

Introdução à Programação Python

github.com/kaylani2/iHUB_Python

Kaylani Bochie

iHUB

Conteúdo

- 1 Conceitos Básicos
 - Introdução ao Pensamento Computacional
 - Programação em Linguagens Estruturadas
- 2 Entrada e Saída de Dados
- 3 Estruturas de Controle e Repetição
 - if / else
 - for e while
- 4 Funções, Recursividade e Modularização de Código
- 5 Estruturas de Dados
 - Listas
 - Tuplas
 - Sets
 - Dicionários
- 6 Manipulação de Arquivos
- 7 Programação Orientada a Objetos
- 8 Tratamento de Exceção

- Já usou um computador antes?
- Tem computador em casa com acesso à internet?
- Já programou antes?
- Entende inglês?
- Qual seu objetivo ao aprender a programar?

- Internet Explorer, Firefox;
- Windows Explorer, Microsoft Word;
- iTunes, Windows Media Player;
- Angry Birds, WhatsApp.

Como escrever os programas para que o computador entenda?

Níveis de linguagem

- Linguagem natural;
- **Linguagens de alto nível;**
- Linguagem de montagem (*Assembly*);
- Linguagem de máquina;

High Level Language (HLL)

- Fácil para o programador entender;
- Menos eficiente (memória);
- Simples de "debugar";
- É portátil;
- Independe da plataforma;
- Fácil de manter;
- Precisa de um compilador ou interpretador;

Low Level Language (LLL)

- Fácil para a máquina entender;
- Mais eficiente (memória);
- Difícil de "debugar";
- Não é portátil;
- Depende da plataforma;
- Difícil de manter;
- Precisa de um *assembler*;

```
print ('Hello, World!')
```

```
#include <stdio.h>

int main ()
{
    printf ("Hello, World!\n");
    return 0;
}
```


Assembly

```
global _start

section .text

_start:
    mov rax, 1
    mov rdi, 1
    mov rsi, msg
    mov rdx, msglen
    syscall

    mov rax, 60
    mov rdi, 0
    syscall

section .rodata
    msg: db "Hello, World!", 10
    msglen: equ $ - msg
```

Hierarquia de Dados

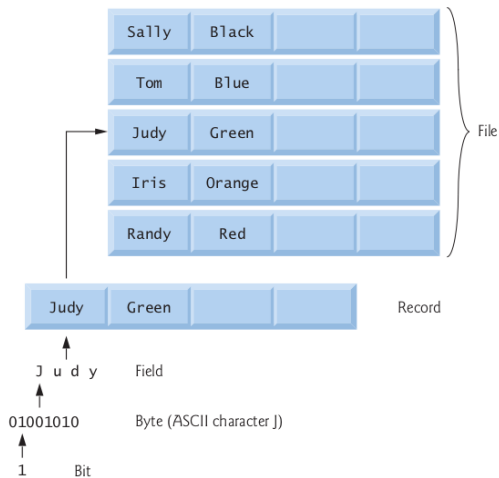


Figura 1: Hierarquia de dados [1].

Linguagens Compiladas X Linguagens Interpretadas

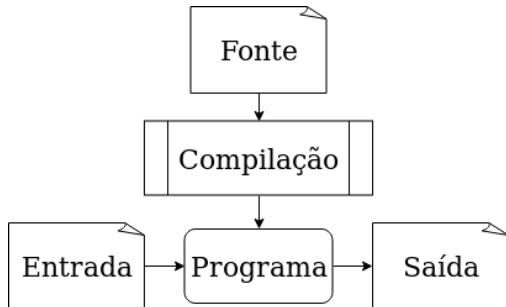


Figura 2: Compiladas

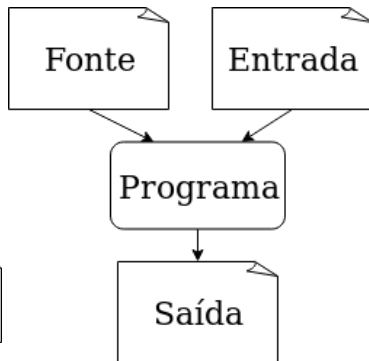


Figura 3: Interpretadas

Paradigmas

- Imperativo:
 - **Procedural** (COBOL, C, Python [2, 3, 4]);
 - **Orientado a objetos** (Python, C++, Java).
- Declarativo:
 - Funcional (Lisp, Python);
 - Lógico;
 - Matemático.

Linguagens multi-paradigmas



Hello, World!



Interagindo com o Programa



Tipos de Dados

- Inteiros (int);
- Reais (float);
- Texto (string);
- Condicionais (boolean, bool);
- Grupos "homogêneos"(arrays, vectors, lists);
- Compostos (dictionary, struct, object).

- Hello, Usuário.
- Calcular a área de um retângulo.
- Calcular o rendimento de um investimento (juros simples).

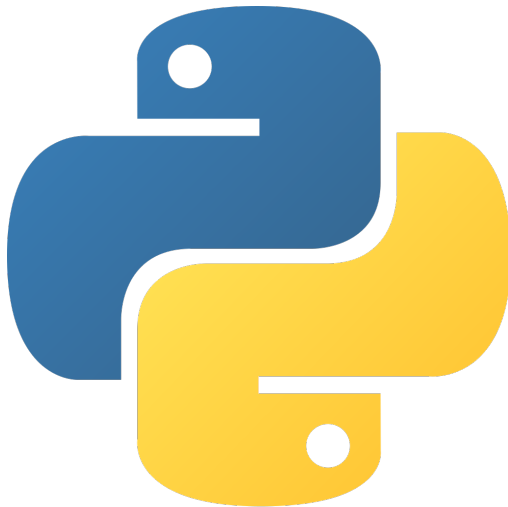


Automate the Boring Stuff with Python, Capítulo 1 - Python Basics [2]

- Compiladores e interpretadores;
- Níveis de linguagem;
- Boas práticas de programação;
- Tipos de dados;
- Solução de problemas.



if / else



- Dada a temperatura, dizer se a sala está muito quente, quente, agradável, fria ou muito fria.
- A partir das notas e faltas, dizer a condição do aluno.



Repetição for e while



Usar os dois laços de repetição!

- Calcular a média de N notas.
- Calcular o fatorial de um número N.



help (tipo)

- help (str)
- len ('string')
- str.upper ('string')
- str.lower ('string')
- str.count (umaString, elemento, inicio, fim)
- str.index ('string', 'i')



Automate the Boring Stuff with Python, Capítulo 2 - Flow Control [2]

● **BOAS PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO!**

- Indentação;
 - Identificadores com nomes descritivos;
 - Consistência;
 - Legibilidade.
- Controle de fluxo.





Escreva uma função que:

- Calcula o fatorial de N utilizando *for*, *while* e recursão.
- Calcula área de um retângulo.
- Calcula o rendimento de um investimento (juros simples).
- Calcula o enésimo termo da Sequência de Fibonacci.
- Calcula a combinação simples de N elementos P a P.

$$C_p^n = n! / p!(n - p)!$$



Automate the Boring Stuff with Python, Capítulo 3 - Functions [2]

Python Cookbook, Capítulo 7 - Functions [2]

● BOAS PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO!

- Escrita de funções;
 - Funções não interagem com o usuário;
 - Modularização de código;
 - Indentação;
 - Identificadores com nomes descritivos (*camelCase*);
 - Consistência;
 - Legibilidade.
-
- Funções;
 - Recursividade:
 - Recursividade:
 - Recursividade...

- **Listas** (*list []*);
 - Vetores e matrizes;
 - Pilhas;
 - Filas;
 - **Tuplas** (*tuple ()*);
 - **Dicionários** (*dict { : }*);
 - **Sets** (*set { }*);
 - Grafos.
- Indexação;
 - Concatenação;
 - Replicação;
 - Iteração;
 - Fatiamento (*slicing*);
 - Métodos.



Escreva uma função que:

- Calcula a média de uma turma, onde a lista recebida pela função contém dicionários do tipo:

```
{'nome': 'Nome do aluno', 'registro': 001, 'notas': [0, 5, 10]}
```

- Identifica o maior elemento de uma lista.
- Remove elementos duplicados de uma lista usando apenas o método `.pop()`.
- Ordena uma lista sem utilizar o método `.sort()`.
- Calcula a soma de todos os números primos até 900000.
- Multiplica duas matrizes.



Python Docs - The Python Tutorial, Capítulo 5 - Data Structures [5]

● **BOAS PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO!**

- Modularização de código;
 - Indentação;
 - Identificadores com nomes descritivos (*camelCase*);
 - Consistência;
 - Legibilidade.
-
- Vetores e matrizes (para dados homogêneos);
 - Dicionários (para dados heterogêneos);
 - Imutabilidade de tuplas;
 - Conjuntos desordenados através de *sets*.

JavaScript Object Notation (JSON)

```
{  
  "id": "108",  
  "info":  
  {  
    "stock": 10,  
    "colors": [  
      "red",  
      "green",  
      "blue"],  
    "price": 40,  
    "location": [3, 120],  
    "available": true  
  }  
}
```


- `f = open ('nome', 'modo')`
- `f.read ()`, `f.readline ()`, `f.write ('string')`, `f.close ()`
- `with open ('nome') as f:`
- *JavaScript Object Notation* (JSON)
 - `json.load (handle)`
 - `json.dump (dict, handle)`

Automate the Boring Stuff with Python, Capítulo 8 - Reading and Writing Files [2]

- **BOAS PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO!**

- Complexidade de algoritmos;
- Manipulação de arquivos;
- Módulos de terceiros.

Objetivo: Abstração

Classes:

- Conceito estendido de estrutura de dados;
- Além de organizar dados, oferecem funções de manipulação;
- Encapsulamento;
- Programador não manipula a classe diretamente;
- Elementos públicos e privados;

Objetos

- Instâncias de classes;




- Atributos privados;
- Métodos *set* e *get*;
- Construtor padrão;
- Testes de validade (*set*);
- Template???








Trabalho Final!




 P. Deitel and H. Deitel, *C++ How to Program*.
Pearson, 9 ed., 2014.

 D. Beazley and B. K. Jones, *Automate the Boring Stuff with Python*.
William Pollock, 2015.

 L. Ramalho, *Fluent Python*.
O'Reilly Media, Inc., 2015.

 D. Beazley and B. K. Jones, *Python Cookbook*.
O'Reilly Media, Inc., 2013.

 P. S. Foundation, "The python tutorial; python 3.7.5rc1
documentation." <https://docs.python.org/3/tutorial/>, 2019.
Acessado em 13/10/2019.

