

# Akademia Pythona

## III Instrukcje i składnia

KN Pythona wita na kursie Pythona.

Plan:

- Wprowadzenie do instrukcji Pythona
- Przypisania, wyrażenia
- Testy if i reguły składni

Hierarchia programow w Pythonie:

- Programy skladaja sie z modulow
- Moduly zawieraja instrukcje
- Instrukcje zawieraja wyrazenia
- Wyrazenia tworza i przetwarzaja obiekty

Instrukcja	Rola	Przykład
Przypisanie	Tworzenie referencji	<code>a, *b = 'dobry', 'zly', 'sredni'</code>
Wywołania	Wykonywanie funkcji	<code>log.write('test')</code>
if/elif/else	Wybor działania	<code>if 'python' in text: print(text)</code>
for/else	Iteracja po sekwencjach	<code>for x in mylist: print(x)</code>
while/else	Ogolne petle	<code>while x &gt; y: print('x &gt; y')</code>
pass	Oznaczenie braku instrukcji	<code>def x(): pass</code>

Instrukcja	Rola	Przykład
<code>break</code>	Wyjście z petli	<code>while True: if input() == 'exit': break</code>
<code>continue</code>	Kontynuacja petli	<code>while True: if skiptest(): continue</code>
<code>def</code>	Funkcje i metody	<code>def add(a, b): return a + b</code>
<code>yield</code>	Funkcje generatora	<code>def gen(n): for i in n: yield i * 2</code>
<code>global</code>	Przestrzenie nazw	<code>x = 'old'; def f(): global x, y; x = 'new'</code>

Instrukcja	Rola	Przykład
nonlocal	Przestrzenie nazw	<pre>def outer(): x = 'old'; def function(): nonlocal x; x = 'n'</pre>
import from	Dostęp do modułów Dostęp do atrybutów	<pre>import sys from sys import stdin</pre>
class	Budowanie klas	<pre>class SubClass(Sup): ... </pre>

Instrukcja	Rola	Przykład
try/except/finally	Przechwytywanie wyjatkov	try:action() except: print('e')
raise	Wywoływanie wyjatkov	raise endSearch(location)
assert	Sprawdzanie w debugowaniu	assert x > y, 'y too small'

Instrukcja	Rola	Przykład
<code>with/as</code> <code>del</code>	Menedzery kontekstu Usuwanie referencji	<code>with open('text.txt') as text: ...</code> <code>del dane[k]</code>



# Historia dwoch if-ow

C:

```
if (x > y) {  
    x = 1;  
    y = 2;  
}
```

# Historia dwoch if-ow

Python:

```
if x > y:  
    x, y = 1, 2
```

# Historia dwóch petli

C:

```
#include<stdio.h>
int main()
{
    int r,c,num;
    r=1;
    while ( r <= 10)
    {
        c=1;
        while(c <= 10)
        {
            num=r*c;
            printf(" %3d",num);
            c=c+1;
        }
        r=r+1;
        printf("\n");
    }
}
```

# Historia dwóch petli

Python:

```
r = 1
while r <= 10:
    c = 1
    while c <= 10:
        num = r * c
        print(num, end=' ')
        c += 1
    r += 1
    print('\n')
```

# Historia dwóch petli

Python:

```
for c in range(10):  
    for r in range(10):  
        print(r * c, end=' ')  
    print('\n')
```

# Co dodaje Python?

```
wiersz naglowka:  
    zagniezdzony blok instrukcji
```

# Co usuwa Python?

Python:

- Nawiasy są opcjonalne
- Koniec wiersza jest koncem instrukcji
- Koniec wiersza to koniec bloku

# Historia dwoch if-ow

C:

```
if (x)
    if (y)
        instrukcja1;
else
    instrukcja2;
```



# Historia dwoch if-ow

Python:

```
if x:
    if y:
        instrukcja1
else:
    instrukcja2
```

# Przypadki specjalne

Wiele instrukcji w jednym wierszu

```
a = 1; b = 2; print(a + b);
```

# Przypadki specjalne

## Instrukcja w wielu wierszach

```
m_list = [111,  
          222,  
          333]
```

# Przypadki specjalne

## Instrukcja w wielu wierszach

```
x = (a + b +  
     c + d)
```

# Przypadki specjalne

Instrukcja w wielu wierszach (niezalecane)

```
x = a + b + \  
    c + d
```

# Przypadki specjalne

Jednowierszowe ciało instrukcji

```
if x > y: print(x)
```

Intstrukcje przypisania:

- Przypisania tworza referencje do obiektow
- Zmienne tworzone sa przy pierwszym przypisaniu
- Przed odniesieniem sie do zmiennych trzeba je najpierw przypisac
- Przypisania niejawne

# Formy instrukcji przypisania

Forma podstawowa

```
x = 'python'
```



# Formy instrukcji przypisania

## Przypisania rozpakowujace krotki i listy

```
low, upp = 'python', 'PYTHON' # krotka  
[low, upp] = ['python', 'PYTHON'] # lista
```

# Formy instrukcji przypisania

## Swap w Pythonie

```
a, b = b, a
```

```
a, b, c = c, a, b # etc...
```

# Formy instrukcji przypisania

## Przypisania sekwencji

```
[a, b, c] = (1, 2, 3)
```

```
(a, b, c) = 'abc'
```

# Formy instrukcji przypisania

## Zaawansowane wzorce przypisywania sekwencji

```
((a, b), c) = ('ab', 'c')  
red, green, blue = range(3)
```

# Formy instrukcji przypisania

## Rozszerzona składnia rozpakowania sekwencji

```
seq = [1, 2, 3, 4]
```

```
a, *b = seq # a = 1, b = [2, 3, 4]
```

```
*a, b = seq # a = [1, 2, 3], b = 4
```

```
a, *b, c = seq # a = 1, b = [2, 3], c = 4
```

```
a, b, *c = seq # a = 1, b = 2, c = [3, 4]
```

# Zaawansowane wzorce przypisywania sekwencji

## Zastosowanie w petli for

```
for (a, *b, c) in [(1, 2, 3, 4), (5, 6, 7, 8)]:  
    print(a, b, c)
```

# Formy instrukcji przypisania

## Przypisania z wieloma celami

```
a = b = c = 1 # wspoldzielona referencja do obiektu
a = b = []
b.append(2) # a, b = ([2], [2])
```

# Formy instrukcji przypisania

## Rozszerzone instrukcje przypisania

```
x = x + y
```

```
x += y # forma rozszerzona
```



# Formy instrukcji przypisania

## Rozszerzone instrukcje przypisania

`x += y`

`x *= y`

`x %= y`

`x &= y`

`x ^= y`

`x <<= y`

`x -= y`

`x |= y`

`x /= y`

`x **= y`

`x // y`

`x >>=y`

# Reguly dotyczace nazw zmiennych

Reguly:

- Skladnia: (znak `_` lub litera) + (dowolna liczba liter, cyfr i znakow `_`)
- Wielkosc liter ma znaczenie (x to co innego niz X)
- Slowa zarezerwowane nie moga byc stosowane

Slowa zarezerwowane:

- False
- None
- True
- and
- as
- assert
- break
- class
- continue

Slowa zarezerwowane:

- def
- del
- elif
- else
- except
- finally
- for
- from

Slowa zarezerwowane:

- global
- if
- import
- in
- is
- lambda
- nonlocal
- not
- or

Slowa zarezerwowane:

- pass
- raise
- return
- try
- while
- with
- yield

## Konwencje:

- nazwy `__*` nie są importowane przy użyciu `'from modul import *'`
- nazwy `__*__` są zdefiniowane przez system i mają specjalne znaczenie dla interpretera
- nazwy `__*` są lokalne dla zawierających je klas
- nazwa `_` zachowuje w sesji interaktywnej wynik ostatniego wyrażenia

Wiecej » PEP8

## Instrukcje wyrażen

```
function(a, b)  
obj.method(a, b, c)  
yield x ** 2
```



## Modyfikacje w miejscu

```
l = [1, 2]
l.append(23)
# vs
l = l.append(4)
# l = None
```

# Testy if i reguły składni

## Ogólny format

```
if <test1>:  
    <instrukcje1>  
elif <test2>:  
    <instrukcje2>  
else:  
    <instrukcje3>
```

## Reguly skladni:

- Instrukcje wykonywane sa jedna po drugiej, o ile nie wskazemy innego sposobu
- Granice blokow i instrukcji wykrywane sa w sposob automatyczny
- Instrukcje zlozone skladaja sie z wiersza naglowka, znaku dwukropka i wcietych instrukcji
- Puste wiersze, spacje i komentarze sa zazwyczaj ignorowane
- Lancuchy znakow dokumentacji sa ignorowane, ale zapisywane i wyswietlane przez narzedzia

# Wyrażenie trojargumentowe if/else

Wyrażenie trojargumentowe if/else

```
x = 1 if test() else 2
```