

Programowanie Python - notatki

Anna Sztyber

Wydział Mechatroniki Politechniki Warszawskiej

Spis treści

- 1 Zmienne
- 2 Operatory arytmetyczne i działania
- 3 Instrukcje warunkowe
- 4 Pętla while

Zmienne

- Zmienna - **nazwane** miejsce w pamięci, pozwala na zapisywanie i odczytywanie danych
- Nazwy zmiennych mogą zawierać litery, cyfry i `_`, muszą zaczynać się literą lub `_`
- Python rozróżnia wielkość liter
- Definicja zmiennej:

```
a = 3
```

Typy zmiennych

- `int` (integer) liczby całkowite: 3
- `float` liczby zmiennoprzecinkowe: 3.14
- `str` (string) napisy: `'napis'`, `"napis"`
- `bool` logiczny (0 lub 1, prawda lub fałsz): `True`, `False`

Wydruk

Funkcja `print()` drukuje:

```
print('hello world')
```

Przypisanie

`znak =` oznacza przypisanie, czyli podstawienie prawej strony do lewej

```
a = 1
```

```
b = 2
```

```
c = a + b
```

```
x = 3
```

```
x = x + 5
```

Konwersja typów

Do sprawdzania typów służy funkcja `type`:

```
type('napis')
```

Zamiana (konwersja typów):

```
str(2)
```

```
int('1')
```

Spis treści

- 1 Zmienne
- 2 Operatory arytmetyczne i działania
- 3 Instrukcje warunkowe
- 4 Pętla while

Operatory arytmetyczne

- dodawanie +
- odejmowanie -
- mnożenie *
- dzielenie /
- modulo (reszta z dzielenia)
- potęgowanie **

$1 + 3.5 * 2 / 7 * 2**2 - 1$

Kolejność działań

- nawiasy ()
- potęgowanie
- mnożenie i dzielenie
- dodawanie i odejmowanie
- od lewej do prawej

$(1 + 3.5) * 2 / (7 * 2**(2 - 1))$

Biblioteka math

Biblioteki (zewnętrzne, gotowe funkcje, które chcemy wykorzystać w swoim programie) dodajemy poleceniem import:

```
import math
```

Pierwiastek:

```
math.sqrt(4)
```

Liczba π :

```
math.pi
```

Spis treści

- 1 Zmienne
- 2 Operatory arytmetyczne i działania
- 3 Instrukcje warunkowe**
- 4 Pętla while

Wczytywanie danych od użytkownika

- Wczytujemy za pomocą funkcji `input`
- Argumentem funkcji jest napis (komunikat dla użytkownika)
- Funkcja zwraca napis (`str`)
- Jeżeli chcemy wykorzystywać wczytane dane np. jako liczby to trzeba dokonać konwersji

```
x = input("Podaj wartość x: ")
```

Instrukcje warunkowe - ify

Warunki sprawdzamy poprzez if [warunek]:

```
x = 2
if x > 1:
    print("x jest większe niż 1")
```

Wcięcia

wyznaczają bloki kodu w Pythonie, pojedyncze wcięcie to 4 spacje

```
x = 2
if x > 1:
    print("x jest większe niż 1")
    print("jestem wewnątrz if")
print("a ja nie")
```

Porównywanie

- $>$ większy
- $<$ mniejszy
- $>=$ większy lub równy
- $<=$ mniejszy lub równy
- $==$ porównanie (= to przypisanie)
- $!=$ nierówny

Złożone warunki

else (w przeciwnym przypadku)

```
x = 3
if x == 2:
    print("x jest równe 2")
else:
    print("x nie jest równe 2")
```

elif (w przeciwnym przypadku, jeżeli)

```
x = 5
if x == 2:
    print("x jest równe 2")
elif x == 3:
    print("x jest równe 3")
else:
    print("inna liczba")
```

Warunki logiczne

- and - i, iloczyn logiczny
- or - lub, alternatywa logiczna
- not - negacja

`x == 3 or x == 4`

`x >= 10 and x <= 15`

`not (x >= 10 and x <= 15)`

Spis treści

- 1 Zmienne
- 2 Operatory arytmetyczne i działania
- 3 Instrukcje warunkowe
- 4 Pętla while**

Pętla while

Wykonuje się dopóki warunek jest spełniony

```
x = 5
while x > 0:
    print(x)
    x = x - 1
```

Przerywanie pętli

- break - przerywa pętlę
- continue - przerywa bieżącą iterację pętli

```
x = 5
while x > 0:
    x = x - 1
    if x == 3:
        break
    print(x)
```

```
x = 5
while x > 0:
    x = x - 1
    if x == 3:
        continue
    print(x)
```

None

None - nic, brak wartości, wygodne do ustawiania wartości początkowych

```
x = None
if x is None:
    print('Brak wartości początkowej')
```