
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 делая 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 типы 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 аргументов 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
