

Mi az a programozás?

Mi a program?

A számítógép, a telefon, az összes olyan eszközünk, amiben valamilyen számítógép van, önmagában képtelen ellátni azt a feladatot, amire készült. Csak egy darab „vas” – azaz hardver. Csak akkor képes igazán működni, ha fut rajta egy (vagy sok) program, alkalmazás – azaz szoftver. Szoftver, program, alkalmazás – nagyjából ugyanazt jelenti: azt a programozó, szoftverfejlesztő által megírt valamit, ami elmondja a hardvernek, hogy mikor mit csináljon.

Program mondja el a kenyérsütőnek, hogy meddig gyúrja a tésztát, meddig hagyja dagadni, és mikor kezdje sütni, mennyire legyen meleg a fűtőszál, és hányat sápoljon a sütő, amikor kész a kenyér. Program mondja el a mosógépnek, hogy mikor és mennyi vizet szívjon be, mennyire melegítse meg, meddig forogjon benne a dob, és meddig kell centrifugáznia. Ezek a számítógépek egyetlen programot futtatnak.

Az informatikaórán bennünket jobban érdekelnek a hagyományos értelemben vett számítógépek (laptopok, asztali gépek, szerverek) és a mobil eszközök. Ezek csak bekapcsoláskor futtatnak egyetlen programot, ami azt mondja el nekik, hogy honnan és hogyan kell betölteniük a „fő” programjukat: az operációs rendszert. A többi program (a böngésző, az üzenetküldő, a játék, a képszerkesztő, a szövegszerkesztő, a filmvágó stb.) pedig az operációs rendszerből, annak felügyelete alatt indul el, akár úgy, hogy rákattintunk az egérrel vagy rábökünk az ujjunkkal az indítóikonjára, akár automatikusan.

Hol vannak a programok?

Az elindított, azaz futó programok a számítógép memóriájában vannak. Nemcsak a program van itt, hanem az általa éppen használt adatok is: a szövegszerkesztő által szerkesztett szöveg, a képszerkesztőbe betöltött kép. Az operációs rendszerünk feladatkezelőjében megnézhetjük az épp futó programokat. Látjuk, hogy a legtöbbet nem mi indítottuk el, sőt nem is látjuk őket – a háttérben futnak.

Feladat	PID	RSS	CPU
evolution-calendar-factory-subprocess-factory-all-b...	1838	61.4 MiB	0%
evolution-source-registry	1496	25.6 MiB	0%
Feladatkezelő	7317	34.5 MiB	1%
gnome-session-bus	1156	5.9 MiB	0%
gnome-session-binary-sessionubuntu	1236	15.4 MiB	0%
gnome-shell	1395	277.5 MiB	3%
gnome-shell-calendar-server	1494	20.7 MiB	0%
goda-daemon	1506	31.7 MiB	0%
goda-identity-service	1515	7.6 MiB	0%
goda-11y-settings	1527	5.8 MiB	0%

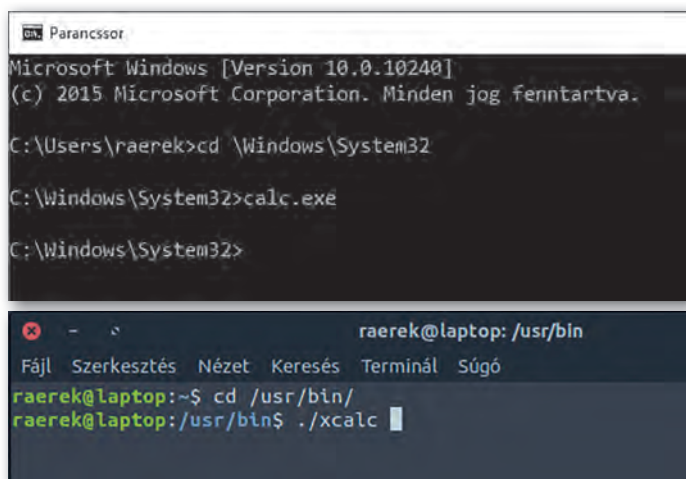
Feladat	Állapot	Processzor	Memória	Leírás
Feladatkezelő (3)		1,0%	7,4 MB	0 MB
Képfeladatkezelő		12,6%	2,2 MB	0 MB
Microsoft Word (32 bit)		43%	82,3 MB	0 MB
Háttérprogramok (14)				
A Microsoft Windows Search sz...		0%	5,7 MB	0 MB
Application Frame Host		0%	2,8 MB	0 MB

- ▶ Egy Linuxon futó feladatkezelő és a Windows 10 feladatkezelője – Indítsunk el egy programot, keressük meg a feladatkezelőben, és állítsuk meg innen!

Amíg a programot nem indítjuk el, a számítógép háttértárán, azaz a laptop SSD-jén, az asztali gép vagy szerver winchesterén, vagy a telefon memóriakártyáján van, ugyanolyan fájlként, mint a képek, zenék vagy szövegek. Az egyszerű programok egyetlen fájlból állnak, az összetettek sokszor nagyon sokból.

A grafikus felületű operációs rendszerek elterjedése előtt (az 1990-es évekig) a programokat úgy indítottuk el, hogy a parancssoros felületben beléptünk abba a mappába (könyvtárba), amelyikben a programunk volt, és beírtuk a program nevét. A módszer ma is működik, bár többnyire csak a számítógépekhez jobban értő emberek, rendszergazdák, rendszermérnökök és szoftverfejlesztők használják. Lévéen e fejezet célja épp az, hogy kicsit mi is szoftverfejlesztők legyünk, ismerkedjünk meg ezzel a módszerrel!

1. Nyissunk a gépünkön parancssoros felületet: Windowson indítsuk el a Parancssor nevű alkalmazást, macOS-en és Linuxon pedig valamelyik terminált!
2. „cd” parancsokkal lépkedjünk abba a mappába, ahol a programfájl van (minden sor begépelése után Entert nyomunk)!
3. Írjuk be a program nevét, és nyomjuk meg az Entert!



```
Parancssor
Microsoft Windows [Version 10.0.10240]
(c) 2015 Microsoft Corporation. Minden jog fenntartva.

C:\Users\raerek>cd \Windows\System32

C:\Windows\System32>calc.exe

C:\Windows\System32>

raerek@laptop: /usr/bin
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
raerek@laptop:~$ cd /usr/bin/
raerek@laptop: /usr/bin$ ./xcalc
```

► Program indítása parancssorból Windows 10-en és Ubuntu Linuxon

A program ilyenkor betöltődik a számítógép memóriájába, és a benne lévő utasítások végrehajtódnak, azaz a program futni kezd.

Mi van egy programfájlban?

Ha már úgyis a parancssorban, az imént elindított programunk mappájában vagyunk, adjuk ki

- Windowson a `type`
- macOS-en és Linuxon a `cat`

parancsot, és írjuk utána a programfájl nevét (például `type calc.exe`, `cat xcalc`)! Rengeteg krikzkrakszot ír a parancssori ablakba a gép. Ha némileg hihetetlen is, a számítógép ezt érti, ebből tudja, hogy mit kell csinálnia. Ez a program egyik alakja, az úgynevezett *gépi kódú* program, amely most a képernyőn karakterek formájában jelenik meg.

Szerencsére a legtöbb szoftverfejlesztőnek nem így kell megfogalmaznia a gép teendőit. Rendelkezésünkre állnak programozási nyelvek, azaz az angol nyelv szavait használó magasabb szintű nyelvek. Ilyen például a C, a C++, a C#, a Pascal, a Ruby, a Go, a Perl, a JavaScript, a Java, és még sorolhatnánk. Ilyen a mi könyvünkben használt **Python** is. A szoftverfejlesztő többnyire valamelyik ilyen programozási nyelvben készíti el a program **forráskódját**.

Egy egyszerű forráskódot többé-kevésbé már most is értelmezni tudsz. Mit csinál az alábbi, Python nyelvű program?

```
print('Üdv néked!')
évek_száma = input('Hány éves vagy?')
évek_száma = int(évek_száma)
if évek_száma < 14:
    print('Jé, hogyhogy már középiskolás vagy?')
else:
    print('Egy év múlva', évek_száma+1, 'éves leszel.')
```

Nos, ilyen és ehhez hasonló programokat fogunk mi is írni az elkövetkezendő órákon. Látjuk, hogy az angol szavak mellett van még a programban írásjel, műveleti jel, zárójel – ezek mind a program részei, nem hagyhatók el. A Pythonban szerepe van annak is, hogy a sor elején kezdődik-e egy programsor, vagy bentebb.

Természetesen ezt a programkódot a számítógép ebben a formában nem érti, és nem tudja futtatni. A fenti forráskódot egy másik program előbb gépi kóddá alakítja, és a gép processzora a gépi kódot értelmezve futtatja a programunkat.

Feladatok

1. Az alábbi, C++-nyelvű kód pontosan ugyanazt csinálja, mint a fenti Python nyelvű. Keressük meg a hasonlóságokat, mutassunk rá a különbségekre!

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    cout << "Üdv néked!" << endl;
    int evek_szama;
    cout << "Hány éves vagy?";
    cin >> evek_szama;
    if (evek_szama < 14 ) {
        cout << "Jé, hogyhogy már középiskolás vagy?";
    } else {
        cout << "Egy év múlva " << evek_szama+1 << "éves leszel." << endl;
    }
    return 0;
}
```

2. Rakjunk össze egy másik programot az alábbi részletekből!



Nos, igen, a fejlesztői munka legismertebb része az új programok írása.

Sokkal többen vannak azok, akik meglévő programokat alakítgatnak át az új követelményeknek megfelelően (nekik köszönhetők például a telefonjainkra letöltendő frissítések).

Van, aki azzal foglalkozik, hogy egy már meglévő program fusson másféle gépen is – ez néhány esetben gyorsan megoldható, más programoknál nehéz és kimerítő feladat.

Vannak, akik azért dolgoznak, hogy egy meglévő program legyen gyorsabb.

Van, aki programokat tesztl: megnézi, hogy biztosan jól működnek-e mindenféle helyzetben.

Van, aki azzal foglalkozik, hogy programot, szoftverrendszert tervez. Ő már nem ír kódot, hanem azért felel, hogy a szoftver különböző részei minél jobban tudjanak együtt dolgozni.

Van, aki biztonsági ellenőrzést végez programokon, például azért, hogy számítógépes bűnözők ne tudják a banki szoftverekkel átutaltatni a pénzünket másik számlára.

A következő leckében mi is megírjuk első programunkat.

Kérdések

1. Mik azok a számítógépes vírusok?
2. Milyen egyéb feladatok merülhetnek fel egy szoftver elkészítésekor? Milyen képzettségű munkatársai vannak a szoftver fejlesztőjének?
3. Milyen kép él benned a programozókról? Milyen előítéletek kapcsolódnak hozzájuk?
4. Milyen világszerte ismert oldalakon foglalkoznak programozási kérdések megválaszolásával? Hány programozással kapcsolatos videó készül naponta?

Első programjaink

A programozási környezet

A programozási környezet arra való, hogy benne írjuk meg programjainkat, használatával a programot gépi kóduvá alakítsuk, és tesztelhessük, dokumentálhassuk a kész programot. Ezek közül a legfontosabb a gépi kóduvá alakítás, a többit vagy meg tudjuk oldani egy adott környezetben, vagy nem.

A programozási környezetet telepítenünk kell a gépünkre. A Python nyelv környezete a `python.org` webhelyről tölthető le, még hozzá – lévén a Python szabad szoftver – ingyenesen, bárki számára. Egészen biztosan találunk gépünknek és operációs rendszerünknek megfelelő változatot. Gépigénye nagyon kicsi, azaz bátran telepítsük öregebb, kisebb teljesítményű gépekre is.

Legelső programunk

Az első programunkat egy egyszerű szerkesztőben írjuk meg, ilyen például a Windows Jegyzettömbje. Indítsuk el, és gépeljük bele ezt az egyetlen sort:

```
print('Szia.')
```

Ha Linuxon vagy macOS alatt dolgozunk, akkor valamennyi Python programunk leges-legelső sora kötelezően

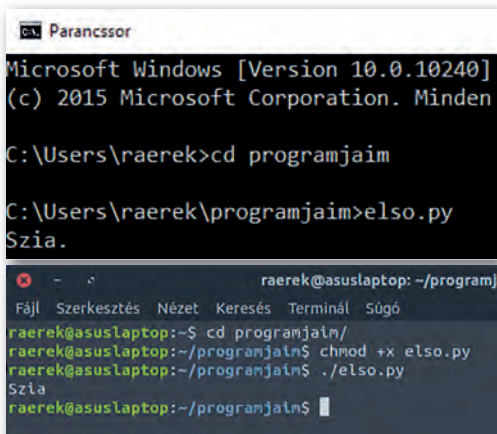
```
#!/usr/bin/env python3
```

legyen. Erre Windows alatt nincs szükség.

Mentsük el a fájlunkat – érdemes a programjainknak létrehozni egy mappát –, és figyeljünk rá, hogy a fájl kiterjesztése `.py` legyen, azaz a fájl teljes neve legyen például `elso.py`. Általában egy szóból álló és ékezetmentes neveket szoktunk programnévként használni. Egyes rendszerek a szóköz és az ékezetes betűk használatára érzékenyek. A `.py` kiterjesztés az állomány Python-forrásállomány jellegére utal.

A programokat mindig egyszerű szerkesztőkben írjuk, sohasem „igazi”, sok formázási és más funkciót tartalmazó szövegszerkesztőben. Ennek az a magyarázata, hogy a Word vagy a LibreOffice Writer a fájlba nemcsak azt menti, amit beleírtunk, hanem sok egyebet is, például a formázásokat.

Nyissunk parancssort, és a múlt alkalommal használt `cd` paranccsal lépünk abba a mappába, ahova a fájlt mentettük. Linuxon és macOS-en még futtathatóvá kell tennünk a fájlt a `chmod +x elso.py` parancs kiadásával. Ezt követően futtathatjuk programunkat a program nevét beírva.



► Első programunk futtatása

Ha mindent jól csináltunk, fut a programunk, pontosabban, mire idáig jutunk az olvasásban, alighanem véget is ért a végrehajtása. Megírtuk az első programunkat!

Ha valamit nem írtunk be jól, akkor hibaüzenetet kapunk. Például:

```
C:\Users\raerek\programjaim>elsi.py
'elsi.py' is not recognized as an internal or external command,
operable program or batch file.
```

► Elgépeltük a fájlnévet. Ez nem programozási hiba, az operációs rendszer jelzi a hibát.

```
C:\Users\raerek\programjaim>also.py
File "C:\Users\raerek\programjaim\also.py", line 1
    print('Szia.')
          ^
SyntaxError: EOL while scanning string literal
```

► Valamit a programban írtunk rosszul. Ez a Python hibaüzenete.

Figyeljük meg, hogy miből áll egy hibaüzenet, alighanem sokat látunk még ilyet. A Python

- megmondja, hogy melyik sorban van a hiba (line 1),
- mutatja, hogy szerint hol a hiba (néha pontatlanul),
- meg is fogalmazza a hibát (utolsó sor).

A programunkat nem kellett külön gépi kóduvá alakítanunk. Az átalakítást a Python automatikusan végzi a háttérben, mert a Python úgynevezett interpretált (értelmezett) nyelv. Megjegyezzük még, hogy programunk a parancssori felületen fut, és még jó darabig nem foglalkozunk grafikus felületű szoftverekkel, mert készítésük lényegesen bonyolultabb.

Az IDE

A szövegszerkesztővel történő programírás után más módszert, más fejlesztési környezetet használunk. Az IDE (Integrated Development Environment – integrált fejlesztői környezet) egy olyan alkalmazás, amely segít nekünk a program megírásában. A Python saját, alapértelmezett fejlesztői környezetének neve: IDLE. A név szóvicc: a szó hasonlít az IDE-re, de angolul tétlent jelent, holott mi épp itt fogunk sokat ténykedni.

Amikor az IDLE elindult, egy úgynevezett Python Shellt látunk, amiben szintén lefutathatók a Python programok, bár mi ebben a könyvben mindig a parancssorban futtatjuk őket – ez csak egyéni ízlés kérdése.

A File menüből tallózza nyissuk meg az előbb elkészült programunkat, és látjuk, hogy az IDLE színesen jeleníti meg a programunkat – ebben segít nekünk az IDLE a Jegyzettömbhöz képest. Mostantól itt készítjük a programjainkat – az IDLE megnyitása után ne felejtünk majd mindig új fájlt kérni, ne a Python Shellben akarjunk programot írni.

Szöveg és szám

Módosítsuk a programunkat úgy, hogy „Szia” helyett írja ki születésünk évét! Ez az adat egy szám, azaz nem kell aposztrófok közé tennünk. A programozási nyelvekben az a szokás, hogy a szöveges adatokat idézőjelek vagy aposztrófok közé kell tenni. A Pythonban mindkettőt használhatjuk, a megkötés az, hogy amelyiket a szöveg elejére írjuk, azt kell a végére is. Mi a könyvben a következő példakód kivételével az aposztrófoknál maradunk.

A számokat is írhatjuk idézőjelbe, ilyenkor a Python szöveggként kezeli őket. Mit jelent ez? A legegyszerűbb, ha kipróbáljuk ezt a programot (mostantól számozzuk a programso-
rokat, úgy könnyebb beszélni róluk):

```
1. print('Hú' + "Ha")
2. print(2 + 3)
3. print("2" + '3')
```

Aposztróf és idézőjel is jó!

A számokat értelmezi és összeadja.

A szövegeket meg sem próbálja értelmezni, csak egymás mellé írja.

Változók

Írjunk új programot!

```
1. állat = 'ló'
2. print('állat')
3. print(állat)
```

Értéket adunk a változónak.

Kiírja a változó ÉRTÉKÉT.

Az első sor új elemet tartalmaz. Az idézőjelek nélküli szöveg itt egy *változó*, aminek azt adtuk értékül, hogy „ló”. Legegyszerűbb, ha a változókra olyan dobozként gondolunk, amibe bármit tehetünk – itt épp egy szöveget tettünk bele. Ezt a programunk megjegyzi, és ha legközelebb a doboz (változó) nevét írjuk le (idézőjelek nélkül), akkor behelyettesíti oda a doboz *tartalmát*. Ha a változó nevét aposztrófok közé írjuk, akkor a Python egyszerű szöveggként tekint rá, amit meg sem próbál értelmezni.

A változókat azért hívjuk változóknak, mert az értékük változhat. Ha új értéket adunk nekik, a régi egyszer s mindenkorra nyomtalanul eltűnik. Gondoljuk végig az alábbi program kimenetét, aztán futtassuk a programot, hogy kiderüljön, jól tippeltünk-e.

```
1. állat = 'ló'
2. print(állat)
3. állat = 'nandu'
4. print(állat)
5. állat = 'cickány'
6. print(állat)
```


Szabály, hogy a Python változónevei

- betűvel vagy alávonással (`_`) kezdődhetnek;
- betűvel, számmal vagy alávonással folytatódhatnak (írásjel és szóköz nem lehet bennük), azaz `anyu_kora` helyett használjuk az `anyu_kora` alakot (ez számít pythonosnak), vagy írjuk egybe a szavakat;
- a kis- és a nagybetű használatára figyelnek, azaz `Majom`, `majom` és `majom` három külön változó;
- nem egyezhetnek meg az úgynevezett „foglalt szavakkal” – ilyen például a `for`, az `if`, vagy a `while`.

Nem szabály, de érdemes akként tekinteni rá: a programnak mindegy, hogy miként nevezzük el a változókat. Ha a fenti programban az „állat” helyett *mindenhol* „növény” szerepelne, a program hibátlanul működne. A *programozónak* fontos a jó változónév, hogy ha holnapután előveszi a programját, még mindig el tudja igazodni rajta. A változónevek választásával a program értelmezését segítjük.

Adat bekérése a felhasználótól

A legtöbb program kér adatokat a felhasználótól. A telefonunkba be kell írni az új telefonszámot, vagy egy listából kiválasztani a már rögzítettet. A böngészőnkbe beírjuk, hogy melyik webhelyet nyissa meg. A gépünknek megadjuk a jelszavunkat.

Pythonban a felhasználótól az `input` utasítással kérhetünk adatot. Az utasítás legegyszerűbb formája az `input()`, így, két zárójellel. Írjunk be ennyit egy programba, és futtasuk le! Azt látjuk, hogy a program vár. Ha nyomkodjuk a billentyűket, akkor amit lenyomtunk, kiíródik, ha Entert nyomunk, a program futása befejeződik.

Ha a programunkat úgy módosítjuk, hogy a zárójelek között megadjuk, hogy mit kérdezünk a felhasználótól: `input('Hogy hívnak?')`, akkor ez kiíródik. A programunk azonban nem jegyzi meg, amit válaszolunk, mert nem mondtuk neki.

Így tudjuk erre „megkérni”:

```
1. név = input('Hogy hívnak?')  
2. print(név)
```

Amit a felhasználó mond, azt betesszük egy változóba.

A `print` utasítás több dolgot is ki tud írni egymás után. Amit ki akarunk íratni, azt a zárójelen belül, vesszővel elválasztva kell felsorolnunk. Például: `print('Ezt', 'egy más mellé', 'írom.')`. Bármelyik szöveg helyett írható változó. Próbáljuk meg kiegészíteni a fenti programot úgy, hogy a Python nevünkön szólítva bennünket, köszönjön nekünk!

Változók, kiíratás, adat bekérése

Kérdések, feladatok

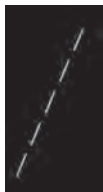
1. Mit írnak ki az alábbi programok? Gondoljuk végig, aztán próbáljuk ki a programokat, nézzük meg, hogy igazunk volt-e!

```
1. állat = 'ló'  
2. ló = 'Ráró'  
3. állat = 'macska'  
4. print(állat)
```

```
1. gyümölcs = 'alma'  
2. gyümölcs = 'körte'  
3. alma = 'dinnye'  
4. dinnye = 3  
5. gyümölcs = alma  
6. print(gyümölcs)
```

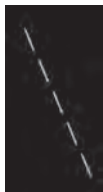
```
1. autó = 'Trabant'  
2. autó = 'Renault'  
3. autó = 3 - 5  
4. print(autó)
```

2. Rajzoljuk ki az alábbi ábrát karakterek használatával!



A visszaper („\”, backslash) különleges szerepű, az utána lévő karakter úgynevezett vezérlőkarakter, és a Python értelmet tulajdonítana neki, nem kiírná. Ha azt akarjuk, hogy a visszaper kiíródjon, két visszapert kell írunk – a `print('\\')` parancs csak egy visszapert ír ki.

3. Rajzoljuk ki az alábbi ábrákat karakterek használatával!



4. Kérdezzük meg a felhasználótól (a program használatjától) a vezetéknévét! Kérdezzük meg a keresztnévét is, és köszönjük neki, a teljes nevén szólítva!

A 3. sor teljesíti a feladatot, de picit csúnya: a felkiáltójel elkülönül az utolsó szótól, ami nem szép és nem is szabályos – mármint a helyesírás szabályai szerint. A 4. sor ezt oldja meg. A print utasítás alapértelmezés szerint szóközt tesz a vesszővel felsorolt kiírandók közé, ezt bíráljuk fölül a `sep=' '` utasítással. A `sep` a separator (elválasztó) rövidítése, a két aposztrofunk között pedig semmi sincs: ne legyen elválasztó. Ha ezt beállítjuk, nekünk magunknak kell figyelnünk a szóközőkre, ezért alakul át a negyedik sor többi része is.

```
1. vezetéknév = input('Mi az Ön becses vezetéknéve?')
2. keresztnév = input('Érdeklődhetek a keresztnéve felől is?')
3. print('Üdvözlöm, ', vezetéknév, keresztnév, '!')
4. print('Üdvözlöm, ', vezetéknév, ' ', keresztnév, '!', sep=' ')
```

Figyeljünk a vesszőkre!

Ezek új szóközők, az
apostrofokon belül.

Számok és karakterláncok a programunkban

Eddig még csak karakterláncot (szöveget) tároltunk a változóinkban. Ebben a leckében változtatunk ezen, és számokat is használunk.

Hány éves a felhasználó?

Olyan programot fogunk írni, amely választ ad a fenti kérdésre. Az első részfeladat egy olyan program megírása, amely megkérdi, hogy mikor születünk, és ezt ki is írja nekünk. Ez még nem tartalmaz új tudáselemet, úgyhogy készítsük el egyedül, majd olvassunk tovább!

A következő részfeladat a felhasználó korának meghatározása. Ehhez a programunknak tudnia kell, hogy melyik évben futtatják. A jelenlegi év megkérdezhető az operációs rendszertől, de egyelőre megelégszünk azzal, hogy változóként felvesszük a programunkba.

Azokat az értékeket, amelyek később nem változnak, konstansnak nevezzük, és vannak olyan programozási nyelvek, amelyeknél külön jelöljük. A Pythonban úgy szokás, hogy az ilyen értéket tároló változóknak csupa nagybetűs nevet adunk. A konstansnak tekintett változókat szokás a program elején megadni, azaz a programunk mostanra nagyjából így néz ki:

```
1. IDEI_ÉV = 2021
2. felhasználó_kora = input('Hány éves vagy?')
3. print('Te most', felhasználó_kora, 'éves vagy.')
```

beszédes változónév, amiben nincs szóköz

A negyedik sorunk alighanem egy kivonás lesz, például

```
születési_év = IDEI_ÉV - felhasználó_kora
```

vagy hasonló. Ha ebben az állapotban lefuttatjuk a programunkat, a kérdésre még megvárja a választ, de utána hibaüzenettel leáll.

Hányadik sorra vonatkozik a hibaüzenet?

A hibaüzenet az újonnan beírt sorban van, és átböngészve találunk benne olyat is, hogy `int` és `str`, előttük meg egy kivonásjel. Ez a három dolog a lényeg.

A Python azt igyekszik elmagyarázni, hogy nem tud egy egész számból (angolul: integer, röviden `int`) kivonni egy karakterláncot, más szóval szöveget (angolul: string, `str`).

Ha úgy gondoljuk, hogy itt valami tévedés lesz, mi rendes felhasználó módjára a programban feltett kérdésre számmal válaszoltunk, akkor igazunk van, de el kell fogadnunk, hogy a Python meg óvatos. Nem tudhatja, hogy amit válaszoltunk a kérdésére, azt biztosan számnak, tízes számrendszerbeli számnak gondoltuk. Ezért minden, amit az `input` a programnak átad, szöveg, azaz `str` marad. Ha 15-öt válaszoltunk az előző kérdésre, a program lát egy 1-es és egy 5-ös karaktert, de csak mint két egymás utáni karaktert, nem pedig egy számot.

Mik is azok a műveleti jelek?

Még iskoláskorunk legelején megtanultuk, hogy mik azok, de ha meg kell fogalmazni, esetleg elbizonytalanodunk. Végül talán arra gondolunk, hogy a műveleti jel olyan jel, ami a mellette álló adattal, adatokkal egy műveletet végez.

Futtassuk az alábbi egyszerű programot, és gondolkodjunk el a kimenetén!

```
1. print(10 + 3)
2. print('10' + '3')
3. print('Ej' + 'nye!')
4. print(10 * 3)
5. print(10 * '3')
6. print(10 * 'Abc')
```

Az aposztrófok közé írt szám
NEM szám!

Fogalmazzuk meg a tanulságokat:

Az összeadásjel:

- két számot összead,
- két karakterláncot egymás mellé ír.

A szorzásjel:

- két számot összeszoroz,
- számot észlelve a karakterláncot egymás mellett a számnak megfelelően megismétli.

Az, hogy a műveleti jel pontosan milyen műveletet végez, *attól is függ, hogy az adat milyen típusú*. Ezért nem találgat a Python, hanem azt várja, hogy pontosan adjuk meg az adat típusát.

Típusátalakítás

Térjünk vissza a felhasználó születési évét kiíró programunkhoz. Azt már tudjuk, hogy az `input` utasítás karakterláncot ad vissza, és azt is, hogy nekünk számra van szükségünk. A típusátalakítást, típuskonverziót a Pythonban a céladattípus nevével megegyező utasításokkal végezzük el: az `int('2021')` utasítás eredménye 2021, számként. Ennek figyelembevételével programunk így alakul:

```
1. IDEI_ÉV = 2021
2. felhasználó_kora = input('Hány éves vagy? ')
3. print('Te most', felhasználó_kora, 'éves vagy.')
4. felhasználó_kora = int(felhasználó_kora)
5. születési_év = IDEI_ÉV - felhasználó_kora
6. print('Ekkor születtedél: ', születési_év, '.', sep='')
```

„Kozmetika!” szóköz,
hogy szebb legyen a
kimenet.

A **típuskonverzió** a negyedik sorban van. Próbáljuk ki a kész programot!

Szeretnénk *pontosan* érteni, hogy mit csinál a típuskonverziót végző utasítással, úgyhogy most mondjuk ki fennhangon, hogy mit csinálnak az alábbiak!

- szám = 2 + 4517
- majmok = orangutánok + cercófok

Remélhetőleg nagyjából ezeket mondtuk:

- Adjuk össze a két számot, és az eredményt tegyük a „szám” változóba!
- Olvassuk ki az orangutánok és a cercófok változó tartalmát, és az eredményt tegyük a „majmok” változóba!

Ha megfigyeljük a mondatainkat, látjuk, hogy előbb foglalkozunk a fenti sorok egyenlőségjeltől jobbra álló oldalával, és csak utána a bal oldallal.

Eddig három műveleti jelünk (operátorunk) volt, a „+”, a „-” és a „*” jel, de mostanra el kell fogadnunk, hogy programozáskor az egyenlőségjel is műveleti jel. Alapvetően mást jelent ilyenkor az egyenlőségjel, mint matematikaórán. Ott állításokat, kijelentéseket fogalmaztunk meg vele (Kettő egyenlő: háromból egy. Hatszor hat egyenlő harminchattal.). Programozáskor az egyenlőségjel egy művelet elvégzésére való *felszólítás*, nézzük csak meg az előbbi számos és majmos mondatot!

Programíráskor az egyenlőségjel az **értékadás** műveletének műveleti jele, olvashatjuk „legyen egyenlő” formában. Értékadáskor mindig az egyenlőségjel jobb oldalát értékeli ki a program elsőként, majd a kapott eredményt értékül adja az egyenlőségjel bal oldalán lévő változónak.

A `felhasználó_kora = int(felhasználó_kora)` sor tehát a következőt jelenti:

1. Olvassuk ki a `felhasználó_kora` változó tartalmát (ez az egyenlőségjel jobb oldalán lévő `felhasználó_kora`!)
2. A kapott értéket adjuk át az `int` utasításnak (ami majd egész számmá alakítja!)
3. Az `int` utasítás eredményét adjuk értékül a `felhasználó_kora` változónak (felülírva ezzel a régi értéket!)

Szemléletes, ha úgy képzeljük el, hogy a dobozból kivesszük a benne lévő szöveget, átgyúrjuk számmá, aztán visszatesszük ugyanabba a dobozba.

És amit nem lehet átalakítani számmá?

Abból bizony hibáüzenet lesz.

Nézzük a programunk alábbi két futtatását!

```
C:\Users\raerek\programjaim>hanyeves.py
```

```
Hány éves vagy? ←
```

```
Te most éves vagy.
```

```
Traceback (most recent call last):
```

```
File "C:\Users\raerek\programjaim\hanyeves.py", line 4, in <module>
    felhasználó_kora = int(felhasználó_kora)
```

```
ValueError: invalid literal for int() with base 10: ''
```

Nem adunk meg
értéket, csak
Entert nyomunk.

```
C:\Users\raerek\programjaim>hanyeves.py
```

```
Hány éves vagy? csillijómillijó
```

```
Te most csillijómillijó éves vagy.
```

```
Traceback (most recent call last):
```

```
File "C:\Users\raerek\programjaim\hanyeves.py", line 4, in <module>
    felhasználó_kora = int(felhasználó_kora)
```

```
ValueError: invalid literal for int() with base 10: 'csillijómillijó'
```

A semmit a Python nem tudja
számmá alakítani.

A szöveget sem.

Természetesen kezelhetők az ilyen jellegű hibák, csak mi még nem tanultuk meg a módját. Még sokáig abból indulunk ki programkészítéskor, hogy a felhasználótól érkező bemenetet nem kell ellenőriznünk, validálnunk. Egy „igazi” alkalmazás esetében a hibákra való felkészülés (felhasználótól kapott rossz bemenet, elfogyó háttértár, megszakadó hálózati kapcsolat stb.) a programnak igen jelentős része.

Karakterlánccá alakítás

Láttuk már, hogy két karakterlánc összehadható, és azt is láttuk, hogy a `print` utasításnak több kiírnivaló is átadható, és ezeket vesszővel választjuk el. De lehet olyat írni, hogy `print('alma' + ' ' + 'körte' + ' ' + 'dió')`? Hogyne! Ilyenkor előbb „összeadódik” a karakterláncok, és ezt követően egyetlen karakterláncot kap meg a `print`. Persze itt éppen megvagyunk e módszer nélkül, mert a vesszővel való felsorolás remekül működik (lásd a programunk 6. sorát), de van, ahol ez probléma.

Egészítsük ki a programunkat: kérdezze meg, hogy „És milyen N évesnek lenni?”, ahol N természetesen a felhasználó korábbi válaszában szereplő szám!

Logikusnak tűnik egy `ilyen = input('És milyen', felhasználó_kora, 'évesnek lenni?')` megoldás, de sajnos az `input` nem ismeri a `print` vesszős összefűzési módszerét. Ha a „+” operátort használjuk, akkor egy másféle hibába csöppenünk, de azért próbáljuk csak ki, könnyű lesz korrigálni!

A hibaüzenet ismét `int`-ről és `str`-ről beszél, és ekkor már gyanítjuk, hogy az lehet a baj, hogy a `felhasználó_kora` a 4. sor óta egész szám, amit nem tud a Python „összeadni” egy karakterlánccal. Amikor egész számmá akartunk alakítani, az `int` utasítást használtuk. Amikor karakterlánccá alakítunk, az `str` utasításra van szükség. Programunk utolsó két sora ezt a formát ölti:

```
7. felhasználó_kora = str(felhasználó_kora)
8. ilyen = input('És milyen ' + felhasználó_kora + ' évesnek lenni? ')
```

Itt ismét
karakterlánc a
felhasználó kora.

Érdemes lehet
megszoknunk a
„kozmetikai” szóköz
használatát.

Számok és karakterláncok

Feladatok

1. Mit írnak ki az alábbi programok?

```
1. szám = 4
2. szám = szám + 2
3. print(szám)
```

```
1. edény = 'bögre'
2. edény = 'sárga' + edény + 'görbe' + edény
3. print(edény)
```

Természetesen tudunk tizedestörtekkel is dolgozni programjainkban. A tizedestörteket a programozók lebegőpontos számnak is nevezik, ami angolul *floating point number*, innen származik a típus neve: `float`. A megfelelő típuskonverziót a `float` parancs hajtja végre (használni úgy kell, mint az `int` és az `str` utasítást). A tizedesvessző helyett tizedespontot használunk.

2. Kérjünk be egy kilométerben mért távolságadat a felhasználótól, és írjuk ki tengeri mérföldre átváltva! (Egy tengeri mérföld 1852 méter.)

Ha elkészültünk, megírhatjuk a feladat megfordítását.

3. Kérjünk be a felhasználótól két számot, tároljuk őket egy-egy változóban!

a. Adjuk össze őket, és írjuk ki az eredményt!

b. Írjuk ki az eredmény elé, hogy „Az összegük:”!

c. Írjuk ki magukat a számokat is! Ha például 2-t és 3-at adott meg a felhasználó, akkor a kimenet legyen ilyen:

2 és 3 összege: 5.

4. Írjuk át a programot szorzásra! (A szorzás jele a `*`, az osztásé a `/`, a hatványozásé a `**`. A gyökvonásnak nincs külön jele, de tört kitevővel megoldható.)

5. Vegyük elő az előző gyakorló feladatsor 4. feladatának megoldását. Ebben a feladatban már megoldottuk a vezeté- és a keresztnév kiírását. Bővítsük úgy a programot, hogy kérdezze meg a születési évünket is, és írja ki a nevünkkel egy sorban: Kék Blamázs, 2011. A születésiév-megállapító programunkkal egybegyúrva készíthetünk olyan programot is, amelyik megkérdezi a neveinket, a születési évünket, és a bulvárcikkekben szokásos formában, a korunkkal együtt írja ki a nevünket: Fehér Karnis (21).

6. Adott óra, perc, másodperc hármassal megadott időt váltsunk át másodpercre! (Az adatokat nem kell mindenképp a felhasználótól kérni, beírhatjuk őket a programba is.) Sikeres megoldás után készítsük el a feladat megfordítottját!

7. Kihívást jelentő feladat: Milyen szöveget zár be egymással a kis és a nagy mutató adott időpontban?

Az egyik utasításnak közvetlenül is átadhatjuk a másiktól visszakapott értéket, így nem kell külön sorba írunk a típuskonverziót:

8. Milyen típusú adat lesz a „szám” változóban? Lefut-e rendben a második sor?

```
1. szám = int(input('Hányat ugrik a nyuszi? '))
2. print('A nyuszi ' + str(szám) + '-at ugrik.')? '
```


Elágazások

Eddig csupa olyan programot írtunk, ami elkezdődött az elején, sorban egymás után végrehajtott minden utasítást, aztán kilépett. Ebben a leckében ezen változtatni fogunk.

Gondolunk egy számra

A témakör első leckéjében már láttunk egy olyan programot, amelyikben elágazás van. Az a program mást csinál, ha nem vagyunk még tizennégy évesek, és mást, ha már betöltöttük ezt az életkort. Hasonló működésű az ugyanott megismert „Mi a neve Mátyás királynak?” program.

Az alábbi **folyamatábra** is egy hasonló programot ír le. Nincsenek benne konkrét utasítások, mert fontosabb, hogy gondold először át, hogy mit csinál a programod, és ráérsz utána azon elmélkedni, hogy miként **kódozolod** a programodat.

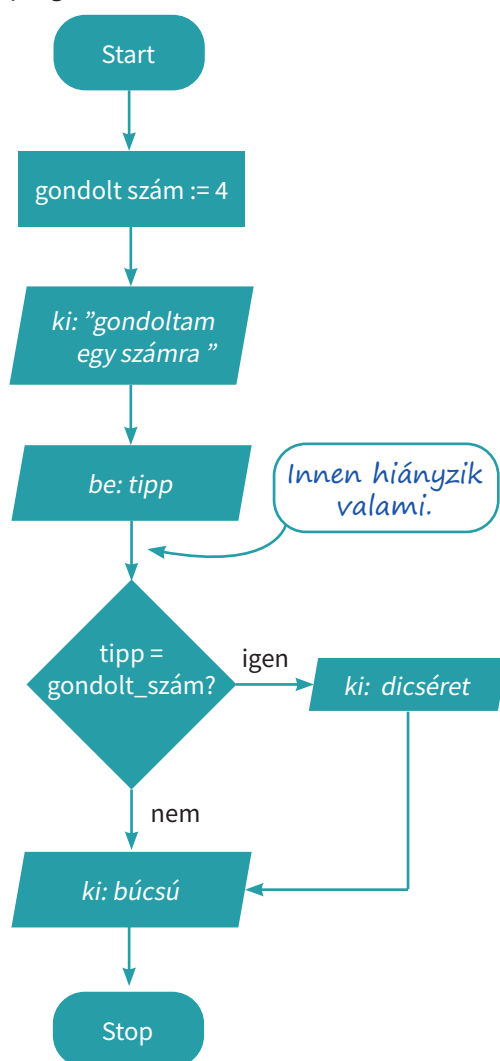
1. Mit csinál a program?
2. Mi az a lépés, amit nem tüntettünk fel? (Ha most nem jövünk rá, nem probléma: hamarosan úgyis megírjuk a programkódot, akkor szólni fog a Python.)
3. Hogyan olvassuk ki a `:=` jelet? Mi a megfelelője Pythonban?

Miközben a programunkat folyamatábrával megfogalmazzuk, **algoritmust** (receptet) adunk a bennünket érdeklő probléma megoldására. A folyamatábrák elég látványosak, de hamar leógnának a könyvlapról, így aztán a gyakorlatban gyakrabban használunk egy másik algoritmusleíró eszközt, a **mondatszerű leírást**.

A leírás szabályaira rá fogunk érezni.

4. Vessük össze ezt a leírást a folyamatábrával!
5. Melyik az a művelet, ami a mondat-szerű leírásban már megvan, de a folyamatábrában még hiányzik?

```
gondolt_szám := 4
ki: „gondoltam egy számra”
be: tipp
tipp átalakítása egészzé
elágazás
ha tipp = gondolt_szám:
    ki: dicséret
elágazás vége
ki: búcsú
```



Készítsük el a fenti két algoritmusleíró eszközzel megadott programkódot!

```
1. gondolt_szám = 4
2. tipp = input('Gondoltam egy számra. Tippeld meg! ')
3. tipp = int(tipp)
4. if tipp == gondolt_szám:
5.     print('Ügyes!')
6.     print('Pápá.')
```

A kettőspont hatására a következő sor bentebb kezdődik.

Ez tényleg 2 egyenlőségjel.

Egy TAB vagy 4 szóköz KELL!!!

Teszteljük a programunkat: adjuk meg a helyes megoldást, de próbáljuk ki helytelenlennel is!

A program következő változatában, más szóval verziójában kicsit bővebben dicsérünk, illetve a hibásan tippelő felhasználókat kicsit ugratjuk. A mondatszerű leírás a következő:

6. Módosítsuk ez alapján a folyamatábrát (segítség: a rombuszból lefelé nem lesz nyíl, de balra igen, és a két nyíl a rombusz alatt összetalálkozik)!

A dicséret második sora újabb print utasítást jelent az előző alatt. Írjuk be az új sort:

```
print('Gratulálok.')
```

behúzva és behúzás nélkül! Mindkét esetben teszteljük a programunkat, és vessük össze a viselkedését. Fogalmazzuk meg a behúzás szerepét!

Ha megvagyunk, írjuk meg az ugratós részt is. A „különben” szó angolul „else” – ezt kell használnunk kódoláskor. A kész program:

```
gondolt_szám := 4
ki: „gondoltam egy számra”
be: tipp
tipp átalakítása egészre
elágazás
ha tipp = gondolt_szám:
    ki: kétsoros dicséret
különben:
    ki: ugratás
elágazás vége
ki: búcsú
```

Ez itt az elágazás FELTÉTELE.

```
1. gondolt_szám = 4
2. tipp = input('Gondoltam egy számra. Tippeld meg! ')
3. tipp = int(tipp)
4. if tipp == gondolt_szám:
5.     print('Ügyes!')
6.     print('Gratulálok.')
```

Ez a két utasítás a „ha”-ág.

Ez a két utasítás pedig a „különben”-ág.

A programunk tanulságai:

1. Ami az `if` után következik, az az elágazás feltétele.
2. A feltételvizsgálatban két egyenlőségjel kell. A programozásban az egy egyenlőségjel egy felszólítás (ismerjük már, értékadáskor használjuk), a két egyenlőségjel kérdés: A tipp egyenlő a gondolt számmal?
3. Ami az elágazás ágaiban van (a fenti program 5–6. és 8–9. sora), az bentebb kezdődik. A Python onnan tudja, hogy mikor kezdődik egy ág, hogy a programsor bentebb kezdődik, és onnan tudja, hogy hol van vége az ágnak, hogy az újabb programsor már nem kezdődik bentebb.

Összetett feltétel

Szeretnénk úgy bővíteni a programunkat, hogy ha csak egygel tippelt mellé a felhasználó, akkor ezt eláruljuk neki. Elsőként az algoritmus mondatszerű leírását módosítjuk. Az új, „különbenha” ágat megvalósító Python-utasítás az `elif`.

Akár neki is foghatnánk a kódolásnak, de hogy programozandó a „csak egyet tévedett”? Ilyen utasítás nincs, ezért az algoritmusunkat egy-két lépéssel tovább kell finomítanunk. Észrevevesszük, hogy kétféleképp lehet egyet tévedni: vagy egygel nagyobbat, vagy egygel

kisebbit tippelve. Az „egygel nagyobbat tippelt” így írható le:

```
tipp = gondolt_szám+1.
```

```
gondolt_szám := 4
ki: „gondoltam egy számra”
be: tipp
tipp átalakítása egészzé
elágazás
ha tipp = gondolt_szám:
    ki: kétsoros dicséret
különbenha csak egyet
tévedett:
    ki: csak egyet tévedtél
különben:
    ki: ugratás
elágazás vége
ki: búcsú
```

A másik feltétel megfogalmazása nem okozhat gondot, de ezek szerint két feltétel lett az egyből. Megírhatjuk úgy az algoritmust (és a programot), hogy két „különbenha” ágat adunk meg, ugyanazzal a kiírandó üzenettel, de ez nem szerencsés – például azért, mert ha módosítani kell az üzenetet, két helyen is módosítanunk kell, és az egyiket előbb-utóbb elfelejtjük megcsinálni.

Alakítsuk inkább a két feltételünket egy összetett feltétellé:

```
különbenha tipp = gondolt_szám+1 vagy tipp = gondolt_szám-1:
```

A két feltételből így lett egy. Lévéen a „vagy” szó kapcsolja őket össze, elég, ha az egyik teljesül. Ha „és” kapcsolná őket össze, mindkettőnek teljesülnie kellene, hogy a teljes összetett feltétel igaz legyen. A kód most így néz ki:

```

1. gondolt_száma = 4
2. tipp = input('Gondoltam egy számra. Típpeld meg! ')
3. tipp = int(tipp)
4. if tipp == gondolt_száma:
5.     print('Ügyes!')
6.     print('Gratulálok.')
7. elif tipp == gondolt_száma + 1 or tipp == gondolt_száma - 1:
8.     print('Ó, csak egyvel tévedtél.')
9. else:
10.    print('Hosszan gondolkodtál rajta?:)')
11.    print('Nem érte meg.;)')
12. print('Pápá.')

```

Kérdések

1. Hány `elif`-ág és hány `else`-ág szerepelhet egy elágazásban?
2. Melyiket kell utolsóként megadni?
3. Melyiknek nincs feltétele?
4. Létezhet olyan elágazás, amelyikben nincs egyik sem?
5. Kihívást jelentő feladat: Az alábbi sor nem jó (bár a program nem jelez hibát):
`elif tipp == gondolt_száma + 1 or gondolt_száma - 1:`
 Miért nem jó?

Véletlenszám-előállítás

Meglehetősen unalmas lehet, hogy a programunk mindig a négyre gondol. A legtöbb programozási nyelvben van valamilyen módszer véletlen számok előállítására. A Python-ban több is van, ezek közül a `random.randint` (`randint`: random integer, azaz véletlen egész) az, amelyik véletlenszerű egész számot állít elő, más szóval generál. Ha ezt az utasítást használni akarjuk, akkor előbb be kell tölteni a programmal a `random` nevű modult. A programunk első sorai a következőképp alakulnak:

```

1. import random
2.
3. gondolt_száma = random.randint(1,6)
4. print('Súgok:', gondolt_száma)
5. tipp = input('Gondoltam egy számra. Típpeld meg! ')

```

Itt töltjük be a „random” modult. Az importálásokat követően szokás egy sort kihagyni.

1 és 6 közötti egész számot állítunk elő.

A súgás a program tesztelésekor hasznos, a végső változatból vegyük ki!

Elágazások és véletlenek

Feladatok

Az „==” operátor nemcsak számok, hanem szövegek egyezésének vizsgálatára is használható.

1. Kérjünk be jelszót a felhasználótól, és hasonlítsuk össze a programban tárolttal! Ha a felhasználó eltalálta a jelszót, írjuk ki, hogy „Helyes jelszó.”, különben „Hozzáférés megtagadva.”.

A feltételek megfogalmazásakor használható a „>”, a „<”, a „>=” és a „<=” operátor is. Azt, hogy „nem egyenlő”, a „!=” operátorral fejezzük ki, a matematikában megszokott áthúzott egyenlőségjelünk nincs.

2. Kérjünk be két számot a felhasználótól! Írjuk ki a nagyobbbat!
3. Állítsunk elő két véletlen számot, és kérdezzük meg a felhasználótól az összegüket! Ha helyesen válaszol, dicsérjük meg!

```
1. import random
2.
3. egyik = random.randint(1,10)
4. másik = random.randint(1,10)
5. egyik_szöveggént = str(egyik)
6. másik_szöveggént = str(másik)
7. tipp = input('Mennyi ' + egyik_szöveggént + ' és ' + másik_szöveg-
    ként + ' összege? ')
8. tipp = int(tipp)
9. összeg = egyik + másik
10. if tipp == összeg:
11.     print('Valóban annyi, ez igen!')
```

4. Írjunk olyan programot, amelyik bekér két csapatnevet és két pontszámot, majd kiírja a mérkőzés eredményét (a felhasználó válaszai vastagabbal szedve):

```
Mi az egyik csapat neve? Tóparti királyok
Hány pontot szerzett? 78
Mi a másik csapat neve? Talpasi csodatévők
Hány pontot szerzett? 54
Az összeadás eredménye:
Tóparti királyok - Talpasi csodatévők
78 : 54
Tóparti királyok nyert.
```

5. Vegyük elő azt a programunkat, amelyik a felhasználó nevét és korát kezeli. A felhasználónak javasoljunk életkorának megfelelő olvasnivalót!
 - a. 0–3 év: „Totyogóknak a kettes számrendszerről”
 - b. 4–6 év: „Hackeljük meg az óvodát!”
 - c. 7–14 év: „Felhőtechnológia a menzán”
 - d. 15–18 év: „Big data a középiskolában”

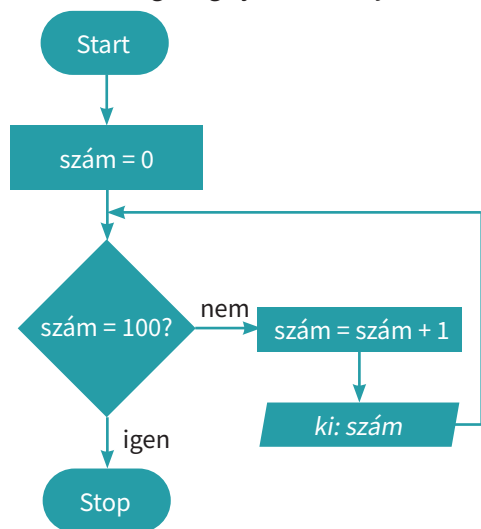
6. Ha bonyolultabb összetett feltételeket fogalmazunk meg, érdemes lehet zárójelek használatával egyértelműsíteni a szándékunkat. Melyik feltételmegfogalmazás helyes az alábbiak közül?
 - a. Ha (van tollunk és van ceruzánk) vagy van egy papírlapunk: tudunk rajzolni valamit.
 - b. Ha (van tollunk vagy van ceruzánk) és van egy papírlapunk: tudunk rajzolni valamit.
 - c. Ha van tollunk vagy (van ceruzánk és van egy papírlapunk): tudunk rajzolni valamit.
7. Kihívást jelentő feladat: A kistesód születési napjános nyafatyát csinálod. A kistesód szerint a banános nyafaty akkor jó, ha:
 - a. nincs benne egyszerre vaníliás cukor és tortaeszélék,
 - b. ha van benne fahéj, akkor kell rá tejszínhab is,
 - c. ha nincs benne fahéj, nem kerülhet rá tejszínhab sem.
 Írj programot a nyafaty jószágának eldöntésére!

Ciklusok

A ciklus eredetileg valamilyen ismétlődő dolgot jelent, gondolhatunk holdciklusra, választási ciklusra, árapályciklusra. Mi ebben a könyvben egy olyan *programrészletet* értünk rajta, amely valahányszor megismétlődik. Sok elterjedt programozási nyelvben a ciklus lehet számlálós vagy feltételes, de a Pythonban e kettő közül csak az utóbbi létezik, cserébe van még bejárós ciklusunk.

A feltételes ciklus (while-ciklus)

Elsőként megvizsgáljuk ezt a folyamatábrát. Vajon mit csinál a program?



Mondatszerű leírással így néz ki az algoritmusunk:

```
szám := 0
ciklus amíg szám != 100:
    szám = szám + 1
    ki: szám
ciklus vége
```

A != azt jelenti, hogy:
„NEM egyenlő”

Python nyelvben pedig az alábbi formát ölti programunk:

```
1. szám = 0
2. while szám != 100:
3.     szám = szám + 1
4.     print(szám)
```

A „while” annyit tesz: amíg.

„Amíg” a feltétel teljesül,
addig újra meg újra
belépünk a ciklusba.

Behúzás, mint
az if-nél.

Ez a két sor „benne van a ciklusban”
– ők a **CIKLUSMAG**.

1. Mi történik, ha a ciklusmag első sorát elhagyjuk? (Ha sikerült végtelen ciklusba kerülnünk, a program a CTRL + C [C jelentheti azt, hogy Cancel, jelentése töröl, érvénytelenít] billentyűkombinációval megállítható.)
2. A != helyett milyen feltétellel érhetjük el ugyanezt az eredményt?
3. Hogyan változik a program kimenete, ha a ciklusmag két sorát felcseréljük? Ha a felcserélt sorokkal is szeretnénk a számokat 1-től 100-ig kiírni, mit kell még módosítani a programon?
4. Hogyan íratható ki minden második szám 100-ig? Hogyan íratható ki minden harmadik szám 100-ig?

Következő órára leírod százszor, hogy...

Bizonyára sokaknak viccekből, régi történetekből ismerős az alcímben jelzett tanári büntetés. Jelen sorok írójának azonban még a valóság volt: le kellett írnia százszor, hogy „A tornaterembe sapkában megyek át”. A fenti program egyetlen sorának módosításával megoldható ez a feladat, mi most mégis három módosítást is teszünk.

```
1. számláló = 0
2. while számláló != 100:
3.     számláló += 1
4.     print('Tudom, sapka.')
```

*Ez ugyanaz, mint a
számláló = számláló + 1
Használj a neked jobban tetszőt!*

*A változót átnevezzük
a szerepének megfelelően.
Amikor a változó értékét nem
igazán használjuk a ciklusban,
Pythonban szokás alávonásnak („_”)
elnevezni a változót. Próbáld ki!*

Túltenni Gauss

A kis Gauss, amikor még nem volt nagy matematikus, az anekdota szerint egész osztályával együtt azt a feladatot kapta a tanárától, hogy adja össze a számokat egytől százig. A tanár közben nekiállt valami más munkának, de a kis Gauss két perc múlva szólt, hogy készen van, és az eredmény 5050. Rájött, hogy $1 + 100 = 101$, $2 + 99 = 101$, és így tovább. 50-szer 101 pedig 5050. Ha már van számítógépünk, illendő a két percnél jobb eredményt hoznunk, még hozzá Gauss felismerésének kihasználása nélkül.

```
1. számláló = 0
2. összeg = 0
3. while számláló < 100:
4.     számláló += 1
5.     összeg = összeg + számláló
6. print('Összesen:', összeg)
```

*Ezúttal két változó is kelleni fog,
mind a kettőnek kell adnunk
kezdeti értéket.*

*Figyeljünk a ciklus
feltételének változására!*

*Ez már nincs behúzva:
nincs a ciklusmagban.*

A logikai adattípus

Vegyük elő a számkitalálós programunkat, és csupaszítsuk le annyira, hogy csak a jó válaszra reagáljon! Tervezzük át úgy, hogy kérdezzen addig, amíg ki nem találjuk a számot! A mondatszerű leírásba nem írjuk bele az importálást végző utasítást:

```
gondolt_szám := 1 és 6 közötti véletlen szám
kitalálta = hamis
ciklus amíg ki nem találta:
    be: tipp
    ha tipp = gondolt_szám:
        kitalálta = igaz
ciklus vége
```

Látjuk, hogy bevezetünk egy változót, amiben igaz vagy hamis érték tárolható. A változó kezdeti értéke hamis, és akkor állítjuk át igazra, ha a tipp jó volt. Minthogy a változót hamis értékkel inicializáltuk, a ciklusba legalább egyszer belépünk, és pont ezt akarjuk.

Azok a változók, amelyek igaz (True) és hamis (False) értéket vehetnek fel, úgynevezett logikai típusúak (a Pythonban a típus neve `bool`, George Boole matematikus után, aki efféle problémákkal való foglalatosságáról vált híressé).

Mindez kódként így néz ki:

```
1. import random
2.
3. gondolt_szám = random.randint(1,6)
4. kitalálta = False
5. while not kitalálta:
6.     tipp = int(input('Szerinted? '))
7.     if tipp == gondolt_szám:
8.         kitalálta = True
```

False és True, nagy kezdőbetűvel!

Lehetne
`while kitalálta == False:`
de így jobban olvasható
a kód, pythonosabb.

Mélyebb behúzás az if miatt.

Összetett ciklusfeltétel

A program türelmes, és így persze a felhasználó a végtelenségig próbálkozhat. Írjuk át a programunkat úgy, hogy csak három próbálkozást engedjen! Számolnunk kell a próbálkozásokat, de nem elég, ha a ciklus feltételeként csak azt adjuk meg, hogy még nem használtuk el mind a három próbálkozást. Arra is figyelniünk kell, ha közben a felhasználó kitalálta a gondolt számot.

Szerencsére a `while`, pont ugyanúgy, mint az `if`, képes összetett feltételek kezelésére.

5. Hogyan tartjuk nyilván az elhasznált lehetőségeket?

6. Fogalmazzuk meg a `while` feltételét!

A teljes kód a következő:

```
1. import random
2.
3. gondolt_szám = random.randint(1,6)
4. kitalálta = False
5. számláló = 0
6. while not kitalálta and számláló < 3:
7.     tipp = int(input('Szerinted? '))
8.     számláló += 1
9.     if tipp == gondolt_szám:
10.         kitalálta = True
```

7. Helyezzünk el ismét olyan programsorokat a kódban, amelyek a felhasználó dicséretéért, ugratásáért felelnek! Több helyre is elhelyezhetőek, és mindnek megvannak az előnyei és hátrányai. Hasonlítsunk össze néhány lehetséges megoldást!

8. Szeretnénk megoldani, hogy ha a felhasználó a harmadik lehetőségre már majdnem kitalálta a megoldást (csak egyet tévedett), akkor kapjon még egy esélyt. Ahogy programozáskor mindig, ismét több helyes megoldás lehetséges – valósítsuk meg a nekünk legjobban tetszőt!

Ciklusok és véletlenek

Feladatok

1. Ciklussal meg tudunk oldani egyenleteket az egész számok halmazán – próbálgatással.
 - a. Oldjuk meg a $3x + 2 = 59$ egyenletet a pozitív egészek halmazán!

```
1. x=1
2. while 3*x + 2 != 59:
3.     x = x + 1
4. print('A megoldás:', x)
```

- b. Oldjuk meg a $6x^2 + 3x + 8 = 767$ egyenletet az egész számok halmazán! Honnan érdemes indítani a próbálgatást?
 - c. Diophantoszi ókori görög matematikus verses sírfelirata több fordításban fellelhető az interneten. A felirat alapján fogalmazz meg egyenletet, és írd programot, ami megoldja! Hány évesen halt meg Diophantosz?
 - d. Ilyen módszerrel csak egész gyökű egyenlet oldható meg biztosan. Miért?
 - e. Ha az egyenletnek nincs egész gyöke (például $6x^2 + 3x + 8 = 768$), akkor végtelen ciklusba kerül a programunk. Miként biztosítható, hogy ne lépjen végtelen ciklusba a program, és ha már esélytelen, hogy talál megoldást, ne próbálkozzon tovább? Gondolkozzunk összetett feltételben!
2. Írjunk pénzfeldobás-szimulátort!
 - a. A gép írja ki, hogy fejet vagy írást „dobott”! Használhatjuk a `random.randint` utasítást is, de van más megoldás is.

```
1. import random
2.
3. dobás = random.randint(1,2)
4. if dobás == 1:
5.     print('fej')
6. else:
7.     print('írás')
```

```
1. import random
2.
3. dobás = random.choice(['fej', 'írás'])
4. print(dobás)
```

- b. Készítsünk statisztikát! Egymillió feldobásból mennyi lesz fej, és mennyi írás?
 - c. Írjuk át a programot úgy, hogy kockadobásokat számoljon!
 - d. Készítsünk cinkelt kockát! A hatos jöjjön ki kétszer akkora eséllyel, mint a többi szám!
3. Írjunk randiszimulátort!
 - a. A számítógép kérdezze azt, hogy „Szeretsz?”, amíg azt nem válaszoljuk, hogy „Nagyon!”, vagy azt, hogy „Jobban, mint a kókuszgolyót!”.
 - b. A számítógép legyen durcás: legfeljebb három kérdés után zavarjon el bennünket, ha nem adjuk meg a „helyes” válaszok valamelyikét!
 - c. A számítógép legyen szeszélyes: zavarjon el bennünket 2-4 „rossz” válasz után véletlenszerűen!

Ciklusok oda-vissza és egymásba ágyazva

Feladatok

1. Írjuk ki a számokat csökkenő sorrendben 100 és -100 között!

A `print` utasítás mindig új sort kezd a kiírnivalót követően. Van ugyanis egy `end` nevű paramétere, ami alapértelmezetten, azaz ha mást nem adunk meg: `'\n'`. Egy visszaper és egy `n` betű. A visszaper (backslash) szól, hogy a következő betű nem is betű, hanem vezérlő-karakter, az `n` pedig azt jelenti: new line, új sor. Ezt azonban felülbíráljhatjuk.

2. Írjunk ki egy számsort, aztán vizsgálódjunk még egy keveset!

- a. Írjuk ki (két) ciklussal, hogy „12345678987654321”!

```
1. szám = 1
2. while szám < 9:
3.     print(szám, end='')
4.     szám += 1
5. while szám > 0:
6.     print(szám, end='')
7.     szám -= 1
8. print('')
```

A sor végén itt nem `'\n'` van, és nem is szóköz, hanem egy nagy semmi. Azaz: NE KEZDJ ÚJ SORT!

Itt viszont a nagy semmit írjuk ki, aminek a végén ott van a `'\n'` – azaz az utoljára kiírt egyes után kérünk egy sortörést.

- b. Hogyan változik a programunk, ha elhagyjuk az utolsó sort?
 - c. Hány helyen kell módosítanunk a programot, hogy ne kilencig, hanem kilencmillió-kilencszázkilencvenkilencezer-kilencszázkilencvenkilencig írja a számokat?
 - d. Hogyan változik a program futásának sebessége, ha nem íratjuk ki a számokat, csak elszámoltatunk oda-vissza? (Írjunk a program harmadik és hatodik sorának az elejére kettős keresztet (#)! Így ezeket a sorokat megjegyzéssé alakítottuk, nem hajtódnak végre.)
3. Írjunk egymás mellé 10 csillagot („*”) úgy, hogy a programkódban csak egyetlen csillag karakter legyen!
 4. Csillagok több sorban
 - a. Írjunk egymás alá öt csillagsort! Ötlet: tegyük az előző feladat ciklusát egy másik ciklus belsejébe, figyelve a behúzásokra!

```
1. sorszám_láló = 1
2. while sorszám_láló <= 5:
3.     csillagszám_láló = 1
4.     while csillagszám_láló <= 10:
5.         print('*', end='')
6.         csillagszám_láló += 1
7.     print('')
8.     sorszám_láló += 1
```

A két ciklusnak két külön számlálója van.

Minden sor elején újratezdjük a csillagok számolását.

Ez a három programsor ír ki egy sornyi csillagot.

A belső ciklus magja nagyobb behúzást kap.

Minden sornyi csillag után lezárjuk a sort, és újat kezdünk.

- b. Az előző feladat megoldásának egyetlen helyen való megváltoztatásával alakítsuk háromszöggé a program kimenetét! (Ötlet: egy sorban annyi csillagot kell kiírni, ahányadik...)

```
*
**
***
****
*****
```

- c. Ha elkészültünk, írjuk át úgy a programot, hogy minden sorban csak az utolsó csillag jelenjen meg!
- d. Minden sorban az első és az utolsó csillag jelenjen meg!
5. Írjunk szorzótáblát a kicsiknek! A várt kimenet:

```
1 * 1 = 1
1 * 2 = 2
...
6 * 6 = 36
6 * 7 = 42
...
10 * 9 = 90
10 * 10 = 100
```

Összetartozó adatok kezelése

A lista adattípus

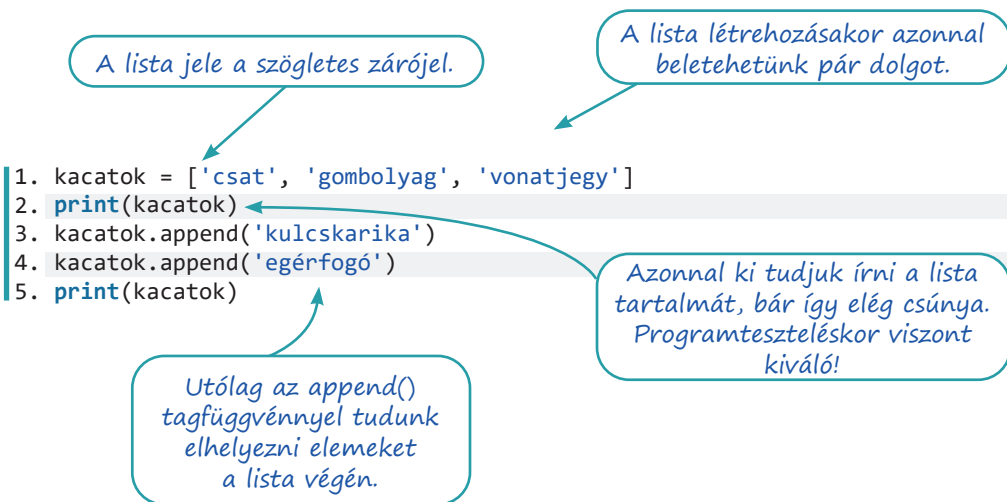
A programjainkban az adatokat változóban tároljuk, és eddig négy változótípust, adattípust ismerünk:

- a karakterláncot (szöveg, `string`, `str`),
- az egész számokat (`integer`, `int`),
- a valós, tizedestörtként megjelenő számokat (lebegőpontos szám, `float`)
- és a logikai értékeket (`True` és `False`, azaz a `bool` típus).

Ezek közül egyik sem jó akkor, amikor több, egymáshoz tartozó adatot szeretnénk tárolni, kiírni, műveletet végezni velük. Például tárolni szeretnénk az osztályunkba járók neveit. Beleírhatjuk egyetlen karakterláncba őket, de aztán hogyan írjuk ki őket egyesével? Vagy ábécérendben? Miként tároljuk az osztálylétszámokat, a kontinensek méreteit, az ország településeinek lakosságát, azt, hogy a majonézek hány grammosak és mennyibe kerülnek, a kedvenc sorozatunk szereplőit, a szomszéd kiskutyáinak neveit?

Mindezt megoldja egy **összetett adattípus** használata. Ilyen például a Python **lista** adattípusa.

Tároljuk kacsatjainkat listában!



A Python listája megtartja az adatok sorrendjét, azaz mindig 'csat', 'gombolyag', 'vonatjegy' sorrendben kapjuk vissza az adatokat és nem másképp.

Nem kell egyforma típusú adatokat tenni egy listába, azaz teljesen jó a

```
csata = ['Isaszeg', 1849, 'április', 6, 'magyarok']
```

listamegadás, egy listában a csata helyszínével (szöveggént), évével (egészként), hónapnevével (szöveggént) és napjával (egészként), valamint a győztes oldallal (szöveggént).

A listaelemek sorszámozása

Az adatok sorszámozást is kapnak, mégpedig nullától kezdődően. A nullától való számozás a számítógépek világában nem szokatlan. Szokjuk meg mi is, hogy az előző listának öt eleme van, de az utolsó a negyedik sorszáma. Így az előző lista nulladik eleme 'Isaszeg', a harmadik pedig 6. A sorszámozást a programunkban így hivatkozunk:

- a lista nulladik eleme: `csata[0]`
- a lista második eleme: `csata[2]`
- a lista második és az utáni elemei: `csata[2:]`
- a lista másodikát *megelőző* elemei: `csata[:2]`
- a lista másodiktól a negyediket *megelőzőig* terjedő (tehát a második és a harmadik) elemei: `csata[2:4]`
- a lista utolsó eleme: `csata[-1]`

Akiben felmerül a kérdés, hogy „És hogyan tárolnám a tavaszi hadjárat összes csatáját egyetlen listában?”, azt megnyugtathatjuk, hogy lehet egy lista eleme egy másiknak. Aki ettől megijed, azt is megnyugtathatjuk: ebben a könyvben nem foglalkozunk ilyen listákkal.

Listák kiírása

Láttuk már, hogy egy lista egyszerűen kiírható a `print(listanév)` utasítással. Láttuk azt is, hogy így nem szép, kell ennél valami jobbnak lennie. A megoldást egy `join()` nevű tagfüggvény jelenti, amelyiknek a használata elsősorban talán meglepő. A zárójelben átadott lista elemeit fűzi össze egyetlen karakterláncná, az elemek közé pedig az elején, aposztrófok között megadott karakterláncot teszi.

Egészítsük ki az előző programunkat az alábbi sorokkal!

A kacsatok közé vessző és szóköz kerül.

```
6. kacatok_felsorolva = ', '.join(kacatok)
7. print('A kacatjaim: ', kacatok_felsorolva, ', ', sep='')
```

A `join()` csak karakterláncokat tud összefűzni, azaz majd ügyeskednünk kell, ha egy számokból álló listát kell kiírnunk vele. A fenti „csata” listával (amiben vegyesen vannak karakterláncok és számok) végképp nehezen boldogul.

Lista feltöltése a felhasználó által megadott adatokkal

A kacatos listát a felhasználó saját kacatjaival töltjük fel. Minthogy senkinek sincs csak egy kacatja, ciklust szervezünk a feladatra. A kacatokat egyesével kérdezzük meg, és mindegyiket hozzáfűzzük a bővülő lista végére. De honnan fogjuk tudni, hogy befejezhetjük, nincs több kacat?

Meg kell vizsgálnunk minden kacatot, még mielőtt beillesztjük a lista végére, és ha például a kacat neve az, hogy „elfogyott”, akkor befejezzük a lista feltöltését, és kiírjuk, amit kaptunk.

Írjuk meg a programunk első változatát, és próbáljuk ki!

A listáknak érdemes többes számú főnevet névül választani.

Üres listát hozunk létre: csak két szögletes zárójel.

Kezdeti értéket kell adnunk, hogy egy sorral lentebb megvizsgálhassuk az értékét.

```
1. kacatok = []
2.
3. kacat = 'bármí'
4. while kacat != 'elfogyott':
5.     kacat = input('Kérek egy kacatot! ')
6.     if kacat != 'elfogyott':
7.         kacatok.append(kacat)
8.
9. kacatok_felsorolva = ', '.join(kacatok)
10. print('A kacatjaim: ', kacatok_felsorolva, '.', sep='')
```

Csak akkor illesztjük a lista végére, ha nem „elfogyott”.

Ha utoljára azt mondta a felhasználó, hogy „elfogyott”, nem kérdezzünk többet.

A harmadik sorban csak azért adjuk a „bármí”-t a kacat változó értékeül, hogy egy sorral lentebb megnézhessük, hogy az érték nem „elfogyott”-e. A „bármí” helyett akármi más is szerepelhet itt, csak az „elfogyott” nem, mert akkor egyszer sem lépnék be a ciklusba. A „bármí” értéket nem használjuk sehol, viszont zavaró lehet. A Python az ilyen esetekre tartogatja a nagybetűs semmit, azaz a `None` értéket. Ha a harmadik sort így írjuk át:

```
kacat = None
```

akkor lényegében azt mondjuk a Pythonnak: „Kérünk egy kacat nevű változót, de még ne tegyünk bele értéket.” A negyedik sorban a `while` tudni fogja, hogy a `None` nem ugyanaz, mint az „elfogyott”, és belép a ciklusba.

Informatikusszemmel nézve nem túl szerencsés, amit a hatodik (és később a negyedik) sorban művelünk. Itt ugyanis onnan tudjuk, hogy nincs több kacat, hogy egy különleges nevű kacatot adunk meg. Ha egyszer véletlenül a felhasználónak mégis lesz „elfogyott” nevű kacatja, nem tudja bevinni a programunkba.

Átírható úgy a program, hogy az `'elfogyott'` helyett az üres karakterláncot tekintse a felsorolás végének, azaz az `'elfogyott'` helyett a negyedik és a hatodik sorban is használhatunk két aposztrófot közvetlen egymás mellett: `''`.

A bejárós ciklus

A lista a Python egyik olyan adattípusa, amelyben egyesével végig tudunk lépkedni az elemeken, azaz a lista bejárható, végigjárható. A bejárást egy ciklussal végezzük el, de nem a már megismert feltételes ciklussal.

Értelmezzük és futtassuk az alábbi programot!

```

1. folyók = ['Duna', 'Tisza', 'Körös', 'Maros', 'Ipoly', 'Dráva', 'Rába']
2.
3. for folyó in folyók:
4.     print('A', folyó, 'hosszú és vizes.')

```

A bejárós ciklus utasítása a „for”

Ez a sor azt jelenti: „Vegyük sorra egyesével a folyók lista értékeit!”

Az épp soron következő értéket a „folyó” nevű változóban tároljuk.

A bejárós ciklus egyesével végiglépked egy bejárható objektum, például egy lista értékein. Az épp aktuális értéket betölti a ciklusváltozóba (esetünkben a „folyó” nevűbe). A ciklus magjában használhatjuk ezt a változót. A ciklusmag éppúgy, mint a while-ciklusnál, belsejében kezdődik.

Módosítsuk a katasztrófás programunkat úgy, hogy a végén bejárós ciklussal írjuk ki a katasztrófa listát!

Listák és bejárásuk

Feladatok

1. Írjunk olyan programot, amely egy verseny résztvevőinek célba érkezés szerinti névsorát kéri a felhasználótól, majd kiírja a dobogósokat és a sereghajtót! Minden versenyző bekérése előtt írja ki az épp aktuális névsort!

```
1. versenyzők = []
2.
3. versenyző = None
4. while versenyző != '':
5.     print('A versenyzők jelenleg:', ', '.join(versenyzők))
6.     versenyző = input('Kérek egy versenyzőt! ')
7.     if versenyző != '':
8.         versenyzők.append(versenyző)
9.
10. print('Az első helyezett: ', versenyzők[0])
11. print('Az második helyezett: ', versenyzők[1])
12. print('A harmadik helyezett: ', versenyzők[2])
13. print('A sereghajtó: ', versenyzők[-1])
```

2. Írj olyan programot, amely egy-egy listába bekéri három-három leves, főétel és desszert nevét, majd kiír három menüt, mindegyikben egy levessel, főétellel és desszerttel!

A `range()` függvény arra való, hogy számsorozatot állítson elő. Háromféle módon használható:

- csak egy számot adunk meg a zárójelben: a `range(5)` a 0,1,2,3,4 számsort állítja elő,
- két számot adunk meg: a `range(2, 5)` a 2,3,4 számsort állítja elő,
- három számot is megadunk: a `range(5, 15, 3)` az 5,8,11,14 számsort állítja elő.

A `range`-objektumokat leggyakrabban arra használják, hogy az előállított számsorozatot `for`-ciklussal bejárják. Minden, ami `for`-ciklussal megoldható, megoldható `while`-ciklussal is, de sok esetben elegánsabb és egyszerűbb így.

3. Írjuk ki az első 10 természetes számot és a négyzetüket!

```
1. for szám in range(10):
2.     print(szám, szám**2)
```

Írjuk át a programot úgy, hogy `while`-ciklust használjon!

4. Három egymásba ágyazott bejárós ciklussal rajzoljuk ki az alábbi ábrát!

```
ooooo
ooooo
ooooo
ooooo

ooooo
ooooo
ooooo
ooooo

ooooo
ooooo
ooooo
ooooo
```

```
1. for téglalap in range(3):
2.     for sor in range(4):
3.         for oszlop in range(5):
4.             print('o', end='')
5.         print('')
6.     print('')
```

Mi a szerepe az ötödik sornak, és mi a hatodiknak?

Hol kell átírni a kódot, hogy három, az alábbival egyező háromszöget rajzoljon?

```
o
oo
ooo
oooo
```

Ötlet: a `range()` függvény paraméterében szerepelhet ciklusváltozó is.

A lista adattípusnak van `remove()`, azaz eltávolít, kivesz tagfüggvénye is. Az `append()`-hez hasonlóan működik: a zárójelben kell megadnunk azt az elemet, amit kiveszünk a listából. Ha több azonos törlendő van, akkor a `remove()` tagfüggvény az elsőt fogja kivenni a listából. A `len()` (azaz hossz) függvény pedig arra használható, hogy egy lista elemszámát megadja.

5. Írjunk programot, amely egy autókölcsönző munkáját szimulálja! A kölcsönző a munkanapot egy listányi autóval kezdi, és addig kölcsönöz, amíg minden autót ki nem ad. A program írja ki az autók listáját, és kérdezze meg, melyiket kölcsönzi ki a felhasználó. Írja ki, hogy mik maradtak benn, és kérdezzen újra, és így tovább.

```
1. autók = ['Trabant', 'T-Modell', 'Rolls-Royce']
2.
3. while len(autók) > 0:
4.     print('Kölcsönözhető:', ', '.join(autók))
5.     mit = input('Melyik autót kölcsönzi ki? ')
6.     if mit in autók:
7.         autók.remove(mit)
8.     else:
9.         print('Ilyen autóval nem szolgálhatunk.')
```

Addig kölcsönzünk, amíg minden autó ki nem megy.

Így biztosítható, hogy ne akarjunk nem létező elemet kivenni a listából – abba belehalna a program.

Listák mindenféle adatokkal

Feladatok

1. Szimuláljunk tízmillió kockadobást, és az eredményeket tároljuk listában! A programunk számolja meg, hogy hányszor „dobtunk” hatost!

```
1. import random
2.
3. dobások = []
4. for _ in range(10000000):
5.     dobás = random.randint(1,6)
6.     dobások.append(dobás)
7.
8. ennyi_hatos = 0
9. for dobás in dobások:
10.     if dobás == 6:
11.         ennyi_hatos += 1
12.
13. print('Összesen', ennyi_hatos 'hatost dobtunk.')
```

Nem használjuk fel a ciklusváltozót, ezért jó ez a semmitmondó név.

Az első ciklus előállítja a dobásokat.

A második ciklus összeszámolja a hatosokat.

- Számoljuk össze mind a hat lehetőség előfordulásait egy 1–6 között futó külső ciklussal!
2. Az egy elem előfordulásának megszámlálására a Python sokkal egyszerűbb megoldást kínál – a lista adattípus `count()` tagfüggvényét. Keressük meg az interneten, hogy miként kell használni, és próbáljuk ki!
 3. Kihívást jelentő feladatok, ahol nem segít rajtunk a `count()`, és mindenképp be kell járunkunk a listát:
 - a. Hány helyen előzi meg a hatos dobást ötös dobás?
 - b. Hány helyen van egymás után két hatos?

Eddig a listáinkat érték szerint jártuk be. Amikor listák index szerinti bejárásáról beszélünk, akkor a ciklusváltozóban nem az aktuális listaelem értéke van, hanem az aktuális listaelem sorszáma, azaz indexe.

Az index szerinti bejárásnak a Pythonban két módszere is van. Az első jobban közelít a – Pythonban nem létező, de más nyelvekben elterjedten használt – számlálós ciklusok használatához.

```
1. fővárosok = ['Párizs', 'Bécs', 'Róma', 'Prága']
2.
3. for index in range(len(fővárosok)):
4.     print(index, fővárosok[index])
```

A `len()` itt 4-et ad vissza, a `range(4)` pedig 0,1,2,3-at. Az index változó értéke tehát 0-1-2-3 lesz.

Kiírjuk a „fővárosok” lista nulladik, első, második és harmadik elemét.

A második módszer pythonosabb, és egyszerre kapjuk meg az aktuális elem indexét és értékét. Itt lényegében két ciklusváltozónk van.

```
1. fővárosok = ['Párizs', 'Bécs', 'Róma', 'Prága']
2.
3. for index, főváros in enumerate(fővárosok):
4.     print(index, főváros)
```

enumerate: számozd be!

Futtassuk a fenti kódot, és figyeljük meg a program kimenetét! Értelmezzük a negyedik sorban lévő két változó szerepét!

4. Állítsunk elő magunknak ezúttal egy tízelemű, pénzfeldobások eredményeit tartalmazó listát! Hány olyan eset van, amikor az aktuális és az előző dobás is „fej”?

```
1. import random
2.
3. feldobások = []
4. for _ in range(10):
5.     feldobás = random.choice(['f', 'i'])
6.     feldobások.append(feldobás)
7.
8. print('A feldobások:', ', '.join(feldobások))
9.
10. fej_után_fej = 0
11. for index, feldobás in enumerate(feldobások):
12.     if index > 0 and \
13.         feldobás == 'f' and feldobások[index-1] == 'f':
14.         fej_után_fej += 1
15. print('Ennyiszer volt fej után fej: ', fej_után_fej)
```

Listában adjuk meg, hogy mik közül lehet választani.

Az első értéknél még nem tudjuk megnézni az előzőt.

A túl hosszú sorokat visszaperrel törhetjük. Te nyugodtan írhatod egybe a gépeden.

Az előző elem az, aminek eggyel kisebb az indexe.

5. Állítsunk elő harmincelemű, nulla és kilenc közötti véletlen számokat tartalmazó listát! A számok egy útvonal magassági adatait jelentik. Meredek az útszakasz, ha legalább kettővel magasabb az aktuális hely, mint az előző. Hány meredek szakasz van az úton? És visszafelé?
6. Kihívást jelentő feladat: A programunk elején adjunk meg két listát:
- az első tartalmazzon öt filmcímet,
 - a második a filmek egy-egy főszereplőjét!

Az első filmhez az első szereplő tartozik, a másodikhoz a második, és így tovább.

Írjuk ki a filmcímeket, majd az egyik, véletlenszerűen kiválasztott szereplőt! Kérdezzük meg a felhasználótól, hogy a kiírt szereplő melyik filmnek a főszereplője! Értékeljük a választát!

7. Kihívást jelentő feladat: Állítsunk elő nyolcvanelemű, -5 és 3 közötti egész számokból álló listát! A számok egy úszó palackorrú delfin magasságát jelentik. A delfin ki-kiugrál a vízből, ilyenkor pozitív a magassága. Nulla a magasság, amikor a felszínen úszik, negatív, amikor a víz alatt. Írjunk programot, ami választ ad a következő kérdésekre!
- a. Az út mekkora részét tette meg a delfin a vízben, illetve a víz alatt? A válaszok megadhatóak törtszámként és százalékként is.
 - b. Víz alatt, vagy víz felett volt-e többet a delfin? A vízfelszínen való utazás egyik esetben sem számít bele.
 - c. Milyen hosszú volt a leghosszabb kiugrása? Az út hányadik pontjánál kezdődött?
 - d. Hányszor törte át a vízfelszínt, azaz hányszor követ a listában negatív számot pozitív, vagy fordítva?
 - e. Mély merülésnek számít, ha a delfin -4-es vagy -5-ös mélységben van. Az út során hány-szor merült mélyre? Figyeljünk arra, hogy például a 4 -2, -4, -5, -5, 3 útvonal csak egy mélyre merülést jelent!

Eddig jutottunk eddig

Könyvünk előző kötetében belekóstoltunk a programozásba, és elég sok mindent megtanultunk – először ezeket ismételjük át.

Mindenhol programok

Tudjuk már, hogy a háztartási gépektől kezdve az autókon és a repülőgépeken keresztül a robotokig mindenütt van számítógép, és ahol számítógépek, ott programok is vannak. A digitáliskultúra-órákon a bennünket jobban érdeklő, hagyományos értelemben vett számítógépek (laptopok, asztali gépek, szerverek) és mobil eszközök a bekapcsolásukkor egy fő programot indítanak el, az operációs rendszert.

A többi program elindítása, futásuk közben az eszköz erőforrásaihoz (perifériák, háttértárak, memória, processzor) való hozzáférés szabályozása és a programok megállítása az operációs rendszer feladata. A programok egy része automatikusan indul, más részüket a felhasználó indítja el.

Kérdések

Milyen operációs rendszer fut a számítógépeden és milyen a mobil eszközeiden?
Milyen háttértár van a számítógépedben, milyen a mobil eszközeidben?

A programok elindításukig csak a háttértáron találhatók meg. Elindításkor a memóriába tölti őket a számítógép, és a processzor megkezdte a végrehajtásukat. A programot tartalmazó fájl természetesen megmarad a háttértáron ilyenkor is. A programok elindítása történhet az ikonjukra való kattintással, az ikon ujjunkkal történő megérintésével, de minden program elindítható a számítógép parancssorából is.

Nyissuk meg a számítógépünk parancssorát, és indítsunk el innen egy szövegszerkesztőt, egy képszerkesztőt, egy böngészőprogramot!

Forráskód, programozási nyelvek és fejlesztői környezet

Programjainkat az esetek túlnyomó többségében forráskódként fogalmazzuk meg. A forráskód az angol nyelvből vett szavakon kívül rendszerint szép számban tartalmaz még mindenféle egyéb jeleket és számokat, és helyyel-közzel mindenki el tudja ezeket olvasni – a programozáshoz értők nyilván lényegesen eredményesebben.

A forráskódot sima szöveges fájlokban tároljuk, és a fájl kiterjesztése általában a programozási nyelvre utal. Egy köszönést a képernyőre író egyszerű program neve Ruby nyelv használata esetén lehet `szia.rb`, C++ nyelven dolgozva a fájlnev alighanem a `szia.cpp` formát ölti, és ha – mint ahogy az előző kötetben és ebben is – Pythont használunk, akkor a fájl neve esélyesen `szia.py`.

A programjainkat a legegyszerűbb szerkesztőprogramban is írhatjuk, de általában valamilyen fejlesztői környezetet, azaz IDE-t használunk. A legegyszerűbb IDE-ket „csak” az különbözteti meg az egyszerű szerkesztőtől, hogy színezéssel segítik a programozót a programban való jobb eligazodásban. Vannak ennél lényegesen nagyobb tudású és ennek megfelelően bonyolultan használható IDE-k is.

Nyissunk meg egy IDE-t, és írjuk meg benne azt a programot, amelyik elárulja, hogy épp egy programot futtatunk:

```
1. #!/usr/bin/env python3
2.
3. print('Szia, én egy program vagyok, amit te futtatsz.')
```

A sorokat csak itt, a könyvben számozzuk, mert így könnyebb elmondani, hogy melyikről beszélünk

Ez a sor csak Linuxon és macOS-en kell, Windows-on nem fontos.

Ide nem kell szóköz. Tehetsz éppen, de inkább ne.

Azt, amit a print()-nek ki kell írnia, zárójelbe tesszük – ha szöveg, akkor még aposztrófok közé is.

Változók

A programjainknak gyakran kell adatokat tárolniuk. Az adatokat a gép memóriájába tesszük el, és hogy a memórián belül pontosan hova, azt a legtöbbször nem tudjuk. Az eltett adatokat úgy tudjuk ismét elővenni, ha megadjuk azt a nevet, amit az eltett adathoz hozzárendelünk. Ezt a hozzárendelt nevet változónak hívjuk, és az eltárolást programozóul úgy mondjuk, hogy értéket adunk a változónak. Az értékadás egy művelet, ugyanúgy, mint az összeadás vagy az osztás, és van műveleti jele is, ami sok programozási nyelvben – a Pythonban is – az egyenlőségjel.

```
1. évszám = 1526
2. esemény = 'mohácsi csata'
3.
4. print('A', esemény, 'az időszámításunk szerinti', évszám, '. évben volt.')
5.
6. évszám = 1705
7. esemény = 'szentgotthárdi csata'
8.
9. print('A', esemény, 'az időszámításunk szerinti', évszám, '. évben volt.')
```

Értéket adunk a változónak: az **évszám** értéke legyen 1526!

Értéket adunk egy másik változónak. A szöveg aposztrófok közé kerül.

Kiolvassuk a változó ÉRTÉKÉT.

Felülírjuk a változók értékét. A régi eltűnik örökre.

Az új értékek íródnak ki.

A fenti kód kimenete csúnyácska, hiszen amikor a `print()` a vesszővel elválasztott kiírandó elemeket összefűzi, szóközt is tesz, és így a pont nem kerül pontosan az évszám mellé. A megoldást is ismerjük már, hasonlítsuk össze az alábbi két sort:

```
1. print('A', esemény, 'az időszámításunk szerinti', évszám, '. évben volt.')
2. print('A ', esemény, ' az időszámításunk szerinti ', évszám, '. évben volt.', sep='')
```

Ez itt két aposztróf, köztük pedig nincs semmi.

A második sor végén, a `sep=''` részben, a két aposztróf közé kerül az a karaktersorozat, amit a `print()` a vesszővel összefűzött részek közé ír. Alapértelmezetten ez egy szóköz, de mi most semmit sem írunk közéjük, azaz nincs elválasztó karakter, és a pont végre az évszám mellé kerül. Viszont így sehol máshol sem lesz szóköz a sorban, nekünk kell beírni mindenütt.

Változók típusai, típusátalakítás, adatbekérés

A felhasználótól adatot az `input()` utasítással kérhetünk be. A bekért eredményt változóban tárolhatjuk. Az `input()` nem olyan ügyes, mint a `print()`, nem tud összefűzni több kiírandó részt. Szerencsére az összeadást a Python karaktersorozatokra is tudja értelmezni: az `'el' + 'iramlik'` művelet eredménye `'eliramlik'`. Az összeadással azonban baj lehet, ha egy számot és egy szöveget adunk össze. Mennyi a `2 + 'asztal'`?

Az `str()` (string, azaz karaktersorozat) utasítással a zárójelben lévő számot szöveggé alakíthatjuk, és `'2' + 'asztal'` már a Python számára is `'2asztal'`.

Ez is értékadás: amit az `input()` a felhasználótól kap, azt betesszük a szorzó nevű változóba.

```
1. szorzandó = 5
2. szorzó = input('Mennyivel szorozzam meg az ' + str(szorzandó) + '-öt? ')
3. print(szorzandó, '-ször ', szorzó, ' annyi mint ', sep='', end='')
4. szorzó = int(szorzó)
5. print(szorzandó * szorzó)
```

Itt azt mondjuk meg a `print()`-nek, hogy még ne kezdjen új sort.

Amit az `input()` a felhasználótól kap, azt mindig szöveggént adja át, még a számokat is. Ha matekozni akarunk vele, akkor például egész számmá (integer, azaz `int`) kell alakítanunk.

Eddig összesen négyféle típusú elemi adatot tároltunk változóban:

- karaktersorozatot, más néven szöveget;
- egész számot;
- logikai értéket (az ilyen változók értéke `True` [igaz] vagy `False` [hamis] lehet);
- és ritkábban tizedestörtöt, más néven lebegőpontos számot (persze tizedesponntal a vessző helyett).

Elágazások

Nagyon hamar felmerül az igény, hogy a programunk eltérő feltételek esetén másként viselkedjen. Például, ha elmúlt este nyolc, váltson sötét témára a telefon, ha helyesen adta meg a jelszót a felhasználó, akkor engedjük belépni. Az ilyen problémák megoldására való az `if` és az `else` utasítás.

Mit csinál az alábbi program?

```
1. ellenség = input('Ki volt a Piroska nevű szuperhős főellensége? ')
2. if ellenség == 'farkas' or ellenség == 'Farkas':
3.     print('Okos vagy.')
4.     print('Nem is kicsit.')
5. else:
6.     print('Hááát....')
7.     print('Nem.')
8. print('Legközelebb a hét törpét kérdezem - visszafelé!')
```

Két egyenlőségjel kell!

Több feltétel is megadható, közöttük **ÉS** vagy **VAGY** kapcsolattal.

Ez a két sor a **HA** ág – csak akkor futnak le, ha a feltétel teljesül.

Ez a két sor a **KÜLÖNBEN** ág.

Ez a sor mindenképp lefut, mert már az elágazás után van.

Ciklusok és listák

Ha egy feladatrészt ismétlődik, akkor ciklus használatával oldjuk meg. Van feltételes és bejárós ciklusunk. A feltételes ciklus magja addig ismétlődik, amíg fennáll a ciklus elején megfogalmazott feltétel. Az amíg (angolul `while`) a feltételes ciklus elejét jelző utasítás.

```
1. válasz = None
2. while válasz != 4:
3.     válasz = input('Mennyi kétszer kettő? ')
4.     válasz = int(válasz)
5. print('Annyi.')
```

Létrehozzuk a változót, de nem kap értéket.

Addig kérdezzük, AMÍG nem (!) 4 a válasz.

Ez a két sor van a ciklus belsejében.

Az összetartozó adatokat listában tároljuk, a listákat pedig bejárós ciklussal tudjuk bejárni. A bejárós ciklus ciklusváltozója (a lenti példában a város) mindig a lista aktuális elemét tartalmazza. A bejárós ciklus másik neve: `for`-ciklus.

```
1. városok = ['Miskolc', 'Párizs', 'Dublin', 'Lajosmizse']
2.
3. for város in városok:
4.     print(város, 'egy város Európában.')
```

A lista elemeit szögletes zárójelek között soroljuk fel.

Elemi adattípusok és elágazások

Feladatok

1. Írjuk képernyőre programmal egy általunk választott vers két versszakát! A vers előtt adjuk meg a szerzőt és a címet, majd sorkihagyást követően az első, újabb sorkihagyást követően a második versszakot írjuk ki! A programunk legfeljebb három `print()` utasítást használhat.
2. Mondatszerű leírással (más szóval: pszeudokódban) megadunk egy programot. A program bemenete egy állatfaj és az állat legnagyobb sebessége km/h-ban kifejezve.

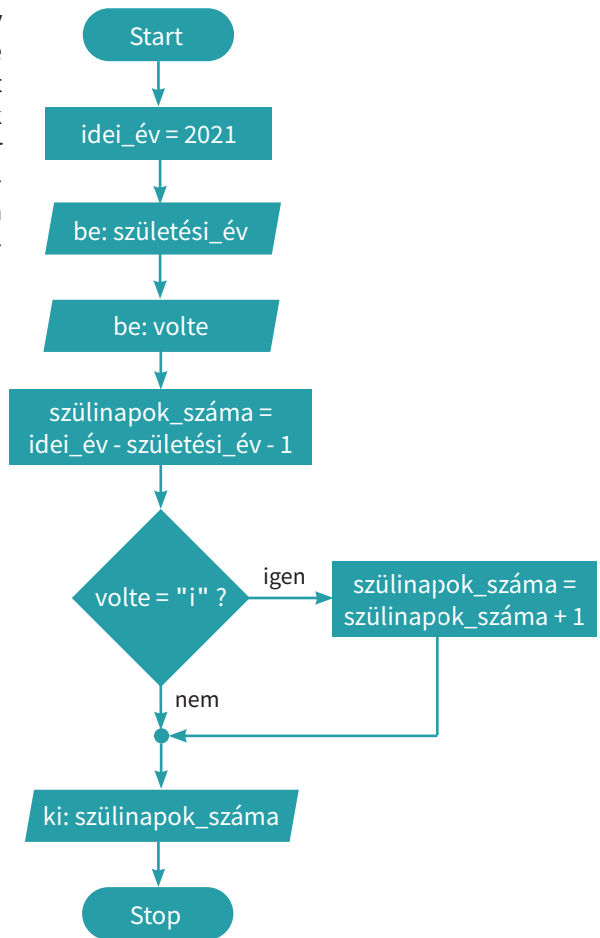
```
program
    be: állatfaj
    be: sebesség
    elágazás
        ha sebesség legfeljebb 50:
            hol := „városban”
        különbenha sebesség legfeljebb 90:
            hol := „országúton”
        különben:
            hol := „autópályán”
    elágazás vége
    ki: „Az”, állatfaj, „a legnagyobb sebességével”, hol,
        „haladhat.”
program vége
```

- a. Mit csinál a program?
- b. Írjuk át a mondatszerű leírást folyamatábrává!
- c. Kódoljuk a programot!

```
1. állatfaj = input('Add meg egy állatfaj nevét! ')
2. sebesség = input('Add meg az állatfaj sebességét! ')
3. sebesség = int(sebesség)
4. if sebesség <= 50:
5.     hol = 'városban'
6. elif sebesség <= 90:
7.     hol = 'országúton'
8. else:
9.     hol = 'autópályán'
10. print('Az', állatfaj, 'legnagyobb sebességével', hol, 'haladhat.')
```

- d. Teszteljük a program működését az interneten fellelhető, a témába vágó adatok használatával!
- e. Nagyon hamar találunk olyan állatot, amely esetében hibás ítéletet hoz a programunk. Mit kell tudnia az ilyen állatnak? Hogyan javítható a programunk?

3. Kérdezzük meg a felhasználótól, hogy melyik évben született, és hogy volt-e már idén születésnapja! A két adat ismeretében írjuk ki, hogy hányadik születésnapját ünnepelte! Először készítsük el a megoldás folyamatábráját vagy mondatszerű leírását. Ha elkészültünk, írjuk meg a programkódot is.



```
program
    idei_év = 2021
    be: születési_év
    be: volte
    szülinapok_száma = idei_év - születési_év - 1
    ha volte = 'i':
        szülinapok_száma = szülinapok_száma + 1
    ki: szülinapok_száma
program vége
```

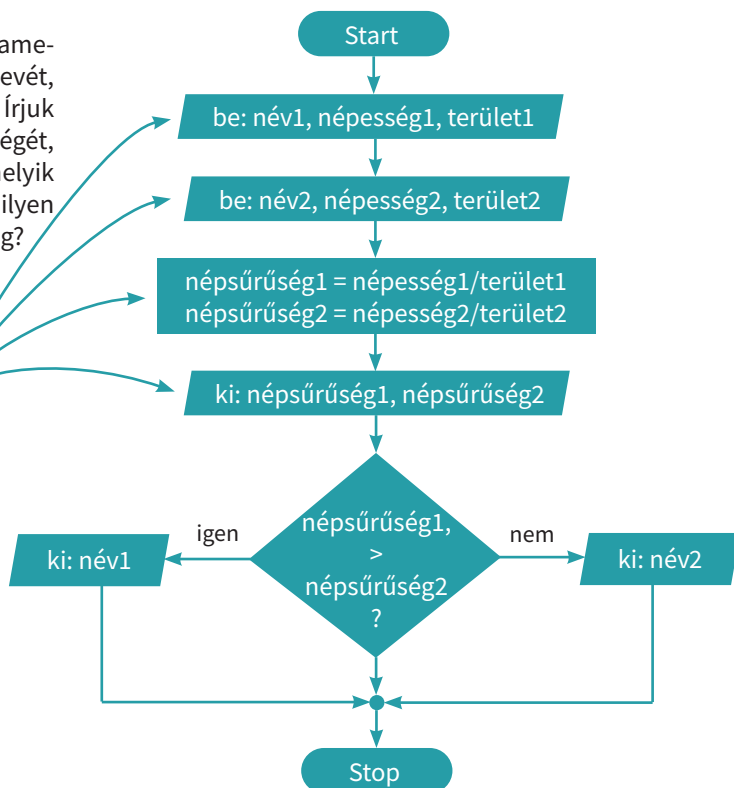
```
1. idei_év = 2021
2. születési_év = input('Melyik évben születtél? ')
3. születési_év = int(születési_év)
4. volte = input('Volt már idén születésnapod? (i/n) ')
5.
6. szülinapok_száma = idei_év - születési_év - 1
7. if volte == 'i':
8.     szülinapok_száma = szülinapok_száma + 1
9. print('Utoljára a ', szülinapok_száma, '. születésnapodat ünnepelted.', sep="")
```

4. Kérdezzük meg a felhasználótól a nevét és azt, hogy a nap hányadik órájában járunk! Köszönjük neki a nevét megemlítve a napszaknak megfelelően, reggel nyolcig „Jó reggelt”, este hatig „Jó napot”, aztán „Jó estét” kívánva!
 - a. Készítsük el a program mondatszerű leírását vagy folyamatábráját!
 - b. A leírás vagy az ábra alapján kódoljuk a programot!
 - c. Kihívást jelentő feladat: Ne a felhasználótól kérdezzük meg az órát, hanem olvassuk ki a számítógép órájából! Az internet segíteni fog az óra kiolvasásának kódolásában.
5. Írjunk olyan programot, amelyik bekéri két autómárka nevét és az autók maximális sebességét! Írjuk ki, hogy melyik autó a gyorsabb.

```

program
  be: egyik_neve
  be: egyik_sebessége
  be: másik_neve
  be: másik_sebessége
  elágazás - ha egyik_sebessége > másik_sebessége:
    ki: egyik_neve
  különbenha másik_sebessége > egyik_sebessége:
    ki: másik_neve
  különben:
    ki: 'Egyformán gyorsak.'
  elágazás vége
program vége
  
```

6. Írjunk olyan programot, amelyik bekéri két ország nevét, népességét és területét! Írjuk ki a két ország népsűrűségét, és azt, hogy ez az adat melyik országban a nagyobb! Milyen típusú adat a népsűrűség?



Nem baj, ha a folyamatábrán az utasításokat alkalmasan csoportosítjuk. Az a lényeg, hogy értsük az ábrát!

7. Kérjünk be két egész számot a felhasználótól, és írjuk ki, hogy a kisebb osztója-e a nagyobb-nak (azaz egész szám-e a hányados)!
- Készítsük el a feladatot megoldó algoritmus mondatszerű leírását!
 - Kódoljuk az algoritmust: készítsük el a programot!
 - A példamegoldás csak pozitív egészekkel boldogul. Módosítsuk úgy akár a példát, akár saját működő programunkat, hogy negatív számokat is megadhassunk!
 - Módosítsuk úgy a programunkat, hogy csak a valódi osztókat minősítse osztónak!
 - Írjuk meg a megoldást úgy, hogy az alapműveletek közül csak az összeadást és kivonást használhatjuk.

```
1. egyik = int(input('Mi legyen az egyik szám? '))
2. másik = int(input('Mi legyen a másik szám? '))
3.
4. # mindig a nagyobb szám legyen az osztandó
5. if egyik >= másik:
6.     osztandó = egyik
7.     osztó = másik
8. else:
9.     osztandó = másik
10.    osztó = egyik
11.
12. hányados = osztandó / osztó
13. if hányados == int(hányados):
14.     print(osztó, ' osztója ', osztandó, '-nek.', sep='')
15. else:
16.     print(osztó, ' nem osztója ', osztandó, '-nek.', sep='')
```

A bekért számot azonnal egészszé alakítjuk.
Ha tetszik a megoldás, használd bátran!

A kettőskeresztrel kezdődő sort a Python
figyelman kívül hagyja.
Így írunk megjegyzéseket a kódba.

Ha a szám egészszé alakítva ugyanaz marad,
akkor már eleve egész volt.

Mint a legtöbb programozási nyelvben, a Pythonban is van olyan osztás, amelyik a maradékot adja meg. Ez az úgynevezett moduloosztás, vagy egyszerűbben csak mod, és Pythonban a jele a %. Így írjuk le a műveletet: $9 \% 4 = 1$, azaz kilencet négygel osztva egy a maradék. A fenti program 12–13. sora helyett tehát használható az

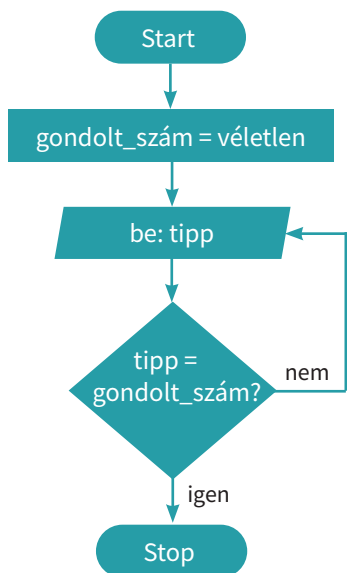
```
if osztandó % osztó == 0:
```

sor is.

Ciklusok és listák

Feladatok

1. Gondoljon a programunk egy számra egy és tíz között! A felhasználó feladata a szám kitalálása. Addig próbálkozhat, amíg el nem találja. A program folyamatábrával és mondatszerű leírással:



```

program
  gondolt_száma := véletlen(10)
  tipp := speciális érték
  ciklus amíg tipp <> gondolt_száma:
    be: tipp
  ciklus vége
program vége
  
```

Ide valami olyan értéket írunk, ami biztosan NEM a jó megoldás. Lehet pl. -1, de Pythonban a None a bevett szokás.

- a. Hogyan állítunk elő véletlen számot? Keressük meg az interneten (angolul több találunk lesz, keressünk a *random integer Python* kifejezésre)!
- b. Kódoljuk az algoritmust!

```

1. import random
2.
3. gondolt_száma = random.randint(1,10)
4. tipp = None
5. while tipp != gondolt_száma:
6.     tipp = input('Tippelj! ')
7.     tipp = int(tipp)
  
```

- c. Javítsunk annyit a programon, hogy találat esetén dicsérje meg a felhasználót!
- d. Módosítsuk úgy a programot, hogy írja ki a felhasználónak, hogy a hibás tipp kisebb vagy nagyobb a gondolt számnál!

2. Vegyünk fel a programunkba egy listát: ['barack', 'körte', 'dinnye', 'narancs']! Írjuk ki bejárós ciklussal mindegyikről, hogy egy gyümölcs!

3. Írjuk ki kilencvenkilencszer, hogy „Hurrá!”

a. A kiírást először feltételes, azaz `while`-ciklussal végezzük el. Szükségünk lesz egy számláló nevű változóra, aminek a ciklusba való belépés előtt az 1 értéket adjuk, majd minden kiírást követően növeljük az értékét a cikluson belül. A ciklusba való belépés feltétele az, hogy a számláló értéke ne legyen nagyobb 99-nél.

```
számláló = 1
ciklus amíg számláló <= 99:
    ki: „Hurrá!”
    számláló := számláló + 1
ciklus vége
```

```
1. számláló = 1
2. while számláló <= 99:
3.     print('Hurrá!')
4.     számláló = számláló + 1
```

b. Megoldjuk a feladatot bejárós, azaz `for`-ciklussal is. A `for`-nak be kell járnia valamit, ami 99 elemű – ilyen bejárható objektumot készíthetünk a `range(99)` utasítással. Az utasítás használatát keressük meg interneten!

```
ciklus 99-szer:
    ki: „Hurrá!”
ciklus vége
```

```
1. for _ in range(99):
2.     print('Hurrá!')
```

A mondatszerű leírásban élhetünk alkalmas egyszerűsítéssel – elvégre csak nekünk kell érteni!

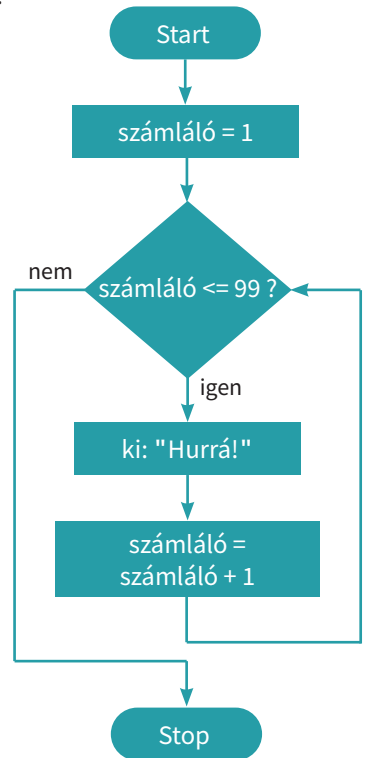
Pythonban az alávonást szokás ciklusváltozóként használni, ha a változót a ciklusmagban nem használjuk. Ez csak szokás, nem szabály!

c. Írjuk át mindkét programunkat úgy, hogy ne legyen sortörés a szavak után, csak miután kiírtuk mind a kilencvenkilencet!

4. Írjuk ki az egy és száz közötti hárommal osztható számokat! Elegáns megoldás volna a `for szám in range(3,101,3)` utasítás használata, de most tekintsünk el tőle – így többet tanulunk az algoritmusokról.

a. Írjuk meg a programot mondatszerű leírással!

b. Kódoljuk a programot! Segít, ha tudjuk, hogy létezik a maradékképző osztás, aminek a jele: „%”. A művelet eredménye az osztás maradéka, azaz $9\%3 = 0$ és $9\%2 = 1$



- c. Számoljuk meg, és írjuk ki, hogy hány hárommal osztható számot találunk!
- d. Módosítsuk úgy a programot, hogy egy és száz helyett a felhasználó által megadott számokat használjuk!
- e. Írjuk át úgy a programot, hogy a felhasználó mondhasson számot a három helyett!
- f. Írjuk meg a programot a másik ciklus felhasználásával!

A megoldás bejárós ciklussal:

```

1. eleje = input('Honnan induljunk? ')
2. eleje = int(eleje)
3. vége = input('Meddig számoljunk el? ')
4. vége = int(vége)
5. osztó = input('Hánnyal osztható számokat keresünk? ')
6. osztó = int(osztó)
7. ennyi_ilyen_van = 0
8.
9. for szám in range(eleje, vége+1):
10.     if szám % osztó == 0:
11.         print('A', szám, 'osztható ezzel:', osztó)
12.         ennyi_ilyen_van = ennyi_ilyen_van + 1
13.
14. print(ennyi_ilyen_van, 'ilyen számot találtam.')
```

A feltételes ciklust használó megoldásban a 9-től 12-ig számozott sorokat cseréljük ki az alábbiakra:

```

9. szám = eleje
10. while szám <= vége:
11.     if szám % osztó == 0:
12.         print('A', szám, 'osztható ezzel:', osztó)
13.         ennyi_ilyen_van = ennyi_ilyen_van + 1
14.     szám = szám + 1
```

5. Állítsunk elő egy ezer és tízezer közötti egész számokat tartalmazó, húszelemű listát! A lista elemei azoknak a járműveknek a tömegét adják meg, amiket ma egy komphajó átvitt a folyón. Nehéznek számítanak a 9300 kilónál nehezebb járművek. Írjunk programot, ami válaszol a következő kérdésekre:
 - a. Volt-e olyan jármű ma a hajón, ami nehéznek számít? Írjuk ki, ha volt ilyen!
 - b. Hány ilyen jármű volt?
 - c. Hány kiló járművet vitt át a komp ma összesen?
 - d. Mennyi a ma átvitt, nehéznek számító járművek össztömege?
 - e. Ha a „nehéz” holnaptól nem 9300, hanem 9000 kilogramm, hány helyen kell átírni a programot? Mit kell tennünk, ha azt szeretnénk, hogy az ilyen változások egyszerűen, egyetlen helyen való átírást jelentsenek?

```
1. import random
2.
3. tömegek = []
4. for in range(20):
5.     tömegek.append(random.randint(1000,10000))
6. # kész a listánk
7. print(tömegek) #csak hogy könnyű legyen ellenőrizni
8.
9. volt_nehéz = False
10. nehezek_száma = 0
11. ossztömeg = 0
12. nehezek_össztömege = 0
13. for tömeg in tömegek:
14.     ossztömeg = ossztömeg + tömeg
15.     if tömeg > 9300:
16.         volt_nehéz = True
17.         nehezek_száma += 1
18.         nehezek_össztömege += tömeg
19.
20. if volt_nehéz:
21.     print('Volt 9300 kilónál nehezebb jármű.')
22.
23. print(nehezek_száma, '9300 kilónál nehezebb jármű volt.')
24. print('Ma', ossztömeg, 'kilónyi járművet vitt át a komp.')
25. print('Ebből nehéznek összesen', nehezek_össztömege, 'kilónyi számít.')
```

Ha nem használjuk a ciklusváltozót, adhatunk neki semmitmondó nevet.

A változók értékét többféleképp is növelhetjük.

Jó úgy is, hogy
If volt_nehéz == True:
de így könnyebben olvasható.

Szövegek, eljárások, függvények

Mit tudunk eddig a szövegekről?

Szövegeket (karakterláncokat, stringeket) már használtunk programjainkban. Azt is tudjuk, hogy két szöveg összehadható egy összedásjellel, és az összedás valójában összefűzést, egymás mellé írást jelent. A csak számokat tartalmazó karakterláncokból tudunk egész vagy valós számot csinálni (az `int()` vagy a `float()` utasítással), és a számokat is át tudjuk alakítani szöveggé (az `str()` utasítással).

Karakterláncok mint listák

A szövegeket a Pythonban szinte minden esetben kezelhetjük úgy, mintha karakterekből álló listák lennének. Lássunk rá egy példaprogramot!

```

1. szöveg = 'szöveg'
2. lista = ['l', 'i', 's', 't', 'a']
3.
4. #kiírás
5. print(szöveg)
6. print(lista)
7. print(''.join(lista))
8.
9. #első és utolsó elem
10. print(szöveg[0], szöveg[-1])
11. print(lista[0], lista[-1])
12.
13. #milyen hosszú a string, hány elemű a lista
14. print(len(szöveg))
15. print(len(lista))
16.
17. #bejárásuk, egy-egy szóközzel, hogy látványosabb legyen
18. for karakter in szöveg:
19.     print(karakter, ' ', end='')
20. print('')
21.
22. for elem in lista:
23.     print(elem, ' ', end='')
24. print('')
```

Nincs semmi a két
apoztróf között.

Van persze még egy csomó közös tulajdonságuk, és vannak eltérések is – idővel megismerkedünk velük.

Milyen esetben szidja össze az alábbi program a felhasználót?

```

1. mondat = input('Írj ide egy mondatot! ')
2. if mondat[-1] != '!' and mondat[-1] != '?' and mondat[-1] != '.':
3.     print('Hát ejnye!')
4. else:
5.     print('Igazán gyönyörű mondat!')
```

Írjuk át úgy a programunkat, hogy addig kérjen új meg új mondatokat, amíg a felhasználó meg nem elégszik a mókát, és üres bemenetet nem ad (azaz nem ír be semmit, csak lenyomja az Entert)!

```
1. mondat = None
2. while mondat != '':
3.     mondat = input('Írj ide egy mondatot! ')
4.     if len(mondat) > 0:
5.         if mondat[-1] != '!' and mondat[-1] != '?' and mondat[-1] != '.':
6.             print('Hát ejnye!')
7.         else:
8.             print('Igazán gyönyörű mondat!')
```

A változót érték nélkül hozzuk létre.

AMÍG írt valamit a felhasználó...

Az üres karakterláncnak nem tudjuk megnézni az utolsó karakterét.

A ciklusmag már így is szép nagy, pedig bővíthetnénk is a programunk tudását. Úgyhogy megtanuljuk a programjainkat részekre szedni.

Eljárást írunk

Eljárást két esetben ír a fejlesztő (azaz mi), és mindjárt megbeszéljük, hogy mi ez a két eset. Először azonban meg kell értenünk, hogy mi az eljárás. Vegyünk elő megint egy példaprogramot! A program mindössze annyit tesz, hogy kiír háromsornyi szöveget, aláhúзва. Persze a parancssorban nem tudunk aláhúzott betűket írni, így az „aláhúzás” valójában egy új sor, benne kötőjelekkel. Az eljárás az első négy sorban van.

```
1. def aláhúzás():
2.     for _ in range(10):
3.         print('-', end='')
4.         print('')
5.
6. print('Ez egy fontos figyelmeztetés!')
7. aláhúzás()
8. print('Minden sora nagyon fontos!')
9. aláhúzás()
10. print('Komolyan!')
11. aláhúzás()
```

A „def” szóval definiálunk, azaz megadunk.

Az „aláhúzás()” az eljárásunk neve. A zárójel kell, akkor is, ha semmit nem írunk bele..

Az eljárás is bentebb kezdődik.

Amikor csak leírjuk az eljárás nevét, végrehajtódik az eljárás.

Amikor a Python azt olvassa a programunkban, hogy `def`, akkor tudja, hogy most figyel, de nem csinál semmit. A `def` után következő részt majd máskor kell végrehajtania. Amikor viszont csak az eljárás nevét olvassa, `def` nélkül (először a 7. sorban látunk ilyet), akkor

1. megkeresi az ilyen nevű eljárást (igen, több eljárás is lehet egy programban),
2. végrehajtja az eljárást,
3. visszajön oda, ahonnan elment végrehajtani az eljárást, és folytatja a programot.

Ha kiprobáltuk a programunkat, akkor megbeszéljük, hogy eljárást két esetben használunk:

- amikor a programunkban több helyen is ugyanaz van, akkor az ismétlődő részt ki-
szervezzük egy eljárásba,
- de az is lehet, hogy egy helyen van csak egy rész, mégis kitesszük eljárásba, mert úgy
könnyebben olvasható a program.

Mire kellenek a zárójelek?

Tegyük fel, hogy többféle aláhúzást is szeretnénk, mondjuk csillagokból állót, meg hullámvonalakból készültet. Akkor most írjunk három eljárást `sima_aláhúzás()`, `csillagos_aláhúzás()` és `hullámos_aláhúzás()` néven? Csak van valami jobb módszer! És tényleg van: a paraméteres eljárás.

Írjuk át az eljárásunkat így:

Ez az eljárás paramétere (vagy argumentuma).

```
1. def aláhúzás(jel):
2.     for _ in range(10):
3.         print(jel, end='')
4.     print('')
```

*Itt használjuk fel a
paraméter értékét.*

Még javítsunk három helyen a programunkban: a hetedik sor legyen ilyen: `aláhúzás(' - ')`, a kilencedik ilyen: `aláhúzás(' * ')`, az utolsó meg ilyen: `aláhúzás(' ~ ')`. Ha lefuttatjuk a programunkat, látjuk, hogy minden aláhúzás más.

A programunk ilyenkor a következőt csinálja:

1. Amikor az eljárás neve után talál valamit a zárójelben, azt *átadja* az eljárásnak.
2. Kikeresi, hogy az eljárás neve után milyen szó áll (náluk ez volt a `jel`). Ez lesz a pa-
raméter neve, kicsit olyan, mint egy változónév – a továbbiakban ki lehet olvasni az
értékét.
3. Az eljárás belsejében ezzel a névvel hivatkozunk az átadott értékre (nálunk a harma-
dik sorban ezért írja a program azt a karaktert, amit átadtunk az eljárásnak).

Függvényt írunk

A függvény ugyanúgy a program egy elkülönült, magában is értelmezhető része, mint az eljárás. Ugyanabban a két esetben használjuk, mint az eljárást. Ugyanúgy paramétert lehet neki átadni, mint az eljárásnak. Pythonban ugyanazzal a `def` szóval kezdődik a megadása. Akkor mi a különbség? A kimenete pontosan megegyezik. Alaposan hasonlítsuk össze a két kódot!

```
1. def pluszkettő(szám):
2.     print(szám+2)
3.
4. print('5+2= ', end='')
5. pluszkettő(5)
6. print('4+2= ', end='')
7. pluszkettő(4)
```

```
1. def pluszkettő(szám):
2.     return (szám+2)
3.
4. print('5+2= ', pluszkettő(5))
5. print('4+2= ', pluszkettő(4))
```

A bal oldali kódban eljárással valósítjuk meg a feladatot. Az eljárás paraméterében mondjuk meg, hogy melyik számhoz kell kettőt adni. Amikor az eljárást *hívjuk* (azaz leírjuk a nevét, 5. és 7. sor), akkor lefut. Elvégzi az összeadást, és az eredményt kiírja, mert erre utasítja a `print()`. A futás végeztével a kód végrehajtása visszakерül az eljárás hívásának helyére.

A jobb oldalon függvénnyel valósítjuk meg a feladatot. A függvény a hívását követően lefut. Elvégzi az összeadást, visszatér a hívás helyére, az eredményt pedig *visszaadja* a főprogramnak. Olyan, mint ha a függvény futása utáni pillanatban a függvény által visszaadott érték kerülne a függvény nevének helyére, először a 4., majd az 5. sorban. A kiírást a főprogramunk végzi.

Eljárás vagy függvény?

Eljárás és függvény között tehát az a különbség, hogy a függvénynek van visszatérési értéke, az eljárásnak nincs. A visszatérési értéket a függvényben a `return` szót követően adjuk meg.

Az eljárást és a függvényt a legtöbb programozási nyelv nem különbözteti meg élesen, és csak a függvény szót használja. Az ilyen nyelvek – mint a Python is – és az ilyen nyelveken fejlesztők az eljárásokra esetleg csak visszatérési érték nélküli függvényekként tekintenek.

Vissza a kezdetekhez!

Ha újra elővesszük a mondatos programunkat, akkor látjuk, hogy a mondat megítélése egyszerűen kiszervezhető eljárásba. Említettük, hogy eljárásokat két esetben írunk: ha valamit többször kell végrehajtani, vagy pedig olvashatóbbá válik a főprogram. A mondatos programban az utóbbi okból használunk eljárást.

```
1. def megítél(mondat):
2.     if len(mondat) > 0:
3.         if mondat[-1] != '!' and mondat[-1] != '?' and mondat[-1] != '.':
4.             print('Hát ejnye!')
5.         else:
6.             print('Igazán gyönyörű mondat!')
7.
8. mondat = None
9. while mondat != '':
10.    mondat = input('Írj ide egy mondatot! ')
11.    megítél(mondat)
```


Eljárások a gyakorlatban

Egy lényeges megfontolás

Mind az eljárások, mind a függvények megtervezésekor a legtöbbször érdemes úgy dolgoznunk, hogy

- az eljárásunk, illetve függvényünk ne nyúljon a főprogram változóihoz (nemhogy ne próbálja őket átírni, de olvasni se akarja),
- hanem csak a számára híváskor átadott értékekkel dolgozzon.

Vannak programozási nyelvek, ahol erre erősen figyelniük kell, a Pythonban azonban sokat kell ügyeskedni, ha az eljárás vagy függvény belsejéből babrálni akarunk a főprogram változóival. Szerencsére kifejezetten nem akarunk, úgyhogy ez jó így nekünk.

Feladatok

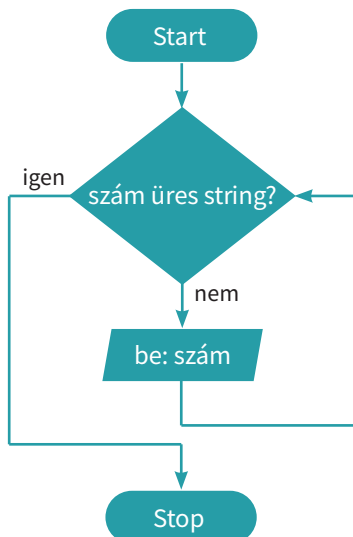
1. Írjuk meg azt az eljárást, amely a számára átadott, literben kifejezett térfogatot átváltja akóba, és az eredményt képernyőre írja! Hogy egy akó hány liter, azt keressük ki az internetről! Sokféle akó van, használjuk a nekünk tetszőt! Hívjuk az eljárást úgy a főprogramból, hogy kiderüljön, hogy 999 liter hány akó!

```
eljárás akóba_vált(liter)
    ki: liter/58,6
eljárás vége

akóba_vált(999)
```

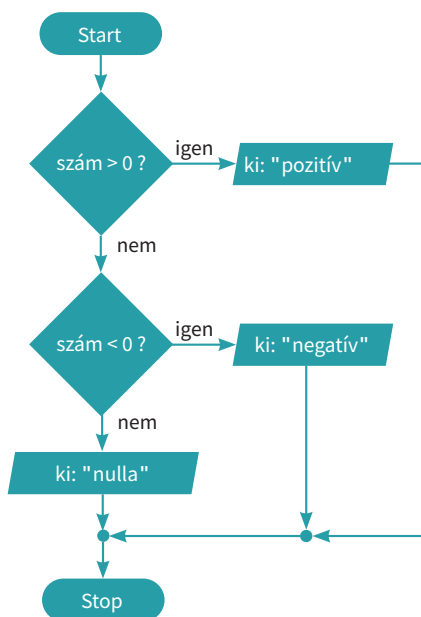
```
1. def akóba_vált(liter):
2.     print(liter/58.6)
3.
4. akóba_vált(999)
```

2. Írjunk olyan programot, amely számokat kér a felhasználótól, amíg üres bemenetet nem kap, majd eljárással kiírja, hogy az épp beírt szám pozitív, negatív vagy nulla!
 - a. Először írjuk meg a főprogramot, azaz azt a részt, amely bekéri a számokat (de még ne csináljunk semmit a számmal)!



```
1. szám = None
2. while szám != '':
3.     szám = input('Írj ide egy számot! ')
```

- b. A folyamatábra vagy a mondatszerű leírás alapján kódoljuk az eljárást! Az eljárások, függvények nevének megválasztásakor is érdemes figyelniük arra, hogy a kódot olvasó embert a név segítse a kód megértésében.

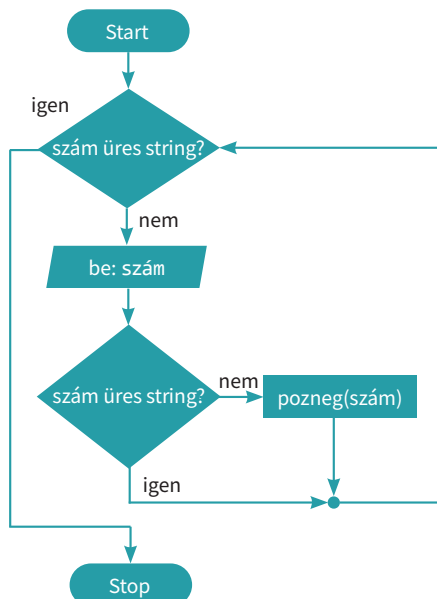


eljárás pozneg(szám)
 elágazás
 ha szám > 0:
 ki: szám, 'pozitív.'
 különbenha szám < 0:
 ki: szám, 'negatív.'
 különben:
 ki: 'A szám nulla.'
 elágazás vége
 eljárás vége

```

1. def pozneg(szám):
2.     if szám > 0:
3.         print(szám, 'pozitív.')
4.     elif szám < 0:
5.         print(szám, 'negatív.')
6.     else:
7.         print('A szám nulla.')
  
```

- c. Helyezzük el az eljárást hívó részt a főprogramban! Az eljárás nincs felkészülve rá, hogy üres bemenetet kapjon – ha ilyet kap, a program hibaüzenettel kilép. A főprogramnak figyelnie kell arra, hogy csak akkor hívja az eljárást, ha a bemenet nem üres.



```

1. szám = None
2. while szám != '':
3.     szám = input('Írj ide egy számot! ')
4.     if szám != '':
5.         szám = float(szám)
6.     pozneg(szám)
  
```

3. Megírandó programunk – igencsak sztereotip döntéseket hozó – bébiszittert szimulál. A program megkérdezi a gyerekek nevét, majd a lányoknak babát, a fiúknak autót ad játszani. A főprogram dolga, hogy neveket kérdezzessen, amíg üres bemenetet nem kap. Egy eljárás dönti el a gyerekek nemét az alapján, hogy a nevük benne van-e a lánynevek vagy a fiúnevek listában. Ugyanez az eljárás írja ki, hogy az adott gyerek mit kapott játszani. A gyerek nevét az eljárás paramétereként adja át a főprogram. Azt, hogy valami benne van-e egy listában, nagyon egyszerű eldöntenünk. Mutatunk rá egy példát:

```
1. lista = ['egyik elem', 'másik elem']
2. vizsgált = 'harmadik elem'
3. if vizsgált in lista:
4.     print('Benne van.')
5. else:
6.     print('Nincs benne.')
```

Az „in”
ugyanúgy műveleti jel
(más szóval: operátor),
mint a „+” vagy a „*”.

- Írjuk meg a programot!
 - Egészítsük ki a programot úgy, hogy ha egyik listában sem szerepel a név, akkor kérdezze meg, hogy a gyerek milyen nemű!
 - A `random.choice()` függvény bevetésével oldjuk meg, hogy mind a fiúk, mind a lányok számára több játékból is válogasson a program!
4. Írjunk olyan programot, amelyik listába gyűjti a felhasználó által megadott városokat, majd a listát átadja egy eljárásnak! Az eljárás megszámlolja és kiírja, hogy hány európai főváros van az átadott listában.
- A program megírását az eljárás megírásával kezdjük, mégpedig azért, mert így sokkal egyszerűbb tesztelni az eljárás működését. Az eljárás mondatszerű leírása:

```
eljárás hány_főváros(városok):
    fővárosok = ['Párizs', 'Riga', 'Budapest', ... ]
    fővárosok_száma = 0
    ciklus városok minden város-ára:
        ha város eleme fővárosok-nak:
            fővárosok_száma = fővárosok_száma + 1
    ciklus vége
    ki: fővárosok_száma, 'főváros van a listában.'
```

eljárás vége

Kódoljuk az eljárást!

A teszteléskor a főprogram egyetlen sor, például:

```
hány_főváros(['Gárdony', 'Zágráb', 'Nagyhuta', 'Dublin'])
```

- Gondolkodhatunk fordítva is: a ciklusban a fővárosok lista elemeit járjuk be, és megnézzük, hogy melyik elem található meg az átadott listában.
A `['Bécs', 'Bécs']` listát vizsgálva melyik megoldás ír választul egyet, melyik kettőt?
- Írjuk meg a főprogramot! A lista elemeit a `lista_neve.append('új érték')` függvénnyel bővíthetjük. Mielőtt a listát átadnánk az eljárásnak, írjuk ki a lista elemeit egy utasítással! A lista elemeit vesszővel (és szóközzel) válasszuk el! Segít a `join()` függvény.

5. Írjunk olyan eljárást, amely egy paraméterként kapott szóról eldönti, hogy magánhangzóval vagy mássalhangzóval kezdődik, és a döntését képernyőre írja!
- Hogyan tudjuk egy változóban tárolt szó első betűjét megkapni?
 - Meg kell vizsgálnunk, hogy a megkapott első betű benne van-e egy listában. A mássalhangzókat vagy a magánhangzókat érdemes listába gyűjtenünk?



eljárás magánhangzó_mássalhangzó(szó)
magánhangzók = ['a', 'á', 'e', 'é', 'i', 'í', ...]
ha szó[0] eleme magánhangzók-nak:
 ki: „magánhangzó”
különben:
 ki: „mássalhangzó”
eljárás vége

```
1. def magánhangzó_mássalhangzó(szó):  
2.     magánhangzók = ['a', 'á', 'e', 'é', 'i', 'í', 'o', 'ó',  
3.                     'ö', 'ő', 'u', 'ú', 'ü', 'ű']  
4.     if szó[0] in magánhangzók:  
5.         print(szó, 'magánhangzóval kezdődik.')  
6.     else:  
7.         print(szó, 'mássalhangzóval kezdődik.')
```

Akármilyen zárójelen belül bármikor kezdhetünk új sort, de írhatjuk egy sorba is.

Függvények a gyakorlatban

A függvények abban különböznek az eljárásoktól, hogy van visszatérési értékük, amit a `return` utasítást követően adunk meg a függvény belsejében. A függvények is írhatnak a képernyőre, de nem szokás ezzel a módszerrel élni. Az iparban a függvényt nagyon gyakran nem ugyanaz a fejlesztő írja, aki majd a programjában használja. Azt szeretjük, ha a függvény fekete doboz: a függvényt használó fejlesztőnek nem kell ismernie a függvény belső működését. Nem tudja, mi történik belül a „dobozban”, csak átadja a függvénynek a feldolgozandó értékeket, a függvény meg visszaadja az eredményt.

Eddig is rengeteg fekete dobozként működő függvényt használtunk – valójában függvény minden olyan „beépített” utasításunk, aminek a neve után zárójel van. Függvény a `len()`, az `int()` és az `str()`, a `join()`, a `random.randint()`. Említettük, hogy a Python az eljárásokra visszatérési érték nélküli függvényként tekint, így például a `print()`-re is, ami annak alapján, amit tanultunk, inkább egy eljárás.

Bár mi egyszerre vagyunk a függvényeink fejlesztői és használói, mégis a fekete doboz elvét szem előtt tartva írjuk meg függvényeinket. Természetesen a függvény a fejlesztése alatt, tesztelési-hibakeresési célból írhat a képernyőre, de a kész függvény már ne tegyen ilyet.

Feladatok

1. Vegyük elő a múltkori akós programunkat, és írjuk át úgy, hogy eljárás helyett függvény legyen benne! Ne felejtkezzünk meg a főprogram módosításáról sem!

```
függvény akóba_vált(liter):
    vissza liter/58,6
függvény vége
ki: „999 liter az”, akóba_vált(999), „akó.”
```

```
1. def akóba_vált(liter):
2.     return liter/58.6
3.
4. print('999 liter az', akóba_vált(999), 'akó.')
```

2. Írjunk olyan függvényt, amely a paraméterként kapott egyjegyű pozitív számot betűkkel leírva adja vissza! Ötlet: a számok neveit írjuk listába, és használjuk a `számok_nevei[szám]` hivatkozást.

```
1. def betűkkel(szám):
2.     számok_nevei = ['nulla', 'egy', 'kettő', 'három', 'négy', ...]
3.     return számok_nevei[szám]
4.
5. for szám in range(10):
6.     print(szám, betűkkel(szám))
```

3. Írjunk olyan függvényt, ami a paraméterként kapott szóhoz a megfelelő határozott névelőt adja vissza! A függvény nagyon hasonlít ahhoz az eljárásunkhoz, amelyikkel eldöntöttük, hogy az átadott szó elején magán- vagy mássalhangzó áll.



```
függvény névelő(szó)
    magánhangzók = ['a', 'á', 'e', 'é', 'i', ... ]
    ha szó[0] eleme magánhangzók-nak:
        vissza: "az"
    különben:
        vissza: "a"
függvény vége
```

```
1. def névelő(szó):
2.     magánhangzók = ['a', 'á', 'e', 'é', 'i', 'í', 'o', 'ó',
3.                     'ö', 'ő', 'u', 'ú', 'ü', 'ű']
4.     if szó[0] in magánhangzók:
5.         return 'az'
6.     else:
7.         return 'a'
```

Kihívást jelentő feladat: Hogyan tudjuk ezt a függvényt a számok neveit visszaadóval együtt arra használni, hogy a számok elé is a megfelelő névelőt tegye a programunk?

4. Írjunk olyan függvényt, amelynek visszatérési értéke a paraméterként kapott szó hangrendjét adja meg! Szükségünk lesz egy listára a magas, és egy másikra a mély magánhangzókkal. Érdekes lehet logikai változó értékének beállításával jelezni, hogy találtunk-e magas, illetve mély magánhangzót, majd a két változó értéke alapján meghozni a döntést.

```
függvény hangrend(szó)
    mély_magánhangzók = ["a", "á", "o", "ó", "u", "ú"]
    magas_magánhangzók = ["e", "é", "i", "í", "ö", ... ]
    volt_mély := hamis
    volt_magas := hamis
    ciklus szó minden betű-jére:
        elágazás
        ha betű eleme mély_magánhangzók-nak:
            volt_mély := igaz
        különbenha betű eleme magas_magánhangzók-nak:
            volt_magas := igaz
    elágazás vége
```

```

ciklus vége
ha volt_mély és nem volt_magas:
    vissza „mély”
különbenha nem volt_mély és volt_magas:
    vissza „magas”
különbenha volt_mély és volt_magas:
    vissza „vegyes”
különben:
    vissza „nem volt magánhangzó a szóban”
függvény vége

```

```

1. def hangrend(szó):
2.     mély_magánhangzók = ['a', 'á', 'o', 'ó', 'u', 'ú']
3.     magas_magánhangzók = ['e', 'é', 'i', 'í', 'ö', 'ő', 'ü', 'ű']
4.     volt_mély = False
5.     volt_magas = False
6.     for betű in szó:
7.         if betű in mély_magánhangzók:
8.             volt_mély = True
9.         elif betű in magas_magánhangzók:
10.            volt_magas = True
11.    if volt_mély and not volt_magas:
12.        return('mély')
13.    elif not volt_mély and volt_magas:
14.        return('magas')
15.    elif volt_mély and volt_magas:
16.        return('vegyes')
17.    else:
18.        return('nincs magánhangzó a szóban')
19.
20. szó = input('Írj ide egy szót! ')
21. print(hangrend(szó))

```

Lehetne úgy is írni, hogy
if volt_mély == True and
volt_magas == False,
de így elegánsabb.

A négyféle visszatérési
érték négy return utasítást
jelent.

Programunk ebben a formában csak kisbetűs szavakkal működik helyesen. Hogyan tudunk segíteni a problémán?

Kihívást jelentő feladat: Hogyan oldható meg a nagybetűs szavak helyes feldolgozása a magánhangzók listájának bővítése nélkül?

- Írjunk olyan függvényt, amely egy nevet kapva paraméterként visszaadja a névből képzett monogramot!

```

1. def monogram(név):
2.     szóköz_helye = név.index(' ')
3.     return név[0] + '.' + név[szóköz_helye+1] + '.'
4.
5. név = input('Írj ide egy nevet! ')
6. print(név, 'monogramja:', monogram(név))

```

Az index() függvény megadja a paraméterének
első előfordulását. Listáknál is működik.

Kihívást jelentő feladat: A program jelen formájában például Zsákos Bilbó monogramját hibásan adja meg. Oldjuk meg a problémát! Ötlet:

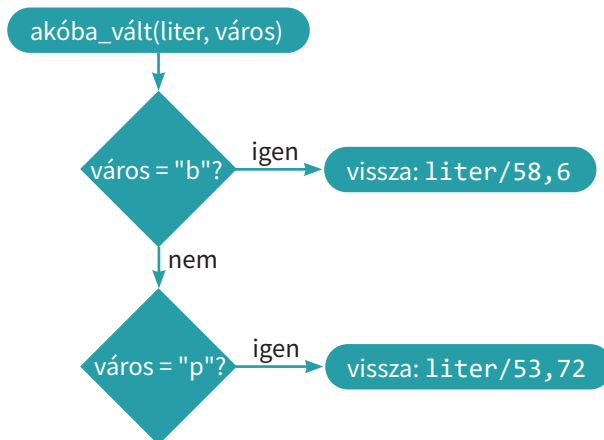
```
if név[0] in ['G', 'L', 'N', 'T'] and név[1] == 'y' ...
```

Egy függvénynek több paramétert is átadhatunk. Ilyenkor a paramétereket a függvény neve után álló zárójelben, vesszővel felsorolva adjuk meg. Pont úgy, mint a print() függvény esetében.

```
1. def összeadás(egyik, másik):
2.     return egyik + másik
3.
4. def osztás(osztandó, osztó):
5.     return osztandó/osztó
6.
7. print(összeadás(3, 6))
8. print(összeadás(6, 3))
9.
10. print(osztás(3, 6))
11. print(osztás(6, 3))
```

A függvények a paraméterek sorrendjéből tudják, hogy melyik paramétert melyik változóba tegyék.

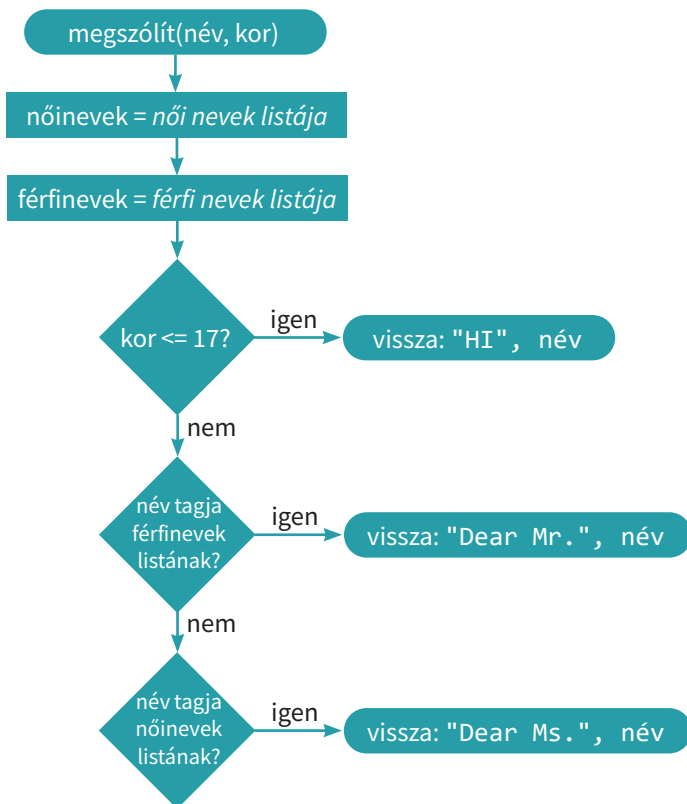
6. Írjuk át az akóátváltós függvényünket úgy, hogy budai és pesti akóba is tudjon váltani! A függvény második paramétere lehet „b” vagy „p”, ez alapján döntse el, hogy mennyivel oszt.



```
fűggvény akóba_vált(liter, város)
    elágazás
    ha város = „b”:
        vissza: liter/58,6
    különbenha város = „p”:
        vissza: liter/53,72
    elágazás vége
fűggvény vége
```

```
1. def akóba_vált(liter, város):
2.     if város == 'b':
3.         return liter/58.6
4.     elif város == 'p':
5.         return liter/53.72
6.
7. print('999 liter Budán', akóba_vált(999, 'b'), 'akó.')
8. print('999 liter Pesten', akóba_vált(999, 'p'), 'akó.')
```


7. Írjunk angol megszólítást előállító függvényt! A függvény paramétere egy név és egy évszám. Ha a név Kate, az évszám pedig legfeljebb tizenhét, akkor a megszólítás tegeződös: „Hi Kate”. Ha az évszám nagyobb tizenhétnél, akkor a függvény névlista alapján dönti el, hogy a név férfi vagy női, és a „Dear Mr. Smith” vagy a „Dear Ms. Smith” formát ölti a megszólítás.
- a. Írjuk meg a függvényt úgy, hogy csak egy tagból álló nevet vár!



- b. Nem az első olyan függvényünk ez, amelyik bizonyos esetekben semmit nem ad vissza. Ez kerülendő – adjunk vissza olyan üzenetet, ami elmondja, hogy miért nem adtunk vissza semmi értelmeset!
- c. Módosítsuk úgy a függvényt, hogy két tagból álló nevet kezeljen, a fiatalokat a keresztnévükön, az idősebbeket a vezetéknévükön megszólítva!
- d. Ne csak angolul tudjon a függvényünk! Módosítsuk úgy, hogy harmadik paraméterként egy nyelvet várjon, és a nyelvnek megfelelő megszólítást írjon ki!
- e. Milyen „igazi” alkalmazásban tudunk elképzelni egy ehhez hasonló működésű függvényt?
8. A vagon költészetéről az irodalom egyik, mára klasszikussá vált sci-fijéből, a Galaxis útikalauz stopposoknak című műből szerzett tudomást az emberiség. Ha el akarunk benne mélyedni, ám tegyük, de most elég annyit tudni róla, hogy borzasztó. Mi is hasonlóan borzasztó verseket állítunk elő a következő programunkkal.
- A versek sorai mindig egy jelzőből, egy tárgyból, egy állítmányból, valamint mondat végi írásjelből állnak („Nyekergő ablakokat dobálunk!”, „Gömbölyű kútkávát eszünk?!”)

- Írjunk meg egy olyan, `verssor()` nevű, paraméter nélküli függvényt, amely egy ilyen verssort ad vissza, a mondat négy részét négy listából véletlenszerűen válogatva!
- Ezt a függvényt hívja egy másik, `versszak()` nevű függvény. A `versszak()` paramétere egy szám, ami megadja, hogy hány sorból álljon a versszak. Ez a függvény a teljes versszakot adja vissza.
- Az utolsó függvényünk neve: `vers()`. Az első paramétere a versszakok számát megadó szám, a második a verssorok száma versszakonként, visszatérési értéke a teljes vers.
- A verseink túlcsoportosított érzelmekről tesznek tanúbizonyságot, legalábbis az írásjelek alapján. Hogyan tudjuk nagyon egyszerűen elérni, hogy a mondatok végére gyakrabban kerüljön pont?
- Kihívást jelentő feladat: Írjuk át úgy a `vers()` függvényt, hogy paraméterként mindössze egy listát várjon! Ha a lista `[2, 2, 4]`, akkor olyan verset adjon vissza, amelyik három versszakból áll, és a versszakok rendre 2, 2 és 4 sor hosszúak!

```

1. import random
2.
3. def verssor():
4.     jelzők = ['Nyekergő', 'Gömbölyű', 'Piros', 'Vidám', 'Iszonytató']
5.     tárgyak = ['amőbát', 'ablakokat', 'sárgolyót', 'kútkávát']
6.     állítmányok = ['dobálunk', 'eszünk', 'álmodunk', 'éneklünk']
7.     írásjelek = ['.', '?', '!', '?!']
8.     return random.choice(jelzők) + ' ' + random.choice(tárgyak) + ' ' + \
9.         random.choice(állítmányok) + random.choice(írásjelek)
10.
11. def versszak(sorok_száma):
12.     vsz = ''
13.     for _ in range(sorok_száma):
14.         vsz += verssor() + '\n'
15.     return vsz
16.
17. def egyszerű_vers(versszakok_száma, verssorok_száma):
18.     vers = ''
19.     for _ in range(versszakok_száma):
20.         vers += versszak(verssorok_száma) + '\n'
21.     return vers
22.
23. def jóféle_vers(sorok_számainak_listája):
24.     vers = ''
25.     for sorok_száma_a_versekben in sorok_számainak_listája:
26.         vers += versszak(sorok_száma_a_versekben) + '\n'
27.     return vers
28.
29. print(egyszerű_vers(3,4))
30. print('-----')
31. print(jóféle_vers([2,2,4]))

```

A visszapér jelzi, hogy még nincs vége a sornak. Te a gépeden írhatod egy sorba a 8–9. sort. (Ilyenkor nem kell visszapér.)

Variációk típusalgoritmusokra 1. Történetek a taxiról meg a rókáról

Mik azok a típusalgoritmusok?

Egészen egyszerűen olyan algoritmusok, amelyekkel a programírás során felmerülő problémák egyszerűen megoldhatók. Más néven programozási tételeknek is nevezik őket. Könyvünkben hat egyszerűbb ilyen algoritmussal ismerkedünk meg behatóan, és ezek közül négygel már találkoztunk is.

A sorozatszámítás – összegzés és átlagolás

1. Egy listában tároljuk, hogy egy taxis egy nap során hány piculát keresett az egyes fuvarjaival. Mennyi pénze lett összesen?

```
bevételek = [1,5,2,3,4]
összes := 0
ciklus bevételek minden bevétel-ére:
    összes := összes + bevétel
ciklus vége
ki: összes
```

```
1. bevételek = [1,5,2,3,4]
2.
3. összes = 0
4. for bevétel in bevételek:
5.     összes += bevétel #vagy: összes = összes + bevétel
6. print('Napi bevétel:', összes, 'picula.')
```

Persze van egyszerűbb megoldás is:

```
1. összes = sum(bevételek)
2. print('Napi bevétel:', összes, 'picula.')
```

Csak hogy ez a rövid megoldás nem minden esetben használható. Például mire megyünk vele a következő feladatban?

2. A róka libát lop a faluból. A libák súlyát – pontosabban tömegét – listában adjuk meg. A farkas a dűlőútnál várja a rókát, és a három kilónál nagyobb libákat elveszi – a piciket nagylelkűen otthagyja a rókának. Hány kilo libát ehet meg a róka?

Az előző feladat algoritmusát felhasználva írjuk meg azt az algoritmust, amelyik ezt a problémát oldja meg!

```
1. libák = [1,5,2,3,4]
2.
3. rókának_jut = 0
4. for liba in libák:
5.     if liba <= 3:
6.         rókának_jut += liba
7. print('A rókának', rókának_jut, 'kilónyi liba marad.')
```

3. Átlagosan hány piculát keres a taxisunk egy fuvarral?

Az előző taxis feladat algoritmusán csak annyit kell módosítanunk, hogy az összeget elosztjuk a lista elemszámával. Ha az első, hosszabb megoldásból indulunk ki, akkor kell még egy változó, ami a ciklus előtt nulla, és a ciklus minden ismétlődésekor eggyel növeljük az értéket. Ez két új sor beszúrása az algoritmusba. Módosítsuk az algoritmust!

A kész kód:

```
1. bevételek = [1,5,2,3,4]
2.
3. összes = 0
4. darab = 0
5. for bevétel in bevételek:
6.     összes += bevétel
7.     darab += 1
8. print('Az átlagos bevétel:', összes/darab, 'picula.')
```

Persze megy ez is egyszerűbben:

```
3. összes = sum(bevételek)
4. darab = len(bevételek)
5. print('Az átlagos bevétel:', összes/darab, 'picula.')
```

Mondjunk olyan átlagolási feladatot, amikor a rövid megoldás nem használható!

4. Átlagosan hány kilósak a rókának maradt libák?

```
1. libák = [1,5,2,3,4]
2.
3. rókának_jut = 0
4. darab = 0
5. for liba in libák:
6.     if liba <= 3:
7.         rókának_jut += liba
8.         darab += 1
9. print('A róka libái átlagosan', rókának_jut/darab, 'kilósak.')
```

Eldöntés

Megnézzük, hogy van-e adott tulajdonságú elem a listánkban.

5. Volt-e a taxisnak ma ötpiculás bevételű fuvara?

Ezúttal az a feladatunk, hogy addig vizsgáljuk ciklussal az értékeket, amíg meg nem találjuk az első olyat, amelyik eleget tesz a feltételnek – ami a mi esetünkben öt.

```
bevételek := [1,5,2,3,4]
vanilyen := hamis
ciklus bevételek minden bevétel-ére:
    ha bevétel = 5:
        vanilyen := igaz
ciklus vége
ha vanilyen:
    ki: „van ilyen”
```

Az algoritmusunk megoldja a problémát, de picit pazarló, nem takarékoskodik a gép erőforrásaival. Végignézi ugyanis az összes értéket a listában, még azt követően is, hogy talált már a feltételnek megfelelőt. Persze ezúttal ez nem gond, de mi van, ha a taxis összes bevétele ott van a listában, mondjuk az előző harminc évről? Szerencsére erre is van megoldás:

```
1. bevételek = [1,5,2,3,4]
2.
3. vanilyen = False
4. for bevétel in bevételek:
5.     if bevétel == 5:
6.         vanilyen = True
7.         break
8. if vanilyen:
9.     print('Van ötpeculás bevétel.')
```

A break arra jó, hogy kiléphessünk a ciklusból, mielőtt az összes elemet bejártuk volna. A többi listaelemet úgyis fölösleges volna megvizsgálnunk.

Ahogy már megszoktuk, itt az egyszerűbb megoldás:

```
3. if 5 in bevételek:
4.     print('Van ötpeculás bevétel.')
```

Gondoljunk ki olyan feladatot, ami nem oldható meg a rövid megoldással!

6. Előfordult-e olyan, hogy a róka legalább háromkilós libát lopott?

```
1. libák = [1,5,2,3,4]
2.
3. vanilyen = False
4. for liba in libák:
5.     if liba >= 3:
6.         vanilyen = True
7.         break
8. if vanilyen:
9.     print('Van legalább egy háromkilós liba.')
```

Előfordult-e olyan, hogy a róka kisebb libát hozott, mint az előző napon?

Ebben a feladatban mindenképp index szerint kell bejárnunk a listát, hiszen az aktuális elemet mindig az előzőhöz kell hasonlítani.

```
1. libák = [1,5,2,3,4]
2.
3. vanilyen = False
4. for index in range(len(libák)):
5.     if index > 0:
6.         if libák[index] < libák[index-1]:
7.             vanilyen = True
8.             break
9. if vanilyen:
10.    print('Volt, amikor kisebb libát lopott az előző napinál.')
```

$\text{len}(\text{libák}) = 5$
 $\text{range}(5)$: 0,1,2,3,4
 Az index 0-tól 4-ig fut.

Az első (nulladik sorszámú) elemet még nem vizsgáljuk.

Kiválasztás

Az eldöntéshez képest az a különbség, hogy tudjuk, hogy van adott tulajdonságú elem (öt-
piculás bevétel, háromkilónál nagyobb liba) a listában. De hol van ez az elem? Hányas
sorszámú helyen áll?

7. A taxis bevételei közül hányadik volt az ötpiculás?

Index szerint bejárva a listát végignézzük az egyes elemeket, és megjegyezzük a keresett – és
immáron megtalált – elem indexét.

```
bevételek := [1,5,2,3,4]
holvan := speciális_érték
ciklus index := 0-tól bevételek_elemszáma -1 -ig:
    ha bevétel[index] = 5:
        holvan := index
ciklus vége
ki: holvan
```

Észrevehetjük, hogy ez az algoritmus nagyon hasonló az eldöntésnél tárgyalt utolsó
esethez – hasonlítsuk össze a két programkódot! Azt is megemlítjük, hogy ez az algoritmus
a lehetséges jó válaszok közül mindig csak egyet talál meg. A mondatzerű leírásban az
ügynevezett számlálós ciklus szerepel. Az `index` változó értékét változtatja 0 és 4 között.
A Python nyelvben ilyen ciklus nincs – helyette bejárósat használunk, a már ismert módon,
azaz a bejárando elemeket a `range()` függvénnyel előállítva. Az `index` változó ezeket szá-
mokat kapja értékül.

```
1. bevételek = [1,5,2,3,4]
2.
3. holvan = None
4. for index in range(len(bevételek)):
5.     if bevételek[index] == 5:
6.         holvan = index
7.         break
8. print('Az ötpiculás fuvar sorszáma:', holvan + 1)
```

A köznyelvben nem nullával
kezdjük a számozást – ezért
növeljük eggyel a kiírt értéket.

Az egyszerűbb megoldáshoz a lista adattípus `index()` függvényét használjuk:

```
13. print('Az ötpiculás fuvar sorszáma:', bevételek.index(5) + 1)
```

8. Megszoktuk már, hogy ilyenkor mindig jön a róka a libáival, és elrontja a jó kis egyszerű meg- oldás fölött érzett megkönnyebbülésünket. A helyzet most is ez.

Hányadik napon sikerült a rókának először legalább háromkilós libát lopnia?

```
1. libák = [1,5,2,3,4]
2.
3. holvan = None
4. for index in range(len(libák)):
5.     if libák[index] >= 3:
6.         holvan = index
7.         break
8. print('Az első nagy libát a(z) ', index+1,
9.       '. napon fogta a róka.', sep='')
```

Ezt a két sort írhatjuk egybe is.
Ezúttal nem használunk visszaper-
t a sor végén: zárójelen belül nem kell.

Variációk típusalgoritmusokra 2. Újabb történetek a taxisról meg a rókáról

Keresés

A keresés algoritmus nem más, mint az eldöntés és a kiválasztás egybeépítése. Az eldöntésnél az a kérdés, hogy van-e olyan elem a listában, amit keresünk, a kiválasztásnál pedig az, hogy melyik ez az elem. Itt mindkét kérdésre válaszolunk.

1. Keressük azt a fuvart, amikor a taxis először keresett öt piculát. Az eldöntés és a kiválasztás algoritmusának ismeretében alkossuk meg az algoritmust, majd kódoljuk.

```
bevételek := [1,5,2,3,4]
vanilyen := hamis
holvan := speciális_érték
ciklus index := 0-tól bevételek_elemszáma -1 -ig:
    ha bevétel[index] = 5:
        vanilyen := igaz
        holvan := index
    elágazás vége
ciklus vége
ha vanilyen:
    ki: holvan
különben:
    ki: „nincs ilyen”
```

Kódolva:

```
1. bevételek = [1,5,2,3,4]
2.
3. vanilyen = False
4. holvan = None
5. for index in range(len(bevételek)):
6.     if bevételek[index] == 5:
7.         vanilyen = True
8.         holvan = index
9.         break
10. if vanilyen:
11.     print('Az ötpiculás fuvar sorszáma:', holvan + 1)
12. else:
13.     print('Nincs ötpiculás fuvar.')
```

Ha találunk megfelelő elemet, mind a két változó értékét beállítjuk.

Ha megszakítjuk a keresést, akkor az első, ha végigmegyünk az összes elemen, akkor pedig az utolsó megfelelő értéket írjuk ki.

Természetesen ezúttal is létezik egyszerűbb megoldás – és ez is a két előző „egyszerűbb megoldás” összeépítése.

```
3. if 5 in bevételek:
4.     print('Az ötpiculás fuvar sorszáma:', bevételek.index(5) + 1)
5. else:
6.     print('Nincs ötpiculás fuvar.')
```

2. Melyik a róka első legalább háromkilós libája?

A rövid megoldás szokás szerint nem használható. A hosszabbat azonban egyetlen karakterben kell *lényegileg* módosítanunk, és máris megoldja ezt a problémát.

Megszámolás

A megszámlálás algoritmusával azt derítjük ki, hogy adott tulajdonságú elemből mennyit találunk a listánkban. A lista bejárását végző ciklus előtt létrehozunk egy számláló szerepű változót, és a nulla értéket adjuk neki. Minden egyes találatnál növeljük a számláló értékét.

3. Megszoktuk, hogy a taxis mindig az egyszerű eset: az ő esetében nem csak néhány elem számít a vizsgálatba, mint a rókánál. Ha egy lista *minden* elemét meg kell számolnunk, akkor ugyebár a lista elemszámára, azaz hosszára vagyunk kíváncsiak. Ez pedig a már elég jól ismert `len` (bevételék) utasítással kiderül.

Úgyhogy kivételesen az egyszerű és rövid megoldással kezdjük a sort, és már ezzel is olyan kérdésre válaszolunk, amelyben egy konkrét értéket számolunk meg.

Hány ötpiculás bevétele volt a taxinak?

```
1. bevételek = [1,5,2,3,4]
2.
3. ennyi = bevételek.count(5)
4. print('Összesen', ennyi, 'ötpiculás fuvar volt.')
```

Gondoljunk ki olyan feladatot, amelyikre a fenti megoldás nem használható!

4. Talán még emlékszünk rá, hogy a farkas a három kilónál nagyobb libákat veszi el a rókától. Hány libát tarthat meg a róka? Adjunk algoritmust a feladat megoldására, majd készítsük el belőle a kódolt programot!

```
libák := [1,5,2,3,4]
számláló := 0
ciklus libák minden liba-jára:
    ha liba <= 3:
        számláló := számláló + 1
ciklus vége
ki: számláló
```

Kódolva:

```
1. libák = [1,5,2,3,4]
2.
3. számláló = 0
4. for liba in libák:
5.     if liba <= 3:
6.         számláló += 1
7. print(számláló, 'libája marad a rókának.')
```

Csak akkor számoljuk a soron következő libát, ha elég kicsi.

Maximum- és minimumkiválasztás

A kiválasztás tétele arról szól, hogy tudjuk, hogy van adott tulajdonságú elem a listában, de melyik az? Most is tudjuk, hogy van legnagyobb és legkisebb elem, de melyek azok? A maximum és a minimum kiválasztása végezhető együtt is, de azért mi először külön-külön tesszük ezt meg.

5. Melyik volt ma a taxis legjobb fuvarja? Írjuk meg a problémát megoldó algoritmust, majd kódoljuk programmá! Ötlet: vezessünk be egy változót, aminek az értéke a feladatban elképzelhető legkisebb eredmény. Nézzük végig egyesével a listánk elemeit, és ha találunk a változóban tároltnál nagyobb értéket, akkor cseréljük erre a változó tartalmát.

```
bevételek := [1,5,2,3,4]
legtöbb := 0
ciklus bevételek minden bevétel-ére
    ha bevétel > legtöbb:
        legtöbb := bevétel
ciklus vége
```

```
1. bevételek = [1,5,2,3,4]
2.
3. legtöbb = 0
4. for bevétel in bevételek:
5.     if bevétel > legtöbb:
6.         legtöbb = bevétel
7. print('A legjobb fuvar', legtöbb, 'piculát ért.')
```

Ha a mostani bevétel nagyobb, mint az eddigi legnagyobb, akkor mostantól ez a legnagyobb.

Természetesen van egyszerűbb forma:

```
4. print('A legjobb fuvar', max(bevételek), 'piculát ért.')
5. print('A legrösszabb csak', min(bevételek), 'piculát hozott.')
```

Természetesen az egyszerű forma nem mindig elég. Gondoljunk ki olyan feladatot, ahol kevésnek bizonyul!

6. Mekkora a legkisebb liba, amit a farkas elvesz a rókától?

```
1. libák = [1,5,2,3,4]
2.
3. farkas_legkisebb_libája = 100
4. for liba in libák:
5.     if liba >= 4:
6.         if liba < farkas_legkisebb_libája:
7.             farkas_legkisebb_libája = liba
8. print('A farkasnak jutó legkisebb liba',
9.       farkas_legkisebb_libája, 'kg.')
```

A farkas csak a négykilós vagy nehezebb libákkal törődik.

Ha a mostani liba kisebb, mint az eddigi legkisebb, akkor mostantól ez a legkisebb.

Az, hogy a farkas legkisebb libáját tároló változó kezdőértékéül a 100-at választottuk, bátor döntés. Ha ugyanis a róka libáit tartalmazó listában csupa 1-2-3 kilós madár kerül, a végén a programunk azt hazudja majd, hogy a farkas legkisebb libája egy százkilós, strucc méretű liba.

7. Kihívást jelentő feladat: Módosítsuk úgy az előző programunkat, hogy biztosan helyesen adj meg a farkasnak jutó legkisebb liba tömegét!

Fejtörők

Melyik típusalgoritmus való a következő feladatok megoldására? Elég az egyszerűbb forma, vagy kell-e a részletes? Elég érték szerint bejárnunk a listát, vagy index szerint kell?

8. Listában tároljuk, hogy egy londoni pincér mekkora összegeket helyezett el a pénztárcájában az elmúlt órában. Amikor kivett a tárcából pénzt, azt negatív számmal jeleztük. A pincérünk elég ügyetlen és slapos, így soha nem kap borraivalót. [3, 8, 10, 19.35, -6, 5.1, 9, 20]
- a. Volt-e olyan, hogy a pincér vásárolt valamit, vagy mindig csak neki fizettek?
 - b. Ha az óra elején üres a pénztárcája, mennyi van benne az óra végén?
 - c. Hány alkalommal kapott biztosan pennyt is, nem csak fontot?
 - d. Hány pennyt kapott összesen (feltételezve, hogy csak azt fizették pennyben, amit nem lehet fontban)?
 - e. Hány esetben kapott legalább öt fontot?
 - f. Mi állt a legnagyobb számlán, amit fizettek a pincérnél?
 - g. Ha az óra elején már volt 8 font 23 penny a tárcájában, mennyi pénz volt benne az óra végén?
 - h. Hányadik vendég fizetett 9 fontot?
 - i. Ha volt olyan vendég, aki tíz fontnál többet fizetett, akkor mondjuk meg, hogy hányadik vendég volt az első ilyen!
 - j. Ha volt olyan vendég, aki tíz fontnál többet fizetett, akkor mondjuk meg, hogy hányadik vendég volt az utolsó ilyen!
 - k. Volt-e olyan vendég, akinek módjában állt csupa ötfontossal kiegyenlíteni a számlát?
 - l. Ha a főnöke minden vendég után fél fontot ad pincérünknek fizetésül, mekkora bevétel-lel zárta az órát?
9. Tudjuk, hogy a karakterláncok sokszor listaként viselkednek, hosszuk például megállapítható a `len()` függvénnyel. A `'betűK'.isupper()` függvény megmondja, hogy a string minden karaktere nagybetű-e. Ha van egy gyümölcsneveket tartalmazó listánk, akkor az `if 'ló' in gyümölcsök` utasítással megtudjuk, hogy a ló gyümölcs-e.

A következő feladatok egy mondat szavaiból képzett listára vonatkoznak.

```
['Én', 'elementem', 'a', 'vásárba', 'fél', 'pénzen.']
```

- a. Hány szóból áll a mondat?
- b. Hány betűs a legrövidebb szó?
- c. Van-e a mondatban olyan szó, ami írásjellel végződik?
- d. Hány névelő van a mondatban, illetve a szavait tartalmazó listában?
- e. Hányadik szó a „fél”?
- f. Van-e a mondatban nagy kezdőbetűs szó, és ha igen, akkor hol?

Variációk típusalgoritmusokra 3.

Feladatok

Ebben a leckében az előző lecke fejtörőit megoldó programokat készítjük el.

Az első feladatcsoportban listában tároljuk, hogy egy londoni pincér mekkora összeget helyezett el a pénztárcájában az elmúlt órában. Amikor kivett a tárcából pénzt, azt negatív számmal jeleztük. A pincérünk elég ügyetlen és slamos, így soha nem kap borravalót.

A lista: [3, 8, 10, 19.35, -6, 5.1, 9, 20]

1. Volt-e olyan, hogy a pincér vásárolt valamit, vagy mindig csak neki fizettek?

A megoldáshoz az eldöntés típusalgoritmusát használjuk – a részletes algoritmus kell, mert nem egy konkrét érték előfordulását vizsgáljuk.

```

1. bevételek = [3, 8, 10, 19.35, -6, 5.1, 9, 20]
2.
3. vásárolt_a_pincér = False
4.
5. for bevétel in bevételek:
6.     if bevétel < 0:
7.         vásárolt_a_pincér = True
8.         break
9.
10. if vásárolt_a_pincér:
11.     print('Volt, hogy a pincér vásárolt is.')
12. else:
13.     print('Csak a pincérnek fizettek.')
```

Az első két sor a pincéres programjainkban megegyezik, a további példamegoldások a 3. sortól kezdődnek.

2. Ha az óra elején üres a pincér pénztárcája, mennyi pénz van benne az óra végén?

A megoldáshoz az összegzés típusalgoritmusát használjuk – elegendő az egyszerű forma, mert minden értéket figyelembe kell vennünk.

```

| 3. print('A pénztárcában', sum(bevételek), 'font van.')
```

3. Hány alkalommal kapott pennyt is, nem csak fontot?

A megoldáshoz a megszámlálás típusalgoritmusát használjuk – a részletes algoritmus kell, mert nem egy konkrét érték előfordulásait számoljuk meg.

Akkor kap pennyt is, ha pozitív törtszám a lista vizsgált eleme. Azt, hogy egy szám törtszám-e, kétféleképp is eldönthetjük – mindkét módszer kigondolható az *Elemi adattípusok és elágazások* című lecke utolsó példájában leírtak alapján.

```

4. ennyiszer_kapott_penny = 0
5.
6. for bevétel in bevételek:
7.     if bevétel > 0 and bevétel % 1 != 0:
8.         ennyiszer_kapott_penny += 1
9.
10. print('A pincér', ennyiszer_kapott_penny,
11.       'alkalommal kapott penny.')
```

Ha fizetett is pennyvel, azt nem számoljuk, csak azt, amikor kapott.

4. Hány pennyt kapott összesen a pincér?

A megoldáshoz az összegzés típusalgoritmusát használjuk – a részletes algoritmus kell, mert nem minden értéket összegzünk.

Egy angol font száz pennyt ér.

```

3. ennyi_penny_kapott_fontban = 0
4.
5. for bevétel in bevételek:
6.     if bevétel > 0 and bevétel % 1 != 0:
7.         ennyi_penny_kapott_fontban += bevétel % 1
8.
9. print('A pincér', ennyi_penny_kapott_fontban * 100,
10.      'pennyt kapott.')
```

Csak a bevétel tört részével foglalkozunk.

Alighanem látni fogjuk, hogy a pennyk száma nem egész szám, sok nullát követően egy pici érték még lesz a végén. Ez a probléma a törtszámok kettes számrendszerben való tárolásából adódik. Több módszer is kínálkozik, hogy úrrá legyünk a helyzeten, például:

- az eredmény kerekítése – a `round()` függvénnyel végezhető;
- az eredmény egészre alakítása – az `int()` függvény használatával;
- a törtszámok nagyobb pontossággal való tárolása – a decimal modul dolga.

5. Hány esetben kapott legalább öt fontot a pincér?

A megoldáshoz a megszámlálás típusalgoritmusát használjuk – a részletes algoritmus kell, mert nem egy konkrét érték előfordulásait számoljuk meg.

```

3. ennyiszer_kapott_legalább_5_fontot = 0
4.
5. for bevétel in bevételek:
6.     if bevétel >= 5:
7.         ennyiszer_kapott_legalább_5_fontot += 1
8.
9. print('A pincér',
10.      ennyiszer_kapott_legalább_5_fontot,
11.      'alkalommal kapott legalább 5 fontot.')
```

Írjuk át úgy a programot, hogy ne mindig öt fonthoz viszonyítson – kérdezzük meg a számot a felhasználótól!

6. Mi állt a legnagyobb számlán, amit fizettek a pincérnél?

A megoldáshoz a maximumkiválasztás típusalgoritmusát használjuk – elegendő az egyszerű forma, mert minden értéket figyelembe kell vennünk.

```
3. print('A legnagyobb számlán', max(bevételek), 'állt.')
```

7. Ha az óra elején már volt 8 font 23 penny a tárcájában, mennyi pénz volt benne az óra végén? A megoldáshoz az összegzés típusalgoritmusát használjuk – elegendő az egyszerű forma, mert minden értéket figyelembe kell vennünk. A második feladathoz képest annyi a különbség, hogy 8,23-at hozzá kell adnunk a `sum()` függvény eredményéhez.

Írjuk át úgy a programot, hogy egy függvény végezze el a számítást! A függvény paramétere a `bevételek` lista. Ha elkészültünk, módosítsuk úgy a programot, hogy a kezdeti összeget is a felhasználótól kérdezze meg, és ezt is adjuk át paraméterként a számítást végző függvénynek!

A `float()` függvénnyel alakítjuk az `input()`-tól kapott szöveget törtszámmá.

```
4. def kiszámol(bevételek_listája, kezdeti_pénz):
5.     végső_pénz = sum(bevételek_listája) + kezdeti_pénz
6.     return végső_pénz
7.
8. eleve_a_tárcában = float(input('Mennyi pénz \
9. van a pincérnél az óra elején? '))
10.
11. print('A pénztárcában',
12.       round(kiszámol(bevételek, eleve_a_tárcában), 2),
13.       'font van.')
```

A `round()` függvénnyel kerekítünk két tizedesre.

8. Hányadik vendég fizetett 9 fontot?

A megoldáshoz a keresés típusalgoritmusát használjuk – elegendő az egyszerű forma, mert minden értéket figyelembe kell vennünk, és egy konkrét értéket keresünk.

```
3. print('A ', bevételek.index(9)+1,
4.       '. vendég fizetett 9 fontot.', sep='')
```

9. Ha volt olyan vendég, aki tíz fontnál többet fizetett, akkor mondjuk meg, hogy hányadik vendég volt az első ilyen!

A megoldáshoz a keresés típusalgoritmusát használjuk – a részletes algoritmus kell, mert nem egy konkrét érték előfordulását keressük. A listát kénytelenek leszünk index szerint bejárni, mert szükségünk lesz a megtalált érték listában elfoglalt helyére is. Ha nagyon ódzkodunk az index szerinti bejárástól, akkor az is jó megoldás, hogy megtaláljuk az első tíznél nagyobb értéket, majd a 8. feladatnál is látható `index()` függvénnyel megkérdezzük, hogy hányadik helyen áll.

```

3. van_több_mint_10 = False
4. hol_van = 0
5. for index in range(len(bevételek)):
6.     if bevételek[index] > 10:
7.         van_több_mint_10 = True
8.         hol_van = index
9.         break
10.
11. if van_több_mint_10:
12.     print('Az első tíz fontnál többet fizető vendég a(z) ',
13.           hol_van+1, '. vendég.', sep='')

```

10. Ha volt olyan vendég, aki tíz fontnál többet fizetett, akkor mondjuk meg, hogy hányadik vendég volt az utolsó ilyen!

A megoldás nagyon hasonló az előző feladatéhoz. Az utolsó vendég fellelésére két lehetséges módszer:

- Kihagyjuk a `break` utasítást – ilyenkor végiglépdel a ciklusunk az összes listaelemen, és az utolsó tíznél nagyobb elem pozíciója marad a `hol_van` változóban. Ez hosszú listáknál pocskéklás, azaz a megoldás működik, de nem hatékony.
- A bejárando indexeket előállító `range()` függvényt így paraméterezzük: `range(len(bevételek)-1, -1, -1)`. A `len()` 8-at ad vissza, ezért az első `-1` használatával kivonunk belőle egyet, hogy a lista utolsó értékétől, azaz héttől járjuk be a listát. A második `-1` az első olyan értéket adja meg, amit a `range()` már nem ad vissza – azaz 0-ig tart a bejárás. A harmadik `-1` azt mondja meg, hogy egyesével akarunk haladni visszafelé. Ez a korrekt megoldás. Sok más nyelven ezt egy visszafelé haladó számlálós ciklussal valósítanánk meg – de Pythonban nincs ilyen.

11. Írjuk ki, ha volt olyan vendég, akinek módjában állt csupa ötfontossal kiegyenlíteni a számlát!

A megoldáshoz az eldöntés típusalgoritmusát használjuk – a részletes algoritmus kell, mert nem egy konkrét érték előfordulását vizsgáljuk. Csak akkor kell kiírnunk valamit, ha találunk megfelelő értéket, ezért picit egyszerűsítünk a megoldáson.

```

3. for bevétel in bevételek:
4.     if bevétel % 5 == 0:
5.         print('Volt olyan vendég, aki tudott csupa ötössel fizetni.')
6.         break

```

12. Ha a főnöke minden vendég után fél fontot ad pincérünknek fizetésül, mekkora bevétellel zárta az órát?
A megoldáshoz a megszámlálás típusalgoritmusát használjuk – a részletes algoritmus kell, mert nem minden értéket akarunk megszámlálni, és nem egy konkrét érték előfordulásainak számát.

```
3. vendégek = 0
4.
5. for bevétel in bevételek:
6.     if bevétel > 0:
7.         vendégek += 1
8.
9. print('A pincér', round(vendégek/2, 2 ), 'font fizetést kap.')
```

A második feladatcsoport feladatai a következő, egy mondat szavait tartalmazó listára vonatkoznak:

```
['Én', 'elementem', 'a', 'vásárba', 'fél', 'pénzen.']
```

13. Hány szóból áll a mondat?

A megoldáshoz a megszámlálás típusalgoritmusát használjuk – elegendő az egyszerű forma, mert minden értéket figyelembe kell vennünk.

```
1. mondat = ['Én', 'elementem', 'a', 'vásárba', 'fél', 'pénzen.']
2.
3. print('A mondat', len(mondat), 'szóból áll.')
```

Az első két sor a további programjainkban megegyezik, a következő példamegoldások a 3. sortól kezdődnek.

14. Hány betűs a legrövidebb szó?

A megoldáshoz a minimumkiválasztás típusalgoritmusát használjuk – a részletes algoritmus kell, mert nem a lista értékei, hanem az azokból képzett számok között keresünk.

```
3. legrövidebb_szó_hossza = 1000
4.
5. for szó in mondat:
6.     if len(szó) < legrövidebb_szó_hossza:
7.         legrövidebb_szó_hossza = len(szó)
8.
9. print('A legrövidebb szó', legrövidebb_szó_hossza, 'karakteres.')
```

Olyan kezdeti értéket választunk, aminél biztosan van kisebb.

Ha a mostani szó rövidebb, mint az eddigi legrövidebb, akkor mostantól ez a legrövidebb.

Kis gond van a programunkkal: a szó hosszába beleszámítja az írásjeleket is. Ezen most nem fogunk segíteni.

15. Írjuk ki, ha van a mondatban olyan szó, ami után mondatvégi írásjel áll!

A megoldáshoz az eldöntés típusalgoritmusát használjuk, ráadásul kétszer is. A fő eldöntéshez a részletes algoritmus kell, mert nem közvetlenül a lista értékeit vizsgáljuk. Az egyes szavak végének vizsgálatakor viszont jól jön az egyszerű forma. Vegyük észre, hogy az írásjeleket tartalmazó karakterláncban kereshetünk lista módjára – bár használhatnánk listát itt is.

```
3. írásjelek = '?!'
4.
5. for szó in mondat:
6.     if szó[-1] in írásjelek:
7.         print('Van olyan szó, ami után írásjel áll.')
```

A -1. index az utolsó karaktert jelenti.

16. Hány névelő van a mondatban?

A megoldás nagyon hasonló az előző feladatéhoz – ezúttal nem csak az utolsó karaktert hasonlítjuk, hanem az egész szót, és az írásjelek helyett a névelők listájára van szükség.

17. Hányadik szó a „fél”?

A megoldáshoz a keresés típusalgoritmusát használjuk – elegendő az egyszerű forma, mert minden értéket figyelembe kell vennünk, és teljes szót keresünk.

```
3. print('A mondatban a "fél" szó a ', mondat.index('fél')+1, '. helyen áll.', sep='')
```

18. Van-e a mondatban nagy kezdőbetűs szó, és ha igen, akkor hol?

A megoldáshoz a keresés típusalgoritmusát használjuk – a részletes algoritmus kell, mert nem a lista értékei, hanem az azokból képzett értékek figyelésével hozunk döntést. A listát index szerint járjuk be, mert azt is tudni akarjuk, hogy hányadik szó kezdődik nagy kezdőbetűvel. Az `isupper()` függvénnyel vizsgáljuk, hogy egy adott betű nagybetű-e.

```
3. van_nagy_kezdőbetűs = False
4. hol_van = None
5. for index in range(len(mondat)):
6.     if mondat[index][0].isupper():
7.         van_nagy_kezdőbetűs = True
8.         hol_van = index
9.
10. if van_nagy_kezdőbetűs:
11.     print('A(z) ', hol_van+1,
12.           '. szó kezdődik nagybetűvel.', sep='')
```

A mondat indexedik szavának nulladik sorszámu karaktere.

A fenti kód sem hatékony. Miért? Hogyan oldható meg, hogy amikor már találtunk nagybetűs szót, hagyjuk is abba a keresést?

Módosítsuk úgy a programot, hogy a keresést végző rész kerüljön függvénybe! A függvény paramétere a mondat szavait tartalmazó lista, a függvény visszatérési értéke pedig egy lista, a nagybetűs szavak indexeivel.

Listákat tartalmazó listák – kétdimenziós adatszerkezet

Mik azok a kétdimenziós adatszerkezetek?

Az egyszerű listák egydimenziós adatszerkezetek – azaz csak hosszuk van, mint egy szakasznak a geometriában. Azonban a listákban elhelyezhetünk olyan elemeket is, amelyek saját maguk is listák. Így lesz az adatszerkezet kétdimenziós: van „szélessége” és „magassága.”

A következő lista egy vonósnégyes tagjainak jelenléti íve. Az ív egy hét munkanapjain mutatja a jelenlétet, ahol 1 szerepel benne, ott jelen volt a zenész, ahol 0, ott nem. Egy-egy „kis lista” egy zenész jelenlétét mutatja be, a „nagy” lista pedig az egész zenekarét.

1.	ív = [[1, 1, 1, 1, 1],	← egyik hegedűs	← másik hegedűs
2.	[1, 1, 1, 1, 0],		
3.	[1, 1, 0, 0, 0],	← brácsás	
4.	[0, 1, 1, 1, 1]]		← csellós
5.			

Figyeljük meg, hogy a kis listák között vessző van – hiszen most a kis listák a nagy lista elemei, márpedig egy lista elemeit vesszővel soroljuk fel. Látjuk, hogy a csellós hétfőn hiányzik, péntekre pedig kidől a második hegedűs és a brácsás. Hogy lesz így előadás szombatban?!

A kétdimenziós adatszerkezetek használata nagyon gyakori – pont úgy, ahogy a táblázatoké a valóságban.

Listákat tartalmazó listák bejárása

Amikor ezt a kétdimenziós listát bejárjuk, a ciklusváltozóba mindig egy-egy vonós egész heti jelenléti íve, azaz egy kis lista kerül. Próbáljuk ki!

```
6. for vonós in ív:
7.     print(vonós)
```

Ha az egyes vonósok jelenléti ívét tartalmazó kis listákat is be akarjuk járni, akkor egy-másba ágyazott ciklusokat kell írunk:

```
6. for vonós in ív:
7.     for nap in vonós:
8.         if nap == 1:
9.             print('itt', ' ', sep='', end='')
10.        else:
11.            print('otthon', ' ', sep='', end='')
12.    print()
```

Ez a print() az egyes zenészek sorai végén új sort kezd.

Típusalgoritmusok a kétdimenziós adatszerkezetekben

Az alábbi példákban a zenészes listánkkal dolgozunk. A példakódok mindig a hatodik sortól indulnak, mert az első négy sor (meg utána egy üres sor) csak a jelenléti ív adatait tartalmazza – a korábban ismertetett módon.

1. A zenészek a közeli kifőzdében szoktak ebédelni. Ismerik őket, úgyhogy hét közben csak felírják a fogyasztott adagok számát, és péntekenként fizetik az egész heti számlát. Hány adagot fizetnek ezen a pénteken?

Az első megoldásban egyszerűen megszámloljuk, hogy hány egyes van a „táblázatban”:

```
6. adagok = 0
7. for vonós in ív:
8.     for nap in vonós:
9.         if nap == 1:
10.            adagok += 1 #vagy adagok = adagok + 1
11. print('Összesen', adagok, 'adagot kell fizetni pénteken.')
```

A második megoldásban egy vonós heti fogyasztását a `sum()` függvénnyel adjuk meg. Ez a függvény összeadja az átadott listában vagy más bejárható objektumban lévő számokat: `sum([4,3,2]) = 9`; `sum(range(4)) = 6`.

```
6. adagok = 0
7. for vonós in ív:
8.     adagok += sum(vonós)
9. print('Összesen', adagok, 'adagot kell fizetni pénteken.')
```

összegzés egyszerű formája egy sorban

Az előző megoldásban kihasználtuk, hogy történetesen egyesekkel jelezték a jelenléteket. Ha például a 'jelen volt' karaktersorozattal jelezték volna, a megoldásunk fabatkát sem érne. Ilyenkor nem összeadnunk, hanem megszámlolnunk kell, amire a megszámlolás típusalgoritmusának egyszerű formája, a `count()` függvény alkalmas. Ezt a lista után írjuk, egy ponttal a listához kötve. A függvény egyébiránt karakterláncokkal, azaz stringekkel is működik: `'rendetteremtetem'.count('e') = 6`.

```
6. adagok = 0
7. for vonós in ív:
8.     adagok += vonós.count(1)
9. print('Összesen', adagok, 'adagot kell fizetni pénteken.')
```

megszámlolás egyszerű formája egy sorban

A Python nem volna Python, ha nem lehetne egyetlen sorban is elegánsan megoldani ezt a feladatot – akit érdekel, keressen a *list comprehension* (azaz listaértelmezés) és a *flattening* (azaz lapítás) kifejezésre az interneten!

2. Melyik zenész volt a legtöbbet jelen a héten? Melyik a legkevesebbet?

Erre a kérdésre jobb híján a zenész sorszámaival válaszolunk. A sok lehetséges megoldásban két nagyobb csoportot különítünk el.

Az elsőben egyetlen ciklus lefuttatásával kapjuk meg a megoldást. A ciklus lényegében egy maximumkiválasztás. Ha arra gondolunk, hogy az összes érték között keresünk, és az értékeket nem manipuláljuk – nem a négyzetük vagy köbgyökük között keressük a legnagyobb-

bat –, akár eszünkbe juthatna az algoritmus egyszerűbb formáját is használni. Aztán eszünkbe jut, hogy ez azért nem lesz jó, mert *maguk az értékek nem állnak rendelkezésre azonnal feldolgozható formában*. Így a ciklusban először előállítjuk az értékeket, és párhuzamosan vizsgáljuk, hogy az épp soron következő zenész többször volt-e jelen, mint az eddigi legtöbbet jelen lévő.

```

6. sorszám = None
7. legnagyobb = 0
8.
9. for index in range(len(ív)):
10.     vonós_jelenléte = sum(ív[index])
11.     if vonós_jelenléte > legnagyobb:
12.         legnagyobb = vonós_jelenléte
13.         sorszám = index
14. print('A(z) ', sorszám+1, '. vonós volt a legtöbbet jelen.', sep='')

```

összegzés egyszerű formája a maximumkiválasztás kellős közepén

A második megoldáscsoport úgy fog hozzá a probléma megoldásához, hogy egy ciklussal először előállítja azt a listát, amiben keresgélni kell. Ha ezt a listát előállítottuk, megkeressük a legnagyobb értéket (maximumkiválasztás), majd megtudjuk az érték pozícióját (kiválasztás).

```

6. vonósok_jelenlétei = []
7.
8. for vonós in ív:
9.     vonós_jelenléte = sum(vonós)
10.    vonósok_jelenlétei.append(vonós_jelenléte)
11.
12. sorszám = vonósok_jelenlétei.index(max(vonósok_jelenlétei))
13.
14. print('A(z) ', sorszám+1, '. vonós volt a legtöbbet jelen.', sep='')

```

Ez a ciklus tölti fel az új listát az `append()` függvényt használva.

maximumkiválasztás

keresés

3. Volt-e olyan zenész, aki mindig jelen volt?

A feladat az előzőnél egyszerűbb: nem kell maximumot keresni, tudjuk, hogy azt kell eldöntenünk, hogy volt-e valaki ötször.

4. Írjuk ki, ha volt olyan nap, amikor mindenki jelen volt a próbán!

A feladat nehézsége, hogy ezúttal nem egy vonóst, hanem egy napot vizsgálunk. Úgy is mondhatjuk, hogy nem egy sor értékeit összegezzük, hanem egy oszlopét.

```

6. for nap_index in range(5):
7.     e_napon_ennyien_voltak = 0
8.     for vonós in ív:
9.         e_napon_ennyien_voltak += vonós[nap_index]
10.    if e_napon_ennyien_voltak == 4:
11.        print('A(z) ', nap_index+1,
12.              '. napon mindenki jelen volt.', sep='')

```

Összegzés: 0 vagy 1 hozzáadása. Minden „napon” lefut.

eldöntés

Objektumok adatai kétdimenziós listákban

Programozásórán még nem hangsúlyoztuk, de épp ideje szokni azt a gondolatot, hogy a programjaink *objektumokkal* – árucikkekkel, tanulókkal, órarendekkel, menetrendekkel, könyvekkel és még ki tudja mivel – dolgoznak. Végző soron objektumok szerepeltek az előző, jelenléti íves példában is, de ezúttal jelenlétük nyilvánvalóbb lesz. Egy osztály tanulóinak adatait tároljuk egy 2D-listában. Egy-egy kis lista egy-egy objektumról, azaz egy-egy diákról szól. A kis lista elemei, azaz az objektumainkról tárolt tulajdonságok: név, nem, kor és e-mail-cím. Íme:

```
1. osztály = [['Noémi', 'l', 15, 'noemi@hipp.hopp'],  
2.           ['Dezső', 'f', 17, 'dezso2@nyikk.nyekk'],  
3.           ['Gizella', 'l', 16, 'gizi@pikk.pakk'],  
4.           ['Edömér', 'f', 16, 'edo@itt.ott']]  
5.
```

A példakódok a már ismert módszer szerint a hatodik sornál kezdődnek.

1. Írjuk ki az osztály névsorát! Írjuk ki minden név mellé az e-mail-címet is!

```
6. for tag in osztály:  
7.     print(tag[0], ": ", tag[-1], sep='')
```

4. Mennyi az osztály átlagéletkora?

```
6. összeg = 0  
7. for tag in osztály:  
8.     összeg += tag[2]  
9.  
10. print('Az osztály átlagéletkora', összeg/len(osztály), 'év.')
```

9. A lányok vannak többen, vagy a fiúk?

```
6. lányok = 0  
7. for tag in osztály:  
8.     if tag[1] == 'l': ← kis L betű  
9.         lányok += 1  
10.  
11. if lányok > len(osztály) - lányok:  
12.     print('A lányok vannak többen.')  
13. elif lányok < len(osztály) - lányok:  
14.     print('A fiúk vannak többen.')  
15. else:  
16.     print('A fiúk pont annyian vannak, mint a lányok.')
```

10. Kérjünk be egy nevet a felhasználótól, és válaszoljunk a megfelelő ember e-mail-címével!
Ötlet: tároljuk a nevet egy változóban, majd járjuk be a listát, és ahol `tag[0]` a megadott név, ott írjuk ki `tag[-1]`-et! Kell-e `break` a kiírást követően?

Objektumok szótárban

A szótár adattípus

Eddig egyetlen összetett adattípusunk van, mégpedig a lista. (Illetve van még egy, az úgynevezett `range` típus, amit a `range()` függvénnyel állítunk elő, de önmagában szinte semmire nem használjuk.) Ebben a leckében megismerkedünk a szótár adattípussal. Előrebozsátjuk, hogy a szótár adattípus nem szükséges abban az értelemben, hogy minden, amire a szótár típus használható, megoldható listák használatával is, de a szótárak használata olyan sok esetben teszi kényelmesebbé a munkánkat, hogy kifejezetten érdemes megismerkednünk vele.

A megismerkedéshez írjunk egy egyszerű magyar–angol szótárat. (Senki ne gondolja azonban, hogy a szótár adattípussal csak a köznapi értelemben vett szótárat lehet készíteni!) A szótárunkban tárolunk néhány szót, és a programunknak képesnek kell lenni arra, hogy amíg a felhasználó üres bemenetet nem ad, addig megkeresi neki a magyar szó angol megfelelőjét. A szótárunkat első közelítésben még a szótár adattípus használata nélkül, pusztán a lista adattípus használatával valósítjuk meg.

```

1. def szótáraz(magyar_szó):
2.     szótár = [['nagy', 'big'], ['pici', 'tiny'],
3.               ['én', 'I'], ['foci', 'soccer'],
4.               ['ott', 'there'], ['szarvas', 'deer'],
5.               ['soha', 'never']]
6.
7.     for szó in szótár:
8.         if szó[0] == magyar_szó:
9.             return szó[1]
10.
11.    return 'Nincs ilyen szó a szótárban.'
```

Minden szópár egy kis lista.
A gépeden írható egy sorba.

keresés

```

12.
13.
14. kérdezett_szó = None
15.
16. while kérdezett_szó != '':
17.     kérdezett_szó = input('Melyik magyar szóra vagy kíváncsi? ')
18.     if kérdezett_szó != '':
19.         print(kérdezett_szó, 'keresésének eredménye:',
20.              szótáraz(kérdezett_szó))
```

Itt kezdődik a főprogram.

Itt hívjuk a függvényt.

Ez a szokásos kérdezős ciklusunk – addig kérdez, amíg üres bemenetet nem kap.

A szótározás pont olyan feladat, hogy már érdemes kiszerveznünk önálló függvénybe, hogy a kódunk könnyen olvasható maradjon. A feladatot egy ciklus végzi, amiben a keresés algoritmusát alkalmasan átalakítottuk. Nem tartjuk nyilván, hogy volt-e találat, hiszen, ha volt, a 9. sorban lévő `return` úgylis megszakítja a függvény futását, és visszatér a találattal.

A második közelítésben már bevetjük a szótár adattípust, és menet közben meg is ismerkedünk vele. Aki lépésről lépésre hasonlítja össze az új programot az előzővel, annak szólunk, hogy itt nem lesz függvényünk. A szavakat tároló adatszerkezetünk, azaz egy szótár nevű és szótár típusú szerkezet így néz ki:

```
1. szótár = {'nagy': 'big', 'pici': 'tiny',  
2.         'én': 'I', 'foci': 'soccer',  
3.         'ott': 'there', 'szarvas': 'deer',  
4.         'soha': 'never'}
```

Figyeljük meg, hogy nincsenek „kis listák”. A szótár egy megfeleltetési adattípus, **amiben kulcs-érték párokat helyezünk el**. Egy ilyen kulcs-érték pár a `'nagy': 'big'`. A *nagy* a kulcs, a neki megfelelő érték a *big*. Az ilyen kulcs-érték párosok felsorolása a szótár, amit – megkülönböztetendő a listától – kapcsos zárójelekben adunk meg.

A szótárak és a kétdimenziós listák használata közötti leglényegesebb különbség, hogy egy szó kikeresése ezúttal csak ennyi: `print(szótár['nagy'])`. Írjuk csak be ötödik sornak, és próbáljuk ki! Nincs ciklus, nem használjuk a keresés típusalgoritmusát. Ha már látjuk, hogy ez milyen kényelmes, valósítsuk meg a szótárprogramunkat a szótár használatával!

```
6. kérdezett_szó = None  
7.  
8. while kérdezett_szó != '':  
9.     kérdezett_szó = input('Melyik magyar szóra vagy kíváncsi? ')  
10.    if kérdezett_szó != '':  
11.        print(kérdezett_szó, 'keresésének eredménye:',  
12.              szótár[kérdezett_szó])
```

Az 5. sor üres, ezért nem írjuk ide.

Ha alaposan teszteltük a programunkat, bizonyára feltűnt, hogy nem törődünk azzal az esettel, amikor a szótárban nincs meg a keresett érték. Ráadásul a programunk el is halálozik, ha nem létező értéket kerestünk vele. A helyzetet megoldja a szótár adattípus `get()` függvénye. Cseréljük le a 12. sort erre!

```
12.         szótár.get(kérdezett_szó, 'Nincs ilyen szó.'))
```

A szótáraknak azonban csak a kulcsai között tudunk ilyen egyszerűen keresni. Ha a magyar–angol szótárunkat angol–magyarrá alakítanánk, a listás megoldásnál egyszerűen `szó[0]` helyett `szó[1]`-et írunk, és fordítva. A szótáros megoldásnál viszont ilyenkor már tényleg be kell járnunk a szótárat. A bejárás alapesetben a kulcsokat teszi a ciklusváltozóba: `for kulcs in szótár`. Ha az érték is kell, akkor a ciklus belsejében használhatjuk a `szótár[kulcs]` formát, de pythonosabb, ha egyszerre kérjük el a kulcsot és az értéket is a `for kulcs, érték in szótár.items()` sorral. Próbáljuk ki a szótárunk összes értékének kiírását mindkét módszerrel!

Megjegyezzük még, hogy

- egy szótár kulcsai között sosem lehet két azonos.
- a szótár kulcsait visszakapjuk a `szótár.keys()`, az értékeket a `szótár.values()` függvénnyel – és ezek is bejárhatóak, valamint használható velük az `in` operátor vagy a `sum()` függvény.
- a szótárak értékei maguk is lehetnek listák vagy szótárak, és a szótárak is tehetők listába.
- létező szótárba a `szótár['új kulcs'] = 'új érték'` utasítással vehető fel új érték, a szükségtelenné vált kulcs-érték pár törlésére pedig a `del szótár['törlendő kulcs']` utasítás való.

Osztálytagok a szótárban

A szótárakat nagyon gyakran használjuk arra, hogy egy-egy objektum tulajdonságait tároljuk egy szótárban. Az előző lecke utolsó feladatában, ahol az osztálytagok adatait – tulajdonságait – tároltuk, a tárolást listával oldottuk meg. Ott, ha például valakinek a korára voltunk kíváncsiak, azt nekünk kellett tudni, hogy a kis lista 0. elemeit figyelve keresünk, majd a 2. elemet visszaadva kapjuk meg a választ. Ebben változtat nagyot a szótár, hiszen ha ügyesen alkotjuk meg, elég majd ennyit mondanunk: `print(osztály['Dezső']['kor'])`. Ez kényelmesebb megoldás, de nem ez a lényeg, hanem az, hogy első ránézésre látjuk, hogy mit csinál a kód. Manapság ugyanis egy szoftverfejlesztő sokkal gyakrabban foglalkozik egy régi, esetleg nem is őáltala írt kód karbantartásával, javításával, mint új programok írásával.

Ahogy a kétdimenziós listánkat szótárrá alakítjuk, talán ez lesz az első megálló (az e-mail-címek tárolásáról lemondunk, mert a könyvben túl hosszúak lennének a sorok, és áttekinthetetlen lenne a szerkezet):

```
1. osztály = [{'név': 'Noémi', 'nem': 'l', 'kor': 15},
2.           {'név': 'Dezső', 'nem': 'f', 'kor': 17},
3.           {'név': 'Gizella', 'nem': 'l', 'kor': 16},
4.           {'név': 'Edömér', 'nem': 'f', 'kor': 16}]
```

Nos, ez még csak egy szótárakat tartalmazó lista. Ha Dezső korára vagyunk kíváncsiak, a programunk így néz ki:

```
6. for tag in osztály:
7.     if tag['név'] == 'Dezső':
8.         print(tag['kor'])
```

Azaz tudunk már név szerint hivatkozni az egyes tulajdonságokra, és ez jó. Továbbra is be kell járnunk a listát, ez nem jó. Legyünk bátrabbak, és legyen az egész lista egy olyan szótár, amiben a nevek a kulcsok, az értékek pedig az egyes osztálytagok többi tulajdonságát tároló kisebb szótárak! (Figyelem, ezzel a megoldással lehetetlenné tesszük két azonos nevű osztálytag tárolását!)

```

1. osztály = {'Noémi': {'nem': 'l', 'kor': 15},
2.           'Dezső': {'nem': 'f', 'kor': 17},
3.           'Gizella': {'nem': 'l', 'kor': 16},
4.           'Edömér': {'nem': 'f', 'kor': 16}}
5.
6. print(osztály['Dezső']['kor'])

```

Ezért küzdöttünk!

Ha elő vesszük az osztályhoz kapcsolódó többi feladatot az előző leckéből, látjuk, hogy mindegyiket meg tudjuk szótárral is oldani.

1. Mennyi az osztály átlagéletkora?

```

6. összeg = 0
7. for tag in osztály:
8.     összeg += osztály[tag]['kor']
9.
10. print('Az osztály átlagéletkora', összeg/len(osztály), 'év.')

```

Ránézésre tudjuk, hogy mit csinál a kód! ☺

2. A lányok vannak többen, vagy a fiúk?

A megoldást nem mutatjuk meg teljes egészében – az előző lecke 9. feladatának kiírást végző része változtatás nélkül használható itt is.

```

6. lányok = 0
7. for tag in osztály:
8.     if osztály[tag]['nem'] == 'l':
9.         lányok += 1

```

kis L betű

A vonósnégyes és a szótár

Elgondolkodunk még azon, hogy miként érdemes megadnunk az előző lecke vonósnégyesének jelenléti ívét. Lehet például egy olyan szótárunk, amelyikben a kulcsok az egyes zenészek, az értékek pedig a jelenléti listák:

```

1. ív = {'egyik hegedűs': [1, 1, 1, 1, 1],
2.       'másik hegedűs': [1, 1, 1, 1, 0],
3.       'brácsás': [1, 1, 0, 0, 0],
4.       'cellós': [0, 1, 1, 1, 1]}

```

Így már valóban tudunk válaszolni arra, hogy *ki* hiányzott a legtöbbet (és nem csak sor-számot adunk), és mi annak a napnak a *neve*, amikor senki nem hiányzott a próbáról. Természetesen ezúttal is lehetőség van az egyes zenészek listáit újabb szótárakká alakítani. Ekképp látszanának az egyes napok nevei.

Sok esetben van tehát értelme szótárakat használnunk, de sok az olyan eset is, amikor a szótárak használata csak bonyolítaná a programunkat. Az okos fejlesztő végiggondolja a lehetőségeit, mielőtt nekikezd egy program megvalósításának.

Kétdimenziós listák és szótárak a gyakorlatban

Híres szakemberek az adatszerkezetekről

Fred Brooks, a világ egyik leghíresebb számítógéptudósa mondta még 1975-ben:

„Mutasd meg a folyamatábráidat, és rejtsd el a táblázataidat, és homályban maradok. Mutasd meg a táblázataidat, és rendszerint nem kellenek majd a folyamatábrák – minden nyilvánvaló lesz.” – Mai szemmel talán érdemes a folyamatábra helyére a „kód” szót, a táblázat helyére az „adatszerkezet” szót tennünk, és látjuk, hogy tényleg így van, mind a mai napig.

Linus Torvalds, az első Linux megalkotója és a Linux kernel karbantartását végző, mára hatalmas fejlesztői csapat feje szerint „A rossz programozók aggódnak a kódjuk miatt. A jó programozók az adatszerkezetekkel és azok kapcsolataival törődnek.”

Eric S. Raymond szerint „Az okos adatszerkezet és a buta kód sokkal jobban működik, mint fordítva.”

Guido van Rossum, a Python megalkotója pedig arra figyelmeztet: „Könnyű olyan hibákat elkövetni, amik csak később jönnek elő, miután rengeteg kódot megírtunk. Az ember ráébred, hogy másik adatszerkezetet kellett volna használni. Kezddhetjük előlről.”

Feladatok

Rendelkezésünkre áll egy bolthálózat négy boltjának ezer forintban kifejezett bevétele az elmúlt hét napból.

130	29	143	133
156	15	222	132
231	210	98	182
112	11	101	121
96	191	184	148
311	14	201	199
231	302	87	187

Írjunk olyan programot, eljárást, függvényt, ami az alábbi kérdésekre válaszol!

1. Melyik boltnak a legnagyobb a bevétele az elmúlt hét napban?
2. Melyik boltnak a legnagyobb a tegnapi bevétele?
3. Melyik boltban legnagyobb a legjobb és a legrosszabb nap közötti különbség?

```

1. bevételek = [[130,156,231,112,96,311,231],
2.             [29,15,210,11,191,14,302],
3.             [143,222,98,101,184,201,87],
4.             [133,132,182,121,148,199,187]]
5.
6. legnagyobb_különbség = 0
7. legnagyobb_különbség_helye = None
8. for index in range(len(bevételek)):
```

```

9.     különbség = max(bevételek[index]) - min(bevételek[index])
10.    if különbség > legnagyobb_különbség:
11.        legnagyobb_különbség = különbség
12.        legnagyobb_különbség_helye = index
13.
14.    print('A legnagyobb különbség:', legnagyobb_különbség, 'ami ebben a
        boltban volt:', legnagyobb_különbség_helye+1)

```

4. Mennyi volt a bolthálózat bevétele a tegnapi napon?
5. Volt-e olyan nap, amelyiken a bolthálózat bevétele elérte a hatszázezer forintot?

Rendelkezésünkre áll a néhány európai ország ezer főben mért népessége (a régebbi adatok az akkor azon a területen élőkre vonatkoznak).

Ország	Évszám			
	0	1000	1500	2000 (1998-as adat)
Franciaország	5000	6500	15000	58805
Németország	3000	3500	12000	82029
Olaszország	7000	5000	10500	57592
Nagy-Britannia	800	2000	3942	59237

(Forrás: https://en.wikipedia.org/wiki/Demographics_of_Europe, 2020. 09. 17.)

Írjunk olyan programot, eljárást, függvényt, ami az alábbi kérdésekre válaszol!

6. Melyik „országnak” a legnagyobb a népessége időszámításunk kezdetekor?
7. Melyik az az „ország”, ahol találunk olyan évet, amelyben az előző adathoz képest alacsonyabb a népesség?

A megoldást kezdjük egy olyan függvény megírásával, amely eldönti egy átadott számlistáról, hogy van-e benne csökkenés!

```

6. def volt_e_csökkenés(számok):
7.     for index in range(1, len(számok)):
8.         if számok[index] < számok[index-1]:
9.             return True
10.    return False
11.
12.
13. országok = {'Franciaország': [5000, 6500, 15000, 58805],
14.             'Németország': [3000, 3500, 12000, 82029],
15.             'Olaszország': [7000, 5000, 10500, 57592],
16.             'Nagy-Britannia': [800, 2000, 3942, 59237]}
17.
18. for ország in országok:
19.     if volt_e_csökkenés(országok[ország]):
20.         print(ország, '-ban volt ilyen.')

```

A bejárást nem a lista legelején kezdjük.

8. Melyik „országnak” hányszorosára nőtt a népessége a megfigyelt két évezred alatt?