Lecture #1. 파이썬 기초 (1)

2D 게임 프로그래밍

이대현 교수

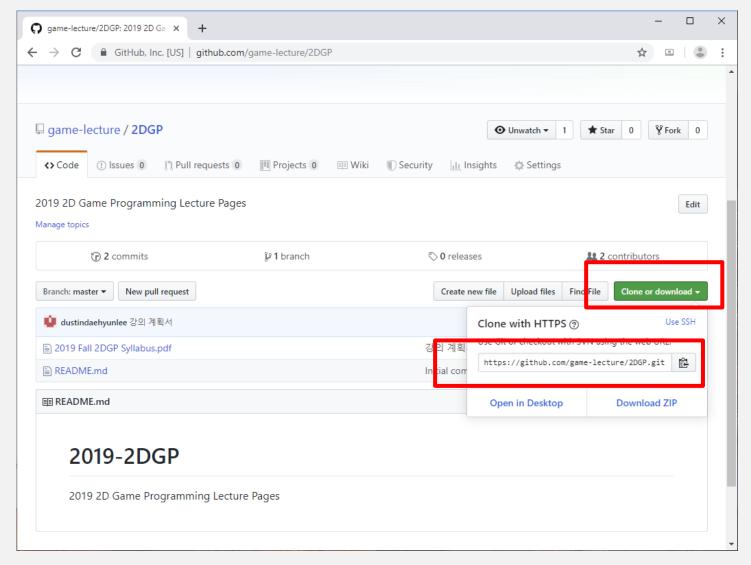


강의및실습자료

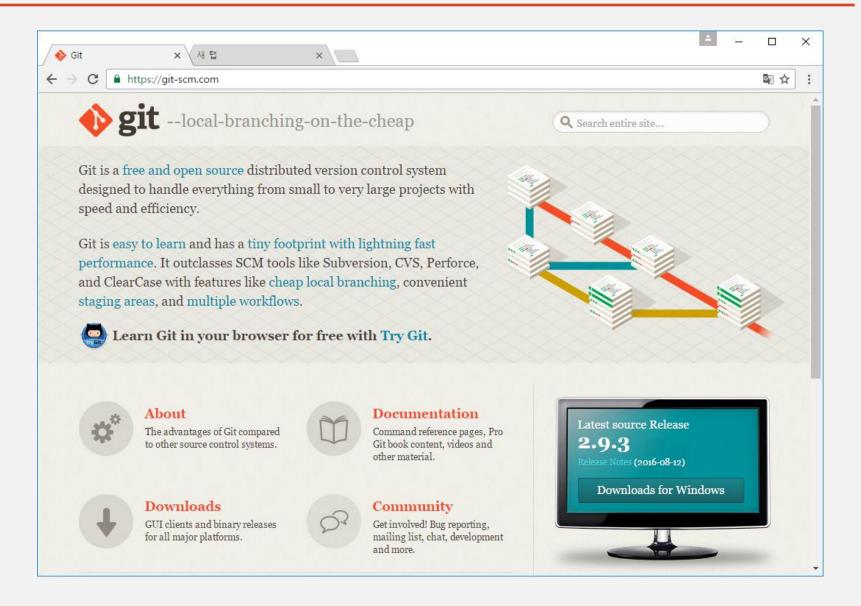


2DGP Github 저장소

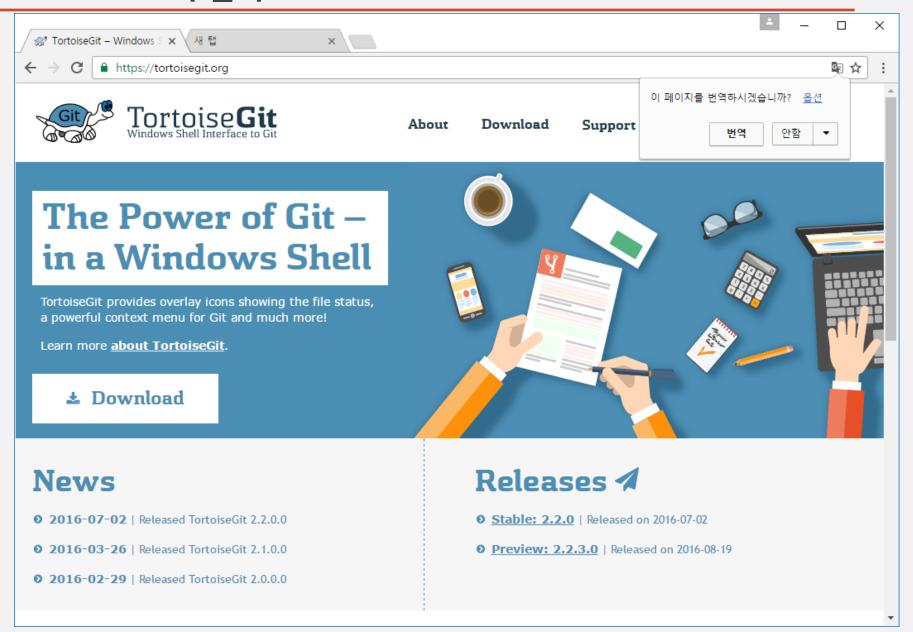
https://github.com/game-lecture/2DGP.git



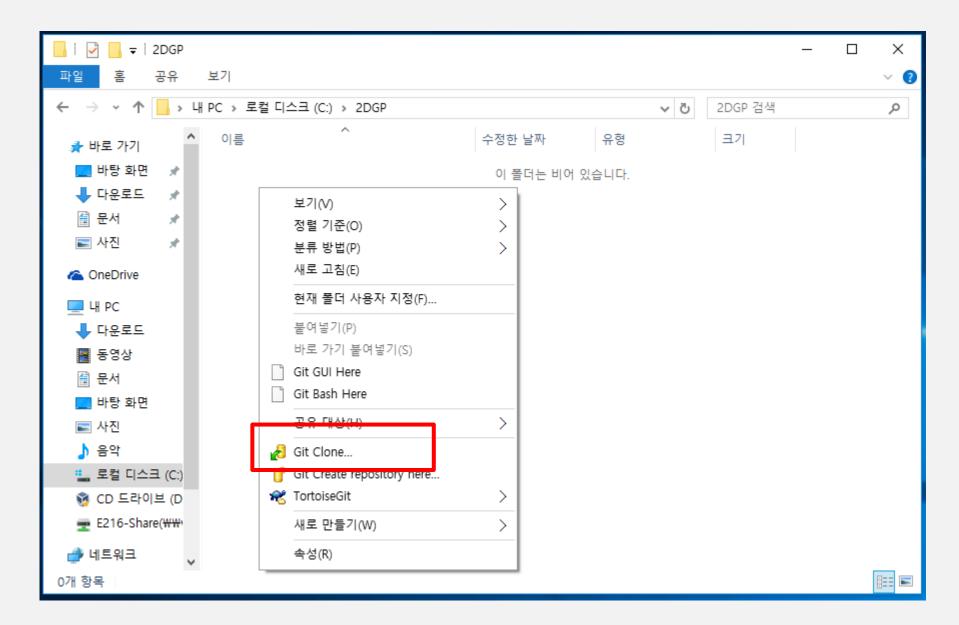
Git 의 설치



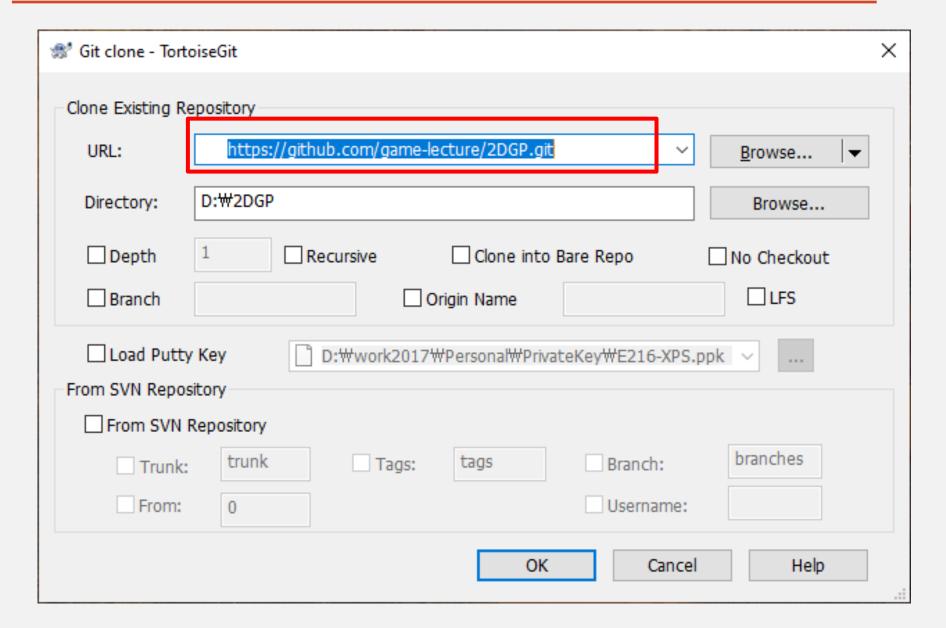
TortoiseGit 의 설치

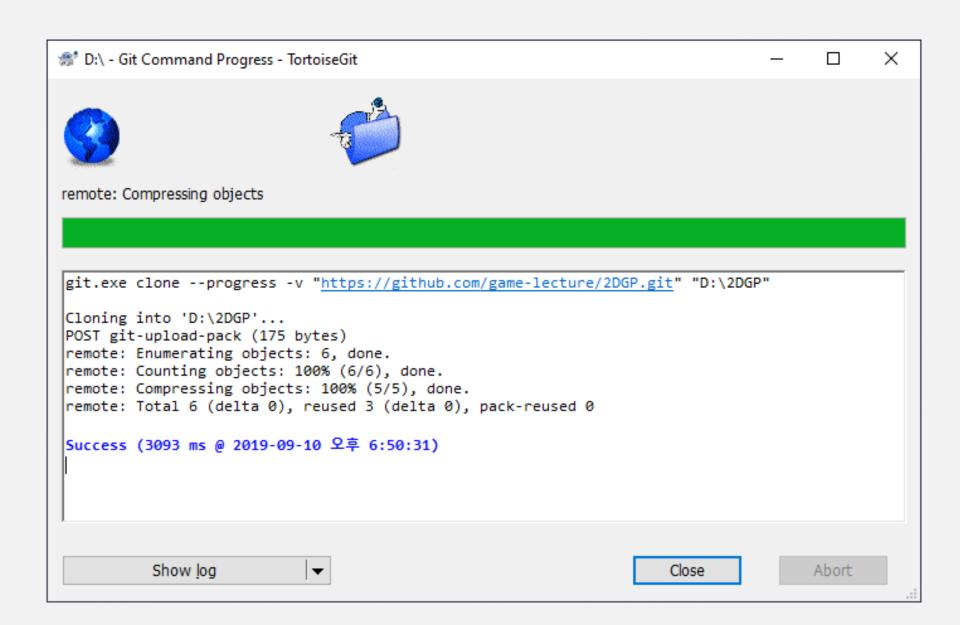


Git Clone - 서버에 있는 코드를 최초로 내려받을 때



URL: https://github.com/game-lecture/2DGP.git





파이썬의 특징

인간다운 언어이다

프로그래밍이란 컴퓨터에 인간이 생각하는 것을 입력시키는 행위라고 할 수 있다. 앞으로 살펴볼 파이썬 문법들에서도 볼 수 있겠지만 파이썬은 사람이 생각하는 방식을 그대로 표현할 수 있도록 해주는 언어이다. 따라서 프로그래머는 굳이 컴퓨터식 사고 방식으로 프로그래밍을 하려고 애쓸 필요가 없다. 이제 곧 어떤 프로그램을 구상하자마자 생각한대로 쉽게 술술 써내려가는 여러분의 모습에 놀라게 될 것이다. 아래 예문을 보면 이 말이더 쉽게 이해될 것이다.

if 4 in [1,2,3,4]: print ("4가 있습니다")

위의 예제는 다음처럼 읽을 수 있다:

"만약 4가 1,2,3,4중에 있으면 "4가 있습니다"를 출력한다."

프로그램을 모르더라도 직관적으로 무엇을 뜻하는지 알 수 있지 않겠는가? 마치 영어문장을 읽는 듯한 착각에 빠져든다.

간결하다

파이썬은 간결하다. 이 간결함은 파이썬을 만든 귀도(Guido)의 의도적인 산물이다. 만약 어떤 언어(Perl?)가 하나의 일을 하기 위한 방법이 100가지라면 파이썬은 가장 좋은 방법 1가지를 선호한다. 이 파이썬의 간결함이란 철학은 소스코드에도 그대로 적용되어 파이썬 프로그래밍을 하는 사람들은 잘 정리되어 있는 소스코드를 볼 수 있게 되었다. 다른 사람들의 소스 코드가 한눈에 들어오기 때문에 이 간결함은 공동 작업에 매우 큰 역할을 하게 되었다. 다음은 파이썬 프로그램의 예제이다:

```
# simple.py
languages = ['python', 'perl', 'c', 'java']

for lang in languages:
    if lang in ['python', 'perl']:
        print("%6s need interpreter" % lang)
    elif lang in ['c', 'java']:
        print("%6s need compiler" % lang)
    else:
        print("should not reach here")
```

프로그래밍이 재밌다

이 부분이 가장 강조하고 싶은 부분이다. 필자에게 파이썬만큼 프로그래밍을 하는 순간을 즐기게 해준 언어는 없었던 것 같다. 파이썬은 다른 것에 신경 쓸 필요 없이 내가 하고자 하는 부분에만 집중할 수 있게 해주기 때문이다. 억지로 만든 프로그램과 즐기면서 만든 프로그램, 과연 어떤 프로그램이 좋을까? 리누즈 토발즈는 재미로리눅스를 만들었다고 하지 않는가? 파이썬을 배우고 나면 다른 언어로 프로그래밍을 하는 것에 지루함을 느끼게 될 지도 모른다. 조심하자! ^^

개발속도가 빠르다

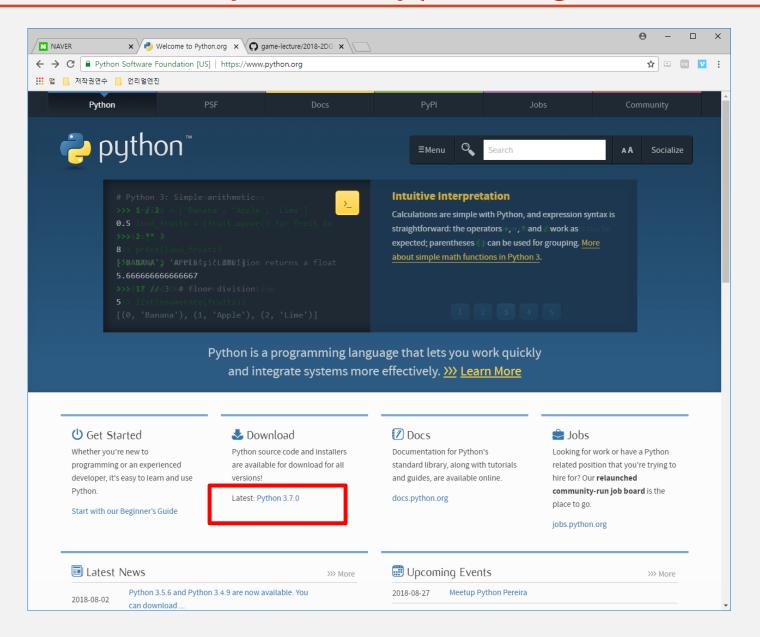
마지막으로 다음의 재미있는 말로 파이썬의 특징을 마무리하려 한다.

Life is too short, You need python.

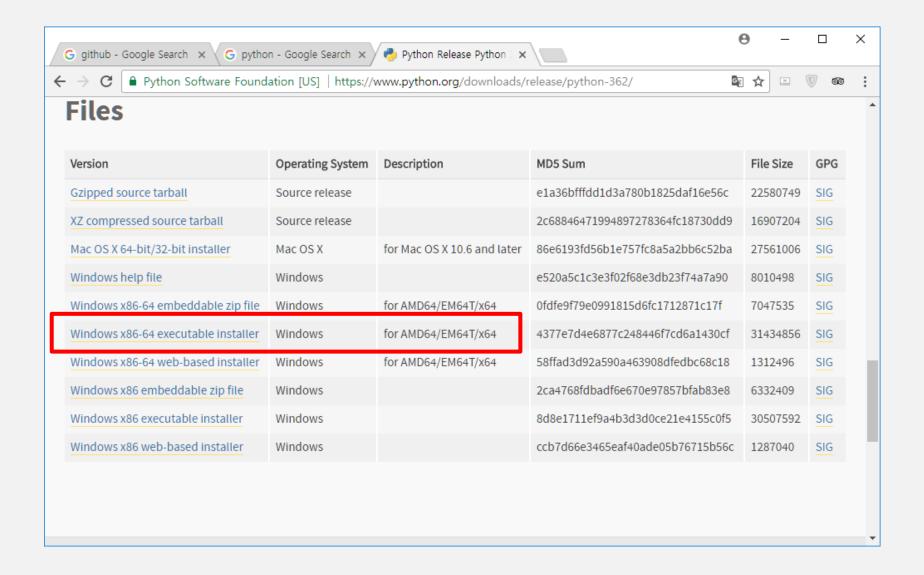
Python Key Words

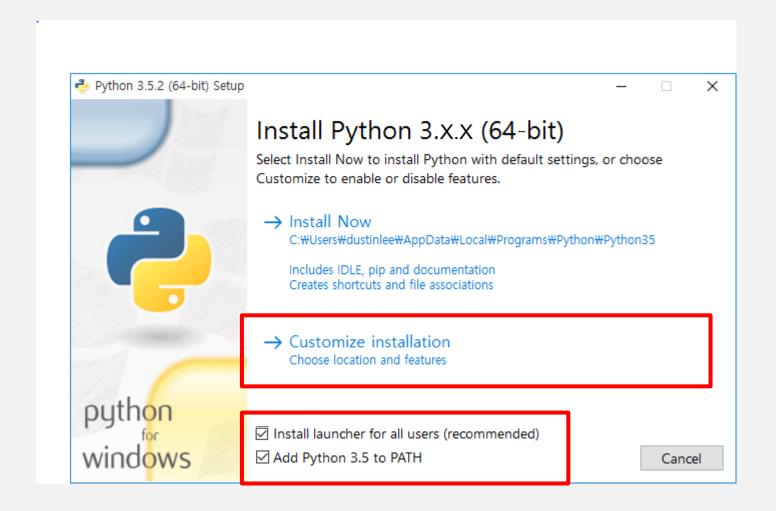
False	class	return	is	finally
None	if	for	lambda	continue
True	def	from	while	nonlocal
and	del	global	not	with
as	elif	try	or	yield
assert	else	import	pass	
break	except	in	raise	

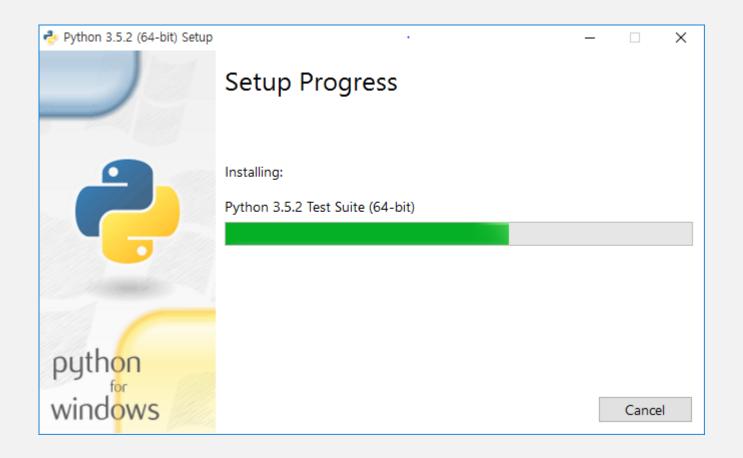
파이썬 홈페이지 - https://www.python.org



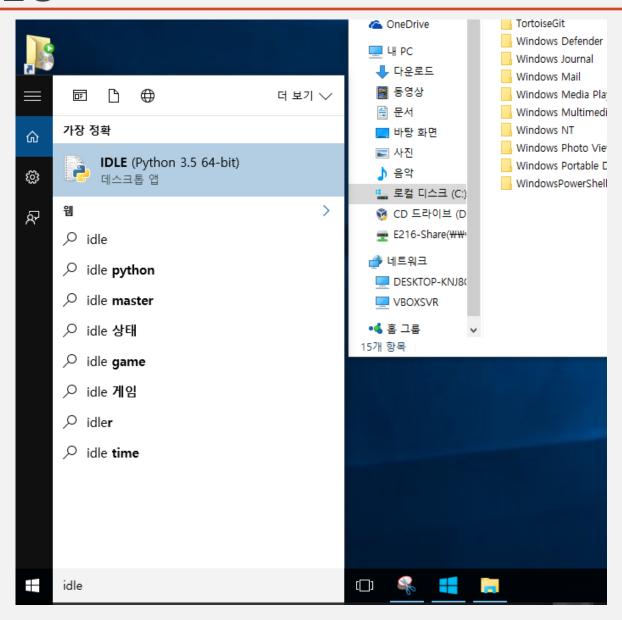
Python 최신 버전 다운로드 - 중요! 반드시 64bit version 을 다운로드





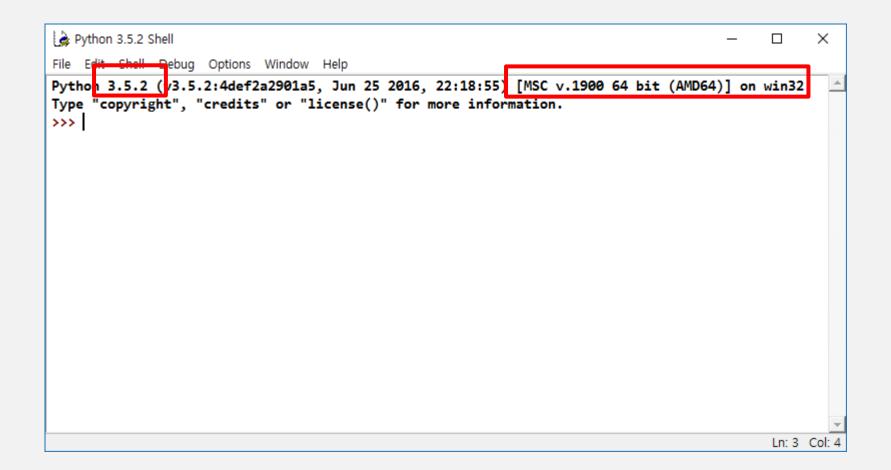


IDLE의 실행



설치 확인 포인트 (1)

- 32bit 로 설치했으면, IDLE 실행될 때, 설치한 버전명 그리고 32bit 로 표시
- 64bit 로 설치했으면, IDLE 실행될 때, 설치한 버전명 그리고 64bit(AMD64)로 표시



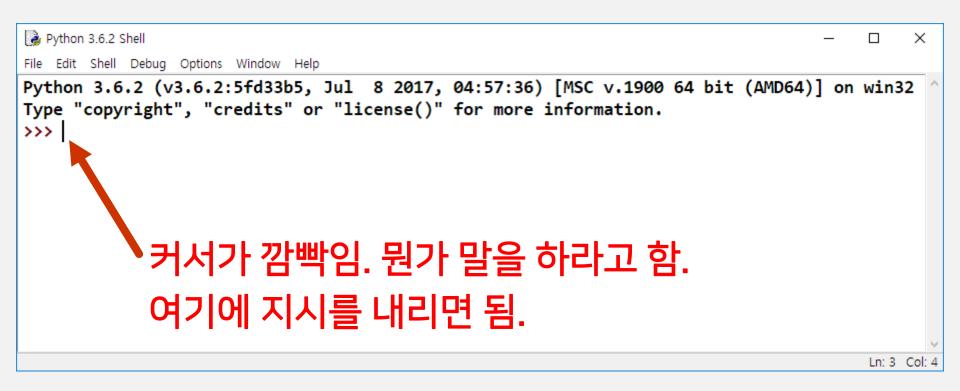
설치 확인 포인트 (2)

cmd 창을 열어서, python 이라고 치면, 앞서 IDLE 을 실행했을 때와 동일하게 32bit 또는 64 bit가 나와야 함. 중요! 설치한 최신 버전과 동일한 버전으로 표시되어야 함.

```
C:₩Windows₩system32₩cmd.exe - python
                                                                - - X
Microsoft Windows [Version 6.1.7601]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.
 on win32
ype "help", "copyright", "credits" or "license" for more informacion.
```

IDLE 실행 화면

■ Python 언어로 지시하면, 이를 해석해서 일을 함.



계산을 시켜보자.

```
Python 3.6.3 Shell
                                                                                            X
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.6.3 (v3.6.3:2c5fed8, Oct 3 2017, 18:11:49) [MSC v.1900 64 bit (AMD64)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
>>> 1+2
3
>>> 100-1
99
>>> 7 * 52
364
>>> 1024 / 8
128.0
>>>
>>>
                                                                                           Ln: 13 Col: 4
```

나누기와 나머지 연산

```
Python 3.7.0 Shell
                                                                                                                 \times
<u>File Edit Shell Debug Options Window Help</u>
>>> 1 / 2
0.5
>>> 1 // 2
>>> 4 / 3
1.333333333333333
>>> 4 // 3
>>> 7 % 3
>>> 7.5 % 3
1.5
>>> 4 % 2.1
1.9
                                                                                                                Ln: 31 Col: 4
```

원의 넓이를 구해보자. 반지름이 3미터 이면?



```
Python 3.6.3 Shell
                                                                                          \times
File Edit Shell Debug Options Window Help
>>>
>>>
>>>
>>>
>>>
>>> 3.141592653589793 * (3 * 3)
                                                   28.274328 평방미터
28.274333882308138
>>>
>>> 3.141592653589793 * 3 ** 2
28.274333882308138
>>>
>>>
                                                                                         Ln: 77 Col: 4
```

2D 게임 프로그래밍

IDLE 에디팅 팁

- 라인 단위로의 입력이 기본
- 이미 입력한 라인은 편집이 불가능
- 입력한 라인들은 내부 버퍼에 저장되어 있음.
- Alt + p 와 Alt + n 을 이용해서, 앞서 입력했던 라인들을 꺼내올 수 있음.

반지름이 9미터이면? 20 미터면? 1.5미터면?

```
Python 3.6.3 Shell
                                                                                                      \times
                                                                                                File Edit Shell Debug Options Window Help
>>>
>>> 3.141592653589793 * (9 ** 2)
254,46900494077323
>>>
>>> 3.141592653589793 * (20 ** 2)
1256.6370614359173
>>>
>>> 3.141592653589793 * (1.5 ** 2)
7.0685834705770345
>>>
>>>
>>>
                                                                                                Ln: 87 Col: 4
```

슬슬 귀찮아지기 시작한다.

3.141592… 를 어디엔가 기록해놓고, 이걸 재사용하면 좋을 것 같은데….

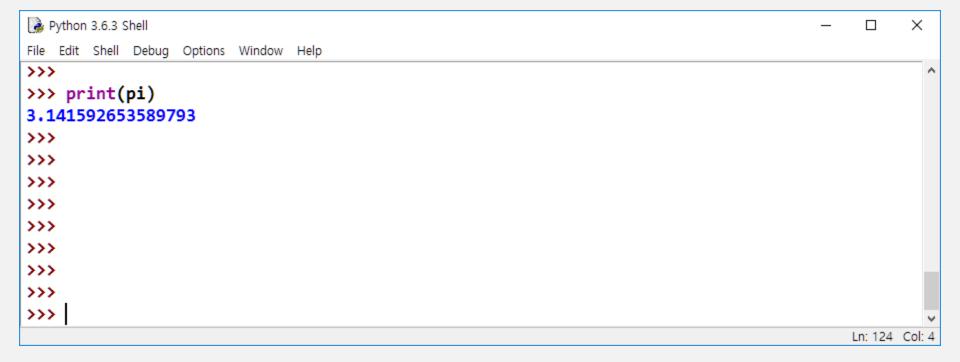
변수(variable)

- 변수: 값을 저장해놓는 컴퓨터 메모리 안의 공간
- 변수는 해당되는 이름이 있다. 프로그래머가 이름을 지어야 함.
- 이름은 영문자와 숫자를 조합해서 씀. 단, 파이썬의 기본 단어는 쓰면 안됨.
- 사실, 변수의 값은 맘대로 언제든지 바꿀 수 있다.

```
Python 3.6.3 Shell
                                                                                                     ×
                                                                                                File Edit Shell Debug Options Window Help
>>>
>>>
>>> pi = 3.141592653589793
>>>
>>> pi * 4 ** 2
50.26548245743669
>>> pi * 2.5 ** 2
19.634954084936208
>>> pi * 8 ** 2
201.06192982974676
>>>
>>>
                                                                                               Ln: 96 Col: 4
```

2D 게임 프로그래밍

print 함수를 이용하면, 변수의 값을 볼 수 있다.



반지름 변수 r과 면적 변수 area 를 사용한 면적 계산

```
Python 3.6.3 Shell
                                                                                                              \times
File Edit Shell Debug Options Window Help
>>>
>>>
>>>
>>> r = 7
>>>
>>> area = pi * r ** 2
>>>
>>> print(area)
153.93804002589985
>>>
>>>
>>>
                                                                                                      Ln: 133 Col: 4
```

변수값을 바꿔서 사용: r 에 11을 대입

```
Python 3.6.3 Shell
                                                                                                              \times
File Edit Shell Debug Options Window Help
>>>
>>> r = 11
>>>
>>> area = pi * r ** 2
>>>
>>> print(area)
380.132711084365
>>>
>>>
>>>
>>>
>>>
                                                                                                      Ln: 139 Col: 4
```



연산 기호

연산자	연산	
+	덧셈	
-	뺄셈	
*	곱셈	
/ 과 //	나눗셈	
**	제곱	
%	나머지	

변수에는 문자열(string)을 담을 수 있다.

```
Python 3.6.3 Shell
                                                                                                       \times
                                                                                                  Edit Shell Debug Options Window Help
>>>
>>> name1 = "Trump"
>>> name2 = '강다니엘'
>>>
>>>
>>>
>>>
>>> print(name1)
Trump
>>> print(name2)
강다니엘
>>>
                                                                                                Ln: 173 Col: 4
```

문자열은 문자들의 집함임. 여러 개의 문자들을 나열한 것. 큰따옴표 또는 작은 따옴표로 감쌈. 한글, 영어 상관없음.

기본 자료형(Type)

- 변수에는 다양한 종류의 정보를 담을 수 있음.
- 어떤 변수의 자료형을 알고 싶으면, type(변수명) 함수를 이용함.

order = 4 정수형 int pi = 3.141592 실수형 float

name1 = "Trump" 문자열형 str name2 = 'Daehyun'

result =True 참거짓형 bool

```
Python 3.6.3 Shell
                                                                                                 \times
File Edit Shell Debug Options Window Help
>>>
>>> order = 4
>>> pi = 3.141592
>>> name = "Trump"
>>>
>>> type(order)
<class 'int'>
>>> type(pi)
<class 'float'>
>>> type(name)
<class 'str'>
>>>
                                                                                               Ln: 199 Col: 4
```

비교 연산(Comparison Operation)

- **■** 두개의 값의 대소, 동일 등을 확인하는 계산.
- 결과는 참(True) 또는 거짓(False)임.

```
Python 3.6.2 Shell
                                                              \times
File Edit Shell Debug Options Window Help
>>>
>>> 4 > 3
True
>>> 3.5 < -1.3
False
>>> 100 == 100
True
>>> 10 >= 10
True
>>> a = 365 > 366
>>> print(a)
False
>>> type(a)
<class 'bool'>
>>>
>>>
                                                              Ln: 41 Col: 4
```

비교 연산 기호

기호	뜻
<	작다
<=	작거나 같다
==	같다
>=	크거나 같다
>	크다
!=	다르다

Str

```
Python 3.7.0 Shell - C:/Users/dustinlee/Desktop/test.py (3.7.0)
                                                                                                         \times
File Edit Shell Debug Options Window Help
>>>
>>> first = "Daehyun"
>>> last = "Lee"
>>> name = first + " " + last
>>> name
'Daehyun Lee'
>>> print(name)
Daehyun Lee
>>>
>>> name * 2
'Daehyun LeeDaehyun Lee'
>>> name * 3
'Daehyun LeeDaehyun LeeDaehyun Lee'
>>>
>>> name[0]
'D'
>>> name[2]
'e'
>>> name[-1]
'e'
>>> name[-2]
'e'
                                                                                                        Ln: 157 Col: 4
```

Slice(슬라이스)

■ 문자열의 일부분을 잘라내는 기법

name[start : stop : step]

```
>>> title = "Python 2D Game Programming"
>>> title[0:6]
'Python'
>>> title[7:9]
'2D'
>>> title[10:14]
'Game'
>>> title[:6]
'Python'
>>> title[-11:]
'Programming'
>>> title[::2]
'Pto DGm rgamn'
>>> title[::-1]
'gnimmargorP emaG D2 nohtyP'
```

List

```
>>> twice = ['momo', 'sana', 'zwi', 'nayun', 'dahyun']
>>> black_pink = ['jisu', 'jeni', 'rose', 'risa']
>>> twice
['momo', 'sana', 'zwi', 'nayun', 'dahyun']
>>> twice.append('jihyo')
>>> twice
['momo', 'sana', 'zwi', 'nayun', 'dahyun', 'jihyo']
>>> twice.sort()
>>> twice
['dahyun', 'jihyo', 'momo', 'nayun', 'sana', 'zwi']
>>> len(twice)
6
>>> unite = twice + black pink
>>> unite
['dahyun', 'jihyo', 'momo', 'nayun', 'sana', 'zwi', 'jisu', 'jeni', 'rose', 'risa']
>>> unite.remove('momo')
>>> unite
['dahyun', 'jihyo', 'nayun', 'sana', 'zwi', 'jisu', 'jeni', 'rose', 'risa']
```

List 에서 Slice 가 적용됨.

```
>>> unite[0]
'dahyun'
>>> unite[-1]
'risa'
>>> unite[:3]
['dahyun', 'jihyo', 'nayun']
>>> unite[-3:]
['jeni', 'rose', 'risa']
```

Dictionary

```
Python 3.7.0 Shell
                                                                                   ×
File Edit Shell Debug Options Window Help
>>> score = { 'momo' : 80, 'zwi' : 85, 'sana' : 98 }
>>> type(score)
<class 'dict'>
>>> score['momo']
80
>>> score['nayun']
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#3>", line 1, in <module>
    score['nayun']
KeyError: 'nayun'
>>> score['nayun'] = 100
>>> score
{'momo': 80, 'zwi': 85, 'sana': 98, 'nayun': 100}
>>> del score['momo']
>>> score
{'zwi': 85, 'sana': 98, 'nayun': 100}
>>> score.keys()
dict_keys(['zwi', 'sana', 'nayun'])
>>> score.values()
dict_values([85, 98, 100])
>>>
                                                                                  Ln: 12 Col: 0
```

2D 게임 프로그래밍

```
File Edit Shell Debug Options Window Help

>>> 'Zwi' in score

True

>>> 'momo' in score

False

>>> score.clear()

>>> score
{}

Ln: 48 Col: 4
```

Tuple

- 여러 개의 값을 동시에 관리. 리스트와 유사.
- 하지만, 기본적으로 값을 바꿀 수는 없음. ==> 프로그램 중 변경이 되지 않는 값들의 모음이 필요할 때 사용하면 됨.

```
Python 3.7.0 Shell
                                                                                                       _ _
File Edit Shell Debug Options Window Help
>>>
>>> t1 = (1,2,3)
>>> t2 = (1, )
>>> t3 = ()
>>> t4 = 1,2,3,4
>>> t4
(1, 2, 3, 4)
>>> type(t4)
<class 'tuple'>
>>> t5 = (1, 'a', "park", (1, 2))
>>> t1[1:]
(2, 3)
>>> t1 + t5
(1, 2, 3, 1, 'a', 'park', (1, 2))
>>> t4 * t4
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#15>", line 1, in <module>
TypeError: can't multiply sequence by non-int of type 'tuple'
>>> t4 * 2
(1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4)
>>>
                                                                                                          Ln: 37 Col: 4
```

set

■ 집합 자료형

■ 리스트와 달리, 중복을 허용하지 않고, 순서가 없음.

```
Python 3.7.0 Shell
                                                                                                          ×
File Edit Shell Debug Options Window Help
>>> s1 = \{1,2,3\}
>>> type(s1)
<class 'set'>
>>> s1 = \{1,2,2,4\}
>>> s1
\{1, 2, 4\}
>>> l1 = [1,2,2,2,2,3,3,3,3,5,5,5,5,5,5]
>>> s1 = set(l1)
>>> s1
{1, 2, 3, 5}
>>> s2 = {3,5,6,7}
>>> s1 + s2
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#36>", line 1, in <module>
    s1 + s2
TypeError: unsupported operand type(s) for +: 'set' and 'set'
>>> s1 | s2
{1, 2, 3, 5, 6, 7}
>>> s1 & s2
{3, 5}
>>> s2 - s1
{6, 7}
>>> s1 - s2
{1, 2}
>>> s1.add(8)
>>> s1
{1, 2, 3, 5, 8}
>>> s2.remove(6)
>>> s2
{3, 5, 7}
                                                                                                          Ln: 86 Col: 4
```

Complex Data Type

- List list
 - □ 순서가 있는, 중복을 허용하는 데이타들의 집합.

[val1, val2, ···]

□ 원하는 데이터를 찾기 위해, 순서 index 를 이용.

- Dictionary dict
 - □ 검색을 위한 키를 갖는 데이타들의 집합
 - □ key value 쌍 들의 집합

{ key1: val1, key2: val2, ... }

- **■** Tuple tuple
 - □ 순서가 있는, 중복을 허용하는 데이타들의 집합

□ 다만, 데이타값을 변경하는 것은 불가

(val1, val2, ···)

- Set set
 - \Box 중복을 허용하지 않는, 순서에 상관없는 데이타들의 집합 $\{val1, val2, \cdots\}$