

# Chapter 1

## Programación en lenguaje para ciencia de datos (Python)

### 1.1 Introducción.

#### 1.1.1 Acerca de Python

##### 1.1.1.1 ¿Qué es Python?

Python es un lenguaje de programación multiparadigma; esto significa que más que forzar a los programadores a adoptar un estilo particular de programación, permite varios estilos: programación orientada a objetos, programación estructurada y programación funcional.

Python fue desarrollado por Guido van Rossum en 1991.

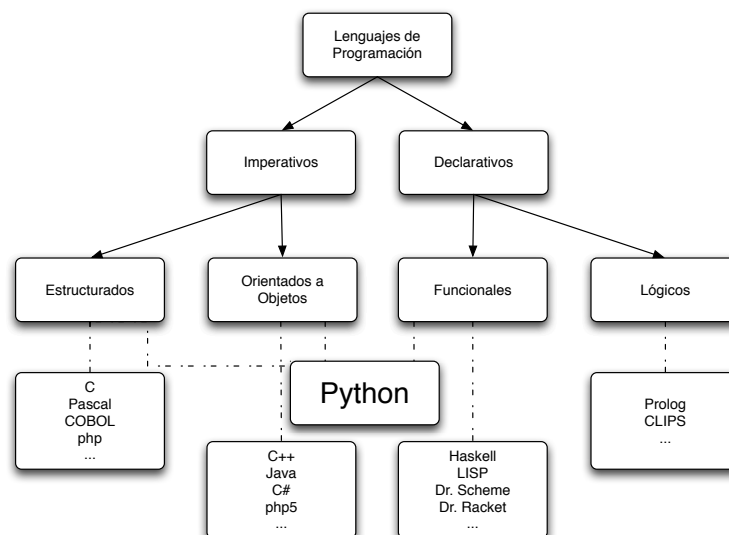


Figure 1.1.1: Ubicación de Python en la clasificación de acuerdo al paradigma

Algunas veces se hace referencia a Python como un *pseudocódigo ejecutable* (<http://bit.ly/2tFfDQG>), veamos esto con un ejemplo sencillo.

Supongamos la siguiente definición matemática para obtener el factorial de un número natural:  $\prod_{i=1}^n i$ . Esta misma forma del factorial puede definirse como:  $\forall i \in (1, n). x \leftarrow x * i$ . Un posible pseudocódigo que realice este cálculo es el siguiente:

Para cada elemento en el rango (1, n): hacer  $x \leftarrow x * i$

El código Python que se encarga de realizar lo anterior es el siguiente:

```
x = 1
for i in range(1,5): x*=i
```

Que, en realidad es la descripción en idioma inglés del pseudocódigo mostrado anteriormente.

### 1.1.1.2 Ventajas

Python es bueno para muchas situaciones:

#### Fácil de Usar

Programadores familiarizados con *lenguajes tradicionales* encontrarán relativamente fácil aprender Python. Todas las expresiones usuales tales como ciclos, condicionales, arreglos, etc., están incluidas, pero muchas son más sencillas en Python. Algunas razones son:

- ◇ *Los tipos se asocian a objetos, no a variables.* Una variable puede contener valores de cualquier tipo, y una lista puede contener objetos de tipos diferentes. Esto también implica que el *casting* de tipos no es necesario y tampoco lo es predeclarar variables.
- ◇ *Típicamente Python opera en un muy alto nivel de abstracción.* En parte por la construcción del mismo lenguaje y en parte gracias a la librería estándar tan extensa que esta incluida con la distribución de Python. Un programa que descargue una página web se puede escribir con dos o tres líneas de código.
- ◇ *Las reglas sintácticas son muy sencillas.* Aún los principiantes pueden escribir código útil rápidamente.

Python es muy conveniente para desarrollo rápido de aplicaciones.

#### Expresividad

Python es un lenguaje muy expresivo, en este contexto, expresivo significa que una línea puede hacer más que una línea en la casi cualquier otro lenguaje. Las ventajas son obvias: menos líneas de código requieren menor tiempo para escribirlas, aún más, menos líneas de código implican mayor facilidad para mantener y depurar programas.

Por ejemplo, supóngase que se requiere intercambiar un valor entre dos variables; el siguiente código lo realizaría en un lenguaje tipo C o Java:

```
int temp = var1;
var1 = var2;
var2 = temp;
```

Por el contrario, el mismo intercambio de valores se puede hacer con la siguiente línea de código Python:

```
var2, var1 = var1, var2
```

Además de la simplicidad del código, debe notarse que no es necesario hacer uso (explícito) de una variable auxiliar para realizar el intercambio.

### Legibilidad

Otra ventaja de Python, es su facilidad de lectura; podría pensarse que un programa será leído solo por una computadora, pero también será leído por seres humanos, ya sea al depurar, mantener o modificar el código; en cualquier caso, entre más legible sea, será más sencillo realizarlo.

### “Baterías incluidas”

Otra ventaja de Python es su filosofía de “baterías incluidas” cuando se habla de librerías. La idea es que al instalar Python se debería tener todo lo necesario para hacer trabajo real. Por esto la librería estándar de Python incluye módulos para manejo de *email*, páginas *web*, bases de datos, llamadas al sistema operativo, desarrollo de GUIs y más. Por ejemplo, se puede escribir un servidor *web* para compartir archivos de un directorio con solo dos líneas de código:

```
import http.server
http.server.test(HandlerClass=http.server.SimpleHTTPRequestHandler)
```

No hay necesidad de instalar librerías extras para controlar conexiones ni HTTP; ya están incluidas en Python.

### Multiplataforma

Python también es un excelente lenguaje multiplataforma; corre en *Windows*, *Mac*, *Linux*, *UNIX*. Dado que es interpretado, el mismo código puede ejecutarse en cualquier plataforma que tenga instalado un intérprete de Python. Incluso existen versiones de Python que corren en Java (Jython) y .NET (IronPython), incrementando las plataformas de ejecución de Python.

### Open Source

Python está desarrollado con el modelo *open source* y está disponible libremente, se puede descargar e instalar cualquier versión, además puede usarse para desarrollar *software* comercial o aplicaciones personales sin necesidad de pagar por él.

Greg Stein, ingeniero administrador del grupo Open Source de Google, dijo en su presentación en la SDForum Python Meeting:

En Google, Python es uno de 3 “lenguajes oficiales”, junto con C++ y Java. Oficial significa que los empleados de Google pueden usar estos lenguajes en proyectos de producción. Internamente, la gente de Google puede usar muchas otras tecnologías, incluyendo PHP, C#, Ruby y Perl. Python está bien adecuado a los procesos de ingeniería en Google. El típico proyecto en Google tiene un equipo pequeño (de 3 personas) y una corta duración (de 3 meses). Después de que el proyecto se ha terminado, los desarrolladores pueden irse a otros proyectos. Los proyectos más grandes pueden subdividirse en otros más pequeños presentables en 3 meses, y los equipos pueden elegir su propio lenguaje para el proyecto.

#### 1.1.1.3 Desventajas

Python tiene ventajas, aún así ningún lenguaje puede hacer todo, por tanto Python no es la solución perfecta para todas las necesidades. Para decidir si Python es el lenguaje correcto para una situación específica, es necesario considerar las áreas en las que Python no es tan bueno:

### No es el lenguaje más rápido

Un posible inconveniente de Python es su velocidad de ejecución, es un lenguaje interpretado, debido a esto, la mayoría de las veces Python resulta en programas que se ejecutan más lento que un programa realizado en C. Sin embargo, las computadoras actuales tienen el poder suficiente para que en la gran mayoría de las aplicaciones la velocidad del programa no sea tan importante como la rapidez de desarrollo. Además, Python puede extenderse con módulos escritos en C, que ejecuten porciones de código intensivo para el CPU.

### No posee las librerías más extensas

Python posee una excelente colección de librerías desde la instalación y muchas otras están disponibles, sin embargo, lenguajes como C, Java o Perl tienen colecciones más extensas disponibles y en algunas ocasiones ofrecen varias soluciones cuando Python tiene solamente una. Sin embargo, Python puede extenderse con librerías de otros lenguajes. Para resolver los problemas más comunes de computación, el soporte de las librerías estándar de Python es excelente.

### No tiene revisión de tipos

Contrario a otros lenguajes, las variables en Python son más *etiquetas* que hacen referencia a varios objetos: enteros, cadenas, clases, etc.; esto implica que aún cuando estos objetos tienen tipos, las variables que hacen referencia a ellos no están ligados a un tipo en particular. Es posible que alguna variable  $x$  refiera a una cadena en una línea y a un entero en otra.

El hecho de que Python asocia tipos con objetos y no con variables, quiere decir que el intérprete no ayudará a encontrar “errores” en el tipo de una variable.

#### 1.1.1.4 ¿Quién lo usa?

En general, Python, goza de una gran base de usuarios, y una muy activa comunidad de desarrolladores. Dado que Python ha existido por casi 20 años y ha sido ampliamente utilizado, también es muy estable y robusto. Además de ser utilizado por usuarios individuales, Python también se aplica a productos reales en empresas reales. Por ejemplo:

- ◇ *Google* hace un amplio uso de Python en su sistema de búsqueda web, y emplea al creador de Python.
- ◇ El servicio de video *YouTube*, es en gran medida escrito en Python.
- ◇ El popular peer-to-peer *BitTorrent* para compartir archivos es un programa Python.
- ◇ *Intel*, *Cisco*, *Hewlett-Packard*, *Seagate*, *Qualcomm* e *IBM* utilizan Python para las pruebas de hardware.
- ◇ *Industrial Light & Magic*, *Pixar*, y otros utilizan Python en la producción de cine de animación.
- ◇ *JPMorgan Chase*, *Getco*, y *Citadel* aplican Python para los mercados financieros de previsión.
- ◇ La *NASA*, *Los Alamos*, *Fermilab*, *JPL*, y otros utilizan Python para tareas de programación científica.
- ◇ *iRobot* utiliza Python para desarrollar aspiradoras robóticas comerciales.
- ◇ *ESRI* utiliza Python como una herramienta de personalización de usuario final para sus populares productos de cartografía *GIS*.
- ◇ La *NSA* utiliza Python para criptografía y análisis de inteligencia.
- ◇ El servidor de correo electrónico de *IronPort* utiliza más de 1 millón de líneas de código Python para hacer su trabajo.

- ◇ El proyecto *One Laptop Per Child* (OLPC) basa su interfaz de usuario y el modelo de actividad en Python.
- ◇ El servidor web *Zope* y el *CMS Plone* están escritos completamente en Python.

Y la lista continua, para más detalles sobre empresas que utilizan hoy Python, véase el sitio web de Python para mayor referencia <https://www.python.org/about/success/>.

## 1.1.2 Primeros pasos

### 1.1.2.1 Instalación

Instalar Python es un asunto sencillo, sin importar el sistema operativo que se utilice. El primer paso es obtener una distribución para el equipo usado, para esto se debe acceder a la sección de descargas es <https://www.python.org> y seguir las instrucciones referentes al sistema operativo utilizado.

### 1.1.2.2 Modo interactivo

El modo interactivo permite ejecutar diversos comandos de Python; para iniciarlo, en una terminal (interfaz de comandos en *windows*) se debe escribir *python* en la línea de comandos. Si existen varias versiones instaladas, puede especificarse la deseada, por ejemplo *python3*.

La mayoría de las plataformas tienen un mecanismo de *historial de comandos*, se pueden recuperar instrucciones escritas con ayuda de las teclas de dirección.

Para salir del modo interactivo, se debe usar la combinación de teclas CTRL+D (CTRL+Z en *windows*).

### 1.1.2.3 Hola mundo

Una vez en el modo interactivo, el *prompt* está identificado por `>>>`. Este es el *prompt* de comandos de Python e indica que se puede escribir un comando para ser ejecutado o una expresión para ser evaluada. Comenzaremos con el obligatorio “*Hola mundo*”, el cual consiste de una sola línea en Python:

```
>>> print ("Hola mundo")
Hola mundo
```

En Python 2, también puede escribirse como:

```
>>> print "Hola mundo"
Hola mundo
```

### 1.1.2.4 El Zen de Python

Los usuarios de Python se refieren a menudo a la **Filosofía Python** que es bastante análoga a la Filosofía de Unix.

El código que sigue los principios de Python de legibilidad y transparencia se dice que es *pythonico*. Contrariamente, el código opaco u ofuscado es bautizado como *no pythonico* (*unpythonic* en inglés).

Estos principios fueron famosamente descritos por el desarrollador de Python Tim Peters en el **Zen de Python**.

- 
- ◇ Bello es mejor que feo.
  - ◇ Explícito es mejor que implícito.
  - ◇ Simple es mejor que complejo.
  - ◇ Complejo es mejor que complicado.
  - ◇ Plano es mejor que anidado.
  - ◇ Disperso es mejor que denso.
  - ◇ La legibilidad cuenta.
  - ◇ Los casos especiales no son tan especiales como para quebrantar las reglas.
  - ◇ Aunque lo práctico gana a la pureza.
  - ◇ Los errores nunca deberían dejarse pasar silenciosamente.
  - ◇ A menos que hayan sido silenciados explícitamente.
  - ◇ Frente a la ambigüedad, rechaza la tentación de adivinar.
  - ◇ Debería haber una -y preferiblemente sólo una- manera obvia de hacerlo.
  - ◇ Aunque esa manera puede no ser obvia al principio a menos que usted sea holandés.
  - ◇ Ahora es mejor que nunca.
  - ◇ Aunque nunca es a menudo mejor que ya mismo.
  - ◇ Si la implementación es difícil de explicar, es una mala idea.
  - ◇ Si la implementación es fácil de explicar, puede que sea una buena idea.
  - ◇ Los espacios de nombres (namespaces) son una gran idea ¡Hagamos más de esas cosas!
- 

En cualquier momento se puede consultar esta guía desde el modo interactivo de Python:

```
>>> import this
```

También es interesante probar:

```
>>> import antigravity
```

### 1.1.2.5 Usando el modo interactivo para explorar Python

Existen algunas herramientas útiles para explorar Python:

La primera es la función *help()* que tiene dos modos. Escribir solo *help()* en el *prompt* para entrar al sistema de ayuda. Una vez dentro, el prompt cambia a *help>*, y se puede ingresar el nombre de algún módulo, por ejemplo *math* y explorar la documentación de ese tema.

Usualmente es más conveniente utilizar *help()* de forma más dirigida; ingresando un tipo o una variable como parámetro de *help()*, se obtiene ayuda inmediata de la documentación de ese tipo:

```
>>> x = 5
>>> help(x)
```

Usar *help()* de esta forma es más práctico para revisar la sintaxis de un método o el comportamiento de un objeto.

Otra función útil es *dir()*, la cual lista los objetos en un *espacio* particular. Si se usa sin parámetros, lista las variables globales, pero también puede listar los objetos de un módulo o incluso de un tipo:

```
>>> dir()
>>> dir(int)
```

La función *type()* devuelve el tipo de dato del objeto que recibe como parámetro:

```
>>> type(5)
>>> type(1+1j)
>>> type(None)
```

Además se pueden usar otras dos funciones para ver los valores de variables locales y globales respectivamente: *locals()* y *globals()*.

#### 1.1.2.6 Otros recursos

- ◇ Se puede consultar la documentación oficial en cualquier momento en la URL <http://docs.python.org>
- ◇ Así mismo, se puede revisar la lista de libros gratuitos en línea:  
<http://bit.ly/2tFcOz5>
- ◇ Esta presentación muestra algunas diferencias entre Python 2 y 3:  
<https://www.dropbox.com/s/83ppa5iykqmr14z/Py2v3Hackers2013.pptx>

## 1.2 Tipos básicos

### 1.2.1 *None*

*None* es una constante especial de Python, cuyo valor es **nulo**.

- ◇ *None* **no** es lo mismo que *False*.
- ◇ *None* **no** es 0.
- ◇ *None* **no** es una cadena vacía.
- ◇ Si comparas *None* con cualquier otra cosa que no tenga valor *None* obtendrás siempre *False*.
- ◇ *None* es el único valor nulo.

Tiene su propio tipo de dato (*NoneType*), se puede asignar *None* a cualquier variable y todas las variables cuyo valor es *None* son iguales entre sí.

```
>>> x = None
>>> type(x)
>>> type(None)
```

### 1.2.2 *Booleanos*

Los *booleanos* son verdaderos o falsos. Python tiene dos constantes, de ingenioso nombre *True* y *False*, que se pueden usar para asignar valores booleanos de manera directa. Las expresiones también pueden evaluarse como valores *booleanos*.

En ciertos lugares (como las sentencias *if*), Python espera que la evaluación de expresiones produzca un *booleano*. Estos lugares se denominan contextos *booleanos*. En uno de estos contextos se puede usar prácticamente cualquier expresión y Python tratará de determinar su valor de verdad.

### 1.2.3 *Números*

Python incluye manejo de números para enteros, de punto flotante y complejos. Pueden realizarse operaciones con los operadores aritméticos: + (suma), - (resta), \* (multiplicación), / división, \*\* (exponenciación) y % (módulo).

Con enteros:

```
>>> x = 2*3+1-5
>>> x = 5/2
>>> x = 5%2
>>> x = 5**2
```

Pero todos funcionan también con flotantes:

```
>>> x = 2.1*3.2+1.5-5.3
>>> x = 5.0/2
>>> x = 5/2.0
>>> x = 5.3%2.1
>>> x = 4.5**2.3
```

Y con complejos (sin necesidad de importar alguna librería):



```
>>> x = 2.1+3.2j
>>> y = 1.5+5.3j
>>> z = x + y
>>> z = x - y
>>> z = x * y
>>> z = x / y
>>> z = x ** y
```

En Python 3, NO está disponible la operación módulo entre complejos; en Python 2 sí:

```
>>> z = x % y
```

## 1.2.4 Listas

Cuando se habla de una *lista*, puede pensarse en “un arreglo cuyo tamaño hay que declarar con antelación, que sólo puede contener elementos del mismo tipo”. Pero en realidad una lista de Python es mucho más poderosa.

### 1.2.4.1 Creación de una lista

Crear una lista es sencillo, solo se deben usar corchetes para encerrar una lista valores separados por comas:

```
>>> x = [1, 2, 3] # una lista de enteros
>>> x = ["uno", "dos", "tres"] # una lista de cadenas
```

Pero una lista puede contener valores de diferentes tipos:

```
>>> x = [5, "dos", [1, 2, 3]] # una lista de tipos diferentes: entero,
    cadena, lista
```

La función `len()` devuelve el número de elementos que tiene una lista.

```
>>> x = [5, "dos", [1, 2, 3]]
>>> len(x)
```

### 1.2.4.2 Índices

Entender la forma en la que trabajan los índices de listas es muy útil.

Se pueden obtener los elementos de una lista de Python usando notación similar a C o Java; al igual que en C y otros lenguajes, el índice inicial para Python es 0 y devuelve el primer elemento de la lista:

```
>>> x = ["uno", "dos", "tres", "cuatro"]
>>> x[0]
>>> x[3]
```

Pero el indexamiento de Python es más flexible, si se utiliza un índice negativo, asume que se busca una posición determinada contando desde el final de la lista, con -1 la última posición:

```
>>> x = ["uno", "dos", "tres", "cuatro"]
>>> x[-1]
>>> x[-3]
```

### 1.2.4.3 Particionado de una lista

Una vez definida una lista, se puede obtener cualquier parte suya en forma de una nueva lista. A esto se le denomina particionado (*slicing*) de la lista.

```
>>> x = ["uno", "dos", "tres", "cuatro"]
>>> x[0:3]
>>> x[1:-1]
>>> x[1:-3]
```

### 1.2.4.4 Modificado de una lista

Se puede utilizar el indexamiento para **obtener un valor** y también para modificarlo.

```
>>> x = [1, 2, 3, 4]
>>> x[1] = "dos"
```

**Agregar un elemento** es una operación común, para esto Python incluye un método especial:

```
>>> x = [1, 2, 3, 4]
>>> x.append("cinco")
```

A veces se necesita **concatenar** una lista al final de otra:

```
>>> x = [1, 2, 3, 4]
>>> y = [5, 6, 7]
>>> x.append(y)
```

Pero en este caso *y* es un elemento de *x*, no es el resultado deseado; para **concatenar** se utiliza otro método:

```
>>> x = [1, 2, 3, 4]
>>> y = [5, 6, 7]
>>> x.extend(y)
```

También es posible **insertar** un elemento en una posición determinada:

```
>>> x = [1, 2, 3, 4]
>>> x.insert(2, "centro")
>>> x.insert(0, "inicio")
>>> x.insert(-1, "negativo")
```

El comando más usado para **eliminar** elementos de una lista es *del*:

```
>>> x = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]
>>> del x[1]
>>> del x[:2]
>>> del x[2:]
```

El método *remove* **elimina** la primera incidencia del valor dado:

```
>>> x = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]
>>> x.remove(3)
```

Para **invertir** una lista, se tiene un método especializado:

```
>>> x = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]
>>> x.reverse()
```

#### 1.2.4.5 Ordenamiento

Python el método *sort* para **ordenar** listas:

```
>>> x = [3, 8, 4, 0, 2, 1]
>>> x.sort()
```

Este método modifica la lista original, para evitarlo, se puede trabajar sobre una copia:

```
>>> x = [3, 8, 4, 0, 2, 1]
>>> y = x[:]
>>> y.sort()
```

También sirve para ordenar cadenas y listas:

```
>>> x = ["uno", "dos", "tres", "cuatro"]
>>> x.sort()
>>> x = [[3, 5], [2, 9], [2, 3], [4, 1], [3, 2]]
>>> x.sort()
```

**Nota:** en Python 2 sirve para ordenar listas de tipos combinados:

```
>>> x = [1, 2, "tres", 4, [2, 9]]
>>> x.sort()
```

En Python 3 esta característica fue eliminada.

```
>>> x = [1+1j, 2-3j, -2+2j, 5+9j] # ¿Se pueden ordenar complejos?
>>> x.sort() # NO
```

¿Por qué? → <http://goo.gl/UVYsR>

#### 1.2.4.6 Otras operaciones comunes

Para determinar si un elemento **pertenece o no** a una lista:

```
>>> x = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]
>>> 3 in x
>>> 3 not in x
```

Otra forma de **concatenar** listas es hacer uso del operador `+`:

```
>>> x = [1, 2, 3, 4]
>>> y = [5, 6, 7]
>>> z = x + y
```

**Inicialización** con el operador `*`:

```
>>> x = [None] * 4
>>> y = [1, 2] * 3
```

También se puede buscar el **mínimo** y **máximo** de una lista:

```
>>> x = [3, 8, 4, 0, 2, 1]
>>> min(x)
>>> max(x)
```

Con cadenas:

```
>>> x = ["uno", "dos", "tres", "cuatro"]
>>> min(x)
>>> max(x)
```

En Python 2, también sirve para listas de tipos combinados (en Python 3 no).

Se puede **buscar el índice** de algún elemento:

```
>>> x = [3, 8, 4, 0, 2, 1]
>>> x.index(4)
```

Y podemos **obtener el número de apariciones** de un elemento en una lista:

```
>>> x = [1, 2, 2, 3, 5, 2, 5]
>>> x.count(2)
>>> x.count(0)
```

Finalmente, Python incluye la función *pop*, que **obtiene el último elemento** de una lista y lo elimina de la misma:

```
>>> x = [3, 8, 4, 0, 2, 1]
>>> x.pop() # devuelve 1
```

Y tiene una variante que obtiene el valor del índice indicado y también lo elimina:

```
>>> x = [3, 8, 4, 0, 2, 1]
>>> x.pop(2) # devuelve 4
```

### 1.2.5 Tuplas

Las tuplas son estructuras de datos similares a las listas, pero no pueden modificarse, solo pueden crearse. Una tupla es una lista inmutable.

#### 1.2.5.1 Creación de una tupla

Una tupla se define de la misma manera que una lista, excepto que el conjunto de elementos se encierra entre paréntesis en lugar de corchetes.

- ◇ Los elementos de una tupla tienen un orden definido, al igual que en las listas.
- ◇ Los índices de las tuplas empiezan en 0, exactamente como las listas.
- ◇ Los índices negativos empiezan a contar desde el final de la tupla, como con las listas.
- ◇ También funciona el particionado, igual que en las listas.

Muchas funciones de listas sirven para manipular tuplas:

```
>>> x = ('a','b','c') # una tupla de tres elementos
>>> x[0]
>>> x[1:]
>>> len(x)
>>> min(x)
>>> max(x)
>>> 'c' in x
>>> 'd' not in x
```

La principal diferencia entre tuplas y listas, es que una tupla no puede modificarse:

```
>>> x = ('a','b','c')
>>> x[2] = 'd'
```

Pero se pueden crear tuplas con los operadores  $+$  y  $*$ :

```
>>> x = ('a','b','c')
>>> y = x + x
>>> y = x * 4
```

La copia de una tupla se hace de la misma forma que las listas:

```
>>> x = ('a','b','c')
>>> y = x[:]
```

Una pregunta interesante es por qué Python incluye tuplas si son tan similares a las listas, y de hecho más limitadas, ya que son estáticas, las razones son las siguientes:

- ◇ Las tuplas son más rápidas que las listas. Si se requiere un conjunto constante de valores para iterar sobre él, una tupla es más conveniente que una lista.
- ◇ El código es más seguro si se “protegen contra escritura” los datos que no haga falta cambiar.
- ◇ Algunas tuplas se pueden usar como claves para diccionarios, como se verá más adelante, mientras que las listas no se pueden usar para este fin.

### 1.2.5.2 Conversiones entre listas y tuplas

Las tuplas pueden convertirse en listas con la función *list*; de manera similar, las listas pueden convertirse en tuplas con la función *tuple*:

```
>>> x = list((1, 2, 3, 4))
>>> x = tuple([1, 2, 3, 4])
```

Como nota interesante, una lista es una forma conveniente de separar una cadena en caracteres:

```
>>> x = list("Hola")
```

Esto funciona debido a que *list* (y *tuple*) se aplican a cualquier secuencia de Python, y una cadena es solo una secuencia de caracteres.

## 1.2.6 Conjuntos

Un conjunto es una colección desordenada de objetos, usado en situaciones en las que la pertenencia y la unicidad de cada objeto es importante.

### 1.2.6.1 Creación de un conjunto

Para crear conjuntos en Python, se utiliza la función *set*, que recibe una lista o una tupla como parámetro:

```
>>> x = set([1, 2, 3, 4])
>>> x = set((1, 2, 3, 4))
```

### 1.2.6.2 Operaciones con conjuntos

Python ofrece varias operaciones específicas de conjuntos:

```
>>> x = set([1, 2, 3, 4])
>>> x.add(5)
>>> x.add(5) # un conjunto no almacena elementos repetidos
>>> x.remove(4) # elimina un elemento
>>> x.discard(4) # también sirve para eliminar
>>> 2 in x
>>> 4 in x
```

Además, si se tienen dos conjuntos puede obtenerse la unión, intersección y diferencia entre ellos:

```
>>> x = set([1, 2, 3, 4])
>>> y = set([3, 4, 5, 6])
>>> z = x | y # unión
>>> z = x & y # intersección
>>> z = x - y # diferencia
>>> z = x ^ y # diferencia simétrica
```

## 1.2.7 Cadenas

El procesamiento de cadenas (*strings*) es una de las fortalezas de Python.

### 1.2.7.1 Creación de cadenas

Existen varias formas de delimitar cadenas en Python:

```
>>> x = "Cadena con comillas dobles, puede contener 'comillas simples'"
>>> x = 'Cadena con comillas simples, puede contener "comillas dobles"'
>>> x = '''\tCadena que inicia con un tabulador y una línea nueva\n'''
>>> x = """Cadena con triple comillas dobles,
... puede contener líneas nuevas 'reales'"""
```

Se pueden concatenar cadenas con el operador `+`:

```
>>> x = "Hola"
>>> y = ' mundo'
>>> z = x + y
```

Y también existe el operador *multiplicación* de cadenas `*`:

```
>>> x = "x" * 10
```

### 1.2.7.2 Métodos asociados a cadenas

La mayoría de los métodos para cadenas de Python están integrados a la clase *string*, por tanto cualquier cadena los tiene asociados; para hacer uso de algún método se utiliza el operador punto (`.`).

Cómo las cadenas son inmutables, los métodos devuelven un resultado, pero no modifican la cadena original.

#### Los métodos *split* y *join*

Son dos métodos muy útiles cuando se trabaja con cadenas, la función *split* devuelve una lista de subcadenas de la cadena original:

```
>>> x = "Hola mundo"
>>> y = x.split()
```

Se puede especificar una cadena usada como separador:

```
>>> x = "Hola&&buen&&día"
>>> y = x.split('&&')
```

Si se especifican  $n$  particiones, *split* generará  $n+1$  subcadenas:

```
>>> x = "a b c d e"
>>> y = x.split(' ', 1)
>>> y = x.split(' ', 3)
>>> y = x.split(' ', 9)
```

La función *join* permite concatenar cadenas, pero de una mejor forma que el operador `+`:

```
>>> x = " ".join(['join', 'concatena', 'espacios'])
>>> x = ":".join(['join', 'concatena', 'lo', 'que', 'sea'])
>>> x = "".join(['incluso', 'cadena', 'vacía'])
```

### Convirtiendo cadenas a números

Las funciones *int* y *float* se utilizan para convertir cadenas en números enteros o de punto flotante, respectivamente:

```
>>> x = int('253')
>>> x = float('128.345')
>>> x = int('12.5') # error, un entero no tiene punto decimal
>>> x = float('xx.yy') # error, no puede representarse como número
```

Además *int* puede recibir un segundo argumento:

```
>>> x = int('1000',8)
>>> x = int('101',2)
>>> x = int('ff',16)
>>> x = int('12345',5)
```

Python cuenta con métodos para cambiar mayúsculas a minúsculas y viceversa *upper*, *lower*, *title*; y otras para revisar algunas características de una cadena: *isdigit*, *isalpha*, *isupper*, *islower*.

### Búsquedas

Las cadenas proveen varios métodos para realizar búsquedas simples en cadenas.

Existen cuatro métodos principales para hacer búsquedas en cadenas Python: *find*, *rfind*, *index* y *rindex*, muy similares entre ellas. Además el método *count* obtiene el número de apariciones de una cadena dentro de otra.

La función *find* requiere un argumento, la cadena a buscar y devuelve la posición del primer caracter en la primera aparición, si no se encuentra, devuelve -1:

```
>>> x = "Ferrocarri1"
>>> x.find('rr')
>>> x.find('y')
```

Además, *find* tiene dos argumentos opcionales, ambos enteros, si se especifica el primero, la búsqueda se realiza a partir de esa posición en la cadena, si se utiliza el segundo argumento, la búsqueda se hace en la subcadena limitada por ambos argumentos:

```
>>> x = "Ferrocarri1"
>>> x.find('rr',4)
>>> x.find('rr',4,6)
```

Otro par de funciones de búsqueda útiles son *startswith* y *endswith*, realizan una búsqueda al inicio y al final de la cadena, respectivamente, y devuelven un valor *booleano*:

```
>>> x = "Ferrocarri1"
>>> x.startswith('fer')
>>> x.endswith('rril')
```

Pero en Python 3 tiene una ventaja, se pueden buscar varias cadenas, si se especifican como una tupla:

```
>>> x = "Ferrocarri1"
>>> x.endswith(('rril','il','l'))
```



### Convirtiendo objetos a cadenas

Prácticamente cualquier cosa en Python puede representarse como cadena, usando la función *repr*:

```
>>> x = [1, 2, 3, 4]
>>> "La lista x es : " + repr(x)
>>> x = (1, 2, 3, 4)
>>> "La tupla x es : " + repr(x)
>>> x = set([1, 2, 3, 4])
>>> "El conjunto x es : " + repr(x)
```

La función *repr* puede utilizarse para obtener la representación de cadena de casi cualquier objeto Python:

```
>>> repr(len)
```

#### 1.2.7.3 Formateando cadenas

Recordemos que se pueden concatenar cadenas con el operador *+* y el método *join*, sin embargo con estas opciones no es posible dar formato alguno a las cadenas.

Para dar formato a cadenas, Python posee el operador *%* (*string modulus*), se utiliza para combinar valores con cadenas:

```
>>> "El %s es la %s de los %s" % ("tequila", "bebida", "dioses")
```

El operador *%* (al centro, no las *%s* de la cadena izquierda), requiere dos partes: del lado izquierdo una cadena y del lado derecho una tupla. El operador *%* revisa la cadena buscando *secuencias de formato* y produce una nueva cadena sustituyendo las secuencias de formato con los valores de la tupla en el mismo orden.

La tupla puede contener valores que no son cadenas:

```
>>> "La %s contiene %s" % ("lista", [5, "dos", [1, 2, 3]])
```

### Secuencias de formato

Existen diferentes secuencias de formato:

```
>>> "Entero : %d" % (2)
>>> "Flotante : %f" % (5.2481)
>>> "Flotante : %6.2f" % (5.2481) # 6 posiciones 2 de ellas para la parte
    decimal
>>> "Flotante : %.3e" % (0.00000192) # notación científica con 3 cifras
    decimales
```

**Nota:** Python 3 provee además de *%* el método *format* para dar formato a cadenas.

```
>>> "El {0} es la {1} de los {2}".format("tequila", "bebida", "dioses")
```

En este caso, se tienen tres campos reemplazables {0}, {1} y {2}, los cuales se rellenan con el primero, segundo y tercer parámetro respectivamente, la diferencia y ventaja respecto a %, es que se puede colocar el campo {0} en cualquier posición y será reemplazado siempre por el primer parámetro.

El método format también reconoce parámetros con nombres para reemplazar campos:

```
>>> "El {bebida} es la bebida de los {usuarios}".format(bebida="tequila",
    usuarios="dioses")
```

También es posible utilizar ambas formas de reemplazo de parámetros, e incluso se puede acceder a atributos y elementos de esos parámetros:

```
>>> "El {0} es la bebida de los {usuarios[1]}".format("tequila", usuarios
    =["hombres", "dioses", "otros"])
```

### Lectura de valores por teclado

Python proporciona varias formas de leer valores por teclado, la más sencilla es la función *input*:

```
>>> x = input("Ingresa algo : ")
>>> print(x)
```

La función lee lo que se escribe como cadena, y se debe procesar para utilizarla como algún otro tipo.

## 1.2.8 Diccionarios

Un diccionario es un conjunto desordenado de pares *clave-valor* (*keys-values*), similares a los *hashtables*, o los *arreglos asociativos* de otros lenguajes. Cuando se añade una clave a un diccionario, también se debe añadir su valor asociado (que puede cambiarse después). Los diccionarios de Python están optimizados para recuperar un valor a partir de la clave, pero no al contrario.

### 1.2.8.1 Creación de diccionarios

Crear un diccionario es sencillo, existen dos formas para hacerlo, la primera es crear un diccionario vacío solamente con llaves de apertura y cierre:

```
>>> x = {}
```

Y después añadir parejas clave-valor:

```
>>> x['red']='rojo'
>>> x['green']='verde'
>>> x['blue']='azul'
```

Aunque también se puede crear especificando pares clave : valor separados por comas:

```
>>> x = {'red':'rojo', 'green':'verde', 'blue':'azul'}
```

Las claves y los valores pueden ser de tipos distintos:

```
>>> x = {"uno":1, 2:"dos", 2.5:"flotante", 1+1j:"complejo", "lista"
    ":[1,2,3], (0,1):"tupla"}
```

Nota: Las claves del diccionario son únicas.

### 1.2.8.2 Modificando un diccionario

Los diccionarios no tienen ningún límite de tamaño predefinido. Se pueden añadir pares clave-valor en cualquier momento, o modificar el valor de una clave ya asignada.

```
>>> x = {'red':'rojo', 'green':'verde', 'blue':'azul'}
>>> x["white"]="negro"
>>> x["white"]="blanco"
```

### 1.2.8.3 Otras operaciones con diccionarios

Se puede obtener el número de elementos de un diccionario, así como preguntar si una clave está en el mismo (pero no se puede preguntar por el valor):

```
>>> x = {'red':'rojo', 'green':'verde', 'blue':'azul'}
>>> len(x)
>>> "red" in x
>>> "rojo" in x
```

Pero se pueden obtener las claves o los valores como una lista:

```
>>> x = {'red':'rojo', 'green':'verde', 'blue':'azul'}
>>> y = x.keys()
>>> y = x.values()
```

Y ahora podemos preguntar por claves y valores:

```
>>> x = {'red':'rojo', 'green':'verde', 'blue':'azul'}
>>> y = x.keys()
>>> "red" in y
>>> y = x.values()
>>> "rojo" in y
```

También se pueden obtener los pares clave-valor del diccionario como una lista de tuplas:

```
>>> x = {'red':'rojo', 'green':'verde', 'blue':'azul'}
>>> x.items()
```

Otros métodos útiles son *get*, *setdefault* y *copy*:

```
>>> x = {'red':'rojo', 'green':'verde', 'blue':'azul'}
>>> x.get("green","no disponible")
>>> x.get("black","no disponible")
>>> x.setdefault("green","no disponible")
>>> x.setdefault("black","no disponible")
>>> y = x.copy()
```

#### 1.2.8.4 Formateando cadenas con diccionarios

Se puede combinar el uso del operador `%` para formatear cadenas con los valores de un diccionario, utilizando las claves del diccionario como *nombres* en una secuencia de formato:

```
>>> x = {'e': 2.718, 'pi': 3.14159}
>>> print("%(pi).2f \n %(pi).4f \n %(e).2f" % x)
```

#### 1.2.8.5 Tipos válidos para usarse como claves

Como se mostró anteriormente se pueden utilizar diferentes tipos de Python como claves de un diccionario, pero no todos: cualquier tipo Python que sea inmutable puede usarse como clave de un diccionario, lo anterior excluye las listas, conjuntos y los mismos diccionarios como posibles claves.

#### Ejemplo de uso de tuplas como claves

Una matriz es una tabla de dos dimensiones como la siguiente:

$$\begin{bmatrix} 3 & 0 & 4 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 7 \\ 0 & 2 & 0 & 3 \\ 6 & 0 & 1 & 0 \end{bmatrix}$$

Una forma de representar esta matriz en Python es la siguiente:

```
>>> m = [[3,0,4,0],[0,0,1,7],[0,2,0,3],[6,0,1,0]]
```

Y se puede tener acceso a los elementos de la matriz usando índices:

```
>>> m[2][3] # devuelve 3
```

Sin embargo, en algunas aplicaciones es común tener matrices de miles de elementos, muchos de los cuales tienen valor 0; una forma de economizar memoria es hacer uso de matrices dispersas (*sparse matrices*).

En Python es simple implementar matrices dispersas, utilizando diccionarios con tuplas como claves, por ejemplo, la matriz anterior se puede representar como:

```
>>> m = {(0,0):3, (0,2):4, (1,2):1, (1,3):7, (2,1):2, (2,3):3, (3,0):6,
        (3,2):1}
```

Y se puede utilizar el método *get* para acceder a los elementos:

```
>>> m.get((2,3),0) # devuelve 3
>>> m.get((0,1),0) # devuelve 0
```

### 1.2.9 Archivos

En Python un archivo es un objeto.

### 1.2.9.1 Escritura en archivos de texto

Antes de poder usar un archivo, es necesario abrirlo:

```
>>> x = open("miarchivo","w") # modo "w" para creación/escritura
```

Y se puede escribir texto con el método *write*:

```
>>> x.write("Primera cadena guardada en archivo de texto\n")
```

También texto con formato:

```
>>> x.write("El valor de PI : <%6.2f>\n"%(3.1416))
```

Al terminar de usar un archivo, siempre debe cerrarse:

```
>>> x.close()
```

Si se abre nuevamente el archivo con modo *w*, se elimina el archivo original y se crea uno nuevo. Para abrir un archivo y añadir texto al final del mismo se utiliza:

```
>>> x = open("miarchivo","a") # modo "a" para escritura al final
>>> x.write("Texto añadido al final\n")
>>> x.close()
```

### 1.2.9.2 Lectura de archivos de texto

Python posee un modo específico para leer texto de un archivo de texto:

```
>>> x = open("miarchivo","r") # modo "r" para lectura
```

Y tenemos varias formas de leer datos del archivo:

```
>>> x.readline() # lee una línea del archivo
>>> x.read() # lee todo el contenido del archivo a partir de la posición
actual
>>> x.close()
```

### 1.2.9.3 Otras operaciones con archivos de texto

Existen otros métodos útiles al trabajar con archivos de texto:

```
>>> x.seek(0) # regresa el apuntador del archivo al inicio del archivo
>>> x.seek(16) # mueve el apuntador al caracter 16
>>> x.read(1) # lee un caracter a partir de la posición actual
>>> x.read(5) # lee cinco caracteres a partir de la posición actual
>>> x.tell() # devuelve la posición actual del apuntador
```

## 1.3 Control de flujo

Python tiene un conjunto completo de estructuras para controlar el flujo de la ejecución del programa. Un punto importante para el uso de sentencias de control de flujo, es que a diferencia de otros lenguajes, la indentación es obligatoria, con esto se evita el uso de marcadores de bloque.

### 1.3.1 Sentencia if-elif-else

En esta sentencia, se ejecuta el bloque de código que se encuentra después de la primera condición verdadera (del *if* o algún *elif*), si ninguna condición es verdadera, se ejecuta el bloque de código después de la sentencia *else*. La estructura más general es:

```
if cond1:
    bloque1
elif cond2:
    bloque2
. . .
elif condN:
    bloqueN
else:
    bloqueElse
```

Un ejemplo sencillo es el siguiente:

```
>>> x = input("Ingresa un número : ")
>>> y = input("Ingresa otro número : ")
>>> if x<y:
...     print("y es mayor")
... elif x>y:
...     print("x es mayor")
... else:
...     print("son iguales")
```

Nota: al trabajar en la línea de comandos, si se da enter en una línea de código incompleta aparecen de forma automática los puntos suspensivos (. . .), esperando el resto de la instrucción y para terminarla, se debe dar *enter* en una línea vacía.

### 1.3.2 Ciclo while

El ciclo *while* ejecuta un bloque de código mientras la condición se evalúa a *True*, una vez que se evalúa a *False*, se ejecuta el bloque de código que sigue al cierre de indentación:

```
while cond:
    bloqueWhile
bloqueSiguiente
```

Por ejemplo:

```
>>> x,y,z=0,5,0
>>> while x < y:
...     z += x
...     x += 1
```

### 1.3.3 Ciclo for

En Python el ciclo *for* es diferente a la mayoría de los otros lenguajes de programación, este ciclo itera sobre cualquier objeto iterable (cualquier objeto que contenga secuencias de valores); por ejemplo listas, tuplas, cadenas ó diccionarios. La sintaxis es la siguiente:

```
for x in secuencia:
    bloqueFor
bloqueSiguiente
```

Por ejemplo:

```
>>> l1,l2=[1,2,3,1+1j],[ ]
>>> for x in l1:
...     l2.append(x/1.1)
```

#### 1.3.3.1 La función *range*

Algunas veces es necesario iterar con índices explícitos (posiciones en una lista). La función *range* junto con la función *len* generan una secuencia de índices que pueden usarse en el ciclo; como se ve en el siguiente ejemplo:

```
>>> l=[1,2-3j,3,1+1j,4]
>>> for i in range(len(l)):
...     if l[i].imag is not 0:
...         print("Hay un complejo en la posición %d" % i)
```

Si la función *range* recibe un sólo argumento *n*, regresa una secuencia de 0 a *n*-1; además, *range* puede utilizarse para generar una secuencias de valores en un rango:

```
>>> list(range(3,12)) # list se utiliza para que se vea
>>> list(range(6,2)) # el resultado pero no es necesaria
```

Y también puede recibir otro argumento, que indica el valor del incremento a aplicar (puede ser negativo):

```
>>> list(range(3,12,2))
>>> list(range(6,2,-1))
```

Las secuencias generadas por *range* siempre incluyen el valor inicial y nunca el valor final.

### 1.3.4 Sentencias *break* y *continue*

Tanto el ciclo *while* como el *for* tienen una sintaxis más general a la presentada anteriormente:

```
while cond:
    bloqueWhile
else:
    bloqueElse
```

```

for x in secuencia:
    bloqueFor
else:
    bloqueElse

```

En ambos casos, una vez que el ciclo termina, se ejecuta el bloque de la sentencia *else*; la diferencia es que si dentro del bloque correspondiente al ciclo se encuentra una sentencia *break*, el ciclo termina y no se ejecuta el código de *else*. Por otro lado, si el ciclo tiene una sentencia *continue*, se termina la iteración actual y se continua con la siguiente iteración.

Ejemplo:

```

>>> import random
>>> x=random.randint(1,10)
>>> for i in range(3):
...     y=int(input('adivina el número : '))
...     if x>y:
...         print('para arriba')
...     elif x<y:
...         print('para abajo')
...     else:
...         print('adivinaste!')
...         break
...     continue
...     print('No llega a esta línea')
... else:
...     print('No adivinaste, el número es : '+repr(x))

```

### 1.3.5 Valores *booleanos* y expresiones

Los ejemplos anteriores de control de flujo, verifican el valor condicional con comparaciones, pero no muestran de manera explícita que es un valor *True* o *False* en Python, o que expresiones se pueden utilizar como condición.

#### 1.3.5.1 La mayoría de los objetos en Python pueden usarse en pruebas *booleanas*

Python incluye el tipo *Boolean* que puede almacenar los valores *True* ó *False*. Toda expresión *booleana* devuelve *True* ó *False*; las expresiones *booleanas* se forman con operadores de comparación (<, >, ==, !=, <=, >=, <>) y con operadores lógicos (*and*, *or*, *not*, *is*, *is not*).

Adicionalmente, Python utiliza las siguientes reglas cuando un objeto se utiliza como condición:

◇ Cualquiera de los siguientes valores son *False*:

- Los números 0, 0.0 y 0 + 0j
- La cadena vacía ""
- La lista vacía []
- El conjunto vacío set()
- El diccionario vacío {}
- El valor *None*

◇ Y cualquier valor diferente a los anteriores, es *True*.

Existen otras estructuras que no se han revisado, pero se aplica la misma regla general. Algunos objetos como no tienen una definición de 0, vacío ó nulo (como es el caso de los archivos) y no deben usarse en un contexto booleano.



### 1.3.6 Listas y diccionarios por “*entendimiento/exhaustividad*”

Utilizar un ciclo *for* para iterar sobre una lista para modificar ó seleccionar elementos individuales y, a partir de ellos crear una nueva lista o diccionario es muy común; un ciclo como tal se vería de la siguiente forma:

```
>>> l = [1, 2, 3, 4]
>>> l_2 = []
>>> for x in l:
...     l_2.append(x ** 2)
```

Esto es tan común que Python posee una forma especial para estas operaciones, llamado “*comprehension*”. Una lista o diccionario por entendimiento es un ciclo de una sola línea que crea una nueva lista o diccionario a partir de otra lista.

La sintaxis general es la siguiente:

```
lista_nueva = [expr1 for var in lista if expr2]
diccionario_nuevo = {expr1:expr2 for var in lista if expr3}
```

Por ejemplo, el código siguiente hace exactamente lo mismo que el ejemplo inicial, pero usando entendimiento:

```
>>> l = [1, 2, 3, 4]
>>> l_2 = [x ** 2 for x in l]
```

Incluso puede usarse una expresión *if* para elegir ciertos elementos de la lista:

```
>>> l = range(20)
>>> l_2 = [x**2 for x in l if x%2 is 0]
```

Además en Python 3 se pueden generar diccionarios por entendimiento. Un diccionario por entendimiento es similar, pero es necesario proporcionar pares clave-valor; por ejemplo, si se desea un diccionario con clave un número y valor el cuadrado de cada número, se puede obtener por entendimiento, de la siguiente manera:

```
>>> l = range(20)
>>> dic = {x : x ** 2 for x in l if x%2 is 0}
```

La creación de listas y diccionarios por entendimiento es un mecanismo muy útil y poderoso que puede hacer más sencillo el procesamiento de listas.

### 1.3.7 Excepciones.

En esta sección se presenta el manejo básico de *excepciones* en Python, diseñado específicamente para el manejo de circunstancias inusuales durante la ejecución de un programa. Python incluye un amplio conjunto de excepciones; además, pueden definirse excepciones de usuario.

#### 1.3.7.1 Excepciones en Python.

Al igual que cualquier otra cosa, en Python, una excepción es un objeto; se generan automáticamente por funciones que tienen una sentencia *raise*; si se levanta una excepción en lugar de continuar a la siguiente instrucción, el curso actual del programa se desvía, busca por el *manejador* del tipo de excepción generada; si se encuentra este manejador, se ejecuta el código que define su bloque; si no existe una manejador para el tipo de excepción, el programa termina con un mensaje de error.

### 1.3.7.2 Levantando excepciones.

Las excepciones pueden generarse por muchas funciones de Python, por ejemplo:

```
>>> lista = ['a', 'b', 'c', 'd']
>>> elem = lista[7]
Traceback (innermost last):
File "<stdin>", line 1, in ?
IndexError: list index out of range
```

El código de verificación de errores (*error-checking*) incluido en Python detecta que se solicita un elemento que no existe en la lista y levanta una excepción tipo *IndexError*.

Además, un código propio puede levantar excepciones, utilizando la sentencia *raise*; su forma más básica es:

```
raise exception(args)
```

Por ejemplo:

```
>>> raise IndexError("Probando raise")
Traceback (innermost last):
File "<stdin>", line 1, in ?
IndexError: Probando raise
```

### 1.3.7.3 Captura (*catching*) y manejo (*handling*) de excepciones.

El asunto importante de las excepciones, es que no causen que un programa termine con un mensaje de error; si se definen manejadores apropiados se puede asegurar que las excepciones comunes no causen la terminación del programa; posiblemente mostrarán algún mensaje de error al usuario o alguna otra operación, incluso solucionar el problema y escribir en algún *log*, pero evitar al máximo que el programa termine súbitamente.

La sintaxis básica para controlar excepciones en Python es la siguiente:

```
try:
    cuerpo # sentencias que pueden generar excepciones
except excepcion_tipo1:
    codigo_excepcion1
except excepcion_tipo2:
    codigo_excepcion1
. . .
except:
    codigo_excepcion_default
else:
    cuerpo_else
```

Una sentencia *try* ejecuta una serie de instrucciones; si su ejecución es exitosa (es decir, no se lanzó ninguna excepción), se ejecuta el cuerpo de la sentencia *else* y la ejecución continúa en la siguiente línea de código. Si se levanta alguna excepción en el cuerpo del bloque *try*, se busca secuencialmente en los bloques *except* por alguno que coincida con el tipo de excepción lanzada; si existe, se ejecuta el código definido en ese bloque.

Si no se encuentra una sentencia *except* que controle el tipo de excepción generada, la excepción es lanzada a un nivel más alto, esperando que algún otro bloque *try* pueda controlar esta excepción.

La última sentencia *except* sin un tipo especificado, en cuyo caso controla *todos* los tipos de excepción; esto puede ser conveniente para depurar, o para proyectos terminados en los que no se desea control específico de excepciones.

Ejemplo:

```
try:
    x = 1
    y = 0
    z = x / y
except ZeroDivisionError:
    print("No se puede dividir entre cero")
except:
    print("Alguna otra excepción")
else:
    print("Dentro de else")
```

#### 1.3.7.4 Excepciones de usuario.

Es bastante sencillo definir excepciones propias; las dos líneas hacen el trabajo:

```
class MiError(Exception): # todas las excepciones heredan de Exception
    pass # se puede definir algún código, pero no es obligatorio,
    pass indica que no se realizan acciones extras a las
    definidas en Exception
```

Se puede levantar y controlar como cualquier otra excepción; si se pasa un solo argumento tipo cadena (y no se controla), esta cadena se imprimirá al final del *traceback*:

```
>>> raise MiError("Información del error")
```

#### 1.3.7.5 Tipos de excepciones en Python.

Python provee gran número de tipos diferentes de excepciones:

```
BaseException
    SystemExit
    KeyboardInterrupt
    GeneratorExit
    Exception
        StopIteration
        ArithmeticError
            FloatingPointError
            OverflowError
            ZeroDivisionError
        AssertionError
        AttributeError
        BufferError
        EnvironmentError
```

```

        IOError
        OSError
            WindowsError (Windows)
            VMSError (VMS)
EOFError
ImportError
LookupError
    IndexError
    KeyError
MemoryError
NameError
    UnboundLocalError
ReferenceError
RuntimeError
    NotImplementedError
SyntaxError
    IndentationError
        TabError
SystemError
TypeError
ValueError
    UnicodeError
        UnicodeDecodeError
        UnicodeEncodeError
        UnicodeTranslateError
Warning
    DeprecationWarning
    PendingDeprecationWarning
    RuntimeWarning
    SyntaxWarning
    UserWarning
    FutureWarning
    ImportWarning
    UnicodeWarning
    BytesWarningException

```

## 1.4 Funciones

### 1.4.1 Definición de funciones

La definición de funciones en Python tiene la siguiente sintaxis:

```
def nombre_funcion(param1, param2, . . .):
    cuerpo
```

Como en las estructuras de control, Python utiliza indentación para delimitar el cuerpo de la función, por ejemplo:

```
>>> def suma(n):
...     """Realiza la suma de n a 0"""
```

```

...     s = 0
...     while n > 0:
...         s += n
...         n -= 1
...     return s

```

La línea 2 es opcional y es una *cadena de documentación (docstring)* y se puede recuperar su valor con `suma.__doc__`. Usualmente la cadena de documentación se utiliza para dar una sinopsis de la función en varias líneas.

Ahora está disponible en el ambiente el uso de la función *suma*:

```

>>> suma(5)
>>> x = suma(5)

```

## 1.4.2 Opciones para los parámetros de una función

La mayoría de las funciones necesitan parámetro, cada lenguaje tiene reglas específicas para el manejo de parámetros. Python es flexible y provee tres opciones para definir parámetros de funciones.

### 1.4.2.1 Paso de parámetros por posición

La forma más sencilla de pasar parámetros a un función en Python es por posición. En la primer línea de la función se especifican los nombres de las variables para cada parámetro; cuando se llama la función, los parámetros usados en el llamado se asocian con los parámetros, basados en el orden.

El siguiente ejemplo calcula  $x$  elevado a la potencia  $y$ :

```

>>> def pow(x, y):
...     """Calcula  $x ^ y$ """
...     p = 1
...     while y > 0:
...         p *= x
...         y -= 1
...     return p

```

Esta función requiere que el número de parámetros sea exactamente el mismo al número de parámetros de la definición de la función, o generará una excepción de *TypeError*:

```

>>> pow(5, 2) # devuelve 25
>>> pow(5) # genera una excepción TypeError

```

### 1.4.2.2 Valores de parámetros por omisión

Los parámetros de una función pueden tener valores por omisión (*default*), que se declaran asignando una valor en la primera línea de la definición de la función, la sintaxis es:

```

def funcion(param1=val1, param2=val2, param3=val3, . . .):
    cuerpo

```

El siguiente ejemplo también realiza el cálculo de  $x$  a la potencia  $y$ , pero si no se especifica un valor para  $y$ , se utiliza el valor por omisión 2 y la función obtiene el cuadrado del primer parámetro:

```
>>> def pow(x, y=2):
...     """Calcula x ^ y"""
...     p = 1
...     while y > 0:
...         p *= x
...         y -= 1
...     return p
```

### 1.4.2.3 Paso de parámetros por nombre del parámetro

Se pueden pasar argumentos a una función usando el nombre del parámetro correspondiente, en lugar de su posición. Usando la función anterior, la función puede llamarse como:

```
>>> pow(5, 3) # devuelve 125
>>> pow(5) # devuelve 25
>>> pow(y=3, x=5) # devuelve 125
```

Dado que en el último llamado los argumentos tienen el nombre de los parámetros, la posición es irrelevante. Este mecanismo se conoce como *paso por palabra clave* (*keyword passing*).

Combinar el paso de parámetros por palabra clave junto con los valores por omisión puede resultar muy útil cuando se desea definir funciones con un gran número de argumentos posibles.

### 1.4.2.4 Número variable de parámetros

Las funciones en Python pueden tener un número variable de argumentos, esto puede hacerse de dos formas diferentes. La primera sirve para el caso en que no se conoce el número de argumentos, y se desea capturar estos argumentos en una lista. El segundo método puede capturar un número arbitrario de argumentos pasados por palabra clave, que no tienen un nombre de parámetro que corresponda con la definición de la función, en un diccionario.

### Manipulación de un número indefinido de argumentos por posición

Colocar un `*` antes del nombre del último parámetro de una función provoca que los argumentos “extras” que no usen palabra clave en la llamada a la función, sean captados como una tupla en el parámetro dado.

El siguiente ejemplo obtiene el máximo elemento de una lista de elementos:

```
>>> def maximo(*numeros):
...     if not numeros:
...         return None
...     else:
...         numMax = numeros[0]
...         for n in numeros[1:]:
...             if n > numMax:
...                 numMax = n
...         return numMax
```

Y se puede llamar de la siguiente manera:

```
>>> maximo() # devuelve None
>>> maximo(1,5,2,6,9,7,4,8,3)
```

### Manipulación de un número indefinido de argumentos por palabra clave

Un número arbitrario de argumentos por palabra clave también puede ser manipulado, si se antepone `**` al último parámetro de la función, esté coleccionará los argumentos “extras” que sean pasados por palabra clave en un diccionario. La clave de cada entrada será la palabra clave (nombre del parámetro) y el valor será el mismo que se pasa como argumento.

Por ejemplo:

```
>>> def ejemDic(x, y, **dic):
...     print("x = %s y = %s dict = %s" % (x, y, dic))
```

Y el llamado es de la siguiente manera:

```
>>> ejemDic(y = 1, x = 2)
>>> ejemDic(y = 1, x = 2, z = 4, w = 6)
```

#### 1.4.2.5 Combinando las técnicas de paso de argumentos

Es posible utilizar todas las formas de paso de argumentos mostradas en funciones de Python al mismo tiempo; sin embargo, puede resultar confuso si no se realiza con cuidado.

```
>>> def ejem(x = 0, y = None, *tupla, **dic):
...     print("x = %s y = %s tupla = %s dict = %s" % (x, y, tupla, dic))
```

Y la función se puede invocar de la siguiente manera:

```
>>> ejem()
>>> ejem(y=10)
>>> ejem(z=15)
>>> ejem(1, 2, 3, 4, 5, 6, z=7, w=8)
>>> ejem(1, 2, 3, 4, u=5, v=6, z=7, w=8)
```

### 1.4.3 Asignación de funciones a variables

Al igual que otros objetos de Python, las funciones pueden asignarse a variables:

```
>>> def pow(x, y=2):
...     """Devuelve x ^ y, si sólo recibe
...     un argumento, devuelve x ^ 2"""
...     return x ** y
...
>>> def doble(x):
...     """Calcula 2 * x"""
...     return 2 * x
...
>>> f1 = pow
>>> f2 = doble
```

Y se pueden ejecutar las funciones de la siguiente manera:

```
>>> f1(2,3)
>>> f1(3)
>>> f2(6)
```

Incluso pueden colocarse en listas, tuplas o diccionarios, en este ejemplo se muestra como se hace el llamado:

```
>>> dic = {'f1':pow, 'f2':doble}
>>> dic['f1'](2,8)
>>> dic['f2'](6)
```

## 1.5 Módulos

Los módulos se utilizan para organizar proyectos grandes de Python, por ejemplos, la librería estándar está dividida en módulos para que su manejo sea más sencillo. No es necesario organizar todos los códigos de Python en módulos, pero si un programa ocupa muchas líneas de código, o si se desea reutilizar código, es buena idea hacerlo de esta forma.

Un módulo es un archivo que contiene código en el que se definen un conjunto de funciones de Python y otros objetos. El nombre del módulo se deriva del nombre del archivo y se puede importar con la sentencia:

```
>>> import NombreModulo
```

### 1.5.1 Primer módulo

Para crear un módulo, se usa un editor de textos básico (block de notas, vi, notepad++, etc.), se escribe el código Python y se guarda con extensión *.py* (en windows, si se utiliza IDLE, se puede utilizar Nuevo del menú Archivo).

Por ejemplo, el siguiente código está en un archivo llamado *Modulo1.py*:

```
"""Módulo 1 - calculo de áreas""" # docstring del módulo
pi = 3.14159
def areaCirculo(r):
    """areaCirculo(r) - obtiene el área de un círculo de radio r"""
    return(pi * r ** 2)

def areaCuadrado(l):
    """areaCuadrado(l) - obtiene el área de un cuadrado de lado l"""
    return(l ** 2)
```

Se pueden utilizar las constantes y funciones definidas importando el módulo:

```
>>> import Modulo1 # no se pone la extensión .py
>>> Modulo1.pi # es necesario hacer referencia al modulo
>>> Modulo1.areaCirculo(2)
>>> Modulo1.areaCuadrado(4)
```

También se puede consultar la documentación del módulo y las funciones:



```
>>> Modulo1.__doc__
>>> Modulo1.areaCirculo.__doc__
>>> Modulo1.areaCuadrado.__doc__
```

Además es posible importar objetos específicos, la sintaxis es:

```
>>> from NombreModulo import nombreObjeto1, nombreObjeto2, nombreObjeto3,
...

```

De esta forma se puede hacer referencia a un objeto sin necesidad de anteponer el nombre del módulo, por ejemplo:

```
>>> from Modulo1 import pi
>>> pi
```

Por otro lado, es deseable utilizar el modo interactivo para probar de forma incremental un código que se está desarrollando; sin embargo, reescribir *import NombreModulo*, no carga nuevamente algún archivo que se haya modificado.

Para poder hacer esto, es necesario utilizar la función *reload*:

```
>>> reload(Modulo1)
```

En Python 3, el método *reload* se encuentra dentro del módulo *imp* (mecanismos para importar módulos). Por ejemplo:

```
>>> import imp # En Python3
>>> imp.reload(Modulo1)
```

Cuando un módulo es importado por primera vez, o recargado, se revisa todo el código; si se encuentra algún error, se levanta una excepción. Si, por el contrario, es correcto, se crea un archivo *.pyc* (por ejemplo *Modulo1.pyc*).

Por supuesto es posible importar módulos en otros módulos, para esto se deben escribir las sentencias *import* al principio del archivo.

Finalmente, existe una forma más general para importar nombres de objetos:

```
>>> from NombreModulo import *
```

El *\** reemplaza los nombres declarados en el módulo; esto importa todos los *nombres públicos* del módulo (aquellos que no inician con guión bajo) y los hace disponibles sin necesidad de escribir el nombre del módulo antes del nombre del objeto.

Se debe tener cuidado al utilizar esta forma de importar objetos: si dos módulos definen un mismo nombre de objeto y se importan ambos módulos usando esta forma de importación, se presenta un *choque* de nombres, y el del segundo módulo reemplazará al del primero; además esto hará más difícil determinar donde se originan los nombres que se están utilizando en el código.

### 1.5.2 Ruta de búsqueda de módulos

Python posee una variable especial que indica donde buscará módulos, esta variable se llama *path* y se accede a su valor a través del módulo *sys*:

```
>>> import sys
>>> sys.path
```

Lo anterior devuelve una lista de directorios en los que Python busca (en orden) cuando se ejecuta una sentencia *import*. El primer módulo que satisface la petición de *import* es utilizada; si no existe módulo que satisfaga en la ruta de búsqueda, se levanta una Excepción *ImportError*.

#### 1.5.2.1 Dónde colocar los módulos propios

En el ejemplo mostrado, el archivo *Modulo1.py* estaba accesible en el modo interactivo por que el primer elemento de *sys.path* es *''*, que le indica a Python que busque módulos en el directorio actual y Python fue iniciado en el directorio donde se encuentra el archivo. Sin embargo, usualmente no es posible que estas condiciones sean satisfechas siempre.

Para garantizar que el código de un módulo pueda ser usado, es necesario:

- ◇ Colocar los módulos en alguno de los directorios en los que Python busca normalmente.
- ◇ Colocar todos los módulos en el mismo directorio del ejecutable de Python.
- ◇ Crear un directorio (o varios) en los que se almacenen los módulos propios, y modificar la variable *sys.path* de tal forma que incluya el nuevo directorio.

De estas tres opciones, las primeras dos parecen ser las más sencillas; sin embargo, su uso debe evitarse al máximo.

La mejor elección es la tercera, es posible modificar *sys.path* de varias formas: se puede asignar vía código, y también puede modificarse la variable de ambiente *PYTHONPATH*, lo cual es relativamente sencillo.

### 1.5.3 Nombres *privados* en módulos

Anteriormente se mencionó que la sentencia *from NombreModulo import \** importa casi todos los nombres de un módulo, la excepción es que aquellos nombres que inicien con un guión bajo no pueden ser importados de esta manera.

Para ver esto, se tiene el siguiente código en el archivo *PruebaOcultos.py*:

```
"""PruebaOcultos: Módulo para probar nombres ocultos"""
a = 1
_b = 2
def f(x):
    return x * 2
def _g(x):
    return x ** 2
```

Ahora en el modo interactivo:

```
>>> from PruebaOcultos import *
>>> a
>>> f(2)
```

Hasta aquí todo funciona bien, pero si intentamos usar:

```
>>> _b
>>> _g(2)
```

Python indica un error; para solucionarlo, tenemos dos opciones, la primera es:

```
>>> import PruebaOcultos
>>> PruebaOcultos._b
>>> PruebaOcultos._g(2)
```

La segunda es importar cada nombre de forma particular:

```
>>> from PruebaOcultos import _b, _g
>>> _b
>>> _g(2)
```

### 1.5.4 Usando el módulo *os*

Trabajar con archivos incluye dos cosas básicas, lectura y escritura de archivos (revisadas previamente) y manipular el sistema de archivos (nombrar, crear, mover, etc.), lo cual es diferente dependiendo del sistema operativo utilizado.

Resulta bastante sencillo crear códigos que son dependientes de determinado sistema operativo si no se conocen algunas características que Python provee para evitarlo, esta sección tiene por objetivo mostrar estas características.

#### 1.5.4.1 Rutas (*paths*)

Todos los sistemas operativos hacen referencia a archivos y directorios con cadenas que dan nombre a un archivo ó directorio, cadenas usadas de esta manera usualmente se conocen como *rutas* (*paths*). Python provee funciones que facilitan las posibles complicaciones al trabajar con rutas en diferentes sistemas operativos.

La semántica de las rutas en diferentes sistemas operativos es muy similar gracias a que casi en todos los sistemas operativos el sistema de archivos se modela como una *estructura de árbol*, con una *raíz* y *ramas* que representan las carpetas.

Sin embargo cada sistema operativo tiene diferentes convenciones en la sintaxis de sus rutas. Por ejemplo, el caracter utilizado para separar directorios en sistemas tipo UNIX es '/', mientras que en windows es '\\'. Además, en un sistema tipo UNIX, la raíz se identifica solamente con '/', mientras que en windows cada unidad tiene una raíz separada etiquetada 'a:', 'c:', etc.

#### 1.5.4.2 El directorio de trabajo actual

Para obtener el directorio de trabajo actual (*current working directory*) en Python, se utiliza la función *getcwd* del módulo *os*:

```
>>> import os
>>> os.getcwd()
```

Lo anterior devuelve la *ruta absoluta* del directorio de trabajo actual, que es dependiente del sistema operativo.

Ahora, si se escribe:

```
>>> os.listdir(os.curdir)
```

Se obtiene una lista con los nombres de los archivos y directorios del directorio actual; la constante *os.curdir*, es el indicador del directorio actual en el sistema operativo, tanto en sistemas tipo UNIX como en windows, se representa con un `'.'`; sin embargo, es recomendable utilizar *os.curdir*, en lugar de el caracter `'.'`.

### 1.5.4.3 Manipulación de rutas

Ahora que se conoce lo básico del sistema de archivos, directorios y rutas, es posible revisar las facilidades que ofrece Python para manipular rutas.

Primero se verá el uso de la función *os.path.join*; nótese que importar el módulo *os* es suficiente para acceder al submódulo *os.path*:

```
>>> import os
>>> print(os.path.join('bin', 'utils', 'tools'))
```

Al ejecutar la línea anterior en un ambiente windows, se obtiene la siguiente cadena: *bin\utils\disktools*; si se ejecuta en un sistema operativo tipo UNIX, la misma instrucción genera la cadena *bin/utils/disktools*; es decir, la función *os.path.join*, “sabe” que separador debe utilizar.

### 1.5.4.4 Constantes y funciones útiles

Pueden usarse constantes relacionadas con rutas, así como funciones que harán el código Python más independiente del sistema operativo; entre ellos, se encuentran las constantes *os.curdir* y *os.pardir*, que definen los símbolos para el directorio actual y el directorio padre, `'.'` y `'..'` repectivamente. Por ejemplo:

```
>>> import os
>>> os.listdir(os.curdir)
>>> os.listdir(os.pardir)
```

La constante *os.name*, devuelve el nombre de módulo Python importado para manipular detalles específicos del sistema operativo:

```
>>> os.name
```

Si la línea anterior se ejecuta en un sistema operativo tipo UNIX, se obtiene `'posix'` como respuesta; si se ejecuta en windows se obtendrá `'nt'`. Con esto, pueden realizarse operaciones especiales, dependiendo de la respuesta de *os.name*, por ejemplo:

```
>>> import os
>>> if os.name is 'posix':
>>>     root_dir = "/"
>>> elif os.name is 'nt':
>>>     root_dir = "C:\\\\"
>>> else:
>>>     print("sistema operativo no conocido")
```

Nota: también es posible utilizar *sys.platform*, que devuelve información exacta del sistema operativo; en windows XP, devuelve `'win32'`; en Linux, puede ser `'linux2'` y en Mac OSX, `'darwin'`.

#### 1.5.4.5 Resumen de constantes y funciones del módulo

Manipular el sistema de archivos de forma independiente del sistema operativo no es simple; afortunadamente, Python proporciona varias funciones y constantes que facilitan esta tarea. La siguiente tabla muestra las principales:

Nombre	Funcionalidad
<code>os.getcwd()</code>	Devuelve el directorio actual
<code>os.name</code>	Identificación genérica de la plataforma
<code>sys.platform</code>	Identificación específica de la plataforma
<code>os.listdir(ruta)</code>	Devuelve los archivos de <i>ruta</i>
<code>os.chdir(ruta)</code>	Cambia de directorio a <i>ruta</i>
<code>os.path.join(elementos)</code>	Crea una ruta con los <i>elementos</i>
<code>os.path.split(ruta)</code>	Divide <i>ruta</i> en encabezado y cola (el último elemento)
<code>os.path.splitext(ruta)</code>	Divide <i>ruta</i> en base y una extensión
<code>os.path.exists(ruta)</code>	Prueba si existe una <i>ruta</i>
<code>os.path.isdir(ruta)</code>	Prueba si <i>ruta</i> es un directorio
<code>os.path.isfile(ruta)</code>	Prueba si <i>ruta</i> es un archivo
<code>os.path.isabs(ruta)</code>	Prueba si <i>ruta</i> es una ruta absoluta
<code>os.path.getsize(ruta)</code>	Obtiene el tamaño de un archivo
<code>os.path.getmtime(ruta)</code>	Obtiene la hora de modificación
<code>os.path.getatime(ruta)</code>	Obtiene la hora de último acceso
<code>os.rename(nombre, nomNvo)</code>	Cambia el nombre de un archivo
<code>os.remove(ruta)</code>	Elimina un archivo
<code>os.mkdir(ruta)</code>	Crea un directorio
<code>os.rmdir(ruta)</code>	Elimina un directorio

Se puede consultar la ayuda del módulo desde el modo interactivo (con *help*).

#### 1.5.5 Librerías y módulos de terceros

Al inicio de la sección se indica que la librería estándar de Python se encuentra dividida en módulos para que sea más manejable; una vez instalado, toda esta funcionalidad está disponible, lo único que debe hacerse es importar los módulos ó nombres explícitamente para poder usarlos. La librería estándar incluye muchos módulos, éstos pueden consultarse en la referencia de librerías de Python (*Python Library Reference*) en <http://docs.python.org/library/>.

Además, en el sitio *web* de Python ([www.python.org](http://www.python.org)), existen módulos desarrollados por terceros y ligas a ellos. Lo único que hay que hacer para utilizarlos, es descargarlos, colocarlos en un directorio y añadir este directorio a la ruta de búsqueda de módulos de Python.

## 1.6 Programas

Hasta el momento, se ha utilizado el intérprete de Python en modo interactivo solamente, pero siempre es deseable poder ejecutar programas o *scripts*. En esta sección se presentan varias formas de hacer esto, la mayoría basadas en línea de comandos.

### 1.6.1 Primer programa básico

Cualquier grupo de sentencias Python en un archivo puede usarse como programa o *script*. Sin embargo es mejor (y más útil) utilizar estructura estándar adicional. El siguiente es un ejemplo sencillo, almacenado en un archivo llamado *Programa1.py*:

```
def main(): # declarando main
    print("Hola mundo, primer programa")
main() # llamada de main
```

En este *script*, *main* es la *función de control*; primero es definida y después llamada. Aunque no existe gran diferencia en programas pequeños, utilizar esta estructura puede proporcionar mayor control en aplicaciones grandes, por tanto es buena idea tener una función *main* definida.

### 1.6.2 Ejecutando desde línea de comandos

Para ejecutar un programa Python, es necesario abrir una *terminal* (LINUX ó Mac OSX), ó un intérprete de comandos (*windows*), cambiarse al directorio en el cual se encuentra el archivo *.py* que se desea ejecutar (con ayuda del comando *cd*); Una vez ubicado en el directorio, se ejecuta:

```
$ python NombrePrograma.py
```

Nota: Si se desea utilizar alguna versión particular del intérprete, deberá especificarse, por ejemplo, *python3*. \$ indica el prompt del sistema operativo.

Para ejecutar el ejemplo anterior:

```
$ python Programa1.py
```

Lo anterior ejecuta el código escrito en *Programa1.py* y regresa al *prompt* del sistema.

#### 1.6.2.1 Argumentos desde línea de comandos

Python provee un mecanismo sencillo para pasar argumentos a un programa Python, el siguiente ejemplo almacenado en el archivo *Programa2.py* lo muestra:

```
import sys
def main():
    print("Segundo programa")
    print(sys.argv)
main()
```

Ahora se puede ejecutar como:

```
$ python Programa2.py Hola mundo 123
```

Y se obtiene la siguiente salida:

```
Segundo programa
['Programa2.py', 'hola', 'mundo', '123']
```

Los argumentos pasados por línea de comandos se almacenan en *sys.argv* como una lista de cadenas.

### 1.6.3 Haciendo ejecutable un programa Python en UNIX

Si el sistema operativo utilizado es tipo UNIX (Linux, Mac OSX), es muy sencillo hacer ejecutable un programa, sólo es necesario cambiar el modo apropiado al archivo con el comando *chmod* del sistema operativo y agregar la siguiente línea al inicio del archivo de programa:

```
#!/usr/bin/env python
```

Es posible especificar la versión que se desea utilizar para ejecutar el programa, por ejemplo, *python3*. Con esto se puede ejecutar directamente el archivo con la siguiente llamada:

```
$ ./Programa1.py
```

### 1.6.4 Ejecutando un programa Python en Windows

Existen varias formas de ejecutar un programa Python en windows, desafortunadamente ninguna es tan flexible ni poderosa como en sistemas tipo UNIX.

#### 1.6.4.1 Ejecutando un programa con un atajo

La forma más simple de ejecutar un *script* Python en windows, es utilizar la técnica estándar de asociar extensiones. Al instalar Python, deberían asociarse de forma automática, esto puede verificarse revisando si los archivos *.py* tienen un ícono de Python. Al hacer doble clic en alguno, Python es llamado de forma automática con el nombre del archivo pasado como argumento. Sin embargo, esta técnica no permite pasar otros argumentos desde línea de comandos y la ventana de ejecución se cerrará tan pronto como termine la ejecución del programa.

Si se desea detener el cierre de la ventana, se puede agregar la siguiente línea al final de la función de control:

```
input("Presiona <enter> para terminar")
```

#### 1.6.4.2 Ejecutando un programa con el cuadro de diálogo *ejecutar*

Una forma más flexible para ejecutar un programa Python, es utilizar el cuadro de diálogo ejecutar, y escribir:

```
python "ruta_al_archivo/Programa.py" arg1 arg2 ...
```

Sin embargo presenta el mismo problema de cierre al fin de la ejecución, se puede utilizar la técnica de la sección anterior para detener este cierre.

#### 1.6.4.3 Otras opciones

Existen otras opciones disponibles:

- ◇ Crear un archivo de proceso por lotes (*.bat*).
- ◇ Instalar Cygwin ([www.cygwin.com](http://www.cygwin.com)), que provee capacidades tipo UNIX a windows.
- ◇ Editar las variables de entorno y agregar la extensión *.py* a las extensiones ejecutables:  
`PATHEXT=.COM;.EXE;.BAT;.CMD;.VBS;.JS;.PY`

### 1.6.5 Programas y módulos

Para *scripts* pequeños de unas cuantas líneas de código, una sola función es suficiente, pero si el programa crece, es recomendable separar la función de control del resto del código.

```
#!/usr/bin/env python3
"""Módulo 1 - calculo de áreas"""
pi = 3.14159
def areaCirculo(r):
    """areaCirculo(r) - obtiene el área de un círculo de radio r"""
    return(pi * r ** 2)

def main():
    x = float(input('radio? : '))
    print(areaCirculo(x))
main()
```

Aquí, la función de control llama a la función *areaCirculo* con el argumento apropiado e imprime el resultado.

Resulta útil poder combinar programas con módulos para hacer que las funciones creadas estén disponibles a otros módulos ó *scripts*.

Combinar un programa y un módulo es una tarea simple, sólo se necesita colocar el siguiente condicional en la función de control:

```
if __name__ is '__main__':
    main()
else:
    # código específico de inicialización del módulo (si existe)
```

Si el programa es llamado como *script*, se ejecutará con el nombre `__main__` y se ejecutará la función de control *main()*; en cambio, si se importa en una sesión interactiva o en otro módulo, su *nombre* sera el nombre del archivo. Por ejemplo:

```
#!/usr/bin/env python3
"""Módulo 1 - calculo de áreas"""
pi = 3.14159
def areaCirculo(r):
    """areaCirculo(r) - obtiene el área de un círculo de radio r"""
    return(pi * r ** 2)

def main():
    x = float(input('radio? : '))
    print(areaCirculo(x))
if __name__ is '__main__':
    main()
else:
    print("importando Módulo 1")
```

### 1.6.6 Distribuyendo aplicaciones de Python

Una aplicación Python puede distribuirse con el código fuente (archivos *.py*); o solamente los archivos compilados (archivos *.pyc* o *.pyo*), un archivo compilado funcionará bajo cualquier plataforma si se escribió de forma portable (usando correctamente el módulo *os*).



### 1.6.6.1 Módulo *distutils*

La forma estándar de *empacar* y distribuir módulos de Python y aplicaciones es hacer uso del módulo *distutils*. Los detalles están fuera del alcance de este curso, sin embargo se puede consultar la documentación para hacer uso de este módulo (<http://docs.python.org/3/distutils/>).

El núcleo de un paquete creado con *distutils*, es un archivo con nombre *setup.py*, que básicamente es un programa Python que controla la instalación. El módulo tiene gran diversidad de opciones y permite crear distribuciones para windows y sistemas operativos tipo UNIX.

### 1.6.6.2 Usando *py2exe*, *py2app* y *freeze*

Además, existen aplicaciones que crean distribuciones *stand-alone* para sistemas operativos específicos:

- ◇ *py2exe*, para windows (<http://www.py2exe.org>).
- ◇ *py2app*, para Mac OSX (<http://wiki.python.org/moin/MacPython/py2app>).

El término *stand-alone*, indica que son archivos ejecutables que pueden funcionar en máquinas que no tienen Python instalado; no son la forma ideal de distribuir programas, debido a que tienden a ser muy grandes y poco flexibles, pero en algunas ocasiones son la única forma de hacerlo.

Otra opción es utilizar la herramienta *freeze*, incluida en la distribución de Python en *Tools/freeze* (es necesario descargar el código fuente); funciona convirtiendo código Python compilado a código C y después compila este código, obviamente *freeze* requiere un compilador de C.

## 1.7 Generación de documentación con *pydoc*

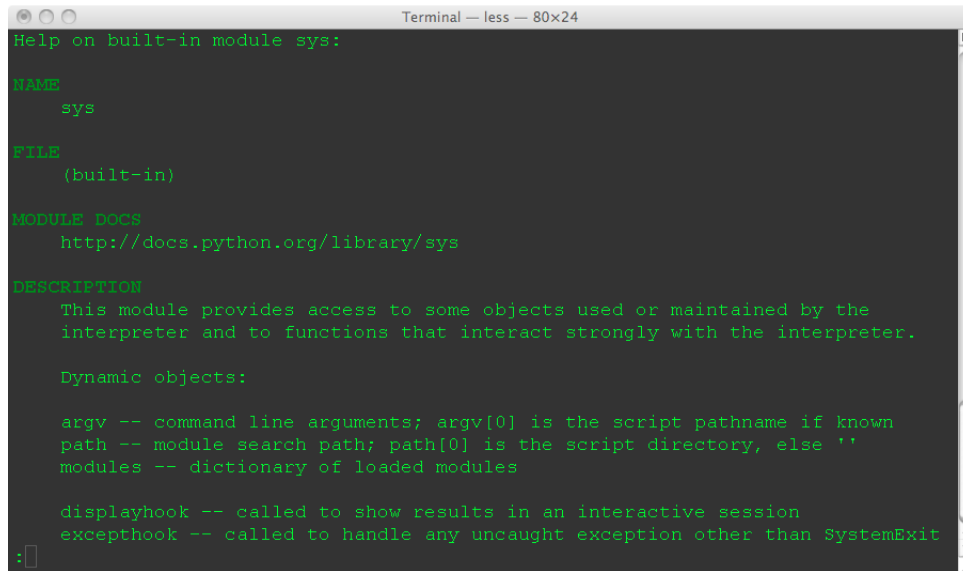
El módulo *pydoc* genera automáticamente documentación de códigos de Python que contienen cadenas de documentación (*docstring*). La documentación puede presentarse directamente en la consola como páginas de texto, guardarlas como archivos *html* o directamente mostradas en un servidor *web*.

La función *help()* invoca la ayuda en línea dentro del intérprete interactivo, internamente utiliza *pydoc* para generar la documentación como texto en la consola. La misma documentación puede consultarse desde fuera del intérprete utilizando el comando *pydoc* desde la línea de comandos del sistema operativo.

Por ejemplo, si ejecutamos:

```
% pydoc sys
```

desde el *prompt*, desplegará la documentación correspondiente al módulo *sys* de forma similar al comando *man* de Unix.



```
Terminal — less — 80x24
Help on built-in module sys:

NAME
    sys

FILE
    (built-in)

MODULE DOCS
    http://docs.python.org/library/sys

DESCRIPTION
    This module provides access to some objects used or maintained by the
    interpreter and to functions that interact strongly with the interpreter.

    Dynamic objects:

    argv -- command line arguments; argv[0] is the script pathname if known
    path -- module search path; path[0] is the script directory, else ''
    modules -- dictionary of loaded modules

    displayhook -- called to show results in an interactive session
    excepthook -- called to handle any uncaught exception other than SystemExit
:

```

Figure 1.7.1: Vista de comando *pydoc* en ejecución.

La sintaxis general del comando es:

```
% pydoc nombre1 [nombre2 ...]
```

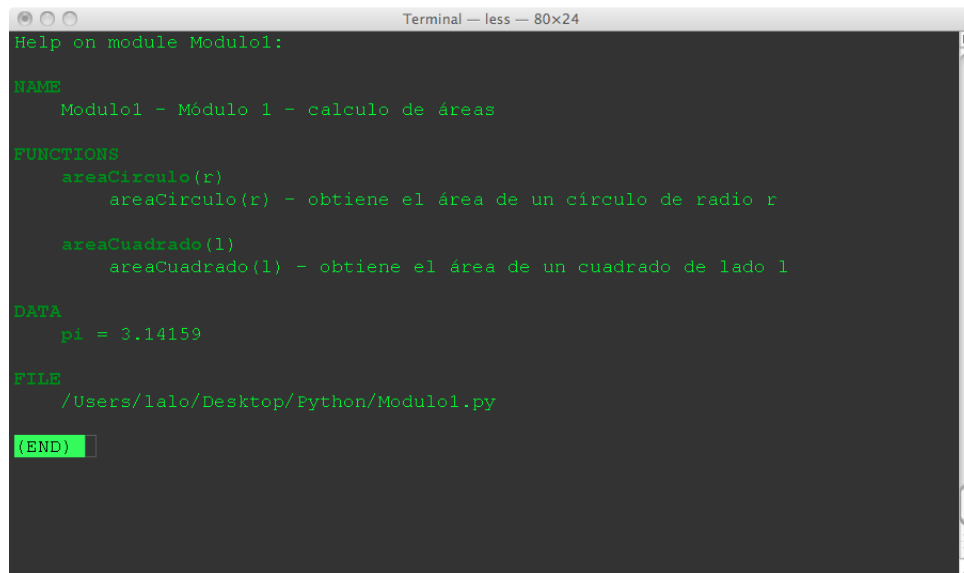
Y muestra la documentación del tema, módulo, clase, paquete, función o palabra clave indicada de forma similar a la función *help*. Si el nombre es *keywords*, *topics* o *modules* se listarán las distintas palabras claves, temas y módulos respectivamente.

Para obtener la documentación de un módulo propio que se encuentra en el directorio actual, se utiliza la sintaxis:

```
% pydoc ./modulo.py
```

Por ejemplo:

```
% pydoc ./Modulo1.py
```

Figure 1.7.2: Vista del comando *pydoc* con un módulo propio.

Además, el comando puede recibir algunas banderas. Con la bandera *-w*, guardará la documentación en uno o varios archivos *html* en lugar de mostrarla por pantalla. La bandera *-k* sirve para buscar una determinada palabra en la sinopsis de los módulos disponibles; la sinopsis es la primera línea de la cadena de documentación.

Con *-p* se inicia el servidor *http* en el puerto indicado: *pydoc -p puerto*. Una vez hecho esto se puede acceder a la documentación de los módulos disponibles abriendo la url <http://localhost:puerto> en algún navegador. Finalmente, la bandera *-b* lanza una interfaz gráfica para buscar documentación que utiliza el servidor *http* para mostrar los resultados.

## 1.8 Módulo *doctest*

Este módulo busca texto igual a una sesión interactiva dentro de cadenas de documentación (*docstring*) y las ejecuta para verificar que funcionan exactamente como se muestran. Es muy útil de varias formas:

- ◇ Verificar que los códigos funcionan correctamente al tener pruebas de los mismos (TDD).
- ◇ Verificar que las *docstring* del módulo están actualizadas.
- ◇ “Documentación ejecutable”.

Ejemplo:

```

"""Módulo 1 - calculo de áreas # docstring del módulo
>>> pi
3.14159
"""
pi = 3.14159
def areaCirculo(r):
    """areaCirculo(r) - obtiene el área de un círculo de radio r
    >>> areaCirculo(1)
    3.14159
    >>> areaCirculo(5)

```

```

    78.53975
    """
    return(pi * r ** 2)
def areaCuadrado(l):
    """areaCuadrado(l) - obtiene el área de un cuadrado de lado l
    >>> areaCuadrado(1)
    1
    >>> areaCuadrado(5)
    25
    """
    return(l ** 2)
if __name__ is "__main__":
    import doctest      #Importa el módulo
    doctest.testmod()  #Ejecutar las pruebas

```

Se prueba como:

```
% python Modulo1.py
```

Si no hay errores, no se produce salida, pero se puede solicitar que se ejecute en modo *verboso*:

```
% python Modulo1.py -v
```

## 1.9 Clases y programación orientada a objetos

Esta sección presenta una breve introducción a las características de Programación Orientada a Objetos (POO) que se incluyen en Python.

### 1.9.1 Declaración de clases

Una clase de Python es un *tipo de dato efectivo*; todos los tipos de datos nativos en Python son clases, y Python ofrece herramientas para manipular todos los aspectos del comportamiento de clases.

Una clase se declara utilizando la palabra reservada *class*:

```

class MiClase(object):
# todas las clases heredan de object
    cuerpo

```

El cuerpo es una serie de sentencias Python, usualmente asignaciones de variables y definiciones de funciones, pero no son necesarias, el cuerpo puede ser solo una sentencia *pass*.

Por convención, los identificadores de clases llevan mayúscula la primer letra y cada cambio de palabra. Una vez definida una clase, se puede crear un objeto (instancia) del tipo de esa clase, llamando al nombre de la clase como función:

```
objeto = MiClase()
```

**Ejemplo:**

```

"""Ejemplo de POO con Python"""
class MiClase(object):
    """MiClase: Ejemplo 1"""
    pass

```

Prueba en la interfaz interactiva de Python:

```

>>> import ej1
>>> ej1.__doc__
>>> obj = ej1.MiClase()
>>> obj.__doc__

```

Por otro lado, la forma en la que se modelan sistemas basados en la ideología OO, utiliza diagramas del Lenguaje Unificado de Modelado, UML por sus siglas en inglés (*Unified Modeling Language*). El primer diagrama definido en este lenguaje es el diagrama de clases, su esquema general se muestra en la siguiente figura.

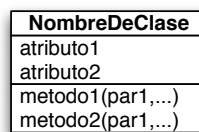


Figure 1.9.1: Esquema general del Diagrama de Clases.

Esta figura muestra la aplicación de algunas convenciones para diagramas de clases:

- ◇ El nombre de la clase inicia con mayúscula y las demás letras en minúsculas, salvo que haya cambio de palabra, en cuyo caso la primer letra será mayúscula.
- ◇ Los nombres de atributos y métodos son en minúsculas, salvo que haya cambio de palabra, en cuyo caso la primer letra será mayúscula.

## 1.9.2 Atributos

En POO, se tiene el concepto de atributos (variables, *fields*), Python provee capacidad de tener atributos de instancia y atributos de clase.

### 1.9.2.1 Atributos de instancia

Las variables de instancia son la característica más básica de la POO, un atributo de instancia es aquella que pertenece a cada objeto creado, y cuyo valor puede ser diferente a ese atributo en otras instancias.

Se pueden inicializar incluyendo la *función inicializadora* `__init__` en el cuerpo de la clase, esta función se ejecuta siempre que se crea una nueva instancia de la clase:

```

class MiClase(object): # hereda de object
    def __init__(self, arg1, ..., argN):
        self.atr1 = arg1
        ...
        self.atrN = argN

```

Por convención, *self* siempre es el nombre del primer argumento de la función `__init__`; *self* siempre hace referencia al objeto que llama al método, en este caso, al objeto que se acaba de crear.

Además, en Python se pueden crear atributos de instancia asignando un valor a atributo nuevo:

```
objeto.nuevoAtributo = valor
```

Siempre que se utiliza un atributo de instancia (tanto para asignación como para recuperar valor), requieren mención explícita el objeto que lo contiene: *objeto.atributo*.

Por ejemplo, el siguiente código se encuentra en un módulo llamado `Circulo.py`:

```
class Circulo(object): # hereda de object
    def __init__(self):
        self.radio = 1
```

En una sesión interactiva, se puede probar con:

```
>>> import Circulo1
>>> circ1 = Circulo1.Circulo()
>>> print(circ1.radio)
>>> circ2 = Circulo1.Circulo()
>>> print(circ2.radio)
>>> circ1.radio = 5
>>> circ1.atNvo = 'hola' # creando un nuevo atributo
>>> print(circ1.radio)
>>> print(circ1.atNvo)
```

### 1.9.2.2 Atributos de clase

Una variable de clase está asociada a la clase, no a un objeto particular, y todos los objetos de esa clase pueden acceder al valor

Para crear un atributo de clase, se asigna un valor en el cuerpo de la clase, no en la función `__init__`, una vez creada, puede ser vista por todas las instancias de la clase, por ejemplo:

```
class Circulo(object): # hereda de object
    pi = 3.14159
    def __init__(self):
        self.radio = 1
```

El diagrama de clases correspondiente es el de la siguiente figura, es importante notar que no se hace diferencia entre el atributo de instancia y el de clase (no es parte del lenguaje).

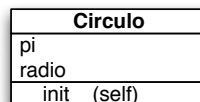


Figure 1.9.2: Diagrama de clases del ejemplo.

En el modo interactivo, se puede probar:

```
>>> import Circulo1
>>> Circulo1.Circulo.pi
>>> Circulo1.Circulo.pi = 5
>>> Circulo1.Circulo.pi
```

Así es como se espera que funcione un atributo de clase, no hay necesidad de crear objetos del tipo de la clase para acceder al valor.

Sin embargo también es deseable poder obtener este valor a través de instancias creadas a partir de determinada clase, esto puede realizarse utilizando en atributo especial `__class__`, este atributo devuelve la clase a la cual pertenece determinada instancia:

```
>>> Circulo1.Circulo
>>> circ1.__class__
>>> circ1.__class__.pi
>>> circ2.__class__.pi
>>> circ1.__class__.pi = 5
>>> circ2.__class__.pi
```

### Una rareza en los atributos

En Python sucede algo *raro* (en el sentido de que no sucede en otros lenguajes) si no se tiene cuidado al utilizar atributos de instancia y de clase; si se solicita un nombre de variable a un objeto, primero busca en los atributos inicializados en el método `__init__`, si no lo encuentra sube un nivel y busca en los atributos de clase, si no existe en este nivel, envía un error:

```
>>> circ1.pi
```

Ahora, si por error se asigna un valor a este atributo, lo que hace es crear un nuevo atributo de instancia, no modifica el atributo de clase:

```
>>> circ1.pi = 5 # crea un atributo de instancia
>>> circ1.pi # imprime 5
>>> circ1.__class__.pi # imprime 3.1415
```

### 1.9.3 Métodos

Un método es una función asociada a una clase particular; por ejemplo, el método `__init__`, este método es llamado cuando se crea un nuevo objeto, en el siguiente ejemplo se declara otro método que devuelve el área del círculo:

```
class Circulo(object): # hereda de object
    pi = 3.14159
    def __init__(self):
        self.radio = 1
    def area(self):
        return self.__class__.pi * self.radio ** 2
```

Al igual que el método `__init__`, los métodos definidos llevan *self* como primer argumento, para probar este método, se hace lo siguiente:

```
>>> import Circulo1
>>> circ1 = Circulo1.Circulo()
>>> circ1.radio = 5
>>> circ1.area()
```

Es deseable poder inicializar el valor de argumentos en la creación de un objeto, esto se puede hacer agregando argumentos al método `__init__`, el siguiente ejemplo recibe como argumento el radio del círculo y lo asigna en la creación, también es posible utilizar todas las técnicas de paso de argumentos vistas anteriormente:

```
class Circulo(object): # hereda de object
    pi = 3.14159
    def __init__(self, radio=1):
        self.radio = radio
    def area(self):
        return self.__class__.pi * self.radio ** 2
```

Ahora en la creación del objeto se puede indicar el radio del círculo:

```
>>> import Circulo1
>>> circ1 = Circulo1.Circulo(5)
```

Las clases en Python, tienen métodos que corresponden con tales métodos en lenguajes como java; adicionalmente, Python tiene métodos de clase que son más avanzados.

### 1.9.3.1 Métodos estáticos

Al igual que en java, se pueden invocar métodos estáticos sin necesidad de crear instancias de la clase, aunque pueden llamarse utilizando un objeto. Para crear un método estático, es necesario utilizar la sentencia `@staticmethod` antes del método:

```
"""Módulo Circulo: contiene la clase Circulo
    y sus atributos y métodos"""
class Circulo(object): # hereda de object
    todosLosCirculos = [] # lista que almacenará todos los objetos
    pi = 3.14159
    def __init__(self, radio=1):
        """Inicializa un Circulo con el radio dado"""
        self.radio = radio
        self.__class__.todosLosCirculos.append(self) # agrega el
            objeto actual a la lista
    def area(self):
        """Obtiene el área del Circulo"""
        return self.__class__.pi * self.radio ** 2
    @staticmethod
    def areaTotal():
        """Obtiene el área de todos los Circulos"""
        total = 0
        for c in Circulo.todosLosCirculos:
            total = total + c.area()
        return total
```



Se puede probar interactivamente:

```
>>> import Circulo2
>>> c1=Circulo2.Circulo()
>>> c2=Circulo2.Circulo(3)
>>> Circulo2.Circulo.areaTotal()
>>> c3=Circulo2.Circulo(5)
>>> c2.areaTotal()
```

También se incluyen *docstrings* para el módulo y los métodos y pueden verse con `__doc__`.

### 1.9.3.2 Métodos de clase

Los métodos de clase son similares a los métodos estáticos, ambos pueden invocarse sin necesidad de crear objetos; pero los métodos de clase reciben implícitamente la clase a la que pertenecen como primer parámetro, con esto se puede codificar de forma más sencilla. Para crear un método de clase, se utiliza la sentencia `@classmethod` antes del método::

```
"""Módulo Circulo: contiene la clase Circulo
                                y sus atributos y métodos"""
class Circulo(object): # hereda de object
    todosLosCirculos = [] # lista que almacenará todos los objetos
    pi = 3.14159
    def __init__(self, radio=1):
        """Inicializa un Circulo con el radio dado"""
        self.radio = radio
        self.__class__.todosLosCirculos.append(self) # agrega el
            objeto actual a la lista
    def area(self):
        """Obtiene el área del Circulo"""
        return self.__class__.pi * self.radio ** 2
    @classmethod
    def areaTotal(cls):
        """Obtiene el área de todos los Circulos"""
        total = 0
        for c in cls.todosLosCirculos:
            total = total + c.area()
        return total
```

El parámetro de métodos de clase, tradicionalmente es *cls*, con esto, se puede utilizar *cls* en lugar de *self.\_\_class\_\_*, o dejar “código duro” con referencia explícita a *Circulo*.

El diagrama de clases completo del ejemplo se muestra a continuación, tampoco se hace distinción entre métodos estáticos y de clase.

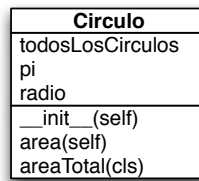


Figure 1.9.3: Diagrama de clases del ejemplo.

### 1.9.4 Herencia

La herencia en Python es más flexible y sencilla que en lenguajes como C++ ó java, dado que la naturaleza dinámica de Python no tiene tantas restricciones.

Para ver su uso en Python, retomaremos algunas líneas de *Circulo*, probablemente sería deseable tener una clase adicional para cuadrados:

```

class Cuadro(object): # hereda de object
    def __init__(self, lado=1):
        self.lado = lado
class Circulo(object): # hereda de object
    def __init__(self, radio=1):
        self.radio = radio
  
```

Ahora, si estás clases son la base de un programa que dibujará formas, se debe definir la posición en la cual se comenzará cada instancia; es posible hacerlo definiendo coordenadas  $x$ ,  $y$  en cada instancia:

```

class Cuadro(object): # hereda de object
    def __init__(self, lado=1, x=0, y=0):
        self.lado = lado
        self.x = x
        self.y = y
class Circulo(object): # hereda de object
    def __init__(self, radio=1, x=0, y=0):
        self.radio = radio
        self.x = x
        self.y = y
  
```

Lo anterior funciona, pero no es buena idea hacerlo; si se desean agregar más formas al programa, al final se tendrá mucho código repetido (cada forma podría requerir una posición).

Usando conceptos de POO, en lugar de definir las coordenadas  $x$ ,  $y$  en la clase de cada forma, es mejor abstraerlas en una clase genérica *Forma*, y que cada forma herede de esa clase genérica; en Python, lo anterior queda de la siguiente manera:

```

class Forma(object): # hereda de object
    def __init__(self, x, y):
        self.x = x
        self.y = y
class Cuadro(Forma): # indica que Cuadro hereda de Forma
    def __init__(self, lado=1, x=0, y=0):
  
```

```

        super().__init__(x, y) # llama al método __init__ de
        Forma
        self.lado = lado
class Circulo(Forma): # indica que Circulo hereda de Forma
    def __init__(self, radio=1, x=0, y=0):
        super().__init__(x, y)
        self.radio = radio

```

Existen (generalmente) dos requerimientos cuando se utiliza herencia en Python:

1. Definir la jerarquía en la herencia, esto se realiza escribiendo entre paréntesis la clase de la cual se hereda (*superclass*, superclase, clase padre), inmediatamente después del nombre de la clase que se está definiendo (*base class*, clase base, clase hija).
2. Llamar al método `__init__`, heredado de la clase padre; Python no hace esto de forma automática (ya que podría no usarse), pero para poder realizarlo, provee la función *super*, que devuelve la clase de la cual se está heredando.

Los efectos de la herencia son notables cuando se intenta utilizar algún método que no está definido en la clase base, pero sí en la superclase; para mostrar esto, se añadirá un método a la clase *Forma*, llamado *mover* y modificará las coordenadas en las que se encuentra el objeto, en la cantidad de unidades dadas por los argumentos, el código queda de la siguiente manera:

```

class Forma(object): # hereda de object
    def __init__(self, x, y):
        self.x = x
        self.y = y
    def mover(self, incX=0, incY=0):
        self.x += incX
        self.y += incY
class Cuadro(Forma): # indica que Cuadro hereda de Forma
    def __init__(self, lado=1, x=0, y=0):
        super().__init__(x, y) # llama al método __init__ de
        Forma
        self.lado = lado
class Circulo(Forma): # indica que Circulo hereda de Forma
    def __init__(self, radio=1, x=0, y=0):
        super().__init__(x, y)
        self.radio = radio

```

En el diagrama de clases, la herencia se indica con una flecha que va de la clase hija hacia la superclase, para este ejemplo, se tiene la figura siguiente.

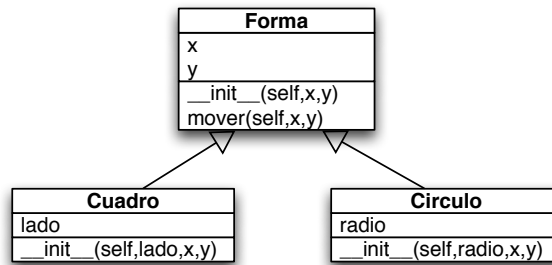


Figure 1.9.4: Diagrama de clases con herencia.

En el modo interactivo, se puede probar:

```

>>> import Forma
>>> ci1=Forma.Circulo()
>>> ci1.mover(1,-2)
>>> cu1=Forma.Cuadro()
>>> cu1.mover(-1,1)
>>> print(ci1.x, ci1.y)
>>> print(cu1.x, cu1.y)
  
```

#### 1.9.4.1 Herencia múltiple

Python no tiene restricciones respecto a la herencia múltiple, como sucede en java y su uso es más sencillo que la forma en la que se utiliza en C++. Una clase puede heredar de muchas superclases, de la misma forma en que hereda de una sola clase padre.

En el caso más sencillo, ninguno de los nombres utilizados (atributos ó métodos) se repite en ninguna de las clases utilizadas, en este caso, la clase hija se comporta como una síntesis de sus propios nombres y de los nombres definidos por sus ancestros.

La situación se vuelve más compleja cuando las clases comparten algún nombre, por que Python debe decidir que nombre es el que debe utilizar en dicha situación, y lo hace de la siguiente manera:

- ◇ Si el nombre está definido en la clase hija, utiliza este nombre.
- ◇ Si no está en la clase hija, busca el nombre en las clases padre de izquierda a derecha y utiliza el primero que encuentra.

El siguiente ejemplo muestra lo anterior:

```

class Padre1(object):
    def __init__(self):
        print("Padre1 inicializado")
        self.x = 10
class Padre2(object):
    def __init__(self):
        print("Padre2 inicializado")
        self.y = 20
class Hija(Padre1, Padre2):
    def __init__(self):
        super().__init__()
  
```

```
self.x = 25
self.y = 25
```

La herencia múltiple se ve de la siguiente forma.

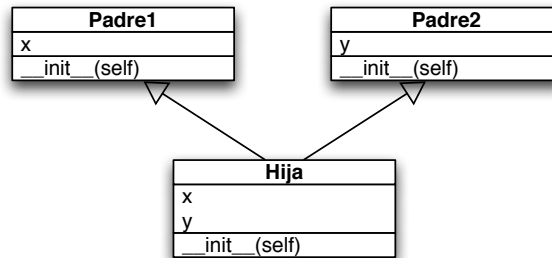


Figure 1.9.5: Diagrama de clases con herencia múltiple.

Un problema fundamental de la herencia múltiple es que no existe solución *elegante* para el *choque* de nombres (*name clash*). Este problema se presenta cuando una clase *C* que hereda *A* y *B*, ambas con métodos con la misma firma. Para *solucionar* este problema Python:

- ◇ Favorece la primera clase nombrada en la herencia.
- ◇ Solicita que el programador lo resuelva explícitamente.

Por ejemplo:

```
class A:
    def __init__(self, x='x'):
        self.__x = x
    def f(self):
        return self.__x
class B:
    def __init__(self, x='y'):
        self.__x = x
    def f(self):
        return self.__x
class C(A,B):
    def h(self):
        return self.f() # devuelve 'x'
class D(B,A):
    def h(self):
        return self.f() # devuelve 'y'
class E(A,B):
    def __init__(self):
        A.__init__(self) # inicialización de clase A : 'x'
        B.__init__(self) # inicialización de clase B : 'y'
    def g(self):
        return A.f(self) # devuelve 'x'
    def h(self):
        return B.f(self) # devuelve 'y'
```

Prueba en la sesión interactiva:

```
>>> c=C()
>>> print(c.h())
>>> d=D()
>>> print(d.h())
>>> e=E()
>>> print(e.g())
>>> print(e.h())
```

#### 1.9.4.2 Verificar que un objeto sea del tipo deseado

La función `type` devuelve la clase a la cuál pertenece un objeto determinado; sin embargo, este valor no puede usarse para comprobar si es de algún tipo específica. Para realizar esto último, se suele utilizar el atributo “`__name__`”, por ejemplo:

```
>>> def checkType(valor, tipo):
...     return type(valor).__name__ == tipo
...
>>> checkType(5, 'int')
>>> checkType(5, 'float')
>>> checkType(5., 'float')
```

Esta sección es una introducción a la POO en Python con el objetivo de poder revisar y entender códigos que utilicen este paradigma.

Las clases y objetos son muy útiles en proyectos grandes como una buena forma de reutilizar código; además son muy útiles cuando se desea desarrollar un proyecto GUI (Interfaz Gráfica de Usuario):

```
>>> import tkinter
>>> import sys
>>> win = tkinter.Tk()
>>> boton = tkinter.Button(win, text="Cerrar", command=sys.exit)
>>> boton.pack()
```