

Python

Aplicado a la Lingüística Computacional

¿Qué es una Variable?

Imagina una caja con una etiqueta. La caja es la variable y la etiqueta es su nombre. Dentro, guardamos un dato.

Tipos de Datos Esenciales en PLN:

String (str): ¡El más importante para nosotros! Es simplemente texto, como "Hola mundo".

Integer (int): Números enteros para contar, como 25 palabras.

Boolean (bool): Representa una decisión: True (verdadero) o False (falso).



Operadores y Condicionales

Operadores: Símbolos que realizan acciones.

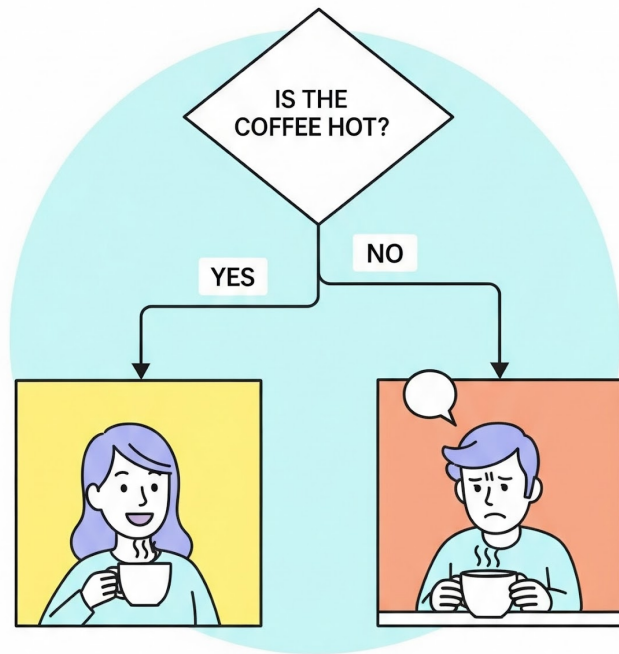
+ con texto une palabras: "hola" + " " + "mundo".

== compara y nos dice si algo es True o False.

Condicionales (if/else): El cerebro del programa. Permiten que el código tome decisiones y siga diferentes caminos.

La Regla de Oro: La indentación (el espacio al principio de la línea) le dice a Python qué camino seguir.

if-else



Limpieza de Texto:

La tarea más común en PLN.

Los strings de Python tienen "superpoderes" llamados métodos para ayudarnos.

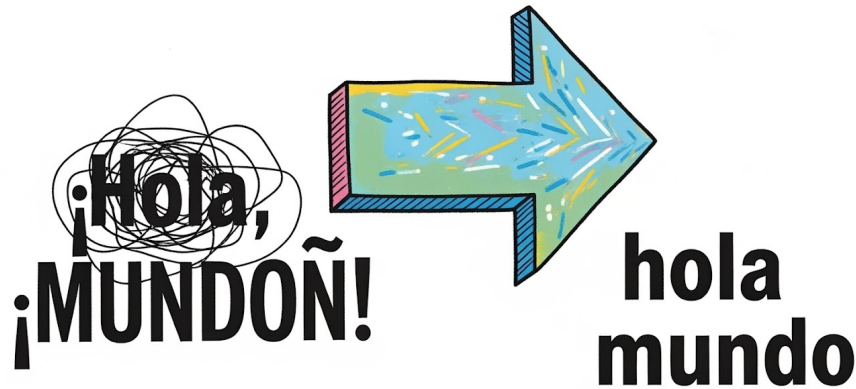
Métodos Esenciales:

.strip(): Elimina espacios inútiles al inicio y al final.

.lower(): Convierte todo a minúsculas para estandarizar.

.replace(): Reemplaza una palabra o carácter por otro.

.split(): Convierte un texto en una lista de palabras.



Principio DRY: Don't Repeat Yourself (No te repitas)

Las funciones nos ayudan a seguir este principio.

La Analogía de la Receta:

Ingredientes = Parámetros: La información que le das a la función.

Pasos de la Receta = Código: Lo que la función hace por dentro.

Plato Final = return: El resultado que la función te devuelve.

A PROGRAMING FUNCTION RECIPE

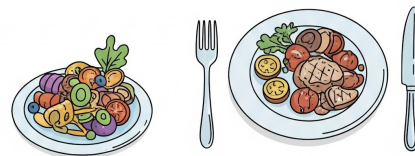
INGREDIENTS (PARAMETERS)



RECIPE (FUNCTION)



FINAL DISH (RETURN)



Object-Oriented Programming

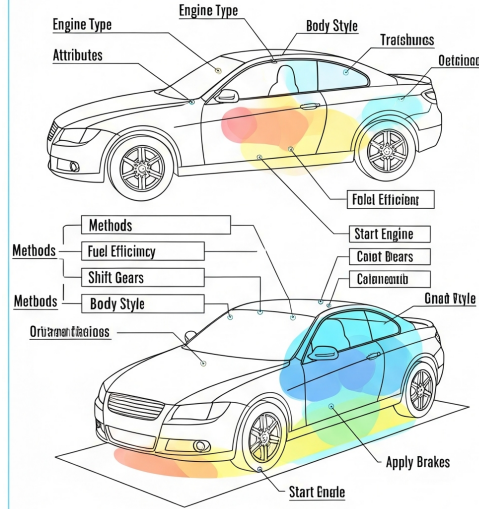
La Gran Idea: Agrupar datos (atributos) y las funciones que operan sobre ellos (métodos) en un solo lugar: un objeto.

Clase (el Plano): Define los atributos (color, motor) y los métodos (acelerar(), frenar()).

Objeto (el Auto Real): Una instancia específica creada a partir del plano (un auto rojo, un auto azul).

self: La forma en que el objeto se refiere a sí mismo ("mi color", "mi motor").

CLASE



OBJETOS



El Desafío Final: Unirlo todo

Nuestra Misión: Conectar el "cerebro" que hemos construido (nuestra clase ProcesadorTexto) con una "cara" interactiva que ya conocen (Gradio).

El Resultado: Una aplicación web funcional que realiza análisis de PLN en tiempo real.

No estás solo/a: Usa tu asistente de IA como un compañero de programación para resolver dudas y aprender.

Analizador de Texto

