

Introdução a Python

1 O QUE É?

É UM SISTEMA QUE SIMPLIFICA O PROCESSO DE EXPERIMENTAÇÃO COM MODELOS DE APRENDIZADO DE MÁQUINA, OFERECENDO UMA INTERFACE UNIFICADA PARA VÁRIAS BIBLIOTECAS E FACILITANDO A COMPARAÇÃO DE RESULTADOS.

2 QUEM CRIOU?

GUIDO VAN ROSSUM, UM PROGRAMADOR HOLANDÊS, EM 1991. ELE COMEÇOU A TRABALHAR NO PYTHON NO FINAL DOS ANOS 80 E CONTINUOU A LIDERAR O DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM POR MUITOS ANOS.

3 OBJETIVOS

- SIMPLICIDADE,
- LEGIBILIDADE
- VERSATILIDADE
- EFICIÊNCIA
- ACESSIBILIDADE PARA UMA AMPLA GAMA DE APLICATIVOS DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE.

4 O QUE O TORNA ESPECIAL

SINTAXE SIMPLES, AMPLA COMUNIDADE E VERSATILIDADE EM DIFERENTES ÁREAS DE DESENVOLVIMENTO.

7 ONDE DEVEMOS VER EM AÇÃO

PYTHON É USADO EM UMA VARIEDADE DE ÁREAS, INCLUINDO DESENVOLVIMENTO WEB, ANÁLISE DE DADOS, APRENDIZADO DE MÁQUINA, AUTOMAÇÃO DE TAREFAS, DESENVOLVIMENTO DE JOGOS, APLICATIVOS DE DESKTOP, APLICATIVOS MÓVEIS E CIÊNCIA/ENGENHARIA.

5 DEFINIÇÃO DE BUILT-IN

"BUILT-IN" REFERE-SE A RECURSOS OU FUNCIONALIDADES INTEGRADAS DIRETAMENTE EM UMA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO, DISPONÍVEIS SEM A NECESSIDADE DE INSTALAR BIBLIOTECAS ADICIONAIS.

6 CURIOSIDADE

- SEU NOME FOI INSPIRADO NA SÉRIE DE COMÉDIA BRITÂNICA "MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS", E NÃO NA SERPENTE. ESSA ESCOLHA RESULTOU EM TERMOS ÚNICOS NA COMUNIDADE PYTHON, COMO "SPAM" E "EGGS".