

# **Curso de FastAPI**

Diego Saavedra      Miguel Amaya

Jul 26, 2024

## **Table of contents**

# 1 Bienvenido

¡Bienvenido al Curso Completo de FastAPI!

En este curso, exploraremos todo, desde los fundamentos hasta las aplicaciones prácticas.

## 1.1 ¿De qué trata este curso?

Este curso completo me llevará desde los fundamentos básicos de la programación hasta la construcción de aplicaciones prácticas utilizando los frameworks Django y la biblioteca de React.

A través de una combinación de teoría y ejercicios prácticos, me sumergiré en los conceptos esenciales del desarrollo web y avanzaré hacia la creación de proyectos del mundo real.

Desde la configuración del entorno de desarrollo hasta la construcción de una aplicación web de pila completa, este curso me proporcionará una comprensión sólida y experiencia práctica con FastAPI.

## 1.2 ¿Para quién es este curso?

Este curso está diseñado para principiantes y aquellos con poca o ninguna experiencia en programación.

Ya sea que sea un estudiante curioso, un profesional que busca cambiar de carrera o simplemente alguien que quiere aprender desarrollo web, este curso es para usted. Desde adolescentes hasta adultos, todos son bienvenidos a participar y explorar el emocionante mundo del desarrollo web con FastAPI.

## 1.3 ¿Cómo contribuir?

Valoramos su contribución a este curso. Si encuentra algún error, desea sugerir mejoras o agregar contenido adicional, me encantaría saber de usted.

Puede contribuir a través del repositorio en línea, donde puede compartir sus comentarios y sugerencias.

Juntos, podemos mejorar continuamente este recurso educativo para beneficiar a la comunidad de estudiantes y entusiastas de la programación.

Este ebook ha sido creado con el objetivo de proporcionar acceso gratuito y universal al conocimiento.

Estará disponible en línea para cualquier persona, sin importar su ubicación o circunstancias, para acceder y aprender a su propio ritmo.

Puede descargarlo en formato PDF, Epub o verlo en línea en cualquier momento y lugar.

Esperamos que disfrute este emocionante viaje de aprendizaje y descubrimiento en el mundo del desarrollo web con FastAPI!

## **Part I**

# **Unidad 1: Introducción a Python**

## 2 Configuración y Sintaxis básica

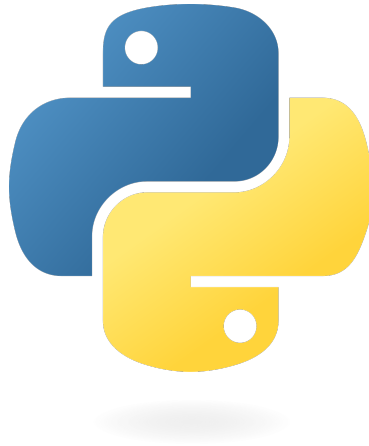


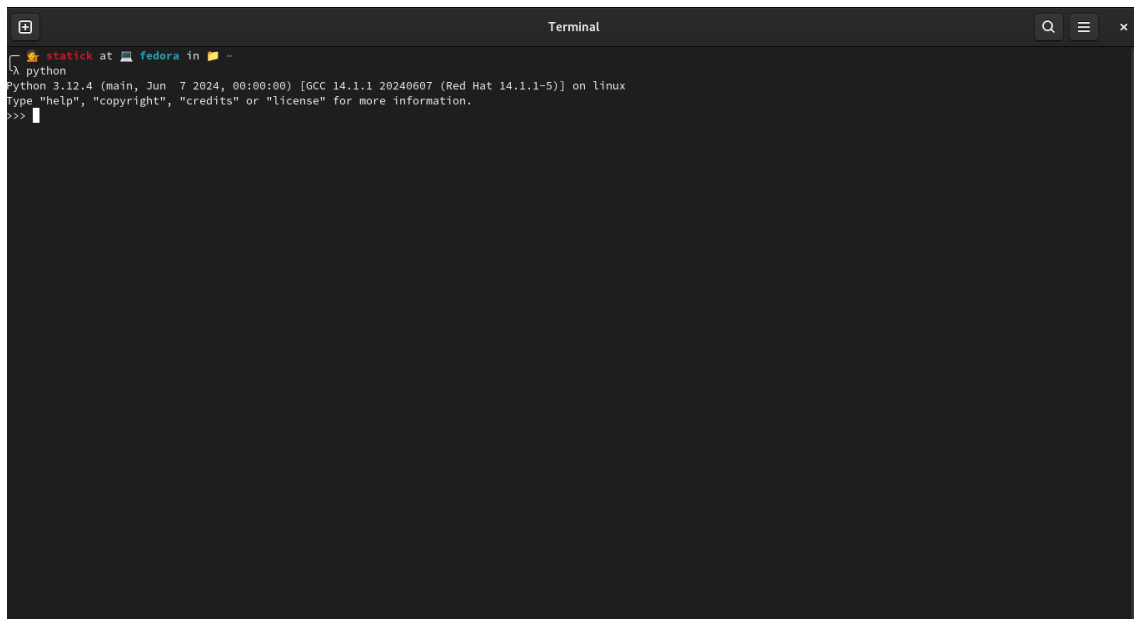
Figure 2.1: Python

Para empezar a trabajar con python es necesario tener instalado el interprete de python en tu computadora. Para ello puedes descargarlo desde la página oficial de python <https://www.python.org/>.

Una vez instalado, puedes abrir una terminal y escribir **python** para abrir el interprete de python. Si ves un mensaje similar a este:

```
Python 3.12.4 (main, Jun 7 2024, 00:00:00) [GCC 14.1.1 20240607 (Red Hat 14.1.1-5)] on 1
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>>
```

Significa que python está instalado correctamente en tu computadora.

A terminal window titled "Terminal" with a dark background. The prompt shows the user is in a Fedora environment. The command "python" has been executed, resulting in the Python 3.12.4 shell prompt. The window includes standard Linux terminal icons for search, menu, and close at the top right.

```
static at fedora in ~  
$ python  
Python 3.12.4 (main, Jun 7 2024, 00:00:00) [GCC 14.1.1 20240607 (Red Hat 14.1.1-5)] on linux  
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.  
>>>
```

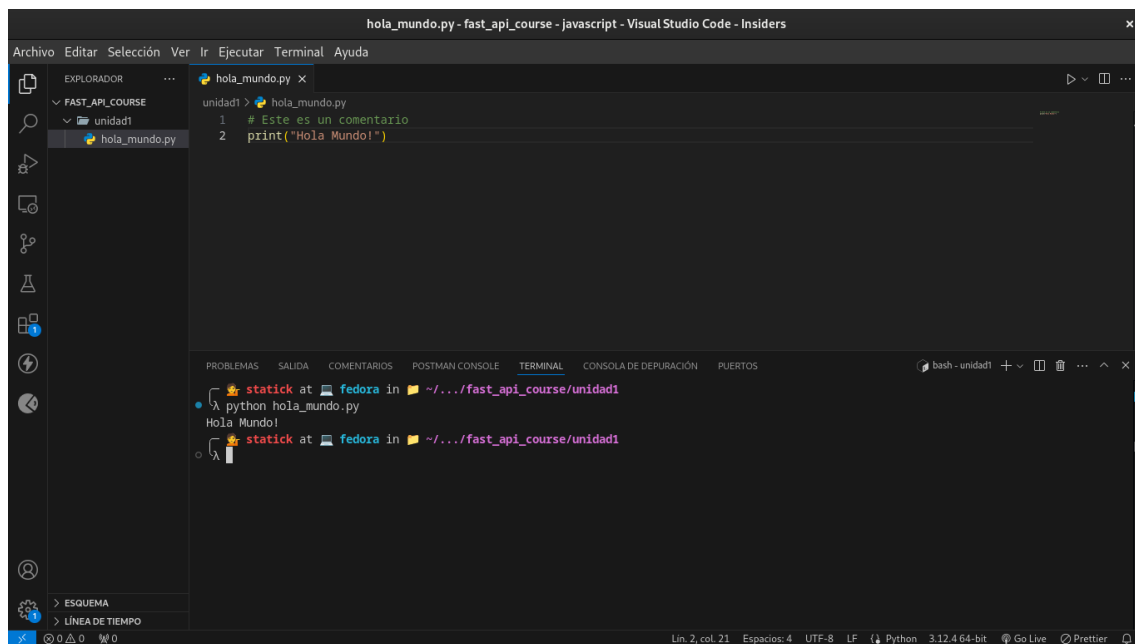
Para salir del interprete de python puedes escribir `exit()` o **Ctrl + D**.

## 2.1 Sintaxis básica

Python es un lenguaje de programación interpretado, lo que significa que el código se ejecuta línea por línea. A continuación se muestra un ejemplo de un programa simple en python:

```
# Este es un comentario  
print("Hola Mundo!")
```

Para ejecutar este programa, puedes guardar el código en un archivo con extensión **.py** y ejecutarlo desde la terminal con el comando **python nombre\_del\_archivo.py**.



The screenshot shows the Visual Studio Code interface with a file named `hola_mundo.py` open. The file contains the following code:

```
1 # Este es un comentario
2 print("Hola Mundo!")
```

The terminal at the bottom shows the command `python hola_mundo.py` being executed, resulting in the output `Hola Mundo!`.

En este caso, el programa imprimirá en la terminal el mensaje **Hola Mundo!**.

En este primer capítulo de la unidad, aprendimos la configuración básica de python y la sintaxis básica para escribir programas en python.



## 3 Variables y Control de flujo

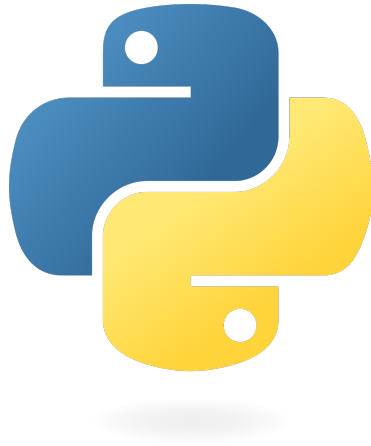


Figure 3.1: Python

En python las variables se pueden declarar sin necesidad de especificar el tipo de dato, por lo que se puede asignar cualquier tipo de dato a una variable, sin embargo en FastAPI es necesario especificar el tipo de dato de las variables.

```
# Declaración de variables  
a = 5  
b = 3.14  
c = "Hola Mundo"
```

Para imprimir el valor de una variable se utiliza la función **print()**.

```
print(a)  
print(b)  
print(c)
```

Para especificar el tipo de dato de una variable se utiliza la siguiente sintaxis:

```
# Declaración de variables con tipo de dato  
a: int = 5  
b: float = 3.14  
c: str = "Hola Mundo"
```

Para realizar operaciones aritméticas se utilizan los siguientes operadores:

- Suma: +
- Resta: -
- Multiplicación: \*
- División: /
- Módulo: %
- Exponente: \*\*
- División entera: //

```
# Operaciones aritméticas
suma = a + b
resta = a - b
multiplicacion = a * b
division = a / b
modulo = a % b
exponente = a ** b
division_entera = a // b

print(suma)
print(resta)
print(multiplicacion)
print(division)
print(modulo)
print(exponente)
print(division_entera)
```

Para realizar comparaciones se utilizan los siguientes operadores:

- Igual que: ==
- Diferente de: !=
- Mayor que: >
- Menor que: <
- Mayor o igual que: >=
- Menor o igual que: <=

```
# Comparaciones
igual = a == b
diferente =
```

Para realizar operaciones lógicas se utilizan los siguientes operadores:

- AND: and
- OR: or
- NOT: not

```
# Operaciones lógicas
and = True and False
or = True or False
not = not True
```

Para realizar estructuras de control de flujo se utilizan las siguientes estructuras:

- if
- elif
- else

```
# Estructuras de control de flujo
if a > b:
    print("a es mayor que b")
elif a < b:
    print("a es menor que b")
else:
    print("a es igual a b")
```

Tambien existen otras estructuras de control de flujo como:

- for
- while

```
# Estructuras de control de flujo
for i in range(5):
    print(i)

i = 0
while i < 5:
    print(i)
    i += 1
```

En FastAPI se pueden declarar variables en las rutas y se pueden especificar el tipo de dato de las variables.

```
from fastapi import FastAPI

app = FastAPI()

@app.get("/items/{item_id}")
async def read_item(item_id: int):
    return {"item_id": item_id}
```

En el ejemplo anterior se declara una ruta con una variable llamada **item\_id** de tipo entero, cuando analicemos FastAPI en sus primeros capítulos se explicará con más detalle.

En este capítulo de la unidad, aprendimos a declarar variables, realizar operaciones aritméticas, comparaciones, operaciones lógicas y estructuras de control de flujo en python.

## 4 Funciones y Parámetros

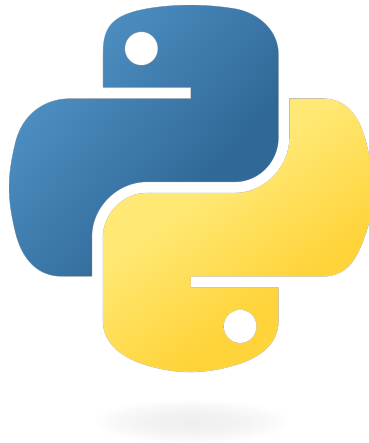


Figure 4.1: Python

En Python las funciones se definen con la palabra clave **def** seguida del nombre de la función y los parámetros entre paréntesis. A continuación se muestra un ejemplo de una función que suma dos números:

```
def saludo():  
    return "Hola Mundo!"  
  
mensaje = saludo()  
print(mensaje)
```

En el ejemplo anterior, la función **saludo()** retorna el mensaje **Hola Mundo!**.

### 4.1 Parámetros con valores por defecto

En Python es posible asignar valores por defecto a los parámetros de una función. A continuación se muestra un ejemplo de una función que suma dos números con un valor por defecto para el segundo parámetro:

```
def suma(a, b=0):  
    return a + b  
  
resultado = suma(5)  
print(resultado)
```

En el ejemplo anterior, la función **suma()** recibe dos parámetros, el primer parámetro es obligatorio y el segundo parámetro tiene un valor por defecto de **0**.

## 4.2 Parámetros con nombre

En Python es posible pasar los parámetros de una función por nombre. A continuación se muestra un ejemplo de una función que multiplica dos números con los parámetros pasados por nombre:

```
def multiplicacion(a, b):  
    return a * b  
  
resultado = multiplicacion(b=5, a=3)  
print(resultado)
```

En el ejemplo anterior, los parámetros de la función **multiplicacion()** se pasan por nombre, por lo que el orden de los parámetros no importa.

### Tip

Cuando aprendamos acerca de la POO (Programación Orientada a Objetos) veremos que las **funciones** que se definen dentro de una clase se llaman **métodos**.

En FastAPI es posible definir funciones que se ejecutan cuando se realiza una petición HTTP a una ruta específica. Cuando analicemos FastAPI veremos cómo definir funciones que se ejecutan cuando se realiza una petición HTTP a una ruta específica.

En este tercer capítulo de la unidad, aprendimos a definir funciones en Python y a utilizar parámetros con valores por defecto y parámetros con nombre.

## **Part II**

# **Unidad 2: Estructura de Datos en Python**

## 5 Listas y Tuplas

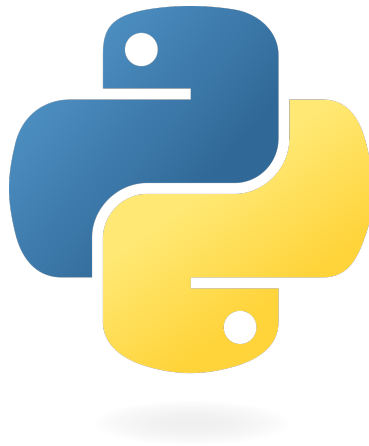


Figure 5.1: Python

En este capítulo de la segunda unidad vamos a aprender acerca de las listas y las tuplas en Python.

En Python, las listas y las tuplas son estructuras de datos que permiten almacenar múltiples elementos en una sola variable.

### 5.1 Listas

Las listas en Python se definen utilizando corchetes `[ ]` y los elementos de la lista se separan por comas `,`. A continuación se muestra un ejemplo de una lista con números enteros:

```
# Declaración de una lista
numeros = [1, 2, 3, 4, 5]
```

Para acceder a un elemento de la lista se utiliza el índice del elemento. Los índices en Python empiezan en **0**. A continuación se muestra un ejemplo de cómo acceder al primer elemento de la lista:

```
# Acceso a un elemento de la lista
primer_elemento = numeros[0]
print(primer_elemento)
```

Para agregar un elemento a la lista se utiliza el método **append()**. A continuación se muestra un ejemplo de cómo agregar un elemento a la lista:

```
# Agregar un elemento a la lista
numeros.append(6)
print(numeros)
```

Para eliminar un elemento de la lista se utiliza el método **remove()**. A continuación se muestra un ejemplo de cómo eliminar un elemento de la lista:

```
# Eliminar un elemento de la lista
numeros.remove(3)
print(numeros)
```

## 5.2 Tuplas

Las tuplas en Python se definen utilizando paréntesis ( ) y los elementos de la tupla se separan por comas ,. A continuación se muestra un ejemplo de una tupla con números enteros:

```
# Declaración de una tupla
numeros = (1, 2, 3, 4, 5)
```

Para acceder a un elemento de la tupla se utiliza el índice del elemento. Los índices en Python empiezan en 0. A continuación se muestra un ejemplo de cómo acceder al primer elemento de la tupla:

```
# Acceso a un elemento de la tupla
primer_elemento = numeros[0]
print(primer_elemento)
```

Las tuplas son inmutables, lo que significa que una vez que se crea una tupla no se pueden modificar los elementos de la tupla. A continuación se muestra un ejemplo de cómo intentar modificar un elemento de la tupla:

```
# Intentar modificar un elemento de la tupla
numeros[0] = 10
```

En FastAPI es posible utilizar listas y tuplas para definir los parámetros de una función. Cuando analicemos FastAPI veremos cómo utilizar listas y tuplas para definir los parámetros de una función.

En este capítulo de la unidad, aprendimos acerca de las listas y las tuplas en Python.



## 6 Diccionarios y Conjuntos

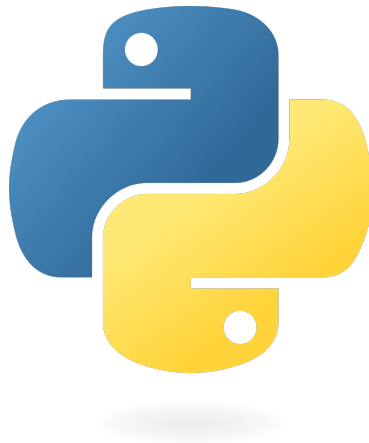


Figure 6.1: Python

En este capítulo vamos a aprender acerca de los diccionarios y los conjuntos en Python.

### 6.1 Diccionarios

Los diccionarios en Python son estructuras de datos que permiten almacenar pares clave-valor en una sola variable. Los diccionarios se definen utilizando llaves `{ }` y los pares clave-valor se separan por comas `,`. A continuación se muestra un ejemplo de un diccionario con nombres de personas y sus edades:

```
# Declaración de un diccionario

personas = {
    "Juan": 25,
    "Maria": 30,
    "Pedro": 35
}
```

Para acceder a un valor del diccionario se utiliza la clave del valor. A continuación se muestra un ejemplo de cómo acceder a la edad de la persona **Juan**:

```
# Acceso a un valor del diccionario

edad_juan = personas["Juan"]
print(edad_juan)
```

Para agregar un par clave-valor al diccionario se utiliza la siguiente sintaxis:

```
# Agregar un par clave-valor al diccionario

personas["Ana"] = 40
print(personas)
```

Para eliminar un par clave-valor del diccionario se utiliza la siguiente sintaxis:

```
# Eliminar un par clave-valor del diccionario

del personas["Pedro"]
print(personas)
```

## 6.2 Conjuntos

Los conjuntos en Python son estructuras de datos que permiten almacenar elementos únicos en una sola variable. Los conjuntos se definen utilizando llaves `{ }` y los elementos del conjunto se separan por comas `,`. A continuación se muestra un ejemplo de un conjunto con números enteros:

```
# Declaración de un conjunto

numeros = {1, 2, 3, 4, 5}
```

Para agregar un elemento al conjunto se utiliza el método **add()**. A continuación se muestra un ejemplo de cómo agregar un elemento al conjunto:

```
# Agregar un elemento al conjunto

numeros.add(6)
print(numeros)
```

Para eliminar un elemento del conjunto se utiliza el método **remove()**. A continuación se muestra un ejemplo de cómo eliminar un elemento del conjunto:

```
# Eliminar un elemento del conjunto

numeros.remove(3)
print(numeros)
```

En FastAPI es posible utilizar diccionarios y conjuntos para almacenar información y realizar operaciones con ellos. Cuando analicemos FastAPI veremos cómo utilizar diccionarios y conjuntos para almacenar información y realizar operaciones con ellos.

En este capítulo aprendimos acerca de los diccionarios y los conjuntos en Python.

## **Part III**

# **Unidad 3: Programación Orientada a Objetos en Python**

## 7 Conceptos Básicos

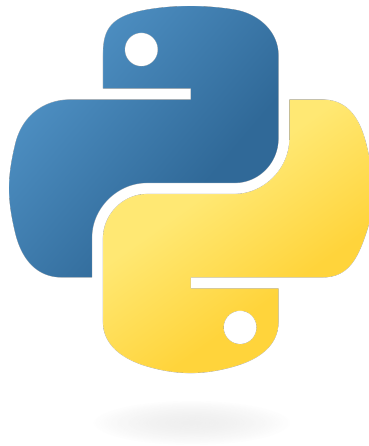


Figure 7.1: Python

En este capítulo vamos a aprender acerca de los conceptos básicos de la Programación Orientada a Objetos (POO) en Python.

### 7.1 Clases y Objetos

En la Programación Orientada a Objetos (POO) los objetos son instancias de clases. Las clases son plantillas que definen las propiedades y los métodos de los objetos. A continuación se muestra un ejemplo de una clase en Python:

```
# Declaración de una clase

class Persona:
    def __init__(self, nombre, edad):
        self.nombre = nombre
        self.edad = edad

    def saludar(self):
        return f"Hola, mi nombre es {self.nombre} y tengo {self.edad} años."
```

En el ejemplo anterior se declara una clase llamada **Persona** con dos propiedades **nombre** y **edad** y un método **saludar()** que retorna un mensaje con el nombre y la edad de la persona.

Para crear un objeto de la clase **Persona** se utiliza la siguiente sintaxis:

```
# Creación de un objeto de la clase Persona
```

```
persona = Persona("Juan", 25)  
mensaje = persona.saludar()  
print(mensaje)
```

En el ejemplo anterior se crea un objeto de la clase **Persona** con el nombre **Juan** y la edad **25** y se llama al método **saludar()** del objeto **persona**.

En FastAPI es posible definir clases que se utilizan para definir los modelos de los datos que se envían y reciben en las peticiones HTTP. Cuando analicemos FastAPI veremos cómo definir clases que se utilizan para definir los modelos de los datos que se envían y reciben en las peticiones HTTP.

En este capítulo de la unidad, aprendimos acerca de las clases y los objetos en la Programación Orientada a Objetos (POO) en Python.

## 8 Herencia, Polimorfismo y Encapsulación

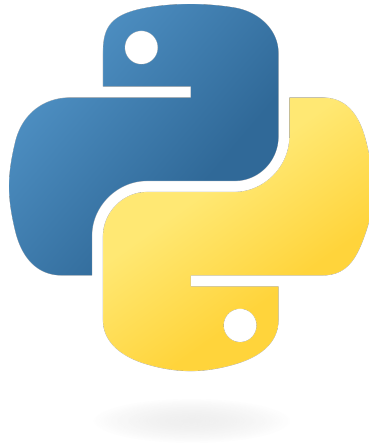


Figure 8.1: Python

En este capítulo vamos a aprender acerca de la herencia y el polimorfismo en la Programación Orientada a Objetos (POO) en Python.

### 8.1 Herencia

La herencia en la Programación Orientada a Objetos (POO) es un mecanismo que permite crear una nueva clase a partir de una clase existente. La nueva clase hereda las propiedades y los métodos de la clase existente. A continuación se muestra un ejemplo de una clase **Vehículo** con las propiedades **marca** y **modelo** y un método **mostrar()** que retorna un mensaje con la marca y el modelo del vehículo:

```
# Declaración de una clase Vehículo

class Vehículo:
    def __init__(self, marca, modelo):
        self.marca = marca
        self.modelo = modelo

    def mostrar(self):
        return f"Vehículo: {self.marca} {self.modelo}"
```

En el ejemplo anterior se declara una clase **Vehículo** con las propiedades **marca** y **modelo** y un método **mostrar()** que retorna un mensaje con la marca y el modelo del vehículo.

Para crear una nueva clase **Auto** que hereda de la clase **Vehiculo** se utiliza la siguiente sintaxis:

```
# Declaración de una clase Auto que hereda de la clase Vehiculo

class Auto(Vehiculo):
    def __init__(self, marca, modelo, color):
        super().__init__(marca, modelo)
        self.color = color

    def mostrar(self):
        return f"Auto: {self.marca} {self.modelo} de color {self.color}"
```

En el ejemplo anterior se declara una clase **Auto** que hereda de la clase **Vehiculo** con la propiedad **color** y un método **mostrar()** que retorna un mensaje con la marca, el modelo y el color del auto.

Para crear un objeto de la clase **Auto** se utiliza la siguiente sintaxis:

```
# Creación de un objeto de la clase Auto

auto = Auto("Toyota", "Corolla", "Rojo")
mensaje = auto.mostrar()
print(mensaje)
```

En el ejemplo anterior se crea un objeto de la clase **Auto** con la marca **Toyota**, el modelo **Corolla** y el color **Rojo** y se llama al método **mostrar()** del objeto **auto**.

## 8.2 Polimorfismo

El polimorfismo en la Programación Orientada a Objetos (POO) es un mecanismo que permite que un objeto se com

```
# Declaración de una clase Vehiculo

class Vehiculo:
    def __init__(self, marca, modelo):
        self.marca = marca
        self.modelo = modelo

    def mostrar(self):
        return f"Vehículo: {self.marca} {self.modelo}"
```

En el ejemplo anterior se declara una clase **Vehiculo** con las propiedades **marca** y **modelo** y un método **mostrar()** que retorna un mensaje con la marca y el modelo del vehículo.

Para crear una nueva clase **Auto** que hereda de la clase **Vehiculo** se utiliza la siguiente sintaxis:

```
# Declaración de una clase Auto que hereda de la clase Vehiculo

class Auto(Vehiculo):
    def __init__(self, marca, modelo, color):
        super().__init__(marca, modelo)
        self.color = color

    def mostrar(self):
        return f"Auto: {self.marca} {self.modelo} de color {self.color}"
```

En el ejemplo anterior se declara una clase **Auto** que hereda de la clase **Vehiculo** con la propiedad **color** y un método **mostrar()** que retorna un mensaje con la marca, el modelo y el color del auto.

Para crear un objeto de la clase **Auto** se utiliza la siguiente sintaxis:

```
# Creación de un objeto de la clase Auto

auto = Auto("Toyota", "Corolla", "Rojo")
mensaje = auto.mostrar()
print(mensaje)
```

En el ejemplo anterior se crea un objeto de la clase **Auto** con la marca **Toyota**, el modelo **Corolla** y el color **Rojo** y se llama al método **mostrar()** del objeto **auto**.

## 8.3 Encapsulamiento

El encapsulamiento en la Programación Orientada a Objetos (POO) es un mecanismo que permite ocultar los detalles de implementación de una clase y exponer solo la interfaz de la clase. En Python, el encapsulamiento se logra utilizando los siguientes modificadores de acceso:

- **Público:** Los miembros de la clase son públicos y se pueden acceder desde cualquier parte del programa.
- **Protegido:** Los miembros de la clase son protegidos y se pueden acceder desde la clase y las clases derivadas.
- **Privado:** Los miembros de la clase son privados y solo se pueden acceder desde la clase.

A continuación se muestra un ejemplo de una clase **Persona** con los modificadores de acceso **público**, **protegido** y **privado**:



```
# Declaración de una clase Persona

class Persona:
    def __init__(self, nombre, edad):
        self.nombre = nombre
        self._edad = edad
        self.__dni = "12345678"

    def mostrar(self):
        return f"Persona: {self.nombre} {self._edad} {self.__dni}"

# Creación de un objeto de la clase Persona

persona = Persona("Juan", 25)
mensaje = persona.mostrar()
print(mensaje)
```

En el ejemplo anterior se declara una clase **Persona** con los modificadores de acceso **público**, **protegido** y **privado** y se crea un objeto de la clase **Persona** con el nombre **Juan**, la edad **25** y el DNI **12345678**.

En FastAPI es posible definir clases que se utilizan para definir los modelos de los datos que se envían y reciben en las peticiones HTTP. Cuando analicemos FastAPI veremos cómo definir clases que se utilizan para definir los modelos de los datos que se envían y reciben en las peticiones HTTP.

En este capítulo de la unidad, aprendimos acerca de la herencia, polimorfismo y encapsulación en la Programación Orientada a Objetos (POO) en Python.

## **Part IV**

# **Unidad 4: Herramientas de Desarrollo**