Intro to Computer Science

Local Laboratory

* Udacity – Intro to Computer Science

Introduction

Unit 3: How to Manage Data

Structured Data

String

sequence of characters

List

sequence of anything

<list> -> [<Expression>, <Expression>, ...]

[] [3]

Quiz: Stooges

세명의 Stooges 이름에 대한 List를 값으로 갖는 stooges 라는 변수를 정의하시오.

Moe, Larry, Curly

stooges = ['Moe', 'Larry', 'Curly']

Quiz: Days in a Month

주어진 변수

를 이용하여, 달을 나타내는 숫자를 입력으로 하여 그 달의 일 수를 리턴하는 how_many_days라는 프로시저를 정의하시오.

Days in a Month

code

result

```
31
30
```

code

Nested Lists

code

```
[['John', 1940], ['Paul', 1942], ['George', 1943], ['Ringo', 1940] ]
[ 'Ringo', 1940 ]
Ringo
1940
```

Quiz: Countries

주어진 변수

a) India의 수도를 출력하는 코드를 작성하시오.

Countries

code

```
[ 'India', 'Delhi', 1210 ]
Delhi
```

Quiz: Relative Size

주어진 변수

b) 중국의 인구는 루마니아의 몇 배인지 계산하시오.

print(countries[0][2] / countries[2][2])

Mutation

 mutate
 미국식 [Imju:test]
 ● 영국식 [mju: test]
 ● 다른 뜻(2건)
 예문보기

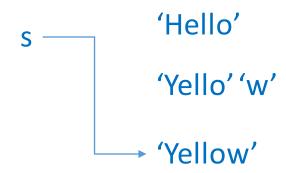
 1. 돌연변이가 되다; 돌연변이를 만들다
 2. (새로운 형태로) 변형되다

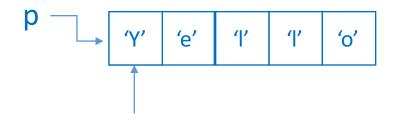
이탈리아어사전

mutare (mutate) 💵 TTS 예문보기

[타동사] 1. 바꾸다, 변경하다. 2. 교환하다, 변하다. [재귀동사] 1. (mutarsi) 2. 바뀌다. 3. 변모하다.

A List of Strings





A List of Strings

code

```
p = ['H', 'e', 'l', 'l', 'o']

print(p)
p[0] = 'Y'
print(p)
p[4] = '!'
print(p)
```

```
['H', 'e', 'l', 'l', 'o']
['Y', 'e', 'l', 'l', 'o']
['Y', 'e', 'l', 'l', '!']
```

Quiz: Different Stooges

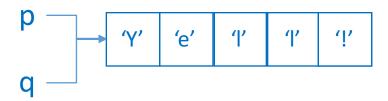
이전에

stooges = ['Moe', 'Larry', 'Curly']

를 정의하였다. 이후 Stooges 영화에서 Curly가 Shemp로 교체되었다. stooges가 ['Moe', Larry, 'Shemp']가 되도록 하는 한 줄의 명령어를 쓰시오.

stooges[2] = 'Shemp'

Yello Mutation



Yello Mutation

code

```
s = 'Hello'
s[0] = 'Y' immutable
```

code

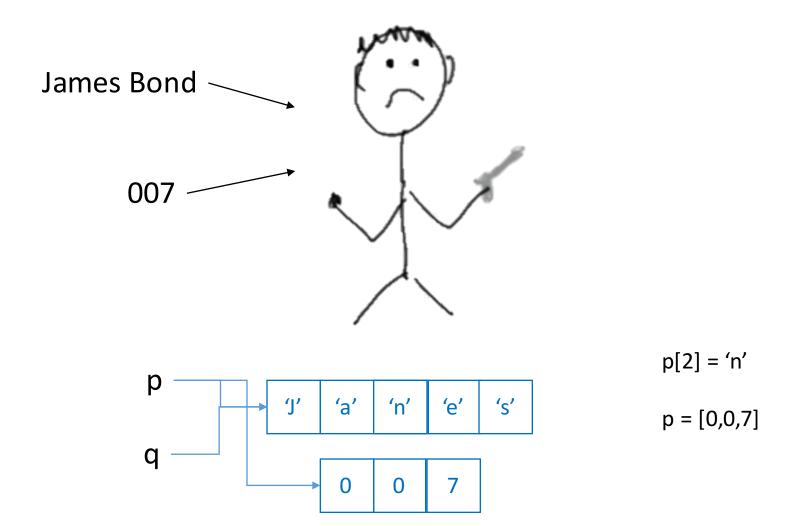
```
p = ['H', 'e', 'l', 'l', 'o']
q = p
print(p, q)
p[0] = 'Y'
print(q)
print(p)
```

result

TypeError: 'str' object does not support item assignment

```
[ 'H', 'e', 'l', 'l', 'o' ] [ 'H', 'e', 'l', 'l', 'o' ]
[ 'Y', 'e', 'l', 'l', 'o' ]
[ 'Y', 'e', 'l', 'l', 'o' ]
```

Aliasing



Quiz: Secret Agent Man

아래 코드 실행 후, agent[2] 의 값은 무엇인지 쓰시오.

Quiz: Secret Agent Man

code

```
spy = [0, 0, 7]
agent = spy
print(spy, agent)
print(agent[2])

spy[2] = agent[2] + 1
print(agent, spy)
```

```
[0, 0, 7] [0, 0, 7]
7
[0, 0, 8] [0, 0, 8]
```

Quiz: Replace Spy

3개의 숫자를 요소로 가지는 list를 입력으로 받아서, 입력한 list를 수정하여 세번째 요소를 1만큼 증가시키게 하는 replace_spy 프로시져를 정의하시오.

spy = [0, 0, 7]
replace_spy(spy)
print(spy)

[0, 0, 8]

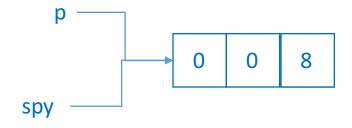
Replace Spy

def replace_spy(p):

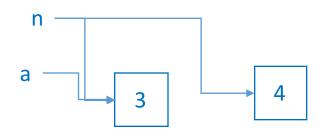
$$p[2] = p[2] + 1$$

$$\Rightarrow spy = [0, 0, 7]$$

$$\Rightarrow replace_spy(spy)$$
 $print(spy)$



def inc(n):
 n = n + 1
 return n
a = 3
inc(a)



List Operations

<list>.append(<element>)

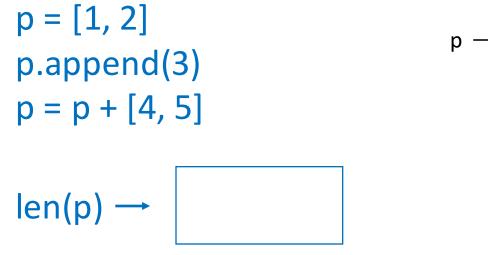
stooges = ['Moe', 'Larry', 'Curly']
stooges.append('Shemp')

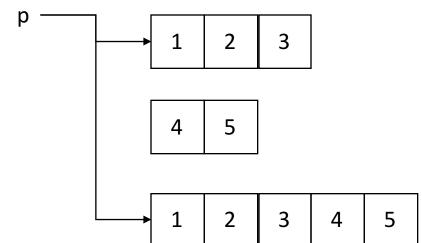


List Addition and Length

Quiz: Len Quiz

아래 코드 실행 후, len(p) 의 값은 무엇인지 쓰시오.





Quiz: Append Quiz

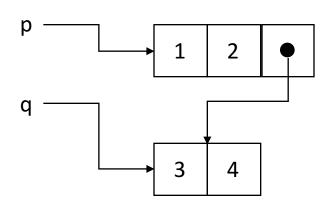
아래 코드 실행 후, len(p) 의 값은 무엇인지 쓰시오.

$$p = [1, 2]$$

$$q = [3, 4]$$

$$p.append(q)$$

$$len(p) \rightarrow$$

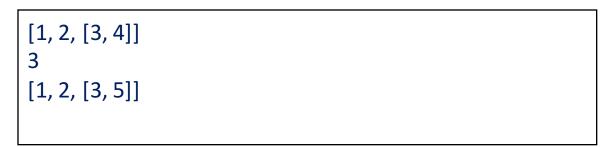


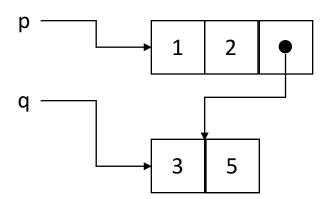
Append Quiz

code

```
p = [1, 2]
q = [3, 4]
p.append(q)
print(p)
print(len(p))

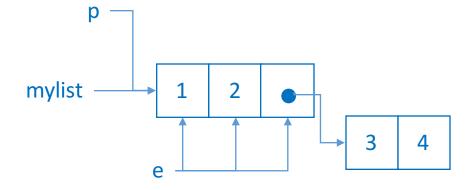
q[1] = 5
print(p)
```





Quiz: Loops on Lists

For Loops



mylist = [1, 2, [3, 4]] print_all_elements(mylist) **Quiz: Sum List**

숫자들을 요소로 가지는 리스트를 입력으로 하여, 입력 리스트의 모든 요소의 합을 리턴하는 sum_list 라는 프로시저를 정의하시오.

Sum List

code

```
def sum_list(p):
    result = 0
    for e in p:
        result = result + e
        return result

print(sum_list([1, 4, 7])
    print(sum_list([]))
```

```
12 0
```

Quiz: Measure Udacity

문자열들을 요소로 가지는 리스트를 입력으로 하여, 요소 중에 첫번째 문자가 대문자 '∪'인 요소들의 개수를 리턴하는 measure_udacity 라는 프로시저를 정의하시오.

measure_udacity(['Dave', 'Sebastian', 'Katy']) -> 0
measure_udacity(['Umika', 'Umberto']) -> 2

Measure Udacity

code

```
def measure_udacity(U):
    count = 0
    for e in U:
        if e[0] == 'U':
            count = count + 1
        return count

print(measure_udacity(['Dave', 'Sebastian', 'Katy']))
print(measure_udacity(['Umika', 'Umberto']))
measure_udacity(['udacity', 'United States', 'union' , 'U2'])
```

```
0
2
2
```

Quiz: Find Element

리스트와 임의의 타입을 가진 값 두개의 입력으로, 입력된 두번째 값과 동일한 값을 가진 리스트의 요소 중 첫번째로 매칭되는 요소의 인덱스를 리턴하는 find_element 라는 프로시저를 정의하시오. 만약 동일한 값을 가지는 요소가 없을 경우, -1을 리턴하시오.

find_element([1, 2, 3], 3) -> 2 find_element(['alpha', 'beta'], 'gamma') -> -1

Find Element

```
\begin{aligned} &\text{def find\_element}(p,\,t)\colon &&\text{def find\_element}(p,\,t)\colon \\ &\text{i} = 0 &&\text{i} = 0 \\ &\text{while i} < \text{len}(p)\colon &&\text{for e in p:} \\ &\text{if p}[i] == t\colon &&\text{if e} == t\colon \\ &\text{return i} &&\text{return i} \\ &\text{i} = i + 1 &&\text{i} = i + 1 \\ &\text{return - 1} &&\text{return - 1} \end{aligned}
```

Index

<list>.index(<value>)

만약 <value>가 toto 전 존재한다면, <value>가 존재하는 첫번째 위치를 리턴

code

```
p = [0, 1, 2]
print(p.index(2))
p = [0, 1, 2, 2, 2]
print(p.index(2))
p = [0, 1, 2]
print(p.index(3))
```

result

2
2
ValueError: 3 is not in list

Index

<value> in <list>

만약 <value>가 list>에 존재하면, True 값을 출력 존재하지 않으면 False 값을 출력 3 in p

code

result

False True **Quiz: Index**

이전에 정의한 find_element 프로시저를 index 메소드를 이용하여 새로 정의하시오.

<list>.index(<value>)

만약 <value>가 list>에 존재한다면, <value>가 존재하는 첫번째 위치를 리턴

<value> in <list>

만약 <value>가 list>에 존재하면, True 값을 출력 존재하지 않으면 False 값을 출력

<value> not in <list> ≡ not <value> in <list>

Quiz: Index

```
def find_element(p, t):
    if t in p:
        return p.index(t)
        return -1
    else:
        return p.index(t)
    def find_element(p, t):
    if t not in p:
        return -1
        return -1
        return p.index(t)
```

Quiz: Union

두개의 리스트를 입력으로 받아서, 두 리스트의 합집합을 만드는 union 이라는 프로시저를 정의하시오.

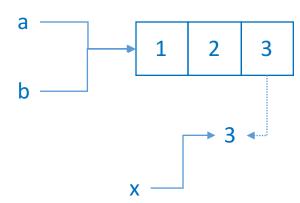
```
a = [1, 2, 3]
b = [2, 4, 6]
union(a, b)
print(a) -> [1, 2, 3, 4, 6]
print(b) -> [2, 4, 6]
```

def union(p, q):
 for e in q:
 if e not in p:
 p.append(e)

Pop

<list>.pop() -> element

list의 마지막 요소를 지우고(mutate) 그 값을 반환(return)함



Quiz: Pop Quiz

p 는 적어도 두개의 요소를 가지는 리스트라고 가정한다. 아래의 코드들 중 코드의 마지막에서 p의 값이 변하지 않는 것들을 모두 고르시오.

p.append(3)
p.pop()

 \Box x = p.pop() p.append(x)

 \Box x = p.pop()

 \Box x = p.pop()

y = p.pop()

 \Box y = p.pop()

p.append(x)

 \Box p.append(y)

p.append(y)

 \Box p.append(x)