

מג'אוה לפייתון חלק א'

מבנה של סקריפט פייתון-

בדומה לתוכניות של ג'אוה, לכל פרויקט יש כמה מסמכים או סקריפטים, ולכל מסמך יש את הסימנים שלו- בג'אוה: '.java' או '.py' בפייתון. לתוכניות בשפות סטטיות יש כמה קבצים וקובץ ראשי המכיל פונקציית main שרץ בתחילת התוכנית "ומנהל" אותה. בפייתון לעומת זאת המפרש מריץ סקריפטים החל מהמסמך הראשון ועד המסמך האחרון לפי סדר מסוים, ואין צורך בפונקציה ראשית שפועלת בתחילת התוכנית, אך על כל פנים, ניתן להגדיר פונקציה ספציפית כנקודת תחילת התוכנית, זה שימושי בעיקר כדי להבין כיצד התוכנית עובדת. הדרך הנהוגה להגדרת פונקציה ראשית היא ע"י `if __name__ == "__main__":`

```
def main():
    print("Hello World!")

if __name__ == "__main__":
    main()
```

סקריפט ו-module -

כדי להבין מה זה `__name__` נצטרך להבין תחילה איך להריץ קבצי פייתון- ישנם שתי דרכים (עיקריות) להורות לפייתון להריץ את קבצי הפייתון: פייתון היא שפה שמפעילה "מפרש" שעובר שורה אחר שורה של הקוד ומבצע אותה או שומר בזיכרון את הפעולה של אותה שורה. עם התקנת השפה על המחשב אנחנו מתקינים גם מצב "אינטראקטיבי", שהוא תוכנית שרצה בזמן אמת, מחכה לפקודות בשפת פייתון ומבצעת אותם. כדי להפעיל את המצב האינטראקטיבי, צריך רק להפעיל את הפקודה `python` או `python3` בטרמינל, והוא יקרה למצב הנ"ל. נוכל לייבא למצב הקיים גם `modules` של פייתון שכתבנו מראש וכך להפעיל אותם מתוך התוכנית האינטראקטיבית ע"י הפקודה `import` ושם `module` או `path` שלו (במידה והטרמינל לא נמצא באותה תיקייה של ה-module). **הערה:** כדי לצאת ממצב האינטראקטיבי צריך להפעיל את הפונקציה `exit()` שיוצאת מתהליך וחרת לטרמינל, ניתן גם ללחוץ `ctrl+d`.

דרך נוספת להריץ את הקוד היא כסקריפט, ואז המשתמש צריך להזין בטרמינל, בתיקייה של הקבצים את הפקודה: `python3 name_of_the_file.py` (הפקודה היא `python` או `python3` ואז שם הסקריפט בסימנים '.py').

סקריפט הוא קובץ טקסט של פייתון (קובץ '.py') שמכיל קוד פייתון שמטרתו לרוץ ישירות ע"י המשתמש. לעומתו `module` הוא קובץ טקסט (קובץ '.py') המכיל קוד פייתון ומטרתו להיות תוכנית שמיובאת לתוכניות פייתון אחרות, אז בעצם ההבדל בניהם הוא שהראשון נועד להרצה והשני נועד לייבוא לתוכנית רצה.

לפעמים נרצה להשתמש בסקריפט אחד בתוך סקריפט אחר כ-`modules`. בזכות המשתנה `__name__` נוכל לקבוע אם נרצה להריץ את הקובץ כסקריפט או לייבא אותו כ-`modules`. כשאנחנו מריצים את הקובץ כסקריפט המשתנה `__name__` יהיה שווה למחרת `"__main__"` אבל כשמריצים את הקוד כ-`modules` בתוך תוכנית אחרת, אז ערך המשתנה הוא שם הקובץ.

עכשיו מה שיקרא אם נריץ את הסקריפט הוא שהמפרש יבדוק מה ערכו של `__name__` ואם המשתנה יהיה שווה



ד"ר סגל הלוי דוד אראל

__main__ הוא יבין שהקוד נקרא כסקריפט, ויריץ אותו החל מנקודה שאותה צוינה כנקודת ההתחלה, למשל למעלה קבענו שהתוכנית תתחיל מהפונקציה main. אך אם המשתנה לא שווה ל- __main__ המפרש יבין שזהו module בתוך תוכנית אחרת, ובמקרה כזה לא יהיה צורך להגדיר נקודת התחלה, כי התוכנית שמריצה את module תקבע באילו משתנים היא רוצה להשתמש מתוך הקובץ.

בלוקים וסיומות של פקודה-

בשפות כמו ג'אווה אנחנו מציינים סיום פקודה בנקודה פסיק ';', ותחילת קטע וסיומו עם סוגרים מסולסלים '{}'. כל קטע קוד המתחיל בסוגר מסולסל (פותח) ומסתיים בסוגר מסולסל (סוגר) נקרא בלוק. הסוגרים מאפשרים לתוכנה לזהות היכן נגמר הקטע, אך הם לא מחייבים לשמור על איזשהו סדר, מה שבהרבה מקרים גורם למתכנתים מתחילים, אבל לא רק, ליצור קוד מבולגן שקשה לעקוב אחר הלוגיקה שלו, דבר שמקשה על מתכנתים חדשים "להיכנס" לתוכנית. פייתון היא שפה שבנויה בהתאם לאיזשהו מניפסט שמחייב אותה, לכן כדי להקפיד על עיקרון "קוד נקי" וכדי שהשפה תהיה דומה ככל הניתן לשפה אנושית, בלוק בפייתון מצוין בנקודתיים, ירידת שורה ובהזחות במקום בסוגרים עגולים ונקודה פסיק. סיומות של פקודה לא נגמרות עם איזשהו סימן מיוחד אלא פשוט בירידת שורה, מה שמקנה לשפה מראה של כותרת ופירוט או רשימת סופר, שהיא בהחלט יותר אנושית מהמבנה המוכר של שפות תכנות כמו ג'אווה. דוגמא:

```
public class Test { public static void main(String args[]) {
    String array[] = {"Hello, World", "Hi there, Everyone", "6"};
    for (String i : array) {System.out.println(i);}}
```

קוד חוקי בג'אווה שמדפיס למסך כל אחת מהמחרוזות במערך array, הקוד לא מחויב לחוקי אסתטיקה קפדניים במיוחד. ואותו הפונקציונליות בדיוק בפייתון:

```
stuff = ["Hello, World!", "Hi there, Everyone!", 6]
for i in stuff:
    print(i)
```

כל שורה היא פקודה נפרדת, וכל בלוק בנוי מכותרת (במקרה הזה ההצהרה על לולאה), נקודתיים, ותחילת הבלוק בשורה מתחת עם רווח מתחילת מיקום הכותרת.

במבנה כזה נוצרת איזושהי היררכיה - כל הפקודות שנחשבות שוות אחת לשנייה, כלומר מוכלות באותו הבלוק, יתחילו מאותה נקודה רק בשורות נפרדות, כך שבמקרה כמו הקוד המצוין לעיל, אם נרצה להוסיף פקודה שתבוא בסוף הלולאה, נוכל לזהות אותה בקלות גם אם אנחנו לא כותבי הקוד, כי היא פשוט תתחיל מאותה נקודה שהתחילה הכותרת של הלולאה:

```
stuff = ["Hello, World!", "Hi there, Everyone!", 6]
for i in stuff:
    print(i)
print("end")
```

הזחות הן דבר מרכזי בפייתון ואם הפקודה שבאה באותו הבלוק לא זהה ברווח לשאר הפקודות בבלוק, או שהיא לא בדיוק במרחק המתאים מהכותרת המפרש לא יכול לזהות את הפקודה, או שהוא יזהה אותה בבלוק אחר.

הערות (comments)-

כתיבת הערות בקוד עוזרת לתאר את תהליך החשיבה של המתכנת, עוזרת לו ולאחרים להבין יותר מאוחר את כוונתו בכתיבת שורות ספציפיות או הקוד בכללותו, עוזרת במציאת שגיאות ותיקונם, שיפור הקוד ושימוש בו (אינטגרציה) בפרויקטים אחרים.

בג'אווה יש שני סוגים של הערות: הערת שורה שאותה אנחנו מציינים עם '/' והיא מגדירה שכל מה שבא מהסימון של שני הקווים האלכסוניים ועד סוף השורה יחשב כהערה ולא יקומפל ע"י המהדר; או הערת בלוק (הערה של כמה שורות) שאותה אנחנו מסמנים עם /* בתחילת בלוק, הערה, ובסוף הבלוק אנחנו סוגרים עם */ (יש עוד כמה סוגים כמו הערות javadocs אך אלו שני סוגי הערות המרכזיים).



ד"ר סגל הלוי דוד אראל

בפייתון סימון הערות הוא בצורה שונה, כשרוצים לעשות הערות של שורה אחת משתמשים בתו '#'.

```
#This is a comment
#written in
#more than just one line
print("Hello, World!")
```

במדריך "[style guide for python code](#)" כתוב שגודל השורה המומלץ הוא כ 72 תווים. במידה ואנחנו חורגים מהגודל מומלץ לפצל את הערות לכמה שורות של הערות או לבלוק הערות, מה שמוביל אותנו לסוג השני של הערות של פייתון-הערת בלוק: בשביל הערות בלוק כותבים בהתחלה " " " (שלושה מרכאות) ומסיימים את בלוק גם בשלושה מרכאות:

```
"""
This is a comment
written in
more than just one line
"""
print("Hello, World!")
```

טיפ: נהוג להתחיל קובץ פייתון בכמה שורות של הערות, שורות אלה מציינות מידע אודות הפרויקט, מטרת הקובץ, מי המתכנת ורישיון התוכנה. בד"כ הערות כאלה מסוגננות בצורה הבאה:

```
#-----
#demonstrates how to write ms excel files using python-openpyxl
#
#(C) 2015 Frank Hofmann, Berlin, Germany
#Released under GNU Public License (GPL)
#email email@email.com
#-----
```

יש עוד סוג של הערות הפייתון והוא docstring. docstring היא הערה שמוסיפים מתחת לכותרת של פונקציה, מחלקה, שיטה של מחלקה או module, והיא מסייעת לצרף הערות לחלקים בפרויקט כך שגם מחוץ לפרויקט יהיה ניתן לקרוא עליהם:

```
def add(value1, value2):
    """Calculate the sum of value1 and value2."""
    return value1 + value2
```

add היא פונקציה שמקבלת שני ערכים ומחזירה את הסכום שלהם. הוספנו לה docstring ועכשיו נוכל לבדוק מה הפונקציה עושה מבלי להשתמש בה:

```
>>> print add.__doc__
Calculate the sum of value1 and value2.
```

מוסכמות-

אלו רק מוסכמות, אין חובה לציית להם, אבל אם אתם מתכננים לעבוד עם אנשים אחרים שאמורים לקרוא את הקוד שלכם מומלץ להסכים על מוסכמות בניכם. במדריך הרשמי של פייתון מצוינות כמה מוסכמות בנוגע לכתיבת קוד נכון בפייתון: * לא להשתמש באות 1 (האות א"ל קטנה) או I (האות א"י גדולה) או באות 0 (האות או"ו גדולה או קטנה) כייצוג שם של משתנה, היות ובחלק מהפונטים קשה להבדיל בין האותיות האלה למספרים אחד או אפס.



- * כל המזהים חייבים להיות כתובים `ascii` ואמורים להיות כתובים באנגלית בלבד.
- * שמות של `modules` אמורים להיות כתובים באותיות קטנות בלבד, להשתמש בקו תחתון במקרה שרוצים שהשם שלו יהיה בנוי מכמה מילים למשל `my_first_project.py`
- * שמות של מחלקות אמורות להיות במבנה של `CapWord` כלומר להתחיל באות גדולה, וכל פעם שרוצים להוסיף מילה חדשה לשם המחלקה נוסיף אותו עם אות גדולה למשל: `MyClass`.
- * חריגות הן מחלקות בפייתון (נראה בהמשך) ולכן שמן יהיה כשם של מחלקה. במידה והחריגה היא שגיאה נהוג להוסיף את המילה `Error` לסיפא של שמה, למשל: `ZeroDevisonError`.
- * שמות של פונקציות צרכים להיות באותיות קטנות עם הפרדה של '_' בין מילים, למשל: `def print_hello():`
- * שמות של משתנים (גלובליים או לוקלים) צריכים להיות כמו שמות של פונקציות, יוצא דופן הוא משתנה גלובלי של `module` שכדאי לסמן שהוא לא לשימוש הכלל אלא משתנה פרטי של המודול, במקרה כזה נסמן את המשתנה ב- `__name__`, ומשתנה קבוע.
- * משתנים קבועים מציינים באותיות גדולות עם '_' שמפריד בין מילים: `TOTAL`, `MAX_VALUE` וכו'.

אופרטורים -

אופרטורים הם פונקציות מיוחדות של שפות תכנות שמטרתן לשפר את קריאות התוכנית, את הדמיון בינה לבין טקסט מתמטי, לוקי או שפה טבעית, או כדי להדגיש משמעות של פעולה כלשהי. את האופרטורים ניתן לחלק לארבעה קבוצות עיקריות - אריתמטיים, השמה, השוואה, ולוגים. כמו כן יש קבוצות של אופרטורים מיוחדים כגון: אופרטורים של זהות או שייכות, אופרטורים של בסיסי נתונים ו-`bitwise`.

אופרטורים אריתמטיים-

אופרטורים אריתמטיים הם כל אותם אופרטורים שאנחנו משתמשים בהם להגדרת פעולות מתמטיות יסודיות. בג'אווה יש את הפעולות המתמטיות הבסיסיות: חיבור שמסומן ב- '+', חיסור '-' , כפל '*' , חילוק '/', ושארית חלוקה המוכרת בשם `modulus` '%'. המתכנתים של ג'אווה גם הוסיפו כמה `syntactic sugar` (תחביר קצר ומובן יותר לפעולות שדורשות הרבה תווים)- הוספת אחד לסכום '++', והפחתת אחד מהסכום '-'. בפייתון לעומת זאת הפעולות האריתמטיות היסודיות של השפה הן יותר מתקדמות, למשל ניתן למצוא חזקה שמסומנת ב- '**' , או ערך תחתון של חלוקה (מה שהיינו עושים לו קאסטינג ל-`int` בג'אווה) המסומן ב- '//', אך `syntactic sugar` של ג'אווה הוא לא חלק מהשפה. סיכום הפעולות האריתמטיות של פייתון:

<code>x+y</code>	חיבור	+
<code>x-y</code>	חיסור	-
<code>x*y</code>	כפל	*
<code>x/y</code>	חילוק	/
<code>x%y</code>	Modulus	%
<code>x**y</code>	חזקה	**
<code>x//y</code>	ערך תחתון של חלוקה	//

אופרטורי השמה-

אופרטורים של השמה הם כל אותם האופרטורים שמכניסים ערך לתוך משתנה. בתיאוריה קיים רק אופרטור אחד של השמה לג'אווה ופייתון והוא האופרטור '=', אך עם הזמן פותחו עוד כמה syntactic sugars לשפות רבות שעוזרות לקצר תהליכים כגון += שהוא מקצר תחבירים של חיבור והשמה, למשל במקום לכתוב $x = x + y$, נוכל לכתוב $x += y$, וכן"ל לגבי כל אחד מהאופרטורים האריתמטיים(וה-bitwise). גם בג'אווה וגם פייתון במקרה זה ניתן להשתמש ב-syntactic sugars הזה.

אופרטורי השוואה-

כל אותם האופרטורים שנועדו כדי לתת לנו אינדיקציה של גודל או סוג לערכים של המשתנים. אנחנו משתמשים באופרטורי השוואה כדי למדוד האם אובייקט מסוים הוא גדול, קטן, שווה ערך, או לא שווה ערך מאובייקט אחר, ומקבלים ערך "אמת" או "שקר" במידה והביטוי נכון. בפייתון ובג'אווה האופרטורים זהים: '<' -הערך הימני גדול יותר, '>' -הערך השמאלי גדול יותר, '==' -שני הערכים שווים, ו- '!=' -הערכים אינם שווים. בנוסף יש כמה syntactic sugars לשפה שהם שילוב של שני אופרטורים גדול/קטן ו-שווה: '<=' -הערך הימני גדול או שווה, ועל אותה הדרך רק עם הערך השמאלי ב- '>='.

אופרטורים לוגיים-

אופרטורים לוגיים הם כל אותם אופרטורים שמגדירים לנו נכונות בין ביטויים, כלומר הם מחזירים "אמת" אם ביטוי מסוים או כמה ביטויים נכונים, ו"שקר" אחרת. שלא כמו האופרטורים הקודמים הסינטקס של האופרטור שונה, אך התוכן שלו זהה, למשל אם יש לנו שני ביטויים (או יותר) ואנחנו רוצים לבדוק ששני הביטויים עם ערך אמת, בג'אווה נעשה את זה עם האופרטור "וגם" && ובפייתון ממש נכתוב and, אם נרצה לוודא שלפחות ביטוי אחד נכון, נשתמש באופרטור 'או' שבג'אווה מצוין כ-||| ובפייתון ממש כותבים "or", ואם נרצה לוודא שההפך של ביטוי הוא מה שקורה נשתמש באופרטור not שבג'אווה אנחנו מציניים אותו ב- '!| ובפייתון ממש כותבים not:

פייתון	ג'אווה	האופרטור
$x < 5 \text{ and } y < 7$	$x < 5 \ \&\& \ y < 7$	and
$x < 5 \text{ or } y < 7$	$x < 5 \ \ y < 7$	or
$\text{not}(x < 5 \text{ and } y < 7)$	$!(x < 5 \ \&\& \ y < 7)$	not

אופרטורי זהות ושייכות-**אופרטורי זהות-**

אופרטורי זיהוי הם אופרטורים לבדיקה האם שני אובייקטים מצביעים לאותו מקום. בג'אווה כשאנו בונים מחלקה חדשה ומגדירים אובייקט שמושם לו ערך המחלקה, לדוג' `Person p = new Person()`, אז p במקרה זה הוא לא אובייקט מסוג Person אלא מצביע לאובייקט מסוג Person. יש לזה הרבה יתרונות, למשל במקום לשלוח לפונקציה פרמטר מטיפוס אובייקט ואז היא תעתיק אותו, כפי שהיא עושה במשתנים פרימיטיביים כמו int וכו', שמעתיקה אותם ומחזירה ערך אך לא משנה את הפרמטר שנשלח, נשלח לה מצביע למשתנה ואז השינוי יהיה בזיכרון מה שיחסוך מקום(העתיקה של אובייקט כבד לוקחת זמן ומקום נוסף בזיכרון), והשינוי יהיה ניכר.

אבל יש לכך גם חסרונות למשל בשימוש באופרטור '==' על אובייקט מורכב תתבצע בדיקה על המצביע ולא על הערך שהוא מחזיק, מה שאומר שהבדיקה תהיה לפי המיקום בזיכרון של המצביע. בפייתון לעומת זאת כל המשתנים הם מצביעים, וניתן להגדיר למחלקות אופרטורים כמו ב ++C, כפי שנראה בהמשך, לכן השימוש ב-'==' יכול להיות ממש לפי ערך ולא לפי מיקום בזיכרון, אבל כדי שלא תישלל האפשרות לבדוק מצביעים גם לפי המיקום שלהם בזיכרון יש את האופרטור is או האופרטור is not, כך למשל נוכל לבדוק את הדבר הבא:

```
>> x=3
>> z=x
```



ד"ר סגל הלוי דוד אראל

```
>> y=z
>> y is x
True
```

וכנ"ל נוכל לבדוק חוסר התאמה עם `is not`.

אופרטורי שייכות-

הם אופרטורים בלעדיים לפייתון שבדקים האם ערך מסוים נכלל בקבוצה כלשהי. כדי לבצע את הבדיקה משתמשים במילה השמורה `in` או ב- `not in` כדי לבדוק חוסר שייכות למשל:

```
>> primes_num_under_ten = [2, 3, 5, 7]
>> 8 not in primes_num_under_ten
True
```

אופרטורי Bitwise-

אופרטורי bitwise הם אופרטורים שפועלים על מספרים בינאריים. לפעמים נצטרך לבצע חישוב ברמת הביטים על משתנים, למשל בפרוטוקולי תקשורת לחישוב checksums וכדו', או באלגוריתמי דחיסה והצפנה. האופרטורים בג'אווה ובפייתון זהים במקרה זה, למעט אופרטור אחד כפי שנראה בהמשך. bitwisen מבצעים פעולות לוגיות על ביטים- מחשבים, שמתקשרים בשפה בינארית, מחשיבים ערך כ"שקר" אם ערכו הוא 0 אחרת (1) ערכו אמת, או יותר מדויק אם יש זרם הערך 1, ואם אין זרם הערך הוא 0. מכאן שפעולות שאנחנו מגדירים על ביטויים לוגיים ניתן לבצע גם בצורה בינארית. לפייתון וג'אווה יש שישה אופרטורי bitwise משותפים: `and` – שדומה לסימון של 'וגם' בביטויים בוליאניים בג'אווה – '&', ובדומה גם כאן ערכו אמת אם שני הביטויים יש ערך 1, אחרת הערך שחוזר הוא 0, ואם מדברים על מספר המורכב מכמה ביטים, אז רק אם שני הביטים שבאותו המקום (באותו החזקה של 2) עם ערך 1, אז התוצאה תקבל ערך אחד באותו המקום, למשל: $1 = 0001 = 0101 \& 0001 = 0001$, כי רק במקום 2^0 לשני הביטים יש ערך 1.

`or` – שמסומן ב- '|', והוא פועל בצורה דו לאופרטור 'או' בביטויים בוליאניים, כלומר מקבל ערך 1 אם לפחות אחד משני הביטים באותו המקום עם הערך אחד: $5 = 0101 = 0101 | 0001 = 0101$.

`not` – מסומן ב- '~' והוא מסמן שלילת הביטוי, כלומר כל מה שערכו אחד יהפוך להיות אפס וכנ"ל אפס יהפוך לאחד, למשל: $10 = 1010 = \sim 0101 = \sim 5$.

`xor` – פעולה לוגית שמסומנת ב- '^', והיא מגדירה שהערך הוא אחד רק אם **באחד** מהביטויים יש ערך אחד באותו המקום, כלומר בעוד ש-`or` מגדיר ערך גם אם שני הערכים הם 1, `xor` מגדיר ערך אחד אם רק אחד משני הביטויים הוא אחד, למשל: $4 = 0100 = 0101 \wedge 0001 = 5 \wedge 1$.

פעולות נוספות ברמת ה-bitwise הן:

`shift left` – שמסומן ב- '<<', והוא משמש לדחוף את הביטוי ביט אחד שמאלה ע"י הוספה של המספר אפס לביט הכי ימני והוצאה של כל הביט השמאלי ביותר מהביטוי, למשל: $2 = 0010 << 1 = 1001 << 1 = 9$.

`shift right` – שמסומן ב- '>>', והוא מעתיק פעמיים את הביט השמאלי ביותר ומוריד את הביט הימני ביותר מהביטוי, למשל: $12 = 1100 >> 1 = 1001 >> 1 = 9$.

וכפי שאמרנו קודם, לג'אווה יש אופרטור נוסף שאין לפייתון והוא האופרטור '>>>', שדומה ל-`shift left` רק בכיוון ההפוך, למשל:

$4 = 0100 >>> 1 = 1001 >>> 1 = 9$.

בכל הדוגמאות לעיל השתמשנו בדוגמא ב-`shift` לאחד אבל ניתן לעשות `shift` גם ל-2 ואז המספרים ינועו שתיים ימינה או



שמאלה וכו'.

טיפוס נתונים (DATA TYPES) –

טיפוס נתונים הוא מושג המגדיר מה הערכים שכל סוג של משתנה יכול לקלוט, ובאילו דרכים. בג'אווה לכל משתנה חייב להיות טיפוס נתונים מוגדר מראש כדי שהמהדר יוכל לזהות אותו בזמן קומפילציה, למשל כשנרצה להגדיר משתנה שערכו מספר שלם נשתמש בטיפוס הנתונים `int` או `long`, אך בפייתון אין הגדרה למשתנים, וכל משתנה הוא בעצם מטיפוס נתונים אחד- מצביע, כך שהוא יכול להיות כל טיפוס נתונים שהוא, ואף להשתנות בזמן אמת מטיפוס אחד לאחר. זה לא אומר שלא קיימים טיפוסים נתונים נוספים בפייתון, גם לפייתון יש טיפוסים נתונים וניתן גם להגדיר טיפוסים ע"י בניית מחלקות ופונקציות חדשות, וכדי לזהות את סוג הטיפוס משתמשים בפונקציה `type()` שמקבלת כארגומנט משתנה ומחזירה מה הטיפוס שלו. את טיפוסים הנתונים המוגדרים מראש של פייתון ניתן לחלק לכמה קבוצות:

מספרים (numeric types) - טיפוסים מסוג מספרים ניתן לחלק לשלושה סוגים: טיפוסים מספרים שלמים שמוכר כ-`int`, מספרים ממשיים שמוכר כ-`float`, ומספרים מרוכבים (complex numbers) שאנחנו מגדירים אותם עם האות `j`:

```
>> type(2)
<class 'int'>
>> type(2.0)
<class 'float'>
>> type(2j)
<class 'complex'>
```

Boolean – משתנים בוליאניים המוכרים לנו מג'אווה מהווים טיפוס עצמאי בפייתון שערכו הוא 'אמת' או 'שקר'. בניגוד לג'אווה, מציינים את המשתנים באותיות גדולות בתחילת המילה כך שערך אמת הוא בעצם `True` ושקר הוא `False`:

```
>> type(True)
<class 'bool'>
```

מחרוזות - בפייתון אין טיפוס מסוג `char` אך יש מחרוזות.

את המחרוזות בפייתון ניתן להגדיר או במרכאות כפולות ("") או במרכאות רגילות ('), ואין העדפה בין שתיהן, ובלבד שיהיה אחידות בקוד.

הסיבה שניתן להשתמש בשני סוגי המרכאות הוא בשביל שימוש של אחד מהתווים (") או (') תוך כדי כתיבת מחרוזת ללא שימוש ב-\, מה שמכער את הקוד, וכבר ראינו כמה נראות היא ערך עליון במניפסט של פייתון.

כך למשל נוכל לכתוב: `"I don't care"`, במקום לכתוב `'I don\'t care'`. פייתון היא שפה שרגישה להזחות והורדת שורות, לכן, בניגוד לג'אווה, הגדרה של מחרוזת רגילה תעשה בשורה אחת, אך ניתן להגדיר גם מחרוזות של כמה שורות עם שלושה מרכאות פותחות ושלושה סוגרות:

```
string= ' ' ' This is going to be a really long string,
way more than the usual ' ' '
print(string)
```

אופרטורים של מחרוזות - למחרוזות יש שני אופרטורים מיוחדים- שרשור וחזקה. שרשרות מאפשר לנו לחבר בין כמה מחרוזות ולקבל מחרוזת חדשה:

```
>> str1= "Hello"
>> str2="World"
```



ד"ר סגל הלוי דוד אראל

```
>> str3= str1+str2
>> print(str3)
"Hello World"
```

חזקה מאפשר לשרשר את המחרת לעצמה כמה פעמים:

```
>> a= 'a'
>> print(a*4)
'aaaa'
```

פונקציות של מחרוזות - מחרוזות הן אובייקט שלא ניתן לשנות ישירות בדומה למחרוזות בשפה C (נראה בהמשך), אך כן ישנן פונקציות של המחלקה str שמשנות את ערך המחרוזת, למשל הפונקציה upper() שמחזירה את אותה מחרוזת באותיות גדולות, או הפונקציה replace שמקבלת שתי תתי מחרוזות, אחת מתוך המחרוזות המקורית והשנייה מחליפה אותה:

```
>> string= "Hello World"
>> print(string.replace("Hello","Bye"))
"Bye World"
>> print(string.upper())
"HELLO WORLD"
```

הפונקציות לא מחליפות את המחרוזת המקורית אלא מחזירות מחרוזת חדשה. ניתן למצוא את הרשימה המלאה של פונקציות המחלקה כאן:

https://www.w3schools.com/python/python_ref_string.asp

מבני נתונים -

משתנים mutable ו-immutable

יש שתי משפחות של אובייקטים בפייתון - mutable ו-immutable. כל משפחה מגדירה האם האובייקט יכול להשתנות (mutable), או שהוא אובייקט קבוע מרגע שהוא נוצר (immutable). מה הכוונה? כאשר יוצרים משתנה חדש בפייתון בעצם יוצרים מצביע על מקום מסוים בזיכרון, אובייקט immutable הוא אובייקט שכל פעם שנשים אותו כערך למשתנה ונבצע על המשתנה פעולה כלשהי המשתנה יצביע למקום חדש בזיכרון. באמצעות הפונקציה id() נוכל לראות להיכן בזיכרון מצביע המשתנה:

```
>> x = 1
>> id(x)
8971453144736
>> x+=1
>> id(x)
8971453144768
```

ניתן לראות בדוגמא שכאשר הוספנו 1 למשתנה הוא שינה את המיקום בזיכרון אליו הוא הצביע. **שאלה:** מה יהיה הפלט של הקוד הבא?

```
>> str1 = "String"
>> str2 = 'String'
>> str1 is str2
```

אובייקט mutable לעומת זאת הוא אובייקט ששומר על המיקום שלו בזיכרון גם לאחר שבוצעה עליו פעולה כלשהי:

```
>> lst = [1,2,3]
>> id(lst)
4601088
```



ד"ר סגל הלוי דוד אראל

```
>> lst.append(4)
>> id(lst)
4601088
```

ניתן לראות כאן שהמציב לרשימה עדיין מצביע לאותו מיקום, למרות שהרשימה הוסיפה אלמנט חדש. **שאלה למחשבה:** האם ניתן ליצור אובייקט פרימיטיבי (כמו int, float, str וכו') שיהיה mutable?

Casting והמרות - לפעמים נרצה לשנות בין טיפוס נתונים של משתנים, למשל קיבלנו מחרוזת של מספרים, ואנחנו רוצים לבצע פעולות אריתמטיות על המספר הזה. בג'אווה כאשר נרצה לשנות בין טיפוסים נתונים נעשה זאת באמצעות Casting, שבה אנחנו מגדירים בסוגרים את טיפוס הנתונים אותו אנחנו רוצים לפני המשתנה שנרצה לשנות:

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        double myDouble = 9.78;
        int myInt = (int) myDouble; // Manual casting: double to int
        System.out.println(myDouble); // Outputs 9.78
        System.out.println(myInt);    // Outputs 9
    }
}
```

דרך נוספת היא ע"י השמה של טיפוס נתונים פשוט יותר בתוך טיפוס מורכב, כך שהמשתנה הפשוט יוסיף על עצמו עוד ערכי 0 כדי להגיע לרמה מעל.

ההיררכיה של המשתנים היא: byte->short->char->int->long->float->double

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        int myInt = 9;
        double myDouble = myInt; // Automatic casting: int to double
        System.out.println(myInt); // Outputs 9
        System.out.println(myDouble); // Outputs 9.0
    }
}
```

אם המשתנים הם לא מההיררכיה שצינו לעיל, אז צריך להשתמש בפונקציות מיוחדות כדי להמיר בין טיפוסים משתנים, למשל כדי להפוך מחרוזת למספר צריך להשתמש בפונקציה Parse של מחלקת Integer. פייתון שונה קצת.

משום שפייתון שפה מונחת עצמים שלימה לאובייקטים מטיפוס מחרוזת ומספרים ניתן לעשות המרות אחת לשנייה ע"י הבנאי של המחלקה, כך למשל אם נרצה לעשות המרה בין int ל-float נשתמש בקונסטרקטור של float על המשתנה:

```
>> x = 3
>> y = str(x)
>> z = float(y)
>> print ('x=',x,'type(y)',type(y),'z=',z)
x=3 type(y)=<class 'str'> z=3.0
>> complex(z)
<3+0j>
```

עבור אובייקטים ל\מטיפוס מורכב יותר ממחרוזת ומספרים נצטרך להשתמש בפונקציות עזר, דוגמא לפונקציות עזר ניתן למצוא כאן:

<https://www.geeksforgeeks.org/python-convert-list-characters-string/?ref=1bp>

