

Repositório para salvar códigos de PLP

REOs

- [REO 2 - Paradigma Imperativo](#)
- [REO 3 - Paradigma Orientado a Objetos](#)

Reo 2 - Paradigma Imperativo

- [Configurações](#)
 - [Ambiente virtual](#)
 - [Extensões para VsCode](#)
 - [settings.json](#)
- [Aulas](#)
 - [Videoaula de introdução ao Python: GCC198](#)
 - [Paradigma Imperativo : Variáveis e Tipos de Dados](#)
 - [Paradigma Imperativo : Avaliação de Expressões e Controle de Fluxo](#)
 - [Paradigma Imperativo : Subprogramas](#)
- [Atividade Avaliativa](#)

Configurações

- Ambiente Virtual
 - Windows

```
py -3 -m venv venv
//NO VENV
pip install wheel
```

- Linux e Mac

```
python3 -m venv venv
//NO VENV
venv/bin/activate
pip install wheel
deactivate
```

- Extensões para VSCode:
 - Code Runner
 - Python (Microsoft)
 - Python Test Explorer for Visual Studio Code

- Python Preview
- Python Docstring Generator
- settings.json

Na pasta do projeto, crie uma pasta chamada .vscode e dentro dela um arquivo chamado settings.json

- Windows

```
{
  "python.pythonPath": "venv\\Scripts\\python.exe",
  "code-runner.executorMap": {
    "python": "venv\\Scripts\\python.exe",
  },
  "code-runner.ignoreSelection": true,
  "code-runner.runInTerminal": true,
  "python.linting.mypyEnabled": true,
  "python.linting.flake8Enabled": true,
  "python.testing.unittestEnabled": true,
  "[python)": {
    "editor.formatOnSave": true
  }
}
```

- Linux

```
{
  "python.pythonPath": "venv/bin/python",
  "code-runner.executorMap": {
    "python": "venv/bin/python",
  },
  "code-runner.ignoreSelection": true,
  "code-runner.runInTerminal": true,
  "python.linting.mypyEnabled": true,
  "python.linting.flake8Enabled": true,
  "python.testing.unittestEnabled": true,
  "[python)": {
    "editor.formatOnSave": true
  }
}
```

Aulas

- **Videoaula de introdução ao Python: GCC198**

- [Conditionals](#)
- [Iterations](#)
- [Exceptions](#)
- [Files](#)
- [CommandArguments](#)

- o Extras
-

- o Conditionals

- Vídeo-aula de introdução ao Python : [GCC198](#)

```
valor = input("Digite um valor")
valor = int(valor)
if ((valor % 2) == 0):
    print('Número par')
else:
    print('Número ímpar')
```

Digite um número 2

Número par

```
valor = int(input("Digite um valor"))

if valor == 0:
    print('Zero!')
elif valor % 2 == 0:
    print('Número par')
else:
    print('Número ímpar')
```

Digite um número 0

Zero!

```
valor = int(input("Digite um valor"))

msg = 'par' if valor % 2 == 0 else 'ímpar'
print(msg)
```

Digite um número 2

par

- o Iterations

```
for i in range(10):
    print(i)
```

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

```
for i in range(5,10):  
    print(i)
```

```
5  
6  
7  
8  
9
```

```
blacklist = ["palavrão","palavrona","palavreadão"]  
for palavra in blacklist:  
    print("Palavra proibida: {}".format(palavra))
```

```
Palavra proibida: palavrão  
Palavra proibida: palavrona  
Palavra proibida: pavreadão
```

```
blacklist = ["palavrão","palavrona","palavreadão"]  
texto = input("Digite uma frase: ")  
palavras = texto.split()  
for palavra in palavras:  
    if palavra.lower() in blacklist:  
        print("A palavra {} é proibida!".format(palavra))
```

Digite uma frase: Oi, palavrão tal

A palavra palavrão é proibida!

- **Exceptions**

```
try:  
    valor = int(input("Digite um número"))  
    if valor == 0:  
        print('Zero!')  
    elif valor % 2 == 0:  
        print('Número par')  
    else:  
        print('Número ímpar')  
except:  
    print('Valor digitado não é um número!')
```

Digite um número a

Valor digitado não é um número!

- **Files**

dataset.csv :

7,8,9

3,4,5

2,4,1

90,89,20

8,4,12

```
xs = []  
ys = []  
zs = []  
with open('dataset.csv','r') as file:  
    lines = file.readlines()  
    for line in lines:  
        x, y, z = line.split(',')  
        xs.append(x)  
        ys.append(y)  
        zs.append(z)  
  
print(xs)  
print(ys)  
print(zs)
```

```
['7', '3', '2', '90', '8']  
['8', '4', '4', '89', '4']  
['9\n', '5\n', '1\n', '20\n', '12']
```

```
xs = []  
ys = []  
zs = []  
with open('dataset.csv', 'r') as file:  
    lines = file.readlines()  
    for line in lines:  
        x, y, z = line.split(',')  
        xs.append(x)  
        ys.append(y)  
        zs.append(z.strip())  
  
print(xs)  
print(ys)  
print(zs)
```

```
['7', '3', '2', '90', '8']  
['8', '4', '4', '89', '4']  
['9', '5', '1', '20', '12']
```

- **Command Arguments**

- python_example1.py

```
import sys  
  
caminho_do_arquivo = sys.argv[1] #o sys.argv[0] é o nome do  
próprio arquivo python  
  
xs = []  
ys = []  
zs = []  
  
with open(caminho_do_arquivo, 'r') as file:  
    lines = file.readlines()  
    for line in lines:  
        x, y, z = line.split(',')  
        xs.append(x)  
        ys.append(y)  
        zs.append(z.strip())  
  
print(xs)  
print(ys)  
print(zs)
```

- A chamada é feita por terminal de comando

```
python3 python_example1.py dataset.csv
```

```
['7', '3', '2', '90', '8']  
['8', '4', '4', '89', '4']  
['9', '5', '1', '20', '12']
```

- **Extras**

```
numeros = [1, 10, 100, 1000, 2, 20, 200]  
print(sum(numeros))  
print(max(numeros))  
print(min(numeros))
```

```
1333  
1000  
1
```

```
numeros = [1, 10, 100, 1000, 2, 20, 200]  
print("Média da lista", sum(numeros)/len(numeros))
```

```
190.42857142857142
```

- **Paradigma Imperativo : Variáveis e Tipos de Dados**

- Vídeo-aula Paradigma Imperativo : Variáveis e Tipos de Dados
- Slide Variáveis e tipos de dados

```
my_string = 'Hello, World!'  
my_flt = 45.06  
my_bool = 5 > 9  
my_list = ['item1','item2']  
my_tuple = ('item1','item2')  
my_dict = {'letter':'g','number':7}
```

- **Paradigma Imperativo : Avaliação de Expressões e Controle de Fluxo**

- Paradigma Imperativo : Avaliação de Expressões e Controle de Fluxo
- Avaliações de expressões e controle de fluxo

- **Paradigma Imperativo : Subprogramas**

- o Paradigma Imperativo : Subprogramas
- o Subprogramas

```
def subprograma(a,b,c):
    print(a + b + c)
```

- o Recursao

```
def fatorial(n):
    if (n <= 1):
        return 1
    else:
        return (n * fatorial(n-1))
```

Atividade Avaliativa

- Sobre
 - o Programa pra rodar o coeficiente da correlação de Pearson
- Rodar

```
py -3 atividade_avaliativa_Rafael_Porto_reo2 teste.txt
```

Reo 3 - Paradigma Orientado a Objetos

- Aulas
 - o **Paradigma Orientado a Objetos : Conceitos iniciais**
 - o **Paradigma Orientado a Objetos : Encapsulamento**
 - o **Paradigma Orientado a Objetos : Herança e Composição**
 - o **Paradigma Orientado a Objetos : Polimorfismo**
- Python
- Atividade Avaliativa

Paradigma Orientado a Objetos : Conceitos iniciais

[Video Aula](#)

Conjunto de princípios

- Orientam a criação de sistemas computacionais, objetos que interagem entre si.

Em termos de LPs, conceitos formais surgem com Simula 67, sendo consolidados com Smalltalk (primeira linguagem orientada a objetos).

Popularizado com a difusão de interfaces gráficas de usuários (GUIs)

- Surgimento de ferramentas com suporte para desenvolvimento de aplicações gráficas (C++, FoxPro, Delphi).

Suportado por várias linguagens (ex: Python, Ruby, C#)

- Atualmente sua maior expressão comercial é dada pelo Java

Pilares da OO

Conceitos fundamentais (pilares) que norteiam o desenvolvimento OO:

- Abstração;
- Encapsulamento;
- Herança;
- Polimorfismo.

Abstração

Representação de uma entidade do mundo real, com seu comportamento e características.

"Modelos Mentais"

- Classes;
- Objetos;
- Métodos;
- Atributos;

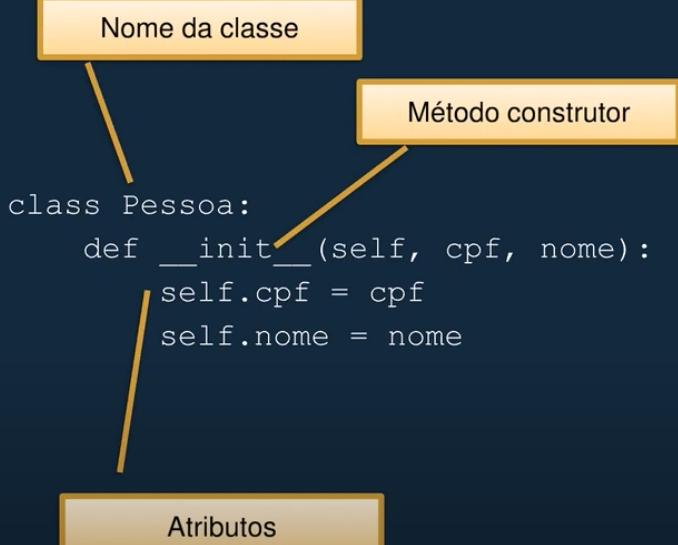
Classes: Uma classe pode ser entendida como um módulo ou uma estrutura de dados abstrata.

Uma visão mais ampla pode levar à seguinte definição:

- Uma classe é um tipo abstrato de dados, que reúne objetos com características similares.
- O comportamento destes objetos é descrito pelo conjunto de métodos disponíveis.
- O conjunto de atributos da classe descrevem as características de um objeto.

Classes

Considere a definição de uma classe Pessoa. Existem diversas pessoas, e cada um deles se diferencia pelo nome e cpf.



Objetos:

Um objeto pode ser entendido como um ser, lugar, evento, coisa ou conceito do mundo real que possa ser aplicável a um sistema.

É comum que haja objetos diferentes com características semelhantes. Esses objetos são agrupados em classes.

Classes são um agrupamento de objetos com características similares!

Objetos são entidades (instâncias) únicas de uma classe!

Objetos

Considere a classe Pessoa podemos ter um objeto p1, com cpf 123.456.789-10 e nome João da Silva.

variável que armazena
objeto criado

Instanciação (criação) de um objeto da
classe Pessoa

```
p1 = Pessoa('123.456.789-10', 'João da  
Silva')
```

Atributos:

Um atributo é uma característica de um grupo de entidades do mundo real, agrupados em uma classe.

Um atributo pode ser um valor simples (um inteiro, por exemplo) ou estruturas complexas (um outro objeto, por exemplo).

Atributos

Considere a classe Pessoa. Seus atributos são o cpf e o nome.

```
class Pessoa:  
    def __init__(self, cpf, nome):  
        self.cpf = cpf  
        self.nome = nome
```

Atributos

Atributos de classe

- Em geral, os atributos pertencem a cada objeto instanciado, ou seja, a cada novo instanciação de uma mesma classe, cada instância pode ter valores distintos para cada atributo.
- Atributos de classe são definidos para terem o mesmo valor para todas as instâncias de uma classe.

Exemplo: Atributos de classe

```
class Pessoa:  
    __total_pessoas = 0  
  
    def __init__(self, cpf, nome):  
        self.cpf = cpf  
        self.nome = nome  
        Pessoa.__total_pessoas += 1  
    def get_total_pessoas(self):  
        return Pessoa.__total_pessoas  
  
p1 = Pessoa('123.456.789-10', 'Fulano Ciclano', '01/02/1995')  
print(p1.get_total_pessoas()) # erro  
print(Pessoa.get_total_pessoas(p1)) # OK
```

Atributos de instância. Esses atributos receberão valores distintos a cada instanciação

Em Python, atributos de classe devem ser definidos com dois 'underlines' como prefixo do nome da variável

Forma de acessar atributo de classe

Métodos

Semelhante a uma função, é a implementação de uma ação da entidade representada pela classe; Conjunto de métodos define o comportamento dos objetos de uma classe.

Métodos

```
from datetime import datetime

class Pessoa:
    def __init__(self, cpf, nome, data_nascimento):
        d, m, a = data_nascimento.split("/")
        self.cpf = cpf
        self.nome = nome
        self.data_nascimento = datetime(a, m, d)

    def get_data_nascimento(self):
        return self.data_nascimento.strftime("%x")
```

Método que retorna a data de nascimento de uma pessoa. O `self.` indica que o atributo pertence ao objeto.
Semelhante ao `this.` do Java

Construtores

É um método especial para a criação e inicialização de uma nova instância de uma classe.

Um construtor inicializa um objeto e suas variáveis, cria quaisquer outros objetos de que ele precise, garantindo que ele seja configurado corretamente quando criado.

Na maioria das LPs, o construtor é um método que tem o mesmo nome da classe, que geralmente é chamado quando um objeto da classe é declarado ou instanciado.

Exemplo: Construtores

```
from datetime import datetime
```

```
class Pessoa:
```

```
    def __init__(self, cpf, nome, data_nascimento):  
        d, m, a = map(int, data_nascimento.split("/"))  
        self.cpf = cpf  
        self.nome = nome  
        self.data_nascimento = datetime(a, m, d)
```

Esse construtor recebe 3 parâmetros reais, o primeiro (não contado aqui), indicado como `self`, serve como referência para o próprio objeto.

Exemplo: Construtores

Imagine o caso de um prontuário médico, poderíamos ter, adicionalmente, as seguintes classes:

```
class Medicamento:
```

```
    def __init__(self, nome):  
        self.nome = nome
```

```
class Prontuario:
```

```
    def __init__(obj, paciente):  
        obj.paciente = paciente  
        obj.medicamentos = []
```

Observe que, ao invés de usar `self`, foi utilizado `obj` como referência ao objeto. Não se trata de uma palavra reservada, mas do primeiro argumento de um método do objeto.

Costuma-se utilizar `self`.

Destruidores

De forma similar aos construtores, os destruidores são métodos fundamentais das classes, sendo geralmente chamados quando termina o tempo de vida do objeto.

Em algumas linguagens como C++, ocupam um papel tão importante quanto os construtores, por conta da necessidade de desalocação de memória.

Em outras linguagens como Java, o Garbage Collector (Coletor Automático de Lixo) faz esse papel, deslocando aquilo que não é mais utilizado. Há o método `finalize()`, mas raramente é utilizado (há dúvidas se sempre funciona, inclusive).

Tanto os construtores, quanto os destruidores são métodos que não precisam ser definidos em Orientação a Objetos em Python, caso o comportamento esperado seja o padrão.

Geralmente, define-se o construtor para a passagem de argumentos na criação do objeto. Já o destrutor não se costuma definir.

Caso seja necessário realizar algum procedimento na destruição do objeto, define-se o método destrutor, como será exemplificado.

Destruidores

```
p1 = Pessoa('123.456.789-10', 'Fulano Ciclano', '01/02/1995')  
p2 = Pessoa('123.456.789-11', 'Ciclano Fulano', '31/12/1996')
```

```
del p1 # nesse caso, o objeto instanciado é desalocado da memória (destruído)  
del p2 # nesse caso, o objeto instanciado é desalocado da memória (destruído)
```

Destruidores

```
class A:
```

```
    def __init__(self):  
        print ("A has been created")
```

```
    def __del__(self):  
        print ("A has been destroyed")
```

Método destrutor dos objetos da classe A.

```
a = A()  
del a
```

Quando o objeto a for destruído, a mensagem definida no destrutor será exibida

Garbage Collection em Java

- Em C++ a memória é alocada e desalocada explicitamente
- Java possui gerenciamento automático de memória, realizado pela JVM
 - Evita vazamento de memória e bugs de ponteiros
 - Consome recursos computacionais quanto à decisão de desalocação
 - É um processo "não determinístico"

Paradigma Orientado a Objetos : Encapsulamento

[Video Aula](#)

Na programação Orientada a Objetos, é desejável e, muitas vezes, muito importante, que os atributos dos objetos tenham o devido nível e forma de acesso externo ao objeto.

Para isso, é necessário definir a visibilidade dos atributos e métodos de um objeto.

Como 'dono' dos atributos, um objeto é o mais indicado para lidar com seus atributos e métodos e não o cenário externo, como outros objetos.

O encapsulamento permite maior controle e validação dos dados de um objeto

Encapsulamento

É importante evitar que atributos de uma classe sejam diretamente acessíveis de fora da classe.

```
class Conta:  
    def __init__(self):  
        self.saldo = 0  
  
c1 = Conta()  
c1.saldo = 100000
```

O atributo saldo, de um objeto da classe Conta poderá ter esse valor acessado externamente. O que pode levar a erros na validação dos dados. Como evitar isso?

```
class Conta:  
    def __init__(self):  
        self.saldo = 0  
  
c1 = Conta()  
c1.saldo = 100000000
```

Para acessar esses atributos, métodos são definidos

- permitem maior controle dos valores, como validação dos dados

Visibilidade

A visibilidade é utilizada para indicar o nível de acesso de um determinado atributo ou método;

Os três modos distintos são:

- Público:
 - Objetos de quaisquer classes podem ter acesso a atributos, ou métodos, públicos;
- Privado:
 - Apenas a classe que define atributos ou métodos privados pode ter acesso a eles;
- Protegido:
 - Apenas a classe e suas subclasses podem ter acesso a atributos e métodos protegidos;

Atributos privados em Python

class Conta:

A definição de um atributo privado é feita com o uso de dois *underscores* antes do nome do atributo. Equivale a **private** em Java e C++

```
__slots__=[__saldo]  
def __init__(self):  
    self.__saldo = 0
```

Assim, um atributo privado não pode ser acessado (teoricamente) diretamente, de fora do objeto

```
c1 = Conta()  
c1.saldo = 100000000 # erro
```

Visibilidade de atributos

class A():

```
def __init__(self):
```

```
    self.__priv = "I am private"  
    self._prot = "I am protected"  
    self.pub = "I am public"
```

Dois *underscores* indicam atributo privado. Um *underscore*, protegido. Nenhum, público

Em Python é possível definir atributos, no momento da execução:

Definindo e limitando atributos

O uso de `__slots__` faz a restrição dos atributos do objeto, não permitindo a criação de novos atributos

```
class Conta:  
    __slots__ = ('_Conta__saldo')  
    def __init__(self):  
        self.__saldo = 0  
    def set_saldo(self, saldo):  
        if saldo < 0:  
            raise Exception('Error')  
        self.__saldo = saldo
```

Não é permitida a criação de novos atributos nos objetos da classe Conta

```
c1 = Conta()  
c1.new_saldo = 100000000 # Erro
```

Definindo e limitando atributos

O uso de `__slots__` faz a restrição dos atributos do objeto, não permitindo a criação de novos atributos

```
class Conta:  
    __slots__ = ('_Conta__saldo')  
    def __init__(self):  
        self.__saldo = 0  
    def set_saldo(self, saldo):  
        if saldo < 0:  
            raise Exception('Error')  
        self.__saldo = saldo
```

É uma forma de acessar atributos privados! Python é uma linguagem muito dinâmica, 'pra gente adulta que sabe o que faz'. Mas tem como evitar?

```
c1 = Conta()  
c1.new_saldo = 100000000 # Erro  
c1._Conta__saldo = -100000000 # permitido
```

Getters e Setters

São métodos específicos para acesso aos atributos de uma classe, principalmente os atributos privado.

Como padrão na comunidade de programadores, são nomeados com os prefixos 'ser_' ou 'get_' para ajustar ou obter os valores dos atributos.

Permitem validação e formatação dos valores dos atributos antes de serem acessados ou alterados fora do objeto.

São métodos, geralmente, públicos

Troca de Mensagens

Na Orientação a Objetos, os objetos interagem pela troca de mensagens, e, nesse contexto, os métodos getters e setters desempenham papel importante e frequente.

Cada objeto sabe os atributos que têm e, portanto, têm métodos para alterá-los adequadamente

Padrões de Projeto de Software

São soluções gerais para problemas que ocorrem com frequência na programação.

Um desses padrões é chamado '*Decorator*'

- Esse padrão adiciona comportamento a um método ou objeto em tempo de execução.

No python: **Decorators** @property e @attr.setter

@property decora os métodos getters

@attribute_name.setter, os métodos setters

Não se utiliza os prefixos 'get_' e 'set_'

Os métodos têm o nome do atributo a ser manipulado

- Polimorfismo

The diagram features a dark blue background with light blue hexagonal patterns. In the center, the text 'Decorators @property e @attr.setter' is displayed in a large, light blue font. To the left, there is a code snippet in Python:

```
>> c1 = Conta()
>> c1.saldo = 100 # chama setter
>> c1.saldo # chama getter
R$ 100.00
>> c1.saldo = -100 # Exception
```

Two callout boxes with orange borders point from the text to the corresponding code sections:

- The top box contains the text: 'Decorator @property. Transforma o método num getter do atributo saldo'. It points to the line: `def saldo(self):`
- The bottom box contains the text: '@saldo.setter torna o método num setter'. It points to the line: `@saldo.setter`

On the right side of the slide, the full Python code for the `Conta` class is shown:

```
class Conta:  
    __slots__ = ('_Conta__saldo')  
    def __init__(self):  
        self.__saldo = 0  
    @property  
    def saldo(self):  
        return R$ {0:.2f}.format(self.__saldo)  
    @saldo.setter  
    def saldo(self, novo_saldo):  
        if novo_saldo > 0:  
            self.__saldo = novo_saldo  
        else:  
            raise Exception()
```

Decorator

@classmethod define métodos de classe

@classmethod recebe uma referência à classe (geralmente chamado de `cls`) como primeiro parâmetro implícito (semelhante ao `self`, referência ao objeto)

Decorators @classmethod

```
__contas é definida como uma  
variável privada, de classe.  
  
Decorator @classmethod.  
Transforma o método acessível a  
nível de classe e não de objeto.  
  
A cada novo objeto instanciado,  
__contas é incrementada. O  
método contas_instanciadas  
acessa a variável de classe e  
informa a quantidade de objetos  
instanciados  
  
Pode-se acessar o método de  
classe tanto pela classe, quanto  
por um objeto instanciado
```

```
class Conta:  
    __contas = 0  
    def __init__(self):  
        Conta.__contas += 1  
  
    @classmethod  
    def contas_instanciadas(cls):  
        return '{} contas ativas'.format(cls.__contas)  
  
>> c1 = Conta()  
>> print(Conta.contas_instanciadas())  
1 contas ativas  
>> c2 = Conta()  
>> print(c2.contas_instanciadas())  
2 contas ativas
```

Paradigma Orientado a Objetos : Herança e Composição

Paradigma Orientado a Objetos : Polimorfismo

Paradigma Orientado a Objetos : Python

Conceitos Iniciais:

Definição de classe:

```
class Pessoa:  
    def __init__(self, cpf, nome):  
        self.cpf = cpf  
        self.nome = nome
```

Objetos:

```
p1 = Pessoa('123.456.789-10', 'João da Silva')
```

Atributos são o `self.cpf` e `self.nome`

Atributos de classe nesse exemplo seria o `__total_pessoas`

```
class Pessoa:  
    __total_pessoas = 0  
    def __init__(self, cpf, nome):  
        self.cpf = cpf
```

```

        self.nome = nome
    Pessoa.__total_pessoas += 1
def get_total_pessoas(self):
    return Pessoa.__total_pessoas

p1 = Pessoa('123.456.789-10', 'Bissexto')
print(p1.get_total_pessoas()) #erro
print(Pessoa.get_total_pessoas(p1)) #OK

```

1

Métodos

```

from datetime import datetime
class Pessoa:
    def __init__(self, cpf, nome, data_nascimento):
        d, m, a = data_nascimento.split("/")
        self.cpf = cpf
        self.nome = nome
        self.data_nascimento = datetime(a, m, d)

    def get_data_nascimento(self):
        return self.data_nascimento.strftime("%x")

```

Construtores

```

class Medicamento:
    def __init__(self, nome):
        self.nome = nome

```

Destrutores

```

class A:
    def __del__(self):
        print("A has been destroyed")

minhaClasse = A()
del minhaClasse

```

A has been destroyed

Visibilidade de atributos

```

class A():
    def __init__(self):

```

```
self.__priv = "I am private"
self._prot = "I am protected"
self.pub = "I am public"
```

Limitando os atributos

```
class Conta:
    __slots__ = ('_Conta__saldo')
    def __init__(self):
        self.__saldo = 0

c1 = Conta()
c1.new_saldo = 100000 #Erro
c1._Conta__saldo = 100000 #permitido
```

Decorators

```
class Conta:
    __slots__ = ('_Conta__saldo')
    def __init__(self):
        self.__saldo = 0
    @property
    def saldo(self):
        return 'R$ {:.2f}'.format(self.__saldo)
    @saldo.setter
    def saldo(self, novo_saldo):
        if novo_saldo > 0:
            self.__saldo = novo_saldo
        else:
            raise Exception()
    @classmethod
    def contas_instanciadas(cls):
        return '{} contas ativas'.format(cls.__contas)

c1 = Conta()
c1.saldo = 100 # chama setter
c1.saldo # chama getter
# R$ 100
c1.saldo = -100 #Exception
print(Conta.contas_instanciadas())
c2 = Conta()
print(c2.contas_instanciadas())
```

1 contas ativas

2 contas ativas