন্তু এর ভেতর কোন কিছুই নেই। তাই এখন প্রোগ্রামটি আমাদের কোন কিছুই দেখাবে না। কারন সে চাইল্ড ক্লাসের ফাংশন টি কে কল করছে। এখন আমরা দেখব super() ফাংশন ব্যবহার করে কিভাবে একই সাথে চাইল্ড ও প্যারেন্ট ক্লাসের একই নামের ফাংশন কল করা যায়।

```
class Parent:
    def main(self):
        print("Parent Class Function")

class Child(Parent):
    def main(self):
```

```

    print("Child Class Function")
    super().main()

obj = Child()
obj.main()

```

আউটপুট

Child Class Function

Parent Class Function

এখানে অবজেক্ট টি প্রধানত আমাদের চাইল্ড ক্লাসের main() কেই কল করেছে। সেই main() এর ভেতরে আবার super() ফাংশন প্যারেন্ট ক্লাসের main() কে কল করেছে।

### মেটাক্লাস (MetaClass)

আমরা জানি, পাইথনের সবকিছুই অবজেক্ট। তাহলে ক্লাস নিজেও একটি অবজেক্ট। ক্লাস তাহলে কার অবজেক্ট? অন্য কোন হায়ার-লেভেল ক্লাসের? সেই হায়ার ক্লাস-ই হল মেটাক্লাস। কোন ক্লাসের ক্লাসকে মেটাক্লাস বলে।

অবজেক্ট ওরিয়েন্টেড প্রোগ্রামিং এর একটি রহস্যমূলক বিষয় হচ্ছে এ। মেটাক্লাস। নিচের কোডগুলোর দিকে লক্ষ্য করো...

```

>>> class Main:
>>>     pass

>>> print(Main)
<class '__main__.Main'>
>>> print(Main())
<__main__.Main object at 0x0000020BA1A789E8>
>>> print(type(Main))
<class 'type'>
>>> print(type(Main()))
<class '__main__.Main'>
>>>

```

```
>>> Main2 = type('Main2', (), {})
>>> print(Main2())
<__main__.Main2 object at 0x0000020BA1A789E8>
>>> print(type(Main2))
<class 'type'>
>>> print(type(Main2()))
<class '__main__.Main2'>
>>>
```

আমরা দুই ভাবে ক্লাস ডিফাইন করেছি। class কিওয়ার্ড দ্বারা ও type ব্যবহার করে। type এর আর্গুমেন্ট গুলো হলো Name, (Parent Class), {dict}

খেয়াল করে দেখো class একটি টাইপ অবজেক্ট। `<class 'type'>` এবং type ও টাইপ অবজেক্ট।

```
>>> class A:
        pass

>>> type(A) == type(type)
True
>>> |
```

type একটি মেটাক্লাস। type "C" ল্যাংগুয়েজে ইমপ্লিমেন্ট করা। দেখতে কাজ এক হলে ও type ও class সম্পূর্ণ এক না। class মিউটেবল, type মিউটেবল না।

type ব্যবহার করে আমরা একটি ক্লাস তৈরি করা দেখবঃ

```

>>> def add(self,a,b):
    return a+b

>>> def sub(self,a,b):
    return a-b

>>> maxim = 100
>>>
>>> klass = type('klass',(),('add':add,'sub':sub, 'maximum':maxim))
>>>
>>>
>>> obj = klass()
>>> obj.add(5,6)
11
>>> obj.maxim
Traceback (most recent call last):
  File "<pysHELL#52>", line 1, in <module>
    obj.maxim
AttributeError: 'klass' object has no attribute 'maxim'
>>> obj.maximum
100

```

আমাদের add, sub ফাংশন গুলো ক্লাসের বাহিরে হয়েও ক্লাসের অ্যাট্রিবিউট হিসেবে কাজ করছে কারণ আমরা ডিকশনারি তে সেগুলোকে অ্যাসাইন করেছি।

একই ভাবে type এর কিছু ফাংশন হচ্ছে \_\_call\_\_, \_\_new\_\_, \_\_init\_\_। যখন আমরা কোন ক্লাস তৈরি করি তখন সে type এর \_\_call\_\_ ফাংশন কে কল করে। কারন বাই-ডিফল্ট সব ক্লাসের প্যারেন্ট ক্লাস হলো type. \_\_call\_\_ ফাংশন তখন \_\_new\_\_, \_\_init\_\_ ফাংশন কে কল করে। এরপর আমরা চাইলে আমাদের ক্লাসে এসব মেথড কে ওভাররাইড করতে পারি। তবে যখন আমরা কোন মেটাক্লাস তৈরি করব তখন আমরা সে ক্লাসকে type ক্লাস থেকে ইনহেরিট করব।

```
class newMeta(type):
    def __init__(self, name, parent, dictionary):
        self.attribute = 'I am a new attribute'

class A(metaclass = newMeta):
    pass

class B(A):
    pass

print(B.attribute)
```

মেটাক্লাস যে কাজ করে তা আমরা ইনহেরিটেন্স / ডেকোরেটরস ব্যবহার করে ও করতে পারি। মেটাক্লাস ব্যবহার করা নিয়ে অনেক মত বিভেদও আছে।

## ইম্পোর্টিং (import)

---

পাইথনে বিভিন্ন কাজের জন্য বিভিন্ন প্রোগ্রাম আগে থেকেই লিখা আছে। এগুলোকে একেকটা প্যাকেজ বলে। প্যাকেজ এ এক বা একাধিক মডিউল থাকে। পাইথনে প্রায় ১ লক্ষ ৩০ হাজার প্যাকেজ আছে। কেউ যদি কোন প্যাকেজ ব্যবহার করতে চায় তাহলে সে প্যাকেজটি তার প্রোগ্রামে আমদানি (import) করতে হয়। পাইথন স্ট্যান্ডার্ড লাইব্রেরি ছাড়া ও আরও অনেক প্যাকেজ আছে সেগুলো import করতে হলে প্রথমে সিস্টেমে সেটি ইন্সটল করে নিতে হয়। ইন্সটল করতে pip(package installer python) টুল ব্যবহার করা হয়। ম্যানুয়ালি ও করা যায়।

আমরা ইতিমধ্যেই অনেক জায়গায় import কি ওয়ার্ড দেখেছি। যেমন...

```
import this
import math
```

এভাবে ইম্পোর্ট করলে মডিউলের মেথড ব্যবহারের সময় প্রতিটি মেথডের আগে ডট(.) দিয়ে মডিউলের নাম দিতে হয়। তা না হলে পাইথন সে ফাংশনকে চিনতে পারে না।

```
math.sqrt(3)
```

এই ঝামেলা এড়ানোর জন্য from কি-ওয়ার্ড ব্যবহার করা হয় যেখানে নির্দিষ্ট করে মেথডের নাম বলে দেয়া যায়।

```
from math import sqrt
```

একাধিক ফাংশন ইম্পোর্ট করতে কমা দিয়ে লিখতে হয়।

```
from math import sqrt, pi
```

একটি মডিউলের সব কিছু ইম্পোর্ট করতে হলে import\* সাইন ব্যবহার করা হয়। যদিও এটি একটি "ব্যাড প্র্যাকটিস"

```
from math import*
```

## অধ্যায় ৮

### HTTP রিকোয়েস্ট

পাইথনের একটি মডিউল হচ্ছে "requests" মডিউল। এ মডিউলের কাজ হচ্ছে HTTP(hyper text transfer protocol) নিয়ে বিভিন্ন কাজ করা। ডেটা পাঠানো, ডেটা নিয়ে আসা ইত্যাদি। এ মডিউল নিয়ে কাজ করতে হলে আমাদের প্রথমে এটি ইন্সটল করে নিতে হবে। CMD তে নিচের কমান্ডটি দিলেই মডিউলটি ডাউনলোড হয়ে যাবে।

**pip install requests**

#### GET

প্রথমেই আমরা দেখাবো কিভাবে কোন ওয়েবসাইট থেকে ডেটা নিয়ে আসতে হয়। বলে রাখা ভালো এই মেথড HTML কোড সহ ডেটা নিয়ে আসবে। নিচের উদাহরণ টি লক্ষ্য করো...

```
Python 3.6.7 (v3.6.7:6ec5cf24b7, Oct 20 2018, 13:3
5:33) [MSC v.1900 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()"
for more information.
>>> import requests
>>> r = requests.get("https://facebook.com")
>>> print(r.content)
Squeezed text (3232 lines).
>>>
```

এখানে GET মেথডের ভেতর আমরা facebook এর লিংক দিয়েছি। এখন GET এর ডেটা গুলো মানে HTML কোড গুলো নিয়ে এসেছে। কিন্তু যখন তার content গুলো আমরা প্রিন্ট করতে গিয়েছি তখন এক অদ্ভুত আউটপুট দেখাচ্ছে। আসলে কোড গুলো এত বড়(৩২৩২ লাইন) যে idle তা দেখাতে চাচ্ছে না। আমরা লিখাটাতে ডাবল ক্লিক করলে অবশ্য দেখাবে।

এখন আমরা যদি শুধু টেক্সট ডেটা দেখতে চাই তার জন্য আমরা r অবজেক্টের text প্রপার্টি ব্যবহার করতে পারি।



```
>>> r = requests.get("https://facebook.com")
>>> print(r.text)

Squeezed text (211 lines).
>>> |
```

## POST

POST রিকোয়েস্ট হচ্ছে GET রিকোয়েস্টের বিপরীত। POST রিকোয়েস্টের কাজ হচ্ছে ডেটা পাঠানো যেখানে GET এর কাজ হচ্ছে ডেটা নিয়ে আসা। পাইথনে POST মেথড ব্যবহার করে আমরা POST রিকোয়েস্ট করতে পারি। POST মেথড নিয়ে কাজ করার জন্য আমরা httpbin নামক একটি ওয়েবসাইটের সাহায্য নিব। সে সাইটে আমাদের ডেটা পাঠানোর চেষ্টা করব।

```
File Edit Shell Debug Options Window Help
00 64 bit (AMD64) on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> import requests
>>> p = {'username': 'admin', 'password': 'nothing'}
>>> r = requests.post('http://httpbin.org/post', data=p)
>>> print(r.text)
{
  "args": {},
  "data": "",
  "files": {},
  "form": {
    "password": "nothing",
    "username": "admin"
  },
  "headers": {
    "Accept": "*/*",
    "Accept-Encoding": "gzip, deflate",
    "Content-Length": "31",
    "Content-Type": "application/x-www-form-urlencoded",
    "Host": "httpbin.org",
    "User-Agent": "python-requests/2.21.0",
    "X-Amzn-Trace-Id": "Root=1-5f4a20f8-bec700968c5a1fcele7a87d7"
  },
  "json": null,
  "origin": "103.134.42.7",
  "url": "http://httpbin.org/post"
}
```

আমরা p ভ্যারিয়েবলের মাঝে একটি ডিকশনারি রেখেছি যেখানে আমাদের username ও password আছে। এখন এই ডেটা আমরা [httpbin.org/post](http://httpbin.org/post) এই লিংকে পাঠাবো। post মেথডের ভেতর প্রথম আর্গুমেন্ট হিসেবে সাইটের লিংক ও data আর্গুমেন্টের ভ্যালু হিসেবে p ভ্যারিয়েবল পাঠানো হয়েছে। আমরা যখন টেক্সট প্রিন্ট করেছি সেখানে কিন্তু আমাদের username এবং password দেখতে পাচ্ছি।

## Session & Cookies

HTTP একটি স্টেটলেস প্রোটোকল। Session এবং Cookies, HTTP কে স্টেটফুল করে। cookie সবসময় ক্লায়েন্ট-সাইডে থাকে। ব্রাউজার cookie হ্যান্ডেল করে। Session বেশিরভাগ সময় সার্ভারসাইডে থাকে তবে সবসময় না।

মনে করুন, আপনি একটা ই-কমার্স ওয়েবসাইটে গেলেন। গিয়ে সেখানে কিছু প্রোডাক্ট Cart এ রাখলেন। তারপর ভাবলেন, নাহ পরে কিনব। ওইভাবে রেখেই আপনি সাইটটি ক্লোজ করে দিলেন। কিন্তু পরে যখন আবার সে সাইটে ঢুকলেন দেখলেন Cart এ এড করা প্রোডাক্ট গুলো আগের মতই আছে। এ কাজটা কিভাবে হয়? আপনি তো সাইটটি অফ করেছেন এমনকি আপনার কম্পিউটার ও হয়তো অফ করেছেন। এই কাজটা হয় session ও কুকির মাধ্যমে। আপনি যা যা করেছিলেন সেগুলোর লাস্ট স্টেট সার্ভারে স্টোর থাকে আর তা আইডেন্টিফাই করার জন্য একটা cookie আপনার ওয়েব ব্রাউজারে সেভ থাকে যেখানে session আইডি থাকে। আপনি যখন পরের বার ওই সাইটে ভিজিট করেন তখন আপনার ব্রাউজার সেই cookie সার্ভারে পাঠায় এবং সার্ভার ওই session আইডির জন্য যে session আছে তা রেস্পন্স হিসেবে পাঠায়।

session ভিন্ন ভিন্ন ব্যবহারকারীর জন্য ডেটা সঞ্চয় করতে ব্যবহৃত হয় যা একটি session আইডি দ্বারা ট্র্যাক করা হয়। ডেটা সার্ভারে সংরক্ষণ করা হয় এবং session আইডি একটি কুকির মাধ্যমে ক্লায়েন্টকে সরবরাহ করা হয়।

cookie হল একটি ইউনিক ডেটা যা সার্ভার ইউজারের ওয়েব ব্রাউজারে পাঠায়। সার্ভারে ব্যবহারকারীর জন্য বিদ্যমান ডেটা পুনরুদ্ধার করতে session আইডি ব্যবহার করা হয়।

এখন আমরা দেখব কিভাবে আমরা session তৈরি করতে পারি ও সেশনে ডেটা স্টোর করতে পারি ও সেখান থেকে ডেটা নিয়ে আসতে পারি। Sessions তৈরি করার জন্য আমরা session অবজেক্ট তৈরি করব।

```
import requests
```

```
sObj = requests.Session()
```

sObj একটি session অবজেক্ট এবং requests API এর যে মেথড গুলো আছে সেগুলো আমরা এই অবজেক্টের জন্যও ব্যবহার করতে পারবো। যে ডেটা গুলো আমরা সেশনের মাধ্যমে স্টোর করতে চাই সে ডেটা গুলো আমরা প্রথমে দুটো ডিকশনারির মধ্যে রাখবো।

```
username = {"username": "arafat"}
```

```
password = {"password": "356654"}
```

```
>>>
>>> import requests
>>> sObj = requests.Session()
>>> username = {'username' : 'arafat'}
>>> password = {'password' : '356654'}
>>> cookieURL = 'https://httpbin.org/cookies/set'
>>> getCookie = 'https://httpbin.org/cookies'
>>>
>>> sObj.get(cookieURL, params=username)
<Response [200]>
>>> sObj.get(cookieURL, params=password)
<Response [200]>
>>> response = sObj.get(getCookie)
>>> print(response)
<Response [200]>
>>> print(response.text)
{
  "cookies": {
    "password": "356654",
    "username": "arafat"
  }
}
```

cookieURL টি একটি API endpoint. এটি আমরা ব্যবহার করব সার্ভারে একটি cookie তৈরি করার জন্য। যে ডেটা গুলো আমরা সার্ভারে রেখেছি সেগুলো ফিরে পাওয়ার জন্য আমরা getCookie এই endpoint টি ব্যবহার করব।

যেমনটা আমরা আগে জেনেছি, session অবজেক্টের (sObj) জন্য get রিকোয়েস্ট পাঠাতে আমরা get() মেথড ই ব্যবহার করব।

প্রথম get রিকোয়েস্টে আমরা username ডিকশনারিতে রাখা ডেটা স্টোর করেছি, দ্বিতীয় রিকোয়েস্টে আমরা password ডিকশনারির ডেটা স্টোর করেছি, এবং তৃতীয় রিকোয়েস্টে আমরা স্টোর করা ডেটা গুলো নিয়ে এসেছি।

এভাবে যতক্ষণ পর্যন্ত session অবজেক্টের মেয়াদ থাকবে ততক্ষণ আমরা একাধিক রিকোয়েস্টের মাধ্যমে ডেটা স্টোর ও করতে পারবো, আবার রিট্রিভ ও করতে পারবো।

```
>>> sObj.get(cookieURL, params = {'age': '24'})
<Response [200]>
>>> response = sObj.get(getCookie)
>>> print(response.text)
{
  "cookies": {
    "age": "24",
    "password": "356654",
    "username": "arafat"
  }
}
```

এরপর আমরা response অবজেক্টের url, encoding, status\_code, content, text, json ইত্যাদি অ্যাট্রিবিউটের ভ্যালু দেখতে পারি।

```
>>> print(response.url)
https://httpbin.org/cookies/
>>> print(response.encoding)
None
>>> print(response.status_code)
200
>>> print(response.headers)
{'Date': 'Mon, 31 Aug 2020 07:23:00 GMT', 'Content-Type': 'application/json', 'Content-Length': '75', 'Connection': 'keep-alive', 'Server': 'gunicorn/19.9.0', 'Access-Control-Allow-Origin': '*', 'Access-Control-Allow-Credentials': 'true'}
>>> print(response.content)
b'{"cookies": {"password": "356654", "username": "arafat"}}'
>>> print(response.cookies)
<RequestsCookieJar[]>
>>> print(response.json)
<bound method Response.json of <Response [200]>>
```

## অধ্যায় ৯

### পাইথন ফাইলস

এই অধ্যায়ে আমরা কিভাবে পাইথন প্রোগ্রাম থেকে হার্ড ড্রাইভে থাকা কোন ফাইল পড়তে পারি, ফাইলে লিখতে পারি ইত্যাদি নিয়ে আলোচনা করব। প্রথমে আমরা শুরু করব ফাইল পড়া দিয়ে। ফাইল ওপেন করার জন্য পাইথনে একটি বিল্ট ইন ফাংশন আছে, তা হল `open()` প্রথমে আমরা একই ফোল্ডারে (ভিন্ন ফোল্ডারে হলে পুরো পথ দিতে হবে) `myfile.txt` নামে একটি ফাইল তৈরি করব। কারন, আমরা যেই ফোল্ডারে পাইথন স্ক্রিপট সেভ করেছি পাইথন অটোম্যাটিক্যালি সেই ফোল্ডারেই `.txt` ফাইলটির জন্য খোঁজ করবে।

```
Hello!
This file is opened with python.
```

*myfile.txt*

```
file = open("myfile.txt","r")
print(file)
```

```
<_io.TextIOWrapper name='myfile.txt' mode='r' encoding='cp1252'>
```

এখানে আমাদের `myfile.txt` এর ভেতরে কি আছে কিছুই দেখাচ্ছে না। যদিও আমরা `"r"` প্যারামিটার দিয়ে ফাইলটি কে রিডিং মুডে খুলেছি। এবার আমাদের `read()` ফাংশন ব্যবহার করে ফাইলের ডেটা গুলো পড়তে হবে।

```
file = open("myfile.txt","r")
print(file)
data_of_file = file.read()
print(data_of_file)
file.close()
```

এই প্রোগ্রামটি রান করলে `myfile.txt` এর সম্পূর্ণ ডেটা গুলো আমাদের ইন্টারপ্রেটারে দেখাবে। `data_of_file` ভ্যারিয়েবল টি `type()` চেক করে দেখতে পার। কি? স্ট্রিং ? তার মানে পাইথন ফাইলের ডেটা গুলোকে একটি স্ট্রিং হিসেবে

পড়েছে। আর কোন ফাইলের কাজ শেষ করার পর ফাইলটি বন্ধ করে দিতে হয় এতে মেমোরি সাশ্রয় হয়। এছাড়াও আরও বিভিন্ন মেথড আছে যেগুলো ফাইল রিড করতে ব্যবহার করা হয়।

ফাইলের ডেটাগুলো ভেঙে ভেঙে ও পড়া যায়, ক্যারেক্টার বা লাইন। কিছু ক্যারেক্টার পড়ার জন্য `read()` ফাংশনের ভেতর আর্গুমেন্ট পাস করলেই হয়। একটি লাইন পড়ার জন্য `readline()` সবগুলো লাইন কে আলাদা করে লিস্ট রাখার জন্য `readlines()` মেথড ব্যবহার করা হয়।

```
one_line = file.readline()
print(one_line)
```

```
Hello!
```

```
all_lines = file.readlines()
print(all_lines)
```

```
['Hello! \n', 'This file is opened with python.']
```

```
file.read(6)
'Hello!'
```

## রাইটিং

অনেক তো পড়লাম এবার ফাইলে কিছু লিখব। আর লিখার জন্য আমরা `write()` মেথড ব্যবহার করব। তবে আমাদের ফাইল টি "w" write মুডে ও ওপেন করতে হবে।

```
file = open("myfile.txt","w")
write = file.write("first line with write method")
```

কিন্তু আবার যখন আমরা এই ফাইলটিকে রিড করতে যাব তখন আমরা দেখব আমাদের ফাইল টি খালি, মানে আমাদের আগের ডেটা ও নেই। তাই যদি আগের

ডেটা রেখে ফাইলে নতুন ডেটা রাখতে হয়, সেক্ষেত্রে আমাদের 'w' মুডের পরিবর্তে 'a'(append) মুডে ফাইল কে ওপেন করতে হবে।

```
file = open("myfile.txt","a")
write = file.write("Hello\n This is opened with Python \n First line with
write method")
file.close()
```

```
file = open("myfile.txt","r")

#write = file.write("Hello\nThis is opened with Python \nFirst line with
write method")

read = file.read()
print(read)
file.close()
```

## আউটপুট

```
Hello
This is opened with Python
First line with write method
```

এসব ছিল খুবই ছোট ফাইল যদি অনেক বড় ফাইল নিয়ে কাজ করতে হয় তখন আমরা ফাইল কে ছোট ছোট এককে ভাগ করে রিড করতে পারি।

```
file = open("large.txt","r")

while True:
    data = file.read(1024)
    print(data)
    print("-----Read 1024 Bytes-----")
    if not data:
```

```
break
file.close()
```

প্রথমে একটি ৫/৬ কিলো বাইটের টেক্সট ফাইলে বানিয়ে প্রোগ্রামটি রান কর। তারপর আউটপুট কি আসে বোঝার চেষ্টা কর। ফাইলের ডেটা পড়ার জন্য for লুপ ও ব্যবহার করা যায়। কিভাবে তা গুগলে খুঁজে দেখতে পার।

## এপেন্ডিং

আমরা যদি কোন ফাইল 'w' রাইট মুডে ওপেন করি তাহলে দেখব প্রতিবার প্রোগ্রাম রান করার সাথে সাথে ফাইলে ডেটা গুলো মুছে গিয়ে নতুন করে ডেটা ইনপুট হচ্ছে। কিন্তু এপেন্ড মুডে ওপেন করলে ফাইলের পুরোনো ডেটার সাথে ডেটা যোগ হবে।

```
file = open('newfile.txt','a')
file.write("Hello World")

file = open('newfile.txt','r')
print(file.read())
```

একই প্রোগ্রাম দু'বার রান করার পর আউটপুটঃ

Hello WorldHello World

## বাইনারি ফাইল রিডিং ও রাইটিং

বাইনারি ফাইল ০ এবং ১ এর ব্যবহার করে ডেটা স্টোর করে। যে ফাইল টেক্সট ডেটা হিসেবে রাখা যায় না সেগুলো আমরা বাইনারি কোডেড করে স্টোর করি। যেমন, jpeg, gif, .mp3

বাইনারি ফাইল লিখার করার জন্য wb(write binary) ও পড়ার জন্য rb(read binary) মুড ব্যবহার করা হয়।

```
file = open("new.dat",'wb')

array = bytearray("Hey it is string".encode("utf8"))
```



```

file.write(array)
file.close()

file = open('new.dat','rb')
print(file.read())

```

আউটপুট

b'Hey it is string'

```

file = open("new.dat",'wb')

array = [2,3,6]
file.write(bytes(array))
file.close()
file = open('new.dat','rb')
print(file.read())

```

আউটপুট

b'\x02\x03\x06'

লিস্ট অজেক্ট টিকে পাইথন বাইনারি তে দেখাচ্ছে, এই ডেটা আবার লিস্ট কনভার্ট করে নিলে আমরা মূল ডেটা পেয়ে যাবে।

```

file = open('new.dat','rb')
print(list(file.read()))

```

আউটপুট

[2,3,6]

প্রতি বার রাইট বা রিড করার জন্য মুড না বদলিয়ে একই মুডে দুটো কাজ করা যায়।  $r+$  অথবা  $w+$  মুডে ওপেন করলে একই সাথে রিড ও রাইট অপারেশন চালানো যায়।

$a+$  মুডে ওপেন করে এপেন্ড ও রিড অপারেশন চালানো যায়।

$wb+$  বাইনারি মুডে রিড ও রাইট অপারেশন চালানো যায়

$ab$  বাইনারি মুডে এপেন্ড করার জন্য

$ab+$  বাইনারি মুডে রিড ও রাইট করার জন্য।

## অধ্যায় ১০

### পাইথন ডেকোরেটরস

ডেকোরেটর নিয়ে আলোচনার করার আগে একটি বিষয় জানা প্রয়োজন যে, পাইথনে ফাংশন একটি "ফার্স্ট ক্লাস অবজেক্ট" মানে একটি ফাংশন কে অন্য একটি ফাংশনের আর্গুমেন্ট হিসেবে ও ব্যবহার করা যাবে, ফাংশনকে রিটার্ন করা যাবে, ফাংশন কে ভ্যারিয়েবলে অ্যাসাইন করা যাবে। ডেকোরেটর হল সেই স্পেশাল ফাংশন যে আর্গুমেন্ট হিসেবে অন্য আরেকটি ফাংশন গ্রহণ করতে পারে। মূলত, ডেকোরেটর ফাংশন অন্য একটি ফাংশনের আচরণ পরিবর্তন করে ফেলে। ডেকোরেটর একটি কলেবল পাইথন অবজেক্ট। কোন ফাংশনকে যদি ডেকোরেট করতে হয় তাহলে সে ফাংশনের উপরে "@" (পাই/Pie) চিহ্ন দিয়ে ডেকোরেটর ফাংশন কে কল করতে হয়। ডেকোরেটর ব্যবহার করে ফাংশনকে পরিবর্তন করার এই পদ্ধতিকে "মেটা প্রোগ্রামিং" ও বলা হয়।

ডেকোরেটরের এক্সপ্রেশনঃ

```
@decorator_function
```

```
def function_to_be_decorated():
```

```
    pass
```

ডেকোরেটর নিয়ে বিশদ আলোচনা করার আগে ফাংশন রেফারেন্স ও ফাংশন কলিং নিয়ে আলোচনা করা যাক। আমরা ইতিমধ্যেই ফাংশন কলিং নিয়ে আলোচনা করেছি এখন এদের তফাত নিয়ে আলোচনা করব। নিচের উদাহরণটি লক্ষ্য করঃ

```
>>> def func():
    return "sad"

>>> b = func #function reference

>>> b

<function func at 0x00000209AE34A378>
```

```
>>> type(b)
<class 'function'>

>>>

>>> b = func() #function calling

>>> b
'sad'

>>> type(b)
<class 'str'>
```

কোন ফাংশন কে প্যারেনথিসিস ছাড়া কল করলে সেটি হল ফাংশন রেফারেন্স আর প্যারেনথিসিস দিলে হয় ফাংশন কলিং। কোন ভ্যারিয়েবলে ফাংশন রেফারেন্স করলে সে ফাংশনটি নিজে অ্যাসাইন হয়(মেমরি এড্রেস) আর কল করলে সে ফাংশনটি এক্সিউট হয়ে এর রিটার্ন ভ্যালু এসাইন হয়।

ডেকোরেটর দু'ধরনের হয়, ফাংশন ডেকোরেটরস ও ক্লাস ডেকোরেটরস। এই বইয়ে আমরা ফাংশন ডেকোরেটর নিয়েই আলোচনা করব। এবার একটি ডেকোরেটর ফাংশন তৈরি করা যাক। শুরুতেই আমরা খুব সহজ একটি প্রোগ্রাম লিখব:

```
def decorator(func):
    def wrap():
        print("decorator executed.")
        return func()
    return wrap

@decorator
def function():
    print("decorated with decorator")

function()
```

এখানে decorator ফাংশনের আর্গুমেন্ট হচ্ছে func যা নিজেই একটি ফাংশন, চাইলে এর type() দেখতে পার। wrap() একটি নেস্টেড ফাংশন বা ইনার ফাংশন। এই ডেকোরেটর টি শুধু মাত্র আউটপুট দিবে যে আসলেই এই ডেকোরেটর টি এক্সিকিউট হয়েছে কিনা। আর আমাদের প্রধান যে ফাংশন, "function()" আমরা শুধু মাত্র একেই কল করেছি। কিন্তু এ ফাংশন এক্সিকিউট হওয়ার আগে যখন দেখবে যে এর মাথা ওপর ডেকোরেটর আছে তখন সে আগে ডেকোরেটর ফাংশন টি এক্সিকিউট করতে চলে যাবে এবং function() কে আর্গুমেন্ট হিসেবে নিয়ে decorator() ফাংশনের func আর্গুমেন্টের এর ভ্যালুতে পাঠিয়ে দিবে। এটি চেক করার জন্য decorator() ফাংশনের ভেতর print(func.\_\_name\_\_) স্টেটমেন্টটি দিয়ে ডিবাগ করে দেখতে পার।

এর আউটপুট আসবে এমনঃ

decorator executed.

decorated with decorator

কারণ হচ্ছে প্রথমেই decorator() ফাংশন টি এক্সিকিউট হয়েছে এবং এর ভেতরে wrap() ফাংশনটি রিটার্ন ভ্যালু হিসেবে func আর্গুমেন্ট থাকা ফাংশন টি এক্সিকিউট করছে ও রিটার্ন করছে। আমাদের বাহিরের যে ফাংশন decorator() তার ভেতরের wrap() ফাংশন টি এক্সিকিউট হয়েছে। সে এই পুরো ফাংশনটির রেফারেন্স wrap রিটার্ন করছে।

প্রথম প্রোগ্রামটিতে দুটো ফাংশন আলাদা ডেটা নিয়ে কাজ করছে। ডেকোরেটর অন্য ফাংশনের ডেটাকে ও পরিবর্তন করতে পারে। আমরা একটি প্রোগ্রাম লিখব যা একটি ইন্টিজার ইনপুট নিবে এবং একটি ডেকোরেটর তার বর্গের মান রিটার্ন করবে। চল প্রোগ্রাম টি লিখে ফেলা যাক...

```
def decorator(func):
    def square():
        val = func()
        return val**2
    return square
```

```
@decorator
def function():
    a = int(input())
    return a

function()
```

প্রোগ্রাম টি রান করে দেখ আউটপুট দেখায় কিনা। কি? কিছুই দেখায় না? না দেখানোর কারনটা খোঁজার চেষ্টা কর। তবে প্রোগ্রামের লজিকে কোন ভুল নেই এটা নিশ্চিত করে দিলাম।

এতক্ষণ আমরা দেখলাম কিভাবে আর্গুমেন্ট ছাড়া একটি ফাংশন কে ডেকোরেট করা যায়। এখন যদি আর্গুমেন্ট সহ ফাংশন কে ডেকোরেট করতে হয় তখন কিভাবে করব?

একটি উদাহরণের সাহায্যে দেখা যাক, একটি প্রোগ্রাম লিখতে হবে, যা দুটি সংখ্যার বর্গের যোগফল বের করবে। প্রোগ্রামটিতে একটি ফাংশন হবে যা দুটো সংখ্যার বর্গ বের করবে ও রিটার্ন করবে এবং অন্য ফাংশনটি সে বর্গায়িত দুটো সংখ্যার যোগফল রিটার্ন করবে।

```
def decorator(func):
    def square_func(a,b):
        x = a**2
        y = b**2
        result = func(x,y)
        return result
    return square_func

@decorator
def function(a,b):
    return a+b
```

```

if __name__ == "__main__":
    first_num = int(input())
    second_num = int(input())
    print(function(first_num,second_num))

```

দুটি সংখ্যা ইনপুট নিয়ে সেগুলো আমরা যোগ করতে addition() ফাংশনে পাঠালাম। এখন addition() ফাংশনের ডেকোরেটর এর কাজ হচ্ছে আগে সে সংখ্যা দুটির স্কয়ারের মান বের করে তারপর সে ভ্যালু গুলো addition() ফাংশনের হাতে তুলে দেয়া। তাই প্রথমেই সে তার square\_func() এ a,b এর মান দেয় এবং ফাংশন টি দুটো সংখ্যার বর্গ করে। এবার ডেকোরেটর কল হওয়ার সময় এর আর্গুমেন্ট হিসেবে addition() ফাংশন টি func প্যারামিটার এর ভেতর নিয়ে এসেছে এবার সে ফাংশন টি আমরা কল করেছি এবং এর রিটার্ন করা ভ্যালু result ভ্যারিয়েবলে রেখেছি। সে ভ্যালু রিটার্ন হয়েছে decorator() ফাংশনের ভেতর square\_func() এর রিটার্ন ভ্যালু হিসেবে এবং square\_func ফাংশন রেফারেন্স দিয়ে decorator() ফাংশন এর ভ্যালু রিটার্ন করছে।

## মাল্টিপল ডেকোরেটস

---

আমরা দেখেছি কিভাবে একটি ফাংশনকে একটি ডেকোরেটর দিয়ে ডেকোরেট করতে হয়। এখন আমরা দেখব কিভাবে ফাংশনে একাধিক ডেকোরেটর ব্যবহার করতে হয়। আমরা আগে যে প্রোগ্রামটি লিখেছি সেখানে আমরা দুটি ইন্টিজারের বর্গের যোগফল বের করেছি। এবার সে যোগফলের আবার বর্গমূল বের করার জন্য একটি ডেকোরেটর তৈরি করব। চল তাহলে লিখে ফেলা যাক...

```

from math import sqrt

def first_decorator(func):
    print("I am first_decorator")
    def square(a,b):
        print("I am inner function of first_decorator")
        x = a**2
        y = b**2
        return func(x,y)

```

```

    return square

def second_decorator(func):
    print('Hello!\nI am second_decorator')
    def square_root(x,y):
        print("I am inner function of second_decorator")
        print(f"{x} + {y} = {x+y}")
        answer = sqrt(x+y)
        func(x,y)
        return answer
    return square_root

@first_decorator
@second_decorator
def function(a,b):
    return a,b

print(function(3,4))

```

আউটপুটঃ

```

Hello!
I am second_decorator
I am first_decorator
I am inner function of first_decorator
I am inner function of second_decorator
9 + 16 = 25
5.0

```

এখানে আমাদের প্রথম কাজ হচ্ছে সংখ্যা দুটোর বর্গের যোগফল বের করা এবং তারপর সেটার বর্গমূল বের করা। কিন্তু আমরা কেন তাহলে আগে বর্গমূলে বের করার ডেকোরেটরে যাচ্ছি। এখানে functions() কে ডেকোরেটর করছে



@second\_decorator এবং তাকে ডেকোরেট করছে @first\_decorator আর আমরা জানি, **ডেকোরেটেড** ফাংশন এক্সিকিউট হওয়ার আগে **ডেকোরেটর** ফাংশনটি এক্সিকিউট হয় এবং ডেকোরেটেড ফাংশনটি আর্গুমেন্ট হিসেবে পাস হয়। ডেকোরেটর আগে এক্সিকিউট হয়ে পরে সে ফাংশন আর্গুমেন্টকে এক্সিকিউট করে। যেহেতু, আমরা চাই যে ফার্স্ট ডেকোরেটর আগে এক্সিকিউট হোক তাই তাকে প্রথমে দেয়া হয়েছে। যদি second\_decorator() কে আগে দেয়া হত তাহলে সে first\_decorator() এর আগে এক্সিকিউট হত এবং প্রথমেই (3,4) এর যোগ করে এর বর্গমূল রিটার্ন করে দিত এবং আউট পুট আসত এমন...

```
I am first_decorator
Hello!
I am second_decorator
I am inner function of second_decorator
3 + 4 = 7
I am inner function of first_decorator
2.6457513110645907
```

নোটঃ ডেকোরেটর ফাংশন,ডেকোরেটেড ফাংশন আগে পরে ইত্যাদি ইত্যাদি পড়ে হয়ত মাথা ঘুরিয়ে উঠতে পারে। এই আগে পরের কাহিনীটার পেছনে কাজ করছে স্ট্যাক। নিচের ছোট প্রোগ্রামটি দেখে নিলে স্ট্যাকের খেলার চাল টা বোঝা যাবে...

```
def first(func):
    print(f"{func.__name__}: Pushed in stack")
    def inner_of_first():
        print(f"inner_of_first: Pushed in stack")
        print("inner_of_first: Executed and Popped")
        return func()
    return inner_of_first

def second(func):
    print(f"{func.__name__}: Pushed in stack ")
    def inner_of_second():
```

```
        print(f"inner_of_second: Executed and Popped ")
        return func()
    return inner_of_second

@first
@second
def general():
    print("general: Executed and Popped")

general()
```

আউটপুটঃ

```
general: Pushed in stack
inner_of_second: Pushed in stack
inner_of_first: Pushed in stack
inner_of_first: Executed and Popped
inner_of_second: Executed and Popped
general: Executed and Popped
```

আউটপুট এনালাইসিস করলে সহজেই প্রোগ্রামের ফ্লো ধরতে পারবে।

## ডেকোরেটর উইথ আর্গুমেন্টস

এর আগে আমরা দেখেছি যে প্যারামিটার সহ ফাংশনে কিভাবে ডেকোরেটর ব্যবহার করতে হয়। এখানে আমরা আলোচনা করব যদি ডেকোরেটরে কোন প্যারামিটার ব্যবহার করতে হয়।

```
def phone_no_checker(phone_no):
    def decorator(function):
        def checker_function():
            operators_ip = ['017','018','019','016','015']
            if phone_no[0:3] not in operators_ip:
                return "Invalid Operator's ID"
            elif len(phone_no)>11 or len(phone_no)<11:
                return "Phone Number must contain 11 characters"
            else:
                print("Number Verified")
                return function()
        return checker_function()
    return decorator

@phone_no_checker("01900000000")
def registration():
    ***further operations***
    return "Your Number is Registered"

print(registration)
```

আমরা একটা ডেকোরেটর বানিয়েছি যা আমাদের ফোন নাম্বারের ভ্যালিডিটি চেক করে দিবে। এখানে শুধুমাত্র একটি ফাংশন বেশি প্রয়োজন হয়েছে। সম্পূর্ণ ডেকোরেটর টিকে একটি আউটার ফাংশনের phone\_no\_checker() ভেতরে দিয়ে দিয়েছি।

## অধ্যায় ১১

### নেটওয়ার্কিং

পাইথন দুটি স্তরে নেটওয়ার্ক সার্ভিসে অ্যাক্সেস করে। লো লেভেলে, অপারেটিং সিস্টেমের ইন্টার্নাল সকেট অ্যাক্সেস করা যায়, যা ক্লায়েন্ট এবং সার্ভার উভয়ের জন্য সংযোগ-ভিত্তিক এবং সংযোগহীন প্রোটোকল প্রয়োগ করে এবং হাই লেভেল, অ্যাপ্লিকেশন-লেভেল নেটওয়ার্ক প্রোটোকলগুলিতে এক্সেস দেয়, যেমন FTP, HTTP। তার জন্য আলাদা লাইব্রেরি ও আছে।

### Socket

হলো দ্বিমুখী যোগাযোগ ব্যবস্থার endpoint. পাইথনে socket প্রোগ্রামিং এর জন্য একটি বিল্ট-ইন মডিউল আছে। সে মডিউল ব্যবহার করেই আমরা সার্ভার ও ক্লায়েন্ট তৈরি করব এবং কানেক্ট করব।

Socket তৈরি করার জন্য আমরা প্রথমে একটি socket অবজেক্ট তৈরি করব।

```
import socket
```

```
soc = socket.socket(socket_family, socket_type)
```

soc হচ্ছে আমাদের সার্ভার সাইডের socket অবজেক্ট। socket ফাংশনের প্রথম প্যারামিটার হচ্ছে socket\_family. মানে এখানে যে আইপি এড্রেসটা দিবো তা কোন ধরনের? IPv4 নাকি IPv6

IPv4 address এর ফ্যামিলি হলো AF\_INET

এবং দ্বিতীয় প্যারামিটার হচ্ছে socket\_type. UDP/TCP।

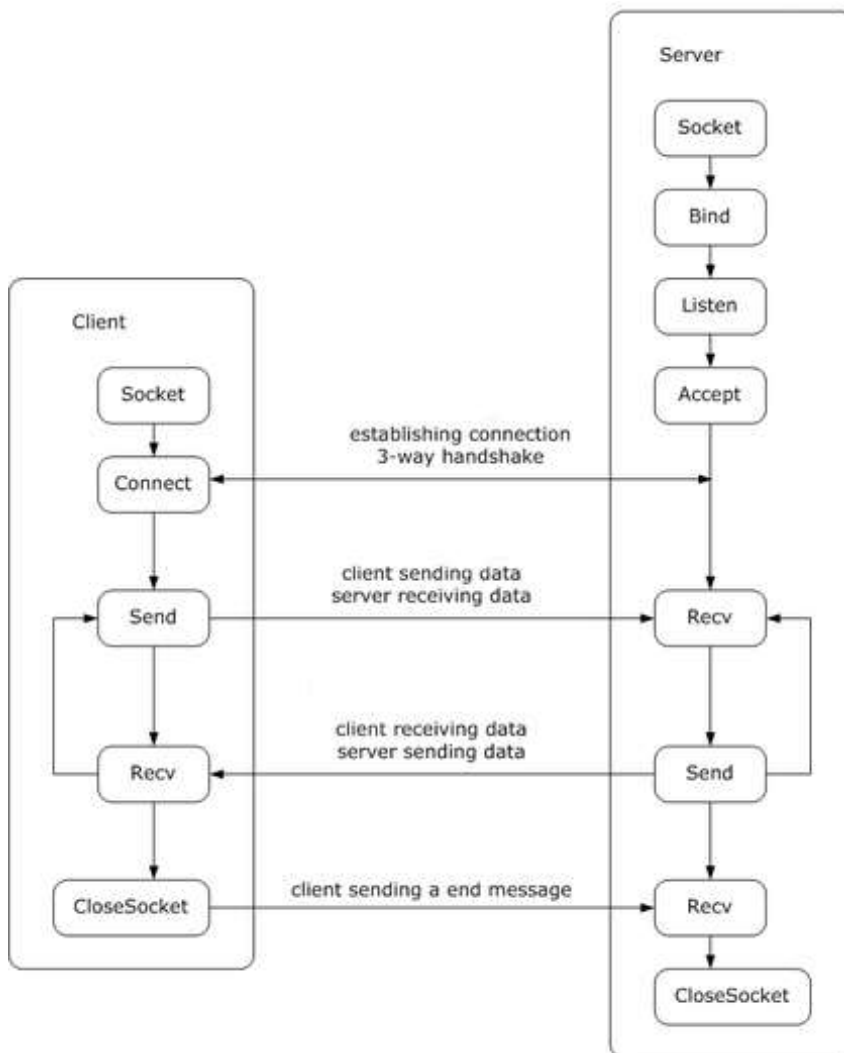
SOCK\_STREAM = TCP (Transmission Control Protocol)

SOCK\_DGRAM = UDP (User Datagram Protocol)

সার্ভার-ক্লায়েন্ট কানেকশন তৈরি করতে আমরা যে মেথড গুলো ব্যবহার করব সেগুলো হলো...

```
socket(), bind(), listen(), accept(), connect(), send(), recv(), close()
```

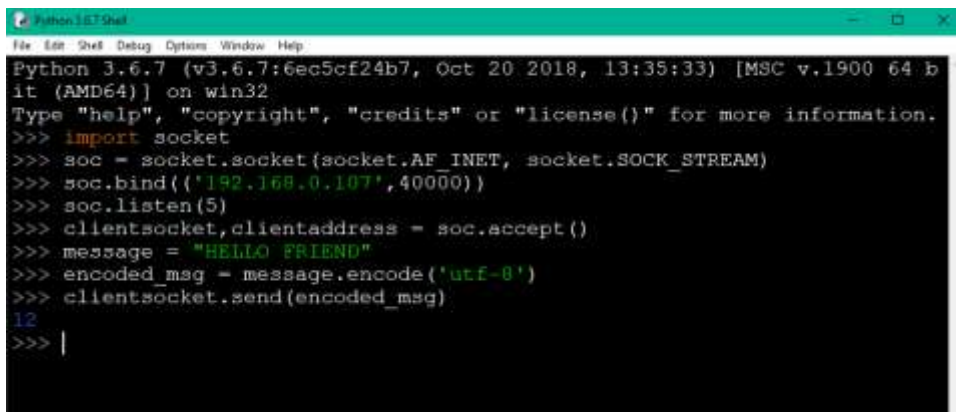
এ মেথড গুলোর মধ্যে bind(), listen(), accept(), সার্ভার সাইড মেথড, connect() হচ্ছে ক্লায়েন্ট সাইড মেথড এবং recv(), send(), close() ইত্যাদি কমন বা জেনারেল সকেট মেথডস। এছাড়া ও আরো মেথড আছে। প্রথমে সার্ভার এবং ক্লায়েন্ট কিভাবে কাজ করে তার একটা বেসিক ধারণা আমরা নিয়ে নেই। তাহলে আমাদের কোড বুঝতে সুবিধা হবে।



source: <https://rb.gy/lempxw>

Socket অজেস্ট তৈরি করার পর আমরা bind() ফাংশনের মাধ্যমে IP ও Port নির্দিষ্ট নেটওয়ার্ক ইন্টারফেসে যোগ করব। আপনার IP পেতে CMD তে গিয়ে ipconfig কমান্ড দিলেই আপনার IPv4 এড্রেস টি পেয়ে যাবেন বা আপনার localhost(127.0.0.1) ও ব্যবহার করতে পারবেন। আর পোর্ট নাম্বার যেকোন একটি দিলেই হবে(১-৬৫৫৩৫)। তারপর আমরা আমাদের সার্ভারকে লিসেনিং স্টেটে নেব। listen() ফাংশন কেবল একটি আর্গুমেন্ট নেয়। এটা একটি ব্যাকলগ আর্গুমেন্ট। সিস্টেম কতটি কানেকশনের সাথে কানেক্ট হতে পারবে তা ডিফাইন করে এবং সবশেষে accept() ফাংশন একটি ইনকামিং কানেকশনের জন্য অপেক্ষা করতে থাকে...

সার্ভার সাইড কোডঃ



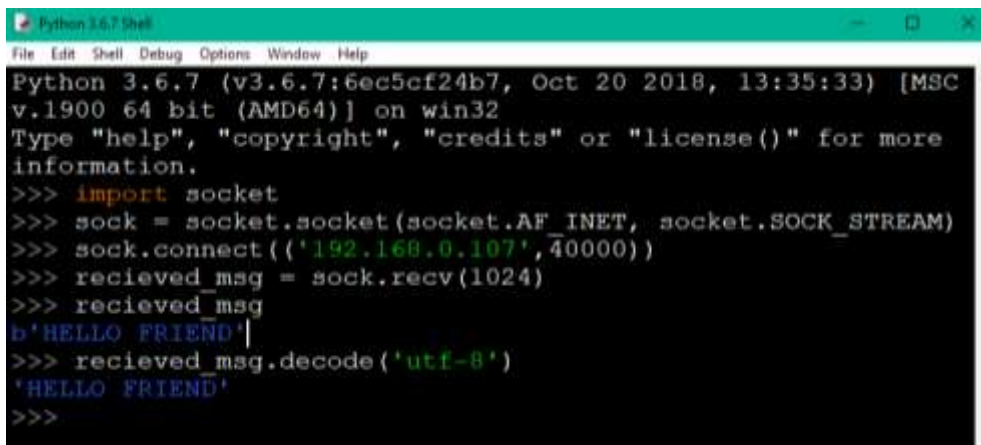
```
Python 3.6.7 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.6.7 (tags/v3.6.7:6ec5cf24b7, Oct 20 2018, 13:35:33) [MSC v.1900 64 b
it (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>> import socket
>>> soc = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)
>>> soc.bind(('192.168.0.107', 40000))
>>> soc.listen(5)
>>> clientsocket, clientaddress = soc.accept()
>>> message = "HELLO FRIEND"
>>> encoded_msg = message.encode('utf-8')
>>> clientsocket.send(encoded_msg)
12
>>> |
```

সার্ভার ওয়েট করতে থাকুক এখন আমাদের কাজ হচ্ছে ক্লায়েন্ট তৈরি করে সার্ভারের সাথে কানেক্ট করা... ক্লায়েন্ট তৈরি করাও সার্ভারের মতই। socket অবজেক্ট তৈরি করে connect() ফাংশনের মাধ্যমে একই IP ও Port এ কানেক্ট করা।

কানেক্ট হওয়ার পর ক্লায়েন্ট সাইড বা সার্ভার সাইড দু পাশ হতেই মেসেজ পাঠানো যায়। আমরা প্রথম মেসেজ টা সার্ভার হতে ক্লায়েন্ট পাঠিয়েছি। recv() ফাংশনের আর্গুমেন্টের ভ্যালু হচ্ছে মেসেজের সর্বোচ্চ বাইট সংখ্যা যা সে রিসিভ করতে পারবে। সার্ভার সাইড হতে যখন মেসেজ পাঠানো হয়েছে তখন তা utf-8 এ

এনকোড করে পাঠানো হয়েছে। তাই ক্লায়েন্ট যখন তা রিসিভ করেছে তখন মেসেজটি স্ট্রিং ফরম্যাটে আনতে একে ডিকোড করে নিতে হবে। একই ভাবে ক্লায়েন্ট থেকে সার্ভারে ও মেসেজ পাঠানো যায়।

ক্লায়েন্ট সাইড কোড:



```
Python 3.6.7 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.6.7 (v3.6.7:6ec5cf24b7, Oct 20 2018, 13:35:33) [MSC
v.1900 64 bit (AMD64)] on win32
Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more
information.
>>> import socket
>>> sock = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)
>>> sock.connect(('192.168.0.107', 40000))
>>> recieved_msg = sock.recv(1024)
>>> recieved_msg
b'HELLO FRIEND|'
>>> recieved_msg.decode('utf-8')
'HELLO FRIEND'
>>>
```

close() ফাংশন কল করে কানেকশন টার্মিনেট করা যায়।

## ChatBox

উপরের পদ্ধতি অবলম্বন করে আমরা একটি চ্যাটবক্স বানিয়েছি, যেখানে দুজন অনবরত কথা বলতে পারবে। কোড দুটো আলাদা আলাদা python shell এ রান করাতে হবে এবং server.py প্রথমে রান করাতে হবে।

server.py

```
import socket

|
IP = '192.168.0.107'
PORT = 40000

max_msg_size = 1024

soc = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)

soc.bind((IP, PORT))
soc.listen(5)

client, addr = soc.accept()
print("SERVER ONLINE")
while True:

    sending_msg = str(input())
    encoded_msg = sending_msg.encode('utf-8')
    client.send(encoded_msg)

    recieved_msg = client.recv(max_msg_size)
    decoded_msg = recieved_msg.decode('utf-8')
    print(f'\t\t @client:{decoded_msg}')

client.close()
soc.close()
```





```
>>>
===== RESTART: E:/STUDY/ChatBox/server.py =====
SERVER ONLINE
Hi
                                @client:hello
how is it going?
                                @client:yeah, All good
Okey, Bye
                                @client:Bye
```

এ প্রোগ্রামটি আরো বেশি ইউজফুল করার চেষ্টা করো যাতে Bye বললেই প্রোগ্রামটি নিজে থেকেই অফ হয়ে যায়।

এখানে socket প্রোগ্রামিং এর খুব সহজ বিষয় নিয়ে আলোচনা করেছি। আরো বেশি জানতে চাইলে গুগোল তো আছেই।

## অধ্যায় ১২

### রেগুলার এক্সপ্রেশন

প্রোগ্রামিং এর জগতে রেগুলার এক্সপ্রেশন মোটামুটি কঠিন একটি বিষয়। একটি স্ট্রিং এর মধ্যে অন্য আরেকটি স্ট্রিং আছে কিনা বা এই স্ট্রিং পুরোপুরি মিলেছে কিনা ইত্যাদি অপারেশন রেগুলার এক্সপ্রেশনের মাধ্যমে করা হয়। পাইথনে রেগুলার এক্সপ্রেশন লিখতে `re` মডিউল ইম্পোর্ট করে নিতে হয়। `re` মডিউলের বেশ কিছু ফাংশন আছে(`dir(re)`) তার কয়েকটি হলঃ

**search()** যে স্ট্রিং খোঁজা হচ্ছে সেটি যদি বেজ স্ট্রিং এ থাকে তাহলে ম্যাচ(`match`) অবজেক্ট রিটার্ন করে।

**match()** দুটি স্ট্রিং সম্পূর্ণ মিলে গেলে তখন ই কেবল ম্যাচ অবজেক্ট রিটার্ন করে।

**findall()** বেজ স্ট্রিং টি তে যত গুলো ম্যাচ হওয়া স্ট্রিং আছে সবগুলোকে একটি লিস্টে রিটার্ন করে।

**sub()** মেথড টি একটি স্ট্রিং এর ভেতর অন্য এক/একাধিক স্ট্রিং কে রিপ্লেস করতে ব্যবহার করা হয়।

নিচের প্রোগ্রাম টি লক্ষ্য করি...

```
>>> import re
>>> string = "Python is awesome"
>>>
>>> a = re.search("Python", string)
<_sre.SRE_Match object; span=(0, 6), match='Python'>
>>> a.group()
'Python'
>>> print(re.search("Jython", string))
None
>>>
>>> string = "I saw a saw in a saw to saw a saw with a saw for another saw"
>>> li = re.findall("saw", string)
>>> li
['saw', 'saw', 'saw', 'saw', 'saw', 'saw', 'saw']
```

```
>>> b = re.match("saw", string)
>>> b
>>> b
>>>
>>> b = re.match("I saw a saw in a saw to saw a saw with a saw for another
saw", string)
>>> b
<_sre.SRE_Match object; span=(0, 60), match='I saw a saw in a saw to saw a
saw with a saw for another saw>
```

আমরা যখন পাইথন সার্চ করেছি তখন সে একটি অবজেক্ট রিটার্ন করেছে যেখানে দেখাচ্ছে ০ থেকে ৬ পর্যন্ত এই সীমার মধ্যে আমাদের সার্চ করা স্ট্রিং টি খুঁজে পাওয়া গেছে। কিন্তু Jython স্ট্রিং টির জন্য সে None রিটার্ন করেছে। আর match() ফাংশন শুধুমাত্র সম্পূর্ণ স্ট্রিং ম্যাচ হলেই ভ্যালু রিটার্ন করছে।

আমরা যে উদাহরণ গুলো দেখালাম সেখানে আমরা আমাদের স্ট্রিং গুলো জেনেই সার্চ করেছি। যদি এমন প্রোগ্রাম লিখতে দেয়া হয় যেখানে কিছু ফোন নাম্বার আছে আমাদের সেখান থেকে শুধু নির্দিষ্ট কোন অপারেটরের নাম্বারে মেসেজ পাঠাতে হবে। তাহলে আমরা প্রোগ্রামটি কিভাবে লিখব।

প্রথমে আমরা প্রোগ্রামটি লিখে ফেলি তারপর ব্যাখ্যা করা যাবে...

```
>>> import re
>>>
>>> phone_numbers = "'01900000000','01700000000','01911111111','01811112222'"
>>> find_numbers = re.findall('019.....', phone_numbers)
>>> find_numbers
['01900000000', '01911111111']
```

এখানে আমরা অজানা সংখ্যা গুলোর জায়গায় ডট(.) ব্যবহার করেছি। কিন্তু ডট ব্যবহারের অসুবিধা হল এটি স্পেস কে ও একটি ক্যারেক্টার হিসেবে নেয়। আমরা যদি শুধুমাত্র সংখ্যা বা ক্যারেক্টার গুলো চাই তখন আমাদের \w ব্যবহার করতে হবে।

```
>>> find_numbers=re.findall('019\\w\\w\\w\\w\\w\\w\\w\\w\\w\\w',phone_numbers)
>>> find_numbers
['019000000000', '019111111111']
```

এই ডট কে বলা হয় মেটা ক্যারেक्टर এবং স্ল্যাশ ডব্লিউ কে বলা হয় স্পেশাল সিকোয়েন্স। এরকম আরও কিছু স্পেশাল সিকোয়েন্স ও মেটা ক্যারেक्टरের ব্যবহার আমরা দেখব।

**মেটা ক্যারেक्टर** `. * + ? {n} {m,n} {m,}`

‘ab\*’ - ‘a’ followed by zero or more b’s

‘ab+’ - ‘a’ followed by one or more b’s

‘ab?’ - ‘a’ followed by zero or one b’

‘ab{n}’ - ‘a’ followed by n number of b’s

‘ab{m,n}’ - ‘a’ followed by min m and max n b’s

‘ab{m,}’ - ‘a’ followed by min m and unlimited b’s

```
>>> string = "aab,aabb,aabbbb,abbbb"
```

```
>>> re.findall(r'ab.', string)
['ab,', 'abb', 'abb', 'abb']
```

```
>>> re.findall(r'ab*', string)
['a', 'ab', 'a', 'abb', 'a', 'abbbb', 'abbbb']
```

```
>>> re.findall(r'ab+', string)
['ab', 'abb', 'abbbb', 'abbbb']
```

```
>>> re.findall(r'ab?', string)
['a', 'ab', 'a', 'ab', 'a', 'ab', 'ab']
```

```
>>> re.findall(r'ab{2}', string)
['abb', 'abb', 'abb']
```

```
>>> re.findall(r'ab{1,2}', string)
['ab', 'abb', 'abb', 'abb']
```

```
>>> re.findall(r'ab{1,}', string)
['ab', 'abb', 'abbbb', 'abbbb']
```

## নন গ্রিডি

```
>>> re.findall(r'ab*?', string)
['a', 'a', 'a', 'a', 'a', 'a', 'a']
>>> re.findall(r'ab+?', string)
['ab', 'ab', 'ab', 'ab']
>>> re.findall(r'ab??', string)
['a', 'a', 'a', 'a', 'a', 'a', 'a']
```

## স্কেপ কোড এন্ড এক্সরিং

\w	একটি আলফা নিউমেরিক ক্যারেক্টার ম্যাচ করে।
\W	একটি নন আলফা নিউমেরিক ক্যারেক্টার ম্যাচ করে।
\B	সার্চ করা স্ট্রিং টি বেজ স্ট্রিং আছে কিন্তু শুরুতে নয় তাহলে ম্যাচ করে।
\d	বেজ স্ট্রিং এ ডিজিটস(০-৯) গুলো রিটার্ন করে।
\D	বেজ স্ট্রিং এ ডিজিটস(০-৯) ছাড়া বাকি সব রিটার্ন করে।
\s	একটি হোয়াইট স্পেস ক্যারেক্টার (ট্যাব, স্পেস, নিউলাইন) ম্যাচ করে।
\S	একটি নন হোয়াইট স্পেস ক্যারেক্টার ম্যাচ করে।
\A	সার্চ করা স্ট্রিং টি বেজ স্ট্রিং এর শুরুতে থাকলে ম্যাচ রিটার্ন করে।
\b	সার্চ করা স্ট্রিং টি বেজ স্ট্রিং এর শুরুতে বা শেষে থাকলে ম্যাচ করে।
\Z	সার্চ করা স্ট্রিং টি বেজ স্ট্রিং এর শেষে থাকলে ম্যাচ রিটার্ন করে।



[^a-x]	a থেকে x এর রেঞ্জের ভেতর যত ক্যারেক্টার আছে সব বাদ দিয়ে ম্যাচ রিটার্ন করবে।
[A-Z][a-z]	a/A থেকে z/Z যাই হোক ম্যাচ রিটার্ন করবে
[013]	0,1 অথবা 3 থাকলে ম্যাচ রিটার্ন করবে।
[0-9]	0 থেকে 9 এর মধ্যে যে কোন ডিজিট থাকলে ম্যাচ রিটার্ন করবে।
[1-6] [0-7]	10-67 এর ভেতর কোন ডিজিট থাকলে ম্যাচ রিটার্ন করবে।

```
>>> import re
>>> string = "Dhaka is our Capital and more than 20 million people live here"
>>> re.findall(r'a[kl]', string)
['ak', 'al']
>>> re.findall(r'a[^kl]', string)
['a ', 'ap', 'an', 'an']
>>> re.findall("[a-e]", string)
['a', 'a', 'a', 'a', 'a', 'd', 'e', 'a', 'e', 'e', 'e', 'e', 'e']
>>> re.findall(r'[^a-e]', string)
['D', 'h', 'k', ' ', 'i', 's', ' ', 'o', 'u', 'r', ' ', 'C', 'p', 'i', 't', 'l', ' ', 'n', ' ', 'm', 'o', 'r', ' ', 't', 'h', ' ', 'n', ' ', '2', '0', ' ', 'm', 'i', 'l', 'l', 'i', 'o', 'n', ' ', 'p', 'e', 'o', 'p', 'l', 'e', ' ', 'l', 'i', 'v', 'e', ' ', 'h', 'e', 'r', 'e']
>>> re.findall(r'[A-Z][a-z]+', string)
['Dhaka', 'Capital']
```

```
>>> string = '16354321,67,190697,8402'
>>> re.findall(r'[0325]', string)
['3', '5', '3', '2', '0', '0', '2']
>>> re.findall(r'[2-5]', string)
['3', '5', '4', '3', '2', '4', '2']
>>> re.findall(r'[1-2][3-6]', string)
['16']
>>> re.findall(r'[1-2][3-6]+', string)
['163543']
```



## ফ্ল্যাগস

রেগুলার এক্সপ্রেশনের ফাংশন গুলোর একটি কমন প্যারামিটার হল flags। বিভিন্ন ধরনের ফ্ল্যাগ ভ্যালু ও এদের কাজ...

re.IGNORECASE বা re.I বা 2 - রেগুলার এক্সপ্রেশন কে কেজ ইনসেন্সিটিভ করে।

re.DOTALL বা re.S বা 16 - ডট দিয়ে সার্চ করার সময় নিউলাইন \n কে ক্যারেক্টার হিসেবে পড়ার জন্য।

re.MULTILINE বা re.M বা 8

re.VERBOSE বা re.X বা 64 - রেগুলার এক্সপ্রেশনে কमेंট ব্যবহার করার জন্য এই ফ্ল্যাগ ব্যবহার করা হয়।

re.DEBUG বা 128 - ডিবাগ করার জন্য।

একাধিক ফ্ল্যাগ ব্যবহার করার জন্য বিটওয়াইজ অর (|) ব্যবহার করা হয়।

re.I | re.S | re.X

```
>>> string = "bangladesh,Bangladesh,BANGLADESH"
>>>
>>> re.findall(r'Bangladesh',string)
['Bangladesh']
>>> re.findall(r'Bangladesh',string,re.I)
['bangladesh', 'Bangladesh', 'BANGLADESH']
>>> re.findall(r'Bangladesh',string,flags= 2)
['bangladesh', 'Bangladesh', 'BANGLADESH']
```

রেগুলার এক্সপ্রেশনের খুঁটিনাটি বিষয় আমরা এর মধ্যে জেনে ফেলেছি। এখন আমরা রেগুলার এক্সপ্রেশন ব্যবহার করে দুটি সমস্যা সমাধানের চেষ্টা করব।

**সমস্যাঃ১** একটি লাইনে কত টি শব্দ আছে তা গুনে বের করতে হবে। সমস্যা খুবই সোজা। তবে আমরা এখানে ইনপুট স্ট্রিং কে স্প্লিট করে লিস্টের উপাদান গুনলেই

হবে না। কারন আমাদের লাইনে যদি (...) থাকে তাহলে আমরা সেটা কে গুনতে পারবে না।

অর্থাৎ, 'Feeling Bad But ... Doing Good. এই বাক্যে (...) এই তিনটি ডট ছাড়া শব্দ হল ৫ টি। তাহলে আমাদের আউটপুট হবে ৫।

```
import re

pattern = r'[a-zA-Z]+'
while True:
    try:
        string = str(input())
        words_list = re.findall(pattern, string)

        print(len(words_list))

    except(EOFError):
        break
```

সমাধান টি খুবই সহজ। আমরা একটি প্যাটার্ন লিখেছি যা A/a থেকে z/Z এর মধ্যে যেকোন বর্ণ পেলে ম্যাচ রিটার্ন করবে। তাহলে আমরা যেকোন শব্দের জন্য ম্যাচ লিখে ফেললাম। এবার findall() ফাংশনের মাধ্যমে string ভ্যারিয়েবল এ ইনপুট দেয়া লাইন এ pattern এর ম্যাচ গুলো খুঁজে নিলাম। যেহেতু findall() ফাংশন একটি লিস্ট রিটার্ন করবে আমরা সে লিস্টের লেন্থ জানলেই উপাদানের সংখ্যা তথা শব্দ সংখ্যা পেয়ে যাব।

**সমস্যা ২** মনে করি আমাদের একটি স্ট্রিং আছে যেখানে আমাদের কন্টাক্ট নাম্বার নাম সহ দেয়া আছে। এখন আমরা সে স্ট্রিং থেকে শুধু মাত্র নাম্বার গুলো আলাদা করতে চাই। নিচে নাম্বার গুলো দেখেই বুঝতে পারছ মনের মাধুরি মিশিয়ে নাম্বার গুলো বিভিন্ন ফরম্যাটে রাখা আছে।

```
import re

string = """"Friend: +8801900000000
```

Cousin: 01911-222222  
 Nephew: 017 11 222222  
 Business +8801822-000000  
 Doctor: 017-22-445566  
 Lawyer: +880 1822-000000  
 Mom: +8801900 00000

.....

```
pattern = r'\s?\.+?\d*[\s-]??\d*[\s-]??\d+'
```

```
print(re.findall(pattern, string))
```

```
[' +88019000000000', ' 01911-222222', ' 017 11 222222', ' +8801822-000000', ' 017-22-445566', ' +880 1822-000000', '+8801900 00000']
```

প্রোগ্রাম টাতে শুধুমাত্র বোঝার বিষয় হল pattern টা কিভাবে লিখলাম। সেটা বুঝতে হলে পরের প্রতিটা লাইন খুবই মনযোগ দিয়ে পড়তে হবে। মনে যোগ দেয়া শেষ হলে এবার পড়া শুরু করা যাক.

**`r'\s?\.+?\d*[\s-]??\d*[\s-]??\d+'`**

এই হল আমাদের প্যাটার্ন। প্রথমে আমরা সম্পূর্ণ প্যাটার্ন টি একটি র'স্ট্রিং হিসেবে লিখেছি। (r'') আমাদের ফোনবুকের স্ট্রিং টি তে খেয়াল করলে দেখা যাচ্ছে অনেক নাম্বার শুরু আগে স্পেস আছে তাই একটি স্পেস এর সাইন(\s) দিলাম ১ কিন্তু এটি আবার সব গুলোর ক্ষেত্রে নেই। তাই এটা কে নন গ্রিডি করতে হবে (পাইলে নিবে না পাইলে নাই) ২ একই ঘটনা ঘটছে '+' এর ক্ষেত্রে ও

তাই একই ভাবে + কে ও নন গ্রিডি করে বসাতে হবে। ৩ এরপর আমাদের নাম্বারের সন্ধান করতে হবে যতক্ষণ পর্যন্ত নাম্বার পায় সে নিতে থাকবে এক্ষেত্রে ডিজিটের জন্য \d এর সাথে \* বা + দিতে হবে। ৪ এখন পর্যন্ত আমরা +880/+88019... এর কাজ করে ফেলেছি। এরপর দেখা গেল আমাদের নাম্বার গুলোর মধ্যে কিছু নাম্বারে মাঝখানে ( - ) হাইফেন কিছু জায়গায় স্পেস।

আবার কোথাও কিছুই নেই। তাই আমরা হাইফেন ও স্পেস কে একটি সেট বানিয়ে সেটা কে নন গ্রিডি করে দিয়েছি।<sup>৫</sup> এর পর আমাদের আবার

১ \s

২ \s?

৩ \s?\+?

৪ \s?\+?\d\*

৫ \s?\+?\d\*[s\-\]?

৬ \s?\+?\d\*[s\-\]? \d\*

৭ \s?\+?\d\*[s\-\]? \d\*[s\-\]

৮ \s?\+?\d\*[s\-\]? \d\*[s\-\]? \d+

ডিজিট খুঁজতে হবে। এবং ডিজিটের লেন্থ কখনো ২ বা কখনো চার তাই আমরা \* সাইন ব্যবহার করেছি। ৬ এরপর আবার দেখা যাচ্ছে আগের মত কোথাও স্পেস আবার কোথাও হাইফেন রয়েছে তাই এখানে ও আমাদের ৫ নং স্টেপের মত একটি নন গ্রিডি সেট ব্যবহার করছি। ৭ এবং সবশেষে আবার ডিজিটের জন্য \d এবং + সাইন দিয়েছি। ৮ এখানে + এর জায়গায় \* ব্যবহার করা হলে ও একই আউটপুট আসবে। *রেগুলার এক্সপ্রেশন প্র্যাকটিস করার জন্য pythex সাইটের সাহায্য নিতে পার।*

**সমস্যা ৩** একটি ফাইলে থাকা অনেক বড় টেক্সট থেকে ইমেইল গুলো বের করার জন্য একটি প্রোগ্রাম লিখ।

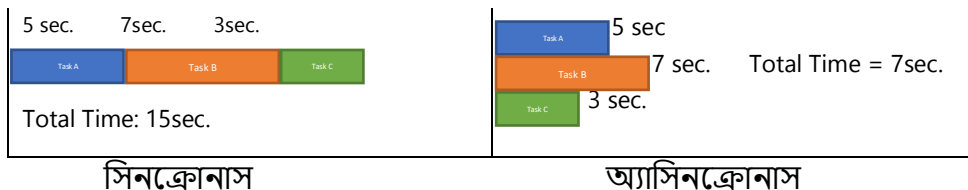
## অধ্যায় ১৩

### অ্যাসিনক্রোনাস প্রোগ্রামিং

পাইথন একটি ধীর গতি সম্পন্ন প্রোগ্রামিং ল্যাংগুয়েজ। এর কারণ হচ্ছে পাইথন একটি মাত্র থ্রেড ব্যবহার করে এবং সিনক্রোনাস পদ্ধতিতে প্রোগ্রাম এক্সিকিউশন করে। পাইথন প্রোগ্রাম কে দ্রুতগতির করার জন্য মাল্টিপ্রোসেসিং, মাল্টি থ্রেডিং ইত্যাদি পদ্ধতি ব্যবহার করা হয়ে থাকে। কিন্তু **অ্যাসিনক্রোনাস প্রোগ্রামিং** এবং মাধ্যমে একটি প্রসেসের এর একটি থ্রেড ব্যবহার করে ও পাইথন প্রোগ্রাম কে ফাস্ট করা যায়।

**সিনক্রোনাস প্রোগ্রামিং** হল একটি প্রসেস সম্পূর্ণ শেষ করে অন্য একটি প্রসেস শুরু করা। এতে করে অনেক সময় অপচয় হয়। মনে কর, একটি প্রোগ্রামে একাধিক ফাংশন আছে, একটি ফাংশন এর এক্সিকিউশন শেষ না হওয়া পর্যন্ত পাইথন পরের ফাংশনে যাবে না।

অন্যদিকে **অ্যাসিনক্রোনাস প্রোগ্রামিং** হল একই সাথে একাধিক ফাংশন এক্সিকিউট করে ফেলা। এধরনের ফাংশনকে কো-রুটিন (Coroutine) ও বলা হয়।



অ্যাসিনক্রোনাস প্রোগ্রামিং কে অনেকেই প্যারালাল প্রোগ্রামিং মনে করে। আসলে অ্যাসিনক্রোনাস প্রোগ্রামিং হল কনকারেন্ট প্রোগ্রামিং। বলতে পার, কি বুঝাচ্ছেন? উলটো আরও কনফিউজ করছেন। আমি ও প্রথম শিখতে গিয়ে এমন কনফিউশনে পড়েছিলাম।

কনকারেন্সি আর প্যারালালিজম এর মধ্যে তফাতটা খুবই সাধারণ একটা উদাহরন দিয়ে বুঝাই, ধর, তুমি আর তোমার বন্ধু বাইকে করে কোথাও যাবে। এখন তোমরা চাইলে দুটো বাইক নিয়ে যেতে পারো বা একটি বাইকেও যেতে পারো। আবার তুমি এবং তোমার বন্ধু দুজনের ই বাইক চালানোর খুব শখ। এখন যদি একটি বাইকে

যাও আর একেকবার একেকজন চালাও তাহলে তোমাদের বাইক চালানো ও হল, গন্তব্যে পৌঁছানো ও হল। এটাই হল সায়েন্স, ও-না এটা হল **কনকারেন্সি**। আর **প্যারালালিজম** হল তোমরা দুইজন দুটো আলাদা বাইক নিয়ে গেলে মানে দুজন গন্তব্যে পোছতে আলাদা দুটো প্রসেসর ব্যবহার করলে। এই যে তোমরা একটি বাইকেই অদল বদল করে করে চালালে, তার মানে বাইকটি একই সাথে দুজন ড্রাইভারের সাথে কাজ করছে অর্থাৎ একটি থ্রেড কনকারেন্ট পদ্ধতিতে দু'জনের চাহিদা পূরণ করছে। আর দ্বিতীয় ক্ষেত্রে সম্পূর্ণ আলাদা দুটি বাইক কাজ করছে মানে মাল্টি প্রসেসিং। দু'ক্ষেত্রেই তোমরা গন্তব্যে পৌঁছবে কিন্তু প্রথম পদ্ধতিতে তোমাদের দুজনের শখ ও পূরন হবে এবং এফিশিয়েন্ট ও হবে।

এখন তাহলে এখন মনে হতে পারে যে ড্রাইভিং সিট অদলবদল করতে তো সময় লাগবে, হ্যা লাগবে, কিন্তু এটি প্রসেসর এর সমস্যা না, সমস্যা ইনপুট/আউটপুটের, আর প্রোগ্রাম ইনপুট/আউটপুট বাউন্ড হলেই আমরা কনকারেন্ট পদ্ধতি ব্যবহার করব। যদি সিপিউ বাউন্ড হত যেমন ধর "দুজন উঠলে বাইক আস্তে চলবে" এমন সমস্যা হলে আমরা মাল্টি প্রসেসিং ই ব্যবহার করতাম।

সিপিউ-বাউন্ড ও আই/ও-বাউন্ড(ইনপুট/আউটপুট) আবার কি?

কম্পিউটিং এ প্রোগ্রাম বা টাস্ক গুলো কে দুটো ভাগে ভাগ করা হয়। সিপিউ-বাউন্ড ও আই/ও-বাউন্ড। একটি প্রোগ্রাম যখন তুমি রান করবে তখন সিপিউ এটাকে এক্সিকিউট করে, এবং প্রয়োজনীয় ইনপুট চায় বা আউটপুট দেয়। এখানে যদি প্রোগ্রামের এক্সিকিউশন সিপিউ'র ওপর বেশি নির্ভর করে বা তাহলে প্রোগ্রাম টি সিপিউ বাউন্ড আর যদি ইনপুট/আউটপুটের ওপর বেশি নির্ভর করে তাহলে প্রোগ্রামটি আই/ও বাউন্ড। কোন কিছু প্রিন্ট করা হল আই/ও বাউন্ড, আবার অনেক গুলো প্রাইম নাম্বার বের করার প্রোগ্রাম হল সিপিউ বাউন্ড।

কেবল মাত্র আই/ও বাউন্ড প্রোগ্রাম গুলোতেই অ্যাসিনক্রোনাস প্রোগ্রামিং এর মাধ্যমে ফাস্ট করা যায়। সিপিউ বাউন্ড প্রোগ্রাম এর ক্ষেত্রে মাল্টিপ্রসেসিং ব্যবহার করাই উত্তম।

*“সিনক্রোনাস ফাংশনে সিনক্রোনাস ফাংশন কল করা যায়, অ্যাসিনক্রোনাস ফাংশনে অ্যাসিনক্রোনাস ফাংশন কল করা যায়, অ্যাসিনক্রোনাস ফাংশন হতে সিনক্রোনাস ফাংশন কল করা যায়। কিন্তু, সিনক্রোনাস ফাংশন হতে অ্যাসিনক্রোনাস ফাংশন কল করা যায় না”*

পাইথনে অ্যাসিনক্রোনাস প্রোগ্রামিং এর জন্য `asyncio` প্যাকেজ আছে। এটি একটি বিল্ট ইন প্যাকেজ পাইথন ৩.৪ এ অ্যাসিনক্রোনাস প্রোগ্রামিং এর জন্য `@asyncio.coroutine` ডেকোরেটর এবং `yield from` এক্সপ্রেশন ব্যবহার করা হত। কিন্তু পাইথন ৩.৫ এ এদের পরিবর্তে যথাক্রমে `async` ও `await` কি-ওয়ার্ড নিয়ে আসা হয়। তবে আমরা এখানে ৩.৭+ ভার্সন নিয়ে কাজ করব।

অ্যাসিনক্রোনাস প্রোগ্রামিং শুরু করার আগে কিছু বিষয়, কি-ওয়ার্ড, এদের কাজ ও আচরন সম্পর্কে জেনে নেই...

**কো-রুটিন:** একই সাথে এক্সিকিউট করা যায় এমন ফাংশন। সাধারণ ফাংশনের শুরুতে `async` কি-ওয়ার্ড যুক্ত করে কো-রুটিন এ রূপান্তর করা হয়। এ ধরনের ফাংশনের যে কোন জায়গায় এক্সিকিউশন থামিয়ে লাফ দিয়ে অন্য ফাংশনে গিয়ে সে ফাংশন এক্সিকিউট করে আবার আগের ফাংশনের ঠিক আগের জায়গায় ফেরত আসা যায়।

**ইভেন্ট লুপ:** হচ্ছে অ্যাসিনক্রোনাস প্রোগ্রামের কন্ট্রোলার। সব টাস্কস গুলো ইভেন্ট লুপ হ্যান্ডেল করে। একটি টাস্কের `await` স্টেটমেন্ট এ গিয়ে বা টাস্ক টি এক্সিকিউশন শেষ হলে এরপর প্রোগ্রাম কোন টাস্ক এক্সিকিউট করবে তা নির্ধারণ করে ইভেন্ট লুপ। অর্থাৎ, কখন কোন টাস্ক এক্সিকিউট হবে তা ইভেন্ট লুপ নিয়ন্ত্রন করে। মেইন থ্রেডের ডিফল্ট ইভেন্ট লুপ কে কল করতে `asyncio.get_event_loop()` ফাংশন ব্যবহার করা হয়।

```
loop = asyncio.get_event_loop()
```

অন্য আরেকটি থ্রেডে নতুন একটি ইভেন্ট লুপ তৈরি করতে হয় তারপর একে সেট করতে হয়।

```
loop = asyncio.new_event_loop()
asyncio.set_event_loop(loop)
```

**টাস্ক** কো-রুটিন কে ইভেন্ট লুপে শিডিউল করার পর এদের টাস্ক বলে। টাস্ক তৈরি করতে `create_task()` ফাংশন ব্যবহার করা হয়।

**ফিউচার** একটি অবজেক্ট। কোন টাস্ক একবার শেষ হলে পরবর্তীতে আবার কখন এই টাস্ক টি রান হবে তা ঠিক করাই ফিউচার অবজেক্টের কাজ।

**await** কোন টাস্ক শেষ না হওয়া পর্যন্ত ওয়েট করে।

অনেক কিছু বোঝা হল। এবার পাইথন ডকুমেন্টেশন থেকে একটা প্রোগ্রাম দেখি,

```
>>> import asyncio

>>> async def main():
    print('hello')
    await asyncio.sleep(1)
    print('world')

>>> asyncio.run(main())
hello
world
```

প্রোগ্রামটি 'hello' প্রিন্ট করে ১ সেকেন্ড পর 'world' প্রিন্টকরবে।

মনে রাখতে হবে, আমরা কো-রুটিন ফাংশন কে সাধারণ ফাংশনের মত কল করলে এক্সপেক্টেড আউটপুট পাব না। কো-রুটিন ফাংশন কে কল করতে হয় কোন ইভেন্ট লুপ ফাংশনের ভেতর।

```
>>> main()
<coroutine object main at 0x1053bb7c8>
```



পাইথন ৩.৭ এর আগের ভার্সন গুলোতে অ্যাসিনক্রোনাস প্রোগ্রাম রান করতে ইভেন্ট লুপ কে ইনিশিয়ালাইজ করতে হত, এর লাইফ সাইকেল সেট করতে হত এবং সবশেষে লুপ ক্লোজ করতে হত।

```
loop = asyncio.get_event_loop()
```

```
loop.run_until_complete() অথবা loop.run_forever()
```

```
loop.close()
```

কিন্তু ৩.৭+ এ শুধু মাত্র run() ফাংশন একাই এত সব কাজ করে। এরপরের উদাহরণ টি দেখ...

```
import asyncio
import time

async def say_after(delay, what):
    await asyncio.sleep(delay)
    print(what)

async def main():
    print(f"started at {time.strftime('%X')}")

    await say_after(1, 'hello')
    await say_after(2, 'world')

    print(f"finished at {time.strftime('%X')}")

asyncio.run(main())
```

## আউটপুটঃ

```
started at 17:13:52
hello
world
finished at 17:13:55
```

আমরা এখানে কো-রুটিন গুলোকে `run()` ফাংশন দিয়ে কল করছি। কিন্তু দেখা যাচ্ছে আমাদের ফাংশন ফাস্ট হচ্ছে না। সিনক্রোনাস ফাংশনের মতই সময় নিচ্ছে। ফাস্ট হলে সর্বোচ্চ ২ সেকেন্ড লাগত, এর কারন হচ্ছে আমরা অ্যাসিনক্রোনাস কোড লিখেছি ঠিকই কিন্তু সেগুলো এখনো এক্সিকিউট করছি সিনক্রোনাস পদ্ধতি তে। মানে আমরা ইভেন্ট লুপের ভেতর কো-রুটিন পাস করছি, টাস্ক নয়। টাস্ক হচ্ছে কো-রুটিন ফাংশন গুলোর ই বিশেষ রূপ যারা পাশাপাশি একাধিক টাস্ক কমপ্লিট করতে পারে। মানে কনকারেন্ট পদ্ধতি তে রান করতে সক্ষম। তা এখন কো-রুটিন কে টাস্কে রূপান্তর করতে হলে আমাদের কি করতে হবে? এর জন্য ফাংশন হল `asyncio.create_task(coroutine,name=None)`

আমরা এই ফাংশনের প্যারামিটার হিসেবে কো-রুটিন ফাংশনকে পাঠিয়ে দিলে কো-রুটিন টি টাস্কে রূপান্তরিত হয়ে যাবে এবং আমাদের প্রোগ্রামের কন্ট্রোলার(ইভেন্ট লুপ) তাকে সিডিউল করতে পারবে। এখানে `name` প্যারামিটার টি ৩.৭ এ ছিল না। ৩.৮ এ নতুন করে সংযোজন করা হয়েছে।

এবার উপরের উদাহরনের `say_after()` কো-রুটিন কে আমরা টাস্কে রূপান্তর করে দেখি প্রোগ্রাম আগের চেয়ে ফাস্ট হয় কিনা...

```
async def main():
    task1 = asyncio.create_task(say_after(1, 'hello'))

    task2 = asyncio.create_task(say_after(2, 'world'))

    print(f"started at {time.strftime('%X')}")

    # Wait until both tasks are completed (should take
```

```
# around 2 seconds.)
await task1
await task2

print(f"finished at {time.strftime('%X')}")
```

আউটপুটঃ

```
started at 17:14:32
hello
world
finished at 17:14:34
```

তবে চাইলে `create_task()` ফাংশন দিয়ে টাস্কে রূপান্তর না করে `gather()` ফাংশনের প্যারামিটার হিসেবে কো-রাউটিন গুলো পাঠিয়ে দিলে `gather()` সেগুলো কে টাস্কে পরিণত করে নিয়ে এক্সিকিউট করবে। এবং সব টাস্ক ঠিক ভাবে শেষ হলে রেজাল্টের একটা লিস্ট রিটার্ন করবে।

এবার আরও একটি সহজ উদাহরণের সাহায্যে আমরা বোঝার চেষ্টা করি। আমরা একটি প্রোগ্রাম লিখব যেটি দুটো সংখ্যার যোগ,বিয়োগ,গুণ ভাগ করে। প্রথমে আমরা প্রোগ্রামটি সিনক্রোনাস পদ্ধতি তে লিখব...

```
import time
start = time.time()

def add(x, y):
    print(f"Adding {x} + {y}")
    time.sleep(3.0)
    print(f"Result of addition: {x+y}")

def sub(x,y):
    print(f"Subtracting {x} - {y}...")
```

```

time.sleep(4.0)
print(f"Result of subtraction: {x-y}")

def mul(x,y):
    print(f"Multiplying {x} x {y}...")
    time.sleep(5.0)
    print(f"Result of multiplication: {x*y}")

def div(x,y):
    print(f"Dividing {x} / {y}...")
    time.sleep(1.0)
    print(f"Result of division: {x/y}")

add(1,3)
sub(5,2)
mul(2,3)
div(8,2)

end = time.time()

print(f"Total Time: {end-start}")

```

আউটপুটঃ

```

Adding 1 + 3
Result of addition: 4
Subtracting 5 - 2...
Result of subtraction: 3
Multiplying 2 x 3...
Result of multiplication: 6
Dividing 8 / 2...
Result of division: 4.0
Total Time: 13.120268821716309

```

এখানে চারটি আলাদা ফাংশন আছে এবং প্রতিটি ফাংশনে কিছু সময় sleep করতে বলা আছে এই একটি প্রোগ্রাম রান করতে আমাদের ১৩ (৩+৪+৫+১) সেকেন্ড সময় লেগেছে। অথচ, অ্যাসিনক্রোনাস পদ্ধতিতে এই একই প্রোগ্রাম টি আমরা অর্ধেক সময়ে করে ফেলতে পারব। সর্বোচ্চ mul() ফাংশনে যে ৫ সেকেন্ড স্লিপ টাইম ছিল ঠিক ততটুকু সময়ে করে ফেলা সম্ভব।

```
import asyncio
import time
start = time.time()
async def add(x, y):
    print(f"Adding {x} + {y}")
    await asyncio.sleep(3.0)
    print(f"Result of addition: {x+y}")

async def sub(x,y):
    print(f"Subtracting {x} - {y}...")
    await asyncio.sleep(4.0)
    print(f"Result of subtraction: {x-y}")

async def mul(x,y):
    print(f"Multiplying {x} x {y}...")
    await asyncio.sleep(5.0)
    print(f"Result of multiplication: {x*y}")

async def div(x,y):
    print(f"Dividing {x} / {y}...")
    await asyncio.sleep(1.0)
    print(f"Result of division: {x/y}")

#written in pythn 3.6
loop = asyncio.get_event_loop()
tasks=[]
tasks.append(loop.create_task(add(1,3)))
tasks.append(loop.create_task(sub(5,2)))
```

```
tasks.append(loop.create_task(mul(2,3)))
tasks.append(loop.create_task(div(8,2)))

loop.run_until_complete(asyncio.wait(tasks))
end = time.time()
print(f"Total Time: {end-start}")
loop.close()
```

```
Adding 1 + 3
Subtracting 5 - 2...
Multiplying 2 x 3...
Dividing 8 / 2...
Result of division: 4.0
Result of addition: 4
Result of subtraction: 3
Result of multiplication: 6
Total Time: 5.009775876998901
```

প্রোগ্রামটি বোঝার চেষ্টা করি। আমরা একে একে কো-রুটিন গুলোকে [ add(), sub(), mul(), div() ] টাস্কে রূপান্তর করে tasks[] লিস্টে রেখে দিয়েছি। এরপর loop অবজেক্টের run\_until\_complete() ফাংশনের মাধ্যমে tasks[] থাকা টাস্ক গুলো কে প্রসেস করার জন্য বলেছি। প্রসেসিং শুরু হওয়ার পর প্রথম টাস্ক add() এক্সিকিউট করার সময় গিয়ে সে যখন ৩ সেকেন্ডের একটি ব্রেক await পেল তখন সে আবার তার কন্ট্রোলার loop এর কাছে ফেরত এল। এবার loop তাকে সিরিয়ালে দ্বিতীয়তে থাকে sub() টাস্ক কমপ্লিট করতে পাঠালো সেখানে ও ৪ সেকেন্ডের একটি স্লিপিং টাইম (await) আছে। তখন ও সে একই ভাবে ফিরে আসবে ও তৃতীয় ও চতুর্থ টাস্ক এক্সিকিউট করতে যাবে। “এখানে মনে রাখতে হবে যখন একটি টাস্ক স্লিপিং টাইম পেয়ে অন্য টাস্কে জাম্প করে তখন কিন্তু আগের টাস্কের স্লিপিং টাইম গণনা হতে থাকে”। যদিও টাস্ক গুলো লিস্টে থাকা সিরিয়াল অনুযায়ী শুরু হয়েছিল কিন্তু আমরা আউটপুটের দিকে তাকালে দেখব, যে টাস্কের স্লিপিং টাইম যত কম ছিল সে টাস্ক প্রথমে আউটপুট প্রিন্ট করেছে।

এ ছাড়া ও অ্যাসিনক্রোনাস কোড কে একাধিক থ্রেডে ও রান করানো যায় সেজন্য `run_in_executor()` ফাংশন ব্যবহার করা হয়। অ্যাসিনক্রোনাস কোডে সিনক্রোনাস ফাংশন ও কল করার জন্য `call_soon(0, call_later(), call_at())` ইত্যাদি ফাংশন ব্যবহার করা হয় আর সিনক্রোনাস ফাংশন কে অন্য থ্রেডে রান করার জন্য `call_soon_threadsafe()` ফাংশন ব্যবহার করা হয়। `asyncio` নিয়ে আরও জানতে চাইলে ডকুমেন্টেশন এর পাশাপাশি এই ব্লগ গুলো পড়ে দেখতে পারো।

লিংক১ <https://bit.ly/35LTtia>

লিংক২ <https://bit.ly/35LTl2a>

লিংক৩ <https://bit.ly/2R7qTCJ>

---

## পাইথন গ্লোসারি

---

**IDLE** - Integrated Development and Learning Environment পাইথনের টেক্সট এডিটর।

**BDFL** - Benevolent Dictator For Life. -> Guido Van Rossum

**GIL** - Global Interpreter Lock পাইথন বাইট কোড রান করার সময় একটি মাত্র থ্রেড ব্যবহার করে এবং চাইলে ও এর বেশি থ্রেড ব্যবহার করতে পারে না।

**Mutable**(মিউটেবল) - যে অবজেক্টের ভ্যালু পরিবর্তনীয়। (লিস্ট, ডিকশনারি)

**Immutable** (ই মিউটেবল) - যেসব অবজেক্টের ভ্যালু অপরিবর্তনীয়। যেমনঃ স্ট্রিং, নাম্বার, টুপল ইত্যাদি। এদের ভ্যালু পরিবর্তন করতে হলে নতুন অবজেক্ট তৈরি করতে হয়।

**Iterable** (ইটারেবল) পুনরাবৃত্তি করা যায় এমন। যে অবজেক্ট প্রতিবারে একটি করে তার মেম্বর রিটার্ন করতে পারে। যেমন স্ট্রিং, লিস্ট

**Iterator** (ইটারেটর) পুনরাবৃত্তিকারী। যে ভ্যারিয়েবল কোন ইটারেবল অবজেক্টের ক্রমান্বয়ে একটি করে মেম্বর নিয়ে আসে তাকেই ইটারেটর বলে

**PEP** - Python Enhancement Proposal হল পাইথনে কোন প্যাকেজ সংযোজন করার নিয়ম। যেহেতু পাইথন একটি ওপেন সোর্স ল্যাংগুয়েজ তাই যে কেউ এর ডেভেলপমেন্ট নিয়ে কাজ করতে পারে। একটি প্যাকেজ পাইথনে অফিসিয়ালি যোগ করার পদ্ধতি হল PEP

**Python 3000** - পাইথন ৩.X.X এর নাম।

**namespace** - যেখানে ভ্যারিয়েবল স্টোর হয়। এটি একটি ডিকশনারি। অ্যাট্রিবিউট-

কোন অবজেক্টের ভ্যালু (ডেটা/মেথড)। যা অবজেক্টের নামের পর ডট (.) দিয়ে এক্সেস করতে হয়।



**অ্যানোটেশন** - পাইথন ভ্যারিয়েবল, ক্লাস অ্যান্ড্রিবিউট, ফাংশন প্যারামিটার বা রিটার্ন ভ্যালু কি ধরনের ইনপুট নিবে বা কি আউটপুট দিবে তা'র একটি ধারণা দেয়ার জন্য এদের পাশে একটি লেভেল যুক্ত করা হয়। এসব ই অ্যানোটেশন।

ভ্যারিয়েবল অ্যানোটেশন

```
a: int = 2
```

ফাংশন অ্যানোটেশন

```
def sum_two_numbers(a: int, b: int,) -> int:
```

```
    return a + b
```

অ্যানোটেশন সাধারণত টাইপ হিন্টিং এর জন্য ব্যবহার করা হয়।

**এবস্ট্রাক্ট ক্লাস** - যে ক্লাসে এক বা একাধিক এবস্ট্রাক্ট মেথড থাকে তাকে এবস্ট্রাক্ট ক্লাস বলে। এবস্ট্রাক্ট মেথড কখনো সম্পূর্ণ ইম্পলিমেন্টেড থাকে না।

**2to3** পাইথন ২ কোড কে পাইথন ৩ কোডে রূপান্তর করার জন্য পাইথন স্ট্যান্ডার্ড লাইব্রেরির একটা টুল।

**\_\_future\_\_** পাইথনের পুরোনো ভার্সনে থেকে তার থেকে পরের ভার্সন গুলোর কোন ফিচার ব্যবহার করতে চাইলে তা **\_\_future\_\_** এপি আই থেকে ইম্পোর্ট করতে হয়।

**জেনেরিক ফাংশনস** - জেনেরিক ফাংশন হল সে ফাংশন যা প্যারামিটারের টাইপের উপর নির্ভর করে তার আচরণ পরিবর্তন করে। মূলত জেনেরিক ফাংশনের ভেতরে একই নামের একাধিক ফাংশন থাকে, আর কোন টাইপের প্যারামিটারের জন্য কোন ফাংশন কল হবে তা নির্ধারণ করে ডিসপ্যাচ এলগরিদম।

## সহায়ক বই

### English

**Python 101** by Michael Discoll

**A Whirlwind Tour of Python** by  
Jake VanderPlas

**A Python Book:** Beginning  
Python, Advanced Python, and  
Python Exercises by Dave  
Kuhlman

### বাংলা

**পাইথন দিয়ে প্রোগ্রামিং শেখা**

১ম, ২য়, ৩য় খন্ড

তামিন শাহরিয়ার সুবিন

**সহজ ভাষায় পাইথন ৩**

মাকসুদুর রহমান মাটিন

## সাইট ও অ্যাপ

**Programiz:** <https://www.programiz.com/python-programming>

**Real Python:** <https://realpython.com/>

**Programming Hero App, Pydroid App**