



## Übungsblatt 1

Willkommen zum Praktikum zu Programmieren in Python.

**Aufgabe 1.** Starten Sie Python mit der interaktiven Konsole `ipython3`. Experimentieren Sie mit einigen Vorlesungsbeispielen. Evaluieren Sie die folgenden Ausdrücke und machen Sie sich klar, was warum passiert.

```
1 2 / 5
2 2 // 5
3 3 ** 4
4 int("42")
5 float("42")
6 "Hallo"
7 print("Hallo" + " Welt")
8 (i, j) = (1, 2)
9 i
10 i, j
11 i, j = 2, 3
12 i, j
13 True/2
14 range(10)
15 list(range(1, 1000, 100))
16 s = "ham"
17 "eggs" + 2
18 "ham " "and " "eggs"
19 s * 5
20 s[:0]
21 s[0][0][0]
22 ("x",) [0]
23 "eggs" [2]
24 ("x", "y") [1]
25 (1, 2) + (3+4, 5)
26 (1, 2) + (3)
27 (1, 2) + (3,)
```

```
1 lis = [1, 2, 3] + [4, 5, 6]
2 lis[:]
3 lis[:0]
4 lis[-2]
5 lis[-2:]
6 ([1, 2, 3] + [4, 5, 6]) [2:4]
7 (lis[2], lis[3])
8 len(lis)
9 m = list("hallo"); m
10 m.reverse(); m
11 m.sort(); m
12 m.index("o")
13 {"a":1, "b":2}["b"]
14 d = {"x":1, "y":2, "z":3}
15 d["w"] = 0
16 d["x"] + d["w"]
17 d[(1, 2, 3)] = 4
18 d
19 d.keys()
20 list(d.keys())
21 list(d.values())
22 (1, 2, 3) in d
23 4 in range(10)
24 "dio" in "He's an idiot, but he's ok"
25 0 or "" or [] or () or {} or None or "Ende"
26 x, y = 1, 2
27 x, y = y, x
```

**Aufgabe 2.** Schreiben Sie ein einfaches Python-Programm mit `code`, das einen Taschenrechner von der Kommandozeile simuliert, der einfache arithmetische Ausdrücke berechnet. Das Programm erwartet als Kommandozeilenargumente drei Argumente, eine Gleitkommazahl gefolgt von einem Operator aus { `+`, `-`, `x`, `/` } und wieder gefolgt von einer Gleitkommazahl. Ein Aufruf soll zum Beispiel so verlaufen

```
$ python3 calc.py 2.3 + 4.5
2.3 + 3.4 = 6.8
```

```
$ python3 calc.py 3 '*' 4
3 * 4 = 12
```

Konvertieren Sie Strings in Gleitkommazahlen mit `float`. Geben Sie eine Meldung aus, wenn die Eingaben nicht passend sind. Trennen Sie die Berechnung von der Ein-/Ausgabe.

Testen Sie die Berechnung mit dem Unittest `test_calc`. Beachten Sie, dass dazu Ihre Datei `calc.py` heißen muss und eine Funktion `def calc(v1, op, v2):` existieren sollte. Die Funktion erwartet die drei Strings aus der Eingabe und gibt das Ergebnis zurück, falls die Parameter okay sind.



**Hinweis 1.** Nutzen Sie folgendes Schema für die Aufgaben.

```
1 #!/usr/bin/python3
2 import sys
3
4 # Hier weitere Funktionen
5
6 def main(args): # args sind die Kommandozeilen-Argumente
7     print("Hier Ihr Code")
8
9 if __name__ == '__main__':
10     main(sys.argv[1:])
```

Wir nutzen zunächst intuitiv Module und Funktionen und erläutern Details später.

**Aufgabe 3.** Simulieren Sie die `append`-Methode von Listen mit Hilfe von Slice-Operationen und Zuweisungen. Geben Sie für den Aufruf `lis.append(ele)` eine äquivalente Anweisung an, wobei `lis` eine Liste ist und `ele` ein beliebiges Objekt. Achten Sie darauf, dass `append` eine *destruktive* Methode ist, d.h. die Methode verändert das ursprüngliche Objekt. Kann man dies statt für Listen auch für Tupel oder Strings tun?

**Aufgabe 4.** Was passiert bei den beiden folgenden Anweisungsfolgen? Zeichnen Sie jeweils die Struktur von `lis`. Was ist der Unterschied?

```
lis = [1, 2]                lis = [1, 2]
lis.append(lis)              lis = lis + lis
```

**Aufgabe 5.** Arbeiten Sie im Python-Tutorial den Abschnitt 3 “*An Informal Introduction to Python*” durch.

**Aufgabe 6.** Schreiben Sie ein Programm `heron`, um die Wurzel einer Gleitkommazahl anzunähern mit der Methode von Heron. Die Methode berechnet iterativ eine numerische Sequenz  $a_i$ , die  $\sqrt{x}$  annähert mit

$$a_0 = \frac{1+x}{2} \qquad a_{i+1} = \frac{a_i + \frac{x}{a_i}}{2}$$

Wir berechnen diese Sequenz bis zu einem Ergebniswert  $a_{i+1}$ . Wir stoppen, sobald sich  $a_i$  und  $a_{i+1}$  nur noch um einen Wert kleiner als ein gegebenes  $\varepsilon$  unterscheiden.

Wir übergeben die Werte von  $x$  und  $\varepsilon$  über die Kommandozeile in dieser Reihenfolge. Falls  $\varepsilon$  nicht angegeben ist verwenden Sie  $10^{-6}$ , Vorgabe für  $x$  ist 10.0. Lassen Sie das Programm in `code` laufen über Default-Werte der Kommandozeilenparameter. Verwenden Sie den Debugger, um schrittweise die Berechnung der  $a_i$  zu verfolgen. Starten Sie das Programm auch auf der Konsole.

**Hinweis 2.** Checken Sie Ihre Programme, auch Zwischenstände (wenn eine Entwicklungsphase abgeschlossen ist [20-90 min]), immer in Ihren Git-Account ein. So können Sie einfach und überall daran arbeiten. Da Sie alleine arbeiten bleiben Sie immer im Branch `master`.

moodle Python\_Barth