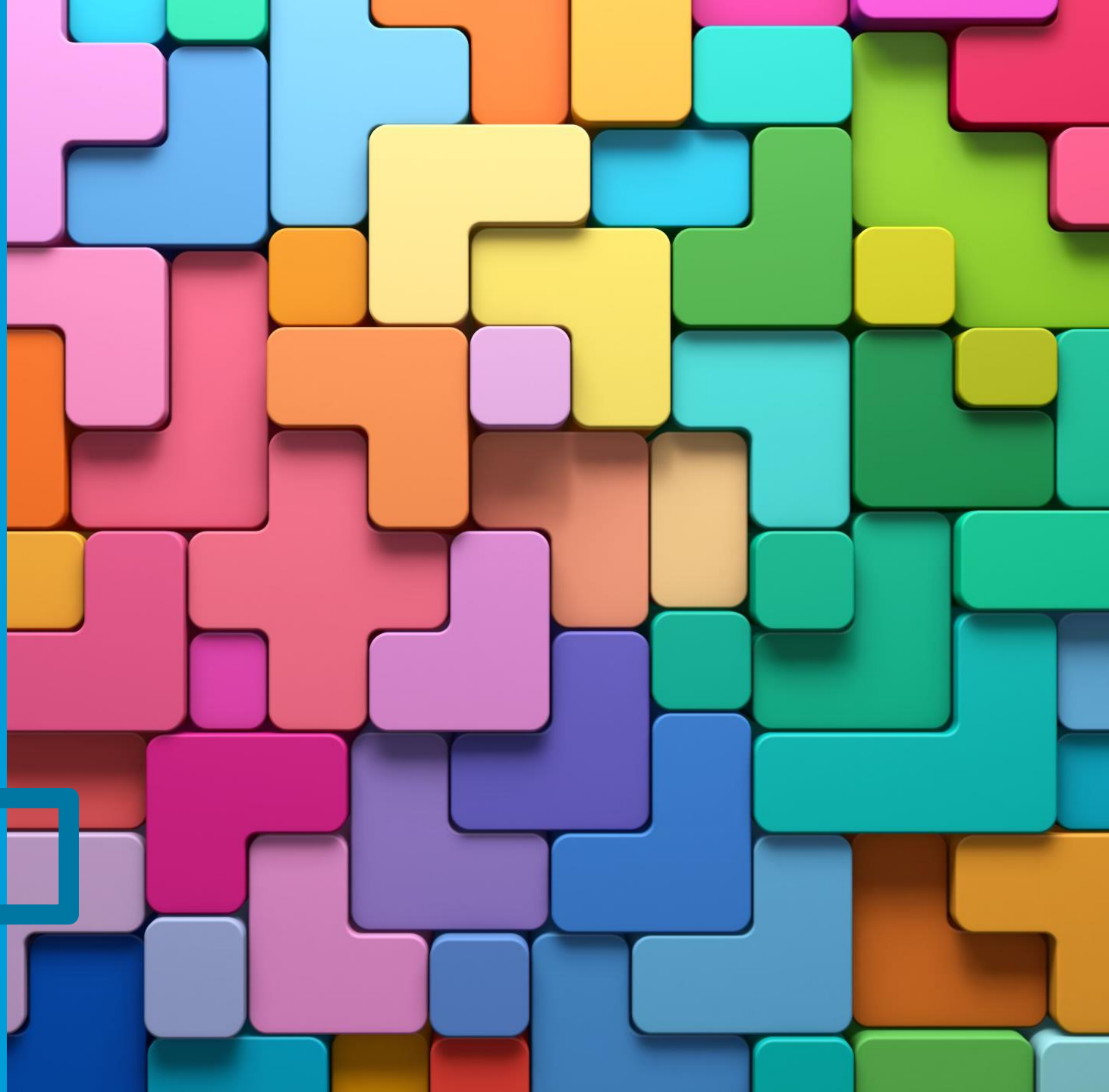


Bibliografía

Angela Marcela Vargas
Jorge Andres Buitrago

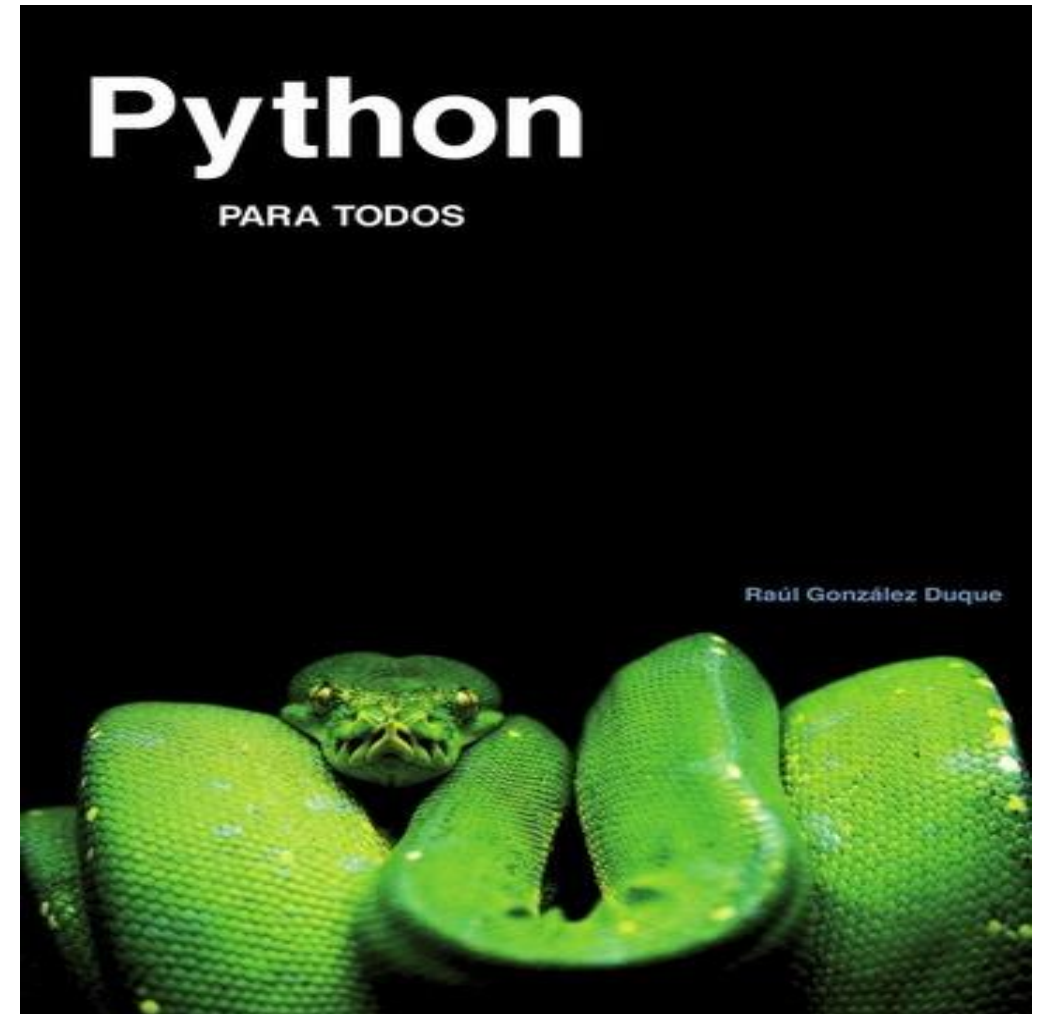


Python Para Todos

Raul Gonzales Duque

Es Un Libro tutorial de programación en Python desde 0 a avanzado, el cual se puede descargar gratuitamente, si bien fue publicado en 2011.

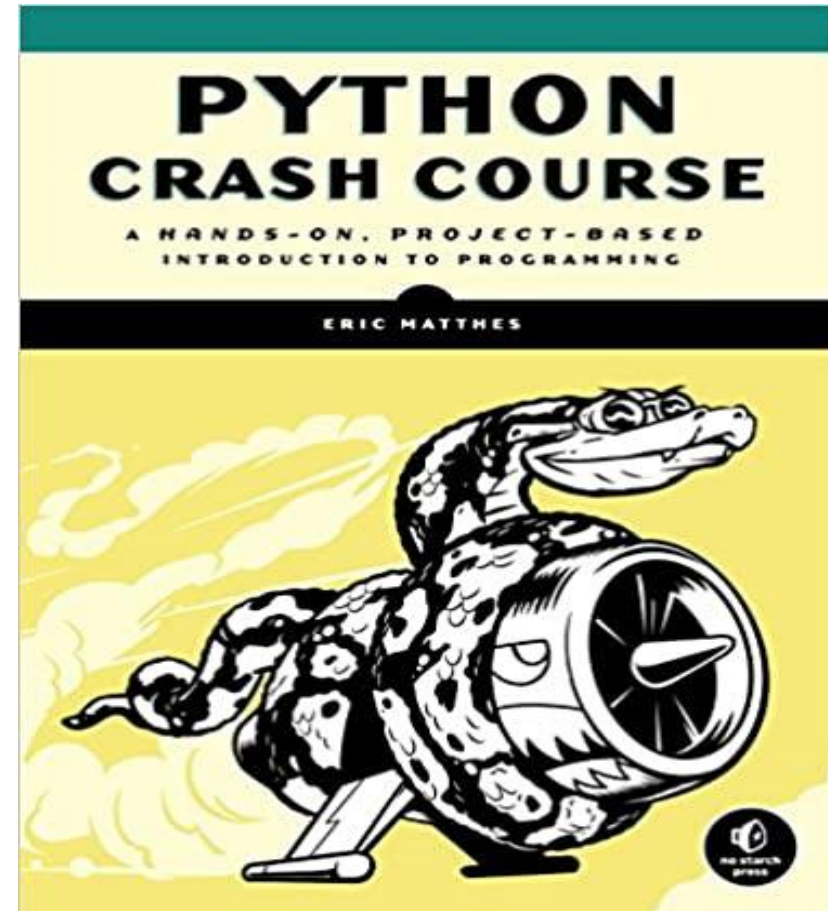
En su primera edición, es un tutorial acorde para quienes inician dentro del lenguaje Python, donde se dedica un capítulo al manejo de bases de datos, manipulación de API, si bien requiere conocimientos básicos de lenguaje SQL, hace una revisión a las formas de integración de Python con diferentes lenguajes y APIs para la administración, lectura y escritura de bases de datos



Python Crash Course

Eric Matthes

- Escrito por Eric Matthes un profesor de ciencias y matemáticas, quien se a dedicado a escribir e investigar sobre los beneficios de las plataformas de código abierto en la educación.
- Es una introducción rápida, que promete al lector poder en corto tiempo realizar trabajos de programación manipulación e investigación utilizando código Python.
- En su primera parte trata conceptos básicos de programación, como listas, diccionarios, clases y bucles, con la ventaja de tener ejercicios prácticos con código claro para cada uno de los temas.
- Para su segunda parte tiene como atractivo la profundización y uso de los conocimientos adquiridos a través del desarrollo y programación de juegos con con ejercicios prácticos, lo cual hace mas llamativo el lenguaje de programación para quienes se inican en este mundo



Inventa tus propios juegos de computadora con Python

Al Sweigart


- Es un Libro para personas que nunca han programado, tiene la particularidad que cada uno de los temas los explica a través de creación de juegos, donde se explica paso a paso y con su respectivo código como partir desde 0 hasta finalmente tener como resultado un juego a través de Python, haciendo mas interesante la inmersión en el lenguaje desde niños hasta adultos que sin experiencia en programación.
- Capítulo 2 - La Consola Interactiva
- Capítulo 3 - Escribiendo Programas
- Capítulo 4 - Adivina el Número
- Capítulo 5 - Chistes
- Capítulo 6 - Reino de Dragones
- Capítulo 7 - Usando el Depurador
- Capítulo 8 - Diagramas de Flujo
- Capítulo 9 - El Ahorcado





Aprenda a Pensar Como un Programador

"Allen Downey, Jeffrey Elkner, Chris , Meyers"

- Así como el propio Python surgió de la academia, este libro surge de los intereses académicos de los autores y bajo la premisa del desarrollo colaborativo lo colaborativo.
 - ¿Porque Python? Porque es mas divertido.
 - Pensar como lo hacen los científicos informáticos
 - La habilidad mas importante de un científico de datos es la Solución de Problemas
- 

Aprenda a Pensar Como un Programador

con Python

Aprende SQL en un fin de Semana

Antonio Padial Soler

¿A quien va dirigido?

¡A cualquier persona que sepa utilizar mínimamente un ordenador!

“¿Estás desarrollando una web y quieres utilizar MySQL para almacenar información? ¿estás estudiando y se te atraganta la asignatura de base de datos? ¿quieres aprender SQL para mejorar tu currículum o dar un giro a tu vida laboral? o ¿símplemente tienes curiosidad por conocer este lenguaje y sus posibilidades? A todos vosotros bienvenidos, habéis dado con el libro adecuado.”

Antonio Padial Solier

