

# Programming Lab

## Lezione 2

*Intro su Python: tipi dati, costrutti,  
funzioni, moduli, be pythonic.*

Stefano Alberto Russo

# Python

Sarà il linguaggio di riferimento del laboratorio

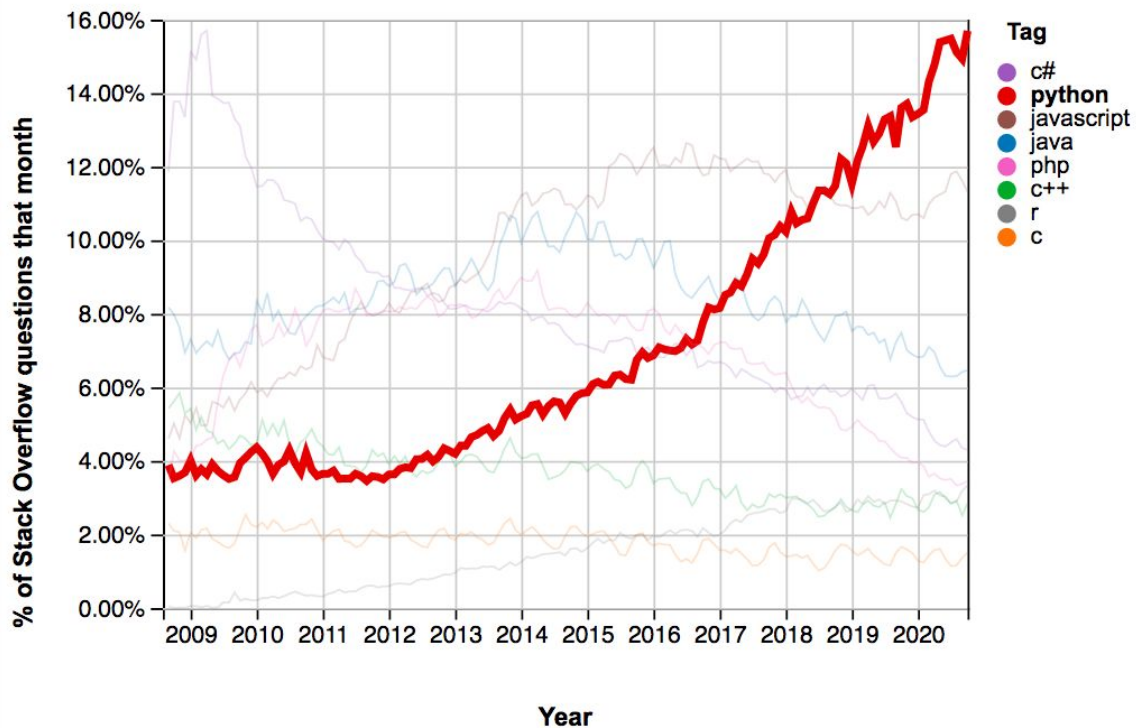
→ *Versione 3, in particolare  $\geq 3.6$*

E' un linguaggio che nasce a oggetti

Vi verrà spiegato anche al corso programmazione, focalizzandosi sulla teoria ed in particolare quella relativa ai linguaggi ad oggetti.

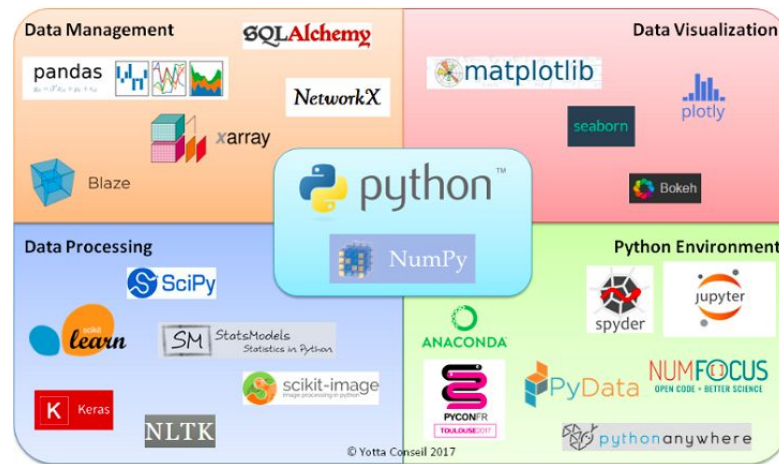


# Perchè Python?



# Perchè Python?

- E' un linguaggio semplice, intuitivo e potente
- Facilmente comprensibile, quasi pseudo-codice
- E' il linguaggio della Data Science
- Ha un ecosistema di software per il calcolo scientifico / statistico invidiabile



# Pseudo Codice (parentesi)

Lo pseudo-codice sarà il vostro migliore amico, ancora prima di Python.

Fare pseudo-codice vuol dire scrivere, in linguaggio naturale (Italiano/Inglese), quello che dovrebbe fare il programma, con un minimo di sintassi.

Non ci si focalizza sui dettagli nello pseudo-codice!

Ovvero, non ci si focalizza sul **come**, ma sul **cosa** fare.

# Pseudo Codice (parentesi)

Esempio: trova i numeri in una lista minori di 5 e stampali

```
data una lista di numeri;  
  
per ogni elemento della lista:  
    se l'elemento è minore di 5:  
        stampa l'elemento
```

# Python: un codice minimale

Esempio: trova i numeri in una lista minori di 5 e stampali

```
number_list = [13,12,34,4,51,8,27,18]

for item in number_list:
    if item < 5:
        print(item)
```

# Python: un linguaggio interpretato

Python è un linguaggio interpretato, non deve essere tradotto in linguaggio macchina come per il c (ovvero, compilato), ma viene eseguito “come sta”

Essendo un linguaggio interpretato, ha anche un interprete interattivo, che potete (e dovrete) usare ogni qualvolta vogliate testare delle cose in rapidità

```
ste@Stes-MacAir:ProgrammingLab (master) $ python
Python 2.7.10 (default, Oct 23 2015, 19:19:21)
[GCC 4.2.1 Compatible Apple LLVM 7.0.0 (clang-700.0.59.5)] on darwin
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>> 2+2
4
>>> for item in [1,2,3]: print item
...
1
2
3
>>> █
```



# Python: una premessa

In questo corso di laboratorio viene assunto che siate già un minimo familiari con i costrutti e gli operatori di base di un linguaggio di programmazione. Per esempio:

- Assegnazione di variabili e stampa a schermo (`=`, `print`)
- Operatori condizionali (`if`, `else`)
- Operatori aritmetici (`+`, `-`, `*`, etc.)
- Operatori logici (`and`, `or`)
- Operatori di confronto (`==`, `<`, `>`, etc.)
- Cicli (`for`, `while`, etc.)

Tutorial di supporto extra: <https://www.w3schools.com/python/default.asp>

# Python: hello world!

Nella lezione precedente abbiamo visto un tipico esempio di “ciao mondo” che si usa come esempio in programmazione.

```
print('Hello world!')
```

L'istruzione **print** può essere usata assieme alla formattazione delle stringhe per includere i valori delle variabili che vogliamo stampare a schermo:

```
print('Valore 1: {}, valore 2: {}'.format(my_var_1, my_var_2))
```

..che vuol dire che Python formatterà la stringa da stampare andando a sostituire alle doppie graffe prima la variabile “my\_var\_1”, poi la variabile “my\_var\_1”.

# Python: tipi dati

Python non richiede di definire esplicitamente i tipi dati, ovvero una variabile può cambiare contenuto e non deve esserne definito il tipo.

Ecco i tipi principali:

Con i cancelletti si inseriscono i commenti nel codice.  
Commentate il più possibile quello che fate!

```
my_var = 1      # Esempio di variabile tipo intero
my_var = 1.1    # Esempio di variabile tipo floating point
my_var = 'ciao' # Esempio di variabile tipo stringa
my_var = True   # Esempio di variabile tipo booleano
my_var = None   # Il "niente" si rappresenta con il "None"
```

# Python: accedere alle stringhe per posizione

Si può accedere all'elemento i-esimo di una stringa così:

```
mia_stringa[2]    # Terzo carattere della stringa  
mia_stringa[-1]   # Penultimo carattere della stringa
```

# Python: lo “slicing” delle stringhe

Si può tagliare una fetta (“to *slice*”) di una stringa così:

```
mia_stringa[0:50]    # Dal primo al cinquantesimo carattere  
mia_stringa[30:50]   # Dal trentunesimo al cinquantesimo carattere  
mia_stringa[0:-1]    # Dal primo al penultimo carattere
```

# Python: operatori di confronto

Operator	Name	Example
<code>==</code>	Equal	<code>x == y</code>
<code>!=</code>	Not equal	<code>x != y</code>
<code>&gt;</code>	Greater than	<code>x &gt; y</code>
<code>&lt;</code>	Less than	<code>x &lt; y</code>
<code>&gt;=</code>	Greater than or equal to	<code>x &gt;= y</code>
<code>&lt;=</code>	Less than or equal to	<code>x &lt;= y</code>

# Python: operatori aritmetici

Operator	Name	Example
+	Addition	$x + y$
-	Subtraction	$x - y$
*	Multiplication	$x * y$
/	Division	$x / y$
%	Modulus	$x \% y$
**	Exponentiation	$x ** y$

# Python: operatori logici

Operator	Description	Example
and	Returns True if both statements are true	<code>x &lt; 5 and x &lt; 10</code>
or	Returns True if one of the statements is true	<code>x &lt; 5 or x &lt; 4</code>
not	Reverse the result, returns False if the result is true	<code>not(x &lt; 5 and x &lt; 10)</code>



# Python: le liste

Uno dei tipi dati di Python un po' più evoluti è la lista.

```
my_list = [1,2,3]                # Lista di numeri
my_list = ['Marco', 'irene', 'paolo'] # Lista di stringhe
```

La lista ci introduce anche agli operatori di appartenenza:

Operator	Description	Example
in	Returns True if a sequence with the specified value is present in the object	x in y
not in	Returns True if a sequence with the specified value is not present in the object	x not in y

```
if 'Marco' in my_list ...
```

# Python: i dizionari

Un altro tipo dati evoluto di Python sono i “dizionari”. Sono coppie chiave-valore:

```
my_dict = {'Trieste': 34100, 'Padova': 35100} # Dizionario di numeri  
my_dict = {'Trieste': 'TS', 'Padova': 'PD'}   # Dizionario di stringhe
```

Si accede ai valori di un dizionario così (anche in assegnazione):

```
print('CAP di Trieste: {}'.format(my_dict['Trieste']))
```

Valgono gli operatori di appartenenza della slide precedente, agiscono sulle chiavi

```
if 'Trieste' in my_dict ...
```

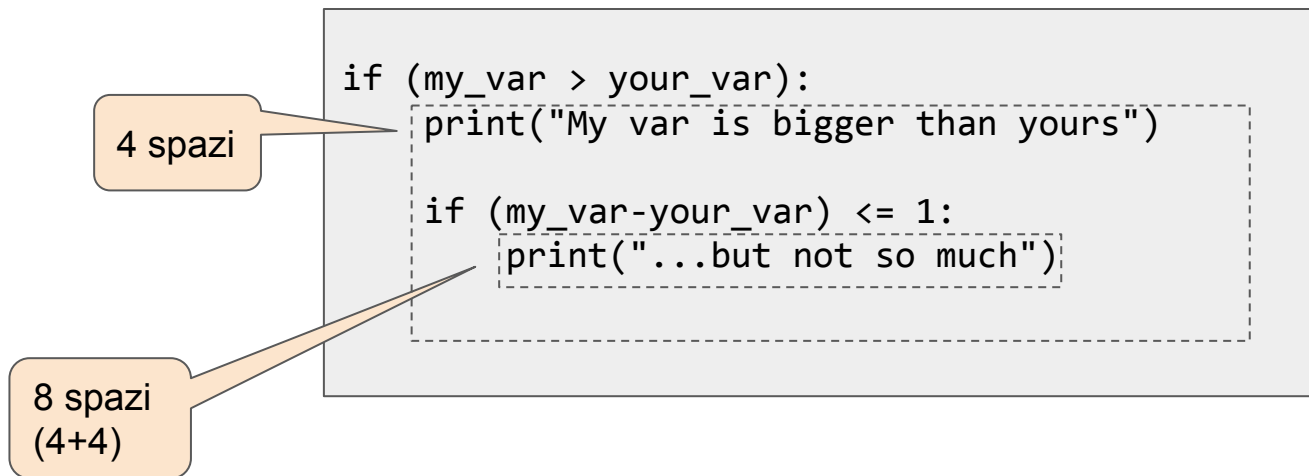
# Python: istruzioni condizionali, blocchi, indentazione

In Python valgono i soliti if-else, che ci introducono ai blocchi e l'indentazione:

```
if (my_var > your_var):  
    print("My var is bigger than yours")  
  
    if (my_var-your_var) <= 1:  
        print("...but not so much")
```

# Python: istruzioni condizionali, blocchi, indentazione

In Python valgono i soliti if-else, che ci introducono ai blocchi e l'indentazione:



# Python: istruzioni condizionali, blocchi, indentazione

In Python condizioni aggiuntive si aggiungono con l' "elif"

```
if (my_var > your_var):  
    print("My var is bigger than yours")  
    if (my_var-your_var) <= 1:  
        print("...but not so much")  
    elif (my_var-your_var) <= 5:  
        print("...quite a bit")  
    else:  
        print("...a lot")
```

# Python: i cicli

In Python valgono i soliti cicli for e while ma come visto nell'esempio di prima, alcune cose come ciclare sugli elementi sono più facili. Esempi:

```
for item in mylist:  
    print(item)
```

```
i=0  
while i<10:  
    print(i)  
    i = i+1
```

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

```
for i, item in enumerate(mylist):  
    print("Posizione {}: {}".format(i, item))
```

# Python: le funzioni

Una funzione si definisce con:

```
def mia_funzione(argomento1, argomento2):  
    print("Argomenti: {} e {}".format(argomento1, argomento2))
```

e si chiama con:

```
mia_funzione("Pippo", "Pluto")
```

...che stamperà a schermo:

```
Argomenti: Pippo e Pluto
```

# Python: le funzioni

Una funzione può anche (e in genere deve) tornare un valore:

```
def eleva_al_quadrato(numero):  
    return numero*numero
```

e si chiama con:

```
eleva_al_quadrato(4)
```

...che tornerà il valore 16, che può essere poi assegnato a una variabile e stampato a schermo:

```
risultato = eleva_al_quadrato(4)  
print('Risultato: {}'.format(risultato))
```



# Python: le funzioni built-in

Sono funzioni sempre disponibili, un paio le abbiamo già viste:

Built-in Functions				
<code>abs()</code>	<code>dict()</code>	<code>help()</code>	<code>min()</code>	<code>setattr()</code>
<code>all()</code>	<code>dir()</code>	<code>hex()</code>	<code>next()</code>	<code>slice()</code>
<code>any()</code>	<code>divmod()</code>	<code>id()</code>	<code>object()</code>	<code>sorted()</code>
<code>ascii()</code>	<code>enumerate()</code>	<code>input()</code>	<code>oct()</code>	<code>staticmethod()</code>
<code>bin()</code>	<code>eval()</code>	<code>int()</code>	<code>open()</code>	<code>str()</code>
<code>bool()</code>	<code>exec()</code>	<code>isinstance()</code>	<code>ord()</code>	<code>sum()</code>
<code>bytearray()</code>	<code>filter()</code>	<code>issubclass()</code>	<code>pow()</code>	<code>super()</code>
<code>bytes()</code>	<code>float()</code>	<code>iter()</code>	<code>print()</code>	<code>tuple()</code>
<code>callable()</code>	<code>format()</code>	<code>len()</code>	<code>property()</code>	<code>type()</code>
<code>chr()</code>	<code>frozenset()</code>	<code>list()</code>	<code>range()</code>	<code>vars()</code>
<code>classmethod()</code>	<code>getattr()</code>	<code>locals()</code>	<code>repr()</code>	<code>zip()</code>
<code>compile()</code>	<code>globals()</code>	<code>map()</code>	<code>reversed()</code>	<code>__import__()</code>
<code>complex()</code>	<code>hasattr()</code>	<code>max()</code>	<code>round()</code>	
<code>delattr()</code>	<code>hash()</code>	<code>memoryview()</code>	<code>set()</code>	

# Python: lo “scope”

Come viene risolta (trovata) una variabile?

Python segue la regola LEGB:

- Local

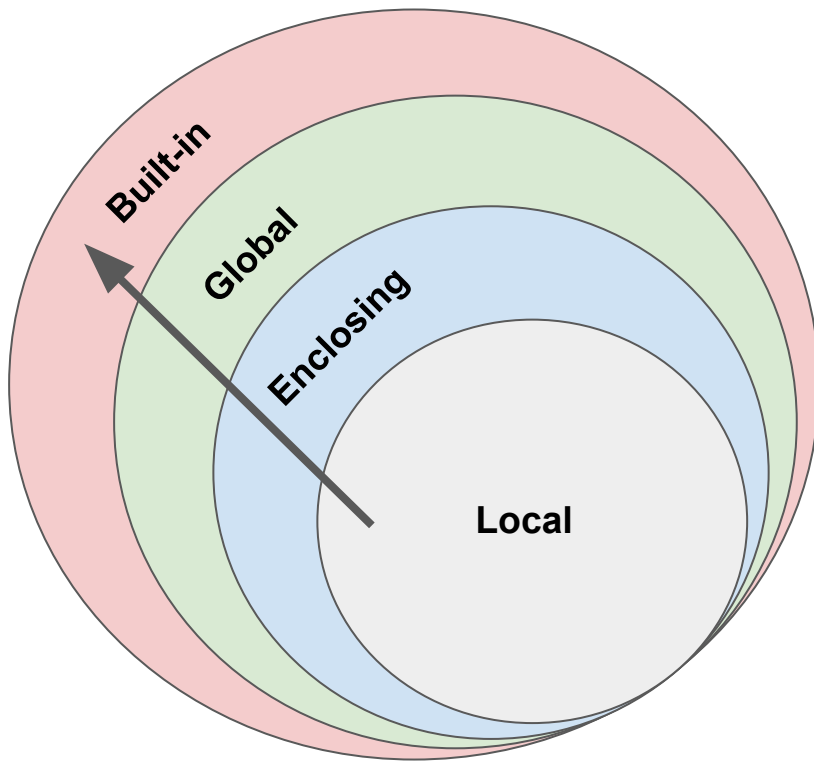
Le cose definite “dove sono”, ad esempio dentro una funzione

- Enclosing

Ad esempio la funzione esterna se metto due funzioni una dentro l'altra, o il “corpo” esterno del programma

- Global

- Built-in



# Come si scrive una buona funzione (1)

Una buona funzione agisce solo su variabili locali

Ovvero, qualsiasi cosa tratto deve “entrare” nella funzione con un argomento.

**NO!**

```
numero = 5

def eleva_al_quadrato():
    risultato = numero*numero
    return risultato
```

**SI :)**

```
def eleva_al_quadrato(numero):
    risultato = numero*numero
    return risultato
```

# Come si scrive una buona funzione (2)

Una buona funzione torna sempre il suo risultato con un `return()`

Ovvero, non vado a modificare l'elemento che ho passato con gli argomenti!

**NO!**

```
risultati = []  
  
def eleva_al_quadrato(numero, risultato):  
    risultati.append(numero*numero)
```

**SI :)**

```
def eleva_al_quadrato(numero):  
    risultato = numero*numero  
    return risultato  
  
risultati.append(eleva_al_quadrato(...))
```

# Python: i moduli

In Python ci sono un sacco di funzionalità (funzioni ed oggetti) già disponibili con la cosiddetta “libreria standard”, ma che non sono “built-in”.

Questo vuol dire che non dovete installare niente per usarle, ma che dovete esplicitamente importare il modulo che le contiene.

Esempio con la radice quadrata:

```
>>> import math  
>>> math.sqrt(600)  
24.49489742783178
```

*oppure*

```
>>> from math import sqrt  
>>> sqrt(600)  
24.49489742783178
```

# Cosa vuol dire essere “pythonici”

Iterare sugli elementi di una lista

```
my_list = ["marco", "irene", "paolo"]  
  
for i in range(len(my_list)):  
    print(my_list[i])
```

VS.

```
my_list = ["marco", "irene", "paolo"]  
  
for item in my_list:  
    print(item)
```

# Cosa vuol dire essere “pythonici”

Controllare se Marco è nella lista degli studenti:

```
my_list = ["marco", "irene", "paolo"]

for i in range(len(my_list)):
    if my_list[i] == "marco":
        print("Ho trovato marco!")
```

VS.

```
my_list = ["marco", "irene", "paolo"]

if "marco" in my_list:
    print("Ho trovato marco!")
```

# Un primo esercizio

Scrivete una funzione `sum_list(my_list)` che sommi tutti gli elementi di una lista.

Poi, scaricate il vostro script Pytho da Repl e testatelo su <http://autograding.live>

Infine, committate e pushate lo script.

p.s. la lista passata da sommare è vuota, la funzione deve tornare `None` (la somma di una lista vuota non è definita!)



# Un primo esercizio

p.s. usate questa tab  
per eseguire il codice

