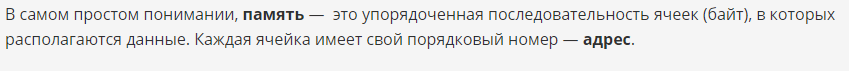
**B2**

В python существуют изменяемые и не изменяемые типы данных. Что будет если попытаться его изменить. Объекты типа словарь и список.

Ладно. Заводим старую шарманку. Переменные…



Хотя так интереснее.. память.



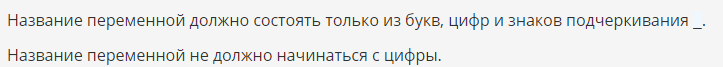


Раньше вот не было переменных, и приходилось запоминать в какой участок памяти было сохранена информация. Переменные появились именно для решения этой проблемы. Хотя в низкоуровневом программировании по прежнему встречается такая работа с памятью.

Закреплю. Переменная – именованная ячейка памяти.

**Да.. да.. да. Оператор присваивания,**

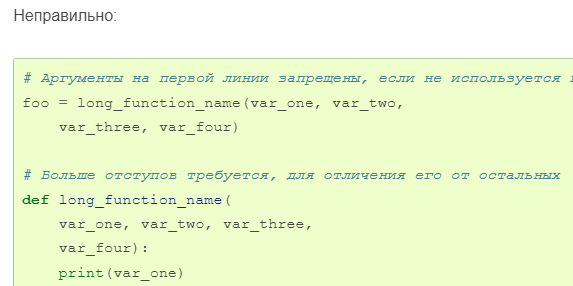
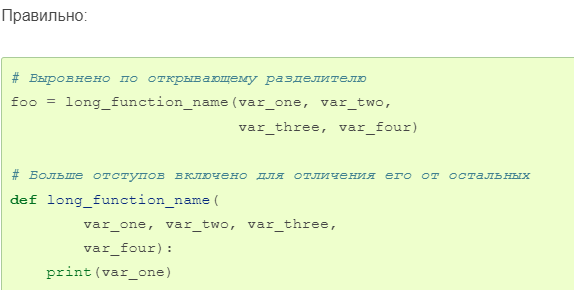
****

****

**Ладно прочитаю это чертово PEP8**

[**https://pythonworld.ru/osnovy/pep-8-rukovodstvo-po-napisaniyu-koda-na-python.html#id17**](https://pythonworld.ru/osnovy/pep-8-rukovodstvo-po-napisaniyu-koda-na-python.html#id17)

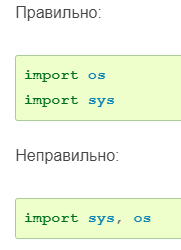
Все же с правилами написания именно в **Python** я не знаком.

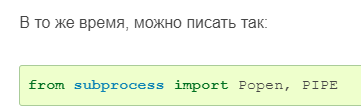


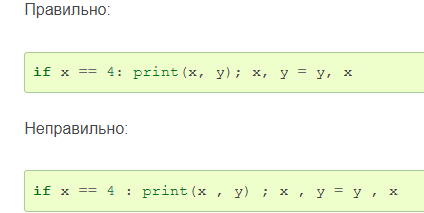
**Ограничьте длину строки максимум 79 символами.**

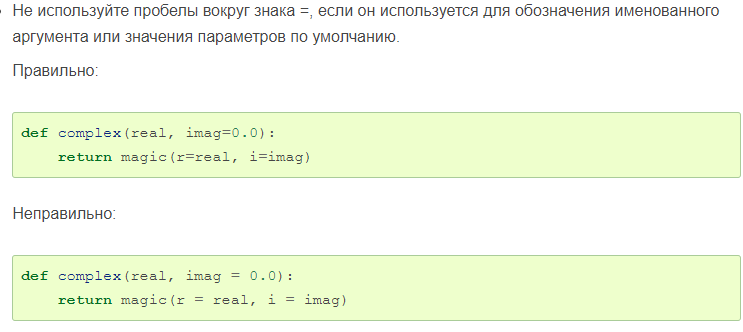
**Отделяйте функции верхнего уровня и определения классов двумя пустыми строками.**

**Определения методов внутри класса разделяются одной пустой строкой.**

****

****

****

****

**Ладно, продолжим.** В Python есть множественное присваивание.



Также можно и поменять значения переменных местами.

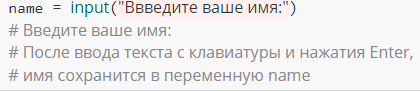


**Функции…**

**Аргументы — это данные, которые необходимы функции для работы.**

**Ввод с консоли, input()**

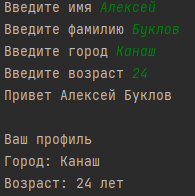
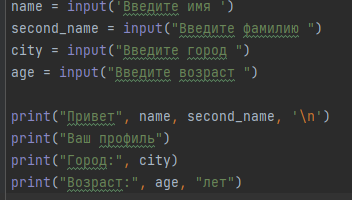
Эта функция для ввода данных. В качестве параметра может принимать текст с подсказкой. После выполнения ожидает нажатия на enter от пользователя.



Возвращает всегда строку, так что если ожидаются числа, то их нужно перед работой преобразовать.

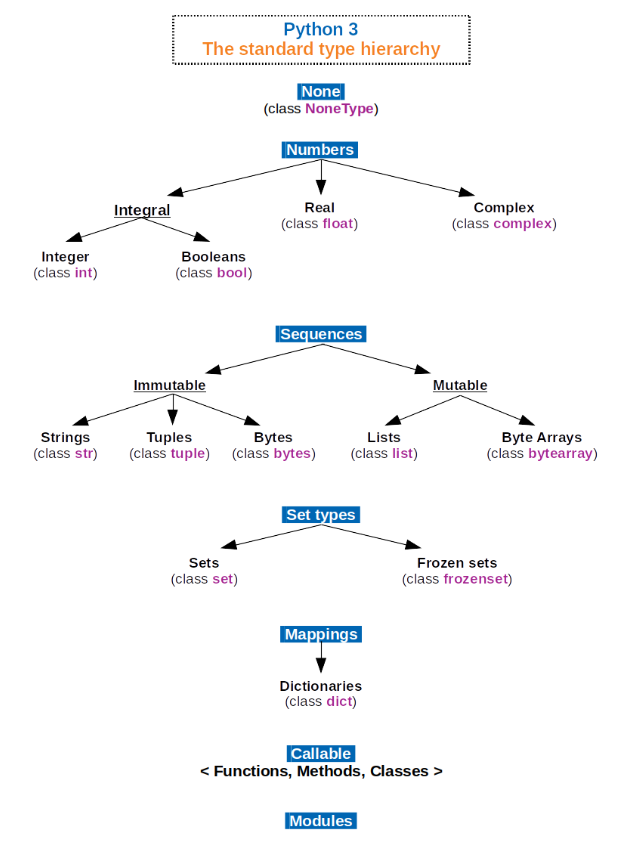
**Вывод в консоль, print()**

Ну тут все очевидно. Можно без комментариев. Ладно… напишу одну программу просто потому что положено.

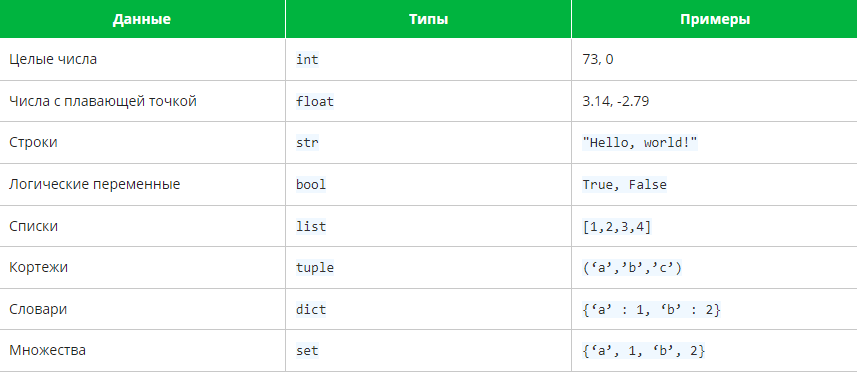


**Неизменяемые типы данных**

Вот типы данных



Каждая единица данных в Python является объектом какого-то типа. Типы данных могут быть не только встроенными в язык, но и загруженными из библиотек или созданными самостоятельно.



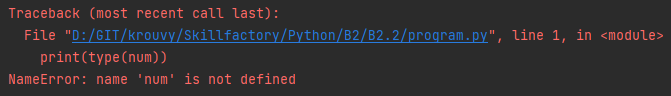
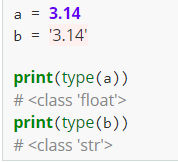
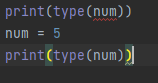
**Преобразование типов.** Ну допустим преобразовать число в строку или обратно, если строка является числом.

**Python — язык с неявной сильной динамической типизацией. Разберем это определение по частям.**

Динамическая типизация свойственна интерпретированным языкам. В них тип переменных определяется в момент присваивания значения, а не во время компиляции. Поэтому и не нужно перед именем переменной писать ее тип данных (**неявная типизация**).

**Сильная типизация нам говорит о том, что мы не можем совершать операции над объектами разного типа без приведения их к одному типу. Например, Python вызовет ошибку, если мы попытаемся сложить число и строку.**

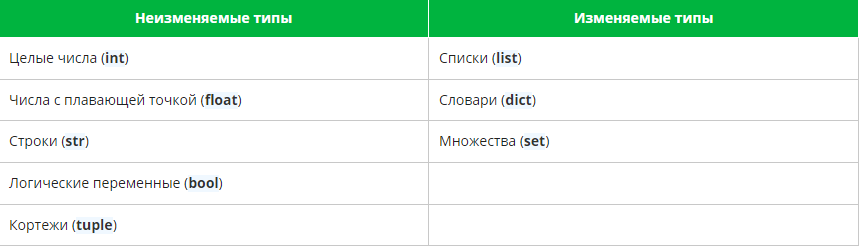
Чтобы узнать тип переменной можно воспользоваться функцией **type()** Интересно, а что если в нее засунуть еще не объявленную переменную. Короче.. Будет ошибка.



А без первой строки



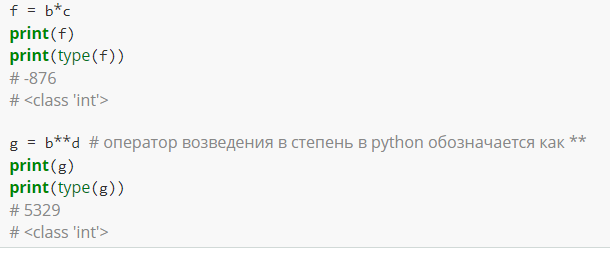
Так вот. Изменяемые и неизменяемые типы данных.



Неизменяемые типы не могут быть изменены на лету. Например если захочется изменить строку, то будет создана новая строка с внесенными изменениями.

А изменяемые типы можно менять как хочешь, через пуши, поп или изменять значения по индексам.

При работе с **целыми числами** можно использовать все математический операции и тип данных переменной не изменится(**о делении чуть позже**).

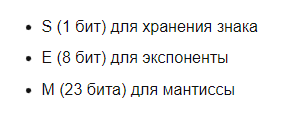
****

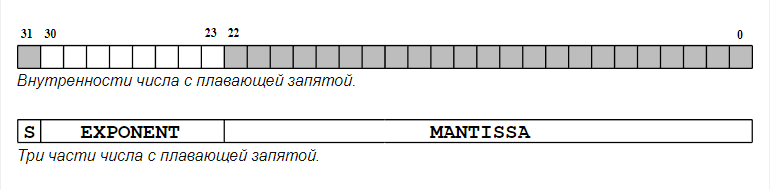
**термин «плавающая точка» или «плавающая запятая» происходит от особенностей хранения таких чисел в памяти компьютера.**

<https://habr.com/ru/post/337260/> Наглядное объяснение чисел с плавающей запятой

Боже…  экспонент с мантиссами.

32 бита разделены на 3 части.

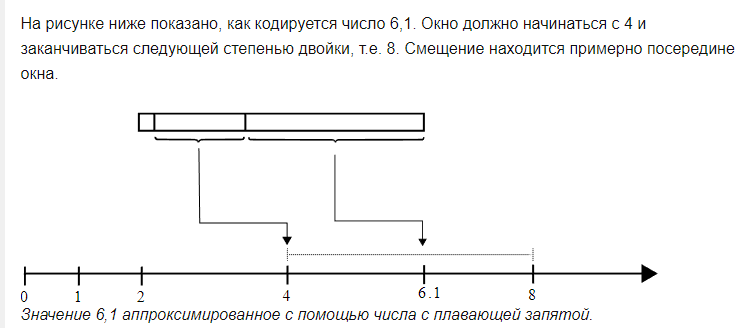


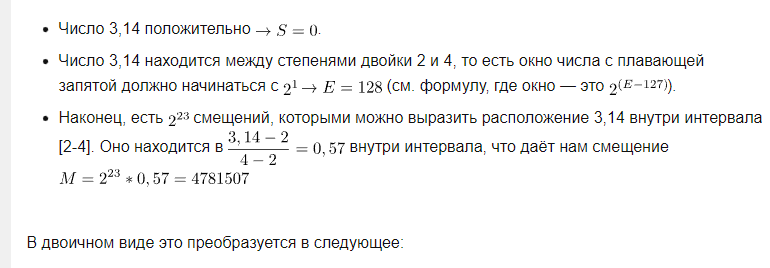


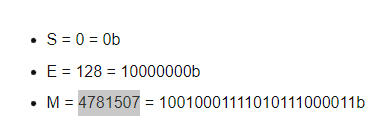
Воспринимайте экспоненту как окно (Window) или интервал между двумя соседними целыми степенями двойки. Мантиссу воспринимайте как смещение (Offset) в этом окне.

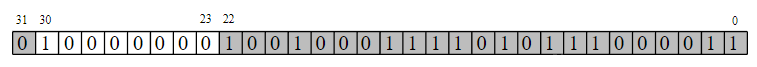


Окно сообщает нам, между какими двумя последовательными степенями двойки будет число: [0,1], [1,2], [2,4], [4,8] и так далее (вплоть до 





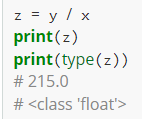


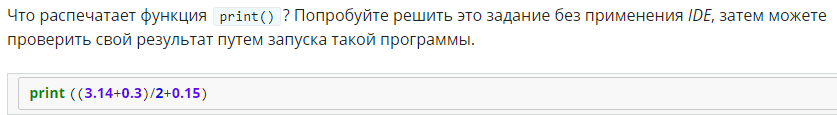


Хорошая статья, но сложная.

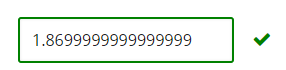
В **python** десятичный разделитель для чисел с плавающей точкой это точка.







Ха. Хрен угадать что должно быть в ответе. Потому что если посчитать руками, ответ будет **1.87**. Но так как тут работают хз если честно почему. Но ответ от python получается такой.



**Обмен значениями**

**Наличие арифметических операций для численных типов данных (как float, так и int) позволяет совершить обмен данных между переменными без создания временной переменной и не используя множественное присваивание, с которым мы знакомились в прошлом юните.**

Не понял что тут именно имелось ввиду.

**Строки**

Для записи в переменные типа **str** используются кавычки, **‘’ “”**

****

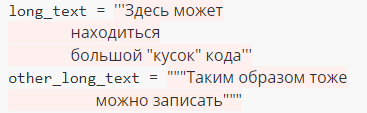
Их удобно совмещать если в самой строке имеются кавычки



Так можно, а так нельзя:

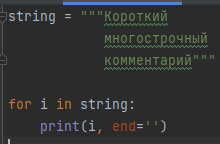
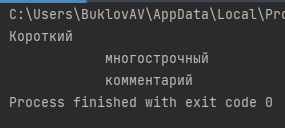


Есть еще вариант с тройными кавычками. В них можно вообще не беспокоится для кавычки.



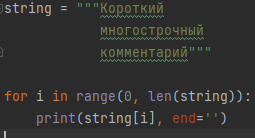
Такую форму записи рекомендуют чтобы оставлять многострочные комментарии. Но **PEP8** не рекомендует.

Как уже говорилось у строк можно пробегаться по элементам, получая их значение по индексам. Интересно что из себя представляет такая строка, которая содержит переносы на другую строку. Напишу код:

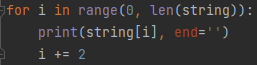
 

Ожидаемо. 

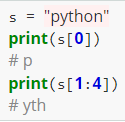
Ну можно воспользоваться и более классическим циклом.



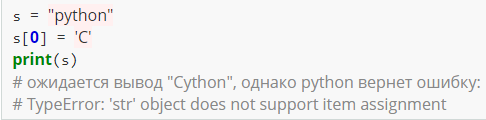
Напомню, даже так, внутри цикла **i** изменить не возможно, **оно не изменится.**



Кстати, тут также доступны срезы:



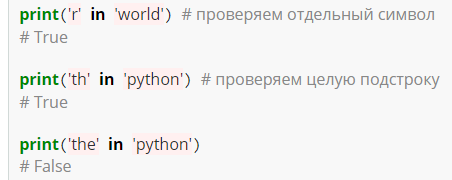
**И разумеется изменить строку по индексу мы не можем**

****

**Логические переменные:**

**True, False.** Все.

**содержится ли какой-то символ в строке:**

****

**Кортеж**

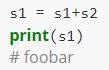
Ну тут не помню. Поэтому подробнее. Чтобы создать **кортеж** нужны круглые скобки. В нем мы можем хранить разные типы данных.



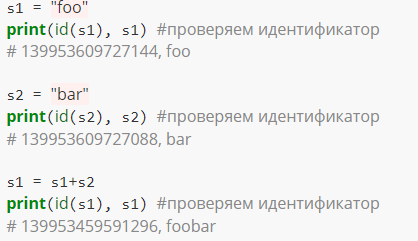
Но кортеж все равно является **неизменяемым типом.**

****

**Так вот, почему строки неизменяемый тип:**

** **

Кажется что переменная просто изменилась, но на самом деле это уже совсем другая переменная. Это можно отследить с помощью функции **id(),** которая возвращает уникальный идентификатор любого объекта.

****

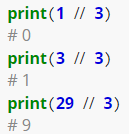
**Типы данных: число, число с плавающей точкой**

Операция деления для целых чисел имеет свои особенности.

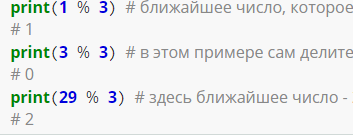
**Обычное деление:**



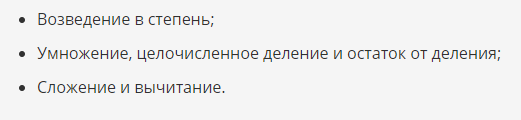
**Целочисленное деление**

****

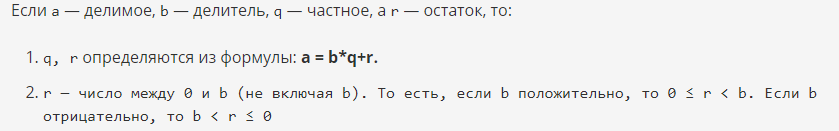
**Остаток от деления**

****

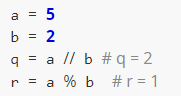
**Порядок выполнения операций.**

****

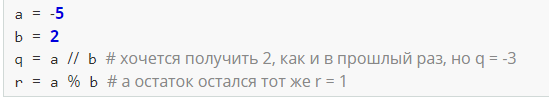
**Отдельно отметим особенность операций целочисленного деления и нахождения остатка от деления в случае отрицательных чисел.**

****

**Нихера так не понятно.**

****

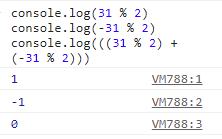
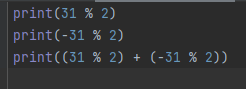
**5 = 2\*2+1**

****

**-5 = 2 \* (-3) + 1**

Просто идет сокращение в другую сторону.

Блет. Это работает иначе в этом языке. Вот один и тот же код на JS и на Python

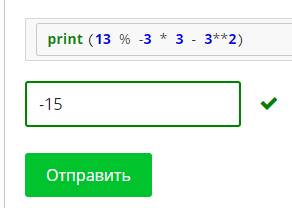
И вот еще



Путаница жопная. Вот по формуле

**13 = -3 \* (-5) + (-2)**

****

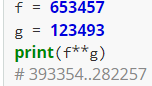
**Вот это пиздец. Ладно 13 % -3 это -2. Хорошо. Но -3^2 не поменяло знак, это пиздец.** Да сказали, что эта операция выполняется раньше, но то что она не учитывает знак мега тупо.

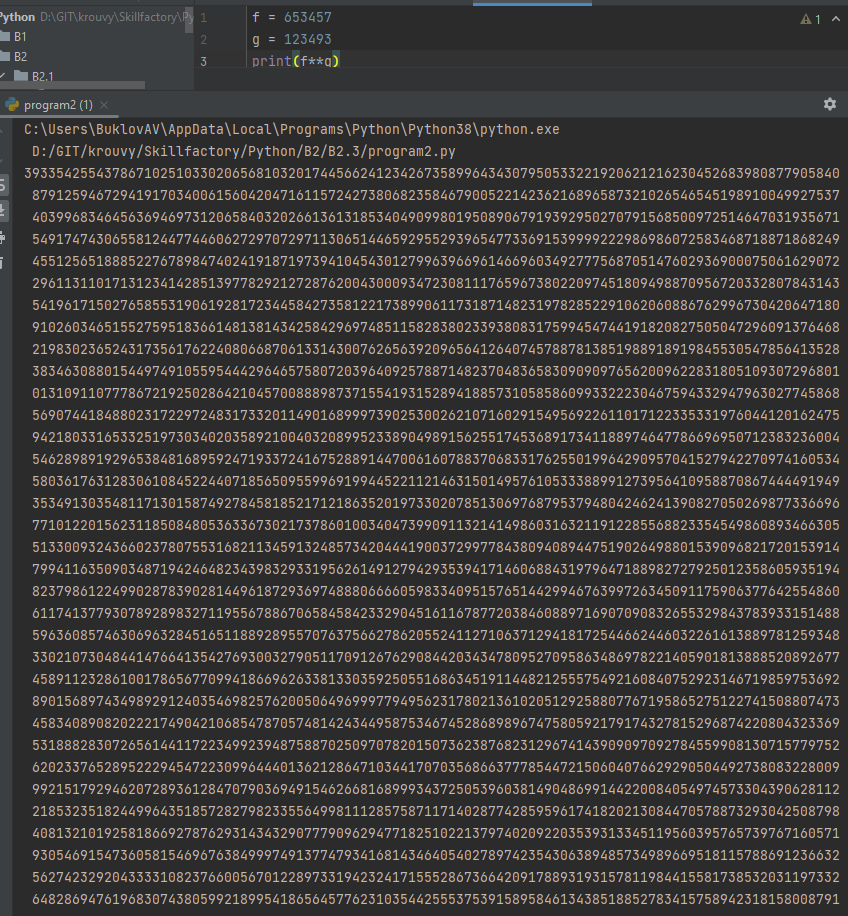
Это пиздец.

**Длинная арифметика**

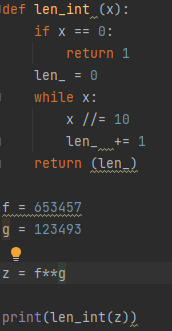
Плюс целых чисел в их бесконечной точности. Записаны могут быть сколь угодно большие числа.



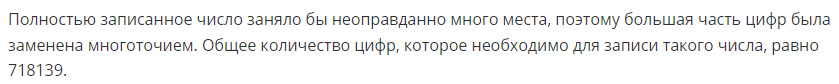
Да, это круто.



Для интереса решил узнать какой длины это число.



**718139**



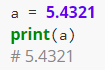
Клянусь. Я решил узнать эту длину еще до того, как прочитал эту запись.

Да выполнялся этот код долго, но в принципе он выполнился. То что **python** вообще поддерживает такую арифметику, эту круто.

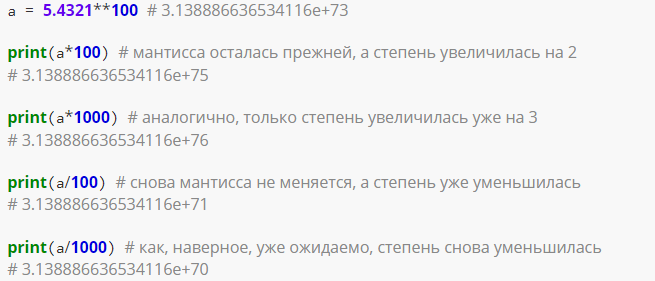
**Например, в языках C и С++ существует несколько встроенных типов для представления целых чисел. Эти типы различаются количеством памяти, которое выделяется на переменные такого типа. В зависимости от этого, переменная имеет ограничение на величину числа, которое можно записать. При попытке записать число, выходящее за границу типов, возможны непредсказуемые последствия.**

**Числа с плавающей точкой**

**Десятичная форма.**

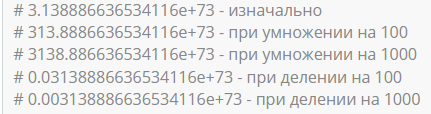


**экспоненциальная форма**

****

**Дело в том, что в памяти компьютера мантисса («само» число, его значащие цифры) хранятся отдельно, а показатель степени числа — отдельно. Благодаря этому, умножение на степени числа 10 никак не влияет на мантиссу, прибавляя (или вычитая, в случае деления) соответствующую степень десятки к показателю степени множителя.**

Не понятная дичь, читал про это. Но вот объяснение.



**Точка перемещается влево или вправо по разрядам числа, и поэтому её называют плавающей. А если подходить к этому ещё более формально, можно сказать, что числа с плавающей точкой обладают точной относительной точностью, но изменяющейся абсолютной. Иначе говоря, точность числа содержится в мантиссе (значащих цифрах), а порядок числа становится не важен.**

Числа с плавающей точкой не обладают бесконечной точностью из-за способа хранения.

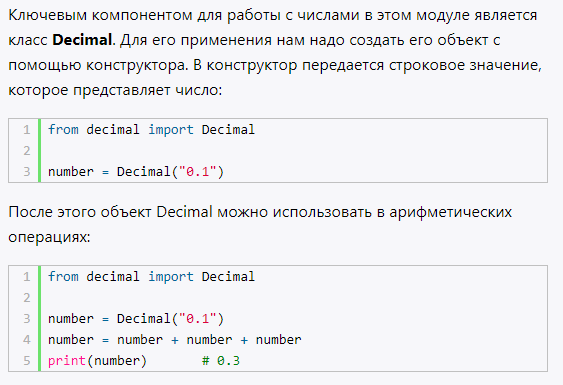
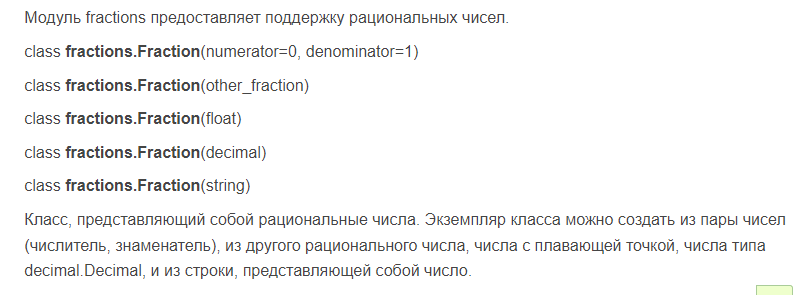
Хм… Что за бред. Почему не 3.6?

**после 16 знака после запятой вычисления дают сбой. Хранения числа используется ограниченное количество памяти (в байтах), которых хватает только на то, чтобы корректно вычислить 16 знаков.**

Если необходимы точные вычисления, то можно воспользоваться классами**. Fraction и Decimal.**

<https://pythonworld.ru/moduli/modul-fractions.html>

<https://metanit.com/python/tutorial/6.4.php>



**Преобразование типов**

Когда целые числа делятся, на выходе получается число с плавающей точкой. Или если дробное число умножить на целое на выходе все равно будет дробное, даже если результат будет целым:

** **

Операции с числами, по крайней мере, проходят.

Но по мимо неявного преобразования, можно еще сделать явное.

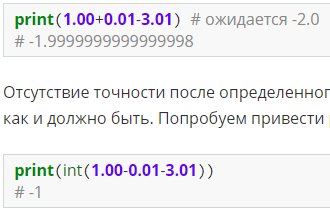
****

****

**Но отмечу, преобразование не округление. Для этого есть функция.**

****

**Да, из этого может пойти проблема.**

****

Кстати, вот функция для округления.



В качестве аргументов принимает число **и количество знаков.**

