# Prefacio a la tercera edición

La respuesta a la primera y segunda ediciones de *Python Crash Course* ha sido abrumadoramente positiva. Hay más de un millón de ejemplares impresos, incluidas traducciones a más de 10 idiomas. He recibido cartas y correos electrónicos de lectores de tan sólo 10 años, así como de jubilados que quieren aprender a programar en su tiempo libre. *Python Crash Course* se está utilizando en colegios e institutos, y también en clases universitarias. Los estudiantes a los que se les asignan libros de texto más avanzados están utilizando *Python Crash Course* como texto complementario para sus clases y lo consideran un complemento que merece la pena. La gente lo utiliza para mejorar sus habilidades en el trabajo, cambiar de profesión y empezar a trabajar en sus propios proyectos paralelos. En resumen, la gente utiliza el libro para todos los fines que yo esperaba, y mucho más.

La oportunidad de escribir una tercera edición de *Python Crash Course* ha sido muy agradable. Aunque Python es un lenguaje maduro, sigue evolucionando como todos los lenguajes. Mi principal objetivo al revisar el libro es que siga siendo un curso de introducción a Python bien elaborado. Leyendo este libro, aprenderás todo lo que necesitas para empezar a trabajar en tus propios proyectos, y además construirás una base sólida para todo tu aprendizaje futuro. He actualizado algunas secciones para reflejar formas más nuevas y sencillas de hacer las cosas en Python. También he aclarado algunas secciones en las que ciertos detalles del lenguaje no se presentaban con toda la precisión posible. Todos los proyectos se han actualizado completamente utilizando bibliotecas populares y bien mantenidas que puedes utilizar con confianza para construir tus propios proyectos.

A continuación se resumen los cambios específicos que se han introducido en la tercera edición:

* El Capítulo1 incluye ahora el editor de texto VS Code, que es popular entre los programadores principiantes y profesionales y funciona bien en todos los sistemas operativos.
* El Capítulo2 incluye los nuevos métodos removeprefix() y removesuffix(), que son útiles cuando se trabaja con archivos y URLs. Este capítulo también incluye los nuevos mensajes de error mejorados de Python, que proporcionan información mucho más específica para ayudarte a solucionar los problemas de tu código cuando algo va mal.
* El capítulo10 utiliza el módulo pathlib para trabajar con archivos. Se trata de un enfoque mucho más sencillo para leer y escribir en archivos.
* El Capítulo 11 utiliza pytest para escribir pruebas automatizadas del código que escribes. La biblioteca pytest se ha convertido en la herramienta estándar de la industria para escribir pruebas en Python. Es lo suficientemente amigable como para utilizarla en tus primeras pruebas, y si sigues una carrera como programador de Python, también la utilizarás en entornos profesionales.
* El proyecto *Alien Invasion* de los Capítulos 12-14 incluye un ajuste para controlar la velocidad de fotogramas, que hace que el juego funcione de forma más consistente en diferentes sistemas operativos. Se utiliza un enfoque más sencillo para construir la flota de alienígenas, y también se ha limpiado la organización general del proyecto.
* Los proyectos de visualización de datos de los Capítulos 15-17 utilizan las funciones más recientes de Matplotlib y Plotly. Las visualizaciones de Matplotlib presentan ajustes de estilo actualizados. El proyecto de paseo aleatorio tiene una pequeña mejora que aumenta la precisión de los gráficos, lo que significa que verás surgir una mayor variedad de patrones cada vez que generes un nuevo paseo. Todos los proyectos que incluyen Plotly utilizan ahora el módulo Plotly Express, que te permite generar tus visualizaciones iniciales con sólo unas pocas líneas de código. Puedes explorar fácilmente una variedad de visualizaciones antes de comprometerte con un tipo de gráfico, y luego centrarte en refinar elementos individuales de ese gráfico.
* El proyecto Learning Log de los Capítulos 18-20 se ha creado con la última versión de Django y se le ha dado estilo con la última versión de Bootstrap. Algunas partes del proyecto se han renombrado para que sea más fácil seguir la organización general del proyecto. El proyecto está ahora desplegado en Platform.sh, un moderno servicio de alojamiento para proyectos Django. El proceso de despliegue se controla mediante archivos de configuración YAML, que te proporcionan un gran control sobre cómo se despliega tu proyecto. Este enfoque es coherente con la forma en que los programadores profesionales despliegan los proyectos Django modernos.
* El Apéndice A se ha actualizado completamente para recomendar las mejores prácticas actuales para instalar Python en los principales sistemas operativos. El Apéndice B incluye instrucciones detalladas para configurar VS Code, y breves descripciones de la mayoría de los principales editores de texto e IDE de uso actual. El Apéndice C dirige a los lectores a varios de los recursos en línea más populares para obtener ayuda en . El Apéndice D sigue ofreciendo un minicurso intensivo sobre el uso de Git para el control de versiones. El Apéndice E es totalmente nuevo para la tercera edición. Incluso con un buen conjunto de instrucciones para desplegar las aplicaciones que creas, hay muchas cosas que pueden salir mal. Este apéndice ofrece una guía detallada de resolución de problemas que puedes utilizar cuando el proceso de despliegue no funcione a la primera.
* El índice se ha actualizado a fondo para que puedas utilizar *Python Crash Course* como referencia para todos tus futuros proyectos con Python.

¡Gracias por leer *Python Crash Course*! Si tienes algún comentario o pregunta, no dudes en ponerte en contacto conmigo; soy [@ehmatthes](http://www.twitter.com/@ehmatthes) en Twitter.