

Introducción a la programación

Usando Python

G. Sebastián Pedersen

Instituto de Industria
Universidad Nacional de General Sarmiento

Matemática para Economistas III, 1er. cuat. 2019

Introducción

- ▶ Objetivo: programar un sistema de ecs. difs. y graficarlo.
- ▶ ¿Qué es programar?
 - ▶ Programar \neq saber un lenguaje de programación.
 - ▶ Programar \neq saber usar una computadora.
 - ▶ Frase de Edgar Dijkstra: “La Ciencia de la Computación no tiene que ver con las computadoras más que la Astronomía con los telescopios”.
- ▶ ¿Qué lenguajes de programación conocen?
- ▶ ¿Cuál lenguaje vamos a usar nosotros?
 - ▶ Respuesta corta: Python.
 - ▶ Respuesta larga: no importa demasiado. Lo importante son los conocimientos básicos de programación, que son comunes a la mayoría de los lenguajes.

Recursos Python

► Comunidades:

- <http://www.python.org.ar/>
- <https://argentinaenpython.com/>
- <https://twitter.com/pibesdesistemas>
- <https://www.chicasentecnologia.org/>
- <https://twitter.com/lasdesistemas>
- <https://www.meetup.com/Buenos-Aires-Python-Meetup/>
- <https://twitter.com/linuxchixar>

► Material, cursos, tutoriales, bibliografía:

- <http://www.python.org.ar/wiki/AprendiendoPython>
- <https://argentinaenpython.com/quiero-aprender-python/aprenda-a-pensar-como-un-programador-con-python.pdf>
- <https://launchpadlibrarian.net/18980633/Python%20para%20todos.pdf>
- Cursos online (en inglés): coursera, datacamp, udemy, Stanford online, edx, codeacademy, Harvard online, etc.

► Buscar en internet: hay mucho mucho hecho ya.

Elementos básicos programación

- ▶ Diferencia entre algoritmo y programa.
- ▶ Herramientas esenciales:
 - ▶ Tipos de datos: enteros, reales, strings, etc.
 - ▶ Variables y expresiones.
 - ▶ Instrucciones: asignación, condicional, ciclo.
 - ▶ Funciones, pasajes de parámetros.
- ▶ Estructuras de datos:
 - ▶ Listas, arreglos.
 - ▶ Conjuntos, diccionarios.
 - ▶ Pilas, colas.
- ▶ ¿Cómo se aprende a programar? Programando... no hay manera de aprender algo sin hacerlo.

Algoritmo y programa

- ▶ Un *algoritmo* es una secuencia de instrucciones. Por ejemplo:
 1. Moje el cabello.
 2. Coloque champú.
 3. Masajee suavemente y deje actuar por 2 min.
 4. Enjuague.
 5. Repita el procedimiento desde 1.
- ▶ Un *programa* es una implementación de un algoritmo en un lenguaje de programación.
 - ▶ El programa representa al algoritmo en el lenguaje.
 - ▶ Las instrucciones son propias del lenguaje.

```
for i in people.data.users:
    response = client.api.statuses.user_timeline.get(screen_name=i.scre
    print 'Got', len(response.data), 'tweets from', i.screen_name
    if len(response.data) != 0:
        ltdate = response.data[0]['created_at']
        ltdate2 = datetime.strptime(ltdate, '%a %b %d %H:%M:%S +0000 %Y')
        today = datetime.now()
        howlong = (today-ltdate2).days
        if howlong < daywindow:
            print i.screen_name, 'has tweeted in the past', daywindow,
            totaltweets += len(response.data)
            for j in response.data:
                if j.entities.urls:
                    for k in j.entities.urls:
                        newurl = k['expanded_url']
                        urlset.add((newurl, j.user.screen_name))
        else:
            print i.screen_name, 'has not tweeted in the past', daywindi
```

Proximas diapos

- ▶ Tipos de datos. Operaciones.
- ▶ Asignación.
- ▶ Listas.
- ▶ En cada ítem, iremos mechando algo de práctica
- ▶ Práctica para la clase.