\_ trzyma ostatni wynik (jak % w Mathematice)

; separator instrukcji w trybie interaktywnym

\ - przejście do koleljenj linijki w trybie interaktywnym

( - tak też można przejść do kolejnej linijki

ZMIENNE

przechowują referencje do wartości

nalepki nalepiane na pudełka z wartościami – jedno pudełko może mieć wiele nalepek

def function\_name(parameter\_name) – nazwa dunkcji to zmienna mająca referencje do parametru

del some\_name – niszczy nalepkę

Mechanizm odśmiecania:

Mechanzim zliczenia referencji: obiekt wie , ile zmiennych ma referencje do danej wartości jeśli jest równy 0, to niszczy się wartość

TYPY

Obiekty zmienne – mogą zmieniać strukturę (doczepić, usunąć element)

Krotka – (tuple) – nie może się zmienić po utworzeniu

Hashowanie – obliczenie pewnej liczn=by na bazie obiektu i sprawdzenie w tablicy czy obiekt jest w kolekcji

Insistancje – testuje typy

NONE

None jest singletonem –

Porównujemy przez „is” albo „is not”

Jeśli w funkcji nie pojawie się return to domyślne zwróci None

BOOL

Wywodzą się z trybu integer: True ==1, False ==0

NUMBERS

Całkowite, zmienneprzecinkowe, zespolone

Całkowite:

Działania są wykonywne dokładnie

Zmiennoprzecinowe: machine precision – określona liczba cyfr znaczących

Można sobie dawać podkreślniki by wizualnie oddzielić liczby

RANGE

Range – generuje listy na żądanie podczas wywołania, wtedy kiedy jest potrzebny

To nie jest lista!!! list(range(start, stop, step))

UNICODE

STRINGS

Backslah \ - odbiera specjalne znaczenie znakowi po nim: \’ nie jest początkiem stringu

‘’’ wielolinijowy napis ‘’’

r’jakiś napis//s/s/’ – raw string, literalnie między ‘ ‘ pisze string