

# Appunti di Programmazione Avanzata

Caccaro Sebastiano  
A.A.2019/2020

# Contents

<b>1</b>	<b>Informazioni sul corso</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Python in breve</b>	<b>2</b>
2.1	Osservazioni su humanize.py . . . . .	2
2.2	Altre Caratteristiche . . . . .	3
2.3	Eccezioni . . . . .	3
2.4	Tipi di dato in Python . . . . .	3
2.4.1	Numeri . . . . .	3
2.4.2	Liste . . . . .	4
2.4.3	Tuple . . . . .	4
2.4.4	Sets (insiemi) . . . . .	4
2.4.5	Dizionari . . . . .	5
2.4.6	Stringe . . . . .	5
2.5	Ricorsione . . . . .	5

# 1 Informazioni sul corso

- **Login:**pa
- **Password:**PA+#2009#
- **Sito del corso:** `cazzola.di.unimi.it/pa.html`

Libri e cose del genere sono presenti nelle slide. L'esame è scritto e si svolge al computer.

## 2 Python in breve

È un linguaggio di scripting multi-paradigma, quindi imperativo, object-oriented, e funzionale. È interpretato, **object-based** (=ogni cosa è un oggetto) e tipizzato dinamicamente.

Nel corso si userà **Python 3**.

### 2.1 Osservazioni su `humanize.py`

- Le variabili non hanno un tipo statico. Il tipo dinamico è attaccato all'oggetto che contiene la variabile.
- Supporta alcune strutture dati base di default. Ad esempio i dizionari (HashMap), liste ecc.
- Si può indentare con i tab o con gli spazi, molto meglio con gli spazi.
- Dopo la prima linea della funzione se commento con `''' commento '''`, posso fare un commento tipo javadoc.
- Come in javascript, tutto è un oggetto, anche le funzioni. Anche i primitivi sono degli oggetti. Come in JS, posso passare le funzioni come parametri.
- `__name__` assume il nome del file se viene importato come libreria, e assume il valore `__main__`

- Ci sono le **format string** che sono un po' come le template string di Javascript e PHP. Dalla 3.5 in poi non serve nemmeno il `.format`.
- Solo i tipi primitivi sono passati per valore, i tipi "complessi" sono passati per valore, quindi il contenuto è passato per riferimento.
- Qualsiasi riga di codice non protetta da `if` o dentro funzioni verrà eseguita. Non esiste un `main`.

## 2.2 Altre Caratteristiche

- La keyword `import` mi permette di importare da altri moduli. Se voglio accedere a una funzione o campo dati specifico, faccio `modulo.funzione`. Posso accedere alla doc di un oggetto con `oggetto.__doc__`.

## 2.3 Eccezioni

Per lanciare un'eccezione si usa la keyword `raise`. Si usano dei blocchi `try` - `except`.

7 Ottobre 2019

## 2.4 Tipi di dato in Python

I tipi di Python funzionano come in javascript, dove il tipo è associato all'oggetto. Ci sono vari tipi numerici. Anche i primitivi sono oggetti, in quanto istanze di classi.

### 2.4.1 Numeri

Si usa, ad esempio la classe `int`. I primi numeri di Python, circa i primi 256, sono implementati tramite **singleton**.

Alcuni comandi:

- `type()` mi torna il tipo di una variabile
- `isinstance()` controlla il tipo di una variabile.

Posso rappresentare qualsiasi intero fino a infinito. I float sono precisi fino a 15 cifre decimali. Ci sono vari operatori, [DIP pg57](#).

### 2.4.2 Liste

Sono trattate come degli array. Come javascript, posso avere più tipi di dato all'interno della stessa lista. Posso anche indicizzare al contrario. Esempio: `[-2]` accede al penultimo elemento della lista.

L'operatore di **slicing** è il seguente `[x:y]` dove `x` è mantenuto e `y` escluso. Posso sempre usare gli indici negativi. Se ometto uno dei due indici parto dall'inizio/fine. Creo sempre un nuovo oggetto.

Operatori: [DIP pg64](#)

- `+`: Somma fra liste, creo un nuovo oggetto.
- `append`: appende un elemento alla fine della lista
- `extend`: aggiunge una lista ad un'altra lista
- `insert`: inserisce un elemento in una certa posizione nella lista
- `in`: del tipo `if x in list`, torna true e false
- `count` conta le istanze, in caso non ci sono, lancio eccezione
- `del`: `del list[2]` rimuovo per posizione
- `value`: `list.remove(3.13)` rimuove per valore

### 2.4.3 Tuple

Sono delle liste immutabili. Si scrivono con le tonde, non con le graffe. Siccome non possono cambiare:

- Sono più efficienti
- Posso usarle come chiave in un dizionario

Posso usare più o meno le stesse operazioni sulle liste, apparte quelle che apportano modifiche. Posso usare per assegnazioni multiple a variabili.

### 2.4.4 Sets (insiemi)

Struttura dati non ordinata con elementi univoci. Le creo come una lista ma con le graffe. Si crea un set vuoto con `set()`. Posso anche crearli da una lista. Operatori:

- `set.add` se possibile aggiunge un elemento al set

- `set1.update(set2)` unisce due set nel primo set
- `move discard`
- `union, difference ecc.` Tutte le operazioni matematiche sugli insiemi sono implementati. Potrebbe essere necessario ridefinire l'uguaglianza.

#### 2.4.5 Dizionari

Insieme di coppie chiave-valore. La sintassi è praticamente quella del JSON. Sono praticamente delle HashMap. Il dizionario vuoto si scrive con `{}`. Sono disponibili i classici metodi che mi aspetterei.

#### 2.4.6 Stringe

Si comportano come le liste. Uso `len` per la lunghezza. Posso delimitare le stringe con `"`, `'` e `'''`.

Stringhe di formattazione ([DIP pg114](#)), meglio che guardo la doc. È simile a js e php, ma tipo `printf` del C. Esiste anche il comando `Template`. Ci sono un'infinità di operazioni.

### 2.5 Ricorsione

La ricorsione in Python non è ricorsiva in coda. Quindi insomma lol, potrebbe dare qualche problema. L'iterazione è più efficiente. In Python ho massimo 1000 ricorsioni. Posso aggirare il problema, ma la ricorsione in Python **fa cagare**.