

Wprowadzenie do języka Python

Zaznajamiamy się z językiem Python ponieważ m.in. napisanych jest w nim dużo bibliotek do obliczeń numerycznych

1. Podstawy programowania w języku Python:

<http://apmonitor.com/che263/index.php/Main/PythonBasics>

2. Spyder IDE – od razu tutaj można testować swoje skrypty w Pythonie. Jest to środowisko do obliczeń numerycznych:

<https://www.spyder-ide.org/>

3. Konsola, w której można uruchomić i testować Pythona online:

<https://www.python.org/shell/>

4. Wykresy 2D i 3D w Pythonie – biblioteki mpmath i matplotlib

<http://mpmath.org/doc/current/plotting.html#d-surface-plots>

<https://repl.it/@masonclayton/matplotlib-graph>

5. Wykresy, które można wykonać online:

<https://repl.it/@masonclayton/matplotlib-graph>