

# **Básico de Python**

Sergio Pedro Rodrigues Oliveira

15 November 2024

# SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>Diagrama de estudo</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Variáveis e tipos de dados simples</b>	<b>1</b>
2.1	print . . . . .	1
2.1.1	print() . . . . .	1
2.1.2	print() com variáveis . . . . .	1
2.1.3	.format() . . . . .	2
2.1.4	f-string - <i>formatted string literals</i> . . . . .	2
2.2	Regras de nomes de variáveis . . . . .	5
2.3	Concatenando strings . . . . .	6
2.4	Métodos auxiliares da função print() . . . . .	6
2.5	Caracteres de escape . . . . .	8
2.6	Removendo espaços em branco print() . . . . .	9
2.7	Números . . . . .	10
2.8	Funções de conversão de tipo . . . . .	10
2.9	Descobrimo o tipo da variável usando a função type() . . . . .	11
2.10	Operações básicas . . . . .	12
2.11	Biblioteca math para ampliar operações matematicas . . . . .	13
2.12	Operações lógicas básicas . . . . .	14
2.13	Operadores de identidade . . . . .	15
2.14	Operações de associação . . . . .	16
2.15	Comentários . . . . .	17
2.16	Zen Python . . . . .	18
<b>3</b>	<b>Listas</b>	<b>19</b>
3.1	Lista . . . . .	19
3.2	Acessando elementos de uma lista . . . . .	19
3.3	Alterando, acrescentando e removendo elementos . . . . .	20
3.3.1	Modificando elementos de uma lista . . . . .	20
3.3.2	Acrescentando elementos em uma lista . . . . .	21
3.3.2.1	Concatenando elementos no final de uma lista, método .append() . . . . .	21
3.3.2.2	Inserindo elementos em uma lista, método .insert() . . . . .	21
3.3.3	Removendo elementos de uma lista . . . . .	22
3.3.3.1	Instrução del . . . . .	22
3.3.3.2	Método .pop() . . . . .	22
3.3.3.3	Método .remove() . . . . .	23
3.4	Organizando uma lista . . . . .	25
3.4.1	Método .sort() . . . . .	25
3.4.2	A função sorted() . . . . .	26

3.4.3	Método <code>.reverse()</code>	27
3.5	Descobrir o tamanho de uma lista - <code>len()</code>	28
3.6	Contando determinado elementos - <code>.count()</code>	28
3.7	Índice - <code>.index()</code>	28
<b>4</b>	<b>Trabalhando com listas</b>	<b>29</b>
4.1	Percorrendo uma lista inteira com um laço	29
4.2	Erros comuns de indentação	29
4.3	Listas numéricas	30
4.3.1	Gerando série de números com a função <code>range()</code>	30
4.3.2	Usando <code>range()</code> para gerar uma lista - <code>list()</code>	30
4.3.3	Estatística simples com lista de números	31
4.4	<code>list comprehensions</code>	32
4.5	Trabalhando com parte de uma lista	33
4.5.1	Fatiando uma lista	33
4.5.2	Percorrendo uma fatia com um laço - <code>for</code>	35
4.5.3	Copiando uma lista	36
4.6	Tuplas	38
4.6.1	Definindo uma tupla	38
4.6.2	Percorrendo todos os valores de uma tupla com um laço	38
4.6.3	Sobrescrevendo uma tupla	39
<b>5</b>	<b>Estatística básica</b>	<b>40</b>
5.1	Teoria	40
5.2	Preparação dos dados (sumariar dados coletados)	42
5.2.1	Variável Quantitativa Discreta	43
5.2.2	Variável Quantitativa Contínua	44
5.2.3	Variáveis Qualitativas	50
5.3	Medidas de posição	51
5.3.1	Média Aritmética (Simples e Ponderada)	52
5.3.2	Mediana ( $md(x)$ )	53
5.3.2.1	Mediana Discreta	53
5.3.2.2	Mediana Contínua	53
5.3.3	Moda	54
5.3.4	Separatrizes	56
5.4	Medidas de dispersão	58
5.4.1	Amplitude Total ( $A_T$ )	58
5.4.2	Desvio	59
5.4.2.1	Desvio Absoluto ( $D$ )	59
5.4.2.2	Desvio Absoluto Médio ( $dm$ )	60
5.4.3	Variância ( $\sigma^2$ ou $S^2$ )	61
5.4.4	Desvio-padrão ( $\sigma$ ou $S$ )	63
5.4.4.1	Variância x Desvio-padrão	63

5.4.4.2	Desvio-padrão (Populacional e Amostral)	63
5.4.5	Coeficiente de Variação ( <i>CV</i> )	64
5.4.5.1	Teoria	64
5.4.5.2	Cálculo do Coeficiente de Variação	64
<b>6</b>	<b>Análise Estatística</b>	<b>65</b>
<b>7</b>	<b>Instruções IF</b>	<b>66</b>
7.1	Testes condicionais	66
7.2	Operações lógicas	66
7.3	Testando várias condições	68
7.3.1	Testando várias condições lógicas - <b>AND</b>	68
7.3.2	Testando várias condições lógicas - <b>OR</b>	68
7.4	Verificando se um valor está em uma lista - <b>IN</b>	70
7.5	Verificando se um valor não está em uma lista - <b>NOT IN</b>	70
7.6	Expressões booleanas	70
7.7	Instruções <b>IF</b>	71
7.7.1	Instruções <b>if</b> simples	71
7.7.2	Instruções <b>if-else</b>	72
7.7.3	Sintaxe <b>if-elif-else</b>	72
7.7.4	Usando vários blocos <b>elif</b>	73
7.7.5	Omitindo o bloco <b>else</b>	74
7.7.6	Testando várias condições	75
7.8	Usando instruções <b>if</b> com listas	76
7.8.1	Verificando itens especiais	76
7.8.2	Verificando se uma lista não está vazia	77
7.8.3	Usando várias listas	78
<b>8</b>	<b>Dicionários</b>	<b>79</b>
8.1	Dicionário simples	79
8.2	Trabalhando com dicionários	79
8.3	Acessando valores em um dicionário	80
8.4	Adicionando novos pares <b>chave-valor</b>	81
8.5	Dicionário vazio	82
8.6	Modificando valores em um dicionário	82
8.7	Removendo pares <b>chave-valor</b>	83
8.8	Dicionário de objetos semelhantes	84
8.9	Percorrendo um dicionário com um <b>laço</b>	85
8.9.1	Percorrendo todos os pares <b>chave-valor</b> com um <b>laço</b>	85
8.9.2	Percorrendo todas as <b>chaves</b> de um dicionário com um <b>laço</b>	86
8.9.3	Percorrendo todas as <b>chaves</b> de um dicionário em ordem usando um <b>laço</b>	88
8.9.4	Percorrendo todos os <b>valores</b> de um dicionário com um <b>laço</b>	89

8.10	Informações aninhadas . . . . .	91
8.10.1	Uma lista de dicionários . . . . .	91
8.10.2	Uma lista em um dicionário . . . . .	92
8.10.3	Um dicionário em um dicionário . . . . .	94
<b>9</b>	<b>Entrada de usuário e laços while</b>	<b>96</b>
9.1	Entrada de usuário - <code>input()</code> . . . . .	96
9.1.1	Como a função <code>input()</code> trabalha . . . . .	96
9.1.2	Escrevendo <code>prompts</code> claros . . . . .	97
9.1.3	Usando <code>int()</code> para aceitar entradas numéricas . . . . .	98
9.1.4	Aceitando entradas em Python 2.7 . . . . .	98
9.2	Laço <code>while</code> . . . . .	99
9.2.1	Laço <code>while</code> em ação . . . . .	99
9.2.2	Deixando usuário decidir quando quer sair . . . . .	100
9.2.3	Usando uma flag . . . . .	101
9.2.4	Usando <code>break</code> para sair de um laço . . . . .	102
9.2.5	Usando <code>continue</code> em um laço . . . . .	103
9.2.6	Evitando loops infinitos . . . . .	103
9.3	Usando um laço <code>while</code> com listas e dicionários . . . . .	105
9.3.1	Transferindo itens de uma lista para outra . . . . .	105
9.3.2	Removendo todas as instâncias de valores específicos de uma lista . . . . .	106
9.3.3	Preenchendo um dicionário com dados de entrada do usuário . . . . .	107
<b>10</b>	<b>Funções</b>	<b>108</b>
10.1	Definindo uma função . . . . .	108
10.1.1	Passando informação para uma função . . . . .	109
10.1.2	Argumentos e parâmetros . . . . .	109
10.2	Passando argumentos . . . . .	110
10.2.1	Argumentos posicionais . . . . .	110
10.2.2	Várias chamadas de função . . . . .	111
10.2.3	A ordem é importante em argumentos posicionais . . . . .	112
10.2.4	Argumentos nomeados . . . . .	112
10.2.5	Valores default . . . . .	113
10.2.6	Chamadas de função equivalente . . . . .	114
10.2.7	Evitando erros em argumentos . . . . .	114
10.3	Valores de retorno . . . . .	115
10.3.1	Devolvendo um valor simples . . . . .	115
10.3.2	Deixando um argumento opcional . . . . .	116
10.3.3	Devolvendo um dicionário . . . . .	117
10.3.4	Usando uma função com um laço <code>while</code> . . . . .	118
10.4	Passando uma lista para uma função . . . . .	119
10.4.1	Modificando uma lista em uma função . . . . .	119
10.4.1.1	Variável . . . . .	122

10.4.1.2	Escopo de variável . . . . .	122
10.4.2	Evitando que uma função modifique uma lista . . . . .	123
10.5	Passando um número arbitrário de argumentos . . . . .	124
10.5.1	Misturando argumentos posicionais e arbitrários . . . . .	125
10.5.2	Usando argumentos nomeados arbitrários . . . . .	126
10.6	Armazenando suas funções em módulos . . . . .	127
10.6.1	Importando um módulo completo . . . . .	127
10.6.2	Importando funções específicas . . . . .	129
10.6.3	Usando a palavra reservada <code>as</code> para atribuir um alias a uma função . . . . .	130
10.6.4	Usando a palavra reservada <code>as</code> para atribuir um alias a uma módulo . . . . .	131
10.6.5	Importando todas as funções de um módulo . . . . .	132
<b>11</b>	<b>Classes</b>	<b>133</b>
11.1	Criando e usando classes . . . . .	133
11.1.1	Criando uma classe . . . . .	134
11.1.2	Criando uma instância a partir de uma classe . . . . .	136
11.1.2.1	Acessando atributos . . . . .	137
11.1.2.2	Chamando métodos . . . . .	138
11.1.2.3	Criando várias instâncias . . . . .	139
11.2	Trabalhando com classes e instâncias . . . . .	141
11.2.1	Definindo um valor default para um atributo . . . . .	142
11.2.2	Modificando valores de atributos . . . . .	144
11.2.2.1	Modificando o valor de um atributo diretamente . . . . .	144
11.2.2.2	Modificando o valor de um atributo com um método . . . . .	146
11.2.2.3	Incrementando o valor de um atributo com um método . . . . .	148
11.3	Herança . . . . .	150
11.3.1	Método <code>__init__()</code> de uma classe-filha . . . . .	150
11.3.2	Herança em Python 2.7 . . . . .	153
11.3.3	Definindo atributos e métodos da classe-filha . . . . .	155
11.3.4	Sobrescrevendo métodos da classe-pai . . . . .	157
11.3.5	Instâncias como atributos . . . . .	160
11.4	Importando classes . . . . .	164
11.4.1	Importando uma única classe . . . . .	164
11.4.2	Armazenando várias classes em um módulo . . . . .	166
11.4.3	Importando várias classes de um módulo . . . . .	169
11.4.4	Importando um módulo completo . . . . .	170
11.4.5	Importando todas as classes de um módulo . . . . .	171
11.4.6	Importando um módulo em um módulo . . . . .	172
11.4.7	Definindo o seu próprio fluxo de trabalho . . . . .	175
11.5	Biblioteca-padrão do Python . . . . .	176
11.6	Estilizando classes . . . . .	178
<b>12</b>	<b>Arquivos e exceções</b>	<b>179</b>



## LISTA DE FIGURAS

1	Fluxograma da estatística descritiva. . . . .	40
2	Tipos de variáveis. . . . .	42
3	Distribuição tabular quantitativa discreta. . . . .	43
4	Distribuição de frequências em classes. . . . .	44
5	Intervalo de classes, distribuição de frequências quantitativa continua. . . . .	45
6	Distribuição frequências quantitativa continua, premissas. . . . .	45
7	Tabela de distribuição de frequência quantitativa continua. . . . .	49
8	Exemplo de dispersão com heterogeneidade e homogeneidade. . . . .	58
9	Tabela verdade do operador <b>AND</b> . . . . .	68
10	Tabela verdade do operador <b>OR</b> . . . . .	69



## LISTA DE TABELAS

1	Formatações . . . . .	4
2	Caracteres de escape . . . . .	8
3	Principais tipos de dados . . . . .	10
4	Funções de conversão de tipo . . . . .	10
5	Operações básicas . . . . .	12
6	Algumas operações da biblioteca <code>math</code> . . . . .	13
7	Operações Lógicas Básicas . . . . .	14
8	Operadores identidade . . . . .	15
9	Operadores de associação . . . . .	16
10	Estatística simples . . . . .	31
11	Medidas de posição, bibliotecas <code>python</code> . . . . .	31
12	Medidas de dispersão, bibliotecas <code>python</code> . . . . .	31
13	Operações Lógicas . . . . .	66
14	Operações Lógicas Exemplos . . . . .	67

## 1 Diagrama de estudo



## 2 Variáveis e tipos de dados simples

### 2.1 print

#### 2.1.1 print()

Print é uma função que exibe uma string na tela.

Exemplo:

```
print("string")
```

string

#### 2.1.2 print() com variáveis

Podemos usar a função `print()` para imprimir uma variável string.

Exemplo:

```
message = "Hello world!"  
print(message)
```

Hello world!

### 2.1.3 .format()

O método `.format()` se associa a função `print`, para ajudar na formatação. Inserimos chaves `{}` na string e dentro do `.format()` inserimos as variáveis conforme as chaves aparecem no texto.

Exemplo:

```
print("My name is {fname}, I'm {age}".format(fname = "John", age = 36))
```

My name is John, I'm 36

Também dentro das chaves podemos inserir os elementos de formatação, como podem ser observados na [Table 1](#).

Exemplo:

```
print("My name is {fname}, I'm {age:.2f}".format(fname = "John", age = 36))
```

My name is John, I'm 36.00

### 2.1.4 f-string - *formatted string literals*

Em um programa Python, as f-strings são iniciadas com a letra `f` ou `F`, contendo expressões envolvidas por um par de chaves `{...}`, modificadas dentro da string a ser formatada. As f-strings consideram tudo que está fora do par de chaves como sendo texto literal e, portanto, na saída, o texto será replicado sem nenhuma alteração.

A maneira mais simples de formatar uma string é informando os valores que a irão compor.

Exemplo:

```
#Importando biblioteca e função
from datetime import datetime

#Variáveis
ano_atual = datetime.now().year
clube = "CRF"
campeonato_mundial = 1
ano_fundacao = 1895

#f-string
print(f"{clube} possui {campeonato_mundial:02d} título mundial.")
print(f"São {ano_atual - ano_fundacao:.2f} anos de existência.")
```

CRF possui 01 título mundial.  
São 129.00 anos de existência.

São atribuídos valores as variáveis `clube`, `campeonato_mundial`, `ano_atual` e `ano_fundacao`, respectivamente. As posições em que se encontram as expressões serão substituídas pelos seus respectivos valores. A expressão `{ano_atual - ano_fundacao:.2f}` será calculada.

Podemos concatenar linhas adicionando `f` na frente da *string*.  
Exemplo:

```
#Importando biblioteca e função
from datetime import datetime

#Variáveis
ano_atual = datetime.now().year
clube = "CRF"
campeonato_mundial = 1
ano_fundacao = 1895

#f-string
print(f"O {clube} foi fundado em 17 de novembro de {ano_fundacao}. "
      f"\nEm seus {ano_atual - ano_fundacao:.2f} anos de história, "
      f"obteve {campeonato_mundial:02d} título mundial.")
```

O CRF foi fundado em 17 de novembro de 1895.  
Em seus 129.00 anos de história, obteve 01 título mundial.

A expressão `:02d` e `:.2f` dentro das chaves formatam os valores para respectivamente: um número inteiro com 2 dígitos, se ele possuir menos de 2 dígitos, preencha com zeros à esquerda; e que deseja trabalhar com ponto flutuante e a quantidade de casas decimais. Os tipos de formatação podem ser observados na [Table 1](#).

Table 1: Formatações

Símbolo	Formatação
:<	Alinha o resultado à esquerda (dentro do espaço disponível).
:>	Alinha o resultado à direita (dentro do espaço disponível).
:^	Alinha o resultado centralizado (dentro do espaço disponível).
:=	Coloca o sinal na posição mais à esquerda.
:+	Usa um sinal de mais para indicar se o resultado é positivo ou negativo.
:-	Usa um sinal de menos apenas para valores negativos.
:	Usa um espaço para inserir um espaço extra antes dos números positivos (e um sinal de menos antes dos números negativos).
:,	Usa uma vírgula como separador de milhar.
:_	Usa um underscore como separador de milhar.
:b	Formato binário.
:c	Converte o valor no caractere Unicode correspondente.
:d	Formato decimal.
:e	Formato científico, com e minúsculo.
:E	Formato científico, com E maiúsculo.
:f	Converte para formato de ponto flutuante.
:F	Converte para formato de ponto flutuante, em formato maiúsculo (mostrar inf e nan como INF e NAN).
:g	Formato geral.
:G	Formato geral (usando E maiúsculo para notações científicas).
:o	Formato de octal.
:x	Formato hexadecimal, letras minúsculas.
:X	Formato hexadecimal, letras maiúsculas.
:n	Formato de número.
:%	Formato de porcentagem.

## 2.2 Regras de nomes de variáveis

Regras ou diretrizes para usar variáveis em Python.

- Nomes de variáveis deve conter apenas letras, números e underscores. Podemos começar a variável com letra ou underscore, mas nunca com um número.
- Espaços não são permitidos em nomes de variáveis, mas underscores podem ser usados para separar palavras.
- Evite usar palavras reservadas e nome de funções em Python como nome de variáveis.
- Nomes de variáveis devem ser concisos, porém descritivos.
- Tome cuidado ao usar a letra l e a letra maiúscula O, pois podem ser confundidas com os números 1 e 0.

## 2.3 Concatenando strings

Podemos usar o simbolo de (+) para combinar strings (concatenar).

Exemplo:

```
first_name = "ada"
last_name = "lovelace"
full_name = first_name + " " + last_name
print("Hello, " + full_name.title() + "!")
```

Hello, Ada Lovelace!

Os espaços em branco entre aspas servem para criar espaços na string.

## 2.4 Métodos auxiliares da função print()

### 1. .title()

Coloca apenas as primeiras letras em maiúsculas de cada palavra e o resto em minúscula.

Exemplo:

```
full_name = "ada lovelace"
print(full_name.title())
```

Ada Lovelace

### 2. .upper()

Coloca todas as letras em maiúsculas.

Exemplo:

```
full_name = "ada lovelace"
print(full_name.upper())
```

ADA LOVELACE

### 3. .lower()

Coloca todas as letras em minúsculas. O método `.lower()` é particularmente útil para armazenar dados. Converter os dados em minúscula antes de armazenar.

Exemplo:

```
full_name = "ada lovelace"  
print(full_name.lower())
```

```
ada lovelace
```



## 2.5 Caracteres de escape

Podemos inserir alguns caracteres de escape no texto para executar alguma ação, como pular linha, gerar tabulação e etc. Alguns caracteres podem ser vistos na [Table 2](#).

Todos os caracteres de escape começam com barra(\) + complemento.

Table 2: Caracteres de escape

Caracteres de escape	Descrição
\t	Gera tabulação (tab).
\n	Gera quebra de linha.

Exemplo:

```
print("Language:\nPython\nJava\nC\nJavaScript")
```

```
Language:
Python
Java
C
JavaScript
```

## 2.6 Removendo espaços em branco print()

### 1. .rstrip()

Remove espaço em branco do lado direito.

Exemplo:

```
favorite_language = 'python '  
favorite_language.rstrip()
```

'python'

### 2. .lstrip()

Remove espaço em branco do lado esquerdo.

Exemplo:

```
favorite_language = ' python'  
favorite_language.lstrip()
```

'python'

### 3. .strip()

Remove os espaços em branco dos dois lados ao mesmo tempo.

Exemplo:

```
favorite_language = ' python '  
favorite_language.strip()
```

'python'

- Os metodos usados não removem os espaços em branco em definitivo, para remover em definitivo é necessario armazenar o valor novo na variável.

```
favorite_language = ' python '  
favorite_language = favorite_language.strip()  
favorite_language
```

'python'

## 2.7 Números

A linguagem Python faz tipagem automática (dinâmica), tipa a variável de acordo com o uso. E o Python contém uma tipagem forte, não faz converção automática do tipo de uma variável para executar uma ação (operação).

Em resumo, python tem é uma linguagem de tipagem dinâmica e forte.

Os principais tipos de dados no Python são estão presentes na Table 3.

Table 3: Principais tipos de dados

Nome	Abreviação	Descrição
Inteiro	int	Números inteiros
Ponto flutuante	float	Números com ponto decimal

## 2.8 Funções de conversão de tipo

Podemos converter variáveis para determinado tipo especificado usando funções de conversão de tipo, como pode ser observado na Table 4.

Converter uma variável não é permanente, a não ser que a ação seja armazenada na variável explicitamente.

Table 4: Funções de conversão de tipo

Tipo para converter	Função	Descrição
int	<code>int()</code>	Converte variável para o tipo inteiro(int)
float	<code>float()</code>	Converte variável para o tipo float
string	<code>str()</code>	Converte variável para o tipo string

A função `str()` é deveras importante, pois pode auxiliar na função `print()`. A função `print()` só imprime na tela variáveis string, sendo assim, precisamos converter as variáveis de outros tipos para string (pelo menos, momentaneamente), para cumprir essa condição.

Exemplo:

```
age = 23
print("Happy " + str(age) + "rd Birthday!")
```

Happy 23rd Birthday!

## 2.9 Descobrindo o tipo da variável usando a função `type()`

Podemos usar a função `type()` para descobrir o tipo de determinada variável.

```
age = 23  
print (type(age))
```

```
<class 'int'>
```

É uma **boa prática** usar a função `type()`, para conferir o tipo da variável, antes de manipular alguma variável. Assim o programador terá o controle sobre as variáveis que esta trabalhando. Essa boa prática evita erros.

Também é uma **boa prática**, ao identificar/observar um erro, conferir os tipos das variáveis envolvidas. É um dos erros mais comuns: erro de tipagem.

## 2.10 Operações básicas

A Table 5 apresenta as principais operações básicas do python.

Table 5: Operações básicas

Operação	Símbolo	Exemplo
Soma	+	$2+2=4$
Subtração	-	$3-2=1$
Multiplicação	*	$2*3=6$
Divisão	/	$5/4=1.25$
Divisão inteira	//	$5//4=1$
Resto da divisão (módulo)	%	$10\%8=2$
Potência	**	$3**2=9$
Raiz	**	$4**0.5=2$

## 2.11 Biblioteca `math` para ampliar operações matemáticas

Podemos usar o pacote `math` para ampliar as funções matemáticas do Python (básicas, trigonométricas e estatísticas). A Table 6 apresenta as principais funções básicas da biblioteca `math`.

Table 6: Algumas operações da biblioteca `math`

Operação	Símbolo	Exemplo
Soma	<code>math.add(x,y)</code>	<code>math.add(2,2) = (2+2)=4</code>
Subtração	<code>math.subtract(x,y)</code>	<code>math.subtract(2,2) = (2-2)=0</code>
Raiz quadrada	<code>math.sqrt()</code>	<code>math.sqrt(4)=2</code>
Potência	<code>math.pow(x,y)</code>	<code>math.pow(2,3) = (2**3)=8</code>
Seno	<code>math.sin()</code>	<code>math.sin()</code> , retorna um ângulo em radianos.
Cosseno	<code>math.cos()</code>	<code>math.cos()</code> , retorna um ângulo em radianos.
Tangente	<code>math.tan()</code>	<code>math.tan()</code> , retorna um ângulo em radianos.
potencia de Euler	<code>math.exp(x)</code>	<code>math.exp(x) = math.pow(math.e**x)</code>
Logaritmo natural, ou log neperiano	<code>math.log(x)</code>	<code>math.log(2)=0.69</code>
Logaritmo	<code>math.log(x[,base])</code>	<code>math.log(2,10)=0.3</code>

Para converter o ângulo para radianos podemos usar a função `math.radians()`.

```
import math
#Seno do ângulo de 45°
#Resultado em Radianos
print(str(math.sin(math.radians(45))))
```

0.7071067811865475

Para converter de radiano para grau podemos usar a função `math.degrees()`.

```
import math
#Seno do ângulo de 45°
#Resultado em ângulo
print(str(math.degrees(math.sin(math.radians(45)))))
```

40.51423422706977

## 2.12 Operações lógicas básicas

A Table 7 apresenta as principais operações lógica básica do python. As operações lógicas retornam `True` ou `False`.

Table 7: Operações Lógicas Básicas

Operação	Nome	Função	Exemplo
<code>==</code>	Igual a	Varifica se um valor é igual ao outro.	<code>1==1 = True</code>
<code>!=</code>	Diferente de	Varifica se um valor é diferente ao outro.	<code>1!=2 = True</code>
<code>&gt;</code>	Maior que	Varifica se um valor é maior que outro.	<code>5&gt;1 = True</code>
<code>&gt;=</code>	Maior ou igual	Varifica se um valor é maior ou igual a outro.	<code>5&gt;=5 = True</code>
<code>&lt;</code>	Menor que	Varifica se um valor é menor que outro.	<code>1&lt;5 = True</code>
<code>&lt;=</code>	Menor ou igual	Varifica se um valor é menor ou igual a outro.	<code>1&lt;=4 = True</code>
<code>and</code>	E	Retorna True se ambas as afirmações forem verdadeiras.	<code>(1==1) and (4&lt;5)</code>
<code>or</code>	Ou	Retorna True se uma das afirmações for verdadeiras.	<code>(1==1) or (2&lt;1)</code>
<code>not</code>	Negação	Retorna Falso se o resultado for verdadeiro, ou o contrario.	<code>not (1==1) = False</code>

## 2.13 Operadores de identidade

Os operadores de identidade, Table 8, são utilizados para comparar objetos, se os objetos testados referenciam o mesmo objeto.

Table 8: Operadores identidade

Operador	Definição
is	Retorna <b>True</b> se ambas as variáveis são o mesmo objeto.
is not	Retorna <b>True</b> se ambas as variáveis não são o mesmo objeto.

Exemplo de operações de identidade:

```
lista = [1,2,3]
outra_lista = [1,2,3]
recebe_lista = lista

print(f"São o mesmo objeto: {lista is outra_lista}")
```

São o mesmo objeto: False

```
lista = [1,2,3]
outra_lista = [1,2,3]
recebe_lista = lista

print(f"São o mesmo objeto: {lista is recebe_lista}")
```

São o mesmo objeto: True



## 2.14 Operações de associação

Os operadores de associação, Table 9, servem para verificar se determinado objeto esta **associado** ou **pertence** a determinada estrutura de dados.

Table 9: Operadores de associação

Operação	Função
in	Retorna <b>True</b> caso valor seja encontrado na sequência.
not in	Retorna <b>True</b> caso valor não seja encontrado na sequência.

Exemplos de operações de associação:

```
lista = ["Python", 'Academy', "Operadores", 'Condições']
print('Python' in lista)
```

True

```
lista = ["Python", 'Academy', "Operadores", 'Condições']
print('SQL' not in lista)
```

True

## 2.15 Comentários

Um comentário permite escrever notas em seus programas em linguagem natural. Em Python, o caractere sustenido (#) indica um comentário. Tudo que vier depois de um caractere sustenido em seu código será ignorado pelo interpretador Python.

**Boas práticas** em comentários:

1. Explicar o que o código deve fazer.
2. Como faz para funcionar.

## 2.16 Zen Python

É um guia de **boas práticas**.

```
import this
```

Principais pontos:

1. Bonito é melhor do que feio.
2. Simples é melhor que complexo.
3. Complexo é melhor que complicado.
4. Legibilidade conta.
5. Deve haver uma - e, de preferência, apenas uma - maneira óbvia de fazer algo.
6. Agora é melhor que nunca.

## 3 Listas

### 3.1 Lista

Uma lista é uma coleção de itens em uma ordem em particular. Os colchetes([]) indicam uma lista e os elementos individuais de uma lista são separados por vírgula. [ver [1](#), p. 71]

Exemplo:

```
bicycles = ['trek','cannondale','redline','specialized']
print(bicycles)
```

```
['trek', 'cannondale', 'redline', 'specialized']
```

### 3.2 Acessando elementos de uma lista

Podemos acessar a qualquer item de uma lista informando a posição, ou índice. As posições de uma lista começam no 0, e não no 1.

Para acessar um elemento de uma lista, informamos o nome da lista seguido do índice do item entre colchetes.

Exemplo:

```
#Acessando o primeiro item da lista
bicycles = ['trek','cannondale','redline','specialized']
print(bicycles[0].title())
```

Trek

Para acessar a lista de trás pra frente podemos usar a posição invertida seguida do símbolo de menos na frente. Sendo assim, a posição do último item é -1, do penúltimo -2 e assim sucessivamente.

Exemplo:

```
#Acessando o último item da lista
bicycles = ['trek','cannondale','redline','specialized']
print(bicycles[-1].title())
```

Specialized

### 3.3 Alterando, acrescentando e removendo elementos

Dado que a lista é um elemento dinâmico (pode, e provavelmente ocorrerá, de sofrer modificações com o uso), este tópico comentará os principais formas de modificação de listas.

#### 3.3.1 Modificando elementos de uma lista

Para alterar um elemento que você quer modificar, use o nome da lista seguido do índice do elemento que quer modificar, e então forneça um novo valor.

```
#Alterando o item 1 da lista (índice 0)
motorcycles = ['honda','yamaha','suzuki']
motorcycles[0] = 'ducati'
print(motorcycles)
```

```
['ducati', 'yamaha', 'suzuki']
```

### 3.3.2 Acrescentando elementos em uma lista

Existem diversas formas de adicionar elementos a uma lista:

#### 3.3.2.1 Concatenando elementos no final de uma lista, método `.append()`

Adiciona um novo elemento no final da lista usando o método `.append()`.

Exemplo:

```
#Adicionando elemento ao final da lista
motorcycles = ['honda','yamaha','suzuki']
motorcycles.append('ducati')
print(motorcycles)
```

```
['honda', 'yamaha', 'suzuki', 'ducati']
```

#### 3.3.2.2 Inserindo elementos em uma lista, método `.insert()`

Este método insere um elemento em determinada posição da lista, usando o método `.insert(índice,elemento)`.

Exemplo:

```
#Adicionando um item na segunda posição da lista (índice 1)
motorcycles = ['honda','yamaha','suzuki']
motorcycles.insert(1,'ducati')
print(motorcycles)
```

```
['honda', 'ducati', 'yamaha', 'suzuki']
```

### 3.3.3 Removendo elementos de uma lista

Os métodos para remover um item, ou um conjunto de itens, de uma lista.

#### 3.3.3.1 Instrução `del`

Se a posição do item que você quer remover de uma lista for conhecida, a instrução `del` remove (deleta) um item em qualquer determinada posição. Depois de removido (deletado) não podemos mais acessar o valor, quando usado a instrução `del`.

```
# Remover (deletar) primeiro item da lista, índice 0
motorcycles = ['honda', 'yamaha', 'suzuki']
print(motorcycles)

del motorcycles[0]
print(motorcycles)
```

```
['honda', 'yamaha', 'suzuki']
['yamaha', 'suzuki']
```

#### 3.3.3.2 Método `.pop()`

Existem duas formas de usar o método `.pop()`:

1. `.pop()`

As vezes há necessidade de usar o valor de um item depois de removê-lo de uma lista. O método `.pop()` remove o **último** item de uma lista, mas permite que você trabalhe com esse item depois da remoção.

Remove o primeiro item de uma pilha, ou seja, o último item de uma lista.

Para usarmos o item removido é necessário, salva-lo numa variável.

Exemplo:

```
# Uso do método .pop()
# Removendo último item da lista e
# Trabalhando com o item removido.
motorcycles = ['honda', 'yamaha', 'suzuki']
print(motorcycles)

pop_motorcycle = motorcycles.pop()
```

```
print(motorcycles)
print(pop_motorcycle)
```

```
['honda', 'yamaha', 'suzuki']
['honda', 'yamaha']
suzuki
```

## 2. .pop(índice)

Podemos usar o `.pop()` para remover um item em qualquer posição em uma lista, se incluirmos o índice do item que você deseja remover entre parênteses.

Exemplo:

```
# Uso do método .pop()
# Removendo o segundo item da lista e
# Trabalhando com o item removido.
motorcycles = ['honda', 'yamaha', 'suzuki']
print(motorcycles)

pop_motorcycle = motorcycles.pop(1)
print(motorcycles)
print(pop_motorcycle)
```

```
['honda', 'yamaha', 'suzuki']
['honda', 'suzuki']
yamaha
```

### 3.3.3.3 Método `.remove()`

Remove um item de acordo com o valor. É usado quando sabemos o valor do item, mas não a posição.

O método `.remove()` apaga apenas a primeira ocorrência do valor especificado. Para apagar mais de uma ocorrência será necessário o uso de um laço, para cada ocorrência.

Exemplo:

```
# Uso do método .remove()
# Removendo um item da lista pelo valor
motorcycles = ['honda', 'yamaha', 'ducati']
print(motorcycles)
```



```
too_expensive = 'ducati'  
motorcycles.remove(too_expensive)  
print(motorcycles)
```

```
['honda', 'yamaha', 'ducati']  
['honda', 'yamaha']
```

## 3.4 Organizando uma lista

Dado que com frequência, as listas são organizadas numa ordem imprevisível, se torna necessário organizar as informações em uma ordem particular. O Python tem mecanismos para organizar listas. São eles:

### 3.4.1 Método `.sort()`

Ordena uma lista em ordem alfabética, ou alfabética inversa.

Para ordenar uma lista em ordem alfabética inversa, basta passar o argumento `reverse = True` para o método `.sort()`.

Uma vez ordenada pelo método `.sort()` a lista não retorna a ordem original (ordenação permanente).

Exemplo:

```
# Ordenando a lista cars usando o método .sort()
cars = ['bmw', 'audi', 'toyota', 'subaru']
print(cars)
cars.sort()
print(cars)
cars.sort(reverse=True)
print(cars)
```

```
['bmw', 'audi', 'toyota', 'subaru']
['audi', 'bmw', 'subaru', 'toyota']
['toyota', 'subaru', 'bmw', 'audi']
```

### 3.4.2 A função `sorted()`

A função `sorted()` ordena uma lista de forma temporária, não altera a lista original, em ordem alfabética. Ou seja, a lista volta a forma original ao final do uso da função.

Assim como no método `.sort()`, podemos ordenar a lista em ordem alfabética inversa adicionando o argumento `reverse=True`.

Exemplo:

```
# Ordenando temporariamente a lista cars usando a função sorted()
cars = ['bmw', 'audi', 'toyota', 'subaru']
print(cars)
print(sorted(cars))
print(sorted(cars, reverse=True))
print(cars)
```

```
['bmw', 'audi', 'toyota', 'subaru']
['audi', 'bmw', 'subaru', 'toyota']
['toyota', 'subaru', 'bmw', 'audi']
['bmw', 'audi', 'toyota', 'subaru']
```

### 3.4.3 Método `.reverse()`

Para inverter a ordem original de uma lista, podemos usar o método `.reverse()`.

O método `.reverse()` não organiza a lista em ordem alfabética inversa, o método inverte a lista original.

O método `.reverse()` ordena de forma permanente a lista, porém se usarmos o método novamente, teremos a lista original. Logo, é fácil reverter o uso do método `.reverse()`.

Exemplo:

```
# Método .reverse() para inverte, de modo permanente, a ordem da lista.
cars = ['bmw', 'audi', 'toyota', 'subaru']
print(cars)
cars.reverse()
print(cars)
cars.reverse()
print(cars)
```

```
['bmw', 'audi', 'toyota', 'subaru']
['subaru', 'toyota', 'audi', 'bmw']
['bmw', 'audi', 'toyota', 'subaru']
```

### 3.5 Descobrimos o tamanho de uma lista - len()

Podemos descobrir o tamanho de uma lista usando a função len().

Exemplo:

```
cars = ['bmw', 'audi', 'toyota', 'subaru']  
len(cars)
```

4

### 3.6 Contando determinado elementos - .count()

Conta quantas ocorrências de um determinado elemento existe em uma lista.

```
ocorrencias = lista.count("elemento")
```

Exemplo:

```
atrizes = ["adriana", "adriana", "camila",  
           "danielle", "fernanda", "helena",  
           "paolla", "raquel", "viola"]  
ocorrencias = atrizes.count("adriana")  
print(f"Número de ocorrências da adriana: {ocorrencias}")
```

Número de ocorrências da adriana: 2

### 3.7 Índice - .index()

É utilizado para retornar o índice em que se encontra a primeira ocorrência de um elemento informado.

```
lista.index("elemento")
```

Exemplo:

```
atrizes = ["adriana", "adriana", "camila",  
           "danielle", "fernanda", "helena",  
           "paolla", "raquel", "viola"]  
indice = atrizes.index("raquel")  
print(f"Índice na lista da raquel: {indice}")
```

Índice na lista da raquel: 7

## 4 Trabalhando com listas

### 4.1 Percorrendo uma lista inteira com um laço

Podemos usar um laço `for` para percorrer toda uma lista, podendo assim entre outras coisas, efetuar tarefas em cada item da lista.

A estrutura básica do `for` é:

```
for variável_nova in lista :  
    tarefas
```

O laço diz para a cada iteração pegar um elemento da lista e armazenar na nova variável, e executar uma tarefa a cada iteração. Toda tarefa indentada depois dos dois pontos é considerada dentro do laço.

No Python o `for`, usa indentação para determinar o que esta dentro do laço.

Qual quer linha após o laço que não for indentada é considerada fora do laço.

Exemplo:

```
#Executando um laço com base numa lista  
magicians = ['alice', 'david', 'carolina']  
for magician in magicians:  
    print(magician)
```

```
alice  
david  
carolina
```

### 4.2 Erros comuns de indentação

- Esquecer de indentar.
- Esquecer de indentar linhas adicionais do laço.
- Indentação desnecessária.
- Indentando desnecessariamente após o laço.
- Esquecer os dois-pontos do laço `for`.

## 4.3 Listas numéricas

### 4.3.1 Gerando série de números com a função `range()`

A função `range()` é usada para gerar uma série de números, de uma determinada sequência numérica.

A função `range()` faz o Python começar a contar no primeiro valor definido (limite inferior) e parar quando atingir o segundo valor definido (limite superior). Como o `for` para no segundo valor, a saída não conterá o valor final. Também podemos definir um intervalo, pulando alguns valores.

Estrutura da função `range()`:

```
range(limite_inferior, limite_superior, intervalo)
```

Exemplo:

```
for value in range(1,5):  
    print(value)
```

```
1  
2  
3  
4
```

### 4.3.2 Usando `range()` para gerar uma lista - `list()`

Podemos usar para criar uma lista de números, combinando a função `range()`, que gera uma série numérica, com a função `list()`, que cria um lista.

Exemplo:

```
numbers = list(range(1,6))  
print(numbers)
```

```
[1, 2, 3, 4, 5]
```

Exemplo 2:

```
numbers = list(range(2,11,2))  
print(numbers)
```

```
[2, 4, 6, 8, 10]
```

### 4.3.3 Estatística simples com lista de números

As principais funções estatísticas estão contidas na [Table 10](#).

Table 10: Estatística simples

Funções	Descrição
<code>min()</code>	Retorna o valor mínimo.
<code>max()</code>	Retorna o valor máximo.
<code>sum()</code>	Somatório.

As principais bibliotecas auxiliares de funções estatísticas são:

1. `math`
2. `numpy` as `np`
3. `statistics`
4. `Pandas` as `pd`

Medidas de posição utilizando bibliotecas python, [Table 11](#).

Table 11: Medidas de posição, bibliotecas python

Funções	Descrição
<code>np.mean()</code>	Média aritmética
<code>statistics.median()</code>	Mediana
<code>statistics.mode()</code>	Moda
<code>np.quantiles(array, 0.5)</code>	Quartil
<code>np.percentile(array, 50)</code>	Percentil

Medidas de dispersão utilizando bibliotecas python, [Table 12](#).

Table 12: Medidas de dispersão, bibliotecas python

Funções	Descrição
<code>pd.var()</code>	Variância
<code>pd.std()</code>	Desvio-padrão
<code>pd.mad()</code>	Desvio absoluto
<code>pd.cov()</code>	Covariância
<code>pd.corr()</code>	Correlação



## 4.4 list comprehensions

List comprehensions é uma forma de criar listas já acoplando o laço for nelas, deixando o código mais enxuto.

Sintaxe:

```
nome_lista = [expressão_calculada_do_for for variável in range()]
```

Exemplo:

```
squares = [value ** 2 for value in range(1,11)]  
print(squares)
```

```
[1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64, 81, 100]
```

## 4.5 Trabalhando com parte de uma lista

Neste tópico vamos trabalhar com um grupo de itens de uma lista, no Python é chamado de *fatia* (de uma lista).

### 4.5.1 Fatiando uma lista

#### 1. Fatia simples

Para criar uma fatia, especifique o índice do primeiro e o último elemento com os quais você deseja trabalhar.

O Python para em um item antes do segundo índice (índice final) especificado.

Exemplo:

```
#Exibindo os 3 primeiros elementos de uma lista.  
players = ["charles","martina","michael","florence","eli"]  
print(players[0:3])  
#Serão exibidos os itens na posição 0, 1 e 2.
```

```
['charles', 'martina', 'michael']
```

#### 2. Delimitando início e fim da fatia.

Podemos começar de qualquer índice.

Exemplo:

```
#Exibindo do segundo ao quarto item.  
players = ["charles","martina","michael","florence","eli"]  
print(players[1:4])
```

```
['martina', 'michael', 'florence']
```

### 3. Omitindo índices

Se omitirmos o primeiro índice, o Python começará do índice 0 (início). De maneira análoga, se omitirmos o segundo índice (índice final), o Python terminará no último item.

Exemplo:

```
#Exibindo os 2 primeiros elementos de uma lista.  
players = ["charles","martina","michael","florence","eli"]  
print(players[:2])
```

```
['charles', 'martina']
```

### 4. índice negativo

O índice negativo devolve um elemento a determina distância do final da lista. Assim podemos exibir qualquer fatia a partir do final da lista.

Exemplo:

```
#Exibindo os 3 últimos elementos de uma lista.  
players = ["charles","martina","michael","florence","eli"]  
print(players[-3:])
```

```
['michael', 'florence', 'eli']
```

#### 4.5.2 Percorrendo uma fatia com um laço - for

Podemos usar uma fatia em um laço `for` se quisermos percorrer um subconjunto de elementos de uma lista.

Exemplo:

```
players = ["charles","martina","michael","florence","eli"]
print("Here are the first three players on my team:")
for player in players[:3]:
    print(player.title())
```

Here are the first three players on my team:

Charles

Martina

Michael

### 4.5.3 Copiando uma lista

Vamos explorar o modo de copiar uma lista e analisar uma situação em que copiar uma lista é útil.

1. Copiando uma lista inteira, usando *fatia*.

Podemos criar uma fatia que inclua a lista inteira, omitindo o primeiro e segundo índices.

Exemplo:

```
#Usamos o método de fatia para copiar listas.
my_foods = ["pizza","falafel","carrot cake"]
friend_foods = my_foods[:]

print("My favorite food are:")
print(my_foods)

print("\nMy friend's favorite food are:")
print(friend_foods)
```

```
My favorite food are:
['pizza', 'falafel', 'carrot cake']
```

```
My friend's favorite food are:
['pizza', 'falafel', 'carrot cake']
```

Ambas as listas `my_foods` e `friend_foods`, contém os mesmos elementos, porém são listas diferentes. Ao modificarmos uma delas a outra não é modificada automaticamente, por serem listas diferentes.

2. Variáveis que apontam para mesma lista.

Se ao invés de copiarmos uma fatia de uma lista para a outra, mesmo que seja a lista inteira, definirmos que uma variável é igual a outra, nesse caso criamos duas variáveis que apontam para a mesma lista. Ou seja, se modificarmos qualquer uma das listas, a outra é automaticamente modificada, pois ambas são a mesma lista.

Exemplo:

```
#Ambas variáveis apontam para a mesma lista.
my_foods = ["pizza","falafel","carrot cake"]
friend_foods = my_foods

friend_foods.append("ice cream")

print("My favorite food are:")
print(my_foods)

print("\nMy friend's favorite food are:")
print(friend_foods)
```

```
My favorite food are:
['pizza', 'falafel', 'carrot cake', 'ice cream']
```

```
My friend's favorite food are:
['pizza', 'falafel', 'carrot cake', 'ice cream']
```

## 4.6 Tuplas

Tuplas são listas em que os itens não são criadas para mudar (listas imutáveis).

### 4.6.1 Definindo uma tupla

Uma tupla se parece com uma lista, exceto por usar parênteses no lugar de colchetes.

Sintaxe:

```
tuplas = (valor_1, valor_2, valor_3, ...)
```

Exibimos cada elemento de uma tupla com a mesma sintaxe que usamos para acessar elementos de uma lista.

Exemplo:

```
dimensions = (200, 50)
print(dimensions[0])
```

200

Se tentarmos alterar algum elemento de uma tupla, será retornado um erro de tipo.

### 4.6.2 Percorrendo todos os valores de uma tupla com um laço

Podemos percorrer uma tupla usando um laço `for`, da mesma forma que uma lista.

Exemplo:

```
dimensions = (200, 50)
for dimension in dimensions:
    print(dimension)
```

200

50

### 4.6.3 Sobrescrevendo uma tupla

Não é possível modificar os elementos de uma tupla. Retornaria um erro de tipo.

Esse tipo de operação não funcionaria:

```
tupla[0] = valor_novo
```

Porém é possível sobrescrever a tupla, imputando novos valores a variável.

Exemplo:

```
#Sobrescrevendo uma tupla
dimensions = (200,50)
print("Original dimensions:")
for dimension in dimensions:
    print(dimension)

dimensions = (400,100)
print("\nModified dimensions:")
for dimension in dimensions:
    print(dimension)
```

Original dimensions:

200

50

Modified dimensions:

400

100



## 5 Estatística básica

### 5.1 Teoria

- Definição de Estatística:

A Estatística de uma maneira geral compreende aos métodos científicos para COLETA, ORGANIZAÇÃO, RESUMO, APRESENTAÇÃO e ANÁLISE de Dados de Observação (Estudos ou Experimentos), obtidos em qualquer área de conhecimento. A finalidade é a de obter conclusões válidas para tomada de decisões.

- Estatística Descritiva

Parte responsável basicamente pela COLETA e SÍNTESE (Descrição) dos Dados em questão.

Disponibiliza técnicas para o alcance desses objetivos. Tais Dados podem ser provenientes de uma AMOSTRA ou POPULAÇÃO.

- Estatística Inferencial

É utilizada para tomada de decisões a respeito de uma população, em geral fazendo uso de dados de amostrais.

Essas decisões são tomadas sob condições de INCERTEZA, por isso faz-se necessário o uso da TEORIA DA PROBABILIDADE.

- O fluxograma da estatística descritiva pode ser esposto da seguinte forma:



Figure 1: Fluxograma da estatística descritiva.

- A representação tabular (**Tabelas de Distribuição de Frequências**) deve conter:
  - Cabeçalho  
Deve conter o suficiente para que as seguintes perguntas sejam respondidas “**o que?**” (Relativo ao fato), “**onde?**” (Relativo ao lugar) e “**quando?**” (Correspondente à época).
  - Corpo  
É o lugar da Tabela onde os dados serão registrados. Apresenta colunas e sub colunas.
  - Rodapé  
Local destinado à outras informações pertinentes, por exemplo a Fonte dos Dados.
- População e Amostras:
  - População  
É o conjunto de todos os itens, objetos ou pessoas sob consideração, os quais possuem pelo menos uma característica (variável) em comum. Os elementos pertencentes à uma População são denominados “Unidades Amostrais”.
  - Amostras  
É qualquer subconjunto (não vazio) da População. É extraída conforme regras pré-estabelecidas, com a finalidade de obter “estimativa” de alguma característica da População.

- Tipos de variáveis



Figure 2: Tipos de variáveis.

- *Qualitativo nominal*  
Não possuem uma ordem natural de ocorrência.
- *Qualitativo ordinal*  
Possuem uma ordem natural de ocorrência.
- *Quantitativo discreta*  
Só podem assumir valores inteiros, pertencentes a um conjunto finito ou enumerável.
- *Quantitativo contínua*  
Podem assumir qualquer valor em um determinado intervalo da reta dos números reais.

## 5.2 Preparação dos dados (sumariar dados coletados)

- Frequência (conceito)  
É a quantidade de vezes que um valor é observado dentro de um conjunto de dado.
- Distribuição em frequências
  - A distribuição tabular é denominada: “Tabela de Distribuição de Frequências”.
  - Podemos separar em 3 modelos de distribuição tabular:
    - \* Variável Quantitativa Discreta.
    - \* Variável Quantitativa Contínua.
    - \* Variáveis Qualitativas.

### 5.2.1 Variável Quantitativa Discreta

- Passos da preparação dos dados:
  - 1º Passo - **DADOS BRUTOS**:  
Obter os dados da maneira que foram coletados.
  - 2º Passo - **ROL**:  
Organizar os DADOS BRUTOS em uma determinada ordem (crescente ou decrescente).
  - 3º Passo - **CONSTRUÇÃO TABELA**:  
Na primeira coluna são colocados os valores da variável, e nas demais as respectivas frequências.
  - Frequência absoluta simples.  
Nº de vezes que cada valor da variável se repete.
- Principais campos da **distribuição tabular de variáveis quantitativas discretas**:
  - $n$  é o número total de elementos da amostra.
  - $x_i$  é o número de valores distintos que a variável assume.
  - $F_i$  é a Frequência Absoluta Simples.
  - $f_i$  é a Frequência Relativa Simples.
  - $f_i\%$  é a Frequência Relativa Simples Percentual.  $f_i\% = f_i \cdot 100\%$ .
  - $F_a$  é a Frequência Absoluta Acumulada.

<u>xi</u>	<u>Fi</u>	<u>fi</u>	<u>fi%</u>	<u>Fa↓</u>	<u>Fa↑</u>	<u>fa↓</u>	<u>fa↑</u>
0	6	0,2	20	6	30	0,2	1
1	11	0,37	37	17	24	0,57	0,8
2	8	0,27	27	25	13	0,84	0,43
3	2	0,07	7	27	5	0,91	0,16
4	2	0,06	6	29	3	0,97	0,09
6	1	0,03	3	30	1	1	0,03
Total	30	1	100	-	-	-	-

Figure 3: Distribuição tabular quantitativa discreta.

Observação:

As setas simbolizam ordem crescente ou decrescente.

### 5.2.2 Variável Quantitativa Contínua

- Teoria:
  - A construção da representação tabular é realizada de maneira análoga ao caso das variáveis discretas.
  - As frequências são agrupadas em classes, denominadas de “Classes de Frequência”.
  - Denominada “Distribuição de Frequências em Classes” ou “Distribuição em Frequências Agrupadas”.



Figure 4: Distribuição de frequências em classes.

- Convencionar o tipo de intervalo para as classes de frequência:

- Intervalo “exclusive – exclusive”:  $x_i \text{ — } x_j$
- Intervalo “inclusive – exclusive”:  $x_i \text{ — } x_j$
- Intervalo “inclusive – inclusive”:  $x_i \text{ — } x_j$
- Intervalo “exclusive – inclusive”:  $x_i \text{ — } x_j$

OBS.:  $x_i$  - Limite Inferior (LI) de Classe;

$x_j$  - Limite Superior (LS) de Classe;

Figure 5: Intervalo de classes, distribuição de frequências quantitativa continua.



Figure 6: Distribuição frequências quantitativa continua, premissas.

Passos para contruir a **Tabela Distribuição de Frequências Contínua**:

1. Como estabelecer o **número de classes** ( $k$ ):

- Normalmente varia de 5 a 20 classes.
- Critério fórmula de Sturges:

$$k \cong 1 + 3,3 \cdot \log(n)$$

Onde  $n$  é o número de elementos amostrais.

Arredondar  $k$  para número inteiro.

- Critério da Raiz quadrada:

$$k \cong \sqrt{n}$$

Onde  $n$  é o número de elementos amostrais.

Arredondar  $k$  para número inteiro.

2. Como calcular a **Amplitude Total** ( $AT_x$ ):

- Diferença entre o maior e o menor valor observado.
- Intervalo de variação dos valores observados.
- Aproximar valor calculado para múltiplo do n<sup>o</sup> classes ( $k$ ).
- Garantir inclusão dos valores mínimo e máximo.
- Cálculo:

$$AT_x = Mx(X_i) - Mn(X_i)$$

Onde,

$AT_x$  é a Amplitude Total;

$Mx(X_i)$  é o *valor máximo das amostras*;

$Mn(X_i)$  é o *valor mínimo das amostras*.

- Exemplo:

Se  $k = 5$ ,

$AT_x = 28$

Logo, arredondando  $AT_x = 30$ , para aproximar o valor  $AT_x$  de um múltiplo de  $k$ .



3. Como calcular a **Amplitude das classes da frequência** ( $h$ ):

- As classes terão amplitudes iguais.
- Cálculo:

$$h = h_i = \frac{AT_x}{k}$$

Onde,

$k$  é o **número de classes** e  $AT_x$  é a **Amplitude Total**.

$h$  deve ser arredondado para cima, num número inteiro.

4. Como determinar o ponto médio das classes, representatividade da classe ( $p_i$ ):

$$p_i = \frac{(LS_i - LI_i)}{2}$$

Onde,

$LS_i$  é o limite superior da classe.

$LI_i$  é o limite inferior da classe.

5. Passos da preparação dos dados:

- 1º Passo - **DADOS BRUTOS**:  
Obter os dados da maneira que foram coletados.
- 2º Passo - **ROL**:  
Organizar os DADOS BRUTOS em uma determinada ordem (crescente ou decrescente).
- 3º Passo - **CONSTRUÇÃO TABELA**:  
Na primeira coluna são colocados as classes, e nas demais as respectivas frequências.
- Exemplo:

Nº Classe	Classes (xi)	Fi	fi	fi%	Fa↓	Fa↑	fa↓	fa↑	fa↓%	pi
1	45  --- 52	3	0,08	8	3	40	0,08	1	100	48,5
2	52  --- 59	7	0,18	18	10	37	0,26	0,92	92	55,5
3	59  --- 66	11	0,28	28	21	30	0,53	0,75	75	62,5
4	66  --- 73	10	0,25	25	31	19	0,78	0,47	47	69,5
5	73  --- 80	4	0,10	10	35	9	0,88	0,22	22	76,5
6	80  --- 87	4	0,10	10	39	5	0,98	0,12	12	83,5
7	87  --- 94	1	0,02	2	40	1	1,00	0,02	2	90,5
Total		40	1,00	100	-	-	-	-		-

Fonte: Dados Fictícios

Figure 7: Tabela de distribuição de frequência quantitativa continua.

$X_i$  são as classes.

$F_i$  é a Frequência Absoluta Simples.

$f_i$  é a Frequência Relativa Simples.

$f_i\%$  é a Frequência Relativa Simples Percentual.

$F_a$  é a Frequência Absoluta Acumulada.

$f_a$  é a Frequência Absoluta Acumulada Simples.

$f_a\%$  é a Frequência Absoluta Acumulada Simples Percentual.

$p_i$  é a Representatividade da classe (ponto médio das classes).

### 5.2.3 Variáveis Qualitativas

- Passos da preparação dos dados:
  - Análogo ao procedimento para dados discretos.
  - 1º Passo - **DADOS BRUTOS**:  
Obter os dados da maneira que foram coletados.
  - 2º Passo - **ROL**:  
Nesse caso é feita organização dos DADOS BRUTOS em ordem (Crescente ou Decrescente) de importância.
  - 3º Passo - **CONSTRUÇÃO TABELA** (Com duas ou mais colunas).
- Distribuição de Frequência:
  - $x_i$  é o número de valores distintos que a variável assume.
  - $F_i$  é a Frequência Absoluta Simples.
  - $f_i$  é a Frequência Relativa Simples.
  - $f_i\%$  é a Frequência Relativa Simples Percentual.
  - Inserir comentário sobre os dados.

### 5.3 Medidas de posição

- Localizar a *maior concentração de valores* de uma distribuição.
- *Sintetizar o comportamento* do conjunto do qual ele é originário.
- Possibilitar a *comparação* entre séries de dados.
- As principais **medidas de posição** são:
  - **Média Aritmética** (Simples e Ponderada)
  - **Mediana**
  - **Moda**
  - **Separatrizes**
- Medidas de posição comparação:

## Medidas de Posição - Comparação

Medida	Definição	Vantagens	Desvantagens
Média	Centro da Distribuição	Reflete todos os valores	É afetada por valores extremos
Mediana	Divide a distribuição ao meio	Menos sensível a valores extremos	Difícil determinar para grandes quantidades de dados
Moda	Valor mais frequente	Valor típico	Não é utilizado em análises matemáticas

### 5.3.1 Média Aritmética (Simples e Ponderada)

- **Média Aritmética Simples**, dados Não-Agrupados (não tabelados):
  - **Média Aritmética** ( $\bar{x}$ ) é o valor médio dos dados da distribuição.
  - É a soma de todos os elementos, dividido pelo número total de elementos.
  - Cálculo:

$$\bar{x} = \frac{Soma}{n_{Total}}$$

- **Média Aritmética Ponderada**, dados Agrupados (tabelados):
  - Atribui-se um peso a cada valor da série.
  - É o *Ponto Médio das Classes* ( $p_i$ ), multiplicado por suas respectivas *Frequência Absoluta Simples* ( $F_i$ ), somadas. Dividido pelo *Número Total de Elementos da Amostra* ( $n$ ).
  - Cálculo:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n p_i \cdot F_i}{n_{Total}}$$

ou,

$$\bar{x} = \frac{(p_1 \cdot F_1) + (p_2 \cdot F_2) + (p_3 \cdot F_3) + \dots}{n_{Total}}$$

### 5.3.2 Mediana ( $md(x)$ )

#### 5.3.2.1 Mediana Discreta

- Com dados em ROL, é o valor que divide o conjunto de dados em duas partes iguais.
- No caso de número de elementos ímpar, a mediana ( $md(x)$ ) é o elemento central.
- No caso de número de elementos par, a mediana ( $md(x)$ ) é a média aritmética simples dos valores centrais:

$$md(x) = \frac{x_{\frac{n}{2}} + x_{\frac{n+1}{2}}}{2}$$

Onde,

$x$  é a posição do elemento;

$n$  é o número total de elementos.

#### 5.3.2.2 Mediana Contínua

- Mediana ( $md$ ) em distribuição de frequência em variável contínua (dados agrupados em classes):

1. Fazer a coluna da **Frequência Absoluta Acumulada**, que é o somatório das frequências ao longo das classes.
2. Definindo o **Intervalo da Mediana**.

- Obter o número total de elementos  $n$  (somatório das frequências de classes),

$$n = \sum f_i$$

- Determinar a posição do elemento do meio do somatório das frequências:

$$x = \frac{\sum f_i}{2}$$

- A classe que contém essa posição  $x$  na **Frequência Absoluta Acumulada** é a classe do *intervalo da mediana*.

3. Cálculo da Mediana:

$$md = Li + \left( \frac{\frac{\sum f_i}{2} - Fa_{anterior}}{f_{intervalo}} \cdot h \right)$$

Onde,

$Li$  é o limite inferior do *intervalo da mediana*;

$\sum f_i$  é o somatório das frequências (**frequência total** ( $n$ ));

$Fa_{anterior}$  é a **Frequência Absoluta Acumulada** da classe anterior (linha anterior ao *intervalo da mediana*);

$f_{intervalo}$  é a **Frequência Absoluta Simples** do *intervalo da mediana*;

$h$  é a Amplitude da classe do *intervalo da mediana*.

$$h = Ls - Li$$

### 5.3.3 Moda

- Moda ou  $Mo(x)$ : Valor com maior frequência de ocorrência em uma distribuição.
- Podem haver mais de um valor distinto com maior frequência, podendo assim ter mais de um valor na moda.
- Moda com frequência Continua:

1. **Moda Bruta** ( $M_{Bruta}$ ):

- Achar a classe com maior frequência, esse será o *Intervalo Modal*.
- Calcular o *Ponto Médio* (Representatividade da classe) do *Intervalo Modal*:

$$PM = \frac{LS + LI}{2}$$

Onde,

LS = Limite superior da classe;

LI = Limite inferior da classe.

- O *Ponto Médio* do *Intervalo Modal* será a **Moda Bruta** ( $M_{Bruta}$ ).

2. **Moda King** ou **Moda do Rei** ( $M_{King}$ ):

- Determinar o intervalo (classe) com maior frequência, esse será o *Intervalo Modal*.
- Cálculo da Moda de King ( $M_{King}$ ):

$$M_{King} = LI + \left( \frac{F_{post}}{F_{post} + F_{ant}} \cdot h \right)$$

Onde,

$LI$  é o limite inferior da classe do *Intervalo Modal*;

$F_{post}$  é a frequência da classe posterior ao *Intervalo Modal*;

$F_{ant}$  é a frequência da classe anterior ao *Intervalo Modal*;

$h$  é a amplitude do intervalo da classe

$$h = LS - LI$$

3. **Moda de Czuber** ( $M_{Czuber}$ ):

- Determinar o intervalo (classe) com maior frequência, esse será o *Intervalo Modal*.

– Cálculo da **Moda de Czuber** ( $M_{Czuber}$ ):

$$M_{Czuber} = LI + \left( \frac{\Delta_{ant}}{\Delta_{ant} + \Delta_{post}} \cdot h \right)$$

Onde,

$LI$  é o limite inferior da classe do *Intervalo Modal*;

$\Delta_{ant}$  é a variação (diferença) da frequência da classe anterior (ao *Intervalo Modal*) com o *Intervalo Modal* (classe com maior frequência)

$$\Delta_{ant} = |F_i - F_{i-1}|$$

$\Delta_{post}$  é a variação (diferença) da frequência da classe posterior (ao *Intervalo Modal*) com o *Intervalo Modal* (classe com maior frequência)

$$\Delta_{post} = |F_i - F_{i+1}|$$

$h$  é a amplitude do intervalo da classe

$$h = LS - LI$$



### 5.3.4 Separatrizes

- **Separatrizes** são valores da distribuição que a dividem em partes quaisquer.
- A **mediana**, apesar de ser uma medida de tendência central, é também uma **separatriz** de ordem 1/2, ou seja, divide a distribuição em duas partes iguais.
- As **separatrizes** mais comumente usadas são:
  - **Quartis**  
Dividem a distribuição em quatro partes iguais, de ordem 1/4.
  - **Decis**  
Dividem a distribuição em 10 partes iguais, de ordem 1/10.
  - **Centis**  
Dividem a distribuição em 100 partes iguais, de ordem 1/100.
- Fórmula das Separatrizes:

#### 1. Achar o Intervalo da separatriz

- É a classe em que se encontra a separatriz procurada.
- Fazer a coluna de **Frequencia Absoluta Acumulada** ( $F_a$ ).
- É o somatório das frequências (total das frequências), multiplicado pela fração da separatriz procurada ( $k$ ). O resultado é a posição da frequência na coluna **Frequencia Absoluta Acumulada** ( $F_a$ ).

$$P_k = k \cdot \sum f_i$$

A classe na qual a posição pertence é o **Intervalo da separatriz**.

#### 2. Cálculo da separatriz:

$$Sp = L_i + \left( \frac{k \cdot \sum f_i - Fa_{anterior}}{f_{Intervalo}} * h \right)$$

Onde,

$L_i$  é o limite inferior do **Intervalo da separatriz**;

$k$  é a fração (porcentagem) da separatriz procurada;

$\sum f_i$  é o somatório das frequências;

$Fa_{anterior}$  é a **Frequência Absoluta Acumulada** da classe anterior ao **intervalo da separatriz**;

$f_{Intervalo}$  é a **Frequência Absoluta Simples** do **intervalo da separatriz**;

$h$  é a **Amplitude** da classe (limite superior - limite inferior da classe).

$$h = Ls - Li$$

3. Cálculo de **Amplitude Interquartil** ( $AI$ ):

- É a diferença entre 3º quartil e o 1º quartil.

$$AI = Q_3 - Q_1$$

- Para descobrir os valores dos Quartis ( $Q_1$  e  $Q_3$ ) basta usar o *cálculo das separatrizes*.

## 5.4 Medidas de dispersão

- Medem o grau de **variabilidade** (dispersão) dos valores observados em torno da **Média Aritmética**.
- Caracterizam a **representatividade da média** e o nível de **homogeneidade** ou **heterogeneidade** dentro de cada grupo analisado.



Figure 8: Exemplo de dispersão com heterogeneidade e homogeneidade.

### 5.4.1 Amplitude Total ( $A_T$ )

- Diferença entre o maior e o menor dos valores da série.
- Não considera a dispersão dos valores internos, apenas os extremos.
- Utilização limitada enquanto medida de dispersão, oferece pouca informação.
- Cálculo:

$$A_T = X_{Mx} - X_{Mn}$$

Onde,

$X_{Mx}$  é o valor máximo da série;

$X_{Mn}$  é o valor mínimo da série.

## 5.4.2 Desvio

### 5.4.2.1 Desvio Absoluto ( $D$ )

- Para dados não agrupados:
  - Os **Desvios Absolutos** ( $D$ ) são a diferença absoluta entre um valor observado e a média aritmética:

$$D = |x_i - \bar{X}|$$

Onde,

$x_i$  é o **valor de cada elemento**;

$\bar{x}$  é a **Média Aritmética**.

Os **Desvios Absolutos** ( $D$ ) são um conjunto de elementos como resposta final.

- Para dados agrupados, sem intervalo de classe:

- Cálculo:

$$d_i = |x_i - \bar{X}|$$

Onde,

$x_i$  é o valor da variável discreta;

$\bar{X}$  é a **Média Aritmética**.

- Para dados agrupados, com intervalo de classe:

- Cálculo:

$$d_i = |p_i - \bar{x}|$$

Onde,

$p_i$  é a **Representatividade da classe** (ponto médio da classe);

$\bar{x}$  é a **Média Aritmética Ponderada** calculada para *dados agrupados contínuos*:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^N p_i \cdot f_i}{\sum f_i}$$

É o *Ponto Médio das Classes* ( $p_i$ ), multiplicado por suas respectivas *Frequência Absoluta Simples* ( $F_i$ ), somadas. Dividido pelo *Número Total de Elementos da Amostra* ( $n$ ).

#### 5.4.2.2 Desvio Absoluto Médio ( $dm$ )

- É a **Média** dos **Desvios**.
- Para dados não agrupados:

– Cálculo:

$$dm(x) = \frac{\sum_{i=1}^n |x_i - \bar{x}|}{n}$$

Onde,

$x_i$  é o **valor de cada elemento**;

$\bar{x}$  é a **Média Aritmética**;

$n$  é o **número total de elementos** (frequencia total).

- Para dados agrupados, sem intervalo de classe:

– Cálculo:

$$D_M = \frac{\sum |d_i| \cdot f_i}{n}$$

Onde,

$d_i$  é o **Desvio Absoluto** para dados agrupados, sem intervalo de classe;

$f_i$  é a **Frequência** de cada variável discreta;

$n$  é o número total de elementos (ou somatório das frequências).

- Para dados agrupados, com intervalo de classe:

– Cálculo:

$$D_M = \frac{\sum |d_i| \cdot f_i}{\sum f_i}$$

Onde,

$d_i$  é o **Desvio Absoluto** para dados agrupados, com intervalo de classe;

$f_i$  é a **frequência** de cada intervalo de classe.

### 5.4.3 Variância ( $\sigma^2$ ou $S^2$ )

- Leva em consideração os valores extremos e também os valores intermediários.
- Relaciona os desvios em torno da média (distancias dos valores ate a média).
- Média Aritmética dos quadrados dos desvios.
- O símbolo para **Variância Populacional** é o sigma ao quadrado ( $\sigma^2$ ), já o símbolo para **Variância Amostral** é o “S” maiusculo ao quadrado ( $S^2$ ).
- Cálculo para dados não agrupados:

– População

$$\sigma^2 = \sum_{i=1}^N \frac{(x_i - \bar{x})^2}{N}$$

Onde,

$x_i$  é o valor de **cada elemento da série**;

$\bar{x}$  é o valor da **Média Aritmética Simples**;

$N$  é o **número total da população**.

– Amostra

$$S^2 = \sum_{i=1}^n \frac{(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

Onde,

$x_i$  é o valor de **cada elemento da série**;

$\bar{x}$  é o valor da **Média Aritmética Simples**;

$n$  é o **número de elementos da Amostra**;

$(n - 1)$  é por ser uma estimativa no caso da Amostra, trabalhando assim com um grau a menos de liberdade.

- Cálculo dados agrupados:
  - Para dados agrupados, sem intervalo de classe (**Variáveis Discretas**):

\* População

$$\sigma^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{X})^2 \cdot f_i}{\sum f_i}$$

Onde,

$x_i$  é o valor de **cada elemento da série**;

$\bar{X}$  é o valor da **Média Aritmética Ponderada**;

$f_i$  é a **Frequência** da variável;

$\sum f_i$  é o somatório das **Frequências**.

\* Amostra

$$S^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{X})^2 \cdot f_i}{n - 1}$$

Onde,

$x_i$  é o valor de **cada elemento da série**;

$\bar{X}$  é o valor da **Média Aritmética Ponderada**;

$f_i$  é a **Frequência** da variável;

$n - 1$  ou  $\sum f_i - 1$  é o somatório das **Frequências** da Amostra menos 1.

– Para dados agrupados, com intervalo de classe (**Variáveis Contínuas**):

\* População

$$\sigma^2 = \frac{\sum (p_i - \bar{X})^2 \cdot f_i}{\sum f_i}$$

Onde,

$p_i$  é a **Representatividade das Classe (Ponto Médio das Classes)**;

$\bar{X}$  é o valor da **Média Aritmética Ponderada**;

$f_i$  é a **Frequência** da variável;

$\sum f_i$  é o somatório das **Frequências**.

\* Amostra

$$S^2 = \frac{\sum (p_i - \bar{X})^2 \cdot f_i}{n - 1}$$

Onde,

$p_i$  é a **Representatividade das Classe (Ponto Médio das Classes)**;

$\bar{X}$  é o valor da **Média Aritmética Ponderada**;

$f_i$  é a **Frequência** da variável;

$n - 1$  ou  $\sum f_i - 1$  é o somatório das **Frequências** da Amostra menos 1.

#### 5.4.4 Desvio-padrão ( $\sigma$ ou $S$ )

##### 5.4.4.1 Variância x Desvio-padrão

- **Variância:**
  - Número em unidade “quadrada”.
  - Maior dificuldade de compreensão e menor utilidade na estatística descritiva.
  - Extremamente relevante na inferência estatística e em combinações de amostras.
- **Desvio-padrão:**
  - Mais usado na comparação de diferenças entre conjuntos de dados.
  - Determina a dispersão dos valores em relação a **Média**.
  - Volta-se com os dados para a unidade original.

##### 5.4.4.2 Desvio-padrão (Populacional e Amostral)

- Determina a dispersão dos valores em relação a **Média**.
- População

$$\sigma = \sqrt{\sigma^2}$$

Onde,  
 $\sigma^2$  é a **Variância Populacional**;  
 $\sigma$  é o **Desvio-padrão Populacional**.

- Amostra

$$S = \sqrt{S^2}$$

Onde,  
 $S^2$  é a **Variância Amostral**;  
 $S$  é o **Desvio-padrão Amostral**.



### 5.4.5 Coeficiente de Variação ( $CV$ )

#### 5.4.5.1 Teoria

- Medida relativa de dispersão.
- Útil para comparação em termos relativos do grau de concentração.
- O **Coeficiente de Variação** ( $CV$ ) é expresso em porcentagens.
- Diz-se que uma distribuição:
  - $CV \leq 15\%$  tem **Baixa Dispersão**.
  - $15\% < CV < 30\%$  tem **Média Dispersão**.
  - $CV \geq 30\%$  tem **Alta Dispersão**.

#### 5.4.5.2 Cálculo do Coeficiente de Variação

- População:

$$CV = \frac{\sigma}{\bar{X}} \times 100$$

Onde,

$\sigma$  é o **Desvio-padrão Populacional**;

$\bar{X}$  é a **Média Populacional**.

- Amostra:

$$CV = \frac{S}{\bar{x}} \times 100$$

Onde,

$S$  é o **Desvio-padrão Amostral**;

$\bar{x}$  é a **Média Amostral**.

## 6 Análise Estatística

- Para fazer uma Análise Estatística eficiente de dados, precisamos:
  - Limpar os dados  
Remover os *OUTLIER* (valores atípicos, inconsistentes).
  - Aplicar Estatística Descritiva aos dados  
As medidas de posição (**Média**, **Mediana** e **moda**) e dispersão (**Amplitude Total**, **Desvio**, **Desvio Médio**, **Variância**, **Desvio-padrão** e **Coefficiente de Variação**) são maneiras de descrever os dados.
  - Comparar as medidas dos dados  
Principalmente medidas de dispersão, me especial **Coefficiente de Variação**, são ótimas para comparar dados.
  - Previsão de dados  
A principal técnica é de **Regressão**, porém para aplicar, necessita que os dados estejam limpos e com pouca dispersão (quanto menor, melhor).

## 7 Instruções IF

Instruções IF são testes condicionais.

### 7.1 Testes condicionais

O serne da instrução IF esta uma expressão que deve ser avaliada como **True** ou **False**, chamado teste condicional. Esse teste decide se a instrução deve ser executada.

Teste condicional com resultado **True**, o código dentro do IF será executado.

Teste condicional com resultado **False**, o código dentro do IF não será executado.

### 7.2 Operações lógicas

A Table 13 apresenta as principais operações lógica do python. As operações lógicas retornam **True** ou **False**. A Table 14 mostra exemplos das operações lógicas.

Table 13: Operações Lógicas

Operação	Nome	Função
==	Igual a	Varifica se um valor é igual ao outro.
!=	Diferente de	Varifica se um valor é diferente ao outro.
>	Maior que	Varifica se um valor é maior que outro.
>=	Maior ou igual	Varifica se um valor é maior ou igual a outro.
<	Menor que	Varifica se um valor é menor que outro.
<=	Menor ou igual	Varifica se um valor é menor ou igual a outro.
and	E	Retorna True se ambas as afirmações forem verdadeiras.
or	Ou	Retorna True se uma das afirmações for verdadeiras.
not	Negação	Retorna Falso se o resultado for verdadeiro, ou o contrario.

Table 14: Operações Lógicas Exemplos

Operação	Exemplo
==	$1==1 = \text{True}$
!=	$1!=2 = \text{True}$
>	$5>1 = \text{True}$
>=	$5>=5 = \text{True}$
<	$1<5 = \text{True}$
<=	$1<=4 = \text{True}$
and	$(1==1) \text{ and } (4<5) = \text{True}$
or	$(1==1) \text{ or } (2<1) = \text{True}$
not	$\text{not } (1==1) = \text{False}$

Observações:

- Não confundir = com ==. O sinal de = simples é uma atribuição de valor, enquanto que o sinal == duplo representa “igual a”, sendo um operador lógico.
- Os operadores lógicos de igualdade (== e !=) fazem distinção entre letras maiúsculas e minúsculas.

## 7.3 Testando várias condições

Podemos testar duas (ou mais) condições ao mesmo tempo. Para isso as palavras reservadas `and` e `or` ajudam nesse tipo de situação.

### 7.3.1 Testando várias condições lógicas - AND

O operador lógico `and` nada mais é do que o E da lógica, então podemos comparar duas operações lógicas e compara-las seguindo a ideia da tabela verdade do operador E.

TABELA VERDADE - AND		
A	B	A.B
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

Figure 9: Tabela verdade do operador AND.

Exemplo:

```
age_0 = 22
age_1 = 18
print(age_0 >= 21 and age_1 >= 21)
age_1 = 22
print(age_0 >= 21 and age_1 >= 21)
```

False

True

### 7.3.2 Testando várias condições lógicas - OR

O operador lógico `or` nada mais é do que o OU da lógica, então podemos comparar duas operações lógicas e compara-las seguindo a ideia da tabela verdade do operador OU.

TABELA VERDADE - OR		
A	B	A+B
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

Figure 10: Tabela verdade do operador OR.

Exemplo:

```
age_0 = 22
age_1 = 18
print(age_0 >= 21 or age_1 >= 21)
age_0 = 18
print(age_0 >= 21 or age_1 >= 21)
```

True  
False

## 7.4 Verificando se um valor está em uma lista - IN

Para descobrir se um valor em particular já está em uma lista, utilizamos a palavra reservada `in`.

Exemplo:

```
requested_toppings = ['mushrooms', 'onions', 'pineapple']
print('mushrooms' in requested_toppings)
print('pepperoni' in requested_toppings)
```

True  
False

## 7.5 Verificando se um valor não está em uma lista - NOT IN

Para descobrir se um valor em particular não está em uma lista, utilizamos a palavra reservada `not in`.

Exemplo:

```
banned_users = ['andrew', 'carolina', 'david']
user = 'marie'

if user not in banned_users:
    print(user.title() + ", you can post a response if you wish.")
```

Marie, you can post a response if you wish.

## 7.6 Expressões booleanas

Um valor booleano é `True` ou `False`, exatamente como o valor de uma expressão condicional após ter sido avaliada.

Valores booleanos muitas vezes são usados para manter o controle de terminada condição.

```
game_active = True
can_edit = True
```

## 7.7 Instruções IF

Testes condicionais fazem parte das instruções `if`. Há vários tipos de instruções `if`, a escolha depende de quantas condições precisam ser testadas.

Os próximos subtópicos são as possibilidades de instruções `if`.

### 7.7.1 Instruções `if` simples

A instrução `if` mais simples contém um teste e uma ação.

Sintaxe:

```
if teste_condicional:  
    ação
```

Ao avaliar o teste condicional e o resultado for `True`, as ações contidas dentro do `if` são executadas, caso contrário as ações contidas dentro da instrução `if` não são executadas.

Exemplo:

```
age = 19  
if age >= 18:  
    print("You are old enough to vote!")
```

You are old enough to vote!



### 7.7.2 Instruções if-else

Um bloco if-else é semelhante a uma instrução if simples, porém a instrução **else** permite definir ação ou um conjunto de ações executado quando o teste condicional falhar.

Sintaxe:

```
if teste_condicional:
    Ação_True
else:
    Ação_False
```

Exemplo:

```
age = 17
if age >= 18:
    print("You are old enough to vote!")
else:
    print("Sorry, you are too young to vote.")
```

Sorry, you are too young to vote.

### 7.7.3 Sintaxe if-elif-else

Muitas vezes se precisará testar mais de duas situações possíveis, para isso é usado a sintaxe **if-elif-else**. O Python executará apenas um bloco em uma cadeia **if-elif-else**. Cada bloco é executado em sequência, até que algum deles passe. Quando um teste passar, o código após esse teste será executado e o Python ignorará o restante dos testes.

Sintaxe:

```
if teste_condicional_1:
    Ação_teste_1
elif teste_condicional_2:
    Ação_teste_2
else:
    Ação_3
```

Exemplo:

```
age = 12
if age < 4:
    print("You admission cost is $0.")
elif age < 18:
    print("You admission cost is $5.")
else:
    print("You admission cost is $10.")
```

You admission cost is \$5.

#### 7.7.4 Usando vários blocos elif

Podemos usar quantos blocos elif quisermos em nosso código.

Sintaxe:

```
if teste_condicional_1:
    Ação_teste_1
elif teste_condicional_2:
    Ação_teste_2
elif teste_condicional_3:
    Ação_teste_3
elif teste_condicional_4:
    Ação_teste_4
else:
    Ação_5
```

Exemplo:

```
age = 12
if age < 4:
    price = 0
elif age < 18:
    price = 5
elif age >= 65:
    price = 5
else:
    price = 10
print("Your admission cost is $" + str(price) + ".")
```

Your admission cost is \$5.

### 7.7.5 Omitindo o bloco else

Python não exige um bloco `else` no final de uma cadeia `if-elif`. As vezes um bloco `else` é útil, outras vezes, é mais claro usar uma instrução `elif` adicional que capture a condição específica de interesse. `else` é uma função que captura tudo. Ela corresponde a qualquer condição não atendida por teste `if` ou `elif` específicos e isso, às vezes, pode incluir dados inválidos ou maliciosos. É uma boa prática considerar usar um último bloco `elif` e omitir o bloco `else`.

Sintaxe:

```
if teste_condicional_1:
    Ação_teste_1
elif teste_condicional_2:
    Ação_teste_2
elif teste_condicional_3:
    Ação_teste_3
elif teste_condicional_4:
    Ação_teste_4
```

Exemplo:

```
age = 12
if age < 4:
    price = 0
elif age < 18:
    price = 5
elif age >= 65:
    price = 5
elif age < 65:
    price = 10

print("Your admission cost is $" + str(price) + ".")
```

Your admission cost is \$5.

### 7.7.6 Testando várias condições

A cadeia `if-elif-else` é eficaz, mas é apropriada somente quando você quiser que apenas um teste passe. Assim que encontrar um teste que passe, o interpretador Python ignorará o restante dos testes.

As vezes, porém, é importante verificar todas as condições de interesse. Nesse caso, podemos usar uma série de instruções `if` simples, sem blocos `elif` ou `else`.

Em suma, se quiser que apenas um bloco de código seja executado, utilize uma cadeia `if-elif-else`. Se mais de um bloco de código deve ser executado, utilize uma série de instruções `if` independentes.

Sintaxe:

```
if teste_condicional_1:
    Ação_teste_1
if teste_condicional_2:
    Ação_teste_2
if teste_condicional_3:
    Ação_teste_3
if teste_condicional_4:
    Ação_teste_4
```

Exemplo:

```
#Pizzaria
requested_toppings = ['mushrooms','extra cheese']

if 'mushrooms' in requested_toppings:
    print("Adding mushrooms.")
if 'pepperoni' in requested_toppings:
    print("Adding pepperoni.")
if 'extra cheese' in requested_toppings:
    print("Adding extra cheese.")

print("\nFinished making your pizza!")
```

Adding mushrooms.

Adding extra cheese.

Finished making your pizza!

## 7.8 Usando instruções if com listas

Algumas tarefas interessantes podem ser feitas se combinarmos listas com instruções `if`. Podemos prestar atenção em valores especiais, que devem ser tratados de modo diferente de outros valores da lista.

### 7.8.1 Verificando itens especiais

Podemos dar tratamento especial à determinado item de uma lista, criando um bloco especial de ação para ele.

Exemplo de pizzeria de como tratar itens especiais:

```
request_toppings = ['mushrooms', 'green peppers', 'extra cheese']
for request_topping in request_toppings:
    if request_topping == 'green peppers':
        print("Sorry, we are out of green peppers right now.")
    else:
        print("Adding " + request_topping + ".")
print("\nFinished making your pizza!")
```

Adding mushrooms.

Sorry, we are out of green peppers right now.

Adding extra cheese.

Finished making your pizza!

### 7.8.2 Verificando se uma lista não está vazia

Os usuários podem fornecer informações a serem armazenadas em uma lista, por isso não podemos supor que a lista não seja vazia. Nessa situação é conveniente testar se uma lista não está vazia antes de executar um laço.

Quando o nome de uma lista é usado em uma instrução `if`, o Python devolve `True` se a lista contiver pelo menos um item; Uma lista vazia é avaliada como `False`.

Exemplo:

```
requested_toppings = []
if requested_toppings:
    for requested_topping in requested_toppings:
        print("Adding "+requested_topping+".")
        print("\nFinished making your pizza!")
else:
    print("Are you sure you want a plain pizza?")
```

Are you sure you want a plain pizza?

### 7.8.3 Usando várias listas

Ao utilizar mais de uma lista, podemos usar listas e instruções `if` para garantir que o dado de entrada faça sentido antes de atuar sobre ele.

Um lista pode ser fechada (tupla) e representar o estoque da loja e outra lista o pedido do cliente. Assim teríamos que verificar o que bate e o que não bate entre as duas listas.

Exemplo:

```
available_toppings = ('mushrooms','olives','green peppers','pepperoni','pineapple','extra ch  
requested_toppings = ['mushrooms','french fries','extra cheese']  
  
for requested_topping in requested_toppings:  
    if requested_topping in available_toppings:  
        print("Adding " + requested_topping + ".")  
    else:  
        print("Sorry, we don't have " + requested_topping + ".")  
print("\nFinished making your pizza!")
```

Adding mushrooms.

Sorry, we don't have french fries.

Adding extra cheese.

Finished making your pizza!

## 8 Dicionários

### 8.1 Dicionário simples

Os Dicionários permitem conectar informações relacionadas.

Sintaxe:

```
nome_dicionario = {'chave_1': 'valor_1', 'chave_2': 'valor_2', ...}
```

Exemplo:

```
alien_0 = {'color': 'green', 'points': 5}

print(alien_0['color'])
print(alien_0['points'])
```

```
green
5
```

### 8.2 Trabalhando com dicionários

Um dicionário em Python é uma coleção de **chave-valor**. Cada **chave** é conectada a um **valor**, e podemos usar a **chave** para acessar o **valor** associado a ela.

O **valor** pode ser um número, uma string, uma lista, ou até outro dicionário.

Em Python o dicionário é apresentado entre chaves {}, com uma série de pares **chave-valor** entre elas.

Exemplo:

```
alien_0 = {'color': 'green', 'points': 5}
```

Um par **chave-valor** é um conjunto de valores associados um ao outro. Quando fornecemos uma **chave**, Python devolve o **valor** associado a essa **chave**. Toda **chave** é associada a seu **valor** por meio de dois-pontos, e pares **chave-valor** individuais são separados por vírgula.

Podemos armazenar quantos pares **chave-valor** quisermos em um dicionário.



### 8.3 Acessando valores em um dicionário

Para obter o **valor** associado a uma **chave**, especifique o nome do dicionário e coloque a chave entre colchetes, como a seguir:

```
alien_0 = {'color':'green'}  
print(alien_0['color'])
```

green

Essa instrução devolve o **valor** associado a **chave** 'color' do dicionário `alien_0`.

Como podemos ter um número ilimitado de pares de **chave-valor** em um dicionário, para acessar o valor de interesse basta colocar o nome da **chave** cujo o **valor** queremos acessar.

Exemplo:

```
alien_0 = {'color':'green','points': 5}  
new_points = alien_0['points']  
  
print("You just earned " + str(new_points) + " points!")
```

You just earned 5 points!

Lembrando que números para serem plotados em tela precisam ser transformados em strings, através da função `str()`.

## 8.4 Adicionando novos pares chave-valor

Dicionários são estruturas dinâmicas, e você pode adicionar novos pares **chave-valor** em um dicionário a qualquer momento. Por exemplo, para acrescentar um novo par **chave-valor**, especifique o nome do dicionário, seguido da nova chave entre colchetes, justamente com o novo valor.

Exemplo:

```
alien_0 = {'color': 'green', 'points': 5}
print(alien_0)
```

```
alien_0['x_position'] = 0
alien_0['y_position'] = 25
print(alien_0)
```

```
{'color': 'green', 'points': 5}
{'color': 'green', 'points': 5, 'x_position': 0, 'y_position': 25}
```

A versão final do dicionário contém quatro pares **chave-valor**. Dois pares originais especificam a cor e o valor da pontuação, enquanto os dois pares adicionais especificam a posição do alienígena.

Observe que a ordem dos pares **chave-valor** não coincidem com a ordem em que foram adicionados. O Python não se importa com a ordem em que armazenamos cada par **chave-valor**, ele só se importa com a conexão entre cada **chave** e seu **valor**.

## 8.5 Dicionário vazio

As vezes, é conveniente ou até mesmo necessário começar com um dicionário vazio e então acrescentar novos itens a ele. Para começar a preencher um dicionário vazio, defina-o com um conjunto de **chaves** vazio e depois acrescentar cada para par **chave-valor** em sua própria linha.

Exemplo:

```
alien_0 = {}

alien_0['color'] = 'green'
alien_0['points'] = 5

print(alien_0)
```

```
{'color': 'green', 'points': 5}
```

Nesse caso, definimos um dicionário `alien_0` vazio e, em seguida, adicionamos valores para cor e pontuação.

Geralmente usamos dicionários vazios quando armazenamos dados fornecidos pelo usuário em um dicionário, ou quando escrevemos um código que gere um grande número de pares **chave-valor** automaticamente.

## 8.6 Modificando valores em um dicionário

Para modificar um **valor** em um dicionário, especifique o nome do dicionário com a **chave** entre conchetes e o novo **valor** que você quer associar a essa **chave**.

Exemplo:

```
alien_0 = {'color': 'green'}
print("The alien is " + alien_0['color'] + ".")

alien_0['color'] = 'yellow'
print("The alien is now " + alien_0['color'] + ".")
```

```
The alien is green.
```

```
The alien is now yellow.
```

Inicialmente, definimos um dicionário para `alien_0` que contém apenas a cor do alienígena. Em seguida, modificamos o **valor** associado a **chave** 'color' para 'yellow'.

## 8.7 Removendo pares chave-valor

Quando não houver mais necessidade de uma informação armazenada em um dicionário, podemos usar a instrução `del` para remover totalmente um par **chave-valor**.

Tudo que `del` precisa é do nome do dicionário e da **chave** que você deseja remover.

Exemplo:

```
alien_0 = {'color':'green','points':5}
print(alien_0)

del alien_0['points']
print(alien_0)
```

```
{'color': 'green', 'points': 5}
{'color': 'green'}
```

A instrução `del` diz ao Python para apagar a **chave** ‘points’ do dicionário `alien_0` e remover o **valor** associado a essa **chave** também. A saída mostra que a **chave** ‘points’ e seu **valor** igual a 5 foram apagados, porém o restante do dicionário não foi afetado.

## 8.8 Dicionário de objetos semelhantes

O exemplo anterior envolveu a armazenagem de diferentes tipos de informação sobre o mesmo objeto: um alienígena em um jogo. Também podemos usar um dicionário para armazenar um tipo de informação sobre vários objetos.

Por exemplo, suponha que você queira fazer uma enquete com várias pessoas e perguntar-lhes qual é a sua linguagem de programação favorita.

Exemplo:

```
favorite_languages = {
    'jen': 'python',
    'sarah': 'c',
    'edward': 'ruby',
    'phil': 'python'
}

print("Sarah's favorite language is "+
      favorite_languages['sarah'].title()+
      ".")
```

Sarah's favorite language is C.

Esse exemplo também mostra como podemos dividir uma instrução longa em várias linhas, indentando as linhas e usando algum operador como parâmetro para finalizar uma linha. No caso do `print` o operador de concatenação (+), no caso do dicionário a vírgula.

## 8.9 Percorrendo um dicionário com um laço

Como um dicionário pode conter uma grande quantidade de dados, Python permite percorrer um dicionário com um laço. Dicionários podem ser usados para armazenar informações de várias maneiras. Assim, há diversos modos diferentes de percorrê-los com um laço. Podemos percorrer todos os pares **chave-valor** de um dicionário usando suas **chaves** ou seus **valores**.

### 8.9.1 Percorrendo todos os pares chave-valor com um laço

Se quisermos ver tudo que está armazenado no dicionário, podemos percorrer o dicionário com um laço **for**.

Exemplo:

```
user_0 = {
    'username': 'efermi',
    'first': 'erico',
    'last': 'fermi'
}
for key, value in user_0.items():
    print("\nKey: " + key)
    print("Value: " + value)
```

```
Key: username
Value: efermi
```

```
Key: first
Value: erico
```

```
Key: last
Value: fermi
```

Para escrever um laço **for** para um dicionário, devemos criar nomes para as duas variáveis que armazenarão a **chave** e o **valor** de cada par **chave-valor**. Podemos escolher qualquer nome que quisermos para essas duas variáveis.

A instrução **for** inclui o nome do dicionário, seguido do método **items()**, que devolve uma lista de pares **chave-valor**. O laço **for** então armazena cada um desses pares nas duas variáveis especificadas.

Observe que os pares **chave-valor** não são devolvidos na ordem em que foram armazenados, mesmo quando percorrermos o dicionário com um laço. O Python não se importa com a ordem em que os pares **chave-valor** são armazenados. Ele só registra as conexões entre cada **chave** individual e seu **valor**.

### 8.9.2 Percorrendo todas as chaves de um dicionário com um laço

O método `key()` é conveniente quando não precisamos trabalhar com todos os valores de um dicionário.

Exemplo:

```
favorite_languages = {
    'jen': 'python',
    'sarah': 'c',
    'edward': 'ruby',
    'phil': 'python'
}

for name in favorite_languages.keys():
    print(name.title())
```

Jen  
Sarah  
Edward  
Phil

Extrai todas as **chaves** do dicionário `favorite_languages` e armazena, uma de cada vez, na variável `name`.

Percorrer as **chaves**, na verdade é o comportamento padrão quando percorremos um dicionário com um laço, portanto este código poderia ser escrito:

```
for name in favorite_languages:
```

em vez de:

```
for name in favorite_languages.keys():
```

Por boa prática optamos pelo método `keys()` pois torna o código mais explícito e de fácil leitura.

O método `keys()` não serve apenas para laços, ele devolve uma lista de todas as **chaves**.  
Exemplo:

```
favorite_languages = {
    'jen': 'python',
    'sarah': 'c',
    'edward': 'ruby',
    'phil': 'python'
}

if 'erin' not in favorite_languages.keys():
    print('Erin, please take our poll!')
```

Erin, please take our poll!



### 8.9.3 Percorrendo todas as chaves de um dicionário em ordem usando um laço

Um dicionário sempre mantém uma conexão clara entre cada **chave** e seu **valor** associado, mas você não obterá os itens de um dicionário em uma ordem previsível. Isso não é um problema, pois, geralmente, queremos apenas obter o **valor** correto associado a cada **chave**.

Uma maneira de fazer os itens serem devolvidos em determinada sequência é ordenar as **chaves** à medida que são devolvidas no laço **for**. Podemos usar a função `sorted()` para obter uma cópia ordenada das chaves.

Exemplo:

```
favorite_languages = {
    'jen': 'python',
    'sarah': 'c',
    'edward': 'ruby',
    'phil': 'python'
}

for name in sorted(favorite_languages.keys()):
    print(name.title() +
          ", thank you taking the poll.")
```

Edward, thank you taking the poll.

Jen, thank you taking the poll.

Phil, thank you taking the poll.

Sarah, thank you taking the poll.

Essa instrução **for** é como as outras instruções **for**, exceto que a função `sorted()` está em torno do método `dictionary.keys()`. Isso diz a Python para listar todas as **chaves** do dicionário e ordenar essa lista antes de percorrê-la com um laço.

#### 8.9.4 Percorrendo todos os valores de um dicionário com um laço

Se você tiver mais interessado nos **valores** contidos em um dicionário, o método `values()` pode ser usado para devolver uma lista de **valores** sem as **chaves**.

Exemplo:

```
favorite_languages = {
    'jen': 'python',
    'sarah': 'c',
    'edward': 'ruby',
    'phil': 'python'
}
print("The following languages have been mentioned:")
for language in favorite_languages.values():
    print(language.title())
```

The following languages have been mentioned:

Python

C

Ruby

Python

A instrução `for`, nesse caso, extrai cada **valor** do dicionário e o armazena na variável `language`. Essa abordagem extrai todos os **valores** do dicionário, sem verificar se há repetições. Isso pode funcionar bem com uma quantidade pequena de **valores**, mas em uma enquete com um número grande de entrevistados, o resultado seria uma lista com muitas repetições. Para ver cada linguagem escolhida sem repetições podemos usar um *conjunto* (`set()`). Um conjunto é semelhante a uma lista exceto que cada item de um conjunto deve ser único.

Exemplo:

```
favorite_languages = {
    'jen': 'python',
    'sarah': 'c',
    'edward': 'ruby',
    'phil': 'python'
}
print("The following languages have been mentioned:")
for language in set(favorite_languages.values()):
    print(language.title())
```

The following languages have been mentioned:

C  
Python  
Ruby

Quando colocamos `set()` em torno de uma lista que contenha itens duplicados, Python identifica os itens únicos na lista e cria um conjunto a partir desses itens. Usamos `set()` para extrair as linguagens únicas em `favorite_languages.values()`. O resultado é uma lista de linguagens mencionadas pelas pessoas que participaram da enquete, sem repetições.

## 8.10 Informações aninhadas

As vezes você vai querer armazenar um conjunto de dicionários em uma lista, uma lista de itens com um valor em um dicionário. Isso é conhecido como **aninhar** informações. podemos aninhar um conjunto de dicionários em uma lista, uma lista de itens em um dicionário ou até mesmo um dicionário em outro dicionário.

### 8.10.1 Uma lista de dicionários

É comum armazenar vários dicionários em uma lista quando cada dicionário tiver diversos tipos de informação sobre um o mesmo objeto. Todos os dicionários de uma lista devem ter uma estrutura idêntica para que possamos percorrer a lista com um laço e trabalhar com cada objeto representado por um dicionário do mesmo modo.

Exemplo:

```
alien_0 = {'color':'green','points':5}
alien_1 = {'color':'yellow','points':10}
alien_2 = {'color':'red','points':15}

aliens = [alien_0,alien_1,alien_2]

for alien in aliens:
    print(alien)
```

```
{'color': 'green', 'points': 5}
{'color': 'yellow', 'points': 10}
{'color': 'red', 'points': 15}
```

Inicialmente criamos três dicionários, cada um representando um alienígena diferente. Reunimos esse dicionários em uma lista chamada **aliens**. Por fim, percorremos a lista com um laço e exibimos cada alien.

### 8.10.2 Uma lista em um dicionário

Em vez de colocar um dicionário em uma lista, as vezes é conveniente colocar uma lista em um dicionário. Com uma lista armazenada em um dicionário a lista pode ser apenas um dos aspectos do objeto que estamos descrevendo.

Exemplo:

```
#Armazena informações sobre uma pizza que está sendo pedida
pizza = {'crust':'thick',
        'toppings':['mushrooms','extra cheese']}

#Resumo do pedido
print("You ordered a " +
      pizza['crust'] +
      '-crust pizza ' +
      "with the following toppings:")
for topping in pizza['toppings']:
    print('\t'+topping)
```

```
You ordered a thick-crust pizza with the following toppings:
    mushrooms
    extra cheese
```

Começamos com um dicionário que armazena informações sobre uma pizza que esta sendo pedida. Uma das **chaves** do dicionário é ‘crust’, e o **valor** associado é a string ‘thick’. A próxima **chave**, ‘toppings’, tem como **valor** uma lista que armazena todos os ingredientes solicitados. Resumimos o pedido antes de preparar a pizza. Para exibir os ingredientes, escrevemos um laço **for**. Para acessar a lista dos ingredientes, usamos a **chave** ‘toppings’, e o Python obtém a lista de ingredientes do dicionário.

Podemos aninhar uma lista em um dicionário sempre que quisermos que mais de um **valor** seja associado a uma única **chave** em um dicionário. No laço **for** do dicionário, usamos outro laço **for** para percorrer a lista.

Exemplo:

```
favorite_languages = {
    'jen':['python','ruby'],
    'sarah':['c'],
    'edward':['ruby','go'],
    'phil':['python','haskell']
}
for name, languages in favorite_languages.items():
    print("\n" + name.title() +
          "'s favorite languages are:")
    for language in languages:
        print("\t" + language.title())
```

Jen's favorite languages are:

Python

Ruby

Sarah's favorite languages are:

C

Edward's favorite languages are:

Ruby

Go

Phil's favorite languages are:

Python

Haskell

Não aninhe listas e dicionários com muitos níveis de profundidade. Se estiver aninhando itens com um nível de profundidade muito maior do que vimos nos exemplos anteriores ou se estiver trabalhando com o código de outra pessoa, e esse código tiver níveis significativos de informações aninhadas, é mais provável que haja uma maneira mais simples de solucionar o problema existente.

### 8.10.3 Um dicionário em um dicionário

Podemos aninhar um dicionário com outro dicionário, mas o código poderá ficar complicado rapidamente se isso for feito.

Exemplo:

```
#Dicionário de dicionários
users = {
    'aeinstein':{
        'first':'albert',
        'last':'einstein',
        'location':'princeton'},
    'mcurie':{
        'first':'marie',
        'last':'curie',
        'location':'paris'}
}

#Extrair informações de um dicionário de dicionários
for username, user_info in users.items():
    print("\nUsername: " + username)
    full_name = user_info['first'] + " " + user_info['last']
    location = user_info['location']
    print("Full name: " + full_name.title())
    print("Location: " + location.title())
```

```
Username: aeinstein
Full name: Albert Einstein
Location: Princeton
```

```
Username: mcurie
Full name: Marie Curie
Location: Paris
```

Ao percorrermos o dicionário `users` com um laço, o Python armazena cada **chave** na variável `username` e o dicionário associado a cada nome de usuário (**valor**) na variável `user_info`. Para acessar as informações contida no dicionário `user_info` (**valor**), usamos os métodos normais de acessar informações de um dicionário, lembrando que ele está contido na variável `user_info`.

```
location = user_info['location']
```

Observe que a estrutura do dicionário de cada usuário é idêntica. Embora o Python não exija, essa estrutura facilita trabalhar com dicionários aninhados. Se o dicionário de cada pessoa tivesse chaves diferentes, o código no laço `for` seria mais complicado.



## 9 Entrada de usuário e laços while

A maioria dos programas é escrita para resolver o problema de um usuário final. Para isso, geralmente precisamos obter algumas informações do usuário. Aprenderemos a aceitar dados de entrada do usuário para que o programa possa então trabalhar com eles. Para tal fim, usaremos a função `input()`.

O laço `while` do Python mantém o programa executando enquanto determinadas condições permanecem verdadeiras.

### 9.1 Entrada de usuário - `input()`

#### 9.1.1 Como a função `input()` trabalha

A função `input()` faz uma pausa em seu programa e espera o usuário fornecer um **texto** (*string*). Depois que o Python recebe a entrada do usuário, esse dado é armazenado em uma variável para que possa ser trabalhado pelo programa, de forma conveniente.

Exemplo:

```
message = input("Tell me soomething, and I will repeat it back to you: ")
print(message)
```

A função `input()` aceita um argumento: O **prompt** - ou as instruções - que queremos que exiba ao usuário para que eles saibam o que devem fazer. Nesse exemplo, quando Python executar a primeira linha, o usuário verá o **prompt** “*Tell me soomething, and I will repeat it back to you:* ”. O programa espera enquanto o usuário fornece sua resposta e continua depois que ele teclar **ENTER**. A resposta é armazenada na variável `message`.

O programa **Sublime Text** não executa programas que pedem uma entrada ao usuário. Você pode usar o **Sublime Text** para escrever programas que solicitem uma entrada, mas será necessário executar esses programas a partir de um terminal.

Exemplo de comando para executar um programa a partir de um terminal:

```
python3 parrot.py
```

### 9.1.2 Escrevendo prompts claros

Sempre que usar a função `input()`, inclua um **prompt** claro, fácil de compreender, que informe o usuário exatamente que tipo de informação ele deve passar. Qualquer frase que diga aos usuários o que eles devem fornecer será apropriada.

Exemplo:

```
name = input("Please enter your name: ")
print("Hello, " + name.title() + "!")
```

Acrescente um espaço no final de seus **prompts** (depois dos dois-pontos) para separar o **prompt** da resposta do usuário e deixar claro em que lugar o usuário deve fornecer seu texto.

Às vezes, você vai querer um **prompt** que seja maior que uma linha. Por exemplo, talvez você queira explicar ao usuário por que está pedindo determinada entrada. Você pode armazenar seu **prompt** em uma variável e passá-la para a função `input()`. Isso permite criar seu **prompt** com várias linhas e escrever uma instrução `input()` clara.

Exemplo:

```
prompt = "If you tell us who you are, we can personalize the messages you see."
prompt += "\nWhat is your name? "
name = input(prompt)
print("Hello, "+name.title()+"!")
```

Esse exemplo mostra uma maneira de criar uma *string* multilinha. A primeira linha armazena a parte inicial da mensagem na variável **prompt**. Na segunda linha, o operador `+=` acrescenta a nova *string* no final da *string* que estava armazenada em **prompt**.

### 9.1.3 Usando `int()` para aceitar entradas numéricas

Se usarmos a função `input()`, o Python interpretará tudo que o usuário fornecer como uma *string*.

Exemplo:

```
age = input("How old are you? ")
age
```

Sabemos que o Python interpretou a entrada como uma *string* porque o número agora está entre aspas, se tentar usar a entrada como um número, obterá um erro.

Podemos resolver esse problema usando a função `int()`, que diz ao Python para tratar a entrada como um valor numérico. A função `int()` converte a representação em *string* de um número em uma representação numérica.

```
age = input("How old are you? ")
age = int(age)
age
```

Quando usar uma entrada numérica para fazer cálculos e comparações, lembre-se de converter o valor da entrada em uma representação numérica antes.

### 9.1.4 Aceitando entradas em Python 2.7

Se você usa Python 2.7, utilize a função `raw_input()` quando pedir uma entrada ao usuário. Essa função interpreta todas as entradas como uma *string*, como faz `input()` em Python 3. Python 2.7 também tem uma função `input()`, mas essa função interpreta a entrada do usuário como código Python e tenta executá-la. No melhor caso, você verá um erro informando que Python não é capaz de compreender a entrada; no pior caso, executará um código que não pretendia executar. Se tiver usando Python 2.7, utilize `raw_input()` no lugar de `input()`.

## 9.2 Laço while

O laço `for` toma uma coleção de itens e executa um bloco de código uma vez para cada item da coleção. Em comparação, o laço `while` executa durante o tempo em que, ou enquanto, uma determinada condição for verdadeira.

### 9.2.1 Laço while em ação

Podemos usar um laço `while` para contar uma série de números. Exemplo:

```
current_number = 1
while current_number <= 5:
    print(current_number)
    current_number += 1
```

1  
2  
3  
4  
5

O laço `while` é configurado para continuar executando enquanto o valor de `current_number` for menor ou igual a 5. O código no laço exibe o valor `current_number` e então é somado 1 a esse valor com `current_number += 1`. (O operador `+=` é um atalho para `current_number = current_number + 1`)

O Python repete o laço enquanto a condição `current_number <= 5` for verdadeira.

Os programas que você usa no dia a dia provavelmente contêm laços `while`. Por exemplo, um jogo precisa de um laço `while` para continuar executando enquanto você quiser jogar, e pode parar de executar assim que você pedir para sair.

### 9.2.2 Deixando usuário decidir quando quer sair

Definimos um valor de saída e então deixamos o programa executando enquanto o usuário não tiver fornecido o valor de saída.

Exemplo:

```
prompt = "\nTell me soomething, and I will repeat it back to you:"
prompt += "\n(Enter 'quit' to end the program.)"
prompt += "\n"

message = ""
while message != 'quit':
    message = input(prompt)
    if message != 'quit': #Não repete o 'quit'
        print(message)
```

Primeiro definimos um **prompt** que informa quais são as duas opções ao usuário: fornecer uma mensagem ou o valor de saída (nesse caso, é ‘quit’). Em seguida, preparamos uma variável **message** para armazenar o valor que o usuário forneceu. Definimos **message** como uma string vazia, “”, de modo que o Python tenha algo para conferir na primeira vez que alcançamos a linha com **while**. Na primeira vez que o programa executar e o Python alcançar a instrução **while**, ele deverá comparar o valor de **message** com ‘quit’, mas o usuário não forneceu nenhuma entrada.

Se o Python não tiver nada para comparar, ele não será capaz de continuar executando o programa. Para resolver esse problema, garantimos que **message** receba algum valor inicial. Embora seja apenas uma *string* vazia, ela fará sentido para o Python e permitirá que a comparação que faz o laço **while** funcionar seja feita. Esse laço **while** executa enquanto o valor de **message** não for ‘quit’.

Desde que o usuário não tenha fornecido a palavra ‘quit’, o **prompt** será exibido novamente e o Python esperará mais entradas. Quando o usuário finalmente digitar ‘quit’, o Python para de executar o laço **while** e o programa termina.

### 9.2.3 Usando uma flag

No exemplo anterior, tínhamos um programa que executava determinada tarefa enquanto uma dada condição era verdadeira. E como ficaria em programas mais complicados em que muitos eventos diferentes poderiam fazer o programa parar de executar?

Se muitos eventos possíveis puderem ocorrer para o programa terminar, tentar testar todas essas condições em uma única instrução **while** torna-se complicado e difícil.

Para um programa que deva executar somente enquanto muitas condições forem verdadeiras, podemos definir uma variável que determina se o programa como um todo deve estar ativo. Essa variável, chamada **flag**, atua como um sinal para o programa. Podemos escrever nossos programas de modo que executem enquanto a **flag** estiver definida como **True** e parem de executar quando qualquer um dos vários eventos definir o valor da **flag** como **False**. Como resultado, nossa instrução **while** geral precisa verificar apenas uma condição: se a **flag**, no momento, é **True**. Então todos nossos demais testes (para ver se um evento que deve definir a **flag** como **False** ocorreu) podem estar bem organizados no restante do programa.

Exemplo:

```
prompt = "\nTell me something, and I will repeat it back to you:"
prompt += "\n(Enter 'quit' to end the program.)"
prompt += "\n"

active = True

message = ""
while active:
    message = input(prompt)
    if message == 'quit':
        active = False
    else:
        print(message)
```

Definimos a variável **active** como **True** para que o programa comece em um estado ativo. Fazer isso simplifica a instrução **while**, pois nenhuma comparação é feita nessa instrução; a lógica é tratada em outras partes do programa. Enquanto a variável **active** permanecer **True**, o laço continuará a executar.

Se o usuário fornecer 'quit', definimos **active** como **False** e o laço **while** é encerrado. Se o usuário fornecer outro dado que não seja 'quit', exibimos essa entrada como uma mensagem. Esse programa gera a mesma saída do exemplo anterior, em que havíamos colocado o teste condicional diretamente na instrução **while**. Porém, agora que temos uma **flag** para indicar se o programa como um todo está em um estado ativo, será mais fácil acrescentar outros testes (por exemplo, instruções **elif**) para eventos que devam fazer **active** se tornar **False**. Isso é útil em programas complicados, como jogos, em que pode haver muitos eventos, e qualquer

um deles poderia fazer o programa parar de executar. Quando um desses eventos fizer a **flag active** se tornar **False**, o laço principal do jogo terminará, uma mensagem de *Game Over* poderia ser exibida e o jogador poderia ter a opção de jogar novamente.

#### 9.2.4 Usando **break** para sair de um laço

Para sair de uma laço **while** de imediato, sem executar qualquer código restante no laço, independente do resultado de qualquer teste condicional, utilize a instrução **break**.  
Exemplo:

```
prompt = "\nPlease enter the name of a city you have visited:"
prompt += "\n(Enter 'quit' when you are finished.)"
prompt += "\n"

while True:
    city = input(prompt)

    if city == 'quit':
        break
    else:
        print("I'd love to go to " +
              city.title() + "!")
```

Um laço que comece com **while True** executará indefinidamente, a menos que alcance uma instrução **break**. O laço desse programa continuará pedindo aos usuários para que entrem com os nomes das cidades em que eles estiveram até que 'quit' seja fornecido. Quando 'quit' for digitado, a instrução **break** é executada, fazendo o Python sair do laço.

Você pode usar a instrução **break** em qualquer laço do Python. Por exemplo, **break** pode ser usado para sair de um laço **for** que esteja percorrendo uma lista ou um dicionário.

### 9.2.5 Usando `continue` em um laço

Em vez de sair totalmente de um laço sem executar o restante de seu código podemos usar a instrução `continue` para retornar ao início, com base no resultado de um teste condicional. Exemplo:

```
current_number = 0
while current_number < 10:
    current_number += 1
    if (current_number % 2) == 0: #Se for par
        continue
    print(current_number)
```

1  
3  
5  
7  
9

No laço conta de 1 a 10, mas apresenta apenas os números ímpares desse intervalo. Se o módulo for 0 (o que significa que `current_number` é divisível por 2), a instrução `continue` diz ao Python para ignorar o restante do laço e voltar ao início. Se o número atual não for divisível por 2, o restante do laço será executado e o Python exibirá o número atual.

### 9.2.6 Evitando loops infinitos

Todo laço `while` precisa de uma maneira de interromper a execução para que não continue executando indefinidamente.

Exemplo:

```
x = 1
while x <= 5 :
    print(x)
    #x += 1
```

Se for omitida a linha `x += 1` por acidente, o laço executará para sempre. Agora o valor de `x` começará em 1, mas jamais será modificado. Como resultado, o teste condicional `x <= 5` será sempre avaliado como `True` e o laço `while` executará indefinidamente, exibindo uma série de 1s.



Todo programador escreve ocasionalmente um loop infinito (ou laço infinito) com `while` por acidente, em especial quando os laços do programa tiverem condições de saída sutis. Se o programa ficar preso em um loop infinito, tecle `CTRL-C` ou simplesmente feche a janela do terminal que está exibindo a saída de seu programa.

Para evitar escrever loops infinitos, teste todos os laços `while` e certifique-se de que eles serão encerrados conforme esperado. Se quiser que seu programa termine quando o usuário fornecer determinado valor de entrada, analise cuidadosamente o modo como seu tratará o valor que deveria fazer o laço parar. Garanta que pelo menos uma parte do programa possa fazer a condição do laço ser `False` ou fazer uma instrução `break` ser alcançada.

Alguns editores, como o Sublime Text, tem uma janela de saída incluída. Isso pode dificultar a interrupção de um loop infinito, e talvez seja necessário fechar o editor para encerrar o laço.

## 9.3 Usando um laço while com listas e dicionários

Para controlar muitos usuários e informações, precisamos usar listas e dicionários com os laço `while`.

Um laço `for` é eficiente para percorrer uma lista, mas você não deve modificar uma lista em um laço `for`, pois o Python terá problemas para manter o controle dos itens da lista. Para modificar uma lista enquanto trabalha com ela, utilize um laço `while`. Usar laços `while` com listas e dicionários permite coletar, armazenar e organizar muitas entradas a fim de analisá-las e apresentá-las posteriormente.

### 9.3.1 Transferindo itens de uma lista para outra

Uma maneira de transferir itens de uma lista para outra lista seria usar um laço `while`, a medida que os dados são trabalhados são transferidos de uma lista para outra.

Exemplo:

```
#Transferindo itens de uma lista para outra, usando while

unconfirmed_users = ["alice","brian","candace"]
confirmed_users = []

while unconfirmed_users: #0 laço continuar enquanto a lista não for vazia
    current_user = unconfirmed_users.pop() #pesca o ultimo item da lista

    print("Verifying user: " + current_user.title())
    confirmed_users.append(current_user) #Adiciona o item na lista
print("\nThe following users have been confirmed:")
for confirmed in confirmed_users:
    print(confirmed.title())
```

Verifying user: Candace

Verifying user: Brian

Verifying user: Alice

The following users have been confirmed:

Candace

Brian

Alice

O laço `while` é executado enquanto a lista `unconfirmed_users` não tiver vazia. Nesse laço, o método `.pop()` remove os usuários não verificados, um de cada vez, do final de `unconfirmed_users`. Nesse caso, como Candace é o último elemento da lista

`unconfirmed_users`, seu nome será o primeiro a ser removido, armazenado em `current_user` e adicionado a lista `confirmed_users`. O próximo é Brian e, depois, Alice.

### 9.3.2 Removendo todas as instâncias de valores específicos de uma lista

Usamos `remove()` para remover um valor específico de uma lista. A função `remove()` era apropriada porque o valor em que estávamos interessados aparecia apenas uma vez na lista. Porém, e se quiséssemos remover da lista todas as instâncias de um valor?

Suponha que tenhamos uma lista de animais de estimação com o valor `'cat'` repetido várias vezes, e desejamos remover todos os `'cat'`.

Exemplo:

```
#Removendo todas as instâncias de valores especificos de uma lista

pets = ["dog","cat","dog","goldfish","cat","rabbit","cat"] #Lista
print(pets)

while 'cat' in pets: #Enquanto 'cat' contido na lista pets faça:
    pets.remove('cat') #Remove o primeiro 'cat' que aparecer, a cada iteração

print(pets) #Nova lista
```

```
['dog', 'cat', 'dog', 'goldfish', 'cat', 'rabbit', 'cat']
['dog', 'dog', 'goldfish', 'rabbit']
```

Começamos com uma lista contendo várias instâncias de `'cat'`. Após exibir a lista, o Python entra no laço `while`, pois encontra o valor `'cat'` na lista pelo menos uma vez. Depois que entrar no laço, o Python remove a primeira instância de `'cat'`, retorna para a linha `while` e então entra novamente no laço quando descobre que `'cat'` ainda existe na lista. Cada instância de `'cat'` é removida até que o valor não esteja mais na lista; nesse momento, o Python sai do laço e exibe a lista novamente.

### 9.3.3 Preenchendo um dicionário com dados de entrada do usuário

Podemos pedir a quantidade de entrada que for necessária a cada passagem por um laço `while`. Armazenamos os dados coletados em um dicionário.

Exemplo:

```
#Preenchendo um dicionário com dados de entrada e saída

#Inicializando um dicionário vazio
responses = {}

#Flag
polling_active = True

while polling_active:
    #Pede o nome da pessoa e a resposta
    name = input("\nWhat's your name? ")
    response = input("Which mountain would you to climb someday? ")

    #Armazenando resposta no dicionário, o nome como chave e response como valor.
    responses[name] = response

    #Critério de saída do laço, ou nova enquete
    repeat = input("Would you like to let another person respond? (yes/no) ")
    if repeat == 'no':
        polling_active = False

#Percorrendo o dicionário
#Enquete concluída, mostra o resultado
print("\n--- Poll Results ---")
for name, response in responses.items():
    print(name.title() + " would like to climb " + response + ".")
```

O programa inicialmente define um dicionário vazio (`responses`) e cria uma `flag` (`polling_active`) para indicar que a enquete esta ativa. Enquanto `polling_active` for `True`, o Python executará o código que está no laço `while`.

Nesse laço é solicitado ao usuário que entre com seu nome e montanha que gostaria de escalar. Essa informação é armazenada no dicionário `responses` (nome é a *chave* e resposta é *valor* relacionado a *chave*), e uma pergunta é feita ao usuário para saber se ele quer que a enquete continue. Se o usuário responder ‘yes’, o programa entrará no laço `while` novamente. Se responder ‘no’, a `flag` `polling_active` será definida como `False`, o laço `while` para de executar e o último bloco de código exibe o resultado da enquete.

## 10 Funções

Funções, que são blocos de código nomeados, concebidos para realizar uma tarefa específica. Quando queremos executar uma tarefa em particular, definida em um função, chamamos o nome da função responsável por ela. Se precisar executar essa tarefa várias vezes durante seu programa, não será necessário digitar todo o código para a mesma tarefa repetidamente, basta chamar a função dedicada ao tratamento dessa tarefa e a chamada dirá ao Python para executar o código da função.

sobre as maneiras de passar informações as funções, escrevemos determinadas funções cuja tarefa principal seja exibir informações e outras funções que visam a processar dados e devolver um valor ou um conjunto de valores. Veremos como armazenar funções em arquivos separados, chamados de *módulos*, para ajudar a organizar os arquivos principais de seu programa.

### 10.1 Definindo uma função

Sintaxe:

```
def nome_funcao (parâmetro_1,...):  
    """docstring"""  
    bloco de programação
```

```
nome_funcao(argumento_1,...)
```

Exemplo:

```
def greet_user(): #Define o nome e parâmetros da função  
    """Exibe um saudação simples.""" #Docstring  
    print("Hello world!") #Bloco de programação  
  
greet_user() #Chama a função
```

Hello world!

Esse exemplo mostra a estrutura mais simples possível para uma função. A primeira linha utiliza a palavra **def** para informar ao Python que estamos definindo uma função. Essa é a definição da função, que informa o nome da função ao Python e, se for aplicável, quais os tipos de informação necessários a função para que ela faça sua tarefa (parâmetros). Os parênteses contêm essa informação. Nesse caso, o nome da função é **greet\_user()**, e ela não precisa de nenhuma informação para executar sua tarefa, portanto os parênteses estão vazios. (Mesmo assim, eles são obrigatórios.) Por fim, a definição termina com dois-pontos.

Qualquer linha indentada após `def greet_user():` faz parte do corpo da função. O texto na segunda linha é um comentário chamado `docstring`, que descreve o que a função faz. As `docstring` são colocadas entre aspas triplas, que o Python procura quando gera a documentação das funções de seus programas.

Quando quiser usar essa função, você deve chamá-la. Uma chamada de função diz ao Python para executar o código da função. Para chamar a função, escreva o nome dela, seguido de qualquer informação necessária entre parênteses (argumentos, se for o caso).

### 10.1.1 Passando informação para uma função

Muitas vezes para que a função faça algo é necessário que especifique um parâmetro, entre os parênteses, da definição da função em `def greet_users()`.

Ao definir um parâmetro, permitimos que a função aceite qualquer valor que você especificar como parâmetro. A função agora espera que um valor seja fornecido para variável parametro sempre que ela for chamada. Ao chamar `greet_user()`, você poderá lhe passar um nome, por exemplo, 'jesse', entre parênteses.

Exemplo:

```
def greet_user(username): #Define o nome e parâmetros da função
    """Exibe um saudação simples.""" #Docstring
    print("Hello " + username.title() + "!") #Bloco de programação

greet_user('jesse') #Chama a função e passa um argumento
```

Hello Jesse!

### 10.1.2 Argumentos e parâmetros

A variável `username` na definição da função `greet_user()` (exemplo anterior) é um exemplo de *parâmetro*, uma informação de que a função precisa para executar sua tarefa. O valor 'jesse' em `greet_user('jesse')` é um exemplo de *argumento*. Um argumento é uma informação passada para uma função em sua chamada. Quando chamamos a função, colocamos entre parênteses o valor com que queremos que a função trabalhe. Nesse caso, o argumento 'jesse' foi passado para a função `greet_user()` e o valor foi armazenado no parâmetro `username`.

As vezes, as pessoas falam de argumentos e parâmetros de modo indistinto. Não fique surpreso se vir as variáveis de uma definição de função serem referenciadas como argumentos, ou as variáveis de uma chamada de função serem chamadas de parâmetros.

## 10.2 Passando argumentos

Pelo fato de ser possível que uma definição de função tenha vários parâmetros, uma chamada de função pode precisar de diversos argumentos. Os argumentos podem ser passados para as funções de várias maneiras. Podemos usar *argumentos posicionais*, que devem estar na mesma ordem em que os parâmetros foram escritos, *argumentos nomeados* (keyword arguments), em que cada argumento é constituído de um nome de variável e de um valor, ou por meio de listas e dicionários de valores.

### 10.2.1 Argumentos posicionais

Quando chamamos uma função, o Python precisa fazer a correspondência entre cada argumento da chamada da função e um parâmetro da definição. A maneira mais simples de fazer isso é contar com a ordem dos argumentos fornecidos. Valores cuja correspondência seja feita dessa maneira são chamados de *argumentos posicionais*.

Exemplo:

```
def describe_pet(animal_type, pet_name):
    """Exibe informações sobre um animal de estimação."""
    print("\nI have a " + animal_type + ".")
    print("My " + animal_type + "'s name is " + pet_name.title() + ".")

describe_pet('hamster', "harry") #Argumento posicional
```

```
I have a hamster.
My hamster's name is Harry.
```

A definição mostra que essa função precisa de um tipo de animal e de seu nome. Quando chamamos `describe_pet()`, devemos fornecer o tipo de animal e um nome, nessa ordem. Por exemplo, na chamada da função, o argumento 'hamster' é armazenada no parâmetro `animal_type` e o argumento 'harry' é armazenado no parâmetro `pet_name`.

### 10.2.2 Várias chamadas de função

Podemos chamar uma função quantas vezes forem necessárias.

Exemplo:

```
def describe_pet(animal_type, pet_name):  
    """Exibe informações sobre um animal de estimação."""  
    print("\nI have a " + animal_type + ".")  
    print("My " + animal_type + "'s name is " + pet_name.title() + ".")  
  
describe_pet('hamster', 'harry') #Argumento posicional  
describe_pet('dog', 'willie') #Várias chamadas de função
```

```
I have a hamster.  
My hamster's name is Harry.
```

```
I have a dog.  
My dog's name is Willie.
```

Nessa segunda chamada da função, passamos os argumentos ‘dog’ e ‘willie’ a `describe_pet()`. Assim como no conjunto anterior de argumentos que usamos, o Python faz a correspondência entre ‘dog’ e o parâmetro `animal_type` e entre ‘willie’ e o parâmetro `pet_name`. Como antes, a função faz sua tarefa, porém, dessa vez, exibe valores para um cachorro chamado Willie. Agora temos um hamster chamado Herry e um cachorro chamado Willie.

Chamar uma função várias vezes é uma maneira eficiente de trabalhar. O código que descreve um animal de estimação é escrito uma só vez na função. Então, sempre que quiser descrever um novo animal de estimação, podemos chamar a função com as informações sobre o animal. Mesmo que o código para descrever um animal de estimação fosse expandido atingindo dez linhas, poderíamos ainda descrever um novo animal de estimação chamando a função novamente com apenas uma linha.

Podemos usar tantos argumentos posicionais quantos forem necessários nas funções. O Python trabalha com os argumentos fornecidos na chamada da função e faz a correspondência de cada um com o parâmetro associado na definição da função.



### 10.2.3 A ordem é importante em argumentos posicionais

Podemos obter resultados inesperados se confundirmos a ordem dos argumentos em uma chamada de função quando argumentos posicionais forem usados.

Exemplo:

```
def describe_pet(animal_type, pet_name):  
    """Exibe informações sobre um animal de estimação."""  
    print("\nI have a " + animal_type + ".")  
    print("My " + animal_type + "'s name is " + pet_name.title() + ".")  
  
describe_pet('harry', 'hamster') #Argumento posicional errado
```

```
I have a harry.  
My harry's name is Hamster.
```

Se obtivermos resultados engraçados, verifique se a ordem dos argumentos em sua chamada de função corresponde à ordem dos parâmetros na definição da função.

### 10.2.4 Argumentos nomeados

Um *argumento nomeado* (keyword argument) é um par nome-valor passado para uma função. Associamos diretamente o nome e o valor no próprio argumento para que não haja confusão quando ele for passado para a função. Argumentos nomeados fazem com que você não precise se preocupar com a ordem correta de seus argumentos na chamada da função e deixam claro o papel de cada valor na chamada.

Exemplo:

```
def describe_pet(animal_type, pet_name):  
    """Exibe informações sobre um animal de estimação."""  
    print("\nI have a " + animal_type + ".")  
    print("My " + animal_type + "'s name is " + pet_name.title() + ".")  
  
describe_pet(animal_type="hamster", pet_name="harry") #Argumentos nomeados
```

```
I have a hamster.  
My hamster's name is Harry.
```

Quando chamamos a função, dizemos explicitamente ao Python a qual parâmetro cada argumento deve corresponder. Quando o Python lê a chamada da função, ele sabe que deve armazenar o argumento ‘hamster’ no parâmetro `animal_type` e o argumento ‘harry’ em `pet_name`.

A ordem dos argumentos nomeados não importa, pois o Python sabe o que é cada valor.

Quando usar argumentos nomeados, lembre-se de usar os nomes exatos dos parâmetros usados na definição da função.

### 10.2.5 Valores default

Ao escrever uma função, podemos definir um valor *default* para cada parâmetro. Se um argumento para um parâmetro for especificado na chamada da função, o Python usará o valor desse argumento. Se não for, o valor *default* do parâmetro será utilizado. Portanto, se um valor *default* for definido para um parâmetro, você poderá excluir o argumento correspondente, que normalmente seria especificado na chamada da função. Usar valores *default* pode simplificar suas chamadas de função e deixar mais claro o modo como suas funções normalmente são utilizadas.

Exemplo:

```
def describe_pet(pet_name, animal_type='dog'): #Definindo default
    """Exibe informações sobre um animal de estimação."""
    print("\nI have a " + animal_type + ".")
    print("My " + animal_type + "'s name is " + pet_name.title() + ".")

describe_pet(pet_name="willie")
```

I have a dog.

My dog's name is Willie.

Mudamos a definição de `describe_pet()` para incluir um valor default igual a ‘dog’ para `animal_type`. A partir de agora, quando a função for chamada sem um `animal_type` especificado, o Python saberá que deve usar o valor ‘dog’ para esse parâmetro.

Observe que a ordem dos parâmetros na definição da função precisou ser alterada. Como o uso do valor default faz com que não seja necessário especificar o tipo de animal como argumento, o único argumento restante na chamada da função é o nome do animal de estimação. O Python continua interpretando esse valor como um argumento posicional, portanto, se a função for chamada somente com o nome do animal de estimação, esse argumento corresponderá ao primeiro parâmetro listado na definição da função. Esse é o motivo pelo qual o primeiro parâmetro deve ser `pet_name`.

Quando um argumento explícito para `animal_type` for especificado, o Python ignorará o valor default do parâmetro.

Ao usar valores default, qualquer parâmetro com um valor desse tipo deverá ser listado após todos os parâmetros que não tenham valores default. Isso permite que o Python continue a interpretar os argumentos posicionais corretamente.

### 10.2.6 Chamadas de função equivalente

Como os argumentos posicionais, os argumentos nomeados e os valores default podem ser usados em conjunto, e com frequência você terá várias maneiras equivalentes de chamar uma função.

```
def describe_pet(pet_name, animal_type='dog'):
```

Com essa definição, um argumento sempre deverá ser fornecido para `pet_name` e esse valor pode ser especificado por meio do formato posicional ou nomeado.

Todas as chamadas a seguir serão adequadas a essa função:

```
#Um cachorro chamado willie
describe_pet('willie')
describe_pet(pet_name='willie')

#Um hamster chamado harry
describe_pet('harry', 'hamster')
describe_pet(pet_name='harry', animal_type='hamster')
describe_pet(animal_type='hamster', pet_name='harry')
```

Cada uma dessas chamadas de função produzirá a mesma saída.

O estilo de chamada que você usar relamente não importa. Desde que suas chamadas de função gerem a saída desejada, basta usar o estilo que achar mais fácil de entender.

### 10.2.7 Evitando erros em argumentos

Quando começar a usar funções, não se surpreenda se você se deparar com erros sobre argumentos sem correspondência. Argumentos sem correspondência ocorrem quando fornecemos menos ou mais argumentos necessários à função para que ela realize sua tarefa.

## 10.3 Valores de retorno

Uma função nem sempre precisa exibir sua saída diretamente. Em vez disso, ela pode processar alguns dados e então devolver um valor ou um conjunto de valores. O valor devolvido pela função é chamado de *valor de retorno*. A instrução `return` toma um valor que está em uma função e o envia de volta a linha que a chamou. Valores de retorno permitem passar boa parte do trabalho pesado de um programa para funções, o que pode simplificar o corpo do programa.

### 10.3.1 Devolvendo um valor simples

Exemplo:

```
def get_formatted_name(first_name, last_name):
    """Devolve um nome completo formatado de modo elegante."""
    full_name = first_name + " " + last_name
    return full_name.title() #Retorna valor da função

musician = get_formatted_name('jimi', 'hendrix')
print(musician)
```

Jimi Hendrix

A definição `get_formatted_name()` aceita um primeiro nome e um sobrenome como parâmetros. A função combina esses dois nomes, acrescenta um espaço entre eles e armazena o resultado na variável `full_name`. O valor `full_name` é convertido para que tenha letras iniciais maiúsculas e é devolvido para a linha que fez a chamada.

Quando chamamos uma função que devolve um valor, precisamos fornecer uma variável em que o valor de retorno possa ser armazenada. Nesse caso, o valor devolvido é armazenado na variável `musician`.

### 10.3.2 Deixando um argumento opcional

As vezes faz sentido criar um argumento opcional para que as pessoas que usarem a função possam optar por fornecer informações extras somente se quiserem. Valores default podem ser usados para deixar um argumento opcional.

Exemplo:

```
def get_formatted_name(first_name, last_name, middle_name=''): #add parâmetro opcional
    """Devolve um nome completo formatado de modo elegante."""
    if middle_name: #middle_name vazio é false (else), e com algo é true (if)
        full_name = first_name + " " + middle_name + " " + last_name
    else:
        full_name = first_name + " " + last_name
    return full_name.title() #Retorna valor da função

musician = get_formatted_name('john', 'hooker', 'lee')
print(musician)
```

John Lee Hooker

Os nomes do meio nem sempre são necessários. Para deixar o nome do meio opcional, podemos associar um valor default vazio ao argumento `middle_name` e ignorá-lo, a menos que o usuário forneça um valor. Para que `get_formatted_name()` funcione sem um nome do meio, definimos o valor default de `middle_name` como uma string vazia e o passamos para o final da lista de parâmetros.

Nesse exemplo, o nome é criado a partir de três partes possíveis. Como o primeiro nome e o sobrenome sempre existem, esses parâmetros são listados antes na definição da função. O nome do meio é opcional, portanto é listado por último na definição, e o seu valor default é uma string vazia.

No corpo da função verificamos se o nome do meio foi especificado. O Python interpreta strings não vazias como `True`, portanto `if middle_name` será avaliado como `True` se o argumento para o nome do meio estiver na chamada da função. Se um nome do meio for especificado, o primeiro nome, o nome do meio, e o sobrenome serão combinados para compor um nome completo. Esse nome é então alterado para que as iniciais sejam maiúsculas e é devolvido para linha que chamou a função: ele será armazenado em uma variável `musician` e exibido. Se o nome do meio não for especificado, a string vazia falhará no teste `if` e o bloco `else` será executado. O nome completo será composto apenas do primeiro nome e o sobrenome, e o nome formatado é devolvido para a linha que fez a chamada: ele será armazenado em `musician` e exibido.

Valores opcionais permitem que as funções tratem uma grande variedade de casos de uso, ao mesmo tempo que simplifica ao máximo as chamadas de função.

### 10.3.3 Devolvendo um dicionário

Uma função pode devolver qualquer tipo de valor necessário, incluindo estruturas de dados mais complexas como listas e dicionários.

Exemplo:

```
def build_person(first_name, last_name, age=''):
    """Devolve um dicionário com informações sobre uma pessoa."""
    person = {'first': first_name, 'last': last_name}
    if age: #Se age não vazio, então True, logo adiciona ao dicionário
        person['age'] = age
    return person

musician = build_person('jimi', 'hendrix', age=27)
print(musician)
```

```
{'first': 'jimi', 'last': 'hendrix', 'age': 27}
```

A função `build_person()` aceita um primeiro nome e um sobrenome e então reúne esses valores num dicionário. O valor `first_name` é armazenado com a chave `first` e o valor de `last_name` é armazenado com a chave `last`. O valor de retorno com duas informações textuais originais agora armazenadas em um dicionário.

Essa função aceita informações textuais simples e as coloca em uma estrutura de dados mais significativa, que permite trabalhar com as informações além de simplesmente exibi-las.

É adicionado um novo parâmetro opcional `age` a definição de função e atribuído um valor default vazio ao parâmetro. Se a chamada da função incluir um valor para esse parâmetro, ele será armazenado no dicionário. Essa função sempre armazena o nome de uma pessoa, mas também pode ser modificada para guardar outras informações que você quiser sobre ela.

### 10.3.4 Usando uma função com um laço while

Podemos usar funções com todas as estruturas Python que conhecemos até agora. Por exemplo, vamos usar a função `get_formatted_name()` com um laço `while` para saudar os usuários de modo mais formal.

```
def get_formatted_name(first_name, last_name):
    """Devolve um nome completo formatado de modo elegante."""
    full_name = first_name + " " + last_name
    return full_name.title()

while True:
    print("\nPlease tell me your name? ")
    print("(Enter 'q' at any time to quit)")
    f_name = input("First name: ")
    if f_name == "q":
        break
    l_name = input("Last name: ")
    if l_name == "q":
        break
    formatted_name = get_formatted_name(f_name, l_name)
    print("\nHello, " + formatted_name + "!")
```

Adicionamos uma mensagem que informa como o usuário pode sair e então encerramos o laço se o usuário fornecer o valor de saída em qualquer um dos **prompts**. Agora o programa continuará saudando as pessoas até que alguém forneça ‘q’ em algum dos nomes.

## 10.4 Passando uma lista para uma função

Com frequência, você achará útil passar uma lista para uma função, seja uma lista de nomes, de números ou de objetos mais complexos, como dicionários. Se passarmos uma lista a uma função, ela terá acesso direto ao conteúdo dessa lista.

Exemplo:

```
def greet_users(names):
    """Exibe uma saudação simples a cada usuário da lista."""
    for name in names:
        print("Hello, " + name.title() + "!")

usernames = ['hannah', 'ty', 'margot']
greet_users(usernames)
```

```
Hello, Hannah!
Hello, Ty!
Hello, Margot!
```

Definimos `greet_users()` para que espere uma lista de nomes, que é armazenada no parâmetro `names`. A função percorre a lista recebida com um laço e exibe uma saudação para cada usuário. Definimos uma lista de usuários e então passamos a lista `usernames` para `greet_users()` em nossa chamada de função.

### 10.4.1 Modificando uma lista em uma função

Quando passamos uma lista a uma função, ela pode ser modificada. Qualquer alteração feita na lista no corpo da função é permanente, permitindo trabalhar de modo eficiente, mesmo quando lidamos com grandes quantidades de dados.(Ver **escopo de variável**, sub-tópico).



Exemplo de programa sem funções, trabalhando com listas:

```
#Sem função, trabalhando com listas

#Começa com alguns designs que devem ser impressos.
unprinted_designs = ['iphone case','robot pendant','dodecahedron']
completed_models = []

#Simula a impressão de cada design, até que não haja mais nenhum
#Transfere cada design para completed_models após a impressão
while unprinted_designs:
    current_design = unprinted_designs.pop()

    #Simula a criação de uma impressão 3D a partir do design
    print("Printing model: " + current_design)
    completed_models.append(current_design)

#Exibe todos os modelos finalizados
print("\nThe following models have been printed:")
for complet_model in completed_models:
    print(complet_model)
```

```
Printing model: dodecahedron
Printing model: robot pendant
Printing model: iphone case
```

```
The following models have been printed:
dodecahedron
robot pendant
iphone case
```

Exemplo de funções trabalhando com listas:

```
def print_models(unprinted_designs, completed_models):
    """
    Simula a impressão de cada design, até que não haja mais nenhum.
    transfere cada design para completed_models após a impressão.
    """
    while unprinted_designs: #Enquanto a lista não for vazia o loop continua
        current_design = unprinted_designs.pop()

        #Simula a criação de uma impressão 3D a partir do design
        print("Printing model: " + current_design)
        completed_models.append(current_design)

def show_completed_models(completed_models):
    """Exibe todos os modelos finalizados"""
    print("\nThe following models have been printed:")
    for complet_model in completed_models: #Percorre a lista
        print(complet_model)

#Alguns designs que devem ser impressos.
unprinted_designs = ['iphone case', 'robot pendant', 'dodecahedron']
completed_models = []

print_models(unprinted_designs, completed_models)
show_completed_models(completed_models)
```

```
Printing model: dodecahedron
Printing model: robot pendant
Printing model: iphone case
```

```
The following models have been printed:
dodecahedron
robot pendant
iphone case
```

Definimos a função `print_models()` com dois parâmetros: uma lista de designs a serem impressos e uma lista de modelos concluídos. Dadas essas duas listas, a função simula a impressão de cada design esvaziando a lista de designs não impressos e preenchendo a lista de designs completos. Também definimos a função `show_completed_models()` com um parâmetro: a lista de modelos finalizados. Dada essa lista, `show_completed_models()` exibe o nome de cada modelo impresso.

Esse exemplo também mostra a ideia de que toda função deve ter uma tarefa específica. A primeira função imprime cada design, enquanto a segunda mostra os modelos concluídos. Isso é mais vantajoso que usar uma única função para executar as duas tarefas. Se você estiver escrevendo uma função e perceber que ela está fazendo muitas tarefas diferentes, experimente dividir o código em duas funções. Lembre-se de que você sempre pode chamar uma função a partir de outras funções, o que pode ser conveniente quando dividimos uma tarefa complexa em uma série de passos.

#### 10.4.1.1 Variável

Uma variável é um rótulo ou um nome dado a um determinado local na memória. Esse local contém o valor que você deseja que o programa memorize, para uso posterior. O que é ótimo em Python é que você não precisa declarar explicitamente qual é o tipo de variável que deseja definir.

O Python tem algumas regras que você deve seguir ao criar uma variável:

1. Ele só pode conter letras (maiúsculas ou minúsculas), números ou o caractere de sublinhado “\_”.
2. Ele pode não começar com um número.
3. Pode não ser uma palavra-chave (você aprenderá sobre elas mais adiante).

#### 10.4.1.2 Escopo de variável

É o limite das variáveis em um programa - seu “escopo”. Os quatro escopos diferentes são: **local**, **envolvente**, **global** e **incorporado**.

1. Local:  
Sempre que você definir uma variável em uma função, seu escopo estará somente dentro da função. Ele pode ser acessado do ponto em que é definido até o final da função e existe enquanto a função estiver sendo executada. Isso significa que seu valor não pode ser alterado ou mesmo acessado de fora da função.
2. Global:  
Esse talvez seja o escopo mais fácil de entender. Sempre que uma variável é definida fora de qualquer função, ela se torna uma variável global, e seu escopo é qualquer lugar dentro do programa. Isso significa que ele pode ser usado por qualquer função.

Também podemos associar na variável um parâmetro que muda a propriedade da variável.

1. **global** - torna a variável global:  
`global nome_variável`
2. **local** - torna a variável local:  
`local nome_variável`

### 10.4.2 Evitando que uma função modifique uma lista

As vezes você vai querer evitar que uma função modifique uma lista. Por exemplo, suponha que você comece com uma lista de designs não impressos e escreva uma função que transfira esses designs para uma lista de modelos terminados, como no exemplo anterior. Talvez você decida que, apesar de ter imprimido todos os designs, vai querer manter a lista original de designs não impressos em seus registros. Porém, como você transferiu todos os nomes de designs de `unprinted_designs`, a lista agora esta vazia, e essa é a única versão da lista que você tem; a lista original se perdeu. Nesse caso, podemos tratar esse problema passando uma cópia da lista para a função, e não a lista original. Qualquer alteração que a função fizer na lista afetará apenas a cópia, deixando a lista original intacta.

Enviando uma cópia de uma lista para uma função:

```
nome_da_função(nome_lista[:])
```

A notação de fatia `[:]` cria uma cópia da lista para ser enviada à função.

```
print_models(unprinted_designs[:], completed_models)
```

A função `print_models()` pode fazer seu trabalho, pois ela continua recebendo os nomes de todos os designs não impressos. Porém, dessa vez, ela usa uma cópia da lista original de designs não impressos, e não a lista `unprinted_designs` propriamente dita. A lista `completed_models` será preenchida com os nomes dos modelos impressos, como antes, mas a lista original de designs não impressos não será afetada pela função.

Apesa de poder preservar o conteúdo de uma lista passando uma cópia dela para suas funções, você deve passar a lista original para as funções, a menos que tenha um motivo específico para passar uma cópia. Para uma função, é mais eficiente trabalhar com uma lista existente a fim de evitar o uso de **tempo** e de **memória** necessários para criar uma cópia separada, em especial quando trabalhamos com listas grandes.

## 10.5 Passando um número arbitrário de argumentos

As vezes não saberá com antecedência quantos argumentos uma função deve aceitar. Felizmente, o Python permite que uma função receba um número arbitrário de argumentos da instrução de chamada.

Exemplo:

```
def make_pizza(*toppings): #Cria uma tupla para receber número aleatório de argumentos
    """Apresenta a pizza que estamos prestes a preparar."""
    print("\nMaking a pizza with the following toppings:")
    for topping in toppings:
        print(topping)

make_pizza('peperoni')
make_pizza('mushrooms','green peppers','extra cheese')
```

```
Making a pizza with the following toppings:
peperoni
```

```
Making a pizza with the following toppings:
mushrooms
green peppers
extra cheese
```

No exemplo tem um parâmetro `*toppings`, mas esse parâmetro agrupa tantos argumentos quantos forem fornecidos na linha de chamada.

O asterisco no nome do parâmetro `*toppings` diz ao Python para criar uma **tupla vazia** chamada `toppings` e reunir os valores recebidos nessa tupla. A instrução `print` no corpo da função gera uma saída que mostra que o Python é capaz de tratar uma chamada de função com um valor e outra chamada com três valores. As chamadas são tratadas de modo semelhante. Observe que o Python agrupa os argumentos em uma tupla, mesmo que a função receba apenas um valor.

Essa sintaxe funciona, não importa quantos argumentos a função receba.

Tuplas:

Tuplas são listas em que os itens não são criadas para mudar (listas imutáveis).

Uma tupla se parece com uma lista, exceto por usar parênteses no lugar de colchetes.

Sintaxe:

```
tuplas = (valor_1,valor_2,valor_3,...)
```

### 10.5.1 Misturando argumentos posicionais e arbitrários

Se quiser que uma função aceite vários tipos de argumentos, o parâmetro que aceita um número arbitrário de argumentos deve ser colocado por último na definição da função. O Python faz a correspondência de argumentos posicionais e nomeados antes, e depois agrupa qualquer argumento remanescente no último parâmetro.

Exemplo:

```
def make_pizza(size,*toppings): #Um argumento posicional e um arbitrário
    #Argumento arbitrário sempre no final
    """Apresenta a pizza que estamos prestes a preparar."""
    print("\nMaking a " + str(size) +
          "-inch pizza with the following toppings:")
    for topping in toppings:
        print(topping)

make_pizza(16,'peperoni') #Chamada com 1 argumento
make_pizza(12,'mushrooms','green peppers','extra cheese')
#Chamada 1 argumento posicional e 3 argumentos arbitrários
```

Making a 16-inch pizza with the following toppings:  
peperoni

Making a 12-inch pizza with the following toppings:  
mushrooms  
green peppers  
extra cheese

Na definição da função, o Python armazena o primeiro valor recebido no parâmetro `size`. Todos os demais valores que vierem depois são armazenados na tupla `toppings`.

### 10.5.2 Usando argumentos nomeados arbitrários

As vezes você vai querer aceitar um número arbitrário de argumentos, mas não saberá com antecedência qual tipo de informação será passada para a função. Nesse caso, podemos escrever funções que aceitam tantos pares **chave-valor** quantos forem fornecidos pela instrução que faz a chamada. Agora ao invés de trabalharmos com **listas** em argumentos arbitrários (argumentos posicionais e arbitrários), trabalhamos com **dicionários** (argumentos nomeados e arbitrários).

Um exemplo envolve criar perfis de usuários: você sabe que obterá informações sobre um usuário, mas não tem certeza quanto ao tipo de informação que receberá. a função `build_profile()` no próximo exemplo sempre aceita um primeiro nome e um sobrenome, mas aceita também um número **arbitrário de argumentos nomeados**.

Exemplo:

```
def build_profile(first, last, **user_info):
    """Constrói um dicionário contendo tudo que sabemos sobre o usuário."""
    profile = {}
    profile['first_name'] = first
    profile['last_name'] = last
    for key, value in user_info.items(): #percorre o dicionário parâmetro
        profile[key] = value #Add keys e value do parâmetro no dicionário criado da função
    return profile #Retorna o dicionário criado

user_profile = build_profile('albert', 'einstein',
                             location = 'princeton',
                             field = 'physics')

print(user_profile)
```

```
{'first_name': 'albert', 'last_name': 'einstein', 'location': 'princeton', 'field': 'physics'}
```

A definição de `build_profile()` espera um primeiro nome e um sobrenome e permite que o usuário passe tantos pares **nome-valor** quanto ele quiser. Os asteriscos duplos (`**`) antes do parâmetro `**user_info` fazem o Python criar um dicionário vazio chamado `user_info` e colocar quaisquer **nome-valor** recebidos nesse dicionário. Nessa função, podemos acessar os pares **nome-valor** em `user_info` como faríamos com qualquer dicionário.

No corpo de `build_profile()`, criamos um dicionário vazio chamado `profile` para armazenar o perfil do usuário. Primeiro adicionamos o primeiro nome e o sobre nome nesse dicionário porque sempre receberemos essas duas informações do usuário. Em seguida, percorremos os pares **chave-valor** adicionais do dicionário `user_info` e adicionamos cada par ao dicionário `profile`. Por fim, devolvemos o dicionário `profile` a linha que chamou a função.

O dicionário devolvido contém o primeiro nome e o sobrenome do usuário e, nesse caso, a localidade e o campo de estudo também. A função será apropriada, não importa quantos pares **chave-valor** adicionais sejam fornecidos na chamada da função.

## 10.6 Armazenando suas funções em módulos

Uma vantagem das funções é a maneira como elas separam blocos de código de seu programa principal. Ao usar nomes descritivos para suas funções, será bem mais fácil entender o seu programa principal. Você pode dar um passo além armazenando suas funções em um arquivo separado chamado **módulo** e, então, *importar* esse módulo em seu programa principal. Uma instrução `import` diz ao Python para deixar o código de um módulo disponível no arquivo de programa em execução no momento.

Armazenar suas funções em um arquivo separado permite ocultar os detalhes do código de seu programa e se concentrar na lógica de nível mais alto. Também permite reutilizar funções em muitos programas diferentes. Quando armazenamos funções em arquivos separados, podemos compartilhar esses arquivos com outros programadores sem a necessidade de compartilhar o programa todo. Saber como importar funções também possibilita usar bibliotecas de funções que outros programadores escreveram.

### 10.6.1 Importando um módulo completo

Para começar a importar funções, inicialmente precisamos criar um módulo. Um módulo é um arquivo terminado em `.py` que contém o código que queremos importar para o nosso programa. Exemplo:

```
#Criando módulo = um função para importação
def make_pizza(size,*toppings): #parâmetros, um posicional e um arbitrario (tupla)
    """Apresenta a pizza que estamos prestes a preparar."""
    print("\nMaking a " + str(size) +
          "-inch pizza with the following toppings:")
    for topping in toppings:
        print("- " + topping)
```

Agora criamos um arquivo separado chamado `making_pizza.py` no mesmo diretório em que esta `pizza.py`. Este arquivo importa o módulo que acabamos de criar e, em seguida, faz duas chamadas para a função `make_pizza()`.

```
#Importando módulo
import pizza

#Usando função do módulo
#Módulo.função()
pizza.make_pizza(16, 'pepperoni')
pizza.make_pizza(12, 'mushrooms','green peppers','extra cheese')
```



Quando o Python lê esse arquivo, a linha `import pizza` lhe diz para abrir o arquivo `pizza.py` e copiar todas as funções dele para esse programa. Você não vê realmente o código sendo copiado entre os arquivos porque o Python faz isso internamente, a medida que o programa executa. Tudo que você precisa saber é que qualquer função definida em `pizza.py` (arquivo do módulo) agora estará disponível em `making_pizza.py` (arquivo que importa o módulo).

Para chamar uma função que está em um módulo importado, forneça o nome do módulo, que é `pizza` nesse caso, seguido do nome da função, `make_pizza()`, separados por um ponto. Esse código gera a mesma saída que o programa original, que não importava um módulo.

Essa primeira abordagem à importação, em que simplesmente escrevemos `import` seguido do nome do módulo, deixa todas as funções do módulo disponíveis ao seu programa. Se você usar esse tipo de instrução `import` para importar um módulo completo chamado `nome_do_módulo.py`, todas as funções do módulo estarão disponíveis por meio dessa sintaxe a seguir:

```
nome_do_módulo.nome_da_função()
```

### 10.6.2 Importando funções específicas

Podemos também importar uma função específica de um módulo. Eis a sintaxe geral para essa abordagem:

```
from nome_do_módulo import nome_da_função
```

Você pode importar quantas funções quiser de um módulo separando o nome de cada função com uma vírgula:

```
from nome_do_módulo import função_0, função_1, função_2
```

Com essa sintaxe não precisamos usar a notação de ponto ao chamar uma função do módulo. Por exemplo, quando importamos explicitamente a função `make_pizza()` na instrução `import`, podemos chamá-la pelo nome quando ela for utilizada.

```
#Importando função do módulo explicitamente
from pizza import make_pizza
```

```
#Usando função do módulo
#Quando importamos o módulo e explicitamos a função, podemos chamar a função diretamente
#Sem usar: nome_modulo.nome_função()
make_pizza(16, 'pepperoni')
make_pizza(12, 'mushrooms', 'green peppers', 'extra cheese')
```

### 10.6.3 Usando a palavra reservada `as` para atribuir um alias a uma função

Se o nome de uma função que você importar entrar em conflito com um nome existente em seu programa ou se o nome da função for longo, podemos usar um *alias* único e conciso, que é um nome alternativo, semelhante a um apelido para a função. Dê esse apelido especial a função quando importá-la.

Vamos atribuir um alias `mp()` para a função `make_pizza()` importando `make_pizza` *as* `mp`. A palavra reservada `as` renomeia uma função usando o alias que você fornecer.

Exemplo:

```
#Importando função do módulo explicitamente
#Dando um alias que substitui o nome da função
from pizza import make_pizza as mp

#Usando função do módulo
#Quando importamos o módulo e explicitamos a função, podemos chamar a função diretamente
#Sem explicitar: nome_modulo.nome_função()
mp(16, 'pepperoni')
mp(12, 'mushrooms','green peppers','extra cheese')
```

A instrução `import` no exemplo renomeia a função `make_pizza()` para `mp()` nesse programa. Sempre que quiser chamar `make_pizza()`, você pode simplesmente escrever `mp()` em seu lugar, e o Python executará o código de `make_pizza()`, ao mesmo tempo que evitará confusão com outra função `make_pizza()` que você possa ter escrito nesse arquivo de programa.

A sintaxe geral que fornece um alias é:

```
from nome_do_módulo import nome_da_função as nf
```

#### 10.6.4 Usando a palavra reservada `as` para atribuir um alias a uma módulo

Também podemos fornecer um alias para um nome de módulo. Dar um alias conciso a um módulo, por exemplo, `p` para `pizza`, permite chamar mais rapidamente as funções do módulo. Chamar `p.make_pizza()` é mais compacto que chamar `pizza.make_pizza()`.

Exemplo:

```
#Importando um módulo
#Dando um alias que substitui o nome do módulo
import pizza as p

#Usando alias do modulo e uma função do módulo
#Usando a módulo: alias_do_modulo.nome_função()
p.make_pizza(16, 'pepperoni')
p.make_pizza(12, 'mushrooms','green peppers','extra cheese')
```

O módulo `pizza` recebe o alias `p` na instrução `import`, mas todas as funções do módulo preservam seus nomes originais. Chamar as funções escrevendo `p.make_pizza()` não só é mais compacto que escrever `pizza.make_pizza()` como também desvia sua atenção do nome do módulo e permite dar enfoque aos nomes descritivos de suas funções. Esses nomes de função, que claramente informam o que cada função faz, são mais importantes para a legibilidade de seu código que usar o nome completo do módulo.

A sintaxe geral para essa abordagem é:

```
import nome_do_módulo as nm
```

### 10.6.5 Importando todas as funções de um módulo

Podemos dizer ao Python para importar todas as funções de um módulo usando o operador asterisco (\*).

Exemplo:

```
#Importando todas as funções de um módulo
from pizza import *

#Quando importamos o módulo e explicitamos todas as função,
#podemos chamar a função diretamente
make_pizza(16, 'pepperoni')
make_pizza(12, 'mushrooms','green peppers','extra cheese')
```

O asterisco na instrução `import` diz ao Python para copiar todas as funções do módulo `pizza` para esse arquivo do programa. Como todas as funções são importadas, podemos chamar qualquer função pelo nome, sem usar a notação ponto. No entanto, é melhor não usar essa abordagem quando trabalhar com módulos maiores, que não foram escritos por você: se o módulo tiver um nome de função que seja igual a um nome existente em seu projeto, você poderá ter alguns resultados inesperados. O Python poderá ver várias funções ou variáveis com o mesmo nome e, em vez de importar todas as funções separadamente, ele as sobrescreverá.

A melhor abordagem é importar a função ou as funções que você quiser ou importar o módulo todo e usar a notação de ponto. Isso resulta em um código claro, mais fácil de ler e de entender. Incluí esta seção para que você possa reconhecer instruções `import` como esta quando as vir no código de outras pessoas.

Sintaxe:

```
from nome_do_módulo import *
```

## 11 Classes

Na programação orientada a objetos, escrevemos *classes* que representam entidades e situações do mundo real, e criamos *objetos* com base nessas classes. Quando escrevemos uma classe, definimos o comportamento geral que toda uma categoria de objetos pode ter.

Quando criamos objetos individuais a partir da classe, cada objeto será automaticamente equipado com o comportamento geral. Então você poderá dar a cada objeto as características únicas que desejar.

Criar um objeto a partir de uma classe é uma operação conhecida como *instanciação*, e trabalhamos com instâncias de uma classe. Escrevemos classes e criamos instâncias dessas classes. Especificamos o tipo de informação que pode ser armazenada nas instâncias e definimos ações que podem ser executadas nessas instâncias. Também escreveremos classes que estendem a funcionalidade de classes existentes, de modo que classes semelhantes possam compartilhar códigos de forma eficiente. Armazenaremos nossas classes em módulos e importaremos classes escritas por outros programadores para nosso próprios arquivos de programa.

### 11.1 Criando e usando classes

Podemos modelar de tudo usando classes. Vamos começar escrevendo o exemplo de uma classe simples, `Dog`, que representa um cachorro - não um cachorro em particular, mas qualquer cachorro. O que sabemos sobre a maioria dos cachorros de estimação? Todos eles tem um nome e uma idade. Também sabemos que a maioria deles senta e rola. Essas duas informações (nome e idade) e esses dois comportamentos (senta e rola) farão parte da nossa classe `Dog`, pois são comuns a maioria dos cachorros.

Essa classe dirá ao Python como criar um objeto que represente um cachorro. Depois que nossa classe estiver escrita, ela será usada para criar instâncias individuais, em que cada uma representará um cachorro específico.

### 11.1.1 Criando uma classe

Cada instância criada a partir da classe `Dog` armazenará um nome (`name`) e uma idade (`age`), e daremos a cada cachorro a capacidade de sentar (`sit()`) e de rolar (`roll_over()`).

Exemplo:

```
#Cria a classe Dog
#Nome da classe em maiusculo por ser uma classe
class Dog():
    """Uma tentativa simples de modelar um cachorro."""

    #Atributos
    def __init__(self, name, age):
        """Inicializando os atributos name e age."""
        self.name = name
        self.age = age

    #Metodos
    def sit(self):
        """Simula um cachorro sentando em resposta a um comando."""
        print(self.name.title() + " is now sitting.")

    def roll_over(self):
        """Simula um cachorro rolando em resposta a um comando."""
        print(self.name.title() + " rolled over!")
```

Definimos uma classe chamada `Dog`. Por convenção, nomes com a primeira letra maiúscula referem-se a classes em Python. Os parênteses na definição da classe estão vazios porque estamos criando essa classe do zero. Também escrevemos um *docstring* que descreve o que essa classe faz.

- Método `__init__()`

Uma função que faz parte de uma classe é um método. Tudo que aprendemos sobre funções também se aplica aos métodos. A única diferença prática, por enquanto, é o modo como chamamos os métodos. O método `__init__()` é um método especial que no Python executa automaticamente sempre que criamos uma nova instância baseada na classe.

Esse método tem dois *underscores* no início e dois no final - uma convenção que ajuda a evitar que os nomes default de métodos Python entrem em conflito com nomes de métodos criados por você.

No exemplo definimos o método `__init__()` para que tenha três parâmetros: `self`, `name` e `age`. O parâmetro `self` é obrigatório na definição do método e deve estar antes dos

demais parâmetros. Deve estar incluído na definição, pois, quando o Python chama esse método `__init__()` depois (para criar uma instância de `Dog`), a chamada do método passará o argumento `self` automaticamente. Toda chamada de método associada a uma classe passa `self`, que é uma referência a própria instância, de modo automático. O parâmetro `self` dá acesso aos atributos e métodos da classe a instância individual. Quando criamos uma instância de `Dog`, o Python chamará o método `__init__()` da classe `Dog`. Passaremos um nome e uma idade como argumentos para `Dog()`, `self` é passado automaticamente, portanto não é preciso especificá-lo. Sempre que quisermos criar uma instância da classe `Dog` forneceremos valores apenas para os dois últimos parâmetros, que são `name` e `age`.

As duas variáveis definidas tem o prefixo `self`. Qualquer variável prefixada com `self` esta disponível a todos os métodos da classe; além disso, podemos acessar essa variável por meio de qualquer instância criada a partir da classe. `self.name = name` usa o valor armazenado no parâmetro `name` e o armazena na variável `name`, que é então associada a instância criada. O mesmo processo ocorre com `self.age = age`. Variáveis como essas, acessíveis por meio de instâncias, são chamadas de *atributos*.

A classe `Dog` tem dois outros dois métodos definidos: `sit()` e `roll_over()`. Como esses dois métodos não precisam de informações adicionais como um nome ou uma idade, simplesmente os definimos com um parâmetro `self`. As instâncias que criarmos posteriormente terão acesso a esses dois métodos. Em outras palavras, elas terão a capacidade de sentar e rolar. Por enquanto, `sit()` e `roll_over()` não fazem muito. Apenas exibem uma mensagem dizendo que o cachorro esta sentando ou rolando. No entanto, o conceito pode ser estendido para situações realistas se essa classe fizesse parte de um jogo de computador de verdade, esse método conteria código para fazer a animação de um cachorro sentando e rolando. Se essa classe tivesse sido escrita para controlar um robô, esses métodos direcionariam os movimentos para fazer um cachorro-robô sentar e rolar.

- Criando classe no Python 2.7

Quando criar uma classe no Python 2.7, será necessário fazer uma pequena mudança. Inclua o termo `object` entre parênteses quando criá-la:

```
class nomeClasse(object):
```

Exemplo:

```
class Dog(object):
```

Observação:

Instanciar um objeto, em Python, significa criar uma instância de uma classe. Quando você cria uma instância de uma classe, você instancia o objeto. No Python, o processo de instanciar objetos envolve criar e inicializar objetos.

Para instanciar uma classe Python, você precisa usar o método construtor, que é o método `__init__()`. O método construtor inicializa os atributos ou propriedades de um objeto.



### 11.1.2 Criando uma instância a partir de uma classe

Pense em uma classe como um conjunto de instruções para criar uma instância.

Exemplo:

```
#Cria a classe Dog
#Nome da classe em maiusculo por ser uma classe
class Dog():
    """Uma tentativa simples de modelar um cachorro."""

    #Atributos
    def __init__(self, name, age):
        """Inicializando os atributos name e age."""
        self.name = name
        self.age = age

    #Metodos
    def sit(self):
        """Simula um cachorro sentando em resposta a um comando."""
        print(self.name.title() + " is now sitting.")

    def roll_over(self):
        """Simula um cachorro rolando em resposta a um comando."""
        print(self.name.title() + " rolled over!")

my_dog = Dog('willie',6) #Criando uma instância a partir de uma classe

#Acessando atributos
print("My dog's name is " + my_dog.name.title() + ".")
print("My dog is " + str(my_dog.age) + " years old.")
```

My dog's name is Willie.

My dog is 6 years old.

A classe Dog é um conjunto de instruções que diz ao Python como criar instâncias individuais que representam cachorros específicos.

Dizemos ao Python para criar um cachorro de nome 'willie' e idade igual a 6. Quando o Python lê essa linha, ele chama o método `__init__()` de Dog com os argumentos 'willie' e 6. O método `__init__()` cria uma instância que representa esse cachorro em particular e define os atributos `name` e `age` com os valores que fornecemos. Esse método não tem uma instrução `return` explícita, mas o Python devolve automaticamente uma instância que representa esse

cachorro. Armazenamos essa instância na variável `my_dog`. A convenção de nomenclatura é útil nesse caso: em geral, podemos supor que um nome com a primeira letra maiúscula como `Dog` refere-se a uma classe, enquanto um nome com letra minúsculas como `my_dog` refere-se a uma única instância criada a partir de uma classe.

#### 11.1.2.1 Acessando atributos

Para acessar os atributos de uma instância utilize a notação de ponto. Acessamos o valor do atributo `name` de `my_dog` escrevendo:

```
my_dog.name
```

A notação de ponto é usada com frequência em Python. Essa sintaxe mostra como o Python encontra o valor de um atributo. Nesse caso, o interpretador olha para a instância `my_dog` e encontra o atributo `name` associado a ela. É o mesmo atributo refenciado como `self.name` na classe `Dog`. Usamos a mesma abordagem para trabalhar com o atributo `age`. Em nossa primeira instrução `print`, `my_dog.name.title()` faz com que 'willie' - o valor do atributo `name` de `my_dog` - comece com uma letra maiúscula. Na segunda instrução `print`, `str(my_dog.age)` converte 6 - o valor do atributo `age` de `my_dog` - em uma string.

### 11.1.2.2 Chamando métodos

Depois que criamos uma instância da classe `Dog`, podemos usar a notação de ponto para chamar qualquer método definido nessa classe.

```
#Cria a classe Dog
#Nome da classe em maiusculo por ser uma classe
class Dog():
    """Uma tentativa simples de modelar um cachorro."""

    #Atributos
    def __init__(self, name, age):
        """Inicializando os atributos name e age."""
        self.name = name
        self.age = age

    #Metodos
    def sit(self):
        """Simula um cachorro sentando em resposta a um comando."""
        print(self.name.title() + " is now sitting.")

    def roll_over(self):
        """Simula um cachorro rolando em resposta a um comando."""
        print(self.name.title() + " rolled over!")

my_dog = Dog('willie',6) #Criando uma instância a partir de uma classe

#Chamando métodos
my_dog.sit()
my_dog.roll_over()
```

```
Willie is now sitting.
Willie rolled over!
```

Para chamar um método, especifique o nome da instância (nesse caso, `my_dog`) e o método que você que chamar, separados por um ponto. Quando o Python lê `my_dog.sit()`, ele procura o método `sit()` na classe `Dog` e executa esse código. A linha `my_dog.roll_over()` é interpretada do mesmo modo.

### 11.1.2.3 Criando várias instâncias

Você pode criar tantas instâncias de uma classe quantas forem necessárias.

```
#Cria a classe Dog
#Nome da classe em maiusculo por ser uma classe
class Dog():
    """Uma tentativa simples de modelar um cachorro."""

    #Atributos
    def __init__(self, name, age):
        """Inicializando os atributos name e age."""
        self.name = name
        self.age = age

    #Metodos
    def sit(self):
        """Simula um cachorro sentando em resposta a um comando."""
        print(self.name.title() + " is now sitting.")

    def roll_over(self):
        """Simula um cachorro rolando em resposta a um comando."""
        print(self.name.title() + " rolled over!")

#Criando instâncias a partir da classe
my_dog = Dog('willie',6)
your_dog = Dog('lucy', 3)

#Acessando atributos
print("My dog's name is " + my_dog.name.title() + ".")
print("My dog is " + str(my_dog.age) + " years old.")

#Chamando métodos
my_dog.sit()
my_dog.roll_over()

#Acessando atributos
print("\nMy dog's name is " + your_dog.name.title() + ".")
print("My dog is " + str(your_dog.age) + " years old.")

#Chamando métodos
your_dog.sit()
your_dog.roll_over()
```

```
My dog's name is Willie.  
My dog is 6 years old.  
Willie is now sitting.  
Willie rolled over!
```

```
My dog's name is Lucy.  
My dog is 3 years old.  
Lucy is now sitting.  
Lucy rolled over!
```

Nesse exemplo, criamos um cachorro chamado ‘willie’ e uma cadela de nome ‘lucy’. Cada cachorro é uma instância separada, com seu próprio conjunto de atributos, capaz de realizar o mesmo conjunto de ações.

Mesmo que usássemos o mesmo nome e a mesma idade para o segundo cachorro, o Python criaria uma instância separada da classe `Dog`. Você pode criar tantas instâncias de uma classe quantas forem necessárias, desde que dê a cada instância um nome de variável único ou que ela ocupe uma única posição em uma lista ou dicionário.

## 11.2 Trabalhando com classes e instâncias

Podemos usar classes para representar muitas situações do mundo real. Depois que escrever uma classe, você gastará a maior parte do seu tempo trabalhando com instâncias dessa classe. Uma das primeiras tarefas que você vai querer fazer é modificar os atributos associados a uma instância em particular. Podemos modificar os atributos de uma instância diretamente, ou escrever métodos que atualizem os atributos de formas específicas. Exemplo da classe que iremos trabalhar nesse tópico:

```
#Cria a classe
class Car():
    """Uma tentativa simples de representar um carro."""

    #Inicializa atributos
    def __init__(self, make, model, year):
        """Inicializa os atributos que descrevem um carro."""
        self.make = make
        self.model = model
        self.year = year

    #Métodos
    def get_descriptive(self):
        """Devolve um nome descritivo, formatado de modo elegante."""
        long_name = str(self.year) + " "
        long_name += self.make + " "
        long_name += self.model
        return long_name.title()

#Cria uma instância
new_car = Car('audi', 'a4', 2016)

#Descreve a instância/objeto através do método, chama o método
print(new_car.get_descriptive())
```

2016 Audi A4

### 11.2.1 Definindo um valor default para um atributo

Todo atributo de uma classe precisa de um valor inicial, mesmo que esse valor seja 0 ou uma string vazia. Em alguns casos, por exemplo, quando definimos um valor default, faz sentido especificar esse valor inicial no corpo do método `__init__()`; se isso for feito para um atributo, você não precisará incluir um parâmetro para ele.

Vamos acrescentar um atributo chamado `odometer_reading` que sempre começa com o valor 0. Também adicionamos um método `read_odometer()` que nos ajudará a ler o hodômetro de cada carro.

```
#Cria a classe
class Car():
    """Uma tentativa simples de representar um carro."""

    #Inicializa atributos
    def __init__(self, make, model, year):
        """Inicializa os atributos que descrevem um carro."""
        self.make = make
        self.model = model
        self.year = year

        #Atributo default
        #Não precisa ser inicializado no parâmetro
        self.odometer_reading = 0 #Atributo com valor default

    #Métodos
    def get_descriptive(self):
        """Devolve um nome descritivo, formatado de modo elegante."""
        long_name = str(self.year) + " "
        long_name += self.make + " "
        long_name += self.model
        return long_name.title()

    def read_odometer(self):
        """Exibe uma frase que mostra a milhagem do carro."""
        print("This car has " + str(self.odometer_reading) + " miles on it.")

#Cria uma instância
new_car = Car('audi', 'a4', 2016)
```

```
#Descreve a instância/objeto através do método, chama o método
print(new_car.get_descriptive())
new_car.read_odometer() #Método que imprime atributo default
```

2016 Audi A4

This car has 0 miles on it.

Dessa vez, quando o Python chama o método `__init__()` para criar uma nova instância, os valores para o fabricante, o modelo e o ano são armazenados como atributos. Em seguida, o Python cria um novo atributo chamado `odometer_reading` e define seu valor inicial com 0. Também temos um novo método de nome `read_odometer()` que facilita a leitura da milhagem de um carro.



### 11.2.2 Modificando valores de atributos

Você pode alterar o valor de um atributo de três maneiras: podemos modificar o valor diretamente por meio de uma instância, definir o valor com um método ou incrementá-lo (somar um determinado valor a ele). Vamos analisar cada uma dessas abordagens.

#### 11.2.2.1 Modificando o valor de um atributo diretamente

A maneira mais simples de modificar o valor de um atributo é acessá-lo diretamente por meio de uma instância.

Exemplo:

```
#Cria a classe
class Car():
    """Uma tentativa simples de representar um carro."""

    #Inicializa atributos
    def __init__(self, make, model, year):
        """Inicializa os atributos que descrevem um carro."""
        self.make = make
        self.model = model
        self.year = year

        #Atributo default
        #Não precisa ser inicializado no parâmetro
        self.odometer_reading = 0 #Atributo com valor default

    #Métodos
    def get_descriptive(self):
        """Devolve um nome descritivo, formatado de modo elegante."""
        long_name = str(self.year) + " "
        long_name += self.make + " "
        long_name += self.model
        return long_name.title()

    def read_odometer(self):
        """Exibe uma frase que mostra a milhagem do carro."""
        print("This car has " + str(self.odometer_reading) + " miles on it.")

#Cria uma instância
new_car = Car('audi', 'a4', 2016)
```

```
#Descreve a instância/objeto através do método, chama o método
print(new_car.get_descriptive())
new_car.read_odometer() #Método que imprime atributo default

#Modificando o valor de um atributo diretamente
new_car.odometer_reading = 23
new_car.read_odometer()
```

2016 Audi A4

This car has 0 miles on it.

This car has 23 miles on it.

Usamos a notação de ponto para acessar o atributo `odometer_reading` do carro e definir seu valor diretamente. Essa linha diz ao Python para usar a instância `new_car`, encontrar o atributo `odometer_reading` associado a ela e definir o valor atributo com 23.

```
#Modificando o valor de um atributo diretamente
new_car.odometer_reading = 23
```

### 11.2.2.2 Modificando o valor de um atributo com um método

Pode ser conveniente ter métodos que atualizem determinados atributos para você. Em vez de acessar o atributo de modo direto, passe o novo valor para um método que trate a atualização internamente.

Exemplo:

```
#Cria a classe
class Car():
    """Uma tentativa simples de representar um carro."""

    #Inicializa atributos
    def __init__(self, make, model, year):
        """Inicializa os atributos que descrevem um carro."""
        self.make = make
        self.model = model
        self.year = year

        #Atributo default
        #Não precisa ser inicializado no parâmetro
        self.odometer_reading = 0 #Atributo com valor default

    #Métodos
    ##Descreve o carro atraves dos atributos
    def get_descriptive(self):
        """Devolve um nome descritivo, formatado de modo elegante."""
        long_name = str(self.year) + " "
        long_name += self.make + " "
        long_name += self.model
        return long_name.title()

    ##Imprime odometer na tela
    def read_odometer(self):
        """Exibe uma frase que mostra a milhagem do carro."""
        print("This car has " + str(self.odometer_reading) + " miles on it.")

    ##Método para modificar atributo
    def update_odometer(self, mileage):
        """
        Define o valor de leitura do hodômetro com o valor especificado.
        Rejeita a alteração se for tentativa de definir um valor menor
        para o hodômetro.
        """
```

```
        if mileage >= self.odometer_reading:
            self.odometer_reading = mileage
        else:
            print("You can't roll back an odometer!")

#Cria uma instância
new_car = Car('audi', 'a4', 2016)

#Modifica atributo por meio de um método
new_car.update_odometer(23)
new_car.read_odometer()
```

This car has 23 miles on it.

A única modificação em `Car` foi o acréscimo de `update_odometer()`. Esse novo método aceita um valor de milhagem e o armazena em `self.odometer_reading`. Chamamos `update_odometer()` e lhe passamos o valor 23 como argumento (correspondendo ao parâmetro `mileage` na definição do método). Esse método define o valor de leitura do hodômetro com 23 e `read_odometer()` exibe sua leitura.

`update_odometer()` verifica se o novo valor do hodômetro faz sentido antes de modificar o atributo. Se a nova milhagem, `mileage`, for maior ou igual a milhagem existente, `self.odometer_reading`, você poderá atualizar o valor de leitura do hodômetro com a nova milhagem. Se a nova milhagem for menor que a existente, você receberá um aviso informando que não pode diminuir o valor lido no hodômetro.

### 11.2.2.3 Incrementando o valor de um atributo com um método

As vezes, você vai querer incrementar o valor de um atributo de determinada quantidade, em vez de definir um valor totalmente novo.

Exemplo:

```
#Cria a classe
class Car():
    """Uma tentativa simples de representar um carro."""

    #Inicializa atributos
    def __init__(self, make, model, year):
        """Inicializa os atributos que descrevem um carro."""
        self.make = make
        self.model = model
        self.year = year

        #Atributo default
        #Não precisa ser inicializado no parâmetro
        self.odometer_reading = 0 #Atributo com valor default

    #Métodos
    ##Descreve o carro através dos atributos
    def get_descriptive(self):
        """Devolve um nome descritivo, formatado de modo elegante."""
        long_name = str(self.year) + " "
        long_name += self.make + " "
        long_name += self.model
        return long_name.title()

    ##Imprime odometer na tela
    def read_odometer(self):
        """Exibe uma frase que mostra a milhagem do carro."""
        print("This car has " + str(self.odometer_reading) + " miles on it.")

    ##Método para modificar atributo
    def update_odometer(self, mileage):
        """
        Define o valor de leitura do hodômetro com o valor especificado.
        Rejeita a alteração se for tentativa de definir um valor menor para o hodômetro.
        """
        if mileage >= self.odometer_reading:
            self.odometer_reading = mileage
```

```

        else:
            print("You can't roll back an odometer!")

    ##Método para incrementar atributo
    def increment_odometer(self, miles):
        """Soma a quantidade especificada ao valor de leitura do hodômetro."""
        if miles >= 0:
            self.odometer_reading += miles
        else:
            print("You can't roll back an odometer!")

#Cria uma instância
used_car = Car('subaru', 'outback', 2013)

#Modifica atributo por meio de um método
used_car.update_odometer(23500)
used_car.read_odometer()

#Método incrementa o valor de um atributo
used_car.increment_odometer(100)
used_car.read_odometer()

```

This car has 23500 miles on it.  
 This car has 23600 miles on it.

O novo método `increment_odometer()` aceita uma quantidade de milhas e soma esse valor a `self.odometer_reading`. Criamos um carro usado, `used_car`. Definimos seu hodômetro com o valor 23.500 chamando `update_odometer()` e passando-lhe o valor 23500. Chamamos `increment_odometer()` e passamos o valor 100 para somar as cem milhas que dirigimos entre comprar o carro e registrá-lo.

## 11.3 Herança

Nem sempre você precisará começar do zero para escrever uma classe. Se a classe que você estiver escrevendo for uma versão especializada de outra classe já criada, a *herança* poderá ser usada. Quando uma classe herda de outra, ela assumirá automaticamente todos os atributos e métodos da primeira classe. A classe original se chama *classe-pai* e a nova classe é a *classe-filha*. A classe-filha herda todos os atributos e métodos da sua classe-pai, mas também é livre para definir novos atributos e métodos próprios.

### 11.3.1 Método `__init__()` de uma classe-filha

A primeira tarefa do Python ao criar uma instância de uma classe-filha é atribuir valores a todos os atributos da classe-pai. Para isso, o método `__init__()` de uma classe-filha precisa de ajuda de sua classe-pai.

Exemplo:

```
#Herança

#classe-pai
class Car():
    """Uma tentativa simples de representar um carro."""

    #Inicializa atributos
    def __init__(self, make, model, year):
        """Inicializa os atributos que descrevem um carro."""
        self.make = make
        self.model = model
        self.year = year

    #Atributo default
    #Não precisa ser inicializado no parâmetro
    self.odometer_reading = 0 #Atributo com valor default

    #Métodos
    ##Descreve o carro através dos atributos
    def get_descriptive(self):
        """Devolve um nome descritivo, formatado de modo elegante."""
        long_name = str(self.year) + " "
        long_name += self.make + " "
        long_name += self.model
        return long_name.title()
```

```

##Imprime odometer na tela
def read_odometer(self):
    """Exibe uma frase que mostra a milhagem do carro."""
    print("This car has " + str(self.odometer_reading) + " miles on it.")

##Método para modificar atributo
def update_odometer(self,mileage):
    """
    Define o valor de leitura do hodômetro com o valor especificado.
    Rejeita aalteração se for tentativa de definir um valor menor para o hodômetro.
    """
    if mileage >= self.odometer_reading:
        self.odometer_reading = mileage
    else:
        print("You can't roll back an odometer!")

##Método para incrementar atributo
def increment_odometer(self, miles):
    """Soma a quantidade especificada ao valor de leitura do hodômetro."""
    if miles >= 0:
        self.odometer_reading += miles
    else:
        print("You can't roll back an odometer!")

#Classe-filha
class ElectricCar(Car): #herança da classe-pai 'Car'
    """Representa aspectos de um carro especificos de veiculos elétricos."""

    #Atributos herdados
    def __init__(self, make, model, year):
        """Inicializa os atributos da classe-pai."""
        super().__init__(make, model, year) #herda atributos da classe-pai

#Instância
my_tesla = ElectricCar("tesla", "model s", "2016")
print(my_tesla.get_descriptive())

```

2016 Tesla Model S



O exemplo modela um carro elétrico. Um carro elétrico é apenas um tipo específico de carro, portanto podemos basear nossa nova classe `ElectricCar` na classe `Car` que escrevemos anteriormente. Então só precisaremos escrever o código para os atributos e os comportamentos específicos de carros elétricos.

Começamos com `Car`. Quando criamos uma classe-filha, a classe-pai deve fazer parte do arquivo atual e deve aparecer antes da classe-filha no arquivo. Definimos a classe-filha, que é `ElectricCar`. O nome da classe-pai deve ser incluído entre parênteses na definição da classe-filha. O método `__init__()` aceita as informações necessárias para criar uma instância de `Car`.

A função `super()` é uma função especial que ajuda o Python a criar conexões entre a classe-pai e a classe-filha. Essa linha diz ao Python para chamar o método `__init__()` da classe-pai de `ElectricCar`, que confere todos os atributos da classe-pai a `ElectricCar`. O nome `super` é derivado de uma conveção segundo a qual a classe-pai se chama *superclasse* e a classe-filha é a *subclasse*.

Ao criar uma instância da classe-filha, `my_tesla`, a linha chama o método `__init__()` definido em `ElectricCar` que, por sua vez, diz ao Python para chamar o método `__init__()` definido na classe-pai `Car`.

### 11.3.2 Herança em Python 2.7

Em Python 2.7, a herança pe um pouco diferente. A classe `ElectricCar` teria o seguinte aspecto:

```
#Herança

#classe-pai
class Car(object):
    """Uma tentativa simples de representar um carro."""

    #Inicializa atributos
    def __init__(self, make, model, year):
        """Inicializa os atributos que descrevem um carro."""
        self.make = make
        self.model = model
        self.year = year

        #Atributo default
        #Não precisa ser inicializado no parâmetro
        self.odometer_reading = 0 #Atributo com valor default

    #Métodos
    ##Descreve o carro atraves dos atributos
    def get_descriptive(self):
        """Devolve um nome descritivo, formatado de modo elegante."""
        long_name = str(self.year) + " "
        long_name += self.make + " "
        long_name += self.model
        return long_name.title()

    ##Imprime odometer na tela
    def read_odometer(self):
        """Exibe uma frase que mostra a milhagem do carro."""
        print("This car has " + str(self.odometer_reading) + " miles on it.")

    ##Método para modificar atributo
    def update_odometer(self, mileage):
        """
        Define o valor de leitura do hodômetro com o valor especificado.
        Rejeita aalteração se for tentativa de definir um valor menor para o hodômetro.
        """
        if mileage >= self.odometer_reading:
```

```

        self.odometer_reading = mileage
    else:
        print("You can't roll back an odometer!")

    ##Método para incrementar atributo
    def increment_odometer(self, miles):
        """Soma a quantidade especificada ao valor de leitura do hodômetro."""
        if miles >= 0:
            self.odometer_reading += miles
        else:
            print("You can't roll back an odometer!")

#Classe-filha
class ElectricCar(Car):
    """Representa aspectos de um carro específicos de veículos elétricos."""

    #Atributos herdados
    def __init__(self, make, model, year):
        """Inicializa os atributos da classe-pai."""
        super(ElectricCar, self).__init__(make, model, year)

#Instância
my_tesla = ElectricCar("tesla", "model s", "2016")
print(my_tesla.get_descriptive())

```

2016 Tesla Model S

A função `super()` precisa de dois argumentos: uma referência a classe-filha e o objeto `self`. Esses argumentos são necessários para ajudar o Python a fazer as conexões apropriadas entre as classes pai e filha. Quando usar herança em o Python 2.7, lembre-se de definir a classe-pai usando a sintaxe `object` também.

### 11.3.3 Definindo atributos e métodos da classe-filha

Depois que tiver uma classe-filha que herde de uma classe-pai, você pode adicionar qualquer atributo ou método novo necessários para diferenciar a classe-filha da classe-pai.

Exemplo:

```
#Herança

#classe-pai
class Car():
    """Uma tentativa simples de representar um carro."""

    #Inicializa atributos
    def __init__(self, make, model, year):
        """Inicializa os atributos que descrevem um carro."""
        self.make = make
        self.model = model
        self.year = year

        #Atributo default
        #Não precisa ser inicializado no parâmetro
        self.odometer_reading = 0 #Atributo com valor default

    #Métodos
    ##Descreve o carro através dos atributos
    def get_descriptive(self):
        """Devolve um nome descritivo, formatado de modo elegante."""
        long_name = str(self.year) + " "
        long_name += self.make + " "
        long_name += self.model
        return long_name.title()

    ##Imprime odometer na tela
    def read_odometer(self):
        """Exibe uma frase que mostra a milhagem do carro."""
        print("This car has " + str(self.odometer_reading) + " miles on it.")

    ##Método para modificar atributo
    def update_odometer(self, mileage):
        """
        Define o valor de leitura do hodômetro com o valor especificado.
        Rejeita a alteração se for tentativa de definir um valor menor para o hodômetro.
        """
```

```

        if mileage >= self.odometer_reading:
            self.odometer_reading = mileage
        else:
            print("You can't roll back an odometer!")

    ##Método para incrementar atributo
    def increment_odometer(self, miles):
        """Soma a quantidade especificada ao valor de leitura do hodômetro."""
        if miles >= 0:
            self.odometer_reading += miles
        else:
            print("You can't roll back an odometer!")

#Classe-filha
class ElectricCar(Car): #herança da classe-pai 'Car'
    """Representa aspectos de um carro específicos de veículos elétricos."""

    #Atributos herdados
    def __init__(self, make, model, year):
        """
        Inicializa os atributos da classe-pai.
        Em seguida, inicializa os atributos específicos de um carro elétrico.
        """
        super().__init__(make, model, year) #herda atributos da classe-pai
        self.battery_size = 70 #definindo atributo específico da classe-filha

    def describe_battery(self):
        """Exibe uma frase que descreve a capacidade da bateria."""
        print(f"This car has a {self.battery_size}-kWh battery.")

#Instância
my_tesla = ElectricCar("tesla", "model s", "2016")
print(my_tesla.get_descriptive())
my_tesla.describe_battery() #Chama atributo específico da classe-filha

```

2016 Tesla Model S

This car has a 70-kWh battery.

Adicionamos um novo atributo `self.battery_size` e definimos seu valor inicial, por exemplo, com 70. Esse atributo será associado a todas as instâncias criadas a partir da classe `ElectricCar`, mas não será associado a nenhuma instância de `Car`. Também adicionamos um método chamado `describe_battery()`, que exibe informações sobre a bateria.

### 11.3.4 Sobrescrevendo métodos da classe-pai

Qualquer método da classe-pai que não se enquadre no que você estiver tentando modelar com a classe-filha pode ser sobrescrito. Para isso, defina um método na classe-filha com o mesmo nome do método da classe-pai que você deseja sobrescrever. O Python desprezará o método da classe-pai e só prestará atenção no método definido na classe-filha.

Suponha que a classe `Car` tenha um método chamado `fill_gas_tank()`. Esse método não faz sentido para um veículo totalmente elétrico, portanto você pode sobrescrever esse método.

Exemplo:

```
#Herança

#classe-pai
class Car():
    """Uma tentativa simples de representar um carro."""

    #Inicializa atributos
    def __init__(self, make, model, year):
        """Inicializa os atributos que descrevem um carro."""
        self.make = make
        self.model = model
        self.year = year

        #Atributo default
        #Não precisa ser inicializado no parâmetro
        self.odometer_reading = 0 #Atributo com valor default
        self.tank_gas = False

    #Métodos
    ##Descreve o carro através dos atributos
    def get_descriptive(self):
        """Devolve um nome descritivo, formatado de modo elegante."""
        long_name = str(self.year) + " "
        long_name += self.make + " "
        long_name += self.model
        return long_name.title()

    ##Imprime odometer na tela
    def read_odometer(self):
        """Exibe uma frase que mostra a milhagem do carro."""
        print("This car has " + str(self.odometer_reading) + " miles on it.")

    ##Método para modificar atributo
```

```

def update_odometer(self, mileage):
    """
    Define o valor de leitura do hodômetro com o valor especificado.
    Rejeita a alteração se for tentativa de definir um valor menor para o hodômetro.
    """
    if mileage >= self.odometer_reading:
        self.odometer_reading = mileage
    else:
        print("You can't roll back an odometer!")

##Método para incrementar atributo
def increment_odometer(self, miles):
    """Soma a quantidade especificada ao valor de leitura do hodômetro."""
    if miles >= 0:
        self.odometer_reading += miles
    else:
        print("You can't roll back an odometer!")

##Método informa se tem um tank de gás
def fill_gas_tank(self):
    if self.tank_gas == True:
        print("Contém um tanque de gás!")
    else:
        print("Não contém um tanque de gás!")

#Classe-filha
class ElectricCar(Car): #herança da classe-pai 'Car'
    """Representa aspectos de um carro específicos de veículos elétricos."""

    #Atributos herdados
    def __init__(self, make, model, year):
        """
        Inicializa os atributos da classe-pai.
        Em seguida, inicializa os atributos específicos de um carro elétrico.
        """
        super().__init__(make, model, year) #herda atributos da classe-pai
        self.battery_size = 70 #definindo atributo específico da classe-filha

    def describe_battery(self):
        """Exibe uma frase que descreve a capacidade da bateria."""
        print(f"This car has a {self.battery_size}-kWh battery.")

```

```
#Sobrescrevendo método
def fill_gas_tank(self):
    """Carros elétricos não tem tanques de gasolina."""
    print("This car doesn't need a gas tank!")

#Instância
my_tesla = ElectricCar("tesla", "model s", "2016")

#Chamando método sobrescrito
my_tesla.fill_gas_tank()
```

This car doesn't need a gas tank!

Se alguém tentar chamar `fill_gas_tank()` com um carro elétrico, o Python ignorará esse método de `Car` e executará o código da classe-filha, apresentado em seu lugar. Ao usar herança, você pode fazer suas classes-filhas preservarem o que for necessário e sobrescrever tudo o que não for utilizado da classe-pai.



### 11.3.5 Instâncias como atributos

Exemplo:

```
#Herança

#classes-pai
class Car():
    """Uma tentativa simples de representar um carro."""

    #Inicializa atributos
    def __init__(self, make, model, year):
        """Inicializa os atributos que descrevem um carro."""
        self.make = make
        self.model = model
        self.year = year

        #Atributo default
        #Não precisa ser inicializado no parâmetro
        self.odometer_reading = 0 #Atributo com valor default
        self.tank_gas = False

    #Métodos
    ##Descreve o carro através dos atributos
    def get_descriptive(self):
        """Devolve um nome descritivo, formatado de modo elegante."""
        long_name = str(self.year) + " "
        long_name += self.make + " "
        long_name += self.model
        return long_name.title()

    ##Imprime odometer na tela
    def read_odometer(self):
        """Exibe uma frase que mostra a milhagem do carro."""
        print("This car has " + str(self.odometer_reading) + " miles on it.")

    ##Método para modificar atributo
    def update_odometer(self, mileage):
        """
        Define o valor de leitura do hodômetro com o valor especificado.
        Rejeita a alteração se for tentativa de definir um valor menor para o hodômetro.
        """
        if mileage >= self.odometer_reading:
            self.odometer_reading = mileage
```

```

        else:
            print("You can't roll back an odometer!")

##Método para incrementar atributo
def increment_odometer(self, miles):
    """Soma a quantidade especificada ao valor de leitura do hodômetro."""
    if miles >= 0:
        self.odometer_reading += miles
    else:
        print("You can't roll back an odometer!")

##Método informa se tem um tank de gás
def fill_gas_tank(self):
    if self.tank_gas == True:
        print("Contém um tanque de gás!")
    else:
        print("Não contém um tanque de gás!")

class Battery():
    """
    Uma tentativa de simples de modelar uma bateria de carro elétrico.
    """

    def __init__(self, battery_size=70):
        """Inicializa atributos da bateria."""
        self.battery_size = battery_size

    def describe_battery(self):
        """Exibe uma frase que descreve a capacidade da bateria."""
        print(f"This car has a {self.battery_size}-kWh battery.")

    def get_range(self):
        """
        Exibe uma frase sobre a distância
        que o carro é capaz de percorrer com essa bateria.
        """
        if self.battery_size == 70:
            range = 240
        elif self.battery_size == 85:
            range = 270

        message = "This car can go approximately " + str(range)

```

```

        message += " miles on a full charge."
        print(message)

#Classe-filha
class ElectricCar(Car): #herança da classe-pai 'Car'
    """Representa aspectos de um carro especificos de veiculos elétricos."""

    #Atributos herdados
    def __init__(self, make, model, year):
        """
        Inicializa os atributos da classe-pai.
        Em seguida, inicializa os atributos especificos deum carro elétrico.
        """
        super().__init__(make, model, year) #herda atributos da classe-pai
        self.battery = Battery() #Cria um atributo que é uma instância

#Instância
my_tesla = ElectricCar("tesla", "model s", "2016")

#Chamando método sobrescrito
print(my_tesla.get_descriptive())

#Chama atributo-instancia, que referencia um método
my_tesla.battery.describe_battery()
my_tesla.battery.get_range()

```

2016 Tesla Model S

This car has a 70-kWh battery.

This car can go approximately 240 miles on a full charge.

Definimos uma nova classe chamada `Battery` que não herda de nenhuma outra classe. O método `__init__()` tem um parâmetro, `battery_size`, além de `self`. É um parâmetro opcional que define a capacidade da bateria com 70 se nenhum valor for especificado. O método `describe_battery()` também foi transferido para essa classe.

Na classe `ElectricCar`, adicionamos um atributo chamado `self.battery`. Essa linha diz ao Python para criar uma nova instância de `Battery` (com capacidade default de 70, pois não estamos especificando nenhum valor) e armazenar essa instância no atributo `self.battery`. Isso acontecerá sempre que o método `__init__()` for chamado. Qualquer instância de `ElectricCar` agora terá uma instância de `Battery` criada automaticamente.

```
my_tesla.battery.describe_battery()
```

Essa linha diz ao Python para usar a instância `my_tesla`, encontra seu atributo `battery` e chama o método `describe_battery()` associado à instância de `Battery` armazenada no atributo.

Parece ser bastante trabalho extra, mas agora podemos descrever a bateria com quantos detalhes quisermos sem deixar a classe `ElectricCar` entulhada.

O novo método `get_range()` efetua uma análise simples. Se a capacidade da bateria for de 70kWh, `get_range()` define o alcance do carro com 240 milhas; se a capacidade for de 85kWh, o alcance será definido com 270 milhas. Esse valor é então apresentado. Quando quisermos usar esse método, novamente, devemos chamá-lo por meio do atributo `battery` do carro.

## 11.4 Importando classes

A medida que acrescentar mais funcionalidades as classes, seus arquivos ficarão maiores, mesmo quando usar herança de forma apropriada. Para estar de acordo com a filosofia geral do Python, quanto menos entulhados estiverem seus arquivos, melhor será. Para ajudar, o Python permite armazenar classes em módulos e então importar as classes necessárias em seu programa principal.

### 11.4.1 Importando uma única classe

O arquivo `car.py` somente com o código da classe `Car`:

```
"""Uma classe que pode ser usada para representar um carro."""

class Car():
    """Uma tentativa simples de representar um carro."""
    def __init__(self, make, model, year):
        """Inicializa os atributos que descrevem um carro."""
        #Atributo
        self.make = make
        self.model = model
        self.year = year

        #Atributo default
        self.odometer_reading = 0

    #Métodos
    def get_descriptive_name(self):
        """
        Devolve um nome descritivo formatado de modo elegante.
        """
        long_name = str(self.year) + " " + self.make
        long_name += " " + self.model
        return long_name.title()

    def read_odometer(self):
        """Exibe uma frase que mostra a milhagem do carro."""
        print(f"This car has {self.odometer_reading} miles on it.")

    def update_odometer(self, mileage):
        """
        Define o valor de leitura do hodômetro com o valor especificado.
        """
```

```

        Rejeita alteração se for tentativa de definir um valor menor
        para o hodômetro.
        """
        if mileage >= self.odometer_reading:
            self.odometer_reading = mileage
        else:
            print("You can't roll back an odometer!")

    def increment_odometer(self,miles):
        """
        Soma a quantidade especificada ao valor de leitura do hodômetro.
        """
        self.odometer_reading += miles

```

Incluimos uma `docstring` no nível de módulo que descreve rapidamente o conteúdo desse módulo. Escreva uma `docstring` para cada módulo que criar.

Agora criamos um arquivo separado chamado `my_car.py`. Esse arquivo importará a classe `Car` e então criará uma instância dessa classe:

```

from car import Car

#Chamadas
my_new_car = Car('audi', 'a4', 2016)
print(my_new_car.get_descriptive_name())

my_new_car.odometer_reading = 23
my_new_car.read_odometer()

```

A instrução `import` diz ao Python para abrir o módulo `car.py` e importar a classe `Car`. Agora podemos usar a classe `Car` como se ela estivesse definida nesse arquivo.

Importar classes é uma maneira eficiente de programar. Imagine o tamanho que esse programa teria se a classe `Car` inteira estivesse incluída. Quando transferimos a classe para um módulo e o importamos, continuamos usufruindo da mesma funcionalidade, porém o arquivo com o programa principal permanece limpo e fácil de ler. Também armazenamos a maior parte da lógica em arquivos separados; depois que suas classes estiverem funcionando conforme esperado, você poderá deixar de lado esses arquivos e se concentrar na lógica de mais alto nível de seu programa principal.

Sintaxe de importação de uma única classe:

```
from nome_módulo import nome_classe
```

No nome do módulo, não colocamos para importar a extensão do arquivo (`.py`).

### 11.4.2 Armazenando várias classes em um módulo

Você pode armazenar tantas classes quantas forem necessárias em um único módulo, embora cada classe em um módulo deve estar, de algum modo, relacionada com outra classe. Ambas as classes, `battery` e `ElectricCar`, ajudam a representar carros, portanto vamos acrescentá-las ao módulo `Car.py`.

```
#Classes
class Car():
    """Uma tentativa simples de representar um carro."""
    def __init__(self, make, model, year):
        """Inicializa os atributos que descrevem um carro."""
        #Atributo
        self.make = make
        self.model = model
        self.year = year

        #Atributo default
        self.odometer_reading = 0

    #Métodos
    def get_descriptive_name(self):
        """
        Devolve um nome descritivo formatado de modo elegante.
        """
        long_name = str(self.year) + " " + self.make
        long_name += " " + self.model
        return long_name.title()

    def read_odometer(self):
        """Exibe uma frase que mostra a milhagem do carro."""
        print(f"This car has {self.odometer_reading} miles on it.")

    def update_odometer(self, mileage):
        """
        Define o valor de leitura do hodômetro com o valor especificado.
        Rejeita alteração se for tentativa de definir um valor menor
        para o hodômetro.
        """
        if mileage >= self.odometer_reading:
            self.odometer_reading = mileage
        else:
```

```

        print("You can't roll back an odometer!")

    def increment_odometer(self,miles):
        """
        Soma a quantidade especificada ao valor de leitura do hodômetro.
        """
        self.odometer_reading += miles

class Battery():
    """Uma tentativa simples de modelar uma bateria para um carro elétrico."""

    #Atributos
    def __init__(self,battery_size=70):
        """Inicializa atributos da bateria."""
        self.battery_size = battery_size

    #Métodos
    def describe_battery(self):
        """Exibe uma fraseque descreve a capacidade da bateria."""
        print(f"This car has a {self.battery_size}-kWh battery.")

    def get_range(self):
        """
        Exibe frase sobre a distância que o carro pode percorrer
        com essa bateria.
        """
        if self.battery_size == 70:
            range = 240
        elif self.battery_size == 85:
            range = 270

        message = "This car can go approximately " + str(range)
        message += " miles on a full charge."
        print(message)

class ElectricCar(Car):

    #Atributos
    def __init__(self,make,model,year):
        """
        Inicializa os atributos da classe-pai.
        Em seguida, inicializa os atributos específicos de um carro elétrico.
        """

```



```
super().__init__(make,model,year)
self.battery = Battery()
```

Agora podemos criar um novo arquivo chamado `my_electric_car.py`, importar a classe `ElectricCar` e criar um carro elétrico.

```
#Importando classes
from car import ElectricCar

#Cria uma instância
my_tesla = ElectricCar("tesla",'model s',2016)

#Chama métodos
print(my_tesla.get_descriptive_name())
my_tesla.battery.describe_battery()
my_tesla.battery.get_range()
```

Esse código gera a mesma saída que vimos antes, embora a maior parte da lógica esteja oculta em um módulo.

### 11.4.3 Importando várias classes de um módulo

Podemos importar quantas classes forem necessárias em um arquivo de programa.

Se quisermos criar um carro comum e um carro elétrico no mesmo arquivo, precisamos importar tanto a classe `Car` quanto a classe `ElectricCar`:

```
#Importando classes de um módulo
from car import Car, ElectricCar
#from nome_módulo import nome_classe_1, nome_classe_2, ...

#Instâncias
my_beetle = Car('volkswagem', 'beetle', 2016)
my_tesla = ElectricCar('tesla', 'roadster', 2016)

#Chamadas
print(my_beetle.get_descriptive_name())
print(my_tesla.get_descriptive_name())
```

Importe várias classes de um módulo separando cada classe com uma vírgula. Depois que importar as classes de que precisará, você poderá criar quantas instâncias de cada classe quantas forem necessárias.

#### 11.4.4 Importando um módulo completo

Também podemos importar um módulo completo e então acessar as classes necessárias usando a notação de ponto. Essa abordagem é simples e resulta em um código fácil de ler. Como toda chamada que cria uma instância de uma classe inclui o nome do módulo, você não terá conflito de nomes com qualquer nome usado no arquivo atual.

Eis a aparência do código para importar o módulo `car` inteiro e então criar um carro comum e um carro elétrico:

```
#Importando um módulo completo
##Importa todas as classes do módulo
import car
#from nome_módulo

#Instâncias
my_beetle = car.Car('volkswagem', 'beetle', 2016)
my_tesla = car.ElectricCar('tesla', 'roadster', 2016)

#Chamadas
print(my_beetle.get_descriptive_name())
print(my_tesla.get_descriptive_name())
```

Importamos o módulo `car` inteiro. Então acessamos as classes necessárias por meio da sintaxe: `nome_módulo.nome_da_classe`

#### 11.4.5 Importando todas as classes de um módulo

Você pode importar todas as classes de um módulo usando a sintaxe:

```
from nome_do_modulo import *
```

Esse método não é recomendado por dois motivos. Em primeiro lugar, é conveniente ser capaz de ler as instruções `import` no início de um arquivo e ter uma noção clara de quais classes um programa utiliza. Com essa abordagem, não fica claro quais são as classes do módulo que você está usando. Essa abordagem também pode resultar em confusão com nomes presentes no arquivo. Se você acidentalmente importar uma classe com o mesmo nome que outro item em seu arquivo de programa, poderá gerar erros difíceis de serem diagnosticados. Estou mostrando essa opção aqui porque, embora não seja uma abordagem recomendada, é provável que você vá vê-la no código de outras pessoas.

Se precisar importar muitas classes de um módulo, é melhor importar o módulo todo e usar a sintaxe `nome_do_modulo.nome_da_classe`. Você não verá todas as classes usadas no início do arquivo, mas verá claramente em que lugares o módulo é utilizado no programa. Possíveis conflitos de nomes que possam ocorrer ao importar todas as classes de um módulo também serão evitados.

### 11.4.6 Importando um módulo em um módulo

As vezes, você vai querer espalhar suas classes em vários módulos para impedir que um arquivo cresça demais e evitar a armazenagem de classes não relacionadas no mesmo módulo. Ao armazenar suas classes em vários módulos, você poderá descobrir que uma classe em um módulo depende de uma classe que está em outro módulo. Se isso acontecer, importe a classe necessária no primeiro módulo.

Por exemplo, vamos armazenar a classe `Car` em um módulo e as classes `ElectricCar` e `Battery` em um módulo separado. Criaremos um novo módulo chamado `electric_car.py` - substituindo o arquivo `electric_car.py` que criamos antes - e copiaremos apenas as classes `Battery` e `ElectricCar` para esse arquivo.

```
"""
Um conjunto de classes que pode ser usado para representar carros elétricos.
"""

#Importando classe-pai
from car import Car

#Classes-filhas
class Battery():
    """Uma tentativa simples de modelar uma bateria para um carro elétrico."""

    #Atributos
    def __init__(self, battery_size=70):
        """Inicializa atributos da bateria."""
        self.battery_size = battery_size

    #Métodos
    def describe_battery(self):
        """Exibe uma frase que descreve a capacidade da bateria."""
        print(f"This car has a {self.battery_size}-kWh battery.")

    def get_range(self):
        """
        Exibe frase sobre a distância que o carro pode percorrer
        com essa bateria.
        """
        if self.battery_size == 70:
            range = 240
        elif self.battery_size == 85:
            range = 270
```

```

message = "This car can go approximately " + str(range)
message += " miles on a full charge."
print(message)

```

```

class ElectricCar(Car):

```

```

    #Atributos
    def __init__(self,make,model,year):
        """
        Inicializa os atributos da classe-pai.
        Em seguida, inicializa os atributos específicos de um carro elétrico.
        """
        super().__init__(make,model,year)
        self.battery = Battery()

```

A classe `ElectricCar` precisa ter acesso a sua classe-pai `Car`, portanto importamos `Car` diretamente para o módulo. Se esquecermos de colocar essa linha, o Python gerará um erro quando tentarmos criar uma instância de `ElectricCar`. Também precisamos atualizar o módulo `Car` para que ele contenha apenas a classe `Car`.

```

"""
Uma classe que pode ser usada para representar um carro.
"""

#Classes
class Car():
    """Uma tentativa simples de representar um carro."""
    def __init__(self,make,model,year):
        """Inicializa os atributos que descrevem um carro."""
        #Atributo
        self.make = make
        self.model = model
        self.year = year

        #Atributo default
        self.odometer_reading = 0

    #Métodos
    def get_descriptive_name(self):
        """
        Devolve um nome descritivo formatado de modo elegante.

```

```

        """
        long_name = str(self.year) + " " + self.make
        long_name += " " + self.model
        return long_name.title()

    def read_odometer(self):
        """Exibe uma frase que mostra a milhagem do carro."""
        print(f"This car has {self.odometer_reading} miles on it.")

    def update_odometer(self, mileage):
        """
        Define o valor de leitura do hodômetro com o valor especificado.
        Rejeita alteração se for tentativa de definir um valor menor
        para o hodômetro.
        """
        if mileage >= self.odometer_reading:
            self.odometer_reading = mileage
        else:
            print("You can't roll back an odometer!")

    def increment_odometer(self, miles):
        """
        Soma a quantidade especificada ao valor de leitura do hodômetro.
        """
        self.odometer_reading += miles

```

Agora podemos fazer a importação de cada módulo separadamente e criar o tipo de carro que for necessário.

```

#Importando classes dos módulos
from car import Car
from electric_car import ElectricCar, Battery

#Criando instâncias e chamadas de descrição da instância
my_beetle = Car("volkswagen", "beetle", 2016)
print(my_beetle.get_descriptive_name())

my_tesla = ElectricCar('tesla','roadster', 2016)
print(my_tesla.get_descriptive_name())

```

Importamos Car de seu módulo e ElectricCar de seu módulo. Em seguida, criamos um carro comum e um carro elétrico. Os dois tipos de carro são criados corretamente.

#### **11.4.7 Definindo o seu próprio fluxo de trabalho**

Quando estiver começando a programar, mantenha a estrutura de seu código simples. Procure fazer tudo em um só arquivo e transfira suas classes para módulos separados depois que tudo estiver funcionando. Se gostar do modo como os módulos e arquivos interagem, experimente armazenar suas classes em módulos quando iniciar um projeto. Encontre uma abordagem que permita escrever um código que funcione, e comece a partir daí.



## 11.5 Biblioteca-padrão do Python

A biblioteca-padrão de Python é um conjunto de módulos incluído em todas as instalações de Python. agora que temos uma compreensão básica de como as classes funcionam, podemos começar a usar módulos como esses, escritos por outros programadores. Podemos usar qualquer função ou classe da biblioteca-padrão incluindo uma instrução `import` simples no início do arquivo. Vamos analisar a classe `OrderedDict` do módulo `collections`.

Os dicionários permitem associar informações, mas eles não mantêm um controle de ordem em que os pares `chave-valor` são acrescentados. Se você estiver criando um dicionário e quiser manter o controle da ordem em que os pares `chave-valor` são adicionados, a classe `OrderedDict` do módulo `collections` poderá ser usada. Instâncias da classe `OrderedDict` se comportam quase do mesmo modo que os dicionários, exceto que mantêm o controle da ordem em que os pares `chave-valor` são adicionados.

A classe `OrderedDict`, do módulo `collections`, é um dicionário que mantém a ordem dos pares `chave-valor`.

Vamos retornar o exemplo `favorite_languages.py`. Dessa vez, vamos manter o controle da ordem em que as pessoas responderam a enquete:

```
#Bibliotecas padrão do Python

#Importando biblioteca-padrão collections a função OrderedDict
#OrderedDict = é um dicionário que mantém a ordem dos pares chave-valor
from collections import OrderedDict

#Instância
favorite_languages = OrderedDict()

#Pares chave-valor
favorite_languages['jen']='python'
favorite_languages['sarah']='c'
favorite_languages['edward']='ruby'
favorite_languages['phil']='python'

#Mantem a ordem de entrada
for name, language in favorite_languages.items():
    print(f"{name.title()}'s favorite language is {language.title()}")
```

```
Jen's favorite language is Python
Sarah's favorite language is C
Edward's favorite language is Ruby
Phil's favorite language is Python
```

Começamos importando a classe `OrderedDict` do módulo `collections`. Criamos uma instância da classe `OrderedDict` e a armazenamos em `favorite_languages`. Observe que não há chaves; a chamada a `OrderedDict()` cria um dicionário ordenado vazio para nós e o armazena em `favorite_languages`. Então adicionamos cada nome e linguagem em `favorite_languages`, um de cada vez. Por fim, percorremos `favorite_languages` com um laço, sabemos que sempre teremos as respostas na ordem em que os itens foram adicionados.

É uma ótima classe para conhecer, pois combina a principal vantagem das listas (preservar a ordem original) com o principal recurso dos dicionários (associar informações). Quando começar a modelar situações do mundo real que sejam de seu interesse, é provável que você vá se deparar com uma situação em que um dicionário ordenado seja exatamente o que você precisa. À medida que conhecer melhor a biblioteca-padrão, você passará a ter familiaridade com vários módulos como esse, que ajudam a tratar situações comuns.

## 11.6 Estilizando classes

**12 Arquivos e exceções**

**13 Testando o código**

## Bibliografia

- [1] Eric Matthes. *Curso Intensivo de Python - 3ª Edição: Uma Introdução Prática e Baseada em Projetos à Programação*. Novatec Editora, 2023. ISBN: 9788575228432. URL: <https://books.google.com.br/books?id=mkW7EAAQBAJ>.