



# INTRODUÇÃO

## De onde vem o Python?

A história do Python começa em 1982, em Amsterdam, capital da Holanda, onde fica o CWI(Centrum Wiskunde & Informatica).

Nesse local foram criadas algumas linguagens de programação, como por exemplo a linguagem Algol e a linguagem ABC, que foi onde Guidom Van Jossun trabalhava na criação da linguagem. Com os conhecimentos absorvidos durante esse período, em 1989 ele criou uma linguagem de programação mais simples, devido aos problemas que ele teve em linguagem C. Dentro do departamento do CWI havia um padrão para nomeação dos projetos, eram sempre inspirados em programas de televisão então Jossun decidiu homenagear o seu programa de humor favorito, "Monty Python's Flying Circus". Uma das primeiras editoras a lançar um livro sobre a linguagem foi a "O'Reilly Media", que tinha por costume utilizar animais em sua capa e como você deve imaginar, o primeiro livro recebeu uma serpente python na capa(algo que os criadores tentaram evitar no início). A partir daí a linguagem tomou fama e os criadores abraçaram a ideia com mais facilidade.

As primeiras versões de python foram lançadas no início dos anos 90 e linguagem começou a construir uma comunidade de pessoas interessadas em suas simplicidade. Em 1995 Jossun saiu da Holanda e veio para os Estados Unidos para ensinar as pessoas a programar e iniciou um projeto chamado "CP4E"(Computer Programming for Everybody), recebendo financiamento do ARPA e em 2001, a linguagem já tinha ganhado muito "corpo", nasceu a PSF(Python Software Fundation), que é uma fundação sem fins lucrativos cujo trabalho é coordenar a linguagem. A linguagem evolui de acordo com a comunidade. A PSF é patrocinada pela Microsoft, Google e até mesmo pela

Globo. É uma linguagem que já vem instalada em alguns sistemas operacionais.

## O que o Python é?

- É uma linguagem de propósito geral.
- Fácil e intuitiva
- Multiplataforma
- Batteries included
- Livre
- Organizada
- Orientada a Objetos
- Muitas bibliotecas

## Zen Of Python

É uma filosofia criada por um dos criadores, chamado Tim Peters, com objetivo de descrever a linguagem com coisas que quem programa em Python deveria saber.

O Zen de Python, por Tim Peters

Bonito é melhor do que feio.

Explícito é melhor do que implícito.

Simples é melhor do que complexo.

Complexo é melhor do que complicado.

Flat é melhor do que aninhado.

Esparso é melhor que denso.

A legibilidade conta.

Casos especiais não são especiais o suficiente para quebrar as regras.

Embora a praticidade supere a pureza.

Os erros nunca devem passar silenciosamente.

A menos que explicitamente silenciado.

Diante da ambiguidade, recuse a tentação de adivinhar.

Deve haver uma... e de preferência apenas uma maneira óbvia de fazê-lo.

Embora dessa forma não seja óbvio no início, a menos que você

seja holandês.

Agora é melhor do que nunca.

Embora nunca seja melhor do que agora.

Se a implementação é difícil de explicar, é uma má ideia.

Se a implementação é fácil de explicar, pode ser uma boa ideia.

Namespaces são uma ótima ideia buzinando - vamos fazer mais desses!

## Principais Áreas

Por exemplo, python suporta números muito grandes, o que auxilia em:

- Inteligência Artificial
- Biotecnologia
- Computação 3D

## Quem usa?

- ZOPE
- AIR CANADA
- BItTorrent
- Google
- NASA
- INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC
- AUTODESK(em algumas ferramentas)
- Blender
- RaspberryPi
- Arduino

Até mesmo jogos...

- Civilization IV
- Battlefield 2