1 もくじ

- Pythonの実行
- Hello, world!
  - print関数について
- 変数
  - 変数を作る
- 型
  - 今回学ぶ型の種類
- 数値型
  - 概要
  - int型と四則演算
  - int型の上限
  - 小数点の扱い
  - 複素数
  - 累乗, ルート
  - 代入演算
  - 比較演算
  - intとbit演算
- ブール値
  - 概要
  - ブール値とブール演算
- シーケンス型
  - 概要
  - list(リスト)型の説明
- マッピング型
  - 概要
  - 辞書(dict)の作り方/呼び出し方
  - 辞書の順序
- 変数確保の仕組み

2 Pythonの実行

Pythonの実行方法は

1. ファイルを読み込み, それを逐次実行していく方法
2. 対話形式で1文ずつ実行していく方法

の二つがあります.

1では `.py` ファイルを作成し, `$ python file_name.py` のように読ませます.
2では `$ python` と入力すると, 対話モードに入り, 逐次実行できるようになります.

3 Hello, world!

まずは最初に `"hello, world!"` を表示していきましょう.
C言語なら以下のとおりです.

```
#include <stdio.h>


void main(void) {
    printf("hello, world!\n");


    return;
}
```

次にPythonで書いていきます. (作成環境上, pythonだけ結果を出力していきます.)

```
print("hello, world!")
```

```
hello, world!
```

このようにPythonでは `main` 関数を利用する必要がありません.
また, 標準出力関数 `print` は末尾に改行が入るので `\n` を入れる必要がありません.

ただ, このように平らな土地にプログラムを書いていくと, 個人的にスコープが汚れていくのが許せないので,
以下のような書き方をしていきたいと思います.

```
def main():
    print("hello, world!")
```

```
if __name__ == '__main__':
    main()
```

```
hello, world!
```

以降, このようにmain関数を作ってそこで主にプログラムを書く形式を取っていきます.
(なぜこのような書き方をするかは後で詳しく説明します.)

print関数について

print関数を今後良く使っていくと思うので, 使い方を少しだけ補足します.

改行について

「末尾に改行が入る」と言いましたが, オプションで変えられます.

```
print("hoge", end="")
print("fuga", end="$$")
print("piyo", end="卍")
```

```
hogefuga$$piyo卍
```

引数 `end` には文章の末尾に置く文字を選択できます.
末尾に改行が入っているのは引数 `end` にデフォルトで `\n` が入っているためです.

表示できるもの

以下のように `,` で区切って渡せば, それらが半角スペース1つ文間隔で表示されます. 引数の型は文字列だろうと数字だろうと配列だろうと, いい感じに表示してくれるので安心して渡していきます.

```
print(3, "hoge", 3.4 + 1.2, [3, 4, 5])
```

```
3 hoge 4.6 [3, 4, 5]
```

4 変数

変数を作る

作成するプログラム

- 整数値 `10` を入れる変数を作成する.
- 小数値 `8.2` を入れる変数を作成する.
- 文字列 `"hoge"` を入れる変数を作成する.
- 最後にそれらを表示する.

C言語での実装

```c
int     val1 =     10;
double  val2 =    8.2;
char   str[] = "hoge";

printf("%d, %lf, %s\n", val1, val2, str);
```

pythonでの実装

```python
val1 = 10
val2 = 8.2
string = "hoge"

print(val1, val2, string)
```

```
10 8.2 hoge
```

と書ける. `;` は必要ないです.

Pythonの変数宣言は型を指定する必要がない.
また, 以下のように変数への値の再代入において, 変数と入れる値が同じ型かどうかを気にする必要がない.

```
a = 10;     print(a)
a = 3.2;    print(a)
a = "hoge"; print(a)
```

```
10
3.2
hoge
```

ちなみに, `;` で区切ることで, 1行に複数の命令を書ける.

5 型

今回学ぶ型の種類

Pythonではあまり型を気にする必要がないのですが, 一応かる一く触れておきます.

- 数値型
  - int
  - float
  - complex
- ブール型
- シーケンス型
  - list
  - tuple
  - 文字列
- マッピング型
  - dict

他にもいろいろありますが, 以上の型は最低限覚えておきましょう.
それぞれについてC言語との違いに触れつつ見ていきます.

6 数値型

概要

ここでは数値型の説明と, それらの演算について説明します.
数値型は以下の3つです.

- int
- float
- complex

int型と四則演算

作るもの

- a = 10, b = 3とする.
- $a + b$ を表示
- $a - b$ を表示
- $a \times b$ を表示
- $a \div b$ の商, 剰余を表示
- $a \div b$ を小数で表示

C言語なら

```c
int a = 10, b = 3;


printf("和 = %d\n", a + b);
printf("差 = %d\n", a - b);
printf("積 = %d\n", a * b);
printf("(商, 剰余) = (%d, %d)\n", a / b, a % b);
printf("小数 = %lf\n", (double)a / b);
```

Pythonなら

```python
a = 10; b = 3
```

```
print( "和 =", a + b )
print( "差 =", a - b )
print( "積 =", a * b )
print( "(商, 剰余) = ({}, {})".format(a//b, a % b))
print( "小数 =", a / b)
```

```
和 = 13
差 = 7
積 = 30
(商, 剰余) = (3, 1)
小数 = 3.3333333333333335
```

`/` の演算が少し異なります. C言語では, `int / int` 3^5 = 243
3^(1/3) = 1.44225は `int` で出るため, 商が出ます. しかし, Pythonでは `/` は余りを出さずに割る演算なので小数点までです.
もしPythonで賞を出したいときは `//` を使います.

ちなみに型は以下のように見れる.

```
a = 10
print( a.__class__.__name__ )
```

```
int
```

もちろん `int` 型

int型の上限

作るもの

- `99999999999999999999` を変数にいれ, 表示する.

C言語なら

intだと余裕でオーバーフローしそうなので `long int` を利用してみる.

```
long int a = 99999999999999999999;
printf("%ld\n", a);
```

出力結果

```
7766279631452241919
```

結局オーバーフローします.

Pythonなら

```
a = 99999999999999999999
print( a )
```

```
99999999999999999999
```

ふつーに表現できる(オーバーフローしない).
Pythonではint型なら表現の限界がない. (一応, メモリ確保できうる最大限という制約はあるけど)

```
a = 999999999999999999999999999999999999999999999999999999
print( a )
```

```
999999999999999999999999999999999999999999999999999999
```

すごい👏

小数点の扱い

作るもの

- 小数点の四則演算

- 1.99999999999999を変数に入れ, 表示する.

C言語

Python

```
a = 2.3; b = 3.4
print( "a + b ->", a + b )
print( "a - b ->", a - b )
print( "a * b ->", a * b )
print( "a / b ->", a / b )

print()
print( 1.9999999999999999 )
```

```
a + b -> 5.699999999999999
a - b -> -1.1
a * b -> 7.819999999999999
a / b -> 0.676470588235294

2.0
```

Pythonの小数点数の型は `float` のみで, C言語でいう `double` であり, デフォルトで倍精度を保証している.
もちろん, こちらは表現の限界がある. そのため, 先ほどのように表現限界が来て `2.0` となる.

ちなみに今回も型を見てみると,

```
a = 12.3
print( a.__class__.__name__ )
```

```
float
```

`float` 型でした.

複素数

やること

複素数の四則演算

C言語だと

かなりめんどくさいのでパス.

Pythonだと

```
a = 3.2 + 4.1j; b = 7.5 + 3.9j


print( "a + b ->", a + b )
print( "a - b ->", a - b )
print( "a * b ->", a * b )
print( "a / b ->", a / b )
```

```
a + b -> (10.7+8j)
a - b -> (-4.3+0.19999999999999973j)
a * b -> (8.010000000000002+43.23j)
a / b -> (0.5596137699412258+0.2556675062972292j)
```

`j` を数値の後ろに足すことで, 虚数の表現が可能.
(数値が先頭にくることで変数ではないと解釈できる.)

この型を見てみると

```
a = 10 + 3j
print( a.__class__.__name__ )
```

```
complex
```

`complex` 型でした.

累乗, ルート

作るもの

1. aに任意の整数を入れる
2. aのN1乗を出力
3. aのN2乗根を出力

C言語では

```c
#include<math.h>
#include<stdio.h>

void main(){
        int a = 3, N1 = 5, N2 = 3;
        printf( "%d^%d = %g\n", a, N1, pow((double)a, N1) );
        printf( "%d^(1/%d) = %g\n", a, N2, pow((double)a, (1.0/N2)) );
}
```

```
3^5 = 243
3^(1/3) = 1.44225
```

Pythonでは

```python
print( 3 ** 5)
print( 3 ** (1/3))
```

```
243
1.4422495703074083
```

Pythonでは煩わしい関数を使わずに `**` でべき乗が表せる.

代入演算

代入演算子は, 特に制作物も思いつかないので, 紹介だけしておきます.
代入演算子は `a = a（演算子）n` のような演算をより簡潔に書くための演算子です.
`a = a（演算子）n` は `a（演算子)= n` のように書き直すことができます.

```
a = 10


a += 12;  print(a) # ( a += 12) <-> ( a = a + 12 )
a %= 3;   print(a) # ( a %= 3 ) <-> ( a = a % 3 )
a /= 3.4; print(a) # ( a /= 3.4) <-> ( a = a / 3.4 )
a *= 2;  print(a)  # ( a *= 2) <-> ( a = a * 2 )
```

```
22
1
0.29411764705882354
0.5882352941176471
```

比較演算

各数値同士を比較し, その結果をbool値(`True` か `False` の二値)で返す演算です.

演算例	`True` なら
a `==` b	a が b と等しい
a `!= b`	a が b と等しくない
a `<` b	a が b より小さい
a `>` b	a が b より大きい
a `<=` b	a が b 以下

演算例	`True` なら
a `>=` b	a が b 以上
a `<>` b	a が b と等しいくない
a `is` b	a が b と等しい
a `is not` b	a が b と等しくない
a `in` b	a が b の中に含まれる
a `not in` b	a が b の中に含まれない

```
a = 10; b = 23; print( a > b , a < b )
a = 10; b = 10; print( a >= b , a <= b )

a = 10; b = 20; print( a == b, a != b )
```

```
False True
True True
False True
```

intとbit演算

たぶんmplをいじる上では必要ないので省略します.

7 ブール値

概要

ブール値(`True` と `False` の二値)を取る型である `ブール値` について説明します.

ブール値とブール演算

作るもの

- 整数変数a, b, cを作成

- `a > b` , `b > c` , `c > a` を表示
- `a > b` , `b > c` の `and` , `or` 演算を行い, 表示する
- `c > a` の `not` 演算を行い, 表示する

C言語

```
int a = 3, b = 4, c = 2;

printf( "a > b = %d, b > c = %d, c > a = %d\n", a > b, b > c, c > a );
printf( "a > b && b > c = %d\n", a > b && b > c );
printf( "a > b ¦¦ b > c = %d\n", a > b ¦¦ b > c );
printf( "!(c > a) = %d\n", !(c > a) );
```

```
a > b = 0, b > c = 1, c > a = 0
a > b && b > c = 0
a > b ¦¦ b > c = 1
!(c > a) = 1
```

C言語にはブール型というものがなく, 比較演算の結果が偽なら `0` , 真なら `0以外` (主に1)となっている.

Python

```
a = 3; b = 4; c = 2

print( "a > b =", a > b, "b > c =", b > c, "c > a =", c > a);
print( "a > b and b > c =", a > b and b > c )
print( "a > b or b > c =", a > b or b > c )
print( "not (c > a) =", not ( c > a) )
```

```
a > b = False b > c = True c > a = False
a > b and b > c = False
```

```
a > b or b > c = True

not (c > a) = True
```

各演算の対応は以下のように成っている.

演算内容	C言語	Python
and演算	`&&`	`and`
or演算	`||`	`or`
否定	`!`	`not`

8 シーケンス型

概要

とりあえず, 以下のものだけわかっておけば問題ないと思います.

型の名前	内容	C言語で言うと
list	いくつかの要素を内包したミュータブルなオブジェクト	型はなんでもOKなmalloc不要の配列
tuple	listのイミュータブル版	
文字列		

また, この回に関しては演習が少し作成しづらいので, 文章だけの説明になります.
`for` 文のところで嫌という程使うので安心してください.

list(リスト)型の説明

C言語の配列をめっちゃくちゃ柔軟にしたみたいなやつ.
各要素のアクセスはC言語と同様.
(またあとで説明しますが, アクセス方法はシーケンス型なら全て共通している.)

listの作成には `[]` を利用し, 要素を `,` で区切って表現していく.

```
a = ["hoge", "fuga", "piyo"]

print(a, a[0], a[1], a[2])
```

```
['hoge', 'fuga', 'piyo'] hoge fuga piyo
```

違う型の混在もできるし, ネストもできる.

```
a = ["hoge", [1, 2], [[3, 4], [5, 6]]]
print(a[0])
print(a[1], a[1][0], a[1][1])
print(a[2])
print(a[2][0], a[2][0][0], a[2][0][1])
print(a[2][1], a[2][1][0], a[2][1][1])
```

```
hoge
[1, 2] 1 2
[[3, 4], [5, 6]]
[3, 4] 3 4
[5, 6] 5 6
```

もちろん各要素の変更も可能

```
a = ["hoge", [1, 2], [[3, 4], [5, 6]]]
a[2] = "fuga"
print(a)

a[1][1] = "piyo"
print(a)
```

```
['hoge', [1, 2], 'fuga']
['hoge', [1, 'piyo'], 'fuga']
```

tuple(タプル)型の説明

誤解を恐れず言うのであれば, リストの各要素の書き換え/追加/削除等の変更操作が不可能になったもの. `()` でくくって表現する.

```
a = ("hoge", [1, 2], [[3, 4], [5, 6]])
print(a)
```

```
('hoge', [1, 2], [[3, 4], [5, 6]])
```

置き換えができないとはいったが, 要素自体の変更ができないだけで, その要素自体がミュータブル(書き換え可能)なら, 要素の要素が変わるのは問題ない.

```
a = ("hoge", [1, 2], [[3, 4], [5, 6]])
# a[0] = 2 や a[1] = 10 などは不可だけど…
a[1][0] = 99

print(a)
```

```
('hoge', [99, 2], [[3, 4], [5, 6]])
```

文字列

文字列は文字単位の集まりと考えられ, シーケンス型の1つである.

`""` (ダブルクオーテーション)か `''` (シングルクオーテーション)で囲うことで, 文字列を表現できる.

```
print( "OK\n牧場" )
```

```
OK
牧場
```

二つに機能的な差はないので, 使い分けとしては文字列中に `"` や `'` を使うかどうかである. 片方が登場する場合はもう片方を文字列の囲みに利用すれば良い.

```
print( " ' はシングルクオーテーション" )
print( ' " はダブルクオーテーション' )
```

```
 ' はシングルクオーテーション
 " はダブルクオーテーション
```

また, `""" ~~ """` のようにダブルクオーテーション3つでヒアドキュメントという機能が使える. これは囲った文字列をそのまま取り込むもので, 改行も一度に取り込めるので, 複数の改行がある時に便利(かもしれない).

```
str = """私は今
呼吸をして
いるかもしれない.
やっぱりしてない
かもしれない."""
print(str)
```

```
私は今
呼吸をして
いるかもしれない.
やっぱりしてない
かもしれない.
```

シーケンス型のアンパック

シーケンス型のように連続した要素を持つものを, 分解していくつかの変数へ代入する操作を `アンパック` という.

```
a, b, c = [30, 50, 70]
print(a, b, c)


a, b, c = ("hoge", 30, 3.14)
```

```
print(a, b, c)


a, b, c = "get"
print(a, b, c)
```

```
30 50 70
hoge 30 3.14
g e t
```

また, シーケンスの要素数と, 左辺の代入対象の変数の数は一致しないといけない.

シーケンスと演算子

```
# 演算子 * => 複製
a = [1, 2, 3] * 3
b = (1, 2, 3) * 2
c = "abc" * 4
print(a)
print(b)
print(c)

print()

# リスト/タプルと演算子 + => 結合
a = [1, 2, 3] + [4, 5, 6]
b = (1, 2) + (3, 4)
c = "abc" + "def"
print(a)
print(b)
print(c)
```

```
[1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3]
(1, 2, 3, 1, 2, 3)
abcabcabcabc

[1, 2, 3, 4, 5, 6]
(1, 2, 3, 4)
abcdef
```

ちなみに, シーケンスの先頭 `*` をつけると, シーケンスを分解し, 要素を全て取り出すことができる.

```
a = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]
print(a)
print(*a) # 以下の文と同じになる.
print(a[0], a[1], a[2], a[3], a[4], a[5], a[6])

print()

a = (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7)
print(a)
print(*a)
```

```
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]
1 2 3 4 5 6 7
1 2 3 4 5 6 7

(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7)
1 2 3 4 5 6 7
```

シーケンス型における要素へのアクセス方法(1つの要素)

C言語と同じような感じで取ってこれる.
ちなみに一番後ろの要素は `-1` でとれ, 以降 `-2` , `-3` でとってこれる.

```
a = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
print( a[5], a[2] )
print( a[-1], a[-3] )
```

```
6 3
9 7
```

シーケンス型における要素へのアクセス方法(スライスの利用)

`[start:end:step]` というもの(`スライス`)を使い, 0個以上の要素をかなり柔軟に取ってくることができる.

- start => 取ってきたい最初の位置 (デフォルト `0`)
- end => 取ってきたい最後の位置+1 (デフォルト `シーケンスの要素数`)
- step => 何個おきに取ってくるか (デフォルト `1`)

基本的な使い方は以下の通り.

```
a = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
print( a[3:6] )         # 1つおき
print( a[1:6:2] )   # 2つおき
```

```
[4, 5, 6]
[2, 4, 6]
```

また, `start` は省略するとデフォルト値 `0` を取り, `end` は省略するとデフォルト値 `シーケンスの要素数` を取るため, 以下のような書き方もできる.

```
a = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
print( a[:] )       # 全て
```

```
print( a[5::2])
print( a[::2])
```

```
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
[6, 8]
[1, 3, 5, 7, 9]
```

`step` には負の数を持ってくることができるため, 逆順も可能.

```
a = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
print( a[7:2:-1] )
```

```
[8, 7, 6, 5, 4]
```

また, 単一の要素を選択するときと同様に, `start` / `end` に負の数を選択することができ, 後ろの要素から選択することも可能.

```
a = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12]
print( a[2:-2:3] )
```

```
[3, 6, 9]
```

ちなみに範囲外をスライスの範囲にしていると

```
a = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
print( a[12:40:3])
```

```
[]
```

空のシーケンスが得られる.
値の参照のときとは違い, スライスの取得の際はエラーが出ないので覚えておくと役に立つ.

シーケンスのネスト

シーケンス内にシーケンスを入れることができ, その値を参照する場合 `[]` を連ねて書く.
外側の要素から内側の要素を選んでいく感じで `[]` を連ねていく.

```
a = ["0", "1", ["2-0", "2-1", ["2-2-0", "2-2-1"]], "4", ["5-0", "5-1"]]
print(a[0])
print(a[2], "@", a[2][0], "@", a[2][1])
print(a[2][2], "@", a[2][2][0], "@", a[2][2][1])
```

```
0
['2-0', '2-1', ['2-2-0', '2-2-1']] @ 2-0 @ 2-1
['2-2-0', '2-2-1'] @ 2-2-0 @ 2-2-1
```

9 マッピング型

概要

マッピング型はハッシュ可能なオブジェクトをキーとして, 任意のオブジェクトを特定できるもの.
いまのところマッピング型は `dict` しかないので, マッピング型= `dict` という認識で良いと思います.

辞書(dict)の作り方/呼び出し方

`{key1:value1, key2:value2 …}` という感じで作る.

`key` を入れることで `value` が呼び出されるようになっており, `key` はハッシュ可能でなければならないので, 他の `key` と重複してはいけない. (`value` は重複可)

```
dictionary = {10: 30, "hoge":4.4, 3.4:"fuga"}


print(dictionary[10])
print(dictionary["hoge"])
print(dictionary[3.4])
```

```
30
4.4
fuga
```

辞書の順序

Python3.7以降では, 辞書の要素の順番を保持するようになっている(らしい)
(以前までは順番を保持しておらず, 順序が実行のたびに変わっていた.)

10 変数確保の仕組み

余談になりますが, C言語での変数のメモリ確保の挙動とPythonでの挙動を見ていきたい思います.
ひょっとしたらむしろこんがらがるだけなので, 飛ばしたければ飛ばしても大丈夫です.

作成中…