

# **Think Python**

How to think like a computer scientist

ALLEN B. DOWNEY

7 de agosto de 2021



# Conteúdo

<b>1</b>	<b>The Way of the Program</b>	<b>1</b>
1.1	O que é um Programa? . . . . .	1
1.2	Executando o Python . . . . .	2
1.3	Operadores Aritméticos . . . . .	2
1.4	Linguagens Formais e Naturais . . . . .	2
1.4.1	Regras de Sintaxe . . . . .	2
1.5	Debugging . . . . .	3
1.6	Glossário . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Variables, Expressions and Statements</b>	<b>5</b>
2.1	Statements de atribuição . . . . .	5
2.2	Nome de Variáveis . . . . .	5
2.2.1	Keywords do Python 3 . . . . .	5
2.3	Expressões e Statements . . . . .	6
2.4	Ordem de Operações . . . . .	6
2.5	Operadores de String . . . . .	6
2.6	Comentários . . . . .	7
2.7	Debugging . . . . .	7
2.8	Glossário . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Functions</b>	<b>9</b>
<b>4</b>	<b>Case Study: Interface Design</b>	<b>11</b>
<b>5</b>	<b>conditionals and Recursion</b>	<b>13</b>
<b>6</b>	<b>Fruitful Functions</b>	<b>15</b>
<b>7</b>	<b>Iteration</b>	<b>17</b>
<b>8</b>	<b>Strings</b>	<b>19</b>
<b>9</b>	<b>Case Study: Word Play</b>	<b>21</b>
<b>10</b>	<b>Lists</b>	<b>23</b>

<b>11 Dictionaries</b>	<b>25</b>
<b>12 Tuples</b>	<b>27</b>
<b>13 Case Study: Data Structure Selection</b>	<b>29</b>
<b>14 Files</b>	<b>31</b>
<b>15 Classes and Objects</b>	<b>33</b>
<b>16 Classes and Functions</b>	<b>35</b>
<b>17 Classes and Methods</b>	<b>37</b>
<b>18 Inheritance</b>	<b>39</b>
<b>19 The Goodies</b>	<b>41</b>
<b>20 Debugging</b>	<b>43</b>
<b>21 Analysis of Algorithms</b>	<b>45</b>

# 1

## The Way of the Program

*“The single most important skill for a computer scientist is **problem solving**. That is the ability to formulate problems, think creatively about solutions, and express a solution clearly and accurately”*

– página 1

### 1.1 O que é um Programa?

Um **programa** é uma sequência de instruções que especifica como fazer um determinado computation. Um **computation**<sup>1</sup> é qualquer tipo de cálculo que inclua passos aritméticos (computação matemática) e não aritméticos (computação simbólica) e que segue uma determinada ordem.

Algumas características comuns em qualquer linguagem de programação:

- input → dados de teclado, arquivo, rede, etc.
- output → mostrar dados na tela, salvar em um arquivo, enviar na rede, etc.
- math → operações matemáticas
- conditional execution → só executar um pedaço do código após certas condições
- repetition → reexecutar um pedaço do código com alguma variação

---

<sup>1</sup><https://en.wikipedia.org/wiki/Computation>

## 1.2 Executando o Python

O **interpretador** do Python é um programa que lê e executa códigos escritos em Python. Existem duas maneiras<sup>2</sup> de se executar códigos em Python a primeira é no modo **interativo** onde podemos enviar as ordens direto pro interpretador e a segunda em em modo **script** onde o interpretador analisa o código inteiro antes de começar o processamento.

## 1.3 Operadores Aritméticos

```
1 # Soma
2 40 + 1
3
4 # Subtracao
5 10 - 1
6
7 # Multiplicacao
8 20 * 10
9
10 # Divisao
11 11 / 1
12
13 # Exponenciacao
14 6 ** 2
```

Listing 1.1: Operadores Básicos

## 1.4 Linguagens Formais e Naturais

As **linguagens naturais** são as linguagens que as pessoas usam para se comunicar no dia a dia. São criadas e se modificam organicamente com o passar do tempo.

Por outro lado, as **linguagens formais** são criadas por pessoas e possuem uma aplicação específica. As linguagens de computação são linguagens formais desenvolvidas para expressar computações.

As linguagens formais possuem regras estritas que chamamos de **regras de sintaxe**.

### 1.4.1 Regras de Sintaxe

As regras de sintaxe possuem dois sentidos gerais:

- tokens → são os elementos da linguagem

---

<sup>2</sup>Essa parte eu to adiantando da página 13

- estrutura → é a regra de combinação dos tokens

Quando o interpretador lê um código, ele faz um processo chamado **parsing** que é justamente entender a estrutura de combinação entre os diferentes tokens presentes no script. No caso do Python a indentação faz um papel importante na estrutura.

## 1.5 Debugging

Os erros em um programa são chamados de **bugs** e o processo de resolução desses erros é chamado de **debugging**.

## 1.6 Glossário

- problem solving → processo de formular um problema, achar uma solução e expressá-la
- high-level language → linguagem desenhada para ser fácil para um humano ler e escrever
- low-level language → linguagem desenhada para ser fácil para um computador ler. AKA "machine language" ou "assembly language"
- portability → capacidade de um programa rodar em mais de um tipo de computador
- interpreter → um programa que lê outro programa e o executa
- prompt → caracteres no prompt que indicam que ele está pronto para receber input direto do usuário
- program → um conjunto de instruções que especifica uma computation
- print statement → uma instrução que diz para o interpretador mostrar caracteres na tela
- operator → um caracter especial que representa uma computação simples (+, -, \*, /, \*\* )
- value → uma das unidades básica de dados
- type → a categoria em que um valor pertence
- interger → numero inteiros
- floating-point → números fracionados
- string → sequencia de caracteres

- natural language → linguagem humana
- formal language → linguagem com objetivo e regras específicos
- token → um dos elementos básicos de uma linguagem formal, análogo à palavra na linguagem natural
- syntax → as regras de estrutura de um programa
- parse → processo de examinar um programa e analisar sua estrutura
- bug → um erro no programa
- debugg → o processo de resolver um erro



## 2

# Variables, Expressions and Statements

*“One of the most powerful features of a programming language is the ability to manipulate **variables**. A variable is a name that refers to a value”*

– página 11

## 2.1 Statements de atribuição

```
1 message = 'acesse www.economiamainstream.com.br'
2
3 n = 12
4
5 pi = 3.1415
```

Listing 2.1: Atribuições para diferentes classes

## 2.2 Nome de Variáveis

Os nomes das variáveis podem ser o que você quiser. Contudo, existem algumas regras a serem seguidas: 1) Não podem começar com número; 2) Não pode conter caracteres ilegais (@ , # , etc) e 3) Não podem ser uma **keyword**.

### 2.2.1 Keywords do Python 3

Essas são as palavras que o interpretador já possui significado e que não podem ser atribuídas como nome para nenhuma variável.

False	class	finally	is	return
None	continue	for	lambda	try
True	def	from	nonlocal	while
and	del	global	not	with
as	elif	if	or	yield
assert	else	import	pass	
break	except	in	raise	

## 2.3 Expressões e Statements

Uma **expressão** é uma combinação de valores, variáveis e operadores. Um **statement** é uma unidade de código que possui algum efeito.

## 2.4 Ordem de Operações

Python segue a convenção matemática **PEMDAS**:

- Parênteses
- Exponenciação
- Multiplicação
- Divisão
- Adição
- Subtração

## 2.5 Operadores de String

Quando se trata de strings, Python resignifica os operadores matemáticos para operações "similares" ao contexto original dos números.

```
1
2 # operador de soma
3 'economia' + ' ' + 'mainstream'
4 >>> 'economia mainstream'
5
6 # operador de multiplicacao
7 'economia' * 3
8 >>> 'economiaeconomiaeconomia'
```

Listing 2.2: Operadores com strings

## 2.6 Comentários

Para comentar alguma parte do seu código use o caracter `#`. É recomendado que se use comentários apenas para partes não óbvias do código. Se esforce para que o código seja o mais alto-explicativo possível (o nome das variáveis pode ajudar bastante)

## 2.7 Debugging

Existem 3 tipos de erros que podem acontecer em um programa: 1) Erros de Sintaxe, 2) Erros de Runtime e 3) Erros Semântico.

- Erro de Sintaxe → Relacionados à estrutura da linguagem formal e as regras dessa estrutura e dos tokens. Esse tipo de erro não permite a execução do código.
- Erro de Runtime → Um erro que não acontece quando o programa inicia mas, em algum momento durante a execução, aparecem posteriormente (geralmente relacionados às exceções não previstas).
- Erro de Semântica → O código roda sem erros aparentes, mas o resultado (output) é diferente do esperado. Esse tipo de erro é mais difícil de identificar e de se solucionar.

## 2.8 Glossário

- variable → um nome referente a um valor
- assignment → um statement que atribui uma variável a um valor
- state diagram → representação gráfica de assignment
- keyword → palavras (tokens) reservados pela linguagem para ações previamente definidas
- operand → um valor que será usado em uma operação
- expression → combinação de variáveis, operadores e valores que representa um único resultado
- evaluate → processo de simplificação de uma expressão usando os operadores na ordem correta até chegar em um único resultado
- statement → uma parte do código que representa um comando ou uma ação

- execute → computar um statement para produzir o resultado por ele ordenado
- interactive mode → maneira de interagir com o interpretador do Python escrevendo o input diretamente no prompt
- script mode → maneira de interagir com o interpretador do Python através da leitura de um script.py
- order of operations → regras de resolução das expressões de acordo com os tokens contidos nos comandos
- concatenate → juntar dois ou mais strings
- comment → lançamento no script de comentários para facilitar a leitura humana do código. O interpretador não usará essas partes no processamento
- syntax error → um erro que torna o processo de parse impossível e, por isso, impede a execução do programa
- exception → erro de runtime. Geralmente acontece por uma exceção não prevista no código
- semantics → o sentido de um programa
- semantic error → um erro onde o programa é executado mas não produz os outputs esperados

**3**

# **Functions**



4

## Case Study: Interface Design





**5**

## **conditionals and Recursion**



**6**

## **Fruitful Funtions**



**7**

## **Iteration**



8

Strings





9

## Case Study: Word Play



10

**Lists**



11

## Dictionaries



**12**

**Tuples**





13

## Case Study: Data Structure Selection



**14**

**Files**



15

## Classes and Objects



16

## Classes and Functions





17

## Classes and Methods



18

## Inheritance



19

## The Goodies



20

## Debugging





21

## Analysis of Algorithms