

Python-kurssin oppikirja (nimi työn alla)

Mikko Tampio

16. lokakuuta 2017

Sisältö

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Pythonin asennus ja tekstin tulostaminen | 3 |
| 1.1 | Yleistietoa Pythonista | 3 |
| 1.2 | Tästä kirjasta | 3 |
| 1.3 | Python 2 vai Python 3? | 4 |
| 1.4 | Ympäristön asentaminen | 4 |
| 1.5 | Lyhyt IDLE-esittely | 5 |
| 1.6 | Pythonin käyttäminen komentoriviltä | 6 |
| 1.7 | Ensimmäinen ohjelma | 7 |
| 1.8 | Useiden rivien tulostaminen | 8 |
| 1.9 | Kommentointi | 8 |
| 1.10 | Tehtäviä | 9 |
| 2 | Muuttujat ja tietotyypit | 11 |
| 2.1 | Muuttujien idea | 11 |
| 2.2 | Tekstinsyöttö | 12 |
| 2.3 | Tietotyypit | 12 |
| 2.4 | Merkkijonot | 13 |
| 2.5 | Kokonaisluvut | 13 |
| 2.6 | Liukuluvut | 15 |
| 2.7 | Tehtäviä | 15 |
| 3 | Ehtolauseet | 17 |
| 3.1 | <code>if</code> -lause yksinkertaisimmillaan | 17 |
| 3.2 | <code>bool</code> -tyyppi | 17 |
| 3.3 | Monimutkaisempia <code>if</code> -lauseita | 19 |
| 3.4 | Tehtäviä | 20 |
| 4 | Toisto | 22 |
| 4.1 | Toisto <code>while</code> -silmukalla | 22 |
| 4.2 | <code>for</code> -lause | 23 |
| 4.3 | Käänteisesti iteroiminen | 24 |
| 4.4 | Merkkijonon iteroiminen | 25 |
| 4.5 | Tehtäviä | 25 |

| | | |
|----------|---|-----------|
| 5 | Funktiot | 27 |
| 5.1 | Funktiokutsu | 27 |
| 5.2 | Funktioiden määrittelemine | 28 |
| 5.3 | Sivuvaikutukselliset funktiot | 29 |
| 5.4 | Oletusargumentit | 30 |
| 5.5 | Näkyvyysalueet | 31 |
| 5.6 | Rekursio | 32 |
| 5.7 | Tehtäviä | 33 |
| 6 | Tietorakenteet | 35 |
| 6.1 | Listat | 35 |
| 6.2 | Joukot | 38 |
| 6.3 | Tuplet | 39 |
| 6.4 | Hajautustaulut | 39 |
| 6.5 | Tietorakenteiden vertailua | 41 |
| 6.6 | Tehtäviä | 42 |
| | Sanasto | 43 |

Luku 1

Pythonin asennus ja tekstin tulostaminen

1.1 Yleistietoa Pythonista

Python on yleiskäyttöinen ohjelmointikieli, johon tämä teos keskittyy. Aloittelijoille kieltä suositellaan sen yksinkertaisuuden ja käyttäjäystävällisyyden vuoksi; ammattikäytössä Pythoniin törmää usein tieteellisessä tutkimuksessa, mutta sillä on mahdollista myös esimerkiksi palvelinohjelmointi ja peliohjelmointi. Ominaisuuksiltaan Python on lähellä 2010-luvun muita käytetyimpiä ohjelmointikieliä (mm. Java, C, C++, JavaScript), minkä vuoksi sen parissa oppii varmasti hyödyllisiä taitoja, jotka helpottavat muihin kieliiin siirtymistä.

Ensimmäisen version Pythonista julkaisi Guido van Rossum vuonna 1991, ja nykyisin sen kehityksestä vastaa Python Software Foundation (<https://www.python.org/>). Säätiön sivuilta löytyy kattava englanninkielinen Python-opas (<https://docs.python.org/3/tutorial/>) sekä Pythonin dokumentaatio (<https://docs.python.org/3/>) eli yksityiskohtainen kuvaus kaikista Pythonin sisäänrakennetuista ominaisuuksista (ymmärtäminen vaatii perustiedot Pythonista).

1.2 Tästä kirjasta

Tämä hyvin keskeneräinen oppikirja on tarkoitettu lukion kurssimateriaaliksi ohjelmointia vähän tai ei lainkaan harrastaneille. Pyrin Pythonin alkeiden opettamisen lisäksi yleissivistämään lukijaa tietojenkäsittelytieteen maailmasta; tätä varten käytän muutamia käsitteitä, joita ei erikseen tarvitse opetella, jos se ei mielekkäältä tunnu. Sanasto kirjan lopussa toivottavasti auttaa, jos jonkin sanan merkitys on epäselvä.

Oppimisen tukena kannattaa käyttää (tai on pakko käyttää, jos kirja valmistuu hitaammin kuin opiskelet) tässä luvussa listattuja muita Python-

oppaita.

Kirjan tehtävät ovat pääasiallisesti peräisin Helsingin yliopiston Python-kurssimateriaalista (<https://www.cs.helsinki.fi/group/linkki/materiaali/python-perusteet/materiaali.html>) sekä Ohjelmointiputkan Python-oppaasta (https://www.ohjelmointiputka.net/oppaat/opas.php?tunnus=python_01). Tarkemmat lähdetiedot on merkitty tehtäviin.

1.3 Python 2 vai Python 3?

Python-ohjelmointia aloittava voi törmätä yllättävään ongelmaan: edes oppaan ensimmäinen, yhden rivin esimerkkikoodipätkä ei toimi. Kyse on siitä, että Pythonista on yhä käytössä useita eri versioita: vanhempi Python 2 ja uudempi Python 3.

Kirjoitushetkellä Python 3:n julkaisuhetkestä alkaa olla jo kymmenisen vuotta, mikä on valtavan pitkä aika tietotekniikan maailmassa. Erinäisistä syistä (kuten siitä, että useat kirjastot toimivat yhä vain Python 2:lla) Python-ohjelmoijat ovat kuitenkin vaihtaneet uudempaan versioon melko hitaalla tahdilla, eikä ole epätodennäköistä, että uudetkin Python-oppaat opettavat vanhaa Python 2:ta.

Totuus on kuitenkin se, että aloittelijan ei ole mitään syytä olla käyttämättä Python 3:a. Se on ainut Python-versio, johon enää tulee uusia ominaisuuksia ja bugikorjauksia – Python 2:n aktiivinen kehitys loppui jo viisi vuotta sitten. Suomenkielistä ohjelmoijaa ilahduttaa lisäksi se, että ääkköset toimivat Python 3:ssa ilman sen erityisempää säätämistä. Siispä tämä kirja opettaa asiat Python 3 -tavalla; jos näet virheilmoituksia, kokeile muuttaa koodistasi tällaiset rivit

```
1 print "tekstin tulostaminen"
```

tällaisiksi

```
1 print("tekstin tulostaminen")
```

Toinen usein esiin tuleva ero on, että `raw_input()`-funktion nimi on Python 3:ssa pelkkä `input()`.

Jos tietokoneessasi on jo asennettuna Python, varmista, että kyseessä on uudempi versio. Useissa Linux-pohjaisissa käyttöjärjestelmissä on molemmat; jos `python`-komento avaa Python 2:n, kokeile komentoa `python3` (sama pätee myös kaikkiin Python-työkaluihin).

1.4 Ympäristön asentaminen

Pythonin voi ladata osoitteesta <https://www.python.org/downloads/> (muista valita Python 3!). Windowsilla ja Macilla mukana tulee IDLE-niminen

ohjelma, jonka avulla Python-koodia voi kirjoittaa ja suorittaa kätevästi.

Linux-pohjaisilla käyttöjärjestelmillä jokin versio Pythonista on hyvin todennäköisesti jo asennettu. Jos näin ei ole (tai koneella on Python 2), Python tulee asentaa omaa pakettienhallintaohjelmaa käyttäen; lisäksi IDLE-ohjelma todennäköisesti puuttuu. Esimerkiksi Ubuntussa ne asennetaan syöttämällä konsoliin seuraavat komennot:

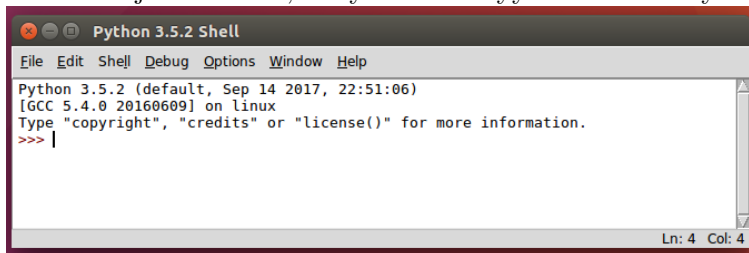
```
$ sudo apt install python3
$ sudo apt install idle3
```

Lyhyt huomio notaatiosta: merkkiä \$ komennon alussa ei syötetä konsoliin, vaan sitä käytetään tavanomaisesti erottamaan ohjeissa komennot ja se, mitä komennot tulostavat konsoliin. Asentaakseen Pythonin käyttäjä siis kirjoittaa `sudo apt install python3`

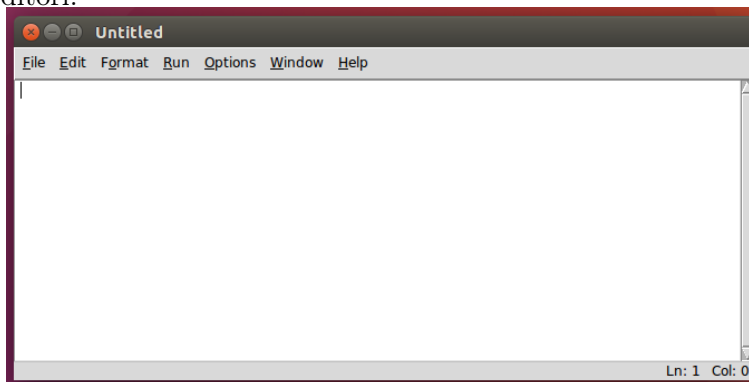
Pythonin asennukseen liittyviin ongelmiin löytyy todennäköisesti vastaus Googlestä.

1.5 Lyhyt IDLE-esittely

Kun IDLE-ohjelman avaa, näkyviin ilmestyy tällainen näkymä.



Kyseessä on Python-komentotulkki – ohjelma, joka suorittaa välittömästi siihen syötetyn Python-koodin. Jos niin haluaa, kaikki Python-ohjelmansa voi syöttää rivi riviltä komentotulkkiin, mutta kätevämpää on pitää ne erillisissä tiedostoissa. Valitsemalla `File -> New File` avautuu IDLE:n tiedostoeditori.



Kun Python-ohjelmansa on kirjoittanut IDLE:n koodieditorilla, sen voi suorittaa painamalla F5.

1.6 Pythonin käyttäminen komentoriviltä

Aloittelija pärjää hyvin graafisilla työkaluilla, mutta halutessaan kaiken tässä kirjassa esitetyn voi tehdä Pythonin komentorivityökaluilla. Konsolin saa au-ki Windowsilla painamalla **Windows** + **R** ja kirjoittamalla **cmd**, Unix-pohjaisilla käyttöjärjestelmillä (mm. OSX ja eri Linuxit) yleensä painamalla **CTRL** + **ALT** + **T**.

Alla on muistin virkistämiseksi taulukoituna peruskomennot, joiden avulla esimerkkien suorittamisen pitäisi onnistua.

| Windows-komento | Unix-komento | Selitys |
|-------------------------------------|--|--|
| <code>cd <i>kansio</i></code> | <code>cd <i>kansio</i></code> | Siirtyy annettuun kansioon |
| <code>dir</code> | <code>ls</code> | Tulostaa nykyisen kansion sisältämät tiedostot |
| <code>help <i>komento</i></code> | <code>man <i>komento</i></code> | Näyttää lisätietoja annetusta komennosta |
| <code>python</code> | <code>python</code> tai <code>python3</code> | Avaa interaktiivisen Python-komentotulkin |
| <code>python <i>tiedosto</i></code> | <code>python <i>tiedosto</i></code> tai <code>python3 <i>tiedosto</i></code> | Suorittaa annetun Python-tiedoston |

Seuraa lyhyt esimerkkisessio, jonka aikana Unix-pohjaista käyttöjärjestelmää käyttävä henkilö siirtyy **python**-kansioon tiedostojärjestelmässään, listaa sen sisältämät tiedostot ja suorittaa `kiva_ohjelma.py`-nimisen tiedoston, joka tulostaa ruudulle viestin **Se toimii!**.

```
$ cd python
$ ls
kiva_ohjelma.py
toinen_ohjelma.py
oppikirja.pdf
$ python kiva_ohjelma.py
Se toimii!
```

Kuten edellisessä esimerkissä, **\$** komentojen alussa ei ole osa komentoa vaan erottaa komennot ja niiden tulostaman tekstin.

Aihetta voisi käsitellä enemmänkin, mutta tässä vaiheessa Python-opintoja se ei ole kovin mielekästä. Konsolin käytöstä innostunut tai ongelmia kohdannut lukija voi turvautua Googleen.

1.7 Ensimmäinen ohjelma

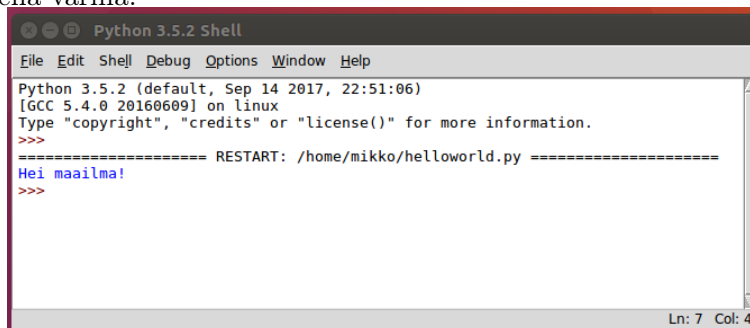
Ensimmäisistä ohjelmista klassisin on yksinkertainen sovellus, joka tulostaa ruudulle tekstin `Hei maailma!`

Alla on esitetty Hei maailma -ohjelman Python-toteutus. Kirjoita se IDLE:n avulla tiedostoon ja suorita painamalla F5.

Esimerkki 1.1: Hei maailma!

```
1 print("Hei maailma!")
```

Jos onnistuit, teksti `Hei maailma!` tulostui IDLE:n komentotulkkiin sinisellä värillä.



Vastedes sitä, mitä Python-koodi tulostaa ruudulle, merkitään tässä kirjassa näin.

```
Hei maailma!
```

Jos saat virheilmoituksen, palaa ensin tämän kirjan selostukseen Python 2:n ja Python 3:n eroista ja varmista, että sinulla on asennettuna Python 3. Vika voi olla myös koodissa itsessään – tarkista, että kopioit esimerkkiohjelman merkilleen oikein. Aloitteleva ohjelmoija huomaa nopeasti, että toisin kuin ihminen, tietokone ei yritä arvailla, mitä käyttäjä on voinut tarkoittaa: jos vaikkapa viimeisen sulun unohtaa, on seurauksena virhe, vaikka onkin ilmiselvää, mitä ohjelmoija on halunnut tehdä.

Kun ohjelman saa toimimaan, koittaa aika leikkiä. Muuta tulostettavaa tekstiä muuttamalla lainausmerkkien sisältöä tai kokeile laittaa useampi tulostus peräkkäin kirjoittamalla useita rivejä, joissa on jokaisessa `print()` ja sulkujen sisällä haluttu teksti merkkijonojen välissä. Tehtävissä on lisäehdotuksia.

Vaikka luvun ainut esimerkki onkin yksinkertainen, se täyttää Python-ohjelman määritelmän. Python-ohjelma koostuu (yksinkertaistetusti) lauseista. Ohjelmassamme on yksi ainoa lause: `print("Hei maailma!")`. Se on tarkemmin sanottuna *funktiokutsu*, jossa funktiolle `print` annetaan *argumentina* teksti `Hei maailma!`, joka on tarkennettuna merkkijono. Myöhemmin

tutustutaan toisiin funktioihin, joilla voimme tehdä muutakin kuin vain tulostaa tekstiä.

Funktioihin ja merkkijonoihin palataan tulevissa luvuissa.

1.8 Useiden rivien tulostaminen

Edellisen osion lyhyt esimerkkiohjelma tulostaa Python-konsoliin yhden ainoan rivin tekstiä. Jos rivejä haluaa useampia, voi toimia monella tavalla; helpointa on yksinkertaisesti kirjoittaa monta `print`-lausetta, joista jokainen tulostaa oman rivinsä. Tässä havainnollistava esimerkki.

```
1 print("Ensimmäinen rivi...")
2 print("... ja toinen.")
```

Esimerkki tulostaa näytölle seuraavan tekstin:

```
Ensimmäinen rivi...
... ja toinen.
```

Muitakin tapoja on. Kenoviivaa (`\`) voidaan käyttää koodinvaihtomerkinä, jolloin sen avulla voidaan kirjoittaa rivinvaihtomerkki (`\n`). Rivinvaihtomerkin kohdatessaan Python jatkaa tekstiä uudelta riviltä, joten seuraavalla esimerkillä on tismalleen sama ulostulo.

```
1 print("Ensimmäinen rivi...\n... ja toinen.")
```

Näin on tehtävä, koska Python ei salli merkkijonon jatkuvan seuraavalle riville. Tämä rajoitus kuitenkin poistuu, jos yhden lainausmerkin sijaan merkkijonon alussa ja lopussa käytetään kolmea.

```
1 print("""Ensimmäinen rivi...
2 ... ja toinen.""")
```

1.9 Kommentointi

Kommentit ovat hyödyllinen työkalu, jonka avulla koodiin voi jättää pieniä merkintöjä. Seuraava esimerkki havainnollistaa kommenttien eri käyttötapoituksia; kommentti alkaa `#`-merkistä ja jatkuu rivin loppuun saakka. Python-tulkki jättää huomiotta kaiken kommentissa olevan, joten kommenttien sisältö ei vaikuta mitenkään ohjelman toimintaan, mutta joitakin käytötarkoituksia niillä siitä huolimatta on.

Esimerkki 1.2: Kommentointi

```
1 # Koodannut Olli Ohjelmoija 4.10.2017
2 # Erkki Esimerkki korjasi bugin 6.10.2017
3
4 # Tulostaa tekstin "kissa"
5 print("kissa")
6
7 # print("koira")
```

Ensinnäkin kommenteilla voi jättää koodiin tietoja siitä, minkälaisia muutoksia eri henkilöt ovat siihen tehneet. Nykyisin tämä hoidetaan yleensä erillisellä versiohallintaohjelmalla, mutta aloittelijoiden ryhmätyössä voi olla kätevintä käyttää koodin alkuun sijoitettavia kommentteja.

Tämän lisäksi kommenteilla voidaan selittää, mitä hankalat tai muuten epäselvät pätkät koodia tekevät. Aloittelija voi toki jättää itselleen esimerkin kaltaisia kommentteja, jotka edistyneemmälle ohjelmoijalle ovat täysin turhia, mutta yleensä kannattaa miettiä kriittisesti kommenttien tarpeellisuutta – tarpeettomat kommentit voivat lisätä koodin lukemisen hankaluutta. Hyvä nyrkkisääntö on, että kommenttien pitäisi kertoa, *miksi* sen kirjoittanut ohjelmoija päätyi juuri valitsemaansa ratkaisuun; koodi voi puhua omasta puolestaan.

Esimerkin kolmas kommentti näyttää, kuinka tietyn koodirivin voi nopeasti ottaa pois käytöstä muuttamalla sen kommentiksi. Todettakoon kuitenkin, että on huonoa tyyliä jättää koodiin sadoittain pois kommentoituja rivejä – kuten turhat ja itsestäänselvät kommentit, nekin saavat koodia lukevan henkilön kiinnittämään huomionsa itseensä. Jos kommentoituja koodirivejä projektiinsa kuitenkin jättää, on hyvätapaista kirjoittaa selventävä kommentti, joka selittää, miksi rivit on otettu pois käytöstä.

1.10 Tehtäviä

1.10.1 Muuta esimerkkiohjelma 1.1 tulostamaan oma nimesi.

1.10.2 Muokkaa esimerkkiohjelmaa 1.1. Kokeile, mitä käy, jos...

- (a) ... viimeisen sulun poistaa
- (b) ... viimeisen lainausmerkin poistaa
- (c) ... lainausmerkkien sisällä ei ole mitään
- (d) ... `print`-funktion kirjoittaa väärin (vaikkapa `pirnt`)

1.10.3 Kokeile eri tapoja tulostaa useita rivejä tekstiä. Tee ainakin kaksi ohjelmaa, jotka tulostavat

```
Hei maailma!  
Englanniksi se on Hello, World!
```

- 1.10.4 Mitä hyötyä kommenteista on, jos ne voisi poistaa, eikä ohjelma muuttuisi mitenkään?

Luku 2

Muuttujat ja tietotyypit

2.1 Muuttujien idea

Tähän asti olemme antaneet `print`-funktiolle suoraan merkkijonon. Sen lisäksi voimme käyttää aiemmin määriteltyä muuttujaa.

```
1 x = "Tulostettava teksti"
2 print(x)
```

Ohjelman tuloste on

```
Tulostettava teksti
```

Esimerkki havainnollistaa, että muuttuja viittaa sille aiemmin annettuun arvoon. Muuttuja määritellään *muuttuja* = *arvo*; kuten seuraava esimerkki näyttää, muuttuja voidaan myös määritellä uudelleen, jolloin se viittaa aina viimeiseksi määriteltyyn arvoonsa.

Esimerkki 2.1: Muuttujan määrittely ja uudelleenmäärittely

```
1 var = "muuttujan arvo"
2 print(var)
3 var = "toinen arvo"
4 print(var)
```

Tämä ohjelma tulostaa

```
muuttujan arvo
toinen arvo
```

Esimerkkien muuttujat olivat nimiltään `x` ja `var`. Muuttujilleen voi antaa nimeksi lähes mitä tahansa, mutta tärkeitä rajoituksia on kaksi.

- Muuttuja ei saa sisältää erikoismerkkejä, joita Python syntaksissaan käyttää. Esimerkiksi `muut(tuja` ja `muut"tuja` ovat virheellisiä muuttujia, joiden käyttämisestä on seurauksena syntaksivirhe.
- Muuttuja voi sisältää numeroita, mutta se ei saa alkaa sellaisella. `nimi4` on sallittu muuttuja, mutta `2kissaa` ei.
- Muuttuja ei saa olla avainsana. Avainsanoja ovat tietyt Pythonin varamat termit, kuten `if` ja `def`.

Tämän lisäksi on kiellettyä viitata sellaiseen muuttujaan, jota ei ole määritetty. Muuttujan voi joko määritellä itse (kuten esimerkeissä tehdään) tai saada valmiiksi Pythonilta.

2.2 Tekstinsyöttö

Muuttujien todellinen hyöty käy esille, kun täytyy käsitellä arvoja, jota ei tunneta ennen koodin suorittamista. Tällaisia ovat mm. tiedostojen sisältö, kellonaika, päivämäärä ja käyttäjän syöttämä teksti. Seuraava esimerkki havainnollistaa näistä viimeistä: käyttäjän nimeä kysytään `input`-funktiolla, minkä jälkeen se säilötään muuttujaan.

Esimerkki 2.2: Tekstinsyöttö

```
1 nimi = input("Syötä nimesi: ")
2
3 print("Hei, " + nimi + "!")
```

`input`-funktiolle annetaan merkkijono, joka näytetään käyttäjälle, joka voi sitten kirjoittaa Python-konsoliin haluamansa vastauksen. Esimerkin ulostulossa käyttäjä syöttää nimekseen `sari`, ja sitten ohjelma tulostaa tervehdyksen, jossa `nimi`-muuttuja on korvattu käyttäjän syöttämällä arvolla.

```
Syötä nimesi: sari
Hei, sari!
```

Toinen uusi asia esimerkissä on se, että merkkijonoja voi yhdistää `+`-merkillä. Esimerkiksi `"kis"+"sa"` on sama asia kuin `"kissa"`.

2.3 Tietotyypit

Tähän asti on selvitty pelkillä merkkijonoilla, mutta Pythonin muihkin tyypeihin on tarpeen tutustua. Tyyppiä voi ajatella joukkona arvoja, joilla on samanlaisia ominaisuuksia. Esimerkiksi kaikilla merkkijonoilla, kuten `"hevonen"`

ja "veropetos", on se ominaisuus, että niitä voi edellä opitun mukaan yhdistellä +-merkillä.

Pythonin perustyyppeihin lukeutuvat merkkijono, totuusarvo ja numeeriset tyypit, joihin seuraavaksi tutustutaan. Totuusarvoja käsitellään ehtolauseiden yhteydessä. Tyyppejä on lisääkin, ja niitä voi jopa määritellä itse – lisää olio-ohjelmointia käsittelevässä luvussa.

Eri tyyppisiä arvoja voi myös muuttaa toiseen tyyppiin. Tämä on tarpeen esimerkiksi silloin, kun haluamme käsitellä käyttäjän syötettä (`input`-funktio palauttaa aina merkkijonon) lukuna. Lisää aiheesta kokonaislukuosion esimerkissä.

2.4 Merkkijonot

On aika syventää tietämystä merkkijonoista. Syntaksi niiden määrittelyyn tunnetaan jo: lainausmerkkien sisällä oleva osa koodia tulkitaan merkkijonoksi. Tässä lisää tarpeellisia ominaisuuksia, joita tarvitaan merkkijonojen kanssa työskentelyssä.

Esimerkki 2.3: Merkkijonon ominaisuuksia

```
1 # Merkkijonojen yhdistäminen
2 "a" + "b" # 'ab'
3
4 # Merkkijonon pituuden selvittäminen
5 len("kissa") # merkkijonon pituus eli 5
6
7 # Merkkijonon toistaminen
8 "ha" * 4 # 'hahahaha'
9
10 # Isot ja pienet kirjaimet
11 "isolla".upper() # 'ISOLLA'
12 "PIENELLÄ".lower() # 'pienellä'
13
14 # Merkkijonoksi muuttaminen
15 # (6 on tässä kokonaisluku; lue seuraava osio)
16 str(6) # merkkijono '6'
```

Esimerkkilausekkeita voi testata syöttämällä ne Python-konsoliin, joka laskee niiden arvon ja tulostaa sen. Tiedostossa työskennellessään on muistettava tulostaa haluamansa operaation tulos `print`-funktioilla.

2.5 Kokonaisluvut

Kokonaislukuja voi kaikessa yksinkertaisuudessaan määritellä vain kirjoittamansa halutun luvun: 36. Lainausmerkkejä ei tule käyttää, koska muuten

Python tulkitsee arvon merkkijonoksi. Monet funktiot, kuten äsken esitelty merkkijonon pituuden laskemiseen käytetty `len`, palauttavat kokonaisluvun.

Useissa ohjelmointikielissä kokonaisluvuilla on määrättyt minimi- ja maksimiarvot, mutta Pythonissa kiinteitä rajoja ei ole. On teoreettisesti mahdollista luoda niin iso kokonaisluku, että tietokoneen muisti loppuu kesken, mutta käytännössä laskeminen käy sitä ennen niin hitaaksi, ettei Pythonin käyttö onnistu.

Esimerkki 2.4: Kokonaislukujen ominaisuuksia

```
1  # Peruslaskutoimituksia
2  4 + 6 # 7
3  3 - 8 # -5
4  2 * 3 # 6
5
6  # Eri jakolaskut
7  7 / 3 # 2.3333333333333335
8  7 // 3 # 2
9
10 # Potenssilasku
11 13 ** 21 # 247064529073450392704413
```

Kuten esimerkki osoittaa, kokonaisluvuilla on samanlaisia laskutoimituksia kuin matematiikassa yleensä. Erilaisia jakolaskuoperaattoreita on kaksi: `/` tuottaa liukuluvun (katso seuraava osio) ja `//` kokonaisluvun. Kokonaislukujakolaskussa pyöristetään alaspäin; esimerkiksi `5//2` on 2, ei 3.

Usein aloittelijoilta unohtuva asia on se, että arvoja täytyy muuttaa toiseen tyyppiin, jos niitä haluaa käsitellä eri tavalla. Käyttäjän syöte `input`-funktioilla on merkkijono; vain merkkijonoja voi yhdistää `+`-operaattorilla. Tämän vuoksi seuraavassa esimerkissä muutamme ensin käyttäjän syötteen kokonaisluvuksi ja sitten jälleen merkkijonoksi, kun haluamme yhdistää sen toiseen merkkijonoon.

Esimerkki 2.5: Käyttäjän iän kysyminen

```
1 luku = int(input("Syötä ikäsi: "))
2
3 print("Vuoden päästä olet " + str(luku+1) + " vuotta vanha.")
```

Tässä ohjelman ulostulo, kun käyttäjä syöttää iäkseen 19.

```
Syötä ikäsi: 19
Vuoden päästä olet 20 vuotta vanha.
```

Ensimmäisellä rivillä kysytään käyttäjän ikää, joka muutetaan kokonaisluvuksi `int`-funktioilla, koska sitä halutaan pian käsitellä aritmeettisesti. Las-

kutoimituksen `luku+1` tulos on kokonaisluku, joten se on muutettava merkkijonoksi `str`-funktioilla, jotta sen voi yhdistää muihin merkkijonoihin.

2.6 Liukuluvut

Liukuluvut ovat ohjelmoinnissa desimaalilukujen vastine. Niiden käyttö on muuten samanlaista kuin kokonaislukujen, mutta kokonaislukuosa ja desimaaliosa erotetaan pisteellä (ei pilkulla, kuten suomen kielessä yleensä). `float`-funktioilla voi muuttaa merkkijonoja ja kokonaislukuja liukuluvuiksi.

Esimerkki 2.6: Liukulukulaskuri

```
1 luku = float(input("Syötä liukuluku: "))
2
3 print("4.6 * " + str(luku) + " = " + str(4.6 * luku))
```

Kun käyttäjä syöttää 7.8, ohjelman ulostulo on seuraava:

```
Syötä liukuluku: 7.8
4.6 * 7.8 = 35.879999999999995
```

Tarkkaavainen lukija saattaa huomata, että laskun tulos on epätarkka. Liukulukujen ominaisuuksiin palataan matemaattista laskentaa käsittelevässä luvussa.

2.7 Tehtäviä

2.7.1 Tee ohjelma, joka kysyy käyttäjältä nimeä ja tulostaa lyhyen tarinan, jossa päähenkilön nimi on korvattu annetulla nimellä.

2.7.2 Mitkä seuraavista muuttujista ovat sallittuja? Jos et tiedä, kokeile Python-tulkissa ja perustele, miksi asia on näin.

- (a) `muut63`
- (b) `Kokonaisluku`
- (c) `5kulmio`
- (d) `kissan_nimi`
- (e) `luku(käyttäjänikä)`

2.7.3 Tee ohjelma, joka kysyy käyttäjältä merkkijonoa ja tulostaa sen pituuden.

2.7.4 Tee ohjelma, joka kysyy käyttäjän nimeä ja ikää ja tulostaa ne muodossa `Hei, [nimi], [ikä] vuotta!`

- 2.7.5 Katso jotakin esimerkeistä, jossa arvoja muutetaan toiseen tyyppiin. Minkälaisen virheen saat, kun poistat funktiot, jolla muunnos tehdään? (kuten `str` tai `int`)
- 2.7.6 Tee ohjelma, joka kysyy käyttäjältä kahta lukua `a` ja `b` ja tulostaa laskutoimitukset `a+b`, `a-b`, `a*c` ja `a/b`.
- 2.7.7 Kokeile, mitä seuraava ohjelma tekee:

```
1 tulostus = print
2 tulostus("Tulostetaan...")
```

Mitä tämä kertoo sinulle siitä, mitä `print` ja muut funktiot ylipäättään ovat?

Luku 3

Ehtolauseet

3.1 if-lause yksinkertaisimmillaan

Tähänastiset ohjelmamme ovat edenneet täysin suoraviivaisesti: Python-tulkki työskentelee rivi kerrallaan, kunnes saapuu tiedoston loppuun. `if`-lauseiden avulla ohjelma voi tehdä valintoja ja toimia eri tavalla riippuen vaikkapa käyttäjän syötteestä, päivämäärästä tai mistä tahansa ehdosta.

Seuraava esimerkki esittää ehtolauseen kaikista yksinkertaisimmillaan: yksi ainoa ehto, jonka täytyessä tulostetaan tekstiä.

```
1 salasana = input("Syötä salasana: ")
2
3 if salasana == "correct horse battery staple":
4     print("Oikein!")
```

Ehtolause alkaa `if`-avainsanalla ja sen ehdolla. `==`-operaattori tarkastaa, ovatko sen oikea ja vasen puoli yhtäsuuret – lauseke `salasana == "..."` siis testaa, täsmääkö muuttuja `salasana` annettuun arvoon. Ehdon jälkeen seuraa kaksoispiste.

`if`-lauseita kirjoittaja ohjelmoija haluaa, että ehdon ollessa tosi ohjelma suorittaa joitakin koodirivejä. Tämä onnistuu siten, että ne kirjoittaa kaksoispisteen jälkeen sisennettynä eli jonkin määrän välilyöntejä tai tabulaattoreita jälkeen. Esimerkissä `if`-lauseen sisällä on yksi ainoa lause, mutta niitä voi olla useitakin, kunhan kaikki on sisennetty tismalleen samalla tavalla.

Tätäkin monimutkaisempia ehtolauseita voi rakentaa, mutta sitä ennen on tarpeen tutustua tarkemmin siihen, mitä ehdot oikeastaan ovat.

3.2 bool-tyyppi

Tarkemmin sanottuna `if`-lauseen ehtona on oltava lauseke, joka on tyyppiltään totuusarvo eli `bool`. Totuusarvoja on kaksi: `True` eli tosi ja `False` eli

epätosi.

Aiemmin näimme `==`-operaattorin, joka palauttaa totuusarvon. `x == y` on `True`, jos `x` ja `y` ovat yhtä suuria, mutta `False`, jos ne eivät ole. Vertailla voi muillakin operaattoreilla; tässä ne taulukoituna.

| Operaattori | Merkitys |
|------------------------|--|
| <code>x == y</code> | Palauttaa, ovatko <code>x</code> ja <code>y</code> yhtä suuria |
| <code>x != y</code> | Palauttaa, ovatko <code>x</code> ja <code>y</code> eri suuria |
| <code>x > y</code> | Palauttaa, onko <code>x</code> suurempi kuin <code>y</code> |
| <code>x >= y</code> | Palauttaa, onko <code>x</code> suurempi tai yhtä suuri kuin <code>y</code> |
| <code>x < y</code> | Palauttaa, onko <code>x</code> pienempi kuin <code>y</code> |
| <code>x <= y</code> | Palauttaa, onko <code>x</code> pienempi tai yhtä suuri kuin <code>y</code> |

Neljä viimeistä vertaavat merkkijonoja aakkosjärjestyksessä; esimerkiksi `"z"` on suurempi kuin `"a"`.

Vertailuoperaattorien avulla voi muodostaa yksinkertaisia ehtoja `if`-lauseisiin. Jos haluaa tarkistaa, onko käyttäjä täysi-ikäinen, voi kirjoittaa ehtolauseen `if ika >= 18: ...`. Monimutkaisemmaksi kuitenkin menee. Jos on tarpeen tarkastaa useita ehtoja samaan aikaan, voi käyttää sisäkkäitä `if`-lauseita tällä tavoin:

```
1 if ika >= 18:
2     if nimi == "Jussi":
3         ...
```

Siistimpää on kuitenkin yhdistää ehdot. Jos `a` ja `b` ovat joitakin ehtolausekkeita, Python tarjoaa seuraavat operaattorit, joilla niistä voi muodostaa uusia ehtoja.

| Operaattori | Merkitys |
|----------------------|---|
| <code>a and b</code> | Tosi vain silloin, jos sekä <code>a</code> että <code>b</code> ovat tosia |
| <code>a or b</code> | Tosi, jos <code>a</code> , <code>b</code> tai molemmat ovat tosia |
| <code>not a</code> | Tosi, jos <code>a</code> on epätosi |

Aiemmin esitetyn ehdon voi siis yhdistää `and`-operaattorilla.

```
1 if ika >= 18 and nimi == "Jussi":
2     ...
```

On hyvin mahdollista kirjoittaa sama ehto monella eri tavalla. Jos haluaa muodostaa ehdon, joka on tosi vain silloin, kun muuttuja `x` ei ole arvoltaan 7, voi kirjoittaa esimerkiksi `x != 7` tai `not x == 7`. Sellaista muotoa kannattaa suosia, jota on helpoin ymmärtää – Python ei siitä välitä, kuinka monimutkaisia tai yksinkertaisia ehtoja kirjoittaa, mutta koodia lukevat

muut ihmiset välittävät.

3.3 Monimutkaisempia if-lauseita

Aiemmin käsitelimme vain yksinkertaisimpia `if`-lauseita, joiden sisältämät lauseet joko suoritetaan tai ei suoriteta sen mukaan, onko ehto tosi vai ei. Entä jos haluammekin tehdä jotakin muuta siinä tapauksessa, että ehto on epätosi? Äsken näkemämme `not`-operaattorin avulla se on mahdollista.

```
1 if luku == 7:
2     print("Luku on 7!")
3
4 if not luku == 7:
5     print("Luku on jotain muuta!")
```

Itsensä toistaminen on kuitenkin pahasta. Ylläoleva ohjelma on varsinainen bugipesä – on helppoa kuvitella, että käy muokkaamassa toisen `if`-lauseen ehtoa, mutta unohtaakin muokata toista, minkä seurauksena jotakin odottamatonta tapahtuu. Onneksi asian voi tehdä siistimminkin.

Esimerkki 3.1: else-haara

```
1 if luku == 7:
2     print("Luku on 7!")
3 else:
4     print("Luku on jotain muuta!")
```

`if`-lauseeseensa voi esimerkin mukaisesti liittää `else`-haaran, joka suoritetaan silloin ja vain silloin, kun annettu ehto on epätosi.

Sisennyksellä on väliä: `else`-avainsanan on oltava samalla sisennystasolla (siis sitä ennen on oltava sama määrä välilyöntejä) kuin sen `if`-lauseen, johon se liittyy. `else`-lohkoon liittyvien lauseiden täytyy olla sisennetty enemmän kuin itse avainsanan. Kaksoispiste `else`-avainsanan jälkeen on myös muistettava; Python hälyttää syntaksivirheestä, jos mikään `if`-lauseen anatomiasa on pielessä.

Entä jos ei haluakaan suorittaa `else`-haaraa joka kerta? Voiko sillekin asettaa oman ehtonsa? Aina olisi mahdollista laittaa sisään toinen `if`-lause.

```
1 if nimi == "Mari":
2     print("Hei Mari!")
3 else:
4     if nimi == "Jasper":
5         print("Terve Jasper!")
6     else:
7         print("Tuntematon henkilö.")
```

Kuten arvata saattaa, siistimpi tapa on olemassa. `elif`-avainsanalla voi liittää `if`-lauseeseen lohkoja, jotka suoritetaan, jos jokin toinen ehto on tosi.

Esimerkki 3.2: Palaute arvosanasta

```
1 arvosana = int(input("Syötä arvosanasi: "))
2
3 if arvosana == 10:
4     print("Loistavasti tehty.")
5 elif arvosana >= 8:
6     print("Hyvin tehty.")
7 elif arvosana >= 5:
8     print("Kohtuullisen hyvin tehty.")
9 elif arvosana == 4:
10    print("Et päässyt läpi.")
11 else:
12    print("Outo arvosana.")
```

Huomaa, että `if`-lauseesta suoritetaan vain ensimmäinen haara, jonka ehto on tosi. Arvosana 9 täyttää kyllä ehdon `arvosana >= 5`, mutta koska se täyttää ensin esiintyvän ehdon `arvosana >= 8`, ohjelma tulostaa Hyvin tehty.

Osaatko päätellä, mitä ohjelma tulostaa arvosanalla 6? Entä 4? Entä -2?

3.4 Tehtäviä

3.4.1 Tee ohjelma, joka kysyy käyttäjältä salasanaa ja tulostaa joko **Oikein!** tai **Väärin!** siitä riippuen, oliko salasana oikea.

3.4.2 Olkoon `a`, `b`, `c` ja `d` kokonaislukuja. Muodosta `if`-lauseet, jotka tarkastavat, ovatko seuraavat ehdot tosia.

- (a) `a` on suurempi kuin `b`
- (b) `c` on pienempi tai yhtä suuri kuin `d`
- (c) `a` ei ole yhtä suuri kuin `b`
- (d) `a` on suurempi kuin `b` ja `c` on suurempi kuin `d`
- (e) `a` on 7 tai `b` on 3

3.4.3 Tee ohjelma, joka kysyy kahta lukua ja kertoo, oliko ensimmäiseksi vai toiseksi syötetty suurempi.

3.4.4 **Karkausvuositarkistin.** Ohjelmointitehtävien klassikko; tee ohjelma, joka kysyy käyttäjältä vuosilukua ja kertoo, onko se karkausvuosi vai ei. Karkausvuosia ovat sellaiset vuodet, jotka ovat neljällä jaollisia, mutta jos vuosi on myös jaollinen sadalla, se on karkausvuosi vain,

jos se on jaollinen myös luvulla 400. Esimerkiksi 2014 ja 2400 ovat karkausvuosia, mutta 2007 ja 1900 eivät ole.

Jaollisuutta voit tarkastella %-operaattorilla, joka palauttaa jakojäännöksen; esimerkiksi `7 % 3` on 1. Jos `x`:llä jaettaessa jakojäännös on 0, luku on jaollinen `x`:llä.

3.4.5 Milloin seuraavat ehtolausekkeet ovat tosia? `x` ja `y` ovat kokonaislukuja.

(a) `x < 10 or y < 10`

(b) `x > y and x != 8`

(c) `not x != 0 and x == 0` (kuinka voisit ilmaista tämän yksinkertaisemmin?)

3.4.6 **Nelilaskuri.** Tee ohjelma, joka kysyy käyttäjältä kahta lukua ja laskutoimitusta ja tulostaa sitten laskun tuloksineen. Ohjelma voi toimia esimerkiksi näin:

```
Syötä ensimmäinen luku: 4
Syötä toinen luku: 5
Syötä laskutoimitus (+, -, *, /): +

4 + 5 = 9
```

Luku 4

Toisto

4.1 Toisto while-silmukalla

Nyt esiteltävä `while`-lause muistuttaa hyvinkin paljon `if`-lausetta, joten lukijan kannattaa kerrata edellisen luvun ehtolauseita käsittelevää osiota, jos tarvetta siihen on. Itse asiassa `while`-lause on syntaksiltaan lähes täydellinen `if`-lauseen kopio; ainut ero on se, että käytettävä avainsana on `while`, ei `if`. Samaan tapaan tarvitaan kaksoispiste ehdon jälkeen ja kasvava sisennys sisälohkolle.

Mitä eroja sitten on lauseiden semantiikassa? Jos `if`-lause suorittaa sisälttämiensä lauseet siitä riippuen, onko sen ehto tosi, `while`-lause toistaa niitä niin kauan. Esimerkki auttaa.

Esimerkki 4.1: Lukujen iteroiminen `while`-silmukalla

```
1 x = 0
2 while x < 10:
3     print(x)
4     x = x + 1
```

Esimerkin ehto `x < 10` on tosi, jos `x` on alle 10. Silmukan sisällä rivillä 4 `x:n` arvoa kasvatetaan yhdellä, joten lopulta ehdosta tulee epätosi, kun `x` saa arvon 10, ja silmukasta poistutaan. `x:n` arvo tulostetaan silmukan kierroksella, joten ulostulo näyttää tältä:

```
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
```

Ehdoksi voi **while**-silmukalle antaa mitä tahansa. Yksi hyödyllinen erikoistapaus on ääretön silmukka, jonka avulla ohjelmansa toimintoa voi toistaa, kunnes käyttäjä sen sulkee. Sen voi muodostaa yksinkertaisesti antamalla **while**-lauseelle ehdoksi totuusarvon **True**.

```
1 while True:
2     # varsinainen ohjelma
```

Ehto on aina tosi, joten ohjelma toistaa sisälohkoaan ikuisesti. On kuitenkin mahdollista myös poistua silmukasta **break**-avainsanan avulla.

Esimerkki 4.2: break-avainsana

```
1 while True:
2     salasana = input("Syötä salasana: ")
3     if salasana == "kissa":
4         break
5
6 print("Pääsit sisään.")
```

Kun käyttäjä syöttää oikean salasanan, kaikessa yksinkertaisuudessaan **break** poistuu silmukasta, jolloin koodin suoritus jatkuu eteenpäin ja ruudulle tulostuu teksti **Pääsit sisään!**.

On hyvä huomata, että ohjelman voisi toteuttaa myös ilman **break**-ominaisuutta tarkistamalla **while**-silmukan ehdossa, milloin salasana on oikea. Periaatteessa **break** ei mahdollistakaan mitään uutta, mutta joissain tapauksissa sillä voi tulla siistimpää koodia. Omaa harkintaa kannattaa käyttää.

4.2 for-lause

Esimerkissä 4.1 nähtin yksi tapa käydä läpi kaikki tietyn lukuvälin luvut. Yksi siistin ja selkeän ohjelmoinnin säännöistä on se, että kuhunkin käyttötarkoitukseen käytetään siihen parhaiten sopivaa työkalua, ja sellainen lu-

kuvälin läpikäymiseen löytyy: `for`-lause. Havainnollistamisen vuoksi tässä aiempi esimerkki toteutettuna `for`-silmukalla.

Esimerkki 4.3: Lukujen iteroiminen `for`-silmukalla

```
1 for x in range(10):
2     print(x)
```

Koodirivien määrä puolittui – `for`:in käyttö selvästi kannattaa, mikäli välittää koodinsa siisteydestä. Sen toinen hyvä puoli on se, että kokeneelle Python-ohjelmoijalle `for` viestii välittömästi, mikä koodipätkän tarkoitus todennäköisesti on. `while`-lauseen käyttötarkoitukset ovat sen verran laajat, että koodia lukeva ei välttämättä heti ymmärrä, mikä on sen tarkoitus.

Kuinka `for`-silmukat siis toimivat? `for`-avainsanan jälkeen tulee muuttuja, johon silmukan nykyinen arvo sijoitetaan joka iteraatiolla. Sitten seuraa `in`-avainsana ja jokin lauseke, jota käydään läpi. Tässä luvussa näytetään muutamia esimerkkejä siitä, mitä voi käydä läpi `for`-silmukalla, ja lisää tulee myöhemmin tietorakenteista puhuttaessa.

`range`-funktio palauttaa siis jonkin lukuvälin, jonka voi iteroida läpi `for`-lauseessa. Sitä voidaan käyttää useilla tavoilla.

| Käyttötapa | Merkitys |
|-----------------------------|--|
| <code>range(x)</code> | Luvut välillä $[0, x - 1]$ |
| <code>range(a, b)</code> | Luvut välillä $[a, b - 1]$ |
| <code>range(a, b, c)</code> | Joka <code>c</code> :s luku väliltä $[a, b - 1]$ |

Kaikissa tapauksissa lukualueen jälkimmäinen raja ei sisälly siihen, mutta ensimmäinen sisältyy. `range(3)` on luvut 0, 1, ja 2; `range(4, 7)` on luvut 4, 5, 6. Aivan viimeisimmän tavan käyttää `range`-funktia `c`-parametri voi olla vaikeaselkoinen, mutta esimerkki voi auttaa.

```
1 for i in range(0, 10, 3):
2     print(i)
```

Ohjelman ulostulo näyttää tältä:

```
0
3
6
9
```

4.3 Käänteisesti iteroiminen

Entä jos haluamme käydä läpi jonkin lukuvälin väärin päin? Matematiikkaa voi hyödyntää: kun vähentää nykyisen luvun maksimiarvosta, tulee iteroineeksi käänteisesti. Tätä varten on kuitenkin olemassa hyödyllinen `reversed`-

funktio, jota käyttämällä tekee selvemmäksi sen, mitä koodi itse asiassa yrittää tehdä. Esimerkiksi seuraavanlainen esimerkki

```
1 for i in reversed(range(5)):
2     print(i)
```

tulostaa

```
4
3
2
1
0
```

4.4 Merkkijonon iteroiminen

`for`-silmukassa voi käyttää `range`-funktion sijaan myös merkkijonoja, jolloin jokainen merkki käydään läpi. Tässä esimerkki, joka hyödyntää myös edellisessä osiossa esiteltyä `reversed`-funktiota.

Esimerkki 4.4: Merkit takaperin

```
1 merkkijono = input("Syötä merkkijono: ")
2 uusijono = ""
3
4 for merkki in reversed(merkkijono):
5     uusijono = uusijono + merkki
6
7 print(uusijono)
```

Jos käyttäjä syöttää `kissa`, tulostuu `assik`. Merkkijonon läpi iteroiminen on hyödyllistä silloin, kun haluaa tehdä merkkijonolle merkistä riippuvia operaatioita: poistaa kaikki a-kirjaimet, muuttaa joka toinen merkki isoksi kirjaimeksi, laskea vokaalit...

4.5 Tehtäviä

4.5.1 Valitse jokin vanha tehtävä tai itse tekemäsi ohjelma, joka kysyy käyttäjältä syötettä ja tekee jotakin sen mukaisesti. Muokkaa ohjelma sellaiseksi, että se toistaa itseään ikuisesti `while`-silmukan avulla.

4.5.2 Kirjoita seuraava ohjelma uudestaan käyttäen `while`-silmukkaa.

```
1 for luku in range(0, 10, 2):
2     print(luku)
```

4.5.3 Tee ohjelma, joka laskee käyttäjän antaman merkkijonon vokaalien ja konsonanttien määrän.

4.5.4 Kirjoita seuraava ohjelma tiiviimpään ja siistimpään muotoon `for`-silmukan avulla.

```
1 luku = 0
2 while luku < 20:
3     print("Luvun " + str(luku) + " neliö on " +
4         ↪ str(luku * luku))
5     luku = luku + 1
```

4.5.5 Tee ohjelma, joka kysyy käyttäjältä luvun ja toistaa niin monta kertaa viestin **Terve *n*. kerran!**, missä *n* kasvaa joka iteraatiolla.

4.5.6 Tee ohjelma, joka kysyy käyttäjältä luvun ja kertoo, monennella termillään summa $1^3 + 2^3 + 3^3 \dots$ ylittää sen.

Luku 5

Funktiot

5.1 Funktiokutsu

Funktio on monikäyttöinen työkalu. Sillä voi vähentää toistoa, selkeyttää koodia tai käyttää ominaisuuksia, joita Pythonissa ei muuten ole. Pian opimme määrittelemään omia funktioitamme, jotka toimivat aivan kuten Pythonissa valmiiksi määritellyt. Ensin on tarpeen syventää ja täsmällistää tietämystä siitä, kuinka funktioita käytetään – siis millainen on funktiokutsu.

Tarkka syntaksi funktiokutsulle on tämä:

funktio(*arg1*, *arg2*, ... , *arg3*)

Ensin on funktion nimi, sitten sulkujen sisällä lista argumenteista eli funktiolle annetuista arvoista pilkuilla erotettuna. Argumentteja on oltava sopiva määrä; riippuu funktiosta, minkälaisia yhdistelmiä se hyväksyy. Esimerkiksi hyvin tutulle `print`-funktiolle voi yhden merkkijonon lisäksi antaa minkä tahansa määrän mitä tahansa arvoja, ja se tulostaa ne välilyönneillä erotettuna.

```
1 print(1)
2 print(1, 2)
3 print(1, 2, 3)
```

Ulostulo näyttää seuraavalta:

```
1
1 2
1 2 3
```

Jos argumentteja antaa väärän määrän, seuraa syntaksivirhe. Esimerkiksi funktiokutsu `len("merkkijono", "toinen)` saa aikaan virheen `TypeError: len() takes exactly one argument (2 given)`.

Funktiokutsun arvo on funktion paluuarvo; esimerkiksi lausekkeen `int("53")` arvo on 53. Kaikilla funktioilla on paluuarvo, mutta jotkin – kuten `print` –

palauttavat erityisen arvon `None`, jolloin sanomme, ettei paluuarvoa ole. Jos vaikkapa kirjoitamme `x = print("Hello World!")`, `x` saa arvon `None`. Tässä on enemmän järkeä, kun on oppinut määrittelemään omia funktioitaan.

5.2 Funktioiden määritteleminen

Otetaan esimerkiksi yksinkertainen funktio ja tutkitaan sen avulla funktioiden määrittelyn syntaksia.

Esimerkki 5.1: Identiteettifunktio

```
1 def identiteetti(argumentti):  
2     return argumentti
```

Identiteettifunktio on matematiikassa ja tietojenkäsittelytieteessä usein käytetty funktio, joka palauttaa sille annetun argumentin. Kun funktio on määritelty, sitä voisi kutsua kirjoittamalla vaikkapa `identiteetti(5)`, jolloin funktiokutsun arvo olisi 5, tai `identiteetti("aaa")`, jolloin arvo olisi "aaa".

Funktion määrittely alkaa `def`-avainsanalla. Sen jälkeen kirjoitetaan funktion nimi ja lista argumenteista suluissa. Jos haluamme useita argumentteja, ne erotetaan funktiokutsujen tavoin pilkulla. Lopuksi seuraa kaksoispiste.

Tämän lisäksi jokaisella funktiolla on vartalo, joka on vaikkapa `if`-lauseiden tavoin sisennetty lohko. Funktion sisälle voi kirjoittaa lähes samaa koodia kuin ulkopuolellekin; yksi ero on se, että funktioiden sisällä voi käyttää `return`-avainsanaa, joka palauttaa halutun arvon funktiosta. Lisäksi aiemmin määritellyt argumentit asetetaan samannimisiin muuttujiin. Identiteettifunktio palauttaa ainoan argumenttinsa, joka on funktion määrittelyn mukaisesti muuttujassa `argumentti`.

Monimutkaisempi esimerkki auttaa hahmottamaan, mitä funktiokutsussa tapahtuu. Tarkastellaan funktiota, joka ottaa kaksi argumenttia ja laskee ne yhteen.

```
1 def laskeyhteen(a, b):  
2     return a + b  
3  
4 print(laskeyhteen(3, 7))  
5 print(laskeyhteen("a", "b"))
```

```
10  
ab
```

Funktio `laskeyhteen` ottaa kaksi argumenttia, joita sen sisällä merkitään `a` ja `b`. `return`-avainsanaa käyttäen se palauttaa paluuarvonaan `a + b`.

Alempana `laskeyhteen`-funktioita kutsutaan arvoilla 3 ja 7. Funktion sisällä muuttujaan `a` asetetaan siis arvo 3 ja muuttujaan `b` arvo 7.

Sitten funktiota kutsutaan toisen kerran, nyt arvoilla `"a"` ja `"b"`. Paluuarvon lauseke `a + b` muuttuu siis lausekkeeksi `"a" + "b"`, mikä on Pythonissa sallittua, ja funktio palauttaa `"ab"`. Nimestä voi päätellä, että ohjelmoija ei ehkä tarkoittanut, että funktiolle voitaisiin antaa merkkijonoja, mutta se kuitenkin toimii. Jos ohjelma ei toimi, voi olla hyväksi tarkastaa, antaako vahingossa jollekin funktiolle vääränlaisia argumentteja – Pythonissa jo määritellyt funktiot, kuten `int` tai `range`, antavat yleensä selkeän virheviestin, mutta kuten esimerkki osoittaa, omiin funktioihin voi joskus päästä vahingossa vääränlaisia arvoja.

5.3 Sivuvaikutukselliset funktiot

Tähän mennessä käsitellyt funktioesimerkit ovat olleet yksinkertaisia ja jopa tarpeettomia. Kun muistaa, että funktion sisään saa kirjoittaa mitä koodia hyvänsä, on mahdollista tehdä hyödyllisempiä funktioita, joilla on sivuvaikutuksia – ne siis tekevät muutakin kuin vain laskevat ja palauttavat paluuarvonsa. Jos vaikkapa huomaamme, että kysymme käyttäjältä lukua monta kertaa ohjelman aikana, koodia voi siisteyttää se, että tämä laitetaan omaan funktioonsa.

Esimerkki 5.2: Kokonaisluvun kysyvä funktio

```
1 def kysyluku():
2     luku = int(input("Syötä kokonaisluku: "))
3     print("Hyväksytty.")
4     return luku
5
6 a = kysyluku()
7 b = kysyluku()
8 c = kysyluku()
9 print(a * b * c)
```

Ohjelma kysyy käyttäjältä kolme lukua ja tulostaa niiden tulon. Jos käyttäjä syöttää sallitun arvon (eikä esimerkiksi `kissa`), ohjelma tulostaa kohteliaasti `Hyväksytty`. Ulostulo voi näyttää vaikkapa tältä:

```
Syötä kokonaisluku: 8
Hyväksytty.
Syötä kokonaisluku: 3
Hyväksytty.
Syötä kokonaisluku: 2
Hyväksytty.
48
```

Ohjelma on siistimpi ja helpommin ymmärrettävä kuin sellainen, jossa luvun kysyminen ja viestin tulostaminen olisi toistettu kolme kertaa. Tässä onkin yksi funktioiden tärkeä käyttötarkoitus: koodin siistiminen ja jakaminen osiin.

Varsinkin sivuvaikutuksellisissa funktioissa emme aina halua palauttaa mitään arvoa. Tyhjä `return`-lause palaa funktiosta, kuten seuraava esimerkki näyttää.

Esimerkki 5.3: Salasanankysyjäfunktio

```
1 def salasanasuojauk():
2     while True:
3         salasana = input("Syötä salasana: ")
4         if salasana == "correcthorse":
5             print("Oikein!")
6             return
7         else
8             print("Yritä uudelleen.")
9
10 salasanasuojauk()
11 # Salaisuuksia
```

Kun `salasanasuojauk`-funktioita kutsutaan, käyttäjältä kysytään `while`-silmukan avulla toistuvasti salasanaa, kunnes oikea vaihtoehto syötetään. `return`-avainsana ilman mitään arvoa yksinkertaisesti poistuu funktiosta. Kuten esimerkki näyttää, `return`-lause voi sijaita missä tahansa funktion sisällä. Niitä voi kirjoittaa useammankin tai ei yhtään: jos `return` puuttuu, funktiosta poistutaan sitten, kun sisennetty alue sen sisällä päättyy.

Kuten aiemmin ohimenevästi mainittiin, tällainenkin funktio, joka ei `return`-avainsanalla mitään palautta, palauttaa oikeasti erityisen `None`-arvon. Se ei ole erityisen jännittävä, mutta on yleissivistävänä seikkana hyvä tietää, miksi vaikkapa seuraava esimerkki

```
1 x = print("Hei")
2 print(x)
```

tulostaa tekstin `None`.

5.4 Oletusargumentit

Kuinka on mahdollista, että jotkin funktiot voivat ottaa vaihtelevan määrän argumentteja? Eräs tapa (joka ei tosin `print`-funktioita selitä) on käyttää oletusargumentteja eli argumentteja, joita funktiolle ei ole pakollista antaa, koska niillä on jo jokin oletusarvo. Esimerkiksi tutulle `int`-funktiolle voi halutessaan antaa toisen argumentin, joka kertoo, mitä lukujärjestelmää käytetään.

```
1 print(int("10"))
2 print(int("10", 2))
```

```
10
2
```

Toisessa funktiokutsussa `int`-funktiolle syötetään arvo 2, minkä seurauksena se tulkitsee merkkijonon "10" 2-järjestelmässä eli binäärijärjestelmässä. Oletuksena argumentin arvo on 10, jolloin luku tulkitaan kymmenjärjestelmää käyttäen.

Omiin funktioihinsa saa oletusargumentteja seuraavalla syntaksilla:

Esimerkki 5.4: Oletusargumentti

```
1 def tervehdi(tervehdys="Päivää"):
2     nimi = input("Syötä nimesi: ")
3     print(tervehdys + ", " + nimi + "!")
4
5 tervehdi()
6 tervehdi("Hei")
```

Eli funktion määrittelyn kohdalla yksinkertaisesti kirjoittaa haluamansa argumentin kohdalle yhtäsuuruusmerkin ja oletusarvon. Ohjelma toimii esimerkkisyötteillä näin:

```
Syötä nimesi: tuukka
Päivää, tuukka!
Syötä nimesi: taavi
Hei, taavi!
```

5.5 Näkyvyysalueet

Yleinen murheiden lähde funktioita käyttäessä on näkyvyysalueisiin liittyvä hämmennys. Aloitetaan esimerkillä: osaatko sanoa, mitä seuraava ohjelma tulostaa?

```
1 def kokeilu1(a):
2     print(a)
3
4 a = 8
5 kokeilu1(3)
6 print(a)
```

Tulos, joka ei missään nimessä ole ilmiselvä, on seuraava:


```
3
8
```

Kyse on näkyvyysalueista eli siitä, missä kohdissa koodia missäkin määritellyt muuttujat näkyvät.

Miksi ensiksi tulostuu 3? Vaikka ennen funktiokutsua määriteltiinkin `a = 8`, funktion sisällä `a`:n arvo on sille argumenttina annettu 3. Miksi sen jälkeen tulostuu 8? Vaikka funktion näkyvyysalueella `a`:n arvo onkin 3, sillä ei ole enää mitään vaikutusta sen jälkeen, kun funktiosta on poistuttu.

Samasta ilmiöstä on kyse seuraavassa esimerkissä.

```
1 def kokeilu2():
2     b = 5
3
4 kokeilu2()
5 print(b)
```

Mitä ohjelma tulostaa? 5? Ei mitään, koska tulee virhe, sillä `b`-muuttujaa ei ole määritetty. Lause `b = 5` vaikuttaa vain niin kauan, kun ollaan funktion sisällä; siis `kokeilu2`-funktioilla ei ole mitään vaikutusta.

Entä jos haluamme välttämättä muuttaa jonkin muuttujan arvoa funktion sisältä? Se onnistuu `global`-avainsanalla.

```
1 def kokeilu3():
2     global b
3     b = 5
4
5 kokeilu3()
6 print(b)
```

Nyt tulostuu 5, sillä `global`-avainsanalla määriteltiin, että `b` funktion sisällä viittaa ylemmän näkyvyysalueen muuttujaan. Siispä `b = 5` asetti `b`:n arvon siten, että se näkyi funktion ulkopuolellekin.

Siistin koodin nimissä on hyvä muistaa, että selkeämpää on yksinkertaisesti palauttaa haluttu arvo funktiosta. On toki tilanteita, joissa `global`-avainsanan käyttäminen on siistein ratkaisu.

5.6 Rekursio

Rekursio on hankaluudestaan huolimatta äärimmäisen hyödyllinen työkalu. Rekursiivinen funktio on sellainen funktio, joka kutsuu itseään; tämän hyödyllisyys tulee ilmi parhaiten esimerkillä. Luvun kertoma lasketaan kertomalla keskenään luku itse ja kaikki luvut sen ja nollan välissä – esimerkiksi $4! = 4 * 3 * 2 * 1 = 24$. Eräs rekursiivinen kertoman toteutus on esitetty alla.

Esimerkki 5.5: Kertoma rekursiivisena funktiona

```
1 def kertoma(n):
2     if n == 1:
3         return 1
4     else:
5         return n * kertoma(n-1)
6
7 luku = int(input("Syötä luku: "))
8 print("Kertoma on " + str(kertoma(luku)))
```

`kertoma`-funktio kutsuu itseään `if`-lauseen toisessa haarassa siten, että sille annetusta argumentista vähennetään yksi. Jos ohjelma siis alkaisi vaikkapa funktiokutsulla `kertoma(5)`, tuossa kohtaa laskettaisiin $5 * \text{kertoma}(4)$, missä `kertoma(4)` laskee $4 * \text{kertoma}(3)$ ja niin edelleen.

On oleellista, että ehto `n == 1` tarkastetaan ja rekursio lopetetaan siinä tapauksessa, että näin on. Jos tarkastusta ei tee, funktio jatkaa kertoman laskemista $\dots * 2 * 1 * 0 * -1 * -2 * \dots$, mikä paitsi on matemaattisesti väärin myös saa aikaan `RecursionError`-virheen, kun Pythonin rekursioraja ylittyy.

Voidaan tietenkin kyseenalaistaa, onko rekursio siistein tapa toteuttaa kertoman laskeva funktio. `while`-silmukkaa käyttävä ratkaisu on varmasti nopeampi – useimmissa ohjelmointikielissä rekursio on hitaampaa kuin iteraatio. On kuitenkin tapauksia, joissa rekursio on selvästi selkein ratkaisu, ja sitä varten sitä on hyvä ymmärtää.

5.7 Tehtäviä

5.7.1 Tee funktio, joka ottaa argumenttinaan jonkin luvun x ja palauttaa lausekkeen $x^2 + 1$ arvon.

5.7.2 Seuraavan koodipätkän ohjelmoija on pilkkonut sovelluksensa ansiokkaasti osiin funktioiden avulla, mutta sitä suorittaessa tulee virhe. Mistä tämä johtuu? Korjaa mielestäsi siisteimmällä tavalla.

```
1 def tervehdi():
2     nimi = "Jenni"
3     print("Hei, " + nimi + "!")
4
5 def hyvastele():
6     print("Hyvästi, " + nimi + "!")
7
8 tervehdi()
9 hyvastele()
```

- 5.7.3 Edellisessä luvussa oli esimerkkinä ohjelma, joka käänsi käyttäjän syöttämän merkkijonon. Ohjelmoi funktio, joka tekee argumentilleen saman asian.
- 5.7.4 Fibonaccin lukujono määritellään seuraavasti: ensimmäiset luvut ovat 1 ja 1, ja seuraavat saadaan kahden edellisen summasta. Lukujono alkaa siis 1, 1, 2, 3, 5, 8, ... Toteuta rekursiivinen funktio, joka laskee argumenttinsa n mukaan järjestyksessä n :nnen Fibonaccin luvun.

Luku 6

Tietorakenteet

6.1 Listat

Tähän asti edennyt Python-ohjelmoija osaa jo aika paljon, mutta tietämyksessä on yksi vakava aukko. Kun olemme halunneet kuvata jonkinlaista tietoa, olemme yksinkertaisesti määritelleet sille muuttujan. Mutta entä jos emme tiedä, kuinka monta arvoa haluamme käsitellä? Entä jos haluamme, että lukija saa syöttää mielivaltaisen määrän lukuja, joiden keskiarvo sitten lasketaan?

Tähän on ratkaisu: listat. Lista on tietotyyppi, joka sisältää mielivaltaisen määrän muita arvoja (listan alkioita) – siispä voimme määritellä muuttujan listaksi ja sitten käsitellä sitä. Lista määritellään seuraavalla syntaksilla:

```
1 x = [1, 4, 2]
```

Muuttujaan `x` asetetaan lista, jossa on valmiina arvot 1, 4 ja 2. Tyhjää listaa voi merkitä `[]`.

Kuinka listan arvoja voi muuttaa? Kirjoittamalla `lista[indeksi]` voi käsitellä listassa `lista` kohdassa `indeksi` olevaa arvoa tavallisena muuttujana. Numerointi aloitetaan nollasta: äskeisessä esimerkkilistassa `x[0]` on arvoltaan 1, `x[1]` on 4 ja `x[2]` on 2.

Toinen perusoperaatio listoille on se, että `for`-lauseella voi käydä niiden arvot läpi aivan kuten merkkijonon yksittäiset merkit tai lukualueen luvut. Seuraa havainnollistava esimerkki.

Esimerkki 6.1: Listojen perusominaisuudet

```
1 lista = [1, 2, 3, 4]
2
3 # Asetetaan toiseksi arvoksi 5
4 lista[1] = 5
5
6 # Tulostetaan jokainen alkio erikseen
7 for luku in lista:
8     print(luku)
9
10 # Tulostetaan vielä koko lista
11 print(lista)
```

Ohjelman ulostulo on

```
1
5
3
4
[1, 5, 3, 4]
```

Tärkeä huomio on, että listojen sisällä voi olla mitä tahansa. Esimerkiksi ["kissa", "koira", "jänis"] on lista, jonka alkiot ovat merkkijonoja. Listoja voi jopa olla sisäkkäin: [[1, 2], [3, 4]]

Aiemmin opittiin, että `for`-lauseella voi käydä merkkijonon merkit läpi. Merkkijonot muistuttavat listoja myös siinä mielessä, että niidenkin yksittäisiä merkkejä voi tarkastella []-syntaksilla: "kissa"[0] on merkkijonon ensimmäinen merkki "k".

Äsken käsiteltiin vain murto-osa listojen hyödyllisistä ominaisuuksista. Jos muuttujassa `lista` on jokin lista, seuraava taulukko esittää, miten eri tavoin sitä voi muokata ja tutkia.

| Syntaksi | Merkitys |
|---|--|
| <code>lista.append(alkio)</code> | Lisää listaan uuden alkion |
| <code>lista.clear()</code> | Poistaa kaikki alkiot listasta |
| <code>lista.copy()</code> | Tekee listasta kopion, jota voi muokata ilman, että alkuperäinen lista muuttuu |
| <code>lista.count(alkio)</code> | Laskee, kuinka monta tiettyä alkioita listassa on |
| <code>lista.extend(toinen)</code> | Lisää listan perään kaikki toisen listan alkiot |
| <code>lista.index(alkio)</code> | Palauttaa, missä indeksissä tietty alkio on |
| <code>lista.insert(indeksi, alkio)</code> | Lisää listaan uuden alkion tiettyyn indeksiin |
| <code>lista.pop()</code> | Poistaa ja palauttaa listan viimeisen arvon |
| <code>lista.remove(alkio)</code> | Poistaa tietyn alkion listasta |
| <code>lista.reverse()</code> | Kääntää listan toisin päin |
| <code>lista.sort()</code> | Järjestää listan |
| <code>len(lista)</code> | Listan pituus |

Listojen ominaisuuksia kannattaa opetella käyttämään tarpeen mukaan; jos jokin tuntuu hämärältä, aina voi itse kokeilla, mitä se tekee. Alla esimerkki, joka hyödyntää listojen ominaisuuksista kahta hyvin oleellista: `append()` ja `sort()`.

Esimerkki 6.2: Lukujen järjestäjä

```

1 lista = []
2
3 while True:
4     alkio = input("Syötä uusi luku tai paina enteriä
   ↳ lopettaaksesi: ")
5     if alkio == "":
6         break
7     else:
8         lista.append(int(alkio))
9
10 lista.sort()
11
12 for luku in lista:
13     print(luku)

```

Yksi ohjelman käyttökerta voi näyttää vaikkapa tältä:

```
Syötä uusi luku tai paina enteriä lopettaaksesi: 5
Syötä uusi luku tai paina enteriä lopettaaksesi: 2
Syötä uusi luku tai paina enteriä lopettaaksesi: -6
Syötä uusi luku tai paina enteriä lopettaaksesi: 1
Syötä uusi luku tai paina enteriä lopettaaksesi:
-6
1
2
5
```

Listojen lisäksi on hyvä kiinnittää huomiota ohjelman toimintatapaan: se kysyy toistuvasti syötettä, kunnes käyttäjä antaa jotain tiettyä (tyhjän merkkijonon) ja sitten siirtyy varsinaiseen datan käsittelyyn. Tämä on kätevä käytäntö, kun haluaa täyttää listan käyttäjältä pyydetyillä arvoilla.

6.2 Joukot

Pythonin joukot muistuttavat läheisesti matematiikan joukkoja: niiden alkioilla ei ole järjestystä, eikä samassa joukossa voi olla useaa identtistä alkioita. Jälkimmäinen on hyödyllinen ominaisuus, jos tarkoituksena on esimerkiksi luetella kaikki tekstissä olleet sanat – joukko pitää automaattisesti huolen siitä, että jokainen sana listataan vain kerran.

Joukoille ei ole omaa syntaksia, vaan ne täytyy luoda `set`-funktiolla, jolle annetaan joukoksi muutettava lista. Seuraava esimerkkiohjelma pitää listaa tapahtumaan osallistuvista henkilöistä siten, että saman nimen voi syöttää useita kertoja (voidaan ajatella, että ohjelmaa käyttää useampia henkilöitä, joilla kaikilla on oma, osittain päällekkäinen osallistujalista syötettäväksi ohjelmaan).

Esimerkki 6.3: Joukkoesimerkki

```
1 osallistujat = []
2
3 while True:
4     osallistuja = input("Lisää osallistuja (tyhjä
   ↳ lopettaa): ")
5     if osallistuja == "":
6         break
7     else:
8         osallistujat.append(osallistuja)
9
10 osallistujajoukko = set(osallistujat)
11
12 for nimi in osallistujajoukko:
13     print(nimi)
```

Kuten esimerkki näyttää, joukon alkiot voi listojen tapaan käydä läpi `for`-lauseella. Koska joukoilla ei ole järjestystä, tietyn indeksin alkioita ei kuitenkaan voi tarkistaa: `joukko[indeksi]` on kiellettyä syntaksia.

Joukoilla on iso joukko matematiikasta tuttuja ominaisuuksia, joihin ei tässä sen syvemmin paneuduta. Jos tuntee vaikkapa unionin ja osajoukon käsitteet, voi itse Googletella, kuinka ne Python-joukoilla toimivat.

6.3 Tuplet

Ainoa tuplejen oleellinen ero listoihin verrattuna on se, että ne ovat muuttumattomia – tuplejen alkiot eivät voi muuttua sen jälkeen, kun ne on määritelty, joten tupleilta puuttuvat listojen alkioita muuttavat ominaisuudet. Tuplejen määrittämiseen on oma syntaksinsa, joka hyödyntää sulkumerkkejä: `("kissa", "koira")` määrittelee tuplen, jonka alkiot ovat merkkijonot `"kissa"` ja `"koira"`.

Koska tuplelet ovat muuttumattomia, niiden yhdistämiseen on oma syntaksinsa. Listoilla saattoi käyttää `lista.append(toinen)`-metodia – se ei tupleille kävisi, koska se muuttaisi alkuperäistä tuplea. Sen sijaan on mahdollista käyttää `+`-merkkiä.

Esimerkki 6.4: Tuple-esimerkki

```
1 tuple1 = (1,2)
2 tuple2 = (3,4)
3
4 print("Tuplet yhdistettynä ovat: " + str(tuple1 + tuple2))
```

Esimerkki tulostaa

```
Tuplet yhdistettynä ovat: (1, 2, 3, 4)
```

Samaa syntaksia voi käyttää listoillakin, mutta alkioden lisääminen `append`-metodilla on nopeampaa, koska kokonaista uutta listaa ei tarvitse luoda.

Käytännössä tuplelet voisi aina korvata listoilla, mutta niilläkin on etunsa: muuttumattomuus viestii siitä, mitä ohjelmoija haluaa, ja estää vahingollisia virheitä. Jos siis tietää, ettei halua tietorakenteen muuttuvan, voi olla hyvä ajatus valita listojen sijasta tuplelet.

6.4 Hajautustaulut

Viimeisenä tietorakenteena esitetään hajautustaulut, joiden idea saattaa vaatia tarkempaa selostusta. Mietitään ensin vaikkapa listaa `["maanantai", "tiistai", "keskiviikko", ...]`. Jokaista alkioita vastaa tietty indeksi: indeksissä 0 on merkkijono `"maanantai"`, indeksissä 1 on `"tiistai"` ja niin

edelleen. Jos tiedämme indeksin, voimme saada sitä vastaavan arvon syntaksilla `lista[indeksi]`. Taulukoidaan mahdolliset indeksit ja niitä vastaavat alkiot.

| Indeksi | Alkio |
|---------|---------------|
| 0 | "maanantai" |
| 1 | "tiistai" |
| 2 | "keskiviikko" |
| 3 | "torstai" |
| 4 | "perjantai" |
| 5 | "lauantai" |
| 6 | "sunnuntai" |

Voi ajatella, että `lista[3]` itse asiassa vain tarkoittaa alkiota, joka löytyy taulukon kohdasta, jossa indeksin arvo on 3. Hajautustaulut toimivat samalla tavalla – ainoa ero on se, että indekseinä voi olla mitä tahansa arvoja. Kuvitellaan vaikkapa hajautustaulu, johon on talletettu, mitä mieltä eri viikonpäivistä olemme.

| Indeksi | Alkio |
|---------------|---------------------------|
| "maanantai" | "huono päivä" |
| "tiistai" | "ihan ok" |
| "keskiviikko" | "it's wednesday my dudes" |
| "torstai" | "ihan ok" |
| "perjantai" | "viikonloppu alkaa" |
| "lauantai" | "viikonloppu" |
| "sunnuntai" | "viikonloppu" |

Kuten listoillakin, syntaksi `hajautustaulu[indeksi]` antaa tietyssä indeksissä olevan alkion. Jos ylläolevaa taulukkoa vastaava hajautustaulu olisi muuttujassa `taulu`, `taulu["tiistai"]` tarkoittaisi hajautustaulun arvoa "ihan ok".

Hajautustaulujen määrittelyä hieman aiemmin nähtyjä raskaammalla syntaksilla, mutta sen merkitys on selvä, kunhan muistaa, mitä hajautustaulut ovat – tietorakenteita, jossa jokaista indeksia vastaa alkio. Indeksi ja alkio erotetaan kaksoispisteellä, indeksi-alkio-parit toisistaan tarvittaessa pilkuilla; lopulta kokonaisuus ympäröidään aaltosuluilla `{}`.

```
1 taulu = { 1 : "a", 2 : "b", 3 : "c" }
```

Esimerkin hajautustaulussa indeksissä 1 on arvo "a", indeksissä 2 arvo "b" ja niin edelleen.

Jos haluaa käydä läpi kaiken hajautustaulussa olevan, voi käyttää kolmea eri tapaa: `taulu.keys()`, joka käy läpi indeksit, `taulu.values()`, joka käy läpi arvot sekä `taulu.items()`, joka käy läpi indeksi-arvo-parit tupleina. Esimerkki selkeyttää.

Esimerkki 6.5: Hajautustaulun iteroiminen

```
1 taulu = { "kissa": "en katt", "koira" : "en hund", "hevonen" :  
    ↪ "en häst"}  
2  
3 # Käy läpi indeksit  
4 print("Taulun indeksejä ovat:")  
5 for indeksi in taulu.keys():  
6     print(indeksi)  
7  
8 # Käy läpi alkiot  
9 print("Taulun alkioita ovat:")  
10 for alkio in taulu.values():  
11     print(alkio)  
12  
13 # Käy läpi indeksi-alkio-parit tupleina  
14 print("Taulukon indeksi-arvo-parit: ")  
15 for tuple in taulu.items():  
16     print(tuple)
```

Ohjelman ulostulo on seuraava:

```
Taulun indeksejä ovat:  
hevonen  
koira  
kissa  
Taulun alkioita ovat:  
en häst  
en hund  
en katt  
Taulukon indeksi-arvoparit:  
( 'hevonen', 'en häst')  
( 'koira', 'en hund')  
( 'kissa', 'en katt')
```

6.5 Tietorakenteiden vertailua

Oikean tietorakenteen valitseminen voi helpottaa ohjelmointia dramaattisesti, joten on hyväksi muodostaa itselleen yleismielikuva siitä, mihin eri tietorakenteita useimmiten käytetään. Alla taulukko, joka tiivistää luvun tietorakenteiden perusominaisuudet.

| Tietorakenne | Muuttuvuus | Järjestetty | Erityistä |
|---------------|-------------|-------------|-------------------------------------|
| Lista | Muuttuva | Kyllä | Voidaan järjestää |
| Joukko | Muuttuva | Ei | Ei säilö useita identtisiä alkioita |
| Tuple | Muuttumaton | Kyllä | Viestii muuttumattomuudellaan |
| Hajautustaulu | Muuttuva | Ei | Indekseinä mielivaltaisia arvoja |

Tässä luvussa ei käyty läpi kaikkia Pythonin tietorakenteista, mutta aloittelijalle nämä neljä riittävät.

6.6 Tehtäviä

6.6.1 Mitä tietorakennetta käyttäisit seuraavassa tilanteessa?

- (a) Haluat säilöä ruotsi-suomi-sanakirjan
- (b) Haluat säilöä käyttäjän syöttämiä lukuja, joiden keskiarvon aiot laskea
- (c) Haluat säilöä aineistossa esiintyneet sanat

6.6.2 Tee ohjelma, joka kysyy käyttäjältä lukuja ja tulostaa niiden keskiarvon.

6.6.3 Tee ohjelma, joka etsii listan suurimman luvun ja tulostaa sen.

6.6.4 Luettele tuntemasi tietorakenteet, jotka...

- (a) ... ovat muuttuvia
- (b) ... ovat järjestettyjä
- (c) ... sallivat syntaksin `tietorakenne[indeksi]`

6.6.5 Tee ohjelma, joka ensin täydentää hajautustaulun käyttäjän antamilla suomenkielisillä sanoilla ja niiden ruotsinkielisillä käännöksillä ja sitten kyselee sanoja satunnaisesti käyttäjältä.

Sanasto

avainsana (engl. *keyword*) Pythonin varaama termi, kuten `if` tai `while`, jota ei saa käyttää muuttujan nimenä. 12

dokumentaatio (engl. *documentation*) Ohjelmiston tai ohjelmointikielen hakuteosta muistuttava asiakirja, joka kertoo yksityiskohtaisesti sen ominaisuuksista. Vaatii yleensä esitietoja. Pythonin dokumentaatio löytyy osoitteesta <https://docs.python.org/3/>. 3

funktio (engl. *function*) Ohjelmoinnissa sellainen arvo, jota voidaan kutsua antamalla sille nolla tai useampi argumenttia. Funktioilla voi olla paluuarvo, sivuvaikutuksia tai ei kumpaakaan. Esimerkiksi `print` on funktio, joka tulostaa sille annetun argumentin. 7, 27, 43, 44

funktiokutsu (engl. *function call*) Eräs lauseke, jossa on tietyn funktion nimi sekä suluin ympäröidyt argumentit. Esimerkiksi `print("Hello World!")` on funktiokutsu. 27

IDLE (Integrated Development and Learning Environment) Helppokäyttöinen ohjelma Python-koodin käsittelemiseen. 5

komentotulkki (engl. *shell* tai *interpreter*) Interaktiivinen ohjelma, johon käyttäjä syöttää ohjelmakoodia, joka suoritetaan välittömästi. Python-komentotulkin saa auki `python`-komennolla; myös IDLE:ssä on komentotulkki. 5

koodinvaihtomerkki (engl. *escape character*) Koodinvaihtomerkki on jokin merkki (Pythonissa kenoviiva `\`), jonka avulla voidaan kirjoittaa merkkejä, jotka muuten tulkittaisiin virheellisesti. Esimerkiksi merkkijonojen sisällä lainausmerkin saa kirjoittamalla `\`, sillä pelkkä lainausmerkki tulkittaisiin merkkijonon päättymiseksi. 8

lause (engl. *statement*) Sellainen pätkä Python-koodia, joka voi esiintyä itsenäisesti. Esimerkiksi `print("kissa")` tai `x=6` ovat lauseita. 7

- lauseke** (engl. *expression*) Osa koodia, jolla on jollakin tyyppillä kuvattava arvo. Esimerkiksi `2+4`, `"merkkijono"` ja `int("66")` ovat lausekkeita. 43, 44
- liukuluku** (engl. *floating point number*) Pythonin vastine desimaaliluvuille. Liukuluvuilla laskeminen on niiden sisäisestä esityksestä johtuen epätarkkaa. 15
- merkkijono** (engl. *string*) Merkeistä koostuva pätkä tekstiä. Pythonissa merkkijonoja voi merkitä asettamalla ne lainausmerkkien sisään: esimerkiksi `"kissa"` on merkkijono. 7, 25, 36
- muuttuja** (engl. *variable*) Lauseke, joka viittaa sille aiemmin määritellyyn arvoon. Muuttujien nimillä on joitakin rajoituksia; `x3` ja `var` ovat sallittuja, mutta `muut` ja `4y` ovat kiellettyjä. 11, 43
- rekursio** (engl. *recursion*) Se, että funktio kutsuu itseään. 32
- semantiikka** (engl. *semantics*) Termi sille, mikä merkitys koodin eri osilla on. Vertaa syntaksiin. 22, 44
- sisennys** (engl. *indentation*) Rivin alussa olevien välilyöntien tai tabulaattorien määrä. 17, 22
- sivuvaikutus** (engl. *side effect*) Sellainen toiminta, jolla funktio vaikuttaa ohjelman tilaan ja tekee jotain muutakin kuin vain laskee paluuarvonsa. 29
- syntaksi** (engl. *syntax*) Ohjelmointikielen kielioppi eli se, minkälaisia osia koodista on sallittua käyttää missäkin yhteydessä. Vertaa semantiikkaan. 22, 44
- tyyppi** (engl. *type*) Jokaisella arvolla on tyyppi, joka kertoo sen ominaisuudet, kuten sen, mitä operaattoreita ja metodeja sillä on. 12, 44
- versiohallintaohjelma** (engl. *version control system*) Koodin säilyttämiseen ja historiatietojen kirjaamiseen suunniteltu ohjelmisto, joka helpottaa useamman ohjelmoijan yhteistyötä. Suosittuja ovat nykyisin mm. Git ja Mercurial. 9