

MALO O PYTHONU

Da započnemo..

O Pythonu, wiki:

[https://hr.wikipedia.org/wiki/Python_\(programski_jezik\)](https://hr.wikipedia.org/wiki/Python_(programski_jezik))

Programski jezik više razine + objektno orijentiran.
Dobio je ime po Monty Pythonu.

POČETAK

svaka Python skripta počinje s:

```
#!/usr/bin/env python
```

skripta se piše u nekom tekst editoru, npr. nano

upisati u terminal:

```
nano 1.py
```

 - 1 je naziv Python skripte (može biti bilo što), .py je ekstenzija

za više informacija o programu nano možete upisati u terminal ovo:

```
man nano
```

za izaći iz man-a pritisnite tipku **q**

MALO TREMINALA

pwd – (print working directory) za pronaći gdje smo, npr. `/home/s3m/Desktop`

cd .. - ići nazad po direktoriju

cd direktorij – za ući u direktorij (*direktorij* je ime foldera u koji treba ući, npr. `Desktop`)

ls – ispisuje sve što je tamo

CHMOD I POKRETANJE PROGARAMA

u terminalu (u sitom direktoriju gdje je program):

```
chmod +x imefajla.py
```

 (*imefajla* je ima tog Python fajla, ekstenzija je py / kao Python)
-> promjena u execute

```
./imefajla.py
```

 – za pokrenuti Python kod

! oprez, ako dođu neke greške treba ih ispraviti (ponovo ući u kod i riješiti to, za razliku od nekih drugih programskih jezika sve se lijepo vidi gdje je greška.. ili više njih)

VARIJABLE

primjer:

imevarijable = nesto

npr.

poruka="Pozdrav"

ili

broj=3

PRINT

`print("Pozdrav")` – ispisuje tekst *Pozdrav* (pod navodnicima je tekst)

`print(2+3)` – izračunava 2+3 što je 5 i ispisuje 5 na ekran

`a=5` – varijabla a je 5 (broj)
`print(a)` – *print* znači ispiši na ekran sadržaj varijable a, što je 5

INPUT I RAW_INPUT

`unos=input("Upisi godine: ")` - u varijablu *unos* smo upisali broj (u ovom slučaju godine) koje je korisnik upisao preko tipkovnice.

`unos=raw_input("Upisi ime: ")` - u varijablu *unos* smo upisali tekst(u ovom slučaju ime) koje je korisnik upisao preko tipkovnice.

! oprez:

unos je samo varijabla, može se i drugačije zvati

input je funkcija u Pythonu za spremanje s tipkovnice onog što korisnik unese

tekst pod navodnicima može biti bilo što što nam treba

IF, FOR I TAKO DALJE

<https://docs.python.org/3/tutorial/controlflow.html> – za for, if, itd. dokumentacija

IF

```
if a<0:  
    print("a je manje od nule")
```

- IF znači AKO je pa, USPOREDBA (<) a je **manji** od nule
- ispisi tekst: a je manje od nule

```
elif a>0:  
    print("a je veci od nule")
```

- ELIF znači INAČE AKO je, pa USPOREDBA (>) a **veći** od nule,
- ispisi tekst: a je veći od nule

```
elif a==0:  
    print("a je jednak nuli")
```

- ELIF znači INAČE AKO je, pa USPOREDBA (==) a **jednak** nuli
- ispisi tekst: a je jednak nuli

```
else:  
    print("greska")
```

- ELSE nači ONDA
- ispisi tekst: greška

FOR

edit: bolje objasniti

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

- za i u, od 1 do 5 (range)
- ispiši i:
- ispisuje:

1
2
3
4

WHILE

```
brojac = 10  
while brojac > 0:  
    print(brojac)  
    brojac = brojac - 1
```

- brojač (varijabla) nam je 10
- WHILE (DOK) je brojač (10) veći (>) od nule
- ispisi vrijednost brojač (u ovom slučaju broj 10)
- izračunava 10=10-1 sto je 9
 - pa ponovo:
 - za 9, 8, 7 itd. do 0
- kad brojač dođe na nulu, uspoređuje se dali je veći od nule i nije, program je gotov

p.s.
! match staviti

malo matematike

crtanja

PYTHON IGRE

knjiga: **Invent Your Own Computer Games with Python, 4th edition.**
<https://inventwithpython.com/#invent>

p.s. jednostavna igra (koja?)

Literatura: moje znanje.. ako je underline znači da je nešto kopirano s interneta (www)

Dodatno (linkovi za učenje):
<https://www.python.org/> - službena stranica Python jezika
<https://docs.python.org/3/> - dokumentacija

p.s. primjeri s opsežnim komentarima

s weba: <http://s3m.com.hr>

autor: Gorana Popović akka smile333 (s3m)
naslov: malo o Pythonu