

Úvod, organizace, základy Pythonu

IB111 ZÁKLADY PROGRAMOVÁNÍ

Tomáš Vojnar (na základě slajdů Nikoly Beneše)

18. 9. 2025

Most of you are familiar with the virtues of a programmer. There are three, of course: laziness, impatience, and hubris. (Larry Wall)

<https://thethreevirtues.com/>

Cíle předmětu

- Zvládnutí základních programátorských konstrukcí (proměnné, funkce, větvení, cykly, vstup a výstup, rekurze).
- Seznámení se se základními datovými typy a strukturami (čísla, řetězce, seznamy, vícerozměrná pole, slovníky, základy vlastních datových struktur).
- Obecné principy použitelné v řadě programovacích jazyků.
- Kultura programování, dodržování konvencí.
- Úvod do programátorského a algoritmického stylu myšlení.
- Dostatečný základ pro další programovací a algoritmické předměty.

- Základní počítačová gramotnost.
- Středoškolská matematika (faktoriál, prvočíslo, logaritmus, ...).
- Logické spojky (konjunkce **and**, disjunkce **or**, negace **not**).

- Nepředpokládají se programátorské zkušenosti.
- Náročnost předmětu ovšem na vstupních dovednostech závisí:
 - zejména na schopnosti **abstraktního uvažování**.

Základy programování, ne Programování v Pythonu!

- Používáme *omezenou část* jazyka Python:
 - jen určité povolené konstrukce/funkce (dle kapitol),
 - cokoli napíšeme, bude korektní Python (verze 3.10 nebo vyšší).
- Cílem je naučit se *obecné koncepty programování*, ne detailní zvládnutí jazyka Python.
- *Některá specifika Pythonu* součástí látky, byť ne hlavním cílem.
 - Nutné pro pochopení vytvářených programů.
 - Východisko pro srovnání s později probíranými jazyky.
 - Některá srovnání s jinými jazyky budou občas uvedena.

Programy by měly být:

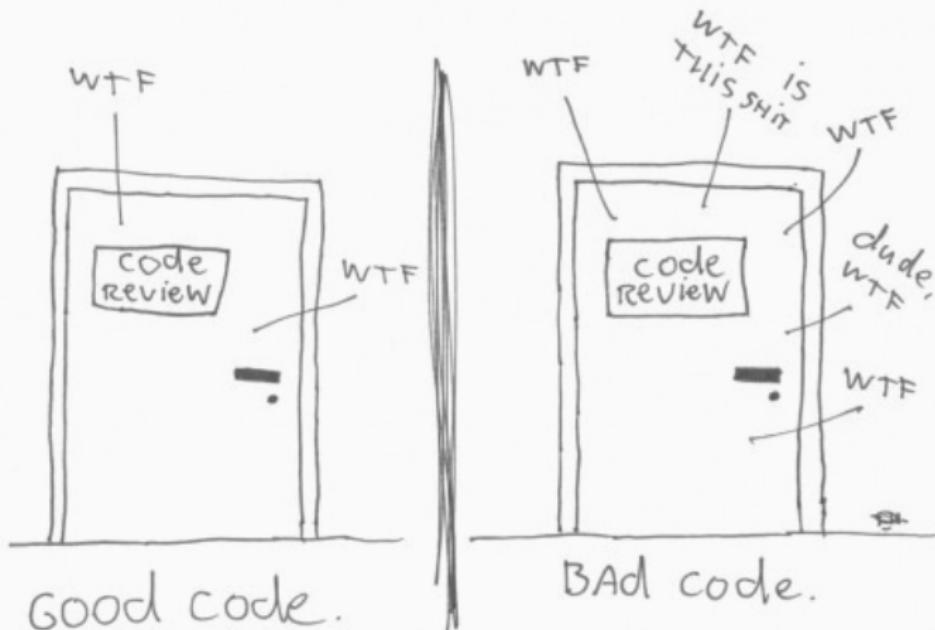
- **korektní** – mají dělat to, co od nich chceme;
- **efektivní** – mají fungovat rychle, nevyžadovat mnoho zdrojů;
- **čitelné** – měl by je být schopen přečíst jiný programátor.

Všechny tyto tři body jsou podstatné.

Na **čitelnost programů** budeme klást důraz:

- názvy proměnných, podprogramů/funkcí,
- rozdělení větších programů do logických celků,
- dokumentace, komentáře,
- omezení duplikace kódu,
- ...

The ONLY VALID MEASUREMENT OF CODE QUALITY: WTFs/MINUTE



Organizace předmětu

<https://is.muni.cz/auth/el/fi/podzim2025/IB111/um/>

(IS → Student → IB111 → Studijní materiály → Učební materiály)

- text/ib111.seminar.pdf (nebo .html)

Bodování po blocích

- Bloky 1–3 jsou vždy čtyři týdny; čtvrtý blok je zkouška.
- Nutné minimum **50 bodů** z každého bloku.
- Účast na cvičeních, aktivita na cvičeních:
 - na konci každého bloku vnitrosemestrální test
(příprava na zkoušku: programování i teorie – **bez internetu**).
- *Týdenní přípravy* – odevzdávají se do soboty **před** cvičením.
- *Domácí úkoly* – dle harmonogramu.
- *Zkouška* – programování i teorie – **bez internetu**.
- Pamatujte: cílem je **naučit se programovat**, body jsou jen motivační prostředek.

Obecně k programování

- Na programování si vyhraďte čas, kdy vás nebude nic rušit
 - ani sociální sítě!
- Nejdříve si promyslete, co a jak budete řešit,
 - klidně s pomocí papíru a tužky.

Týdenní režim

- Podívejte se na přednášku.
- Přečtěte si úvodní text v příslušné kapitole.
 - včetně řešených ukázek (d).
- Rozcvičte se na elementárních příkladech (e).
- **Samostatně** řešte přípravy (p).
 - Nemusíte zdaleka vyřešit všechny;
 - pokud Vám nějaká nejde, zkuste jinou.
 - O přípravách bude prostor k diskusi na **příštím** cvičení.

Sady domácích úkolů

- Začněte je řešit **včas**,
- řešte je **samostatně**.

Co znamená „samostatně“?

- Bez pomoci jiných lidí,
- bez pomoci „umělé inteligence“,
- bez opisování kódů z internetu, knih a odjinud.
 - Je rozdíl mezi
„pochopil jsem myšlenku a pak ji samostatně použiju“
a *„vezmu kód odjinud a zkusím ho nějak upravit“*.
- Opisováním se nic nenaučíte,
- opisování **citelně postihujeme** (obě strany).

Algoritmus

- Návod/postup, jak „mechanicky“ vyřešit určitý typ úlohy/problému.

Příklady algoritmů

- kuchařský recept – pokud je přesný,
- návod k sestavení nábytku,
- Euklidův algoritmus (největší společný dělitel dvou čísel),
- rozklad přirozeného čísla na součin prvočísel,
- řešení Sudoku,
- nalezení nejkratší cesty mezi dvěma městy,
- řešení nějaké logické úlohy, ...

Žádoucí vlastnosti algoritmů

- Jasný vstup a výstup.
- **Obecnost:**
 - není jen pro omezenou sadu instancí,
 - „spočítat 7×5 “ vs. „spočítat součin dvou zadaných čísel“.
- **Determinovanost:**
 - každý krok je jasně a přesně definován,
 - v každé situaci je jednoznačné, jak dál postupovat.
 - Není vždy nutné – *pravděpodobnostní algoritmy*.
- **Konečnost:**
 - skončí po konečném počtu kroků.
 - Ne u tzv. *reaktivních systémů* – běží do povelu „ukonči se“.
- **Elementárnost kroků:**
 - každý krok je dostatečně jednoduchý.
- **Efektivita:**
 - časová náročnost, prostorová náročnost, ...

Program

- **Algoritmus zapsaný v programovacím jazyce.**
 - Ten definuje sadu základních instrukcí, jež můžeme použít.
 - Více o různých druzích jazyků koncem semestru.

Jak se učit programování?

- Tréninkem.
- **Programování je dovednost; dovednost se získává praxí.**
- Ukážeme Vám cestu, ale jít po ní už musíte sami.
 - Přednášky, cvičení i domácí úkoly „ukazují cestu“.
 - Je vhodné si občas jen tak zkoušet něco naprogramovat:
 - k dispozici ukázky z přednášek – zkoušejte modifikovat.

Selhání programů

- **Syntaktické chyby:** program nelze přeložit a spustit.
- **Neočekávané ukončení běhu** z důvodů
 - externích – málo paměti, chyba HW, výpadek napájení, ... či
 - interních – dělení nulou, práce s neexistující položkou dat, ...
- **Neočekávané neukončení běhu** – „zacyklení“ se.
 - Něco jiného než očekávané cyklení u reaktivních systémů
– reaktivní systémy zde ale nebudeme běžně uvažovat.
- **Chybný výstup** s ohledem na specifikaci žádoucího chování.
 - Specifikace může omezit očekávané vstupy programu: pro ostatní nemusí být chování definováno (viz dále).

Pravidla předmětu: *Nebude-li řečeno jinak, na přednáškách, v úkolech, ve zkouškách uvažujeme POUZE programy bez syntaktických chyb, spouštěné pro očekávané vstupy, přičemž nedochází k neočekávanému ukončení ani neukončení jejich běhu.*

Základy Pythonu

Jak a kam psát programy

- Program v Pythonu je textový soubor („plain text“).
 - Přípona .py.
 - Stačí libovolný textový editor.
- Spuštění programu z příkazové řádky:
 - `python jméno_programu.py`,
 - na některých platformách `python3`.
 - Program `python` je tzv. **interpret** Pythonu, postupně čte řádky programu a vykonává je.
- Spuštění interpretu bez souboru s programem:
 - tzv. **interaktivní shell** nebo též REPL (read-eval-print loop),
 - užitečné pro jednoduché zkoušení příkazů apod.
- Interaktivní mód se spuštěním programu
 - `python -i jméno_programu.py`.
- Užitečný web pro krokování programů:
<http://pythontutor.com/>

IDE (integrated development environment)

- Usnadňují psaní programů,
 - automatické doplňování názvu funkcí apod. („napovídání“),
 - snadné spuštění programů klávesovou zkratkou/z menu,
 - zvýrazňování syntaxe (barvy).

IDE pro Python

- Základní součást instalace Pythonu: IDLE.
- Existují i mnohá jiná, např. pro výuku určené Thonny.
- Doporučujeme vyzkoušet Thonny:
 - interaktivní shell ve spodní části,
 - po spuštění programu jsou v interaktivním módu k dispozici definované proměnné, funkce apod.

Obecné poznámky k syntaxi

- „Case sensitive“ – na velikosti písmen záleží,
 - `print` není totéž, co `PRINT` nebo `Print`.
- Komentáře – cokoli od znaku `#` po konec řádku.
 - Python je ignoruje.
 - Užitečné pro dokumentaci, poznámky k fungování programu.
- Písmena s diakritikou:
 - Python 3 umožňuje (preferujte UTF-8).
 - Raději nepoužívejte v názvech proměnných, funkcí apod.
 - Obecně raději preferujte angličtinu.
(Proč? Jak byste rádi četli kód po někom, kdo si proměnné pojmenoval finsky? Hebrejsky? Klingonsky?)

```
from ib111 import week_01
```

- Vyžaduje soubory `ib111.py` a `ib111.pyi` ve stejném adresáři (přibaleny ke všem příkladům ve studijních materiálech).
- Omezí výrazové prostředky Pythonu na ty, které jsou potřeba v zadaném týdnu (zadané kapitole sbírky).
- Tento řádek nemažte, nemodifikujte ani nikam nepřesouvejte.

Objekt

- Abstrakce paměti.
- Úložiště/kontejner pro hodnoty.
- Objekty mají
 - identitu („adresu“ objektu),
 - typ¹ (celé číslo, řetězec, ...),
 - hodnotu.
- Hodnota objektu se (povoluje-li to typ) může měnit, typ a identita objektu se po dobu jeho existence nemění.

<https://docs.python.org/3/reference/datamodel.html>

¹Více o typech později.

Proměnné

- Umožňují srozumitelně pojmenovat objekty.
- Každá proměnná:
 - má **jméno** – ideálně smysluplné :) a
 - existuje v nějakém **kontextu**.
- Jméno je **statický** koncept v textu programu, kontext a proměnná existují **za běhu** programu.
- Kontext: spuštěný program, zavedený modul, běžící podprogram (resp. jedna z případně více rozběhnutých instancí podprogramu), ...
- Jméno a kontext určují **identitu** proměnné a nemění se.

- V Pythonu proměnné mohou, ale nemusí mít **typ**.
- Proměnná může, ale nemusí mít **vazbu** na objekt.
- Vazba proměnné na objekt se může v Pythonu měnit.
- Zjednodušené vyjadřování:
 - „Hodnota proměnné“: hodnota objektu, na který má daná proměnná vazbu.
 - „Stejná proměnná“ např. při ladění apod.: stejné jméno, stejný kontext, případně s různými vazbami.
 - Někdy se také mluví o „proměnné“ a myslí se tím jen její jméno.
 - Zejména pokud se bavíme o syntaxi.
 - Nutná opatrnost.

- V Pythonu se proměnná **vytváří** (definuje) prvním přiřazením v určitém kontextu.
- **Příkaz přiřazení:** jméno = výraz, např. x = 1 - y.
- Výraz se vyhodnotí na objekt (existující nebo nově vzniklý).
- Proměnná se sváže s tímto objektem.

```
answer = 6 * 7  
name = "John"
```

```
# what is the value of answer?  
# what is the value of name?  
# what is the value of (answer == 42)?
```

Názvy proměnných

- Posloupnost písmen, číslic a znaků _ (podtržítko).
- Víceslovné názvy snake_case, CamelCase, mixedCase.
- Nelze použít klíčová slova (**if**, **while**, ...).
- Lze použít některé jiné prvky jazyka (názvy typů, standardních podprogramů), ale není to vůbec dobrý nápad.

Pravidla předmětu

- Všechny názvy anglicky;
- tak, aby bylo jasné, co reprezentují;
- malá písmena, více slov pomocí snake_case (PEP8).

Výrazy

Výraz: kombinace konstant, (jmen) proměnných, operátorů, závorek a volání funkcí.

Každý výraz má **hodnotu** – její výpočet popisuje.

Aritmetické operátory

- sčítání +, odčítání -, násobení *,
 - umocňování ** ($17 \text{ } ** \text{ } 4$ je 83521),
 - zbytek po dělení % ($17 \text{ } \% \text{ } 4$ je 1),
 - celočíselné dělení // ($17 \text{ } // \text{ } 4$ je 4),
 - reálné dělení / ($17.0 \text{ } / \text{ } 4.0$ je 4.25), ...
-
- Zkrácený zápis: $x \text{ } += \text{ } 5$ znamená $x = x + 5$ (apod. pro ostatní operace).

Vestavěné funkce

- **abs**, **max**, **min**, **round**, ...

Celá vs. reálná čísla

- Celá čísla: typ `int`, zápis bez tečky (např. `17, 42`).
- „Reálná“ čísla: typ `float`, zápis s tečkou (např. `17.0, 4.2`).
- Typová konverze z celého čísla na „reálné“: `float(num)`.

Dělení a zbytek

- Celočíselné dělení `//` v Pythonu zaokrouhuje vždy dolů:
 - `17 // 4` je `4`,
 - `-17 // 4` je `-5`.
- Zbytek po dělení: $(x // y) * y + x \% y$ je vždy `x`.
- Reálné dělení `/` vrací vždy číslo typu `float`.

Omezený režim pro IB111

- Celočíselné dělení `//` a zbytek `%` jen pro celá čísla.
- Reálné dělení `/` jen pro alespoň jeden operand typu `float`.

Porovnávání

- Rovnost ==, nerovnost !=, <, <=, >, >=,
 - výsledkem je *pravdivostní hodnota*: True nebo False.
- Specialita Pythonu – řetězení: a < b < c,
 - jako a < b **and** b < c, ale b se vyhodnotí jen jednou.

Logické operace

- Kombinují logické podmínky (pravdivostní hodnoty):
 - **and**, **or**, **not**.
 - Zkrácené vyhodnocování **and** a **or**:
nejprve levý operand, je-li výsledek jasný, nepokračuje se.

Pozor: operátory = a == mají jiný význam!

- Jednoduché = je přiřazení (vytváří vazbu proměnné na objekt).
- Dvojité == je porovnání (test, zda jsou dvě hodnoty stejné).

Pořadí vyhodnocování výrazů

- Většinou „intuitivní“:
 - operace se vyhodnocují zleva doprava,
 - * má přednost před + apod.
- Jste-li na pochybách:
 - podívejte se do dokumentace,
 - použijte závorky.

<https://docs.python.org/3/reference/expressions.html#operator-precedence>

- Provedení části programu opakovaně – *iterace*.
- Zpracování sekvence vstupů, procházení složitějších datových struktur, ...

Cyklus s daným počtem opakování: `for`

```
total = 0
for i in range(10):
    total = total + i
# what is the value of total here?
```

- Všimněte si, že „tělo“ cyklu v Pythonu vyznačujeme odsazením
 - standardně 4 mezery, IDE typicky odsazuje automaticky.

Poznámka: `range` může mít i více parametrů (viz učební text, příští přednášku).

Cyklus s podmírkou: while

```
x = 10000  
d = 0
```

```
while x > 0:  
    x = x // 10  
    d += 1
```

what is the value of x, d here?

- **break** ukončí provádění cyklu.
- **continue** ukončí aktuální iteraci cyklu a přejde na další.

```
total = 0
for i in range(10):
    if i == 3:
        continue
    if i == 7:
        break
    total += i
```

- Provedení části programu jen v případě, že platí určitá podmínka.

```
answer = -6 * 7
if answer < 0:
    answer = -answer

# what is the value of answer here?
```

```
password = "STANFORD"

if password == "STANFORD":
    message = "Imminent threat!"
else:
    message = "Access denied!"
```

- Je-li podmínka pravdivá, provede se blok příkazů za **if**.
- Není-li pravdivá, provede se blok příkazů za **else**.

```
x = -17
if x > 0:
    status = "kladné"
elif x < 0:
    status = "záporné"
else:
    status = "nula (není ani kladná ani záporná)"
```

- Podmínky se vyhodnocují postupně shora;
- provede se blok příkazů u první podmínky, která je pravdivá.

- Podmínky nemusí nutně být jen u příkazů `if` a `while`.
- Podmínky mají **pravdivostní hodnotu**.
 - Pravda: `True`.
 - Nepravda: `False`.

```
answer = 6 * 7
universe_ok = answer == 42
answer_positive = answer > 0
answer_natural = answer_positive or answer == 0
```

Příklad: Řešení hádanky hrubou silou

Hádanka: Farmář chová prasata a slepice. Celkem je na dvoře 20 hlav a 56 noh. Kolik má slepic a kolik prasat?

- Jak vyřešit pro konkrétní zadání?
- Jak vyřešit pro obecné zadání (H hlav a N noh)?

Možné přístupy:

- „Chytré řešení“: řešení systému lineárních rovnic.
- „Hrubou silou“: vyzkoušíme všechny možnosti.

K zamyšlení: Co kdyby farmář ještě navíc choval osminohé pavouky?

Příklad: Řešení hádanky hrubou silou

farm1.py

```
heads = 20
legs = 56
# -1: a special value to represent «no solution»
sol_hens = -1
sol_pigs = -1

for hens in range(heads + 1):
    pigs = heads - hens
    if 2 * hens + 4 * pigs == legs:
        sol_hens = hens
        sol_pigs = pigs
        break

# what is the value of sol_hens, sol_pigs?
```

- Způsob, jak rozložit program na menší logické celky.
- Úsek kódu, jenž má navíc **název**, **parametry** a **návratovou hodnotu** (podrobněji na další přednášce).
- V Pythonu² se podprogramy realizují pomocí tzv. *funkcí*.

```
def deg_to_rad(degrees):  
    pi = 3.14  
    return degrees / 180.0 * pi
```

Proč chceme rozkládat programy na podprogramy?

- vyhneme se opakování stejného/podobného kódu,
- modularita (Lego), znovupoužitelnost,
- snazší přemýšlení o problému, „dělba práce“.

²A v mnoha jiných jazycích, i když ne ve všech

```
def number_of_hens(heads, legs):
    for hens in range(heads + 1):
        pigs = heads - hens
        if 2 * hens + 4 * pigs == legs:
            return hens

    # a special value to represent «no solution»
    return -1

# what is the value of number_of_hens(20, 56)?
# what is the value of number_of_hens(40, 100)?
```

- Předpřipravené sady funkcí, konstant, ...
- `import jméno_knihovny`
 - Funkce pak používáme takto:
`jméno_knihovny.jméno_funkce(...).`
- `from jméno_knihovny import jméno_funkce, ...`
 - Funkce pak můžeme použít přímo: `jméno_funkce(...)`.

```
from turtle import forward, done  
import math
```

```
forward(150 * math.sin(30.0 / 180.0 * math.pi))  
done()
```

Varování: nepojmenovávejte vlastní soubory stejně jako standardní knihovny (např. `turtle`), ty Vám pak můžou přestat fungovat.

Obecné

- Pište tak, aby byl jasný záměr:
 - smysluplné pojmenování proměnných, funkcí apod.;
 - v případě komplikovanějšího kódu dokumentace (komentáře)
 - (ideálně ovšem psát samodokumentující se kód).
- **Neopakujte se**, nepište „copy&paste kód“.
- Větší kód čleňte do rozumných menších celků:
 - pomocné funkce, (objekty, moduly, ...).

Konkrétní

- Různé jazyky mají různou představu o „slušném kódu“.
- Různé skupiny (různá pracovní prostředí) mají různé zvyky:
 - coding styles, coding guides.
- Pro Python existuje soubor oficiálních doporučení – **PEP8**:
<https://www.python.org/dev/peps/pep-0008/>.

Nástroje pro odhalování chyb (nejen) stylu

- Některá IDE umí chyby detektovat sama.
- Jiné nástroje: pycodestyle, flake8, pylint (příkazový řádek).
- Automatické testy domácích úkolů používají edulint, je vhodné se s tímto nástrojem seznámit co nejdříve:
 - viz návody v učebních materiálech.
- Později v semestru začneme používat nástroj mypy pro statickou analýzu typových anotací.

Automatické formátování

- Nástroje, které udělají část práce za vás.
- Někdy součást IDE.
- autopep8, black, yapf, ...

Používejte, co uznáte za vhodné, ale za výsledek odpovídáte Vy.

Kde hledat pomoc?

Primární zdroj – učební text:

- popis (omezeného) jazyka na začátku každé kapitoly,
- úvodní text, demonstrační příklady.

Nápověda přímo v Pythonu – příkaz `help(jméno_funkce)`.

Dokumentace na webu – <https://docs.python.org/3/>

Příklady k procvičení

- <https://leetcode.com/>
- <https://www.hackerrank.com/>
- <https://www.codewars.com/>
- <https://adventofcode.com/>
- ...