**Python语言的特点**

## 1. 简单易学、明确优雅、开发速度快

## 2. 跨平台、可移植、可扩展、交互式、解释型、面向对象的动态语言(在运行时可以改变其结构)

## 3. “内置电池”，大量的标准库和第三方库

## 4. 社区活跃，贡献者多，互帮互助

## 5. 开源语言，发展动力巨大

**GIL（Global Interpreter Lock）全局解释器锁**

## 这是一种防止多线程并发执行机器码的互斥锁，功能和性能之间权衡后的产物。Python在进行多线程任务的时候，其实是伪多线程，性能较差

**Pip常用命令**

卸载已安装的库 **pip uninstall pillow**

### 列出已经安装的库 pip list

### 将已经安装的库列表保存到文本文件 pip freeze > requirements.txt

### 根据依赖文件批量安装 pip install -r requirements.txt

**linux操作系统下的使用**

### 创建虚拟环境：

### $ virtualenv -p /usr/bin/python2.7 –-no-site-packages my\_venv

### -p：指定你要虚拟的Python版本，这里选择了本地的python2.7

### –-no-site-packages：表示在建立虚拟环境时不将原版本中的第三方库拷贝过来，这样就能获得一个纯净的Python环境。

### 启动虚拟环境： $ source my\_venv/bin/activate

### 退出虚拟环境： $ deactivate

### 删除虚拟环境： $ rm –r my\_venv

**编辑器/解释器**

### 编辑器：先整体编译在执行

### 解释器：边解释边执行

### **成员变量**

### 以单下划线开头的变量，例如\_foo代表禁止外部访问的类成员，需通过类提供的接口进行访问，不能用"from xxx import \*"导入；

### 而以双下划线开头的，例如\_\_foo，代表类的私有成员；以双下划线开头和结尾的（\_\_foo\_\_）是python里特殊方法专用的标识，如\_\_init\_\_（）代表类的构造函数。

### Python中，一切事物都是对象，变量引用的是对象或者说是对象在内存中的地址。

### 在Python中，变量本身没有数据类型的概念，通常所说的“变量类型”是变量所引用的对象的类型，或者说是变量的值的类型

### **基本运算**

### %取模（余数）：2%1==0

### \*\*幂运算：2\*\*3 == 8

### //取整除：9//2 == 4

### a = 0011 1100

### b = 0000 1101

### -----------------

### a&b = 0000 1100

### a|b = 0011 1101

### a^b = 0011 0001（异或运算，对位不同为1）

### ~a = 1100 0011

### is用于判断两个变量的引用是否为同一个对象（即为内存地址），而==用于判断变量引用的对象的值是否相等！

### input函数：获取用户输入，保存成一个字符串。

### **数据类型：**

### Python3的整型可以当作Long类型（更长的整型）使用，所以 Python3没有Python2的Long类型。

### Python的整数长度为32位，并且通常是连续分配内存空间的。（有一定的范围）

### >>> id(-2)

### 140705991811824

### >>> id(-1)

### 140705991811856

### >>> id(0)

### 140705991811888

### 从上面的空间地址看，地址之间正好差32。为什么会这样？因为Python在初始化环境的时候就在内存里自动划分了一块空间，专门用于整数对象的存取

### 小整数对象池：

### 这是一个包含262个指向整数对象的指针数组，范围是-5到256。也就是说比如整数10，即使我们在程序里没有创建它，其实在Python后台已经悄悄为我们创建了。

### >>> id(-6)

### 1544976157648

### >>> id(-5)

### 140705991811728

### >>> id(-4)

### 140705991811760

### >>> id(-3)

### 140705991811792

### >>> id(256)

### 140705991820080

### >>> id(257)

### 1544976155728

### **Python整数缓冲区的概念：**

### 也就是刚被删除的整数，不会被真正立刻删除回收，而是在后台缓冲一段时间，等待下一次的可能调用。

### a = 1000000 print(id(a)) del a b = 1000000 print(id(b))

### 结果：

### 1905736246416

### 1905736246416

### complex(x) ：将x转换到一个复数，实数部分为 x，虚数部分为 0。

### complex(x, y)： 将 x 和 y 转换到一个复数，实数部分为 x，虚数部分为 y。

### 布尔值：

### 0、0.0、-0.0、空字符串、空列表、空元组、空字典，这些都被判定为False。而-1、"False"也被判断为True。

### 空值None:

### None不能理解为0，因为0是整数类型，None也不是布尔类型，而是NoneType。

### **列表：**

### Python的列表是一个有序可重复的元素集合，可嵌套、迭代、修改、分片、追加、删除，成员判断。

### 从数据结构角度看，Python的列表是一个可变长度的顺序存储结构，每一个位置存放的都是对象的指针

### 如：alist = [1, “a”, [11,22], {“k1”:”v1”}]

### list(seq) 将序列转换为列表

### >>> s = list((1, "a", "b", 2))

### >>> s

### [1, 'a', 'b', 2]

### **切片**

### 语法：list[start:end]

### 区间是左闭右开的！也就是说[1:4]会截取列表的索引为1/2/3的3个元素，不会截取索引为4的元素。分片不会修改原有的列表，可以将结果保存到新的变量，因此切片也是一种安全操作，常被用来复制一个列表，例如newlist = lis[:]。

### **列表的内置方法：**

### append(obj) 在列表末尾添加新的对象

### count(obj) 统计某个元素在列表中出现的次数

### extend(seq) 在列表末尾一次性追加另一个序列中的多个值（用新列表扩展原来的列表）

### index(obj) 从列表中找出某个值第一个匹配项的索引位置

### insert(index, obj) 将对象插入列表

### pop(obj=list[-1]) 移除列表中的一个元素（默认最后一个元素），并且返回该元素的值

### remove(obj) 移除列表中某个值的第一个匹配项

### reverse() 反向列表中元素

### sort([func]) 对原列表进行排序

### copy() 复制列表

### clear() 清空列表，等于del lis[:]

### 注意：其中的类似 append，insert, remove 等方法会修改列表本身，并且没有返回值（严格的说是返回None）。

### **元组:**

### 元组也是序列结构，但是是一种不可变序列，你可以简单的理解为内容不可变的列表。除了在内部元素不可修改的区别外，元组和列表的用法差不多。

### >>> tup1 = () # 创建空元组

### >>> tup1 = (50,) # 创建只包含一个元素的元组时，要在元素的后面跟个逗号

### >>> tup1 = ('physics', 'chemistry', 1997, 2000)

### >>> tup2 = (1, 2, 3, 4, 5 )

### >>> tup3 = "a", "b", "c", "d"

### >>> tup = (1, 2, 3, 4)

### 元组只保证它的一级子元素不可变，对于嵌套的元素内部，不保证不可变！

### >>> tup = ('a', 'b', ['A', 'B'])

### >>> tup[2][0] = 'X'

### >>> tup[2][1] = 'Y'

### >>> tup

### ('a', 'b', ['X', 'Y'])

### **字符串:**

### 字符串是不可变的序列数据类型，不能直接修改字符串本身，和数字类型一样！

### 虽然字符串本身不可变，但可以像列表序列一样，通过方括号加下标的方式，访问或者获取它的子串，当然也包括切片操作,这一切都不会修改字符串本身.

### 方法：

### 1.string.**encode**(encoding='UTF-8', errors='strict') # 编码成bytes类型

### 以 encoding 指定的编码格式编码 string，编码的结果是一个bytes对象。如果出错默认报一个ValueError 的异常，除非 errors 指定的是'ignore'或者'replace'

### 2.string**.find**(str, beg=0, end=len(string)) # 查找子串

### 检测 str 是否包含在 string 中，如果 beg 和 end 指定范围，则检查是否包含在指定范围内，如果是返回开始的索引值，否则返回-1

### 3.string.index(str, beg=0, end=len(string)) # 获取下标

### 跟find()方法一样，只不过如果str不在 string中会报一个异常.

### 4.string.replace(str1, str2, num=string.count(str1)) # 替换子串

### 把string 中的 str1 替换成 str2,如果 num 指定，则替换不超过 num 次.

### 5.len(string) # 返回字符串长度，Python内置方法，非字符串方法。

### 6.lower() # 小写字符

### 7.upper() # 大写字符

### 8.string.split(str="", num=string.count(str))) # 分割字符串

### 以str为分隔符切片 string，如果 num有指定值，则仅分隔num个子字符串

### >>> a

### 'aaabbbcccaaabbbcccaaa'

### >>> a.split("a")

### ['', '', '', 'bbbccc', '', '', 'bbbccc', '', '', '']

### >>> a.split("a", 3)

### ['', '', '', 'bbbcccaaabbbcccaaa']

### 9.strip() # 去除两端的指定符号

### 10.string.startswith(obj, beg=0,end=len(string)) # 字符串是否以xxx开头

### 检查字符串是否是以 obj 开头，是则返回 True，否则返回 False。如果beg 和 end 指定值，则在指定范围内检查.

### 11.string.endswith(obj, beg=0, end=len(string)) # 字符串是否以xxx结尾

### 检查字符串是否以 obj 结束，如果beg 或者 end 指定则检查指定的范围内是否以 obj 结束，如果是，返回 True,否则返回 False.

### 简单的format格式化方法基本有两类：

### 1.{0}、{1}、{2}:这一类是位置参数，引用必须按顺序，不能随意调整，否则就乱了。例如：

### tpl = "i am {0}, age {1}, really {0}".format("seven", 18)

### 2.{name}、{age}、{gender}：这一类是关键字参数，引用时必须以键值对的方式，可以随意调整顺序。例如：

### tpl = "i am {name}, age {age}, really {name}".format(name="seven", age=18)

### tpl = "i am {0}, age {1}, really {0}".format("seven", 18)

### tpl = "i am {name}, age {age}, really {name}".format(\*\*{"name": "seven", "age": 18})

### **字符串颜色控制（终端显示）**

### 格式：\033[显示方式;前景色;背景色m正文\033[0m

### \033[1;31;40m 1-高亮显示 31-前景色红色 40-背景色黑色

### \033[0m 采用终端默认设置，也就是取消颜色设置

### **字符编码**

### ASCII编码：只有255个字符，每个字符需要8位也就是1个字节。不兼容汉字

### Unicode编码：又称万国码，国际组织制定的可以容纳世界上所有文字和符号的字符编码方案。用2个字节来表示汉字。

### UTF-8编码：为了节省字节数，在Unicode的基础上进行优化的编码。用1个字节表示英文字符，3个字符表示汉字。天生兼容ASCII编码，所以最为流行

### Python3在运行时全部使用Unicode编码!

### 另外有这么几条规则，你要记住：

### 操作系统运行时，在内存中，统一使用的都是Unicode编码，当需要将数据保存到硬盘或者网络传输的时候，就转换为UTF-8编码，进行保存和传输。

### 用文本编辑器的时候，从文件系统或者说硬盘上读取的UTF-8编码字符被转换为Unicode字符到内存里，供程序或者操作系统使用。编辑完成后，保存的时候再把Unicode转换为UTF-8保存到文件。

### 浏览网页的时候，服务器会把动态生成的Unicode内容转换为UTF-8传输到客户的浏览器