

SEMANA PYTHON PISTA

*Seja disputado pelo
mercado e comece
ganhando 5x mais!*

APOSTILA 4

★ DALTON PEIXOTO ★



Pesquisas como da StackOverflow, TIOBE, GitHub e Jetbrains dizem que o Python está para se tornar a linguagem mais popular do mundo!



O Python cresce cada vez mais no mundo todo, sendo uma das linguagens mais utilizadas, requisitadas, amadas e bem pagas.

Devido a alta demanda por profissionais e a grande versatilidade de uso, as vagas estão pagando cada vez melhor.

PYTHON NA MÍDIA



A A REDE **itmídia** ▾

COMPUTERWORLD
FROM IDG

Home > Carreira

Do desenvolvimento de websites ao controle de espaçonaves: conheça o Python

Comparado a outras linguagens, Python é simples e fácil de aprender porque requer sintaxe única que enfatiza a legibilidade

Guilherme Lima*

22/02/2021 às 18h30

Python poderá vencer o Java como a linguagem mais popular

07/10/2020 Por Edivaldo Brito

Os dados do Índice TIOBE de outubro de 2020 indicam que o Python poderá vencer o Java como a linguagem mais popular. Confira as informações e entenda.



NOTÍCIAS VÍDEOS CORONAVÍRUS EDITORIAS ▾ MOTO LOUNGE

se(self):

NOTÍCIAS

Análise de dados é a principal aplicação de Python, aponta pesquisa

Redação | 07 de maio de 2020



Olhar Digital > Notícias > Python dispara entre as capacidades mais procuradas em vagas de emprego

NOTÍCIAS PRO

Python dispara entre as capacidades mais procuradas em vagas de emprego

Renato Santino | 22 de novembro de 2019

Por que usar Anaconda para Python/ R?

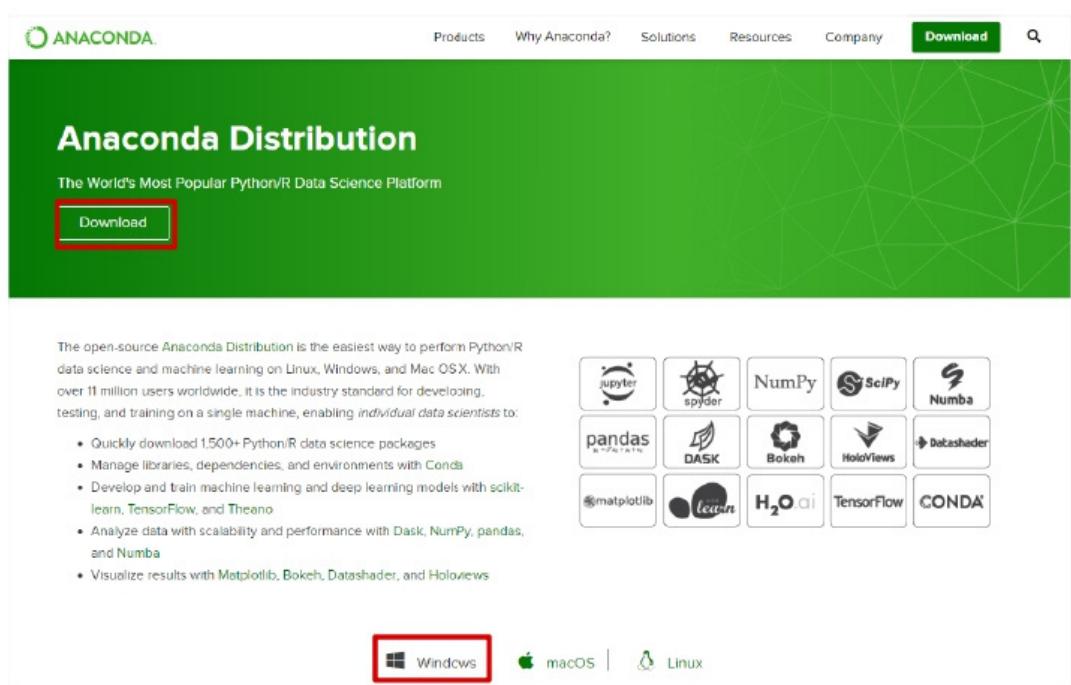
O **Anaconda Distribution** de código aberto é a maneira mais fácil de realizar ciência de dados e aprendizado de máquina em Python / R no Linux, Windows e Mac OS X. Com mais de 11 milhões de usuários em todo o mundo, é o padrão da indústria para desenvolvimento, teste e treinamento. uma única máquina, permitindo que os cientistas de dados individuais :

O Anaconda é um **gerenciador de pacotes**, um gerenciador de ambiente, uma distribuição de dados científicos do Python / R e uma coleção de [mais de 1.500 pacotes de código aberto](#) .

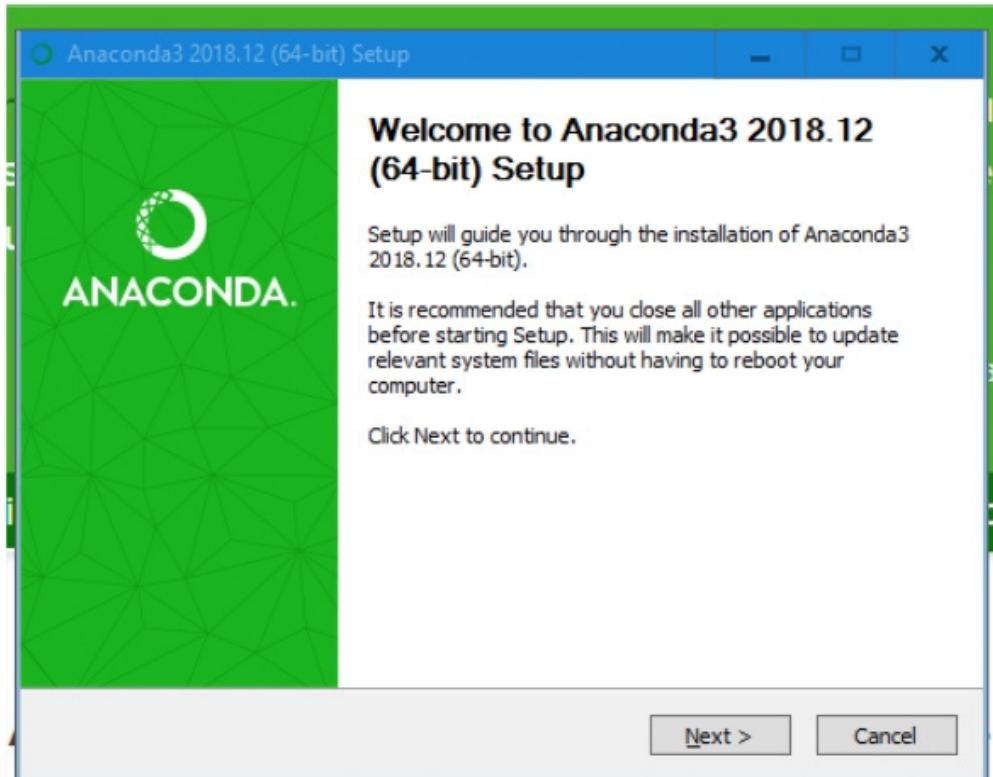
O Anaconda é **gratuito** e fácil de instalar.

Instalação:

1. Baixe o instalador do Anaconda no próprio site da distribuidora.
<https://www.anaconda.com/products/individual#Downloads>
2. Selecione a versão "**Graphic Installer**" se for instalar em um Windows ou Mac
3. Clique em Download para baixar e duas vezes no instalador para iniciar.

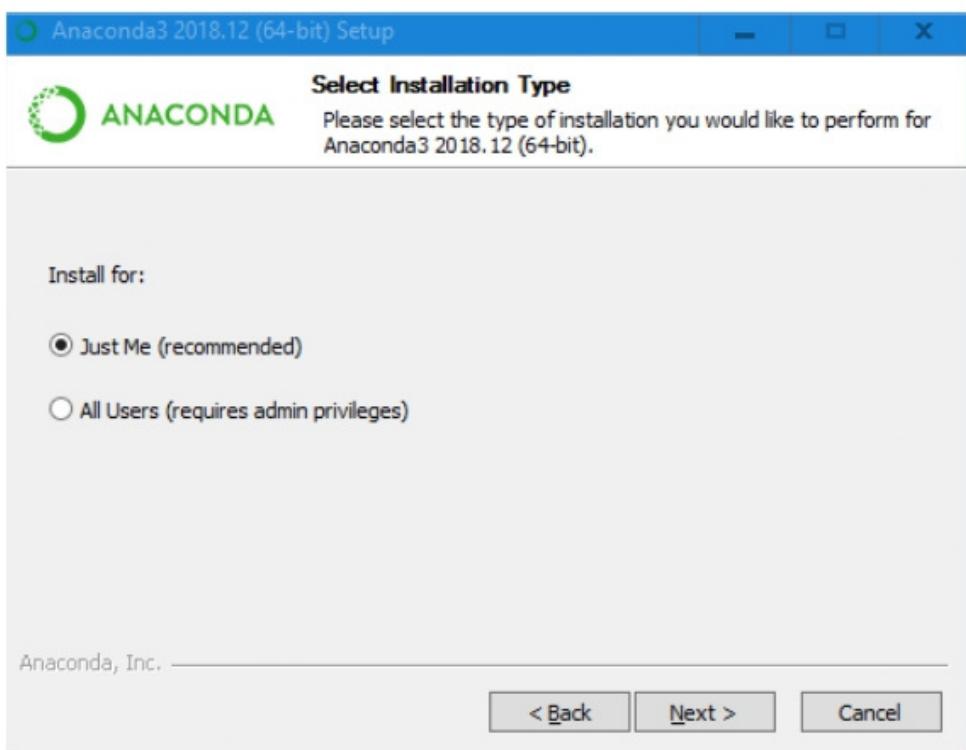


Com o instalador aberto você verá uma janela parecida com essa.
Clique em **Next**

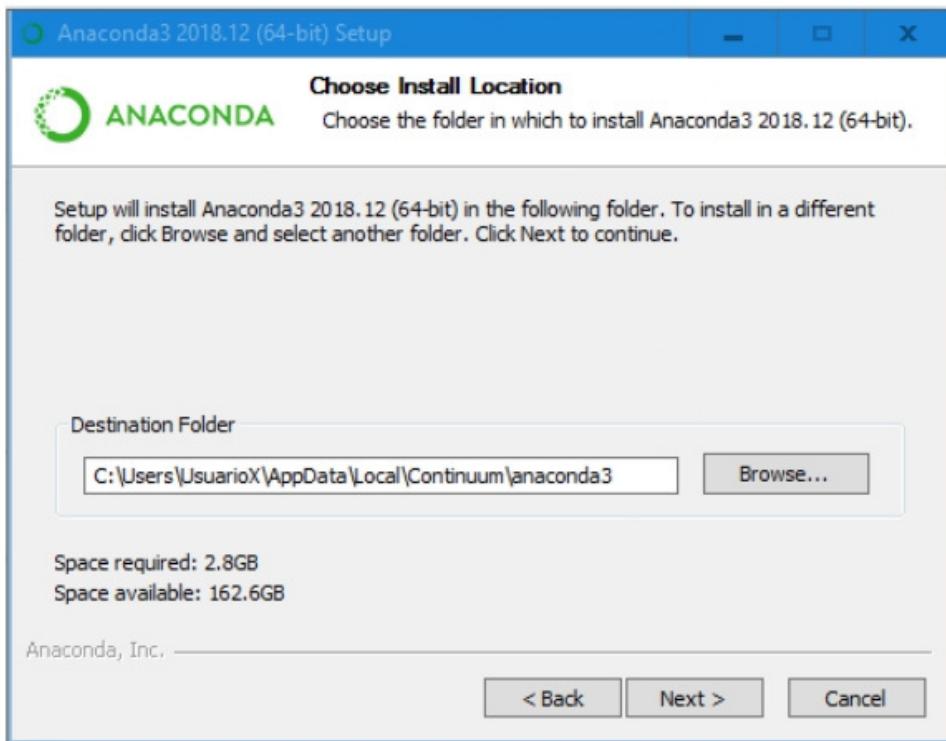


Leia os termos de licenciamento e clique em "Concordo".

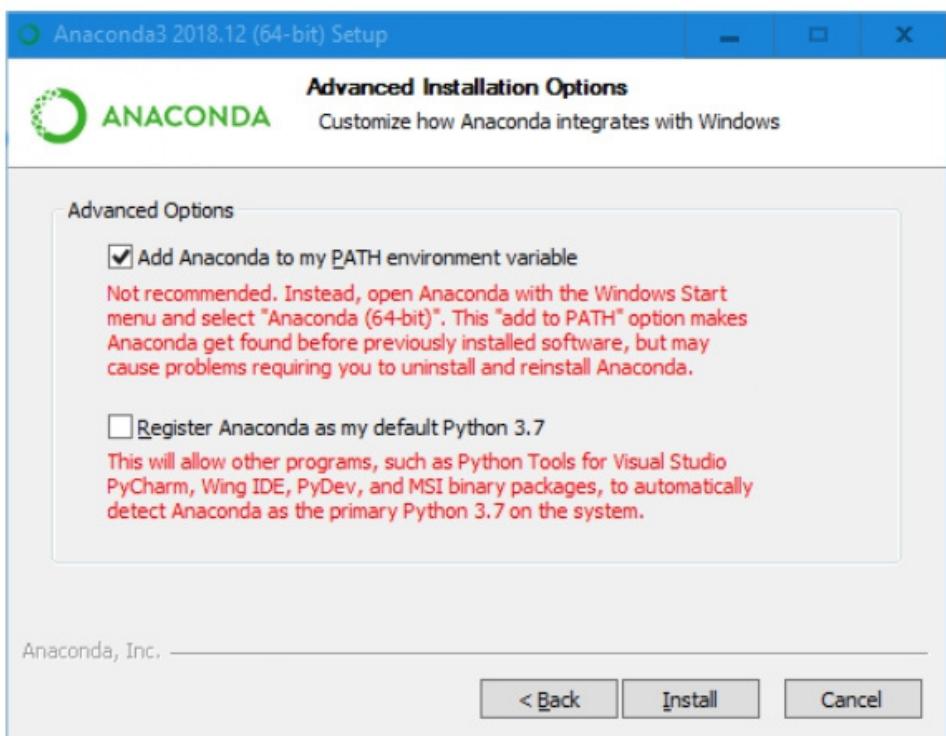
Selecione uma instalação para o "**Just Me**", a menos que você esteja instalando para todos os usuários (o que requer privilégios de administrador do Windows) e clique em **Next**.



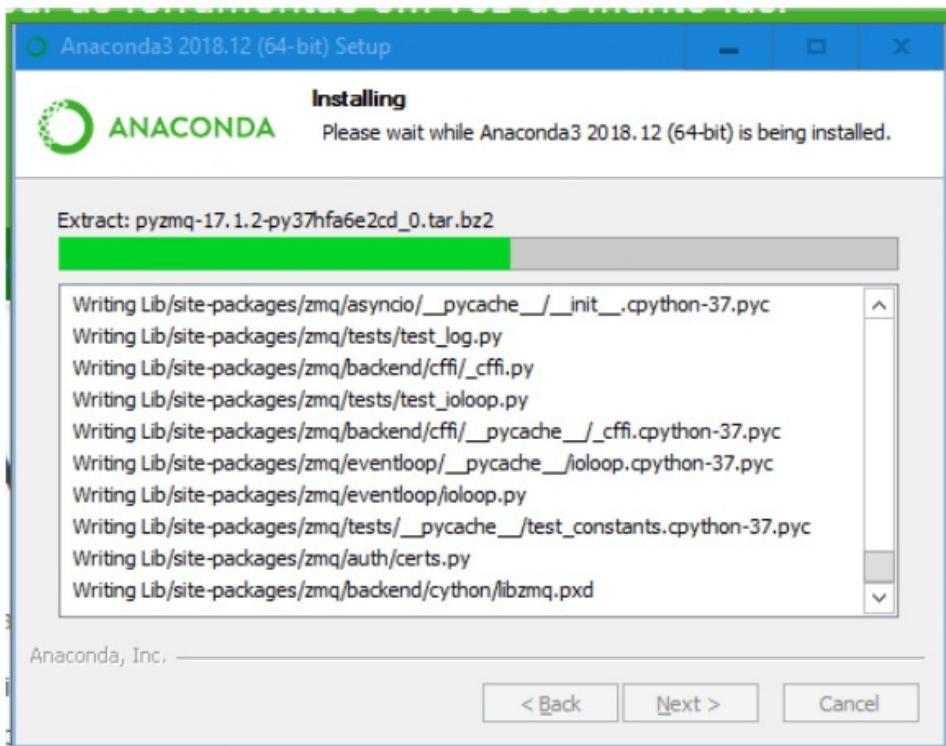
Selecione uma pasta de destino para instalar o Anaconda e clique no botão Next.



Dica importante: marque a caixa em que pergunta se você deseja adicionar o Anaconda ao Path do seu Sistema Operacional. Isso será muito útil quando você quiser instalar outras bibliotecas facilmente.

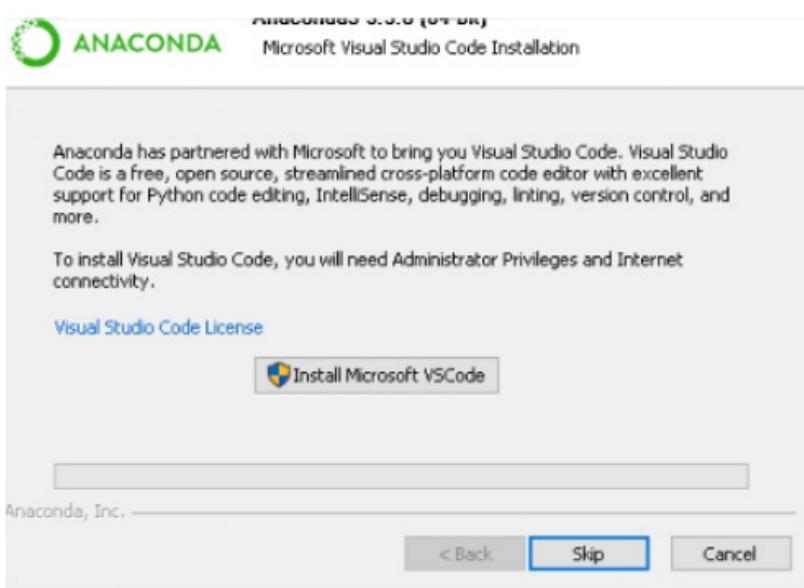


Clique no botão Instalar. Se você quiser assistir os pacotes que o Anaconda está instalando, clique em Mostrar Detalhes e aguarde alguns minutos.



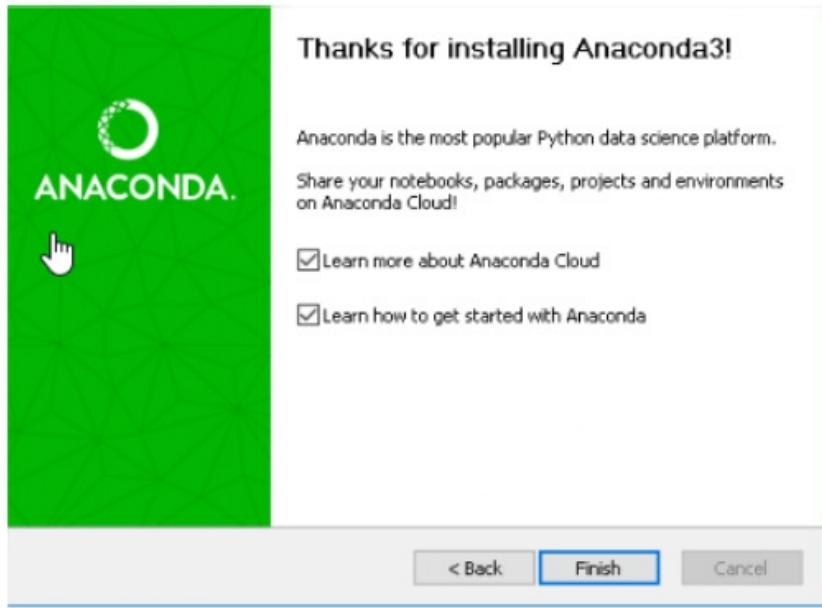
Após o término clique no botão **Next**.

Opcional: Para [instalar o VS Code](#), clique no botão Instalar o Microsoft VS Code. Após a conclusão da instalação, clique no botão **Avançar**.



Caso não precise, clique no botão Ignorar.

Após uma instalação bem-sucedida, você verá a caixa de diálogo ***"Obrigado por instalar o Anaconda"***



Parabéns você realizou uma instalação bem sucedida do Anaconda!!!

Bora colocar a mão na massa!

Veja algumas das vantagens de instalar o Anaconda.

- Mais de [200 pacotes](#) são instalados automaticamente com o Anaconda.
- Mais de 2000 pacotes adicionais de código aberto (incluindo R) podem ser instalados individualmente a partir do repositório do Anaconda com o comando `conda install`
- Milhares de outros pacotes estão disponíveis no [Anaconda Cloud](#).
- Você pode baixar outros pacotes usando o comando instalado com o Anaconda. [Os pacotes pip](#) fornecem muitos dos recursos dos pacotes conda e, em alguns casos, podem funcionar juntos. No entanto, a preferência deve ser instalar o pacote conda, se estiver disponível.`pip install`

Calculadora de IMC

```
# Importação do módulo
import tkinter as tk
from tkinter import Button, Frame, Label, Entry

# Função que calcula o IMC
def calcula_imc():
    imc = float(peso.get()) / float(altura.get()) ** 2
    resultado['text'] = f'0 seu IMC é {imc}'

# Cria uma instância de Tk
janela = tk.Tk()

# Cria um frame para armazenar nossos elementos
frame = Frame(janela, padx=40, pady=40).grid(column=1, row=1)

# Cria um Label com uma mensagem fixa na tela do APP
Label(frame, text='Para saber seu IMC digite os valores abaixo',
      pady=40).grid(column=1, row=1, columnspan=2)

# Cria o campo de digitação para capturar o peso do usuário
Label(frame, text='Qual o seu peso (kg)?').grid(column=1, row=2)
peso = Entry(frame)
peso.grid(column=2, row=2)

# Cria o campo de digitação para capturar a altura do usuário
Label(frame, text='Qual a sua altura (m)?').grid(column=1, row=3)
altura = Entry(frame)
altura.grid(column=2, row=3)

# Botão que irá chamar a função "calcula_imc"
# e exibir a mensagem final para o usuário
Button(frame, text='Calcular', command=calcula_imc).grid(column=2, row=4)
resultado = Label(frame)
resultado.grid(column=1, row=5, columnspan=2)

# Define o título do APP
janela.title('Calculadora de IMC')

# Executa o programa gerando o APP
janela.mainloop()
```

Jokenpo

```
# Importa o módulo
import tkinter as tk
from tkinter import LabelFrame, Button, Label, PhotoImage
import random

# Funções atribuidas a cada botão
def escolheu_pedra():
    jokenpo(escolha_usuario='pedra')

def escolheu_papel():
    jokenpo(escolha_usuario='papel')

def escolheu_tesoura():
    jokenpo(escolha_usuario='tesoura')

# Função que verifica a jogada do usuário e retorna
# quem foi o vencedor da partida!
def jokenpo(escolha_usuario):
    escolha_computador = random.choice(['pedra', 'papel', 'tesoura'])

    if escolha_usuario == escolha_computador:
        mensagem = f'''
        Você: {escolha_usuario.upper()}
        Eu: {escolha_computador.upper()}

        Resultado: EMPATE!
        '''

    elif (escolha_usuario == 'pedra' and escolha_computador == 'tesoura') \
        or (escolha_usuario == 'papel' and escolha_computador == 'pedra') \
        or (escolha_usuario == 'tesoura' and escolha_computador == 'papel'):
        mensagem = f'''
        Você: {escolha_usuario.upper()}
        Eu: {escolha_computador.upper()}

        Resultado: VOCÊ GANHOU!
        '''

    else:
        mensagem = f'''
        Você: {escolha_usuario.upper()}
        Eu: {escolha_computador.upper()}

        Resultado: EU VENCI!
        '''

    resultado.config(text=mensagem)
```

Jokenpo

```
# Cria uma instância de Tk
janela = tk.Tk()

# Cria um LabelFrame para armazenar os elementos
frame = LabelFrame(janela, text='Qual você escolhe?', padx=10, pady=10)
frame.pack()

# Define os ícones que serão usados nos botões
icone_pedra = PhotoImage(file='imagens/pedra.png')
icone_papel = PhotoImage(file='imagens/papel.png')
icone_tesoura = PhotoImage(file='imagens/tesoura.png')

# Cria os botões com o ícone e a escolha do usuário em cada jogada
Button(frame, text='Pedra', command=escolheu_pedra, image=icone_pedra,
       compound=tk.LEFT).grid(column=1, row=1)
Button(frame, text='Papel', command=escolheu_papel, image=icone_papel,
       compound=tk.LEFT).grid(column=2, row=1)
Button(frame, text='Tesoura', command=escolheu_tesoura, image=icone_tesoura,
       compound=tk.LEFT).grid(column=3, row=1)

# Cria um Label que irá exibir o resultado da partida
resultado = Label(frame, pady=10, padx=10, justify=tk.LEFT)
resultado.grid(column=0, row=2, columnspan=3)

# Define o título do APP
janela.title('Pedra, Papel e Tesoura')

# Define as medidas da janela do APP
janela.geometry("500x200+700+200")

# Executa o programa gerando o APP
janela.mainloop()
```

COMO EMITIR O CERTIFICADO

Manual com o passo a passo para gerar o certificado de participação na Semana Pythonista.

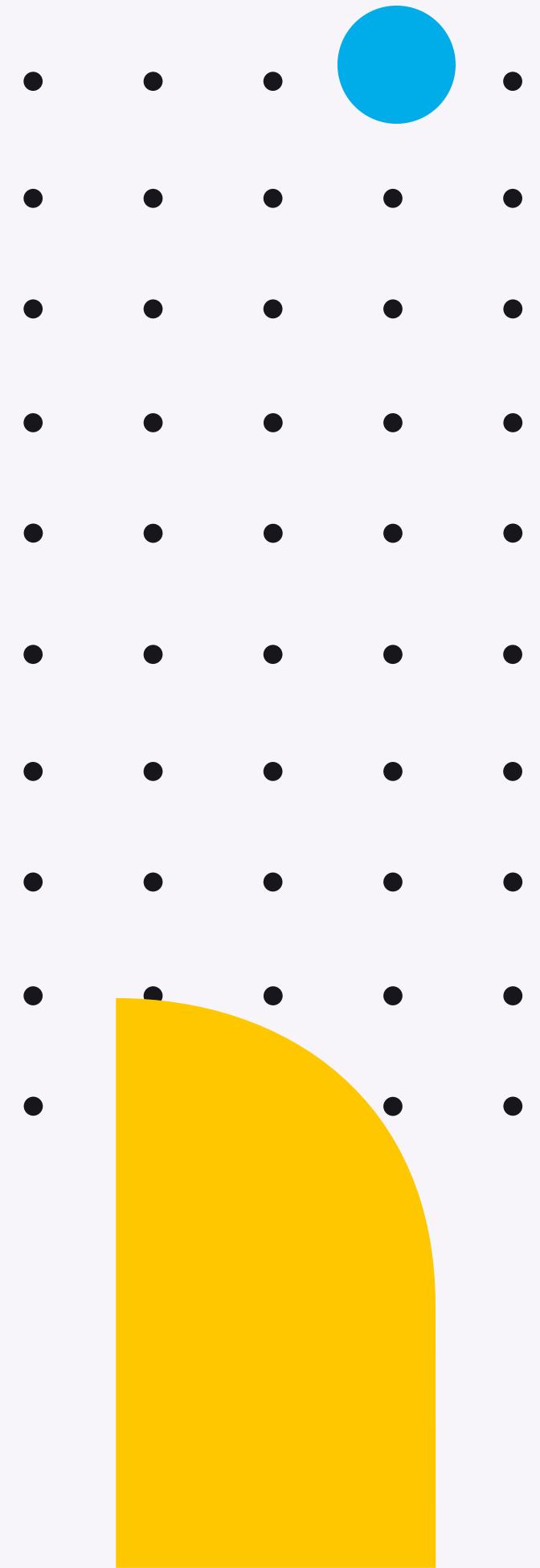


PASSO 1

Acesse [esse link](#) e clique em "Realizar Inscrição".



Disponível em: <https://www.even3.com.br/semanapythonista/>



PASSO 2

Preencha o formulário a seguir com seu **Nome** e **Email**.

Dados do participante

Inscrição nº 1 - Inscreva-se!

Nome completo

Email

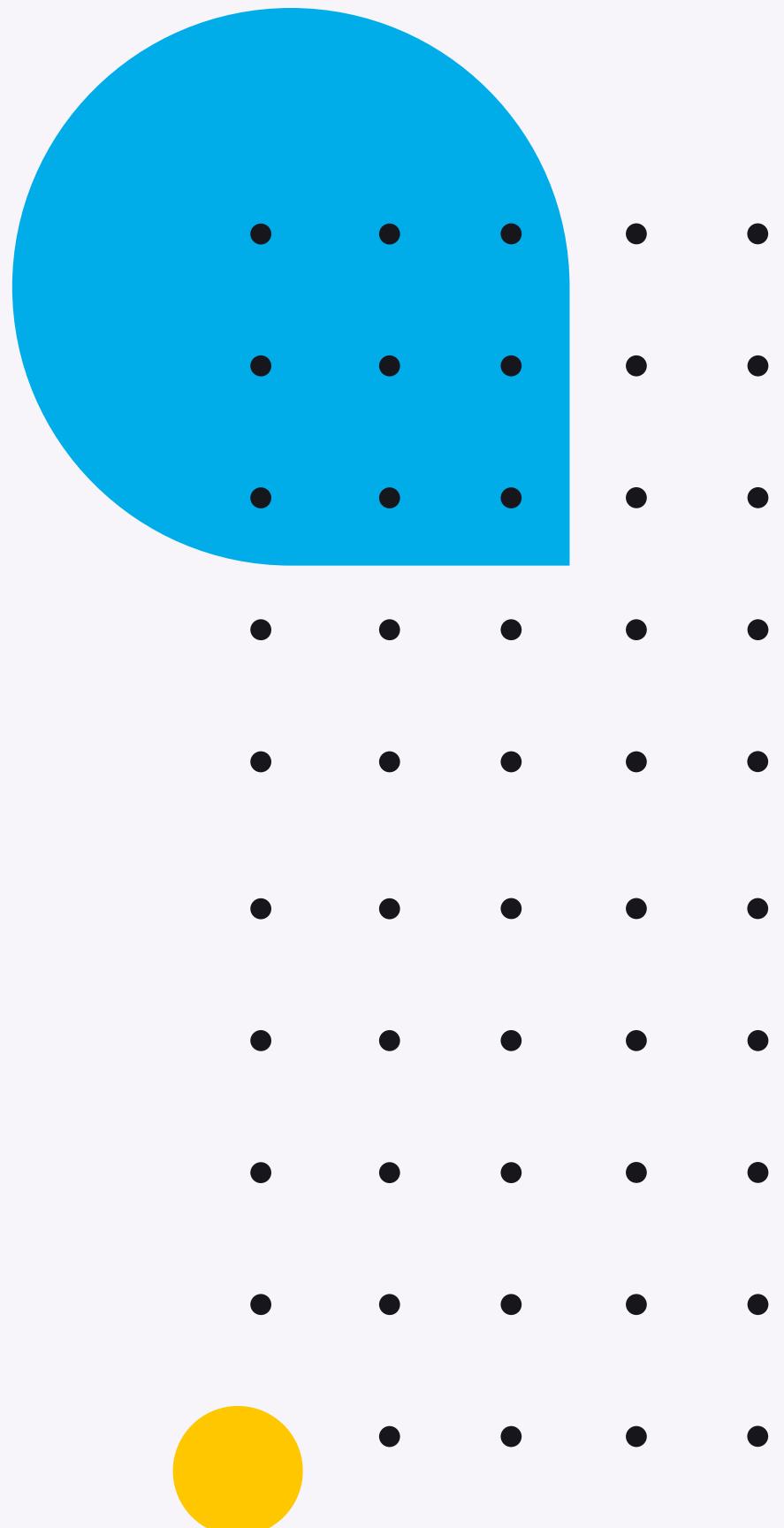
 Confirmar email
 Confirmar email

Continuar →

Depois clique em "**Concluir Inscrição**".

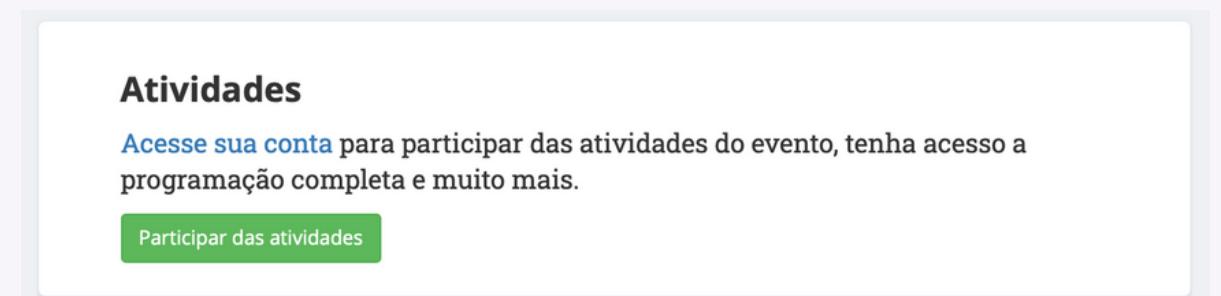
Voltar

✓ Concluir inscrição



PASSO 3

Pronto! Agora basta clicar em participar das atividades.



Se você não tiver conta na **Even3** então basta fazer agora:

CRIAR CONTA

País
Brasil

Nome completo
Nome completo
Este nome será utilizado em todos os documentos emitidos pela plataforma

Email
Email Pessoal

Senha
Senha

✓ CRIAR CONTA

This is a registration form titled 'CRIAR CONTA'. It has four main input fields: 'País' (Country) set to 'Brasil', 'Nome completo' (Full Name) with placeholder 'Nome completo' and a note 'Este nome será utilizado em todos os documentos emitidos pela plataforma' (This name will be used in all documents issued by the platform), 'Email' with placeholder 'Email Pessoal', and 'Senha' (Password) with placeholder 'Senha'. At the bottom is a green button labeled '✓ CRIAR CONTA'.

PASSO 4

Agora clique na sessão **Certificados** e faça o download do seu certificado em **Download do Certificado**.

The screenshot shows a digital platform interface with a sidebar on the left and a main content area on the right.

Sidebar (Left):

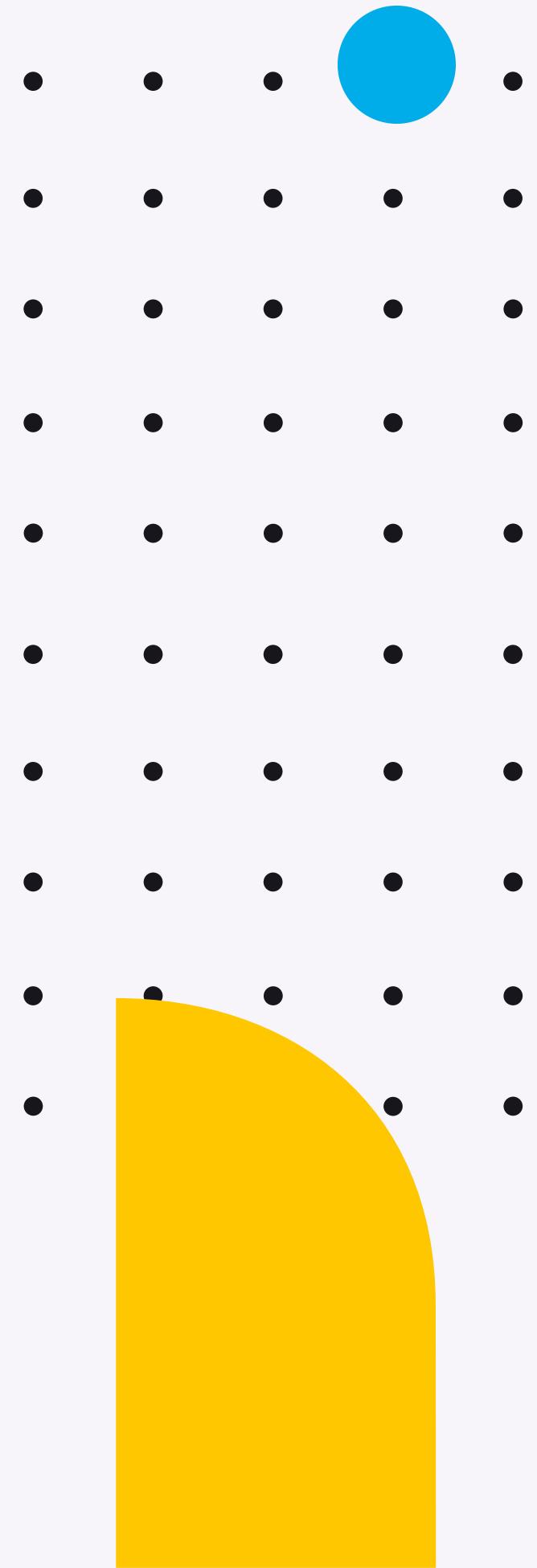
- Início
- Inscrições
- Programação
- Transmissão Online
- Certificados** (highlighted with a blue border)

Main Content Area (Right):

Certificados

TÍTULO	AÇÃO
Certificado de Participação	 Download do Certificado

Em caso de dúvidas ou certificados faltando,
entre em [contato com a organização](#)



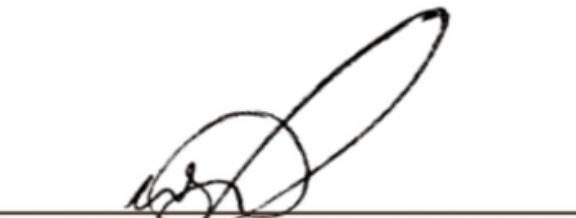
Compartilhe nas redes e marque o Programador Aventureiro



O Programador Aventureiro certifica que

DALTON MELO

concluiu com êxito a Semana Pythonista,
realizada no período de 01/01/1900 até
01/01/1900, com carga horária de 8 horas.



DALTON PEIXOTO
(Instrutor)

Verifique o código de autenticidade 5873709.5573770.7.3.346451884644546 em
<https://www.even3.com.br//documentos>

SIGA-NOS NAS REDES SOCIAIS

Clique no ícone para ser redirecionado:



YouTube

Aqui eu compartilho vídeos com muito conteúdo para ajudar você a conquistar seus objetivos o mais rápido possível.



Blog

Este é o portal de conteúdo, você vai encontrar diversos artigos passo a passo com estratégias para seu desenvolvimento pessoal na programação sobre diversas linguagens.



Instagram

Aqui eu compartilho imagens dos meus bastidores, do meu dia a dia, pequenos vídeos com dicas etc.



Facebook

Aqui você verá sempre a atualização das postagens do blog, comentários e engajamento dos meus alunos, fotos e dicas rápidas de programação.