بسم الله الرحمن الرحيم

برنامهنویسی پایتون

دانشگاه یزد

پاییز ۱۴۰۴

محمدرضا شمس اشكذري

آنچه خواهید دید:

چند کلمه کلیات

نصب و راهاندازی

آغاز كدنويسي

انواع دادهها

خروجی دادن

ورودی گرفتن

عملیات حسابی

كار با رشتهها

چرا برنامهنویسی؟

- ١- تا مسأله حل كنيم
 - دقیقتر
 - سرعت بیشتر

- ۲- تا بهتر فکر کنیم
 - شفاف اندیشی
- شکستن به بخشهای کوچکتر



۳- تا نیروی کار بهتری باشیم

چرا پایتون؟



۱ – زبان سطح بالا

- نزدیک به زبان محاوره
 - یادگیری ساده تر
 - كدنويسى تك خطى

۲- کاربرد گسترده

- هوش مصنوعی
 - علوم داده
- برنامهنویسی وب

توصيهها

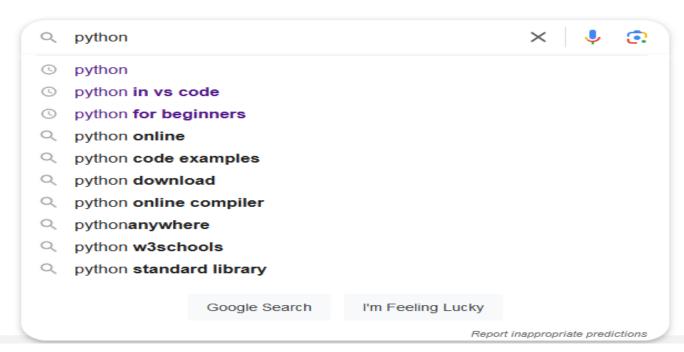
هر چقدر دست به کد شوید، میآموزید.

⁶⁶TALK IS CHEAP. SHOW ME THE CODE.⁵⁹

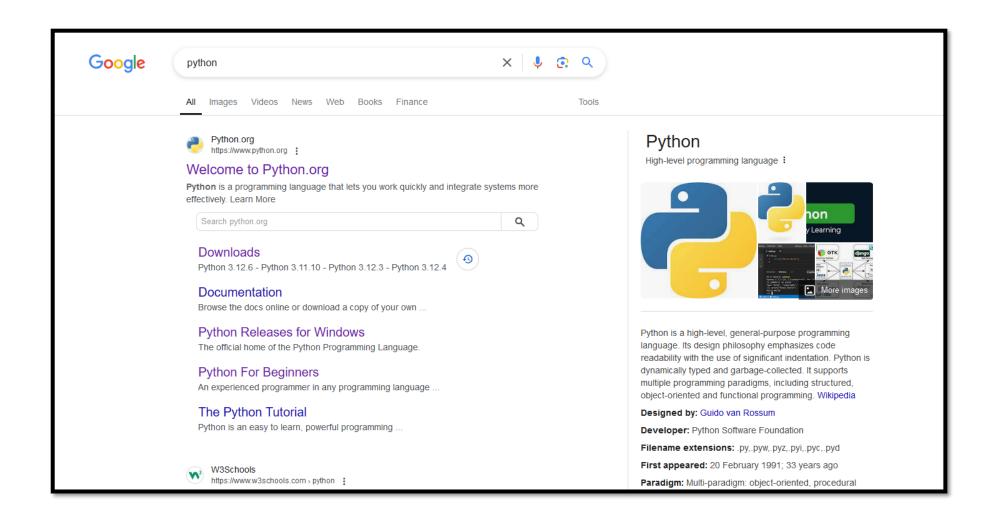
Linus Torvalds

نصب پایتون (۱): جستجو در گوگل

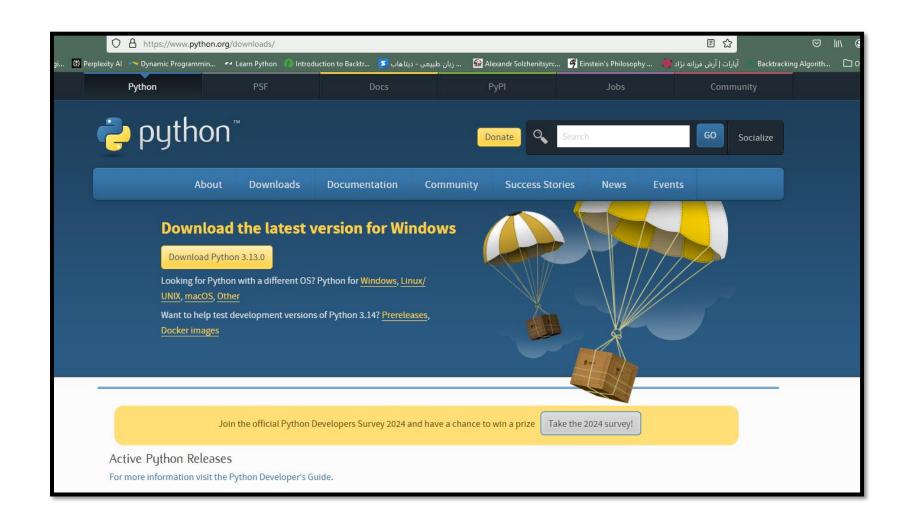
Google



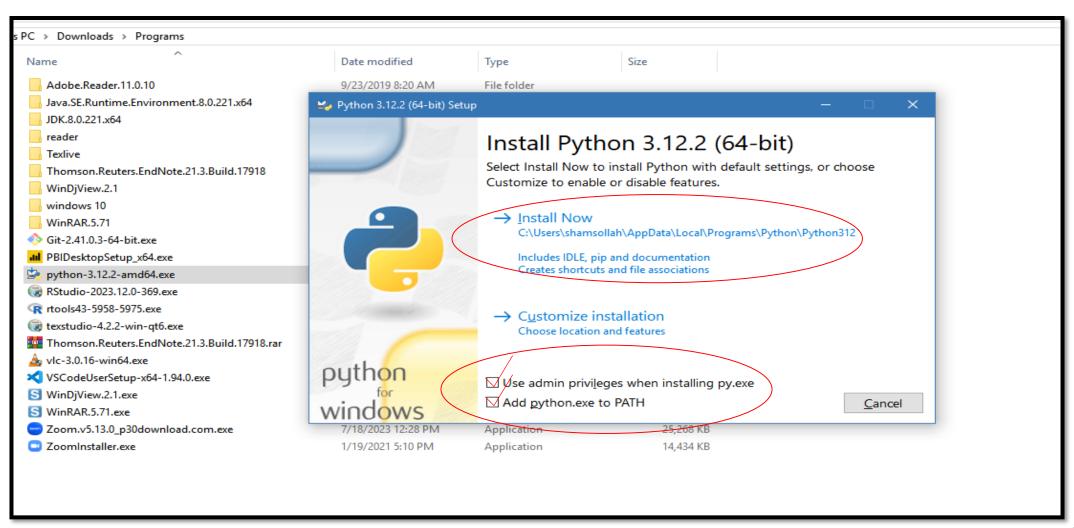
نصب پایتون (۲): سایت پایتون



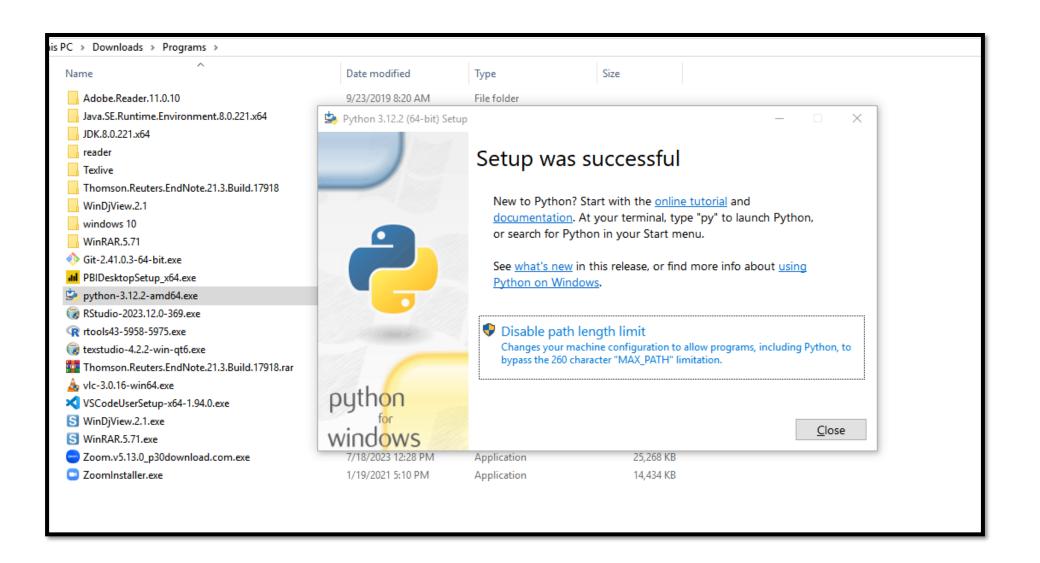
نصب پایتون (۳): بارگیری آخرین نسخه



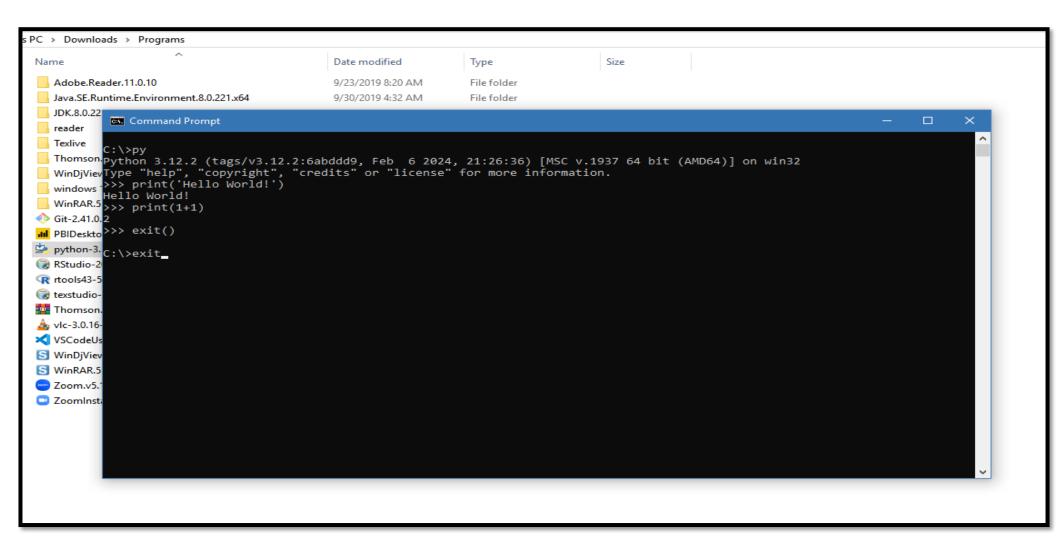
نصب پایتون (۴): اجرای فایل بارگیریشده



نصب پایتون (۵): پایان نصب



نصب پایتون (۶): آزمودن



چرا DE!؟

۱ – کدنویسی و اجرای راحت تر

۲– یافتن خطاها

۳– مدیریت فایلهای برنامه

بهترین DE اهای پایتون

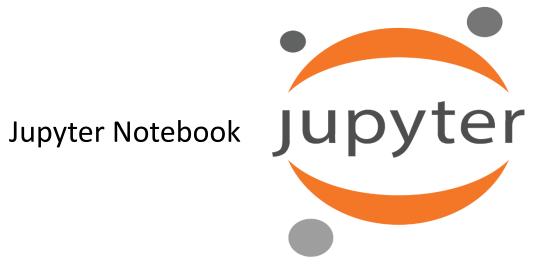
Spyder

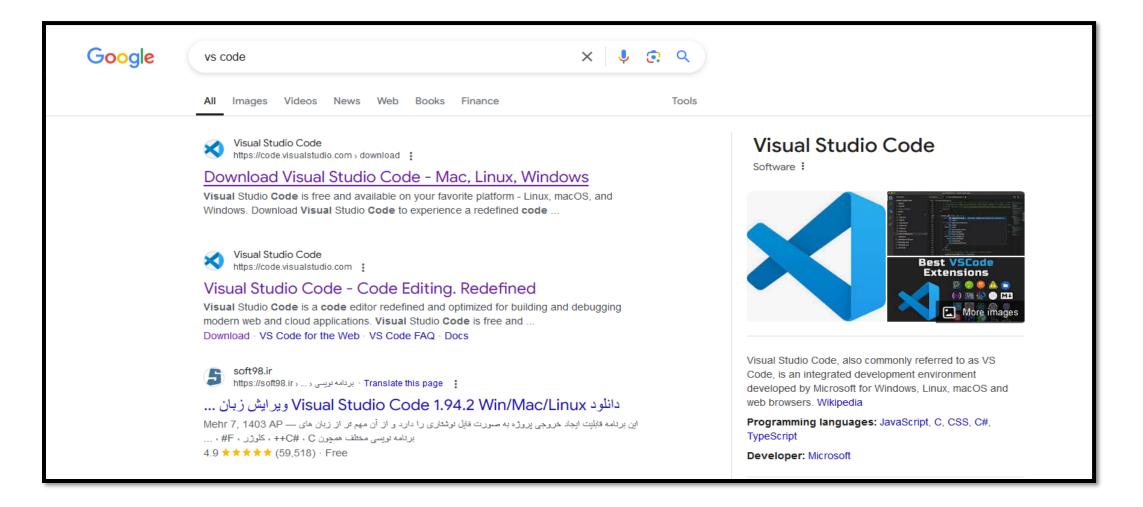


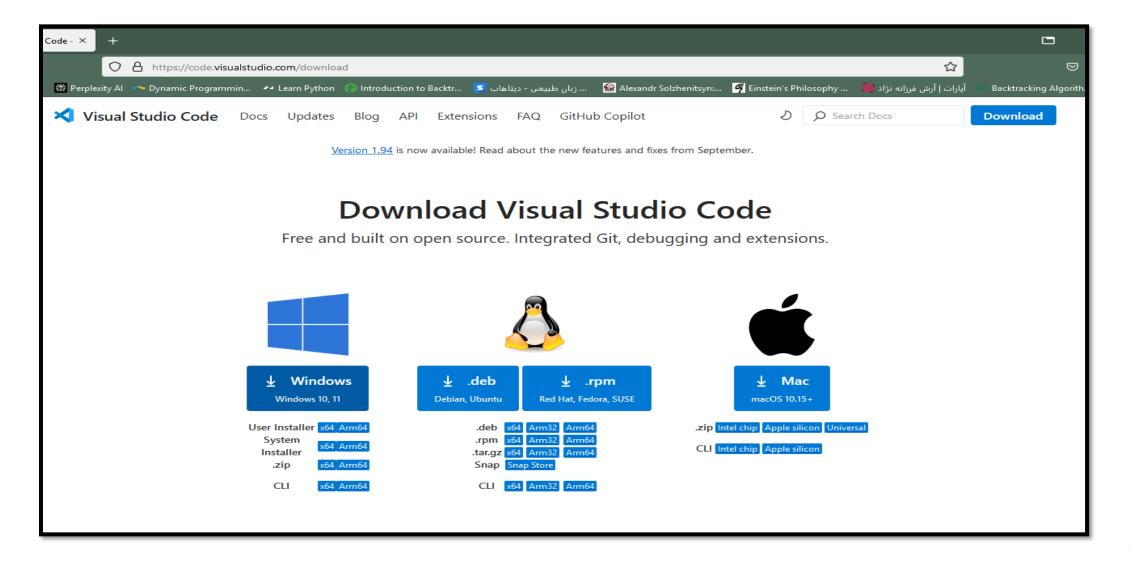
PyCharm

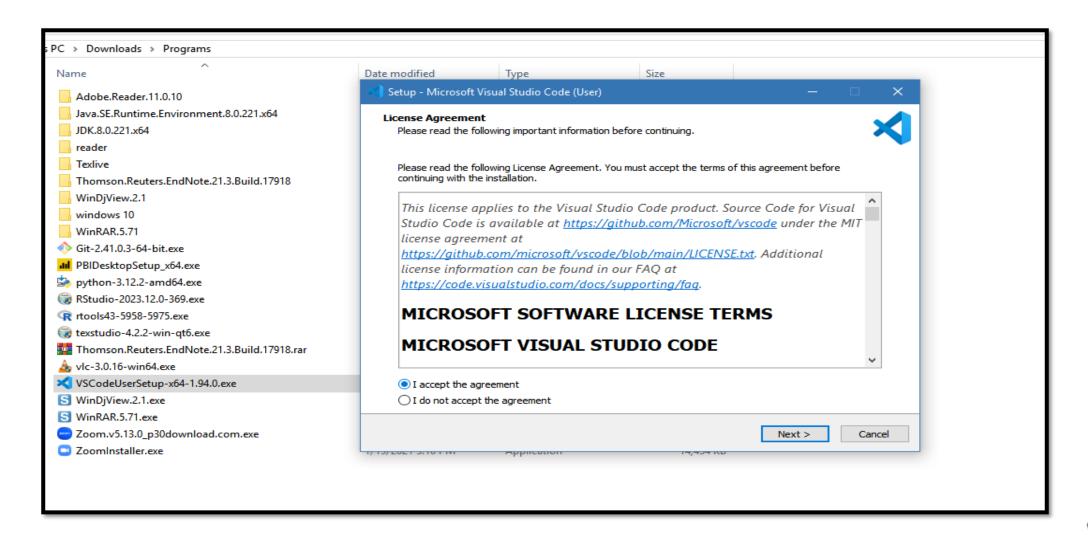


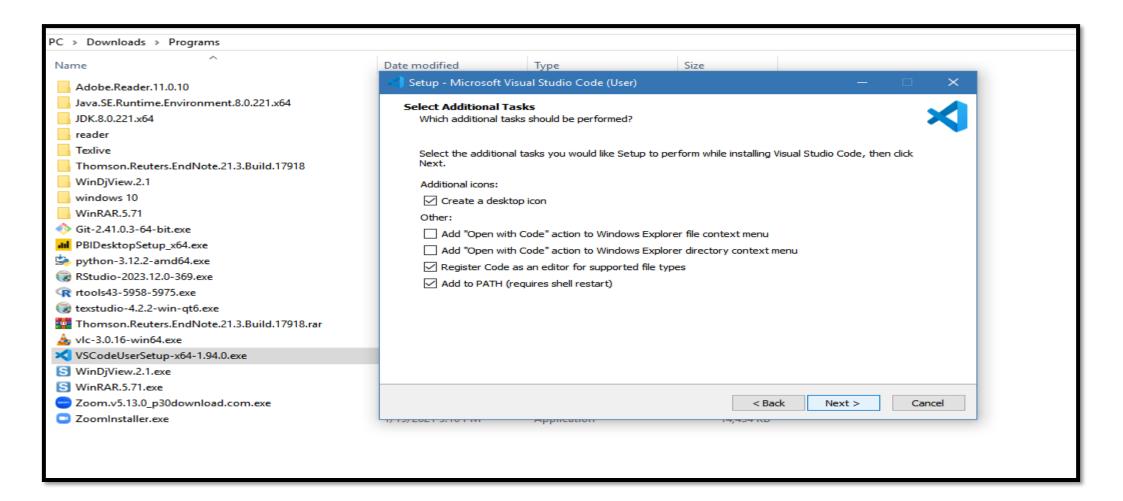


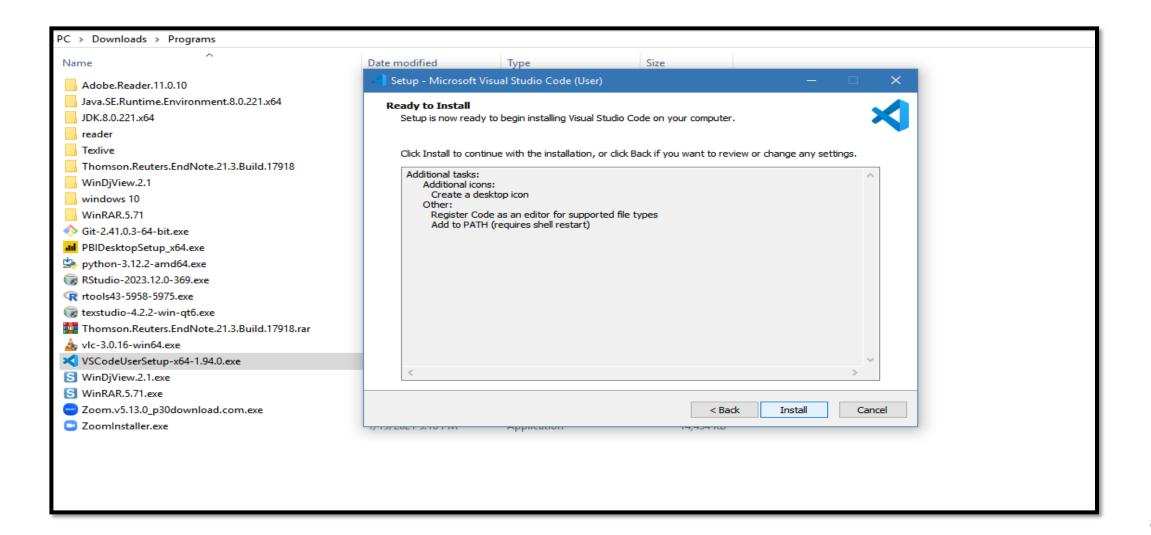




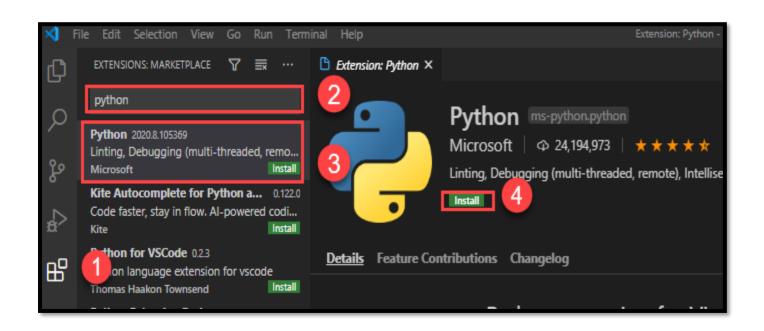








پس از نصب VS Code هنگامی که نخستین فایل پایتون را ایجاد کنید، از آنجا که اجراکنندهی پایتون به صورت پیشفرض در VS Code نیست، برنامه به شما اخطاری نشان میدهد که افزونهی پایتون را نصب کنید.



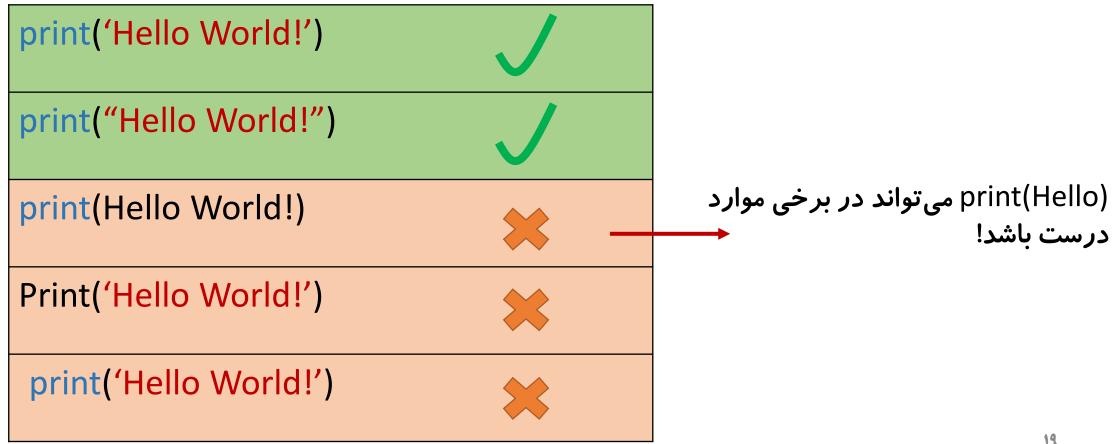
آغاز كدنويسي



- ۱ انواع ورودیها: متن، عدد، تصویر، صدا، فیلم
 - ۲- چگونه ورودی بگیریم؟
 - ۳- چگونه خروجی بدهیم؟

آغاز كدنويسي

۳- چگونه خروجی بدهیم؟



حساب مقدماتی

خروجی	Python Code	نام عملیات
Υ	print(5+2)	جمع
٣	print(5-2)	تفریق
1.	print(5*2)	ضرب
۲/۵	print(5/2)	تقسيم
۲	print(5//2)	تقسيم صحيح
1	print(5%2)	باقىماندە
۲۵	print(5**2)	توان

چند پرسش:

۱ - اولویت عملگرها

- پرانتز
 - توان
- ضرب/تقسیم/تقسیم صحیح/باقیمانده
 - جمع/تفريق
 - سمت چپ

۲- محدودیت عددها

- محدودیت سیستم
- مثال تقسیم ۱ بر ۳

كار با متغيرها

انواع متغيرها

* در جدول زیر پراستفاده ترین نوع داده ها ذکر شده اند، نه همه آنها.

نوع داده	در پایتون	مثال
String	str	"Hello", "This is a cat"
Integer	int	4, -32, 536
Float	float	2.33, 8.42, -0.67
Boolean	bool	True, False, 1+1==2

کار با متغیرها

- ۱ اهمیت دروتورفتگی (indentation) در برنامهنویسی پایتون
- ۲- ترتیب اجرا: از بالا به پایین، هر متغیری که استفاده میشود، باید از قبل تعریف شده باشد.
 - ۳- مساوی ریاضی با مساوی برنامهنویسی، مساوی نیست.
 - "=" در برنامهنویسی یعنی ریختن مقدار سمت راست، در متغیر سمت چپ.
 - "==" در برنامهنویسی همان مساوی ریاضی است.

منابع آموزشی

۱ – کتابها: کدرز کلاب، اسکریمبا و ...

۲- سایت کوئرا

۳– مدلهای زبانی بزرگ مثل DeepSeek ،ChatGPT و Perplexity

کار با رشتهها

```
۱ – تعریف و چاپ کردن
a = "salam"
print(a)
print(a,a) #it will print a+" "+a
                                                                                           ۲– علامت ' یا "
                                در عمل هیچ تفاوتی ندارند. در چاپ escaping characters باید به آنها توجه داشته باشیم.
                                                                          ۳- عملیات روی رشته (جمع و ضرب)
print(a+a)
print(5*a)
                                                                                       ۴- قابلیتهای خاص
- upper, lower, capitalize, title
```

چگونه ورودی بگیریم؟

```
۱ – ورودی ساده در قالب رشته: (input()
x = input()
                                                        تا ورودی را ندهید، برنامه ادامه نمی یابد.
                                                             ۲- درج پیام برای گرفتن ورودی:
x = input("Please enter a natural number: ")
                                            ۳- گرفتن ورودی و تبدیل به یک قالب مشخص، مثلاً عدد
                #raw input
x = input()
y = int(x)
                      #change to a number
                                                                      یا به طور خلاصه شده:
y = int(input())
```