Inhalt

[1 Python und IDLE 2](#_Toc141640996)

[2 Unterschied zwischen Funktionen und Methoden 2](#_Toc141640997)

[3 Rechnen mit Zeichenketten und Zahlen 2](#_Toc141640998)

[4 Listen und Wörterbücher 3](#_Toc141640999)

[5 Benutzereingaben anfordern 4](#_Toc141641000)

[6 Fallunterscheidungen 5](#_Toc141641001)

[7 Schleifen 6](#_Toc141641002)

[8 Einfacher Chatbot 8](#_Toc141641003)

[9 Funktionen – Input und Output 10](#_Toc141641004)

[10 Funktionen konstruieren 12](#_Toc141641005)

[11 Objektorientierte Programmierung (OOP) – Klassen 15](#_Toc141641006)

[12 OOP – Vererbung bei Klassen 18](#_Toc141641007)

[13 Unittest 20](#_Toc141641008)

[14 Zweidimensionale Arrays 23](#_Toc141641009)

[15 Zustandsmaschine 25](#_Toc141641010)

[16 GUI mit tkinter 29](#_Toc141641011)

[17 Turtle Grafik 34](#_Toc141641012)

[18 Dateien lesen 36](#_Toc141641013)

[19 Dateien schreiben 38](#_Toc141641014)

[20 Bibliothek pygame 39](#_Toc141641015)

[21 Künstliche Intelligenz (KI) – Perzeptron 43](#_Toc141641016)

[22 KI – Mustererkennung 44](#_Toc141641017)

[Quellen 46](#_Toc141641018)

## Python und IDLE

*Sprache – Entwicklungsumgebung – Datentypen – Sonderzeichen*

Höhere Programmiersprache Python

IDLE – Integrated Development and Learning Environment

Shell zum Testen von Programmzeilen

ALT + p: Letzte Programmzeile wiederholen

ALT + n: Eine Programmzeile vorwärts

STRG + F6: Restart Shell

File/New oder File/Open ruft den Editor auf: Programmzeilen auf dem Rechner speichern

F5 führt das Programm aus

Zeichenketten (Strings):

"dies ist eine Zeichenkette"

'dies ist auch eine Zeichenkette'

Bitte entweder ' oder " verwenden – nicht mischen!

Variablen

vorname = "Martin"

print(vorname)

Backslash

\n bedeutet Zeilenvorschub

Den Backslash erhalte ich durch \\

## Unterschied zwischen Funktionen und Methoden

*Verfügbarkeit - Aufruf*

Funktionen

Die Funktionen print(), len() usw. sind in Python fest eingebaut

type(vorname) zeigt den Typ der Variablen an

Methoden

Objekte (z. B. str) besitzen Funktionen, die mit den Objektdaten arbeiten – Methoden

Beispiel: vorname.lower() Denkt an die Klammern!

help(str) zeigt alle Methoden der Klasse str, dir(str) zeigt eine kürzere Übersicht

## Rechnen mit Zeichenketten und Zahlen

*Operatoren – Anwendung - Import*

Rechnen mit Zeichenketten

Die Operatoren + und \* können auf Zeichenketten angewandt werden

Beispiel: print( 3 \* 'mi' + 'mo' )

Rechnen mit Zahlen

Addition +, Subtraktion -, Multiplikation \*, Division /, Rest %, Division ohne Rest // Potenzieren \*\*

import math as m – importiert das Modul math und bindet daran den Namen m   
Nun können wir die Wurzel ziehen print(m.sqrt(25))

## Listen und Wörterbücher

*Inhalte ordnen - Inhalte adressieren – Methoden nutzen – Zuordnung mit Schlüssel und Wert*

Listen in Python – viele Inhalte geordnet speichern (Array in anderen Programmiersprachen)

Eckige Klammern verwenden

vornamen = ["Axel", "Elke", "Martin"]

print(vornamen) gibt alle Namen aus.

print(vornamen[0]) gibt das erste Element der Liste aus.

print(vornamen[0:2]) gibt die ersten beiden Elemente der Liste aus.

Merke: Der Index beginnt mit Null!

print(vornamen[-1]) gibt das letzte Element der Liste aus.

vornamen[2] = "Fritz" überschreibt das dritte (und letzte) Element der Liste.

Listen durch weitere Elemente erweitern

vornamen += ["Heike", "Sabine"]

Das ist die Kurzschreibweise für vornamen = vornamen + ["Heike", "Sabine"]

Das erste Element aus der Liste entfernen

del vornamen[0]

Komplette Liste löschen

del(vornamen)

Methoden und Listen

Elemente an eine leere Liste anhängen

buchstaben = []   
buchstaben.append("a")  
buchstaben.append("b")  
print(buchstaben) gibt aus ['a', 'b']

Elemente in Liste an bestimmte Position einfügen

buchstaben.insert(1, "c")  
print(buchstaben) gibt aus ['a', 'c', 'b']

Element aus Liste entfernen anhand seines Wertes

buchstaben.remove("b")  
print(buchstaben) gibt aus ['a', 'c']

Dictionary – Wörterbuch in Python (Zuordnungstabelle)

englisch\_deutsch = {}

englisch\_deutsch["cat"] = "Katze"  
englisch\_deutsch["dog"] = "Hund"  
englisch\_deutsch["cow"] = "Kuh"  
englisch\_deutsch["bird"] = "Vogel"

Inhalt ausgeben

englisch\_deutsch gibt aus {'cat': 'Katze', 'dog': 'Hund', 'cow': 'Kuh', 'bird': 'Vogel'}

Bestimmtes Element des Dictionary erhalten

englisch\_deutsch["dog"] gibt aus 'Hund'

Schlüssel des Dictionary  
englisch\_deutsch.keys() gibt aus dict\_keys(['cat', 'dog', 'cow', 'bird'])

Werte des Dictionary

englisch\_deutsch.values() gibt aus dict\_values(['Katze', 'Hund', 'Kuh', 'Vogel'])

Wenn jeder Wert nur einmal im Dictionary vorkommt, können Schlüssel und Werte mit folgender Programmzeile vertauscht werden (Erläuterung später)

deutsch\_englisch = dict((v,k) for k,v in englisch\_deutsch.items())

deutsch\_englisch gibt aus {'Katze': 'cat', 'Hund': 'dog', 'Kuh': 'cow', 'Vogel': 'bird'}

Element löschen

del englisch\_deutsch["cow"]  
 englisch\_deutsch gibt aus {'cat': 'Katze', 'dog': 'Hund', 'bird': 'Vogel'}

Tupel sind Listen, die nicht änderbar sind. Tupel schreibt man mit runden Klammern.   
Zum Beispiel ein Wert im Koordinatensystem:

punkt1 = (10, 22)

Die Elemente von punkt1 können nicht gelöscht oder überschrieben werden.

Tupel haben 2 Methoden .count("gesucht") und .index("gesucht"). Beispiel:

zahlen = (10, 20, 23, 20, 54)  
 zahlen.count(20) gibt 2 aus, weil die 20 zweimal vorkommt.  
 zahlen.index(10) gibt 0 aus, weil die 10 das erste Element ist.

## Benutzereingaben anfordern

*Eingabe - Verarbeitung*

Input – Benutzereingaben anfordern

benutzereingabe = input("Bitte Zahl eingeben ")  
Das Programm wartet, bis der Benutzer die Eingabe gemacht hat, z. B. 23  
print(benutzereingabe) gibt '23' aus. Input liefert also Strings!

Zum Weiterrechnen müssen wir den String in eine Zahl umwandeln:  
benutzereingabe = int(benutzereingabe)  
print(benutzereingabe) gibt 23 aus. Damit können wir weiterrechnen.

Benutzereingabe verarbeiten

Einzelne Zeichen des Strings können nicht überschrieben werden. Deshalb mit Methoden arbeiten! Beispiel:

vorname = input("Gib deinen Namen ein ")  
Das Programm wartet, bis der Benutzer die Eingabe gemacht hat, z. B. peter  
Das Programm begrüßt den Benutzer mit seinem Vornamen. Vorne steht ein Großbuchstabe:   
print("Hallo " + vorname.capitalize()) gibt aus: Hallo Peter

Text ausgeben und 1 Sekunde warten, bevor es weitergeht:  
import time  
print("Denke dir eine Zahl")  
time.sleep(1)  
print("Der Computer rät 50")

## Fallunterscheidungen

*Bedingungen - Vergleichsoperatoren*

if-Abfrage in Python

Mit der if-Abfrage prüft das Programm, ob bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Das Ergebnis (wahr oder falsch) beeinflusst den Programmablauf. Wichtig ist, dass nach der if-Abfrage alles das, was zur if-Abfrage gehört, eingerückt wird. Beispiel:

wert = 3

if wert < 5:

print("Der Wert ist kleiner als 5")

print("Ich gehöre auch noch zu der Bedingung")

print("und hier geht es nach der if-Abfrage weiter")

Eine Alternative angeben, wenn die Bedingung nicht erfüllt ist

if wert < 5:

print("Der Wert ist kleiner als 5")

else:

print("Der Wert ist gleich 5 oder größer als 5")

Alle Vergleichsoperatoren:

|  |  |
| --- | --- |
| == | gleich |
| != | ungleich |
| < | kleiner |
| > | größer |
| <= | kleiner oder gleich |
| >= | größer oder gleich |

Mehrere Bedingungen prüfen – elif

wert = 9

if wert < 5:

print('Wert ist kleiner als 5')

elif wert == 5:

print('Wert ist exakt 5')

else:

print('Wert ist größer als 5')

Es können beliebig viele elif Abfragen gemacht werden.

## Schleifen

*mehrfache Ausführung – Bedingung für Ende – Abbruch – Liste abarbeiten – Liste erstellen*

while-Schleife in Python

Über Schleifen können wir Programmschritte mehrmals ausführen lassen, bis eine festgelegte Bedingung erfüllt ist. Wichtig ist, dass alles das, was zur while-Schleife gehört, eingerückt wird. Im folgenden Beispiel zählen wir Durchgänge:

durchgang = 1

while durchgang < 11:

print(durchgang)

durchgang = durchgang + 1

print("nach der Schleife")

Ausgabe:

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

nach der Schleife

Die Anweisung break beendet die unendliche while-Schleife. Im folgenden Beispiel zählen wir Durchgänge:

durchgang = 1

while True:

print(durchgang)

durchgang += 1

if durchgang > 10:

break

print("nach der Schleife")

Ausgabe: wie oben

Die for-Schleife in Python arbeitet eine Liste ab. Wir können die Elemente der Liste direkt verwenden. Wichtig ist, dass alles das, was zur for-Schleife gehört, eingerückt wird.

Im folgenden Beispiel geben wir die Namen einer Liste aus.

vornamen = ["Axel", "Elke", "Martin"]

for element in vornamen:

print(element)

print("nach der for-Schleife)

Ausgabe:

Axel

Elke

Martin

nach der for-Schleife

Die Funktion range() erstellt eine Liste:

folge = list(range(3))

print(folge)

Ausgabe: [0, 1, 2]

Wir können range() in der for-Schleife benutzen:

for durchgang in range(3):

print(durchgang)

Ausgabe:

0

1

2

von-bis bei range():

folge = list(range(2, 8))

print(folge)

Ausgabe: [2, 3, 4, 5, 6, 7]

Schrittweite bei range():

folge = list(range(2, 8, 2))

print(folge)

Ausgabe: [2, 4, 6]

Eine Liste mit Dezimalzahlen erstellen wir mit einer for-Schleife:

dezimal = []

for i in range(10):

dezimal.append(i \* 0.3)

## Einfacher Chatbot

*Zufall – Reaktion – Flussdiagramm – Struktogramm*

Ein Chatbot ist ein Computer-Programm, mit dem man sich unterhalten kann. Wenn das Programm ein bekanntes Schlüsselwort erhält, gibt es eine passende Antwort. Fehlt ein bekanntes Schlüsselwort, antwortet das Programm mit einer allgemeinen Bemerkung.

Die Zufallsantworten stehen in einer Liste.

Die Reaktionsantworten stehen in einem Dictionary mit Schlüsselwort und Antwort.

Das Programm besteht aus einer Hauptschleife (while benutzereingabe != "bye") und zwei

eingeschlossenen Nebenschleifen.

Die erste Nebenschleife wiederholt die Frage solange, bis der Benutzer etwas eingibt.

Dann wird die Benutzereingabe in einzelne Wörter zerlegt.

Die zweite Nebenschleife durchsucht die Benutzereingabe nach bekannten Schlüsselwörtern.

Wir können das Dictionary erweitern, damit wir uns mit dem Programm über Themen wie Kino, Busfahren usw. unterhalten können. Das Programm reagiert auf Wörter und nicht auf ganze Sätze. Es kann nicht auf Schlüssel der Form "Mir geht es gut" reagieren.

Der Programmablauf kann durch ein Flussdiagramm oder ein Nassi-Shneiderman-Diagramm (auch Struktogramm) beschrieben werden.

Flussdiagramm (© <https://www.python-lernen.de/>)



Struktogramm



## Funktionen – Input und Output

*Funktion – Übergabe – Vorgabe – Rückgabe – Liste übergeben – Liste zurückgeben*

Eine Funktion ist Programmcode, der gezielt aufgerufen wird. Wir schreiben eine Funktion für eine bestimmte Aufgabe. Der Programmcode wird dadurch übersichtlicher. Wenn wir eine Funktion mehrmals benötigen, rufen wir sich mehrmals auf. Wir definieren eine Funktion mit dem Schlüsselwort def:

def ausgabe():

print("Ausgabe von Text aus einer Funktion")

Aufruf: ausgabe()

Ausgabe: Ausgabe von Text aus einer Funktion

Achtet auf die Klammern nach dem Funktionsnamen.

Wenn wir Werte an die Funktion übergeben (Input), geben wir auch den Datentyp des Wertes an. Python prüft den Datentyp nicht. Aber es gibt Zusatzprogramme, die Datentypen prüfen können.   
Durch die Angabe des Datentyps wird unser Programmcode besser lesbar! Beispiel:

def ausgabe(wert1: int):

print("Wert1 = ", wert1)

Aufruf: ausgabe(5)

Ausgabe: Wert1 = 5

Wir können auch mehrere Werte übergeben. Beispiel:

def ausgabe(wert1: int, wert2: int):

print("Wert1 = ", wert1, "Wert2 = ", wert1)

Aufruf: ausgabe(5, 6)

Ausgabe: Wert1 = 5 Wert2 = 6

Werte mit Vorgaben stehen rechts von den Werten ohne Vorgaben. Beispiel:

def ausgabe(wert1: int, wert2: int = 15):

print("Wert1 = ", wert1, "Wert2 = ", wert1)

Aufruf: ausgabe(5)

Ausgabe: Wert1 = 5 Wert2 = 15

Aufruf: ausgabe(5, 80)

Ausgabe: Wert1 = 5 Wert2 = 80

Funktionen können einen Wert an das rufende Programm zurückgeben (Output). Wir geben den Datentyp des Rückgabewerts an. Die Variable rueckgabewert steht außerhalb der Funktion nicht zur Verfügung. Mit return geben wir den Wert der Variable rueckgabewert an das rufende Programm zurück. Beispiel:

def verdoppeln(eingabewert: int) -> int:

rueckgabewert = eingabewert \* 2

return rueckgabewert

Aufruf: ergebnis = verdoppeln(5)

print(ergebnis)

Ausgabe: 10

Wir können eine Liste an eine Funktion übergeben (Input). Beispiel:

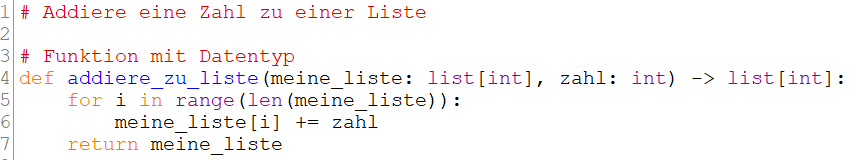


Die Funktion bekommt den Verbrauch als list[float] und berechnet die Kosten.

Aufruf: volumentarif([1.2, 1.5, 2])

Ausgabe: 30.55

Eine Funktion kann eine Liste an das rufende Programm zurückgeben (Output). Beispiel:



Definition: meine\_liste = [0, 1, 2]

Aufruf: meine\_liste = addiere\_zu\_liste(meine\_liste, 1)

print(meine\_liste)

Ausgabe: [1, 2, 3]

Die Funktion gibt das Ergebnis als list[int] an das rufende Programm zurück. Durch die Zuweisung: meine\_liste =

wird die Definition der Liste mit dem Ergebnis überschrieben.

## Funktionen konstruieren

*Konstruktionsanleitung – Beispiel – Ergebnis drucken – Vorlage – Formatstring – Ergebnisse plotten*

Konstruktionsanleitung für Programme und Funktionen:

1. Kurzbeschreibung
2. Datenanalyse
3. Funktion definieren: Name – Eingabewert: Datentyp – Rückgabewert: Datentyp
4. Gerüst
5. Rumpf
6. Ergebnisse prüfen
7. Unittest

Aufgabe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Grundgebühr pro Monat | Verbrauchspreis pro kWh |
| Stromtarif "Watt für wenig" | 13,50 € | 0,75 € |

Schreibe eine Funktion, die den Monatsverbrauch in Kilowattstunden akzeptiert und den monatlichen Rechnungsbetrag beim Tarif "Watt für wenig" berechnet. Prüfe die Ergebnisse.

Lösung



Wir erstellen eine Funktion zur Umrechnung von Britischen Pfund in Euro nach der Konstruktionsanleitung auf der vorherigen Seite.

Die Vorlage meine\_Aufgabe.py hilft uns dabei:



Wir kopieren die Vorlage und geben ihr einen passenden Namen, z. B. gbp\_in\_eur.py. Dann machen wir gezielte Änderungen in der Datei gbp\_in\_eur.py:

* An den Stellen mit … ergänzen wir die Beschreibung bzw. den Code für unsere Aufgabe.
* Die Namen meine\_funktion, mein\_input usw. ersetzen wir durch treffende Namen.

Wir prüfen die Ergebnisse mit Hilfe von Input-Liste und Output-Liste. Den Inhalt der Input-Liste entnehmen wir der Aufgabenstellung. Den Inhalt der Output-Liste erhalten wir durch den Aufruf unserer Funktion in einer Schleife. In einer Tabelle stellen wir Input-Liste und Output-Liste nebeneinander.



Eine schöne Tabelle erhalten wir durch den Formatstring der Funktion print() in Zeile 25. Die Platzhalter {:5.2f} sorgen dafür, dass die Eingabewerte in einem Feld der Breite 5 mit 2 Nachkommastellen als Fließkommazahl ausgegeben werden:

GBP EUR

0.00 0.00

0.50 0.60

1.00 1.21

Ergebnisse drucken und plotten

Wir können Ergebnisse vergleichen, indem wir sie in zwei Spalten der Tabelle drucken.

Zusätzlich können wir die Ergebnisse in ein gemeinsames Diagramm plotten.

Das Modul matplotlib.pyplot hilft uns dabei. Wir vergleichen die Kosten von zwei Stromtarifen.

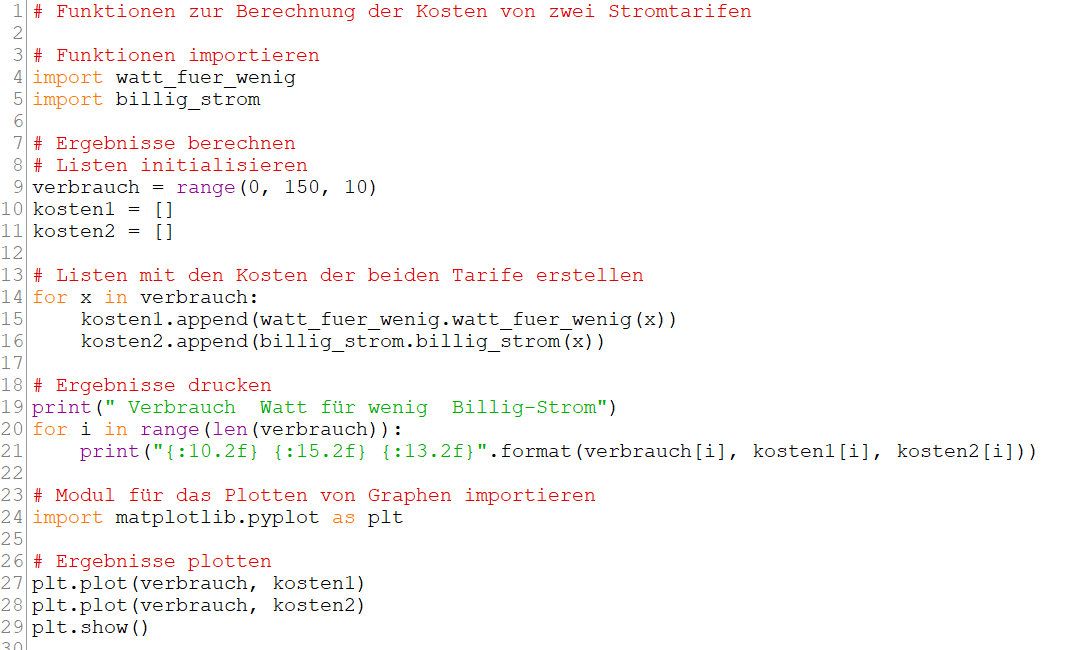


Tabelle (Anfang):

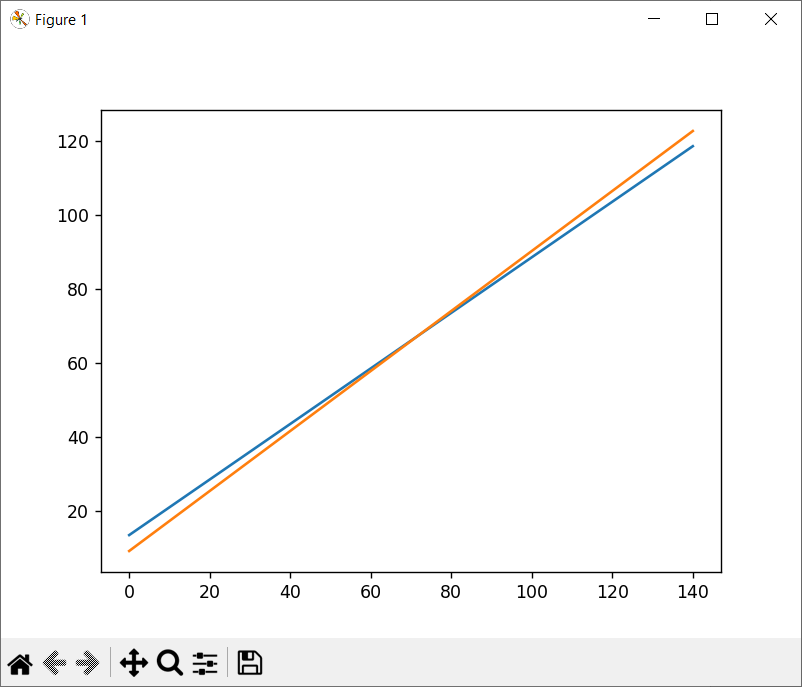
Verbrauch Watt für wenig Billig-Strom

0.00 13.50 9.20

10.00 21.00 17.30

20.00 28.50 25.40

Plot:



## Objektorientierte Programmierung (OOP) – Klassen

*Objekt – Klasse – Instanz – Eigenschaften – Methoden – self*

Bisher haben wir entweder Daten geschrieben oder Aufgaben mit Funktionen erledigt. Bei der objektorientierten Programmierung (OOP) verknüpfen wir Daten und Methoden. Wir beschreiben ein Objekt (Ding). Beispiel "Katze":

Eigenschaften: Name, Farbe, Alter

Methoden: miauen, schlafen

Begriffe der OOP

Klassen (der Bauplan)

Objekt (aus Klassen erstellt)

Instanz = Objekt

Eigenschaften (oder Attribute)

Methoden (Funktionen, was das Objekt tun kann)

Vererbung (Eltern-Klasse, Kind-Klasse)

Wir erstellen eine Katzenklasse mit Eigenschaften:



Es ist üblich, den Klassennamen groß zu schreiben. Wörter werden durch Großbuchstaben im Klassennamen getrennt. Mit drei Anführungszeichen umschließen wir den Hilfetext, der über mehrere Zeilen geht (""" … """).

Wenn wir das Programm mit der Klasse in der IDLE-Shell starten, passiert gar nichts. Aber die Klasse ist jetzt definiert. Wir lassen uns den Hilfetext anzeigen:

help(BauplanKatzenKlasse). Ausgabe:

Help on class BauplanKatzenKlasse in module \_\_main\_\_:

class BauplanKatzenKlasse(builtins.object)

| BauplanKatzenKlasse(rufname, farbe, alter)

|

| Klasse für das Erstellen von Katzen

| Hilfetext ideal bei mehreren Programmierern in

| einem Projekt oder bei schlechtem Gedächtnis

|

| Methods defined here:

|

| \_\_init\_\_(self, rufname, farbe, alter)

| Initialize self. See help(type(self)) for accurate signature.

|

| tut\_miauen(self, anzahl=1)

|

| tut\_schlafen(self, dauer)

Die Methode \_\_init\_\_(self, …) führt die Eigenschaften der Klasse ein. Die Parameterliste beginnt dabei immer mit self. Was bedeutet self?

Bedeutung von self (© <https://www.python-lernen.de/>)



Wenn wir die Instanz der Klasse erstellen, tritt katze\_sammy an die Stelle von self.

"Sammy", "orange", 3 treten an die Stelle von rufname, farbe, alter.

Beim Abruf außerhalb der Klasse tritt katze\_sammy an die Stelle von self und es wird katze\_sammy.alter zugegriffen:

print(katze\_sammy.alter)

Bisher hat die Katzenklasse nur Eigenschaften. Nun ergänzen wir die Methoden:



Außerdem ergänzen wir in der Methode \_\_init\_\_ eine Eigenschaft, mit deren Hilfe wir die Schlafdauer aufaddieren:

self.schlafdauer = 0

Wenn wir jetzt eine zweite Instanz der Katzenklasse erstellen und die Methoden aufrufen, sehen wir, dass die Schlafdauer für die Instanzen katze\_sammy und katze\_soni getrennt aufaddiert wird.



miau miau miau

Sammy schläft jetzt 3 Minuten

Sammy Schlafdauer insgesamt: 3 Minuten

Sammy schläft jetzt 6 Minuten

Sammy Schlafdauer insgesamt: 9 Minuten

miau miau miau miau miau

Sammy schläft jetzt 10 Minuten

Sammy Schlafdauer insgesamt: 19 Minuten

Soni schläft jetzt 5 Minuten

Soni Schlafdauer insgesamt: 5 Minuten

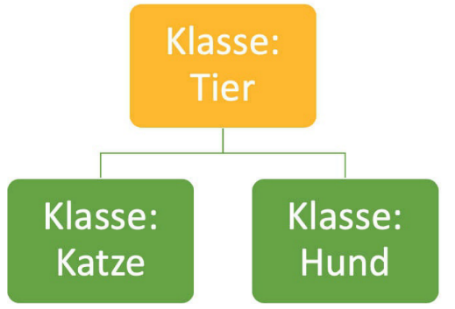
## OOP – Vererbung bei Klassen

*Eltern-Klasse – Kind-Klasse – Vererbung – Methode überschreiben*

Vererbung bei Klassen: Die Kind-Klasse übernimmt alle Eigenschaften und Methoden der Eltern-Klasse. Der Überbegriff zur Katze ist Tier. Genau genommen handelt es sich um ein Säugetier.

Wir erstellen die Klasse Tier, die Katze und Hund beschreiben soll.

Unsere Klassen mit Hierarchie (© <https://www.python-lernen.de/>)



Wir erstellen die Klasse Tier, die alle Eigenschaften der unserer bisherigen Klasse Katze erhält. Dadurch wird die Klasse Katze bereinigt – doppelt ist unnötig.



Zeile 19: Wir aktivieren die Vererbung zwischen Eltern-Klasse und Kind-Klasse, indem wir hinter dem Namen der Klasse die Eltern-Klasse in Klammern notieren.

Zeile 22 - 24: Die \_\_init\_\_ Methode wird weiterhin benötigt. Die Eigenschaften der Eltern-Klasse werden über super() von der Eltern-Klasse übernommen.

Nun ist die Katzenklasse schlanker geworden, wir haben aber noch keinen Code gespart. Das passiert erst, wenn wir eine zweite Kind-Klasse anlegen, also die Klasse Hund.



Nun ergänzen wir Methoden in der Eltern-Klasse.



Weder in der Klasse Katze noch in der Klasse Hund müssen wir etwas tun. Beide erben automatisch von der Eltern-Klasse "Tier". Wenn wir die Methoden aufrufen, können wir mit der Ausgabe der Methode tut\_schlafen() zufrieden sein.

Aber die Ausgabe der Methode tut\_reden() passt für den Hund nicht.



orange

braun

Bello schläft jetzt 4 Minuten

Bello Schlafdauer insgesamt: 4 Minuten

Sammy schläft jetzt 5 Minuten

Sammy Schlafdauer insgesamt: 5 Minuten

Bello schläft jetzt 2 Minuten

Bello Schlafdauer insgesamt: 6 Minuten

Sammy sagt: miau

Bello sagt: miau miau miau

Überschreiben von Methoden: Wir können in der Kind-Klasse Hund die Methode tut\_reden() der Eltern-Klasse überschreiben. In der Klasse Hund erstellen wir eine Methode mit demselben Namen.



orange

braun

Bello schläft jetzt 4 Minuten

Bello Schlafdauer insgesamt: 4 Minuten

Sammy schläft jetzt 5 Minuten

Sammy Schlafdauer insgesamt: 5 Minuten

Bello schläft jetzt 2 Minuten

Bello Schlafdauer insgesamt: 6 Minuten

Sammy sagt: miau

Bello sagt: WAU WAU WAU

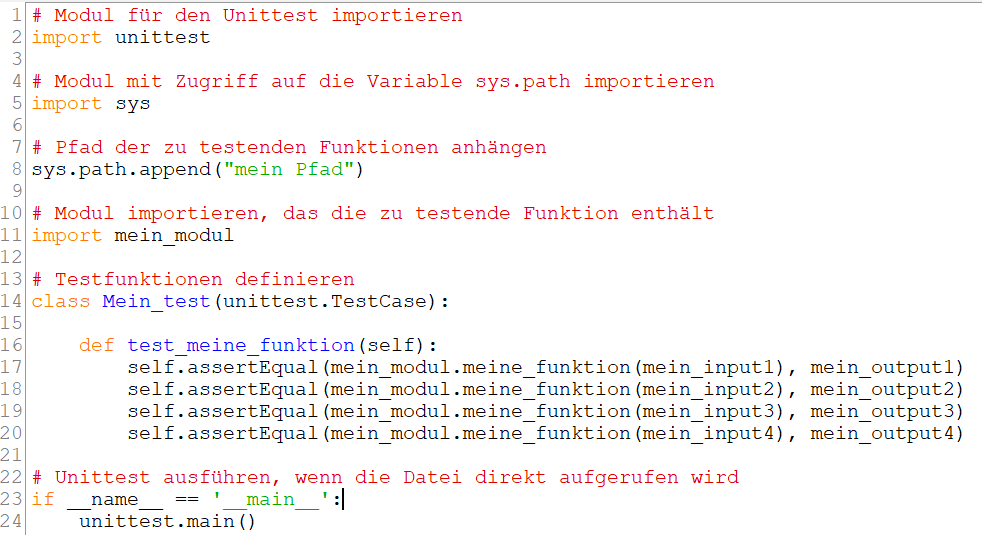
In der Kind-Klasse können wir auch eine zusätzliche Eigenschaft einführen und eine zusätzliche Methode erstellen.

## Unittest

*Modul Unittest – Vorlage – Eltern-Klasse unittest.TestCase – assertEqual – assertAlmostEqual*

Bisher haben wir ein Programm oder eine Funktion geprüft, indem wir die formatierte Ausgabe oder den Graphen angeschaut und mit Sollwerten verglichen haben. Diese Prüfung müssten wir bei jeder Änderung des Programms wiederholen.

Es gibt eine bessere Möglichkeit: Wir können die Prüfung mit Hilfe des Moduls „Unittest“ automati-sieren. Wichtig ist, das Original der Funktion zu importieren und zu testen. Beim Unittest prüfen wir, ob das Funktionsergebnis und der Sollwert gleich sind (equal).   
Die Vorlage Mein\_Unittest2.py hilft uns dabei:



Wir erstellen einen Unittest für das Modul mustererkennung.py. Dazu kopieren wir die Vorlage Mein\_Unittest2.py und geben ihr einen passenden Namen, z. B. mustererkennung\_unittest.py.

Dann machen wir gezielte Änderungen in der Datei mustererkennung\_unittest.py.

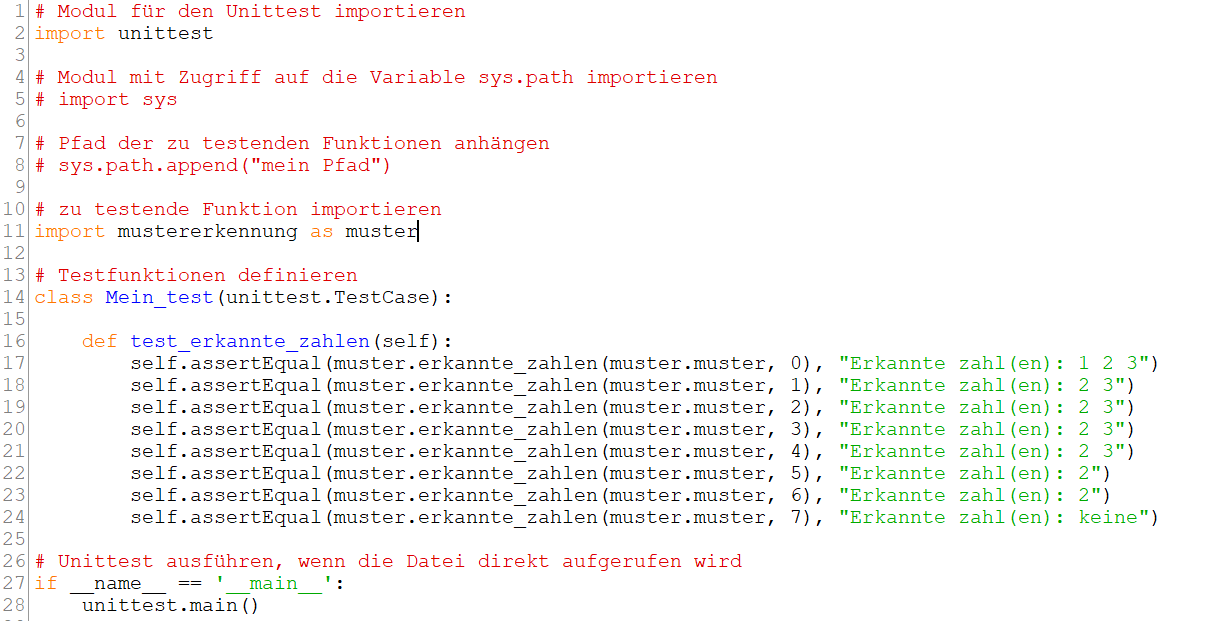
Zeile 8: mein Pfad ersetzen wir durch den Datei-Pfad des Moduls, das die zu testende Funktion enthält.

Zeile 11: mein\_modul ersetzen wir durch den Datei-Namen des Moduls, das die zu testende Funktion enthält.

Zeile 14: Mein\_test ersetzen wir durch einen treffenden Namen. Die Kind-Klasse Mein\_test erbt alle Eigenschaften und Methoden der Eltern-Klasse unittest.TestCase.

Zeile 16: test\_meine\_funktion ersetzen wir durch test\_ und den Funktions-Namen.

Zeile 17-20: mein\_modul.meine\_funktion ersetzen wir durch Modul-Namen.Funktions-Namen.   
mein\_input und mein\_output ersetzen wir durch Paare von Input und Sollwert.



Wenn wir mustererkennung\_unittest.py starten, erhalten wir folgende Ausgabe:

.

----------------------------------------------------------------------

Ran 1 test in 0.067s

OK

Das bedeutet: 1 Test – nämlich die 8 Zeilen von test\_erkannte\_zahlen() – hatte das Ergebnis OK.

Wenn die Paare von Input und Sollwert nicht zusammenpassen, erhalten wir eine Fehlermeldung:

F

======================================================================

FAIL: test\_erkannte\_zahlen (\_\_main\_\_.Mein\_test)

----------------------------------------------------------------------

Traceback (most recent call last):

File "C:\Users\marti\Documents\Programmieren\_lernen\_2023\SW\13\_Unittest\mustererkennung\_unittest.py", line 20, in test\_erkannte\_zahlen

self.assertEqual(muster.erkannte\_zahlen(muster.muster, 3), "Erkannte zahl(en): 2")

AssertionError: 'Erkannte zahl(en): 2 3' != 'Erkannte zahl(en): 2'

- Erkannte zahl(en): 2 3

? --

+ Erkannte zahl(en): 2

----------------------------------------------------------------------

Ran 1 test in 0.079s

FAILED (failures=1)

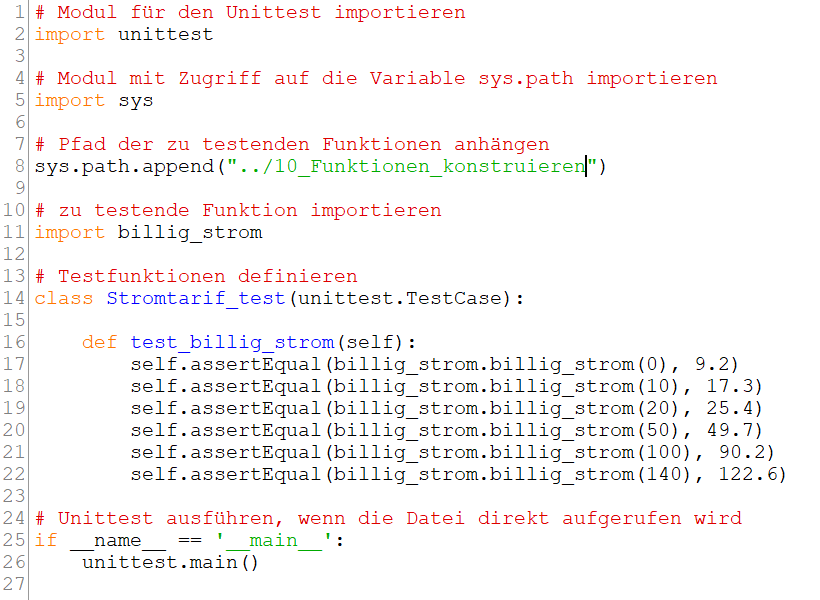
Die Fehlermeldung zeigt den ersten gefundenen Fehler und den Unterschied Istwert – Sollwert.

(Hier wurde der Sollwert verfälscht, um eine Fehlermeldung auszulösen.)

Unterschied zwischen assertEqual und assertAlmostEqual

Wir erstellen einen Unittest für das Modul billig\_strom.py. Dazu kopieren wir die Vorlage Mein\_Unittest2.py und geben ihr einen passenden Namen, z. B. billig\_strom\_unittest.py.

Dann machen wir die o. a. gezielten Änderungen in der Datei billig\_strom\_unittest.py.



Wenn wir billig\_strom\_unittest.py starten, erhalten wir folgende Ausgabe:

F

======================================================================

FAIL: test\_billig\_strom (\_\_main\_\_.Stromtarif\_test)

----------------------------------------------------------------------

Traceback (most recent call last):

File "C:\Users\marti\Documents\Programmieren\_lernen\_2023\SW\Lehrer\billig\_strom\_unittest.py", line 19, in test\_billig\_strom

self.assertEqual(billig\_strom.billig\_strom(20), 25.4)

AssertionError: 25.400000000000002 != 25.4

----------------------------------------------------------------------

Ran 1 test in 0.007s

FAILED (failures=1)

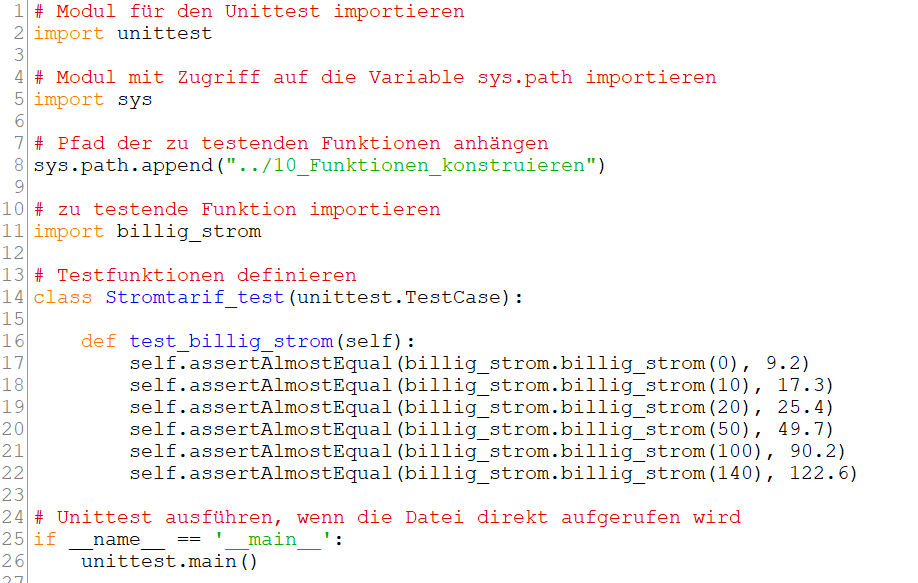
In der Fehlermeldung steht, dass Istwert und Sollwert von Fließkommazahlen nicht gleich sind.

Das liegt daran, dass die Fließkommazahlen im Computer immer Näherungen sind.

Wenn die Funktion, die wir testen wollen, mit Fließkommazahlen arbeitet, können wir nur prüfen, ob der Istwert und der Sollwert ungefähr gleich sind (almost equal).

Die Methode assertAlmostEqual() berechnet die Differenz zwischen Istwert und Sollwert. Die Differenz wird auf die 7. Stelle nach dem Komma gerundet und mit Null verglichen.

Wenn wir das Programm billig\_strom\_unittest.py mit der Methode assertAlmostEqual() arbeiten lassen, ist das Ergebnis OK.

****

## Zweidimensionale Arrays

*zweidimensionales Array – adressieren – langer String – Modul numpy – adressieren – langer String*

Mit Hilfe eines zweidimensionalen Arrays erstellen wir eine Matrix mit Spalten und Zeilen.

Beispiel: Eine Matrix mit 5 Zeilen und 8 Spalten



In Python werden zweidimensionale Arrays als Listen von Listen erstellt:



Ausgabe:

Initialisierung

[['\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_'],

['\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_'],

['\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_'],

['\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_'],

['\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_']]

Wir adressieren die Elemente der Matrix über zwei Indizes.

Der erste Index adressiert die Zeilen.



Ausgabe:

1. Element jeder Zeile beschreiben

[['A1', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_'],

['A2', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_'],

['A3', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_'],

['A4', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_'],

['A5', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_']]

Der zweite Index adressiert die Spalten.



Ausgabe:

1. Element jeder Spalte beschreiben

[['A1', 'B1', 'C1', 'D1', 'E1', 'F1', 'G1', 'H1'],

['\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_'],

['\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_'],

['\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_'],

['\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_']]

Wenn wir einen langen String in ein Element dieses zweidimensionalen Arrays schreiben …



… dann vergrößert Python das Element, damit der lange String Platz findet. Ausgabe:

Langen String schreiben

[['A1', 'B1', 'C1', 'D1', 'E1', 'F1', 'G1', 'H1'],

['\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_'],

['\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_'],

['\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_'],

['\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', '\_\_', 'langer String']]

Mehrdimensionale Arrays, die wie oben erstellt werden, sind in der Verarbeitung langsam.

Das Modul numpy erzeugt mehrdimensionale Arrays, die schnell verarbeitet werden.

Außerdem hat numpy viele Methoden, die den Umgang mit mehrdimensionalen Arrays vereinfachen. So wird ein zweidimensionales Array mit numpy erstellt:



Ausgabe:

Initialisierung

[['\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_']

['\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_']

['\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_']

['\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_']

['\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_']]

Datentyp <U2

Python bestimmt Datentyp aus unserem Füllwert "\_\_". Das ist ein String mit 2 Unicode-Zeichen.

Wir adressieren die Elemente der Matrix über zwei Indices.

Der erste Index adressiert die Zeilen.



Der zweite Index adressiert die Spalten.



Bei einem numpy Array können wir die Indizes durch ein Komma trennen. Wir sparen zwei eckige Klammern.

Wenn wir einen langen String in ein Element des zweidimensionalen numpy Arrays schreiben …



… dann verkürzt Python den String auf die Länge des Elements. Ausgabe:

langen String schreiben

[['A1' 'B1' 'C1' 'D1' 'E1' 'F1' 'G1' 'H1']

['\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_']

['\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_']

['\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_']

['\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' '\_\_' 'la']].

## Zustandsmaschine

*Zustand – Übergang – Input – Output – Diagramm – Tabelle - Mikrocontroller – PC – Bibliothek*

Auch Mikrocontroller können wir mit Python programmieren. Dabei läuft auf dem Mikrocontroller MicroPython. MicroPython ist eine schlanke und effiziente Implementierung der Python 3 Programmiersprache, die einen kleinen Teil der Python Standardbibliothek enthält und für den Betrieb auf einem Mikrocontroller optimiert ist. Mikrocontroller werden sehr oft mit Hilfe von Zustandsmaschinen programmiert.

Eine Zustandsmaschine ist ein Modell eines Verhaltens, bestehend aus Zuständen, Zustandsüber-gängen und Aktionen. Eine Zustandsmaschine wird durch ein Zustandsübergangsdiagramm beschrieben. Zustände werden durch Rechtecke symbolisiert. Zustandsübergänge werden durch Pfeile dargestellt, die jeweils zwei Zustände verbinden. Die Bedingungen für die Übergänge schreibt man neben die Pfeile. Alternativ kann eine Zustandsmaschine durch eine Übergangstabelle beschrieben werden.

Beispiel: Das Modell einer Ampel hat die Zustände: GELB\_BLINKEN, ROT, ROT\_GELB, GRUEN, GELB.

Die Zustandsübergänge werden durch Steuersignale ausgelöst. In unserem Modell sind das die Tasten „Taste1“ und „Taste2“.

Wir zeichnen das Zustandsübergangsdiagramm der Ampel:



Alternativ beschreiben wir die Ampel durch ihre Übergangstabelle:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zustandsübergang** | | | **Bedingung** |
| Init | → | GELB\_BLINKEN | - |
| GELB\_BLINKEN | → | ROT | Taste1 |
| ROT | → | ROT\_GELB | Taste1 |
| ROT\_GELB | → | GRUEN | Taste1 |
| GRUEN | → | GELB | Taste1 |
| GELB | → | ROT | Taste1 |
| ROT | → | GELB\_BLINKEN | Taste2 |
| ROT\_GELB | → | GELB\_BLINKEN | Taste2 |
| GRUEN | → | GELB\_BLINKEN | Taste2 |
| GELB | → | GELB\_BLINKEN | Taste2 |

Zu Beginn (Init) hat unser Modell den Zustand GELB\_BLINKEN. Mit Taste1 durchläuft unser Modell die Zustände ROT – ROT\_GELB – GRUEN – GELB – ROT usw. Durch Taste1 kehrt unser Modell nicht in den Zustand GELB\_BLINKEN zurück. Dafür ist Taste2 zuständig. Durch Taste2 wechselt unser Modell aus jedem Zustand in den Zustand GELB\_BLINKEN.

Zustandsmaschine auf dem Mikrocontroller

Unser Mikrocontroller soll das Verhalten einer Ampel nachbilden. Zwei Bibliotheken helfen uns dabei:

* Mit den Funktionen der Bibliothek MicroPython Statemachine beschreiben wir die Zustände und die Zustandsübergänge.
* Mit den Funktionen der Bibliothek MicroPython Neotimer blinken wir mit der Ampel-LED und entprellen wir die Tasten. (Die Betätigung einer elektromechanischen Taste führt kurzzeitig zu einem mehrfachen Öffnen und Schließen des Kontakts. Das nennt man „prellen“. Eine entprellte Taste öffnet und schließt den Kontakt nur einmal.)

Im Mikrocontroller-Programm ist Folgendes enthalten:

* 1. Kurzbeschreibung
  2. Import der notwendigen Bibliotheken
  3. Definition der Pins der Ampel LEDs und der Pins der Tasten
  4. Objekt state\_machine wird erzeugt
  5. Timer werden erzeugt
  6. Definition der Funktionen in den Zuständen
  7. Definition der Funktionen zur Steuerung der Zustandsübergänge
  8. Definition der Zustände
  9. Definition der Zustandsübergänge
  10. Loop

Die Punkte 6, 7, 8 und 9 setzen das Zustandsübergangsdiagramm (oder die Übergangstabelle) in Code um.

Beispiel zu 6: Funktion im Zustand GELB\_BLINKEN



Beispiel zu 7: Funktion zur Steuerung der Zustandsübergänge durch Taste1



Zu 8: Definition aller Zustände



Beispiel zu 9: Definition der Zustandsübergänge durch



Zu 10: Loop



Die Funktion run() des state\_machine Objekts wird also in einer unendlichen Schleife aufgerufen. Dadurch führt das Programm solange den Code des aktuellen Zustands aus, bis eine Bedingung für einen Zustandsübergang wahr wird. Mikrocontroller-Programme werden sehr oft in einer unendlichen Schleife ausgeführt.

Zustandsmaschine auf dem PC

Auch auf unserem PC können wir eine Zustandsmaschine programmieren. Hier die Unterschiede zur Programmierung des Mikrocontrollers:

* Die Bibliothek MicroPython StateMachine (statemachine.py) können wir ohne Änderung einsetzen.
* Bei der Bibliothek MicroPython Neotimer (neotimer\_win.py) musste nur der Zugriff auf die Rechner-Uhr geändert werden.
* Anstelle von LEDs und Tasten verwenden wir die Tasten unserer Tastatur und machen print-Ausgaben auf den Bildschirm.

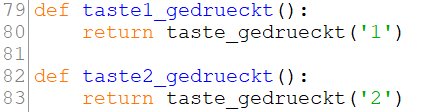
Die Funktion im Zustand GELB\_BLINKEN sieht so aus:



Wir schreiben eine Funktion für die Steuerung der Zustandsübergänge durch eine beliebige Taste. Dazu verwenden wir die Funktion kbhit() aus der Bibliothek für Windows-Funktionen:



Mit ihrer Hilfe schreiben wir die Funktionen für die Steuerung der Zustandsübergänge durch die Tasten ‘1‘ und ‘2‘:



Definition der Zustände:



Die Definition der Zustandsübergänge durch Taste ‘1‘ sieht so aus:



Im Loop wird die Funktion run() des state\_machine Objekts in einer unendlichen Schleife aufgerufen. Außerdem verarbeiten wir dort die Taste ‘q‘ für den Abbruch:

WICHTIG:

Wenn wir das Programm in IDLE starten, gibt es einen Konflikt zwischen .mainloop() und .kbhit() und das Programm arbeitet nicht richtig.

Deshalb muss das Programm von der Eingabeaufforderung aus gestartet werden.

Hier die Ausgabe des Programms. Es wurde 5x die Taste ‘1‘ gedrückt. Danach die Taste ‘2‘ und dann die Taste ‘q‘.

Zustandsautomat zur Steuerung einer Ampel. Zustandswechsel mit den Tasten 1 und 2

Abbruch mit der Taste q

Die Ampel blinkt gelb

gelb\_blinken() aufgerufen

gelb\_blinken() aufgerufen

gelb\_blinken() aufgerufen

gelb\_blinken() aufgerufen

gelb\_blinken() aufgerufen

Die Ampel ist rot

Die Ampel ist rot/gelb

Die Ampel ist grün

Die Ampel ist gelb

Die Ampel ist rot

Die Ampel blinkt gelb

gelb\_blinken() aufgerufen

gelb\_blinken() aufgerufen

gelb\_blinken() aufgerufen

gelb\_blinken() aufgerufen

gelb\_blinken() aufgerufen

gelb\_blinken() aufgerufen

## GUI mit tkinter

*GUI – tkinter – Konstruktor – Fenster – Widget – Text – Bild – Schleife – Platzierung – Schaltfläche*

Ein GUI (Graphical User Interface) erstellen wir mit Hilfe des Moduls tkinter. Es gehört zur Standard-Installation von Python. Beispiel:



Erklärung:

Wir importieren tkinter (Zeile 5), erstellen ein Fenster (Zeile 8) und setzen einen Fenstertitel (Zeile 9).

Wir setzen die Dimensionen des Fensters (Zeile 12). Passiert automatisch, wenn die Zeile fehlt.

Wir erstellen die Widgets (Window Gadgets) Textausgabe (Zeile 15) und Bildausgabe (Zeile 21, 22).

In Zeile 18 und Zeile 25 platzieren wir die Widgets mit Hilfe der Methode pack().

Der Aufruf in Zeile 28 ist notwendig, damit das Fenster angezeigt wird, wenn wir das Programm durch einen Doppelklick im Windows-Explorer starten.

Mit Hilfe der Methode grid() können wir die Gadgets gezielt in einem (gedachten) Gitter im Fenster platzieren. Beispiel:



Zeilenhöhe und Spaltenbreite werden automatisch eingestellt. Alternativ können wir mit den Methoden rowconfigure() und columnconfigure() minimale Größen im Fenster einstellen. Beispiel:



tk.Label() akzeptiert viele Optionen zum Text. Mit fg (foreground) und bg (background) legen wir Farben fest. Mit font legen wir die Schriftart und die Schriftgröße fest. Beispiel:



Eine Schaltfläche erzeugen wir mit tk.Button(). Beispiel:



Die beiden Widgets Schaltfläche (Zeile 34 und Zeile 38) benötigen jeweils eine Funktion, die ausgeführt wird, wenn die Schaltfläche betätigt wird. Im Beispiel sind es die Funktionen:

command = actionSF1

command = actionSF2  
Diese Funktionen werden oben im Programm definiert (Zeilen 8, 9, 10, 13, 14, 15), damit sie bekannt ist, bevor die Schaltfläche erzeugt wird.

Wenn wir in einer Funktion eine Variable definieren, ist diese "lokal" d. h. nur innerhalb der Funktion bekannt. Hier hilft uns die Steuervariable von tkinter, die wir im Hauptprogramm erzeugen (Zeile 25).

Mehre Widgets teilen sich eine Steuervariable und die Steuervariable "kennt" diese Widgets.

Das bedeutet:

Wenn unser Programm mit der Methode zaehler.set() einen Wert in die Steuervariable schreibt, werden alle mit der Steuervariable verbundenen Widgets aktualisiert.

Mit der Steuervariable zaehler können unsere Funktion actionSF1 und actionSF2 die Textausgabe über zaehler.get() und zaehler.set() steuern.

Ein Eingabefeld erzeugen wir mit tk.Entry(). Beispiel:



Das Widget Eingabefeld benötigt eine Steuervariable. Im Beispiel ist das die Variable:

textvariable = eingabefeld\_wert

Die Steuervariable eingabefeld\_wert wird im Hauptprogramm erzeugt (Zeile 20) und mit der Eingabe geschrieben (Zeile 23).

Wir erzeugen zusätzlich eine Steuervariable (Zeile 27) für das Ausgabefeld (Zeile 31).

Wir erzeugen eine Schaltfläche (Zeile 35), die ein Funktion aufruft, wenn die Schaltfläche betätigt wird. Im Beispiel ist es die Funktionen:

command = celsius\_in\_kelvin

Diese Funktion wird oben im Programm definiert (Zeile 11 bis 17), damit sie bekannt ist, bevor die Schaltfläche erzeugt wird.

So läuft das Programm ab:

Zeile 23: Das Programm bekommt einen Wert über das Eingabefeld.

Zeile 35: Das Programm erkennt eine Betätigung der Schaltfläche. Aufruf von celsius\_in\_kelvin.

Zeile 13: Die Funktion liest die Steuervariable des Eingabefelds, wandelt von String in Integer und

schreibt das Ergebnis in die lokale Variable celsius.

Zeile 15: Die Funktion berechnet die lokale Variable kelvin.

Zeile 17: Die Funktion schreibt die lokale Variable kelvin in die Steuervariable des Ausgabefelds.

Zeile 31: Das Programm zeigt den berechneten Wert im Ausgabefeld.

Das Widget Schaltfläche benötigt die Angabe einer Funktion, die ausgeführt wird, wenn die Schaltfläche betätigt wird. Beispiel:

command = actionSF1

Computer errät die Zahl

Wir können auch an die Tasten unserer PC-Tastatur eine Funktion binden, die ausgeführt wird, wenn eine Taste betätigt wird. Beispiel dafür ist das Programm "Computer errät die Zahl" in der GUI-Version. So sieht das GUI aus:



Und so sehen die Zeilen 1 bis 37 unseres Programms aus.



Wir sprechen zuerst über die Zeilen 38 bis 77 unseres Programms.



Im Hauptprogramm definieren wir die Variablen für die Grenzen und die Anzahl der Versuche (Zeilen 42 bis 46). Wir schreiben eine Bedienungsanleitung für unser Programm ins Fenster (Zeilen 48 bis 52 und 67 bis 71). Wir erzeugen die Steuervariable für die geratene Zahl und initialisieren sie durch den Aufruf der Funktion rate\_zahl (Zeilen 54 bis 58).

Neu: Wir binden an die Tasten unserer PC-Tastatur die Funktion onKeyPress (Zeile 74). onKeyPress wird ausgeführt, wenn eine Taste betätigt wird.

Nun sprechen wir über die Zeilen 1 bis 37 unseres Programms. Dort stehen die Funktionen.

Die Funktionen müssen definiert werden, bevor wir in den Zeilen 38 bis 77 auf sie verweisen!

Die Funktion rate\_zahl berechnet die Zahl, die der Computer als nächstes rät (Zeilen 7 bis 10).

Die Funktion zeige\_kommentar zeigt uns zum Abschluss die Anzahl der Versuche (Zeilen 12 bis 18).

Die Funktion onKeyPress wird bei jedem Tastendruck mit dem Eingangswert event aufgerufen.

Nun können wir mit event.keysym die Taste abfragen. tkinter erkennt eine Taste an ihrem symbolischen Namen (keysm). Wir verwenden "Down", "Up", "equal" und "q".

Die If-Abfrage enthält Anweisungen für jede Taste.

Hinweis zu Operatoren: // dividiert und schneidet die Werte nach dem Komma ab.

% liefert den Rest nach einer Division.

## Turtle Grafik

*Schildkröte – Attribute – Fenster – geometrische Formen – Schleife – Eingabe – Ausgabe*

Turtle-Grafik wurde in den späten 1960er-Jahren für den Unterricht entwickelt. Ein Stift-tragender Roboter – die Schildkröte – bewegt sich auf der Zeichenebene und hinterlässt dabei eine Spur.

Die Schildkröte (turtle) hat 3 Attribute: Ort, Richtung und Stift.

In Python ist ein Turtle-Modul integriert. Mit wenigen Befehlen zeichnet man ein gefülltes Dreieck:



Turtle macht das Fenster 400 x 300 Schritte groß. Für eine eigene Fenstergröße benutzen wir die Methode screensize(). Beispiel: screen.screensize(800, 600).

Wenn wir die Methoden in einer Schleife aufrufen, können wir geometrische Figuren erzeugen. Beispiel:



Durch den Import in Zeile 4 werden alle Namen im Modul im Programm bekannt gemacht. Deshalb können wir in den folgenden Zeilen die Angabe "turtle" vor dem Namen weglassen.

Zeile 10 speed(1) bewirkt, dass wir der Schildkröte beim Zeichnen zusehen können. Es gilt:

'fastest' : 0

'fast' : 10

'normal' : 6

'slow' : 3

'slowest' : 1

Turtle kann den Benutzer nach einem Text oder einer Zahl fragen und beides im Fenster ausgeben. Beispiel: 

Zeile 16 fragt nach einem Text. Zeile 26 fragt nach einer Zahl. numinput() fängt Eingabefehler ab! Wenn der Benutzer eine Zahl kleiner 1 oder größer 13 eingibt, gibt es eine Fehlermeldung und der Benutzer bekommt eine zweite Chance. Ebenso, wenn der Benutzer einen Buchstaben oder ein Sonderzeichen eingibt. Die Zeilen 23 und 32 schreiben ins Fenster. move=True sorgt dafür, dass die Schildkröte die Texte hintereinander in das Fenster schreibt.

Die Turtle-Methoden können mit verschiedenen Namen aufgerufen werden. Beispiele:





## Dateien lesen

*Arbeitsordner – Datei – Codierung – Kommandozeilenparameter - Dateipfad*

Wir wollen Daten aus einer Datei lesen. Es ist gut zu wissen, wie unser Arbeitsordner heißt, damit wir eine Datei zum Testen dorthin kopieren können. Wir importieren das Modul os und lassen uns den Arbeitsordner mit os.getcwd() ausgeben. Anschließend öffnen wir mit dem Befehl open() die Datei. Wir lesen die Datei und speichern den Inhalt in der Variablen mein\_text. Danach schließen wir die Datei.



Häufig wird vergessen, die Datei nach dem Lesen oder Schreiben zu schließen. Das kann dazu führen, dass nicht der ganze Inhalt gelesen oder geschrieben wird. Wenn wir den Befehl with verwenden, kümmert sich Python um das Schließen der Datei:



Nun geben wir den Inhalt der Datei textdatei.txt aus:



Ergebnis:

Eine Möhre in der Hand

Zwei Äpfel im Korb

Drei Hühner im Hof

Beachte: Die deutschen Umlaute ä, ö, ü werden korrekt dargestellt, weil unser PC mit der für uns passenden Voreinstellung für die Codierung arbeitet. In der IDLE-Shell können wir uns die Voreinstellung anzeigen lassen:

>>> import locale

>>> locale.getpreferredencoding()

'cp1252'

Codepage cp1252 bedeutet Western Europe. cp1252 ist auch unter dem Begriff ANSI bekannt, obwohl es kein ANSI-Standard ist.

Um alle Zeichen aller natürlichen Sprachen (u. a. Griechisch, Arabisch, Chinesisch) darstellen zu können, wurde der Unicode entwickelt. Unicode Zeichen werden meistens in UTF-8 codiert. (Dabei entsprechen die ersten 127 Zeichen der ASCII Codierung.)

Die Datei textdatei\_utf\_8.txt ist UTF-8 codiert. Um diese Datei korrekt zu lesen, müssen wir beim Befehl open() die Codierung mit angeben:



Nun wollen wir nicht unser Python-Programm ändern, wenn wir herausfinden wollen, ob eine Datei ANSI-codiert oder UTF-8-codiert ist. Stattdessen wollen wir dem Programm zwei\_textcodierungen.py beim Aufruf einen Kommandozeilen-Parameter mitgeben, mit dem wir die Codierung und die Datei auswählen.

So soll der Aufruf unseres Programms aussehen:

zwei\_textcodierungen.py ansi

- oder -

zwei\_textcodierungen.py utf-8

Die Funktion parameter\_lesen liest den Kommandozeilen-Parameter. Wir importieren wir das Modul sys, das uns Zugriff auf den Python-Interpreter gibt. Mit der Liste sys.argv erhalten wir den Kommandozeilenparameter:

sys.argv[0] enthält den Namen des Python-Programms

sys.argv[1] enthält den Kommandozeilen-Parameter





Im Hauptprogramm rufen wir die Funktion parameter\_lesen auf und bewerten den Rückgabewert.

Abhängig vom Rückgabewert befassen wir uns mit der Datei textdatei.txt oder textdatei\_utf\_8.txt.



Wenn die Datei (z. B. info.txt) im aktuellen Arbeitsordner liegt, wird sie vom Befehl open() gefunden. Wenn info.txt in einem anderen Ordner liegt, müssen wir im Befehl open() den Dateipfad angeben. Beispiel:

Der Arbeitsordner ist: c:\Users\marti\Documents\Python\Datei\_lesen\_schreiben\Tag\_8

open() mit Dateipfad und Datei:



Wichtig: Wir trennen die Ordner und Unterordner durch einen Schrägstrich /.

Wenn wir den Backslash verwenden wollen, müssen wir zweimal Backslash \\ angegeben, weil der Backslash ein Steuerzeichen ist.

## Dateien schreiben

*Modus – String-Variable – CSV-Format – Modul csv – Methode reader*

Nun wollen wir nicht nur Daten aus einer Datei lesen, sondern auch Daten in eine Datei schreiben. Dazu müssen wir im Befehl open() den Modus "w" angeben (w – write).

Wir wollen zum Beispiel eine Datei lesen, Text ersetzen und eine Datei schreiben.

1. Datei öffnen, lesen und schließen. Wir geben im Befehl open() den Modus "r" an   
   (r – read). Das könnten wir auch weglassen, weil "r" die Voreinstellung ist.



1. Nun steht der ganze Text in der String-Variablen der\_ganze\_text. Auf diesen String können wir alle Methoden der Klasse str anwenden. Wir verwenden die Methode replace(), um Text zu ersetzen.



1. Datei öffnen, schreiben und schließen. Wir geben im Befehl open() den Modus "w" an.



Manchmal liegen unsere Daten in einer EXCEL-Datei vor. Diese Daten können wir im Python-Programm einlesen, nachdem wir die Daten der EXCEL-Datei im CSV-Format abgespeichert haben.   
In EXCEL wählen wir:   
"Speichern unter" "Dateityp: CSF UTF-8 (durch Trennzeichen getrennt) (\*.csv)"

Im Python-Programm importieren wir das Modul für die CSV Datei:

import csv

Dann öffnen wir die CSV-Datei und lesen die Dateien mit der Methode csv.reader(). Anschließend schreiben wir jede Zeile in eine Liste.



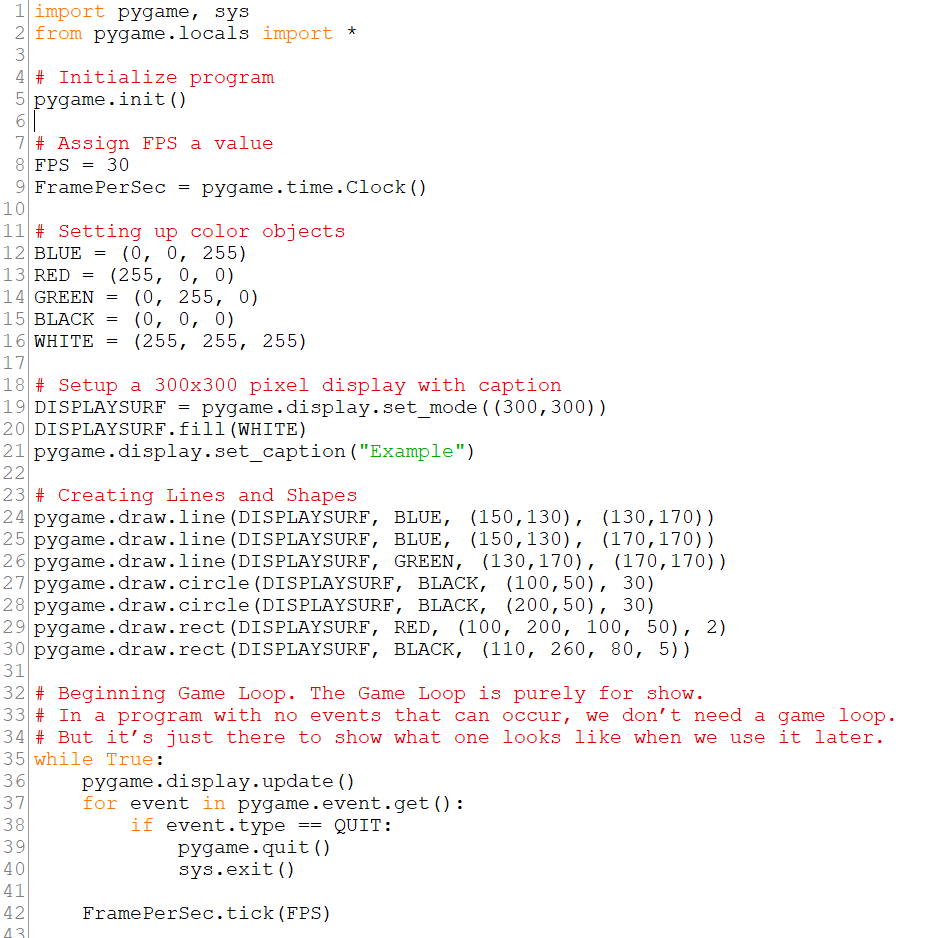
Wir erhalten ein zweidimensionales Array, das wir in Python weiterverarbeiten können.

## Bibliothek pygame

*Pygame – Game Loop – Fenster – Koordinatensystem – Formen – FPS – Sprite – Rechteck und Bild – Bewegung - SPEED – SCORE – Zusammenstoß entdecken - Sound abspielen – Aufräumen - Ende*

Die Pygame Bibliothek ist wohl die bekannteste Bibliothek zum Programmieren von Spielen. Sie enthält zahlreiche Module mit Funktionen zum Zeichnen, zum Abspielen von Tönen, zur Verarbeitung von Eingaben mit der Tastatur und der Maus usw. Bei unserem Spiel geht es um ein Auto, das wir seitwärts bewegen können, um dem entgegenkommenden Auto auszuweichen.

Das Programm Some\_Shapes.py (shape – Form) zeigt uns die Grundlagen.



Zeile 1: Wir importieren die Module.

Zeile 2: Diese Zeile erlaubt uns, Funktionen direkt aufzurufen, ohne pygame.locals davor zu setzen.

Zeile 5: Zu Beginn wird pygame.init() aufgerufen.

Der (unendliche) Game Loop geht von Zeile 35 bis 42. (In diesem Programm benötigen wir keinen Game Loop. Wir können ihn aber hier anschauen, bevor wir ihn später im Spiel verwenden.)

Zeile 36: Änderungen im Programm werden erst dann wirksam, wenn display.update() gerufen wird.

Zeile 37: Ereignis (event) holen

Zeile 38: Wenn Ereignis QUIT (Beenden)

Zeile 39: quit() setzt alle pygame module zurück

Zeile 40: exit() beendet das Python Script

Wir initialisieren ein Fenster für die Anzeige.

Zeile 19: set\_mode() erstellt eine Anzeige in der gewünschten Größe.

Zeile 20: fill() füllt das Fenster mit der gewählten Farbe.

Zeile 21: set\_caption() setzt den Fenstertitel

In Pygame erstellen wir Objekte mit Zeichenfunktionen. Der Ursprung unseres Koordinatensystems ist in der oberen linken Ecke. X-Werte werden von links nach rechts größer. Y-Werte werden von oben nach unten größer.

X

Y

Wir zeichnen ein paar Formen:

Zeile 24: line() zeichnet eine Line vom Startpunkt zum Endpunkt

Zeile 27: circle() zeichnet einen Kreis um den Mittelpunkt mit dem angegebenen Radius

Zeile 29: rect() zeichnet ein Rechteck. Die Maße werden mit einem Tupel angegeben:

1. Die X-Koordinate der oberen linken Ecke des Rechtecks
2. Die Y-Koordinate der oberen linken Ecke des Rechtecks
3. Die Breite des Rechtecks in Pixels.
4. Die Höhe des Rechtecks in Pixels.

Computer sind sehr schnell. Sie können eine Schleife Millionen Male in weniger als 1 Sekunde durchlaufen. Das ist für Menschen zu schnell. Zum Vergleich: Filme werden mit 24 Bildern (Frames) pro Sekunde abgespielt. Bei einem langsameren Tempo ruckelt es. Bei einem Tempo schneller als 100 Bildern pro Sekunden können wir den Objekten nicht mehr folgen.

Wir beschränken also das Tempo für das Spiel.

Zeile 8: FPS = 30 (Frames per Second)

Zeile 9: Clock() erstellt ein Objekt zur Zeiterfassung

Zeile 42: tick() wartet, damit das Spiel nicht schneller läuft als FPS

Some\_Shapes.py erstellt und füllt ein Fenster und zeichnet Formen hinein.

Das Programm zeigt die Grundlagen – es ist noch kein Spiel.

Traffic\_Game\_Beta.py ist die Beta-Version unseres Spiels. Das Spiel ist nicht perfekt, aber der Anfang ist gemacht. Es geht es um ein Auto, das wir seitwärts bewegen können, um dem entgegenkommenden Auto auszuweichen. Wir programmieren das Spiel objektorientiert, also mit Klassen. Dadurch können wir Code-Abschnitte mehrfach im Programm verwenden.

Wir erstellen die Klasse für das Auto, das wir seitwärts bewegen können (hier: Player).

Zeile 46: Die Klasse Player erbt alle Eigenschaften und Methoden von der Eltern-Klasse pygame.  
 sprite.Sprite. (Ein Sprite ist ein Grafikobjekt, das vor dem Hintergrund eingeblendet wird.)

Zeile 47: Wir erstellen die Methode \_\_init\_\_()

Zeile 48: super() holt alle Eigenschaften von der Eltern-Klasse ab.

Zeile 49: load() lädt das Bild mit dem Auto.

Zeile 50: get\_rect() erzeugt automatisch ein Rechteck im der Größe unseres Bildes.

Zeile 51: rect.center bestimmt den Startpunkt des Rechtecks. Später werden wir das Bild in dieses  
 Rechteck zeichnen. rect und image müssen immer an derselben Stelle sein!

Zeile 53: update() steuert die Bewegung des Players. Die Funktion prüft, ob eine Taste gedrückt ist.   
 Wenn ja, bewegt move\_ip() den Player in die gewünschte Richtung.

Zeile 56 und 59: Die if-Abfragen stellen sicher, dass der Player das Fenster nicht verlässt.

Zeile 62: draw() zeichnet den Player

Zeile 63: blit() zeichnet das Bild in das Rechteck. (blit kommt von BLT – Block Transfer)

Nun erstellen wir die Klasse für das Auto, das entgegenkommt (hier: Enemy). Die Klasse ist ähnlich der Klasse Player. Unterschiede:

Zeile 35: Der Startpunkt des Rechtecks ist zufällig. (Deshalb muss Player ausweichen.)

Zeile 37: move() steuert die Bewegung des Enemys.

Zeile 38: move\_ip bewegt den Enemy.

Zeile 39: prüft, ob Enemy am unteren Rand angekommen ist.

Zeile 40 und 41: Wenn ja, zurück an eine zufällige Position am oberen Rand.

Zeile 66 und 67 erstellen je eine Instanz von Player und Enemy.

Der (unendliche) Game Loop geht von Zeile 70 bis 84.

Zeile 76: bewegt den Player

Zeile 77: bewegt den Enemy

Zeile 79: Das Fenster wir neu gefüllt

Zeile 80: zeichnet den Player

Zeile 81: zeichnet den Enemy

Zeile 83: aktualisiert das Fenster

Zeile 84: tick() wartet, damit das Spiel nicht schneller läuft als FPS (hier: 60)

Wir starten das Spiel Traffic\_Game\_Beta.py. Mit den Pfeil-Tasten lassen wir unser Auto (Player) ausweichen. Wenn wir mit dem entgegenkommenden Auto (Enemy) zusammenstoßen, passiert nichts.

Es fehlt also:

Das Entdecken des Zusammenstoßes

Die Darstellung von "Game Over"

Das Computerspiel

Die Version Traffic\_Game.py ist ein brauchbares Computerspiel. Hier die Kommentare zu den geänderten Zeilen.

Zeile 23: Die Variable SPEED setzt die Geschwindigkeit. Diese wird im Spiel erhöht.

Zeile 24: Die Variable SCORE zählt, wie oft der Player dem Enemy erfolgreich ausgewichen ist.

Zeile 31: lädt den Hintergrund "Animated Street".

Zeile 48: Der Enemy bewegt sich mit der Geschwindigkeit SPEED.

Zeile 50: Hier wird SCORE erhöht.

Zeile 62 bis 70: Die Funktion wurde umbenannt. Sie heißt jetzt move(). Sonst keine Änderung.

Zeile 71: Die Funktion draw() wird nicht mehr gebraucht.

Zeile 77 bis 82: Wir erzeugen zwei Gruppen: Eine für Enemy und eine für alle Sprites.

Zeile 84 bis 86: Wir erzeugen ein neues Benutzer-Ereignis.

Zeile 85: Das Benutzer-Ereignis INC\_SPEED bekommt eine eindeutige Kennung

Zeile 86: INC\_SPEED wird alle 1000 Millisekunden – also jede Sekunde – aufgerufen.

Zeile 93 bis 94: Beim Ereignis INC\_SPEED wird SPEED um 0,5 erhöht. Ausweichen wird schwieriger.

Zeile 100: Zeichnet den Hintergrund "Animated Street"

Zeile 101 bis 102: zeigt den SCORE an.

Zeile 104 bis 107: Bewegt alle Sprites und zeichnet sie neu.

Zeile 110 bis 123: Hier wird der Zusammenstoß zwischen Player und Enemy behandelt.

Zeile 111: spritecollideany() prüft, ob der Player mit irgendeinem Enemy zusammengestoßen ist.   
 (In unserem Spiel gibt es nur 1 Enemy. Es wären aber auch 1000 Enemy Sprites möglich.)

Zeile 112: Spielt "crash.wav" ab.

Zeile 115: Füllt das Fenster mit Rot.

Zeile 119 und 120: Räumt die Sprites auf.

Zeile 122 und 123: Beendet das Spiel.

Zeile 125: aktualisiert das Fenster beim normalen Spielablauf (kein Zusammenstoß).

## Künstliche Intelligenz (KI) – Perzeptron

## KI – Mustererkennung

Ende

## Quellen

|  |  |
| --- | --- |
| **Woher** | **Was** |
| <https://docs.python.org/3/> | Sprache |
| <https://www.python-lernen.de/> | Kursinhalt, Sprache |
| <https://www.deinprogramm.de/> | Konstruktionsanleitung, Merksätze, Aufgaben |
| <https://matplotlib.org/stable/tutorials/introductory/pyplot.html#sphx-glr-tutorials-introductory-pyplot-py> | matplotlib.pyplot ist eine Sammlung von Funktionen zum Plotten |
| <https://numpy.org/doc/stable/user/index.html> | Bearbeitung von Arrays |
| <https://www.labri.fr/perso/nrougier/from-python-to-numpy/#building-a-maze> | Building a maze |
| <https://de.wikipedia.org/wiki/Endlicher_Automat> | Zustandsmaschine |
| <https://github.com/hobbyelektroniker/StateMachine> | Ampel |
| <https://www.mintgruen.tu-berlin.de/robotikWiki/doku.php?id=techniken:zustandsautomaten> | Saugroboter |
| <http://micropython.org/> | Micropython Software und Dokumentation |
| <https://github.com/jrulmlan/micropython_statemachine> | Bibliothek statemachine |
| <https://github.com/jrullan/micropython_neotimer> | Bibliothek neotimer |
| <https://tkdocs.com/shipman/> | GUI mit tkinter |
| <https://www.tcl.tk/man/tcl8.4/TkCmd/keysyms.html> | Liste der Tasten, die tkinter.Tk erkennt |
| <http://www.coding4you.at/python/> | Turtle Aufgaben |
| <https://gist.github.com/wynand1004/> | Snake Game |
| <https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Unicodebl%C3%B6cke> | Liste der Unicode-Blöcke |
| <https://www.pygame.org/docs/genindex.html> | Liste von Funktionen, Klassen, Methoden in der pygame Bibliothek |
| <https://coderslegacy.com/python/python-pygame-tutorial/> | Traffic Game |
| <https://stackoverflow.com/questions> | Fragen und Antworten zu Python |
| <https://pypi.org/> | Python Package Index (PyPi). Dort liegt Software, die von der Python Community entwickelt wurde, und auf dem eigenen PC installiert werden kann (matplotlib, pygame, …). |
| <https://pip.pypa.io/en/stable/> | Mit dem Paketmanager pip werden Pakete  von PyPi zur Installation abgerufen. |
| RRZN Handbuch (2012), Python – Grundlagen, fortgeschrittene Programmierung und Praxis | Sprache |
| Felleisen et al. (2013), Realm of Racket,  No Starch Press, San Francisco | Spiel |
| Engelmann u. a. (2017), Duden Informatik S I, Cornelsen Verlag, Berlin | Automaten und Algorithmen |