

Introducción a la Programación en Python

Noel Moreno Lemus, Ph.D.

Table of contents

Introduction	1
Overview of Machine Learning:	2
Applications of Machine Learning	2
Key Concepts and Terminology	3
Versions Used in this Book	4
 1. Introducción a la Computación	 5
1.1. ¿Qué es una Computadora?	5
1.2. Principales Componentes de una Computadora	6
Hardware:	6
Software:	6
1.3. Memoria RAM:	7
1.4. La CPU	7
1.5. Relación entre CPU y memoria RAM:	8
1.6. Codificación de la Información	10
¿Qué significa que un número esté en base 10?	10
1.6.1. ¿Cómo representar textos?	12
1.7. Código Máquina	13
1.7.1. Mnemónicos: Un lenguaje más amigable	13
1.7.2. Lenguaje Ensamblador	14
1.8. Lenguajes de Programación	16
1.8.1. Lenguajes de Bajo Nivel	16
1.8.2. Lenguajes Intermedios	16
1.8.3. Lenguajes de Alto Nivel	16
1.9. ¿Por qué Python?	16

Table of contents

2. Conclusion	17
References	19
Appendices	21
A. Appendices	21
A.1. Mathematical Proofs	21
A.2. Additional Resources	21

Introduction

Work in Progress

This is a Work in Progress project. The idea is to summarize all ML topics and how I see and understand them.

Machine learning is a rapidly growing field that enables computers to learn from data, without being explicitly programmed. The goal of machine learning is to build models that can make predictions or take actions based on input data, and improve their performance over time through experience.

Note

Note that there are five types of callouts, including: **note**, **warning**, **important**, **tip**, and **caution**.

Tip With Caption

This is an example of a callout with a caption.

Expand To Learn About Collapse

This is an example of a ‘folded’ caution callout that can be expanded by the user. You can use `collapse="true"` to collapse it by default or `collapse="false"` to make a collapsible callout that is expanded

by default.

Overview of Machine Learning:

Machine learning is a subfield of artificial intelligence that involves the development of algorithms and statistical models that allow computers to learn from data. There are three main types of machine learning: supervised learning, unsupervised learning, and reinforcement learning.

Supervised learning is the most common type of machine learning, in which a model is trained on a labeled dataset to make predictions about new, unseen data. Examples include linear regression, logistic regression, and decision trees.

Unsupervised learning involves discovering patterns in unlabeled data, such as clustering and dimensionality reduction.

Reinforcement learning involves training an agent to make decisions in an environment to maximize a reward.

Applications of Machine Learning

Machine learning has many applications in various industries, including:

- Healthcare: for example, identifying potential health risks, diagnosing diseases, and creating personalized treatment plans
- Finance: for example, detecting fraudulent transactions, predicting stock prices, and identifying potential investment opportunities
- Retail: for example, personalizing product recommendations, optimizing pricing strategies, and improving supply chain efficiency
- Manufacturing: for example, predictive maintenance, quality control, and optimization of production processes

Key Concepts and Terminology

- Transportation: for example, traffic prediction, autonomous driving, and fleet management
- Cybersecurity: for example, intrusion detection, anomaly detection, and threat intelligence

Key Concepts and Terminology

Machine learning is a complex field with many technical terms and concepts. Some key terms and concepts that will be covered in this book include:

- Model: a representation of the relationships between input data and output predictions or actions
- Training: the process of fitting a model to a dataset
- Testing: the process of evaluating a model on new, unseen data
- Overfitting: when a model is too complex and performs well on the training data but poorly on the test data
- Regularization: a technique for preventing overfitting by adding a penalty term to the model's objective function
- Gradient descent: an optimization algorithm for finding the minimum of a function
- Neural networks: a type of model that is inspired by the structure and function of the human brain
- Convolutional neural networks (CNNs): a type of neural network designed for image recognition
- Recurrent neural networks (RNNs): a type of neural network designed for sequential data such as time series and natural language.

Versions Used in this Book

```
import sys
print("Python version: {}".format(sys.version))
import pandas as pd
print("pandas version: {}".format(pd.__version__))
import matplotlib
print("matplotlib version: {}".format(matplotlib.__version__))
import numpy as np
print("NumPy version: {}".format(np.__version__))
import scipy as sp
print("SciPy version: {}".format(sp.__version__))
import IPython
print("IPython version: {}".format(IPython.__version__))
import sklearn
print("scikit-learn version: {}".format(sklearn.__version__))
```

```
Python version: 3.12.0 | packaged by Anaconda, Inc. | (main, Oct  2 2023, 17
pandas version: 2.2.0
matplotlib version: 3.8.2
NumPy version: 1.26.2
SciPy version: 1.12.0
IPython version: 8.19.0
```

```
scikit-learn version: 1.4.0
```


1. Introducción a la Computación

1.1. ¿Qué es una Computadora?

La palabra “computadora” tiene dos orígenes principales:

1. Etimología:

- Latín: La palabra “computadora” proviene del verbo latino “computare”, que significa “calcular”. Este verbo se deriva de la palabra “putare”, que significa “contar” o “podar”.
- Español: La palabra “computadora” se formó a partir del verbo “computar”, que significa “realizar cálculos”. Este verbo se deriva del latín “computare”.

2. Influencia del inglés:

- Siglo XX: A principios del siglo XX, la palabra inglesa “computer” se introdujo en español para referirse a las máquinas calculadoras mecánicas.
- Adaptación: La palabra “computer” se adaptó al español como “computadora” para mantener la pronunciación similar.

Según la RAE una computadora (o computador) es una *Máquina electrónica que, mediante determinados programas, permite almacenar y tratar información, y resolver problemas de diversa índole.* <https://dle.rae.es/computador>

1. Introducción a la Computación

1.2. Principales Componentes de una Computadora

Una computadora está formada por dos partes principales: hardware y software.

Hardware:

Es la parte física de la computadora, que puedes ver y tocar.

Se compone de muchos componentes, como:

- Unidad central de procesamiento (CPU): Es el “cerebro” de la computadora, que ejecuta las instrucciones del software.
- Memoria (RAM): Almacena datos e instrucciones de forma temporal mientras la computadora está funcionando.
- Almacenamiento: Almacena datos de forma permanente, como el sistema operativo, programas y archivos personales.
- Dispositivos de entrada: Permiten al usuario interactuar con la computadora, como el teclado, el mouse y la pantalla táctil.
- Dispositivos de salida: Permiten a la computadora mostrar o reproducir información, como el monitor, la impresora y los altavoces.

Software:

Es la parte intangible de la computadora, que le da instrucciones al hardware qué hacer.

Se compone de muchos programas, como:

- Sistema operativo: Controla el funcionamiento básico de la computadora y proporciona una interfaz para ejecutar otros programas.
- Aplicaciones: Programas que realizan tareas específicas, como navegar por internet, escribir documentos o jugar juegos.

1.3. Memoria RAM:

Si bien todos los componentes de un computador son importantes para su funcionamiento, la CPU (Unidad Central de Procesamiento) y la memoria RAM (Memoria de Acceso Aleatorio) son dos piezas clave para comprender los conceptos básicos de la programación.

1.3. Memoria RAM:

- **Función:** La memoria RAM actúa como un gran almacén de información temporal. Aquí se almacenan todo tipo de datos: números, textos, imágenes, etc., mientras el computador está funcionando.
- **Analogía:** Imagina la memoria RAM como tu escritorio. Puedes colocar allí libros, papeles, lápices y otros objetos que necesitas para trabajar en el momento. Cuando terminas con ellos, los guardas en su lugar para usarlos más tarde.
- **Importancia:** La memoria RAM es crucial para la velocidad del computador. Si la memoria RAM es insuficiente, el computador puede ralentizarse o incluso bloquearse. CPU:

1.4. La CPU

- **Función:** La CPU se considera el “cerebro” del computador. Es la responsable de realizar las operaciones matemáticas y lógicas sobre los datos almacenados en la memoria RAM.
- **Componentes:** La CPU se compone de varios elementos clave:
 - **Unidad de control (UC):** Es el director de orquesta de la CPU. La UC recibe las instrucciones del software, las decodifica y las envía a las unidades correspondientes para su ejecución.
 - **Unidad aritmético lógica (ALU):** Es la calculadora de la CPU. Realiza operaciones matemáticas y lógicas como sumar, restar, comparar y multiplicar.

1. Introducción a la Computación

- Registros: Son pequeños espacios de almacenamiento rápido dentro de la CPU. Se utilizan para almacenar temporalmente datos e instrucciones que están siendo procesados.
- Analogía: Imagina la CPU como una fábrica. La UC es el jefe de planta que recibe las órdenes de producción, la ALU es la maquinaria que realiza el trabajo y los registros son las cintas transportadoras que mueven los materiales.
- Importancia: La velocidad y la potencia de la CPU determinan en gran medida el rendimiento del computador. Una CPU más rápida puede ejecutar programas más complejos y realizar tareas con mayor rapidez.

1.5. Relación entre CPU y memoria RAM:

La CPU y la memoria RAM trabajan juntas en estrecha colaboración. La CPU lee datos e instrucciones de la memoria RAM, los procesa y luego guarda los resultados en la memoria RAM.

La velocidad de la memoria RAM afecta directamente la velocidad a la que la CPU puede acceder a los datos. Una memoria RAM más rápida permite que la CPU funcione de manera más eficiente.

Para comprender mejor el funcionamiento de la memoria y la CPU en un computador, podemos utilizar una analogía sencilla:

Imaginemos la memoria RAM como un armario enorme con una gran cantidad de cajones numerados. Cada cajón representa una *celda de memoria*, donde se almacena un único dato. El número de cada cajón, también conocido como *posición* o *dirección*, identifica la celda específica en la memoria.

La CPU sería como una persona que trabaja en el armario. Esta persona tiene dos herramientas principales:

1.5. Relación entre CPU y memoria RAM:

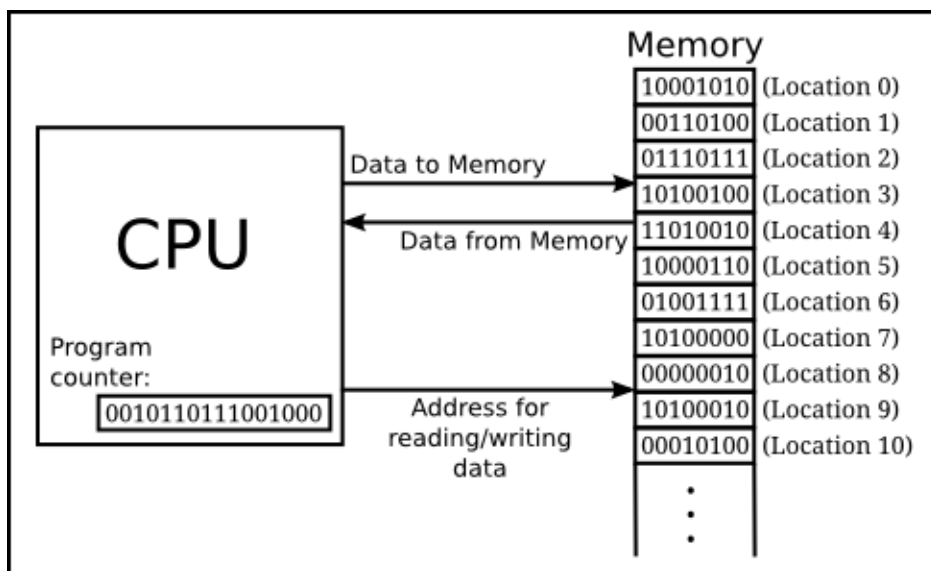


Figure 1.1.: Interacción entre RAM y CPU

1. Introducción a la Computación

- Calculadora (UAL): La UAL realiza operaciones matemáticas y lógicas sobre los datos.
- Lista de instrucciones: Esta lista indica a la persona qué operaciones realizar con los datos y dónde encontrarlos en el armario.

Cada posición de memoria permite almacenar una secuencia de unos y ceros de tamaño fijo. La elección de ceros y unos obedece a la sencillez con que es posible construir dispositivos binarios, es decir, que pueden adoptar dos posibles estados: encendido/apagado, hay corriente/no hay corriente, cierto/falso, ...

1.6. Codificación de la Información

Veamos ahora como se representa la información con números binarios y como se llega desde esta codificación de la información a los diferentes tipos de lenguajes de programación.

Hagámozlo mediante un ejemplo:

Supongamos que queremos sumar dos números, $5 + 7$. Estos dos números están codificados en los muy familiares símbolos arábigos $\{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$ que son los símbolos del sistema numérico decimal (en base 10).

¿Qué significa que un número esté en base 10?

Significa que este número puede ser representado como el producto de un coeficiente (que pertenece a nuestra lista de símbolos) y el 10 (nuestra base) elevando a determinado exponente. Ejemplo:

$$5 = 5 \times 10^0$$

$$98 = 9 \times 10^1 + 8 \times 10^0$$

1.6. Codificación de la Información

$$245 = 2 \times 10^2 + 4 \times 10^1 + 5 \times 10^0$$

y así sucesivamente.

Bueno, pues exactamente lo mismo se puede hacer en base dos. En este caso nuestro grupo de símbolos estaría formado por dos elementos $\{0, 1\}$ y la base sería el 2.

Así podemos escribir números como:

$$101 = 1 \times 2^2 + 0 \times 2^1 + 1 \times 2^0 = 1 \times 4 + 0 \times 2 + 1 \times 1 = 5$$

Pues si, el 101 es el número 5 en binario.

Una variable que sólo puede tomar uno de los dos valores binarios recibe el nombre de *bit* (acrónimo del inglés “*binary digit*”). Las celdas de memoria tienen tamaño fijo, usualmente 8 *bits*, esta secuencia de 8 *bits* recibe el nombre de *byte*.

Volviendo a nuestro ejemplo, si queremos sumar $5 + 7$ lo primero que la computadora tiene que hacer es almacenar estos dos números como números binarios, cada uno en una celda diferente.

$$5 = 00000101$$

$$7 = 00000111$$

La suma de estos dos números daría como resultado el número 12 que en binario es 00001100

i No es objetivo de este curso enseñar a sumar números binarios

Para aquellos que tengan interés pueden consultar este link <>

1. Introducción a la Computación

1.6.1. ¿Cómo representar textos?

Ya vimos de forma muy breve como representar números, ahora veamos como podemos representar texto. Para facilitar este proceso de codificación de texto a binario existe una tabla llamada código ASCII (acrónimo inglés de American Standard Code for Information Interchange) que puede ser consultada en el link <https://es.wikipedia.org/wiki/ASCII>.

Binario	Dec	Hex	Representación	Binario	Dec	Hex	Representación
0100 0000	64	40	@	0110 0000	96	60	`
0100 0001	65	41	A	0110 0001	97	61	a
0100 0010	66	42	B	0110 0010	98	62	b
0100 0011	67	43	C	0110 0011	99	63	c
0100 0100	68	44	D	0110 0100	100	64	d
0100 0101	69	45	E	0110 0101	101	65	e
0100 0110	70	46	F	0110 0110	102	66	f
0100 0111	71	47	G	0110 0111	103	67	g
0100 1000	72	48	H	0110 1000	104	68	h
0100 1001	73	49	I	0110 1001	105	69	i
0100 1010	74	4A	J	0110 1010	106	6A	j
0100 1011	75	4B	K	0110 1011	107	6B	k
0100 1100	76	4C	L	0110 1100	108	6C	l
0100 1101	77	4D	M	0110 1101	109	6D	m

Figure 1.2.: Ejemplo Código ASCII

Por ejemplo la letra *a* se representa como 01100001, mientras que la *A* sería el 01000001. La palabra “*Hola*” se traduciría a binario como:

1.7. Código Máquina

01001000 01101111 01101100 01100001

1.7. Código Máquina

Las computadoras no entienden nuestro lenguaje. Funcionan con electricidad, interpretando solo señales de encendido (1) y apagado (0), también. Para que podamos interactuar con ellas, se creó el lenguaje máquina, un conjunto de instrucciones que las máquinas pueden entender y ejecutar directamente. Sin embargo, el lenguaje máquina es complejo y difícil de leer para los humanos.

1.7.1. Mnemónicos: Un lenguaje más amigable

Para facilitar la programación, se crearon los mnemónicos. Son códigos abreviados que representan las instrucciones del lenguaje máquina en un lenguaje más cercano al humano. En lugar de recordar largas cadenas de ceros y unos, los programadores pueden usar palabras o frases cortas que son más fáciles de recordar y comprender.

Ejemplo:

La instrucción “**ADD**” en lenguaje máquina podría ser:

01000001 00000001 00000010 00000011

En mnemónico, la misma instrucción sería:

ADD AX, BX

1. Introducción a la Computación

¿Cómo se hace la traducción?

Para realizar la traducción existen los programas ensambladores, cuya función es la de traducir el código mnemónico a lenguaje máquina. El ensamblador lee el código mnemónico línea por línea, lo convierte a su equivalente en ceros y unos, y lo guarda en un archivo que la computadora puede ejecutar.

Ventajas de los mnemónicos:

- Facilidad de lectura: El código mnemónico es más fácil de leer y comprender para los humanos que el lenguaje máquina.
- Facilidad de escritura: Escribir código en mnemónico es más rápido y menos propenso a errores que escribir en lenguaje máquina.
- Mantenimiento: El código mnemónico es más fácil de mantener y actualizar que el código en lenguaje máquina.

Desventajas de los mnemónicos:

- Dependencia del ensamblador: Se requiere un ensamblador para traducir el código mnemónico a lenguaje máquina.
- Menos eficiente: El código generado por un ensamblador puede no ser tan eficiente como el código escrito directamente en lenguaje máquina.

1.7.2. Lenguaje Ensamblador

El repertorio de códigos mnemotécnicos traducible a código de máquina y las reglas que permiten combinarlos, expresar direcciones, codificar valores numéricos, etc., recibe el nombre de *lenguaje ensamblador*, y es otro lenguaje de programación.

i Curiosidades

1. Kilobyte no son 1000 bytes:
 - Un kilobyte (KB) no son 1000 bytes, sino 1024 bytes.
 - Esto se debe a que 1024 es una potencia de dos (2^{10}), mientras que 1000 no lo es.
 - La razón de usar potencias de dos para las unidades de almacenamiento es que facilita la organización y el acceso a la memoria en las computadoras.
2. Tamaños de memoria y almacenamiento siempre son múltiplos de dos:
 - Las memorias RAM, SSD, HDD y otras unidades de almacenamiento siempre tienen tamaños que son múltiplos de dos.
 - Esto se debe a que la memoria se organiza en unidades de bits, y las operaciones de lectura y escritura se realizan de forma más eficiente con unidades de tamaño uniforme.
3. El byte como unidad fundamental:
 - El byte es la unidad fundamental de almacenamiento en las computadoras.
 - Un byte está formado por 8 bits, lo que permite representar 256 valores diferentes (2^8).
 - Esta cantidad de valores es suficiente para representar los caracteres alfanuméricos, símbolos y algunos caracteres especiales.
4. Unicode y los bytes:
 - El estándar Unicode utiliza dos bytes para representar la mayoría de los caracteres, lo que permite codificar una gran variedad de idiomas y símbolos.

1. Introducción a la Computación

- Esto ha permitido la internacionalización de las computadoras y el desarrollo de aplicaciones que pueden trabajar con diferentes idiomas.

Otras curiosidades:

- El término “byte” fue acuñado por Werner Buchholz en 1956.
- La primera memoria RAM comercial fue la IBM 1401, que tenía una capacidad de 4096 bytes.
- La capacidad de almacenamiento de los discos duros ha crecido exponencialmente en las últimas décadas.

1.8. Lenguajes de Programación

1.8.1. Lenguajes de Bajo Nivel

1.8.1.1. Ensamblador

1.8.2. Lenguajes Intermédios

1.8.2.1. C/C++

1.8.3. Lenguajes de Alto Nivel

1.8.3.1. Python

1.9. ¿Por qué Python?

2. Conclusion

In summary, this book has no content whatsoever.

References

A. Appendices

A.1. Mathematical Proofs

A.2. Additional Resources

