The background is a dark blue rectangle with a wide, ornate gold border. The border features intricate floral and scrollwork patterns. In the corners, there are large, elaborate gold floral designs. Along the center of each side, there are smaller, symmetrical gold decorative elements. A central gold circular medallion with a floral pattern is positioned in the middle of the rectangle.

Como eu conheci o Python

O Playbook para seus primeiros
passos na Programação



Como eu Conheci a Programação



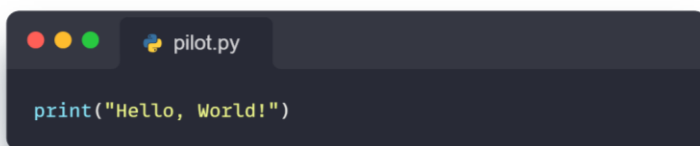
Como Eu Conheci a Programação

Oi, pessoal! Sou Ted Mosby, e hoje vou contar uma história. Não é sobre como conheci a mãe dos meus filhos, mas sobre algo igualmente importante: como conheci a programação. E sabe de uma coisa? É uma história épica!

Assim como o dia em que conheci Barney Stinson, minha jornada na programação começou de forma inesperada. Estava numa fase de procurar algo novo, algo que fizesse sentido. E aí, bum! Descobri o Python.

1.1. O primeiro "Oi" ao Python

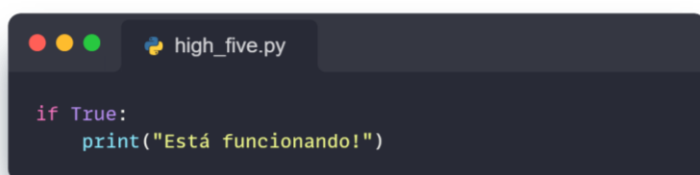
Lembra quando conhecemos o Robin no bar? Foi assim que eu me senti ao encontrar o Python. No começo, você não entende muito bem o que está acontecendo, mas sabe que é especial. O "Hello, World!" é como aquele primeiro "Oi". Parece simples, mas é o começo de uma grande aventura.



```
pilot.py  
  
print("Hello, World!")
```

1.2. O Guia Barney de Atalhos

Barney sempre teve seus truques, seu Playbook. No Python, também temos nossos atalhos. Um dos primeiros truques que aprendi foi a indentação. É tipo um código de bro, mas para o código de verdade. Mantém tudo organizado, como Barney mantém suas táticas.



```
if True:
    print("Está funcionando!")
```



Como eu Conheci as Variáveis



Como Eu Conheci as Variáveis

Bom, crianças, agora que vocês já disseram "Oi" para o Python, vamos falar sobre variáveis. Lembra como o Marshall era sempre constante e confiável? As variáveis são assim também. Elas guardam informações para você, tipo Marshall guardando segredos.

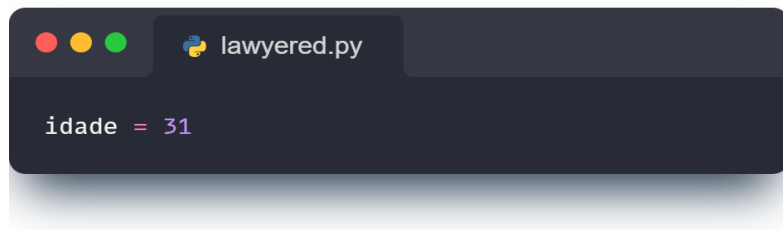
2.1. Criando suas próprias variáveis

Assim como o Marshall sempre teve uma resposta pronta, você pode criar variáveis que guardam informações para quando precisar. É como ter um amigo que sempre sabe onde estão suas chaves.

```
have_you_met_me.py  
  
nome = "Ted"  
idade = 30
```

2.2. Mudando o valor das variáveis

E quando algo muda? Tipo quando Marshall decide se tornar advogado ambiental? Você pode mudar o valor das suas variáveis também. Não é incrível?



```
idade = 31
```



Como eu Conheci os Loops



Como Eu Conheci as Funções

Agora que sabemos o básico, vamos falar sobre funções. As funções são como os momentos épicos que criamos juntos. Lembra do "The Slap Bet"? Cada tapa era uma função bem definida, esperando para ser usada no momento certo.

3.1. Criando suas próprias funções

Vamos criar nossa primeira função. É como planejar um dos encontros do Barney. Você define os passos e depois executa. Simples, mas cheio de estilo.

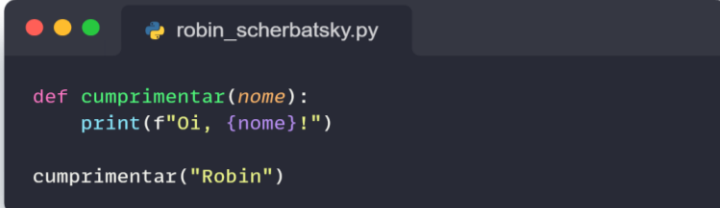
```
robin_scherbatsky.py

def cumprimentar():
    print("Oi, pessoal!")

cumprimentar()
```

3.2. Funções com parâmetros

E quando você quer adicionar algo especial? Tipo quando Lily faz aquele gesto secreto com Marshall? As funções podem ter parâmetros, que são como ingredientes secretos.



```
def cumprimentar(nome):  
    print(f"Oi, {nome}!")  
  
cumprimentar("Robin")
```

04

Como eu Conheci as Funções



Como Eu Conheci os Loops

Ah, os loops. Eles são como nossas noites intermináveis no MacLaren's. Continuam até que algo nos faça parar. São úteis e nos ajudam a repetir tarefas sem ficar entediados, tipo a piada do “Have you met Ted?”

4.1. O loop while

O loop while é como esperar o Marshall escolher uma gravata. Continua até que a condição mude.

```
ducky_tie.py

contagem = 0
while contagem < 5:
    print("Contagem:", contagem)
    contagem += 1
```

4.2. O loop for

O loop for é mais como nossa rotina de bar. Você sabe quantas rodadas vai ter e segue o plano.



```
amigos = ["Ted", "Robin", "Barney", "Lily", "Marshall"]  
for amigo in amigos:  
    print("Oi,", amigo)
```

E assim, crianças, é como eu conheci o Python. A programação, como nossas histórias no MacLaren's, é cheia de surpresas e momentos épicos. Espero que tenham gostado dessa jornada tanto quanto eu. Agora, é hora de vocês criarem suas próprias aventuras no mundo do Python. Como diria Barney: "Épico. Completamente épico."