

VJEŽBA 1: UVOD U PROGRAMSKI JEZIK PYTHON.

I. Cilj vježbe: Upoznati se s programskim jezikom Python i Visual Studio Code IDE.

II. Opis vježbe:

U ovo vježbi studenti se upoznaju s Python programskim jezikom rješavanjem jednostavnih primjera.

II.1. Python programski jezik

Programski jezik Python je popularni jezik visoke razine opće namjene. Python interpreter dostupan je za instalaciju na različitim operativnim sustavima. Trenutno aktualna verzija Python-a je 3.9. U ovom predlošku primjeri su napisani za verziju 3.9.15. Python je objektno orijentirani programski jezik. Dani teorijski opis daje samo kratki pregled Python programskog jezika.

II.1.1. Python skripte

Programiranje u programskom jeziku Python svodi se na pisanje tekstualnih datoteka koje sadrže odgovarajuće programske naredbe, a datoteka ima ekstenziju `.py`. Izvršavanje skripte moguće je pokrenuti iz komandnog prozora na način:

```
python ime_skripte.py
```

Rijetko se radi izravno pokretanje skripti iz komandnog prozora već se koriste naredbe iz IDE-a.

II.1.2. Python varijable, tipovi podataka i operatori

Varijabla je spremnik za određene podatke. **Tip podataka** specificira kakav se podatak pohranjuje u varijablu. Ime varijable je proizvoljno pri čemu mogu sadržavati, brojke, slova i underscore (`_`), ali ne mogu započeti sa brojkom. Osim toga Pythonove ključne riječi (kao npr. `class`) ne mogu se koristiti kao imena varijabli.

Budući da je Python objektno orijentirani programski jezik, tipovi podataka su odgovarajuće klase, a varijable su instance ovih klasa. Dostupni tipovi podataka u Pythonu dani su u tablici 2.1.

Tab. 2.1. Tipovi podataka u Pythonu

Tip podatka	Klase	Primjer
Numerički	<code>int</code> , <code>float</code> , <code>complex</code>	<code>var = 5</code> <code>var = 5.2</code> <code>var = 5+3j</code>
String	<code>str</code>	<code>var = "Hello world"</code>
Sekvence	<code>list</code> , <code>tuple</code> , <code>range</code>	<code>var = [2, 3, 5]</code> <code>var = (2, 3, 5)</code> <code>var = range(6)</code>
Mapiranje	<code>dict</code>	<code>var = {'a':2, 'b':3, 'c':10}</code>
Logički	<code>bool</code>	<code>var = True</code>
Set	<code>set</code> , <code>frozenset</code>	<code>var = {"app", "bcw", "cfe"}</code> <code>var = frozenset({"ja", "ti", "on"})</code>
None	<code>NoneType</code>	<code>var = None</code>

Glavni tipovi operatora u Pythonu dani su u tablici 2.1. Za svaki tip operatora dano je i nekoliko primjera. Jedan od osnovnih operatora je operator pridruživanja `=` koji dodjeljuje vrijednosti varijabli. Na raspolaganju su i drugi operatori (za zbrajanje, množenje, i sl.). Python podržava i standardne operatore usporedbe (jednako, različito, veće, manje, ...) čije izvršavanje daje vrijednosti `True` ili `False`. U primjeru 1.1. prikazano je instanciranje varijable koja pohranjuje cjelobrojnu vrijednost te se ona ispisuje na ekran. U primjeru 3.2. dan je primjer dodjeljivanja logičke vrijednosti varijabli. Primijetite kako se pišu komentari u Python – koriste se znak `#`.

Tab. 2.1. Tipovi operatora u Pythonu

Tip operatora	Primjeri
Aritmetički operatori	<code>+, -, /, *</code>
Operatori pridruživanja	<code>=, +=, -=</code>
Operatori usporedbe	<code>==, !=, >, <</code>
Logički operatori	<code>and, or, not</code>
Bitovni operatori	<code>&, , ~, ^</code>
Specijalni operatori	<code>is, is not, in, not in</code>

Primjer 1.1	Primjer 1.2
<pre>#primjer upotrebe aritmetičkog operatora x = 23 print(x) x = x + 7 print(x)</pre>	<pre>#primjer upotrebe operatora usporedbe x = 23 y = x > 10 print(y)</pre>

II.1.2. Kontrola toka programa

U Pythonu je na raspolaganju uvjetni izraz `if...else` koji služi za odlučivanje odnosno grananje programa ovisno o definiranom logičkom uvjetu. U primjeru 1.3. prikazano je grananje programa na temelju logičkog uvjeta `x < 10`. Primijetite kako se u Pythonu blok koda definira uvlakom (tipično znak **TAB**). U Pythonu su na raspolaganju i iterativne naredbe `for` i `while` koje omogućuju višestruko uzastopno izvršavanje programskog koda odnosno petlje kao što prikazuje primjer 1.4. Ključna riječ `break` se koristi za prekidanje petlje (tipično kada je ispunjen neki logički uvjet). Ključna riječ `continue` se koristi za preskakanje trenutne iteracije petlje.

Primjer 1.3	Primjer 1.4
<pre># primjer if-else x = 23 if x < 10: print("x je manji od 10") else: print("x je veći ili jednak od 10")</pre>	<pre># primjer while i for petlje i = 5 while i > 0: print(i) i = i - 1 print("Petlja gotova") for i in range(0,5): print(i)</pre>

II.1.3. Python liste

Lista (engl. *list*) u Pythonu je kolekcija ili niz podataka koji mogu biti različitog tipa. Definira se pomoću uglatih zagrada. Pristupanje pojedinom elementu liste provodi se pomoću indeksa, pri čemu indeksiranje elemenata liste kreće od 0, npr. `lst[5]` izdvojiti će šesti element liste `lst`. Izdvajanje više elemenata liste moguće je provesti na način da se definira početni indeks (`start`), krajnji indeks (`end`) i korak (`step`) na sljedeći način `lst[start:end:step]`. Ako se ne definira `start`, tada izdvajanje kreće od prvog elementa liste. Ako se ne definira `end`, tada izdvajanje ide do zadnjeg elementa lista (ali se on ne uključuje!). Ako se korak ne definira, tada se podrazumijeva izdvajanje svakog elementa između `start` i `end`. U primjeru 1.5 moguće je vidjeti primjer definiranja liste te izdvajanje elemenata liste. Dodavanje elemenata na listu se izvodi pomoću metode `.append()`, dok se uklanjanje zadnjeg elemenata liste izvodi pomoću `.pop()`. U primjer 1.6. moguće je vidjeti neke od dostupnih operacija na listama te princip iteriranja kroz listu.

Primjer 1.5	Primjer 1.6
<pre>#primjeri lista lstEmpty = [] lstFriend = ['Marko', 'Luka', 'Pero'] lstFriend.append('Ivan') print(lstFriend[0]) print(lstFriend[0:1:2]) print(lstFriend[:2]) print(lstFriend[1:]) print(lstFriend[1:3])</pre>	<pre>#primjeri lista a = [1, 2, 3] b = [4, 5, 6] c = a + b print(c) print(max(c)) c[0] = 7 c.pop() for number in c: print('List number ', number) print('Done!')</pre>

II.1.4. Stringovi

String je niz znakova i u Pythonu se definira pomoću jednostrukih ili dvostrukih navodnika, npr. "Hello world!". Za razliku od listi, stringovi se ne mogu mijenjati (engl. *immutable*). Stringovi se indeksiraju i njegovi dijelovi izdvajaju na isti način kao i liste, pomoću dvotočke kao što je demonstrirano u primjeru 1.7. Postoje gotove funkcije za rad sa stringovima kao što prikazuje primjer 1.8.

Primjer 1.7	Primjer 1.8
<pre>#primjeri stringovi fruit = 'banana' index = 0 count = 0 while index < len(fruit): letter = fruit[index] if letter == 'a': count = count + 1 print(letter) index = index + 1 print(count) print(fruit[0:3]) print(fruit[0:]) print(fruit[2:6:1]) print(fruit[0:-1])</pre>	<pre>#primjeri stringovi line = 'Dobrodosli u nas grad' if(line.startswith('Dobrodosli')): print('Prva rijec je Dobrodosli') elif(line.startswith('dobrodosli')): print('Prva rijec je dobrodosli') line.lower() print(line) data = 'From: pero@yahoo.com' atpos = data.find('@') print(atpos)</pre>

II.1.5. Tuple

Tuple tip podatka vrlo je sličan listi. Razlika je u tome što se elementi tuple-a ne mogu mijenjati. Tuple se definira kao niz podataka koji se odvajaju zarezom unutar oble zagrade. Međutim, zagrada nije nužna. Elementi tuple-a se indeksiraju i izdvajaju na isti način kao i elementi liste kao što prikazuje primjer 1.9.

Primjer 1.9
<pre>#primjeri tuple letters = ('a', 'b', 'c', 'd', 'e') numbers = (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11) mixed = (1, 'Hello', 3.14)</pre>

```
print(letters[0])
print(letters[1:4])

for letter in letters:
    print(letter)
```

II.1.5. Python rječnici

Rječnik je tip podataka u Pythonu gdje su podaci pohranjeni u obliku parova ključ-vrijednost (engl. *key-value*). Definira se pomoću vitičastih zagrada. Pristupanje vrijednostima izvršava se specficiranjem ključa kako je prikazano u primjeru 1.10.

Primjer 1.10

```
#primjeri rjecnik

hr_num = {'jedan':1, 'dva':2, 'tri':3}

print(hr_num)
print(hr_num['dva'])

hr_num['cetiri'] = 4
print(hr_num)
```

II.1.6. Ostalo

Uz Python dolazi standardna biblioteka koja sadrži mnogo ugrađenih modula. Tipičan primjer su matematički i numerički moduli kao koji sadrže matematičke funkcije, generatore nasumičnih brojeva i sl. Moduli se uključuju pomoću ključne riječi `import` kao što je prikazano u primjeru 1.11.

Nadalje, uobičajeno je blok koda koji se često izvršava staviti u zasebnu cjelinu – funkciju. Funkcije u Pythonu definiraju se pomoću ključne riječi `def` kao što prikazuje primjer 1.12.

Primjer 1.11	Primjer 1.12
<pre>#primjeri koristenja modula import random import math for i in range(10): x = random.random() y = math.sin(x) print('Broj:', x, ' Sin(broj):', y)</pre>	<pre>#primjer funkcije def print_hello(): print("Hello world") print_hello()</pre>

Otvaranje tekstualnih datoteka se može učiniti putem ugrađene funkcije `open` koja vraća rukovatelj datotekom. Ovaj objekt ima metodu `.readLine()` koja služi za čitanje sadržaja datoteke red po red. U primjeru 1.13. otvara se datoteka `example.txt` te se čita red po red i ispisuje na ekran.

Primjer 1.13

```
#primjeri otvaranje tekstualne datoteke i citanje red po red

fhand = open('example.txt')
for line in fhand:
    line = line.rstrip()
    print(line)
```

```
words = line.split()  
fhand.close()
```

III. Priprema za vježbu:

1. Upoznajte se s osnovnim naredbama *git* sustava i programskim jezikom Python prema II. Opis vježbe. Po potrebi koristite i dodatnu literaturu.

IV. Rad na vježbi:

1. Isprobajte Python primjere iz II.2. Python u Visual Studio Code IDE. Razmislite o svakoj liniji programskog koda i što je njen rezultat.
2. Riješite dane zadatke.

Zadatak 1

Napišite program koji od korisnika zahtijeva unos radnih sati te koliko je plaćen po radnom satu. Koristite ugrađenu Python metodu `input()`. Nakon toga izračunajte koliko je korisnik zaradio i ispišite na ekran. Na kraju prepravite rješenje na način da ukupni iznos izračunavate u zasebnoj funkciji naziva `total_euro`.

Primjer:

Radni sati: 35 h
eura/h: 8.5
Ukupno: 297.5 eura

Zadatak 2

Napišite program koji od korisnika zahtijeva upis jednog broja koji predstavlja nekakvu ocjenu i nalazi se između 0.0 i 1.0. Ispišite kojoj kategoriji pripada ocjena na temelju sljedećih uvjeta:

≥ 0.9 A
 ≥ 0.8 B
 ≥ 0.7 C
 ≥ 0.6 D
 < 0.6 F

Ako korisnik nije utipkao broj, ispišite na ekran poruku o grešci (koristite `try` i `except` naredbe). Također, ako je broj izvan intervala $[0.0$ i $1.0]$ potrebno je ispisati odgovarajuću poruku.

Zadatak 3

Napišite program koji od korisnika zahtijeva unos brojeva u beskonačnoj petlji sve dok korisnik ne upiše „Done“ (bez navodnika). Pri tome brojeve spremajte u listu. Nakon toga potrebno je ispisati koliko brojeva je korisnik unio, njihovu srednju, minimalnu i maksimalnu vrijednost. Sortirajte listu i ispišite je na ekran.

Dodatno: osigurajte program od pogrešnog unosa (npr. slovo umjesto brojke) na način da program zanemari taj unos i ispiše odgovarajuću poruku.

Zadatak 4

Napišite program koji od korisnika zahtijeva unos imena tekstualne datoteke. Program nakon toga treba tražiti linije oblika:

X-DSPAM-Confidence: <neki_broj>

koje predstavljaju pouzdanost korištenog spam filtra. Potrebno je izračunati srednju vrijednost pouzdanosti. Koristite datoteke `mbox.txt` i `mbox-short.txt`

Primjer

```
Ime datoteke: mbox.txt
Average X-DSPAM-Confidence: 0.894128046745
Ime datoteke: mbox-short.txt
Average X-DSPAM-Confidence: 0.750718518519
```

Zadatak 5

Napišite Python skriptu koja će učitati tekstualnu datoteku naziva `song.txt`. Potrebno je napraviti rječnik koji kao ključeve koristi sve različite riječi koje se pojavljuju u datoteci, dok su vrijednosti jednake broju puta koliko se svaka riječ (ključ) pojavljuje u datoteci. Koliko je riječi koje se pojavljuju samo jednom u datoteci? Ispišite ih.

Zadatak 6

Napišite Python skriptu koja će učitati tekstualnu datoteku naziva `SMSSpamCollection.txt` [1]. Ova datoteka sadrži 425 SMS poruka pri čemu su neke označene kao spam, a neke kao ham. Primjer dijela datoteke:

```
ham    Go until jurong point, crazy.. Available only in bugis n great world la e buffet... Cine there got amore wat...
ham    Ok lar... Joking wif u oni...
spam   Did you hear about the new "Divorce Barbie"? It comes with all of Ken's stuff!
ham    Yup next stop.
```

- Izračunajte koliki je prosječan broj riječi u SMS porukama koje su tipa ham, a koliko je prosječan broj riječi u porukama koje su tipa spam.
- Koliko SMS poruka koje su tipa spam završava usklikom ?

V. Izvještaj s vježbe

Kao izvještaj s vježbe prihvaća se web link na repozitorij pod nazivom PSU_LV.

Literatura

[1] <https://archive.ics.uci.edu/ml/datasets/SMS+Spam+Collection#>