Fatec: Curso de Python. Profº: Jefferson Passerini.

Introdução:

Data: 29/04. Aula: 01.

Extensão (VS Code): Anaconda.

Pycharm: baixar no website JetBrains.

Pygame: biblioteca para game.

Linguagem Compilada: compilador + link-editor (gera o executável).

Linguagem Interpretada: tem que ter o programa para ler, ou seja, traduzida em tempo real (usada em servidores). Gasta mais memória e é mais lento.

Padrão Clike

if a > b: a=2 b=4

if a > b:

a=2 b=4

Design Patner: padrão de programação.

a -> script

print(a) -> prompt de comando

s[1:] -> o caractere na posição 1 está inclusa

s[:1] -> o caractere na posição 1 está esclusa

s[-1] -> conta de trás para frente e print o caractere

s[::1] -> pega os caracteres de um em um s[::2] -> pega os caracteres de dois em dois

s[::-1] -> implica cada caractere porém de trás para frente

s.upper() -> imprime a String em caixa alta

s.lower () -> imprime a String em caixa alta

s.split () -> neste casa, separa a String por espaço em branco

**padrão inglês: 9,999.00 -> . considera ,**

**padrão português: 9.999,00 -> , considera ;**

troca de dados da aplicação com banco é em .csv

**PRÓXIMA AULA - LISTA**