

---

# Удобные комбинации клавиш в VScode

---

Автоматическое форматирование кода в Visual Studio Code выполняется следующими комбинациями:

- Windows: Shift + Alt + F
  - Mac: Shift ⌘ + Option ⌥ + F
  - Ubuntu: Ctrl + Shift + I
- 

## Умение учиться

---

### Как эффективно приобретать новые знания

Учиться – это привилегия. Не каждый мог себе позволить учиться. Знания – это достояние. Сила знаний много раз изменяла ход мировой истории. Сейчас информации настолько много, что чтобы не отставать от прогресса необходимо учиться постоянно.

Спиральная модель обучения.

1. Теплая вода с медом к каждому уроку.
2. Конспекты каждого урока от руки
3. Облако знаний в Google Drive

### Инструменты обучения

1. Конспекты каждого урока от руки
2. Облако знаний в Google Drive
3. Синописис по темам без подсматривания в материалы
4. Практические задания без проверки для обеспечения касания новых знаний

Это обеспечение 4х касаний. «Человек гарантированно запоминает новое, если он столкнулся с ним не менее 3х раз на относительно коротком промежутке времени в разных формах».

### 4 темы обучения

1. Нейронаука и обучение. *Как мозг воспринимает и обрабатывает новое*
2. Учеба как проект. *Планирование, задачи и контроль прогресса*
3. Память и блоки смыслов (чанки). *Рабочая и долговременная память. Формирование блока смыслов – чанкинг. Другие инструменты запоминания.*
4. Прокрастинация и другие ловушки мышления. *Как учиться быстро не деля бесполезного*

### Перерывы

Мозг наиболее активен во время отдыха. Делать перерывы необходимо, потому что мозг не перестает работать и при рассеянном внимании (когда “барьеры мозга” отключены), связей может создаваться больше и в голову могут приходить неожиданные решения.

## **Нейронаука и обучение**

### 1. Знания

- Мозг – комплексный и мощный инструмент. Он работает постоянно.
- Все новое – это нейронные связи
- «Рассеянный» режим мощнее «фокусного»

### 3. Умения

- Делать регулярные перерывы в любой деятельности без стресса и страха «потерять» время

### 3. Установки

- Управлять своей жизнью можно через изменение работы мозга
- Перерыв для отдыха – это не потеря времени, а переключение режимов работы мозга

---

# **I четверть «Разработчик python»**

---

## **0. Математика и информатика для программистов**

---

### **Информатика**

#### 1. Естественная (Попытка связать информационные технологии и окружающую нас деятельность)

- Компьютерная графика
- Базы данных
- Искусственный интеллект

#### 2. Теоретическая (Математическая логика, теория конечных автоматов, теория информации, теория кодирования и др.)

- Информация и теория кодирования
- Анализ производительности
- Алгоритмы и структуры данных

#### 3. Прикладная (Железо, ПО, информационные системы и др.)

- Теория алгоритмов
- Архитектура компьютера
- Компьютерные сети

## **Какими свойствами обладает информация:**

1. Объективность (Характеризует ее независимость от чьего-либо мнения или сознания, а также от методов получения)
  2. Точность (Определяется степенью ее близости к реальному состоянию объекта/процесса/явления)
  3. Актуальность (Степень соответствия информации текущему моменту времени)
- 

## **1. Введение в программирование**

---

**Блок-схемы** – это унифицированная форма записи алгоритма. Любой программист увидев схему, может создать одинаковый алгоритм на разных языках программирования. Также блок-схема непонятна компьютеру.

---

Важно сначала продумать алгоритм программы, чтобы понять как думает компьютер, а потом только перенести это в код (возможно под конкретную задачу придется подобрать конкретный ЯП со своими принципами).

**Массив** – структура данных, хранящая набор объектов с индексами (причем количество элементов массива, тип элементов массива известны заранее, также есть поиск по индексу).

Параметры массива (нам известны):

1. Начало массива (адрес первой ячейки с элементом массива)
2. Размер каждого элемента массива (сколько ячеек памяти занимает каждый элемент массива)
3. Количество элементов в массиве.

Правила хорошего тона:

1. Имя массива несет смысловую нагрузку и в множественном числе;
2. Использование чисел (*магических чисел*) в программе нежелательно. Лучше использовать параметры.

### **Что такое программа?**

Это текстовый файл с расширением. Расширение нужно для удобства пользователя, с ними ему не нужно определять с помощью какой программы открыть файл.

Определения «*низкоуровневые*» (assembler) и «*высокоуровневые*» (python, java) языки программирования определяют количество посредников между компьютером и человеком. Чем меньше посредников, тем меньшего уровня язык.

Программы (посредники), которые переводят команды понятные человеку в команды понятные машине называют трансляторы. Они бывают двух типов:

1. Интерпретаторы (python)

Каждая часть кода интерпретируется и выполняется отдельно и последовательно, и если в какой-то части будет найдена ошибка, она остановит интерпретацию кода без трансляции следующей части кода. После этого, если в коде не найдено ошибок, то он будет транслирован в машинный код.

## 2. Компиляторы (java)

Сначала сканирует всю программу, а потом транслирует ее в машинный код

Типы ошибок:

1. Синтаксические (неправильное написание команд или синтаксиса языка)
2. Ошибки выполнения (например, деление на 0)
3. Логические ошибки (результат программы не соответствует ожиданиям)

## **Сортировка пузырьком.**

Последовательно сравниваются значения соседних элементов и числа меняются местами, если предыдущее оказывается больше последующего. Таким образом элементы с большими значениями оказываются в конце списка, а с меньшими остаются в начале

Это цикл в цикле, где количество итераций внешнего цикла = (количество элементов массива). А количество итераций внутреннего цикла = (количество элементов массива-индекс внешнего цикла-1).

## **Особенности массива:**

1. Все элементы имеют один тип
2. Весь массив имеет одно имя
3. Все элементы расположены в памяти рядом

Примеры:

- Список учеников в классе
- Квартиры в доме
- Школы в городе
- Данные о температуре воздуха в год
- Крючки гардероба в театре
- Подземная парковка
- Шкафчики в школе

Антипримеры:

- Лес
- Места в вагоне метро
- Стулья в школьной столовой

**Псевдокод** — это неформальное описание алгоритма (без синтаксиса языка).

## **Оптимизированность алгоритмов**

**O(n)** - функция, которая ограничивает функцию сверху. То есть максимальное ограничение функции сверху. Также существует o(n) - это ограничение снизу.

---

## 2. Введение в контроль версий (git)

---

### ***Инструкция по работе с системой контроля версий Git***

Git — распределённая система управления версиями. Проект был создан Линусом Торвальдсом для управления разработкой ядра Linux, первая версия выпущена 7 апреля 2005 года. На сегодняшний день его поддерживает Джунио Хамано.

### ***Инициализация репозитория***

Чтобы создать (инициализировать) новый репозиторий нужно в терминале ввести команду:

```
git init
```

Репозиторий будет создан в той папке, из которой вызывалась команда

### ***Проверка состояния репозитория***

Чтобы проверить текущее состояние репозитория нужно ввести в терминале команду:

```
git status
```

### ***Добавление изменения к отслеживанию версии***

Чтобы добавить сделанное изменение к отслеживанию (поместить в индекс) нужно ввести команду:

```
git add <имя файла>
```

где вместо <имя файла> вводится путь к файлу относительно расположения репозитория.

### ***Фиксация изменений***

Чтобы зафиксировать изменение используется команда:

```
git commit
```

В таком случае откроется окно для ввода краткого описания сделанных изменений.

Чтобы сделать это одновременно с фиксацией используется команда:

```
git commit -m "комментарий"
```

### ***Просмотр истории изменений***

Чтобы посмотреть историю изменений используется команда

```
git log
```

Для просмотра изменений с выводом одного коммита в одну строку используется команда

```
git log --oneline
```

Для просмотра всех имеющихся коммитов используется команда

```
git log --all
```

Для просмотра лога с графическим изображением веток используется команда

```
git log --graph
```

Все указанные флаги могут использоваться вместе:

```
git log --all --oneline --graph
```

### ***Просмотр различий между изменениями***

Для просмотра отличий между текущим состоянием репозитория и последним сохраненным изменением используется команда

```
git diff
```

Можно также посмотреть разницу между любыми двумя коммитами. Для этого используется команда

```
git diff <хэш1> <хэш2>
```

### ***Переключение на нужное изменение***

Чтобы переключиться на нужный коммит используется команда

```
git checkout <хэш>
```

### ***Ветки в Git***

#### **Создание новой ветки**

Чтобы создать новую ветку используется команда

```
git branch <имя_ветки>
```

#### ***Просмотр всех веток***

Чтобы посмотреть какие ветки существуют и на какой мы находимся используется команда

```
git branch
```

#### ***Переключение между ветками***

Чтобы переключиться на другую ветку используется команда

```
git checkout <имя_ветки>
```

#### ***Слияние веток***

Чтобы влить одну ветку в другую необходимо находясь в целевой ветке (КУДА будем делать слияние) выполнить команду

```
git merge <имя_вливаемой_ветки>
```

#### ***Конфликты при слиянии***

Если одна и та же строка в разных версиях записана по-разному, возникнет конфликт. Чистый Git автоматически сохраняет оба изменения, далее требуется вручную внести нужные правки и сделать коммит.

VSCode дает возможность выбрать какое изменение сохранить (входящее, существующее или оба).

### **Удаление ветки**

Чтобы удалить ветку, которая больше не нужна (например после слияния) используется команда

```
git branch -d <имя_ветки>
```

### **Создание fork**

Это создание ветвления проекта в собственном пространстве, что позволяет вносить публичные изменения и делать свой собственный вклад в более открытом виде.

### **Pull request**

Это запрос на интеграцию изменений из одной ветки в другую. Они позволяют разработчикам делиться внесенными в код изменениями с другими участниками одной системы.

---

## **3. Знакомство с языками программирования**

---

### **Первые шаги написания программы:**

1. Получить задачу
2. Обдумать условие
3. Уточнить условие
4. Составить алгоритм
5. Уточнить алгоритм
6. Исправить алгоритм
7. Перепроверить алгоритм
8. Начать писать код

### **Что такое программа?**

- 1 уровень – интерфейс
- 2 уровень – логика (самый важный слой)
- 3 уровень – данные

**Программа** — это набор алгоритмов, которые на вход получают какие-то данные и на выходе выдают какие-то данные.



Перед тем как приступить к программированию стоит сначала продумать алгоритм, который будет решать поставленную задачу.

## **Уточнение функциональных требований**

Перед началом разработки стоит задать ряд уточняющих вопросов.

### *1. Что нужно сделать?*

Написать программу сложения двух чисел.

### *2. На каком именно языке программирования нужно реализовать задачу?*

Написать программу на языке C#, которая складывает два числа.

### *3. На каких устройствах должна работать программа?*

Написать программу на языке C#, работающую на Windows и Mac OS, которая складывает два числа.

### *4. Откуда берутся эти числа?*

Написать программу на языке C#, работающую на Windows и Mac OS, [в которую пользователь вводит два числа] или [в которой записаны два числа] или [два числа генерируются случайным образом] и получает их сумму.

### *5. Куда нужно отобразить результат?*

Написать программу на языке C#, работающую на Windows и Mac OS, [в которую пользователь вводит два числа] или [в которой записаны два числа] или [два числа генерируются случайным образом] и выводит их сумму в терминал.

### *6. С какими числами мы работаем?*

Написать программу на языке C#, работающую на Windows и Mac OS, [в которую пользователь вводит два целых числа] или [в которой записаны два целых числа] или [два целых числа генерируются случайным образом] и выводит их сумму в терминал.

## **Синтаксис языка C#**

### **Базовые команды**

Вывод данных в окно терминала с переходом в конце на новую строку:

```
Console.WriteLine(<данные>);
```

Считать строку из терминала:

```
Console.ReadLine();
```

Определяем введенные пользователем строковые данные в переменную text:

```
string text = Console.ReadLine();
```

Вывод данных в окно терминала в одну строку:

```
Console.Write(<данные>);
```

Определение переменной X, в которой может храниться только целое число:

```
int X = 3;
```

Определение переменной X, в которой может храниться как целое так и вещественное число:

```
double X = 1,3;
```

Определение переменной X, в которой может храниться только строка:

```
string X = "данные"
```

Определение переменной X, в которой может храниться либо истина, либо ложь (0 или 1):

```
bool X = false
```

Определение массива со значениями от 1 до 4:

```
int[] array = {1, 2, 3, 4};
```

Указание множества переменных одного типа:

```
int x = 1, y = 2, z = 3,  
    b = 3, c = 4;
```

Перезапись элементов массива:

```
array[0] = 12;
```

### **Математические операции**

Знак операции	Операция
+	Сложение
-	Вычитание
*	Умножение
/	Деление (зависит от типа)
%	Остаток от деления
//	Целочисленное деление
**	Возведение в степень
()	Приоритет операций

### **Цикл while и ветвления if-else**

Ветвление if (если, то..., иначе ...):

```
if ()
{
    ...;
}
else
{
    ...;
}
```

Цикл while (до тех пор пока выполняется условие, выполнять следующее действие):

```
n = 5
while (n < 10)
{
    n = n + 1; (или n++;)
}
```

### **Функции и массивы**

Общее описание функции:

```
ВозвращаемыйТипДанных ИмяМетода([ТипДанных1 ИмяАргумента1, ...])
{
    Тело метода;
    return ЗначениеСоответствующееВозвращаемомуТипуДанных;
}
```

Пример написания функции:

```
double f(double x)
{
    double result = x * x + 1;
    return result;
}
```

Генерация случайного целого числа от min (включительно) до max:

```
new Random().Next(min, max)
```

Переводит все символы текста в нижний регистр:

```
text.ToLower()
```

Зафиксировать позицию курсора в окне терминала:

```
Console.SetCursorPosition(<отступ от левого края>, <отступ от верхнего края>)
```

Очистить консоль:

```
Console.Clear();
```

Запись длины массива в переменную len:

```
int len = array.Length;
```

Создать новый массив, в котором будет 10 элементов и запиши его в переменную array (по умолчанию будет заполнен нулями):

```
int[] array = new int[10];
```

Создание метода, который заполняет заранее созданный массив случайными числами от 1 до 10.  
void методом называют метод, который ничего не возвращает (нет оператора return):

```
void FillFrray(int[] collection)
{
    int length = collection.Length;
    int index = 0;
    while (index < length)
    {
        collection[index] = new Random().Next(1,10);
        index++;
    }
}
```

---

## 4. Знакомство с базами данных

---

Понятия:

**Иерархическая модель баз данных** – модель данных, где используется представление базы данных в виде древовидной (иерархической) структуры, состоящей из объектов (данных) различных уровней.

**Первичный ключ (id)** – ключ отношения. Обладает свойствами минимальности и уникальности. Как правило выбирается такое, который содержит в себе минимальное количество атрибутов.

**Потенциальный ключ** – подмножество атрибутов отношения, отвечающих свойствами уникальности и минимальности (несократимости).

**Внешний ключ** – представляет собой подмножество атрибутов некоторого первичного ключа, значения которых должны совпадать со значениями некоторого потенциального ключа.

**Атрибут** – это свойство, которое характеризует объект (название столбца).

### ***Работа с данными из разных таблиц***

- **Вывести** – скопировать
- **Выбрать** – как правило N количество столбиков
- **SELECT \* FROM <общий список>**, где
- **SELECT** – выбери,
- **\*** – все столбцы,
- **FROM** – <из> (откуда, из какой таблицы)

- **WHERE "атрибут" <условие>** – так обозначается, если нужно выбрать строки с данными по определенному признаку
- **ON <условие>** – так обозначается то, по какому признаку будет осуществляться INNER JOIN

### ***Пересборка таблиц между собой при использовании реляционных таблиц***

- **INNER JOIN** – Результатом будут те данные, которые относятся как к одной таблице, так и к другой таблице ( $L \cap R$ );
- **LEFT JOIN** – Результатом будут те данные, которые относятся к левой таблице и те, которые находятся в пересечении( $L$ );
- **RIGHT JOIN** – Результатом будут те данные, которые относятся к правой таблице и те, которые находятся в пересечении( $R$ );
- **FULL JOIN** – Результатом будут данные из каждой таблицы( $L \cup R$ ).

### ***Создание структуры базы данных***

#### **Связи**

1. ForeignKey
2. **Один к одному**

Когда объекту А может соответствовать только один объект В. Это самая редкая связь. Как правило, в таком случае необходимо объединить две таблицы в одну.

Таблицы будут связаны один к одному тогда, когда одному объекту таблицы А соответствует один объект таблицы Б, и одному объекту таблицы Б соответствует один объект таблицы А. Если вы видите, что связь один к одному – смело объединяйте таблицы в одну, за исключением тех случаев, когда происходит модернизация базы данных.

*Например:*

У нас была таблица, в которой хранились данные о сотрудниках компании. Но произошли какие-то изменения в бизнес-процессе и появилась необходимость создать таблицы с теми же самыми сотрудниками, но не для всей компании, а разбив их по отделам. Таблицы отделов будут дочерними по отношению к таблице, в которой хранятся данные обо всех сотрудниках компании, и связаны такие таблицы будут связью один к одному.

#### **3. Один ко многим**

Когда объекту А может принадлежать или же соответствовать несколько объектов Б, но объекту Б может соответствовать только один объект А.

*Например:*

У нас есть таблица, в которой содержатся данные о клиентах и у нас есть таблица, в которой хранятся их телефоны. Мы можем смело утверждать, что у одного клиента может быть несколько телефонов, но в тоже время мы можем быть уверены в том, что один конкретный номер может быть только у одного клиента. Это типичный пример связи один ко многим.

#### **4. Многие ко многим**

Когда нескольким объектам из таблицы А может соответствовать несколько объектов из таблицы Б, и в тоже время нескольким объектам из таблицы Б соответствует несколько объектов из таблицы А.

*Например:*

У нас есть таблица с книгами и есть таблица с авторами. Приведем два верных утверждения. Первое: одну книгу может написать несколько авторов. Второе: автор может написать несколько книг. Здесь мы наблюдаем типичную ситуацию, когда связь между таблицами многие ко многим. Такая связь (связь многие ко многим) реализуется путем добавления третьей таблицы.

## **Нормы составления таблиц СУБД**

Стандартизированные или статичные данные следует выносить в отдельные таблицы с <константами>, чтобы избежать ошибок в написании и через id обращаться к этим <константам>.

---

## 5. Знакомство с языком программирования Python

---

### **Базовые типы данных**

- int (Целые числа)
- float (Дробные/вещественные числа)
- bool (Логический тип данных true/false)
- str (Строка)

### **Определение типа данных в переменной**

```
print(type(<name>))
```

### **Объявление строки**

```
s = "Hello,"  
w = "world"  
print(s, w)
```

### **Интерполяция строк**

Программа:

```
a = 3  
b = 11  
s = 2022  
print(a, b, s)  
print(a, '-'b, '-'s)
```

```
print('{} - {} - {}'.format(a,b,s))
print(f'first - {a} second - {b} third - {s}')
```

Вывод:

```
3 - 11 - 2022
```

## Оператор ввода данных

```
input(<данные>)
```

## Встроенные типы данных

```
int(<данные>) - переводит в целое число, если это возможно
str(<данные>) - переводит в строку, если это возможно
float(<данные>) - переводит в дробное число, если это возможно
```

## Арифметические операции

Если в списке python тип элементов ссылка, то как это хранится в памяти компьютера?

Поскольку в python динамическая типизация, то как только определяется какой-то объект.

Знак операции	Операция
+	Сложение
-	Вычитание
*	Умножение
/	Деление (в float)
%	Остаток от деления
//	Целочисленное деление
**	Возведение в степень
()	Приоритет операций

## Приоритет операций

1. Возведение в степень (\*\*)
2. Умножение (\*)
3. Деление (/)
4. Целочисленное деление (//)
5. Остаток от деления (%)
6. Сложение (+)



### **Сокращенные операции присваивания**

```
iter = 2
iter += 3 # iter = iter + 3
iter -= 4 # iter = iter - 4
iter *= 5 # iter = iter * 5
iter /= 6 # iter = iter / 6
iter %= 7 # iter = iter % 7
iter //= 8 # iter = iter // 8
iter **= 9 # iter = iter ** 9
```

### **Логические операции**

Знак операции	Операция
>	Больше
>=	Больше или равно
<	Меньше
<=	Меньше или равно
==	Равно
!=	Не равно
not	Не (отрицание)
and	И (конъюнкция)
or	Или (дизъюнкция)

### **Сложные условия**

```
if condition1:
    # operator
elif condition2:
    # operator
elif condition3:
    # operator
else:
    # operator
```

```
if condition1 and condition2:
    # выполнится, когда оба условия окажутся верными
    # operator
if condition3 or condition4:
```

```
# выполнится, когда хотя бы одно из условий окажется верным
# operator
```

## Цикл *While*

```
while condition:
    # operator 1
    # operator 2
    # ...
    # operator n
```

```
n = 423
summa = 0
while summa > 0:
    x = n % 10
    summa = summa + x
    n = n // 10
print(summa)
```

## Управляющая конструкция *While-else*

Блок `else` выполняется, когда основное тело цикла перестает работать самостоятельно. А разве кто-то может прекратить работу цикла? Например, это конструкция `break`.

```
while condition:
    # operator 1
    # operator 2
    # ...
    # operator n
else:
    # operator n + 1
    # operator n + 2
    # ...
    # operator n + m
```

Пример кода с использованием `break`:

```
i = 0
while i < 5:
    if i == 3:
```

```
        break
    i = i + 1
else:
    print('Пожалуй')
    print('хватит ')
    print(i)
```

---

Пример кода без использования break:

```
n = 423
summa = 0
while summa > 0:
    x = n % 10
    summa = summa + x
    n = n // 10
else:
    print('Пожалуй')
    print('хватит ')
    print(summa)
```

## ***Цикл for, функция range()***

Цикл for в основном используется для перебора значений

```
for i in enumeration:
    # operator 1
    # operator 2
    # ...
    # operator n
```

---

```
for i in 1, -2, 3, 14, 5:
    print(i)
```

- Range выдает значения из диапазона с шагом 1.
- Если указано только одно число — от 0 до заданного числа.
- Если указаны два числа — то от и до заданных чисел.
- Если нужен другой шаг, третьим аргументом можно задать приращение.

```
r = range(100, 0, -20)
for i in r:
    print(i)

# 100 80 60 40 20
```

## Срезы

```
text = 'съешь ещё этих мягких французских булок'
print(text[0]) # с
print(text[1]) # ъ
print(text[len(text)-1]) # к
print(text[-5]) # б
print(text[:]) # съешь ещё этих мягких французских булок
print(text[:2]) # съ
print(text[len(text)-2:]) # ок
print(text[2:9]) # ешь ещё
print(text[6:-18]) # ещё этих мягких
print(text[0:len(text):6]) # сеикакл
print(text[::6]) # сеикакл
print(text[2:9] + text[-5] + text[:2]) # ешь ещёбсъ
print(text[2:9] + text[-6:-1]) # ешь ещё булок
```

## Списки

Список - это упорядоченный конечный набор элементов. По сути список - это тот же самый массив, в котором можно хранить элементы любых типов данных.

```
list_1 = [] # Создание пустого списка
list_2 = list() # Создание пустого списка
list_1 = [7, 9, 11, 13, 15, 17]
```

Можно список заполнять не только при его создании, но и во время работы программы:

```
list_1 = list() # создание пустого списка
for i in range(5): # цикл выполнится 5 раз
    n = int(input()) # пользователь вводит целое число
    list_1.append(n) # сохранение элемента в конец списка
# 1-я итерация цикла(повторение 1): n = 12, list_1 = [12]
# 2-я итерация цикла(повторение 2): n = 7, list_1 = [12, 7]
# 3-я итерация цикла(повторение 3): n = -1, list_1 = [12, 7, -1]
# 4-я итерация цикла(повторение 4): n = 21, list_1 = [12, 7, -1, 21]
# 5-я итерация цикла(повторение 5): n = 0, list_1 = [12, 7, -1, 21, 0]
```

```
print(list_1) # [12, 7, -1, 21, 0]
print(*list_1) # 12 7 -1 21 0
```

Чтобы узнать количество элементов в списке необходимо использовать функцию `len(имя_списка)`:

```
print(len(list_1)) # 5
```

### **Основные действия со списками**

#### 1. Удаление последнего элемента списка.

---

```
Метод pop удаляет последний элемент из списка.
При этом pop() может возвращать значение:
list_1 = [12, 7, -1, 21, 0]
print(list_1.pop()) # 0
print(list_1) # [12, 7, -1, 21]
print(list_1.pop()) # 21
print(list_1) # [12, 7, -1]
print(list_1.pop()) # -1
print(list_1) # [12, 7]
```

#### 2. Удаление конкретного элемента из списка

---

```
Надо указать значение индекса в качестве аргумента функции pop:
list_1 = [12, 7, -1, 21, 0]
print(list_1.pop(0)) # 12
print(list_1) # [7, -1, 21, 0]
```

#### 3. Добавление элемента в конец списка.

---

```
Функция append – указание значения, которое добавится в конец списка.
list_1 = [12, 7, 11, -1, 21]
list1.append(0)
print(list1) # [12, 7, 11, -1, 21, 0]
```

#### 4. Добавление элемента на нужную позицию.

---

---

```
Функция insert – указание индекса (позиции) и значения.  
list_1 = [12, 7, -1, 21, 0]  
print(list1.insert(2, 11))  
print(list1) # [12, 7, 11, -1, 21, 0]
```

---

## **Срез списка**

Срез в списках работает также, как и срез в строках

## **Кортеж**

Кортеж — это неизменяемый список.

Применяется в случае защиты каких-либо данных от изменений (намеренных или случайных).

Кортеж занимает меньше места в памяти и работают быстрее, по сравнению со списками.

```
t = () # создание пустого кортежа  
print(type(t)) # class <'tuple'>  
t = (1,)  
print(type(t))  
t = (1)  
print(type(t))  
t = (28, 9, 1990)  
print(type(t))
```

---

```
Можно распаковать кортеж в независимые переменные:  
t = tuple(['red', 'green', 'blue'])  
red, green, blue = t  
print('r:{} g:{} b:{}'.format(red, green, blue))# r:red g:green b:blue
```

## **Словари**

Словари — неупорядоченные коллекции произвольных объектов с доступом по ключу. В списках в качестве ключа используется индекс элемента. В словаре для определения элемента используется значение ключа (строка, число).

```
dictionary = {}  
dictionary = {'up': '↑', 'left': '←', 'down': '↓', 'right': '→'}  
print(dictionary) # {'up':'↑', 'left':'←', 'down':'↓', 'right':'→'}  
print(dictionary['left']) # ← типы ключей могут отличаться  
print(dictionary['up']) # ↑ типы ключей могут отличаться
```

```
dictionary['left'] = '←'  
print(dictionary['left']) # ←  
print(dictionary['type']) # KeyError: 'type'  
del dictionary['left'] # удаление элемента
```

Можно выводить словарь следующим образом:

```
dictionary = {'up': '↑', 'down': '↓', 'right': '→'}  
for item in dictionary:  
    print('{}: {}'.format(item, dictionary[item]))  
  
# up: ↑  
# down: ↓  
# right: →
```

Или так:

```
dictionary = {'up': '↑', 'left': '←', 'down': '↓', 'right': '→'}  
  
print(dictionary.items())  
# dict_items([('up': '↑'), ('left': '←'), ('down': '↓'), ('right': '→')])  
  
for (k, v) in dictionary.items():  
    print(k, v)
```

## **Множества**

Множества содержат в себе уникальные элементы, не обязательно упорядоченные. Одно множество может содержать значения любых типов. Если у Вас есть два множества, Вы можете совершать над ними любые стандартные операции, например, объединение, пересечение и разность.

```
colors = {'red', 'green', 'blue'}  
print(colors) # {'red', 'green', 'blue'}  
colors.add('red')  
print(colors) # {'red', 'green', 'blue'}  
colors.add('gray')  
print(colors) # {'red', 'green', 'blue', 'gray'}  
colors.remove('red')  
print(colors) # {'green', 'blue', 'gray'}  
colors.remove('red') # KeyError: 'red'  
colors.discard('red') # ok
```

## Операции со множествами:

```
a = {1, 2, 3, 5, 8}
b = {2, 5, 8, 13, 21}
c = a.copy() # c = {1, 2, 3, 5, 8}
u = a.union(b) # u = {1, 2, 3, 5, 8, 13}
i = a.intersection(b) # i = {8, 2, 5}
dl = a.difference(b) # dl = {1, 3}
dr = b.difference(a) # dr = {13, 21}
q = a.union(b).difference(a.intersection(b)) # {1, 21, 3, 13}
```

Неизменяемое или замороженное множество(frozenset) – множество, с которым не будут работать методы удаления и добавления.

```
a = {1, 2, 3, 5, 8}
b = frozenset(a)
print(b) # frozenset({1, 2, 3, 5, 8})
```

## Коллекции данных

Тип коллекции	Изменяемость	Индексированность	Уникальность	Как создаем
Список (list)	+	+	-	<code>[]</code> , <code>list()</code>
Кортеж (tuple)	-	+	-	<code>()</code> , <code>tuple()</code>
Строка (string)	-	+	-	<code>"</code> , <code>""</code>
Множество (set)	+	-	+	<code>{elm1, elm2}</code> , <code>set</code>
Неизменяемое множество (frozenset)	-	-	+	<code>frozenset()</code>
Словарь (dict)	Элементы (+), ключи (-), значения (+)	-	Элементы (+), ключи (+), значения (-)	<code>{}</code> , <code>{key: value,}</code> , <code>dict()</code>

## Генераторы

Это упрощенный подход к созданию списка, который задействует цикл `for`, а также инструкции `if-else` для определения того, что в итоге окажется в финальном списке.

1. Простая ситуация — список:



```
list_1 = [exp for item in iterable]

list_1 = [None for item in range(5)]
print(list_1) # [None, None, None, None, None]
```

---

2. Выборка по заданному условию:

---

```
list_1 = [exp for item in iterable (if conditional)]
```

---

## ***Профилирование и отладка***

Самые распространенные ошибки:

- **SyntaxError(Синтаксическая ошибка)**
- 

```
number_first = 5
number_second = 7
if number_first > number_second # !!!!!
    print(number_first)
```

**# Отсутствие :**

---

- **IndentationError(Ошибка отступов)**
- 

```
number_first = 5
number_second = 7
if number_first > number_second:
print(number_first) # !!!!!
```

**# Отсутствие отступов**

---

- **TypeError(Типовая ошибка)**
- 

```
text = 'Python'
number = 5
```

```
print(text + number)
```

### # Нельзя складывать строки и числа

---

- **ZeroDivisionError**(Деление на 0)
- 

```
number_first = 5  
number_second = 0  
print(number_first // number_second)
```

### # Делить на 0 нельзя

---

- **KeyError**(Ошибка ключа)
- 

```
dictionary = {1: 'Monday', 2: 'Tuesday'}  
print(dictionary[3])
```

### # Такого ключа не существует

---

- **NameError**(Ошибка имени переменной)
- 

```
name = 'Ivan'  
print(names)
```

### # Переменной names не существует

---

- **ValueError**(Ошибка значения)
- 

```
text = 'Python'  
print(int(text))
```

### # Нельзя символы перевести в целые значения

---

## Функции

Функция — это фрагмент программы, используемый многократно.

```
def function_name(x):  
    # body line 1  
    # ...  
    # body line n  
    # optional return
```

Функция `sumNumbers(n)`, которая будет считать сумму всех элементов от 1 до `n`.

```
def sumNumbers(n):  
    summa = 0  
    for i in range(1, n + 1):  
        summa += i  
    print(summa)  
  
n = int(input()) # 5  
sumNumbers(n) # 15
```

## Модульность

1. `function_file.py` (Новый Python файл, в котором находятся функция `f(x)`)

```
def f(x):  
    if x == 1:  
        return 'Целое'  
    elif x == 2.3:  
        return 23  
    return # выход из функции
```

2. `working_file.py`

Alias (псевдоним) — альтернативное имя, которое даётся функции при её импорте из файла.

```
import function_file  
print(function_file.f(1)) # Целое  
print(function_file.f(2.3)) # 23  
print(function_file.f(28)) # None
```

## Передача неограниченного количества аргументов

- Можно указать любое количество значений аргумента функции.
- Перед аргументом надо поставить `*`.

В примере ниже функция работает со строкой, поэтому при введении чисел программа выдаёт ошибку:

```
def concatenatio(*args):
    res = ""
    for item in params:
        res += item
    return res
print(concatenatio('a', 's', 'd', 'w'))# asdw
print(concatenatio('a', '1')) # a1
# print(concatenatio(1, 2, 3, 4)) # TypeError: ...
```

## Рекурсия

Рекурсия — это функция, вызывающая сама себя.

Последовательность Фибоначчи:

```
def fib(n):
    if n in [1, 2]:
        return 1
    return fib(n - 1) + fib(n - 2)
```

```
list_1 = []
for i in range(1, 10):
    list_1.append(fib(i - 2))
print(list_1) # [1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34]
```

## Алгоритмы

### Быстрая сортировка

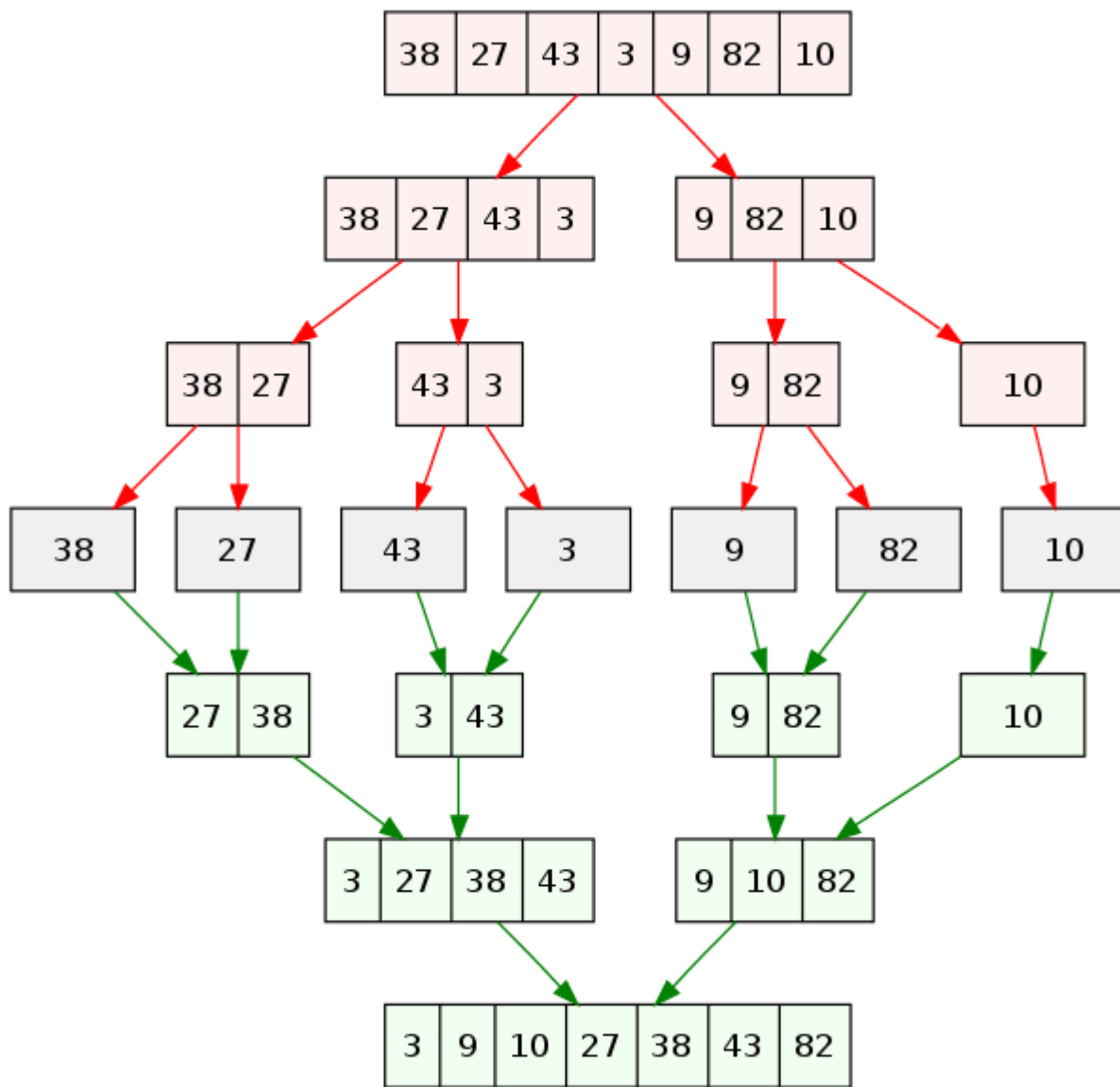
```
def quicksort(array):
    if len(array) < 2:
        return array
    else:
        pivot = array[0]
        less = [i for i in array[1:] if i <= pivot]
        greater = [i for i in array[1:] if i > pivot]
        return quicksort(less) + [pivot] + quicksort(greater)

print(quicksort([10, 5, 2, 3]))
```

Пример:

- 1-е повторение рекурсии:  
`array = [10, 5, 2, 3]`  
`pivot = 10`  
`less = [5, 2, 3]`  
`greater = []`  
`return quicksort([5, 2, 3]) + [10] + quicksort([])`
- 2-е повторение рекурсии:  
`array = [5, 2, 3]`  
`pivot = 5`  
`less = [2, 3]`  
`greater = []`  
`return quicksort([2, 3]) + [5] + quicksort([])` # Важно! Не забывайте, что здесь помимо вызова рекурсии добавляется список [10]
- 3-е повторение рекурсии:  
`array = [2, 3]`  
`return [2, 3]` # Сработал базовый случай рекурсии  
На этом работа рекурсии завершилась и итоговый список будет выглядеть таким образом: [2, 3] + [5] + [10] = [2, 3, 5, 10]

### **Сортировка слиянием**



```
def merge_sort(nums):
    if len(nums) > 1:
        mid = len(nums) // 2
        left = nums[:mid]
        right = nums[mid:]
        merge_sort(left)
        merge_sort(right)
        i = j = k = 0
        while i < len(left) and j < len(right):
            if left[i] < right[j]:
                nums[k] = left[i]
                i += 1
            else:
                nums[k] = right[j]
                j += 1
            k += 1

        while i < len(left):
            num[k] = left[i]
```

```
        i += 1
        k += 1

    while j < len(right):
        num[k] = right[j]
        j += 1
        k += 1
```