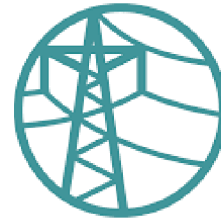




**POLITECHNIKA  
RZESZOWSKA**  
im. IGNACEGO ŁUKASIEWICZA



**WYDZIAŁ  
ELEKTROTECHNIKI  
I INFORMATYKI**  
POLITECHNIKI RZESZOWSKIEJ



Programowanie w języku Python - wykład w ramach  
przedmiotu „Informatyka I” (EE-DI)

Dawid Warchoł

# Literatura

---

Do przygotowania tego wykładu zostały wykorzystane głównie poniższe źródła:

1. Dokumentacja języka Python - <https://docs.python.org/pl/3/tutorial>
2. Kurs W3Schools - <https://www.w3schools.com/python>

Pomocne okazały się również trzy pozycje literaturowe:

1. Rob Miles, „Python – Zaczynj Programować”, Helion, 2019;
2. Zofia Matusiewicz, „Zaczynj od Pythona – Pierwsze Kroki w Programowaniu”, Helion, 2020;
3. Urszula Wiejak, Adrian Wojciechowski, „Python w Zadaniach – Programowanie Dla Młodzieży”, Helion, 2020.

Książki te są polecane przez prowadzącego jako materiały do nauki języka Python, szczególnie pozycja nr. 1.

---

# Program, aplikacja komputerowa, programowanie, język programowania

---

- ▶ Program jest zbiorem instrukcji wykonywanych przez komputer.
- ▶ Aplikacja jest programem komputerowym korzystającym z zasobów (np. obrazy, dźwięki) zapewniając użytkownikowi wrażenie pracy w kompletnym środowisku.
- ▶ Programowanie – tworzenie programu komputerowego, najczęściej poprzez pisanie kodu w wybranym języku programowania.
- ▶ Język programowania – zbiór zasad opisujący jak wykonać określone obliczenia za pomocą wpisywania ciągu znaków.

# Rodzaje języków programowania – niskiego i wysokiego poziomu

---

- ▶ Języki programowania niskiego poziomu:
  - ▶ niski poziom abstrakcji kodu;
  - ▶ mało zrozumiałe dla człowieka;
  - ▶ jedna instrukcja najczęściej odpowiada jednemu rozkazowi procesora;
  - ▶ zastosowania: programowanie sterowników urządzeń i niskopoziomowych systemów wbudowanych, hakowanie;
  - ▶ przykłady: języki asemblera, IL.
  
- ▶ Języki programowania wysokiego poziomu:
  - ▶ wysoki poziom abstrakcji kodu;
  - ▶ zrozumiałe dla człowieka;
  - ▶ jedna instrukcja odpowiada najczęściej wielu rozkazom procesora;
  - ▶ zastosowania: programowanie aplikacji, tworzenie zaawansowanych programów obliczeniowych;
  - ▶ przykłady: Pascal, C, C++, C#, Java, JavaScript, PHP, Ruby, Matlab, **Python**.

## Rodzaje języków programowania – kompilowane i interpretowane

---

- ▶ Języki programowania kompilowane:
  - ▶ kod programu jest kompilowany (tłumaczony) na kod maszynowy lub język pośredni;
  - ▶ przykłady: C, C++, C#.
  
- ▶ Języki programowania interpretowane:
  - ▶ programy są wykonywane bezpośrednio na podstawie kodu przy użyciu tzw. interpretera;
  - ▶ przykłady: JavaScript, PHP, Ruby, Matlab, **Python**.

# Podział związany z paradygmatami programowania: języki programowania strukturalne, obiektowe, funkcyjne, logiczne

---

## ▶ Języki programowania strukturalne:

- ▶ polecenia wykonywane są sekwencyjnie i zmieniają krok po kroku zawartość pamięci, aż do uzyskania wyniku (paradygmat programowania imperatywnego);
- ▶ stosuje się instrukcje warunkowe if-else oraz pętle typu while i for; unika się instrukcji skoku (paradygmat programowania strukturalnego);
- ▶ przykłady: Pascal, C.

## ▶ Języki programowania obiektowe:

- ▶ program stanowi zbiór obiektów, które wykazują interakcję między sobą;
- ▶ przykłady: C++, C#, Java, JavaScript, PHP, Ruby, **Python**.

Źródło: [https://wazniak.mimuw.edu.pl/index.php?title=Paradygmaty\\_programowania/Wykład\\_15:\\_Inne\\_paradygmaty\\_warte\\_wspomnienia](https://wazniak.mimuw.edu.pl/index.php?title=Paradygmaty_programowania/Wykład_15:_Inne_paradygmaty_warte_wspomnienia)

# Podział związany z paradygmatami programowania: języki programowania strukturalne, obiektowe, funkcyjne, logiczne

---

- ▶ Języki programowania funkcyjne (funkcjonalne):
  - ▶ program rozumiemy jako złożoną funkcję matematyczną, która oblicza pewien wynik na podstawie danych wejściowych;
  - ▶ rekurencja zamiast pętli;
  - ▶ przykłady: Scheme, SML, F#.
  
- ▶ Języki programowania logiczne:
  - ▶ program składa się z przesłanek i celu;
  - ▶ program próbuje udowodnić cel na podstawie przesłanek;
  - ▶ przykłady: Prolog, ASP, Datalog.

Źródło: [https://wazniak.mimuw.edu.pl/index.php?title=Paradygmaty\\_programowania/Wykład\\_15:\\_Inne\\_paradygmaty\\_warte\\_wspomnienia](https://wazniak.mimuw.edu.pl/index.php?title=Paradygmaty_programowania/Wykład_15:_Inne_paradygmaty_warte_wspomnienia)

# Jakim językiem programowania jest Python?

---

- ▶ Python jest językiem:
  - ▶ wysokiego poziomu;
  - ▶ interpretowanym;
  - ▶ obiekowym - jednak umożliwia również programowanie strukturalne, którym będziemy się zajmować w przeważającej części tego przedmiotu.



## Dlaczego uczymy się akurat Pythona na tym przedmiocie?

---

- ▶ Jest prosty pod względem składni, ale bardzo rozbudowany pod względem możliwości.
- ▶ Jest jednym z najbardziej popularnych i najczęściej używanych języków programowania (w ostatnich latach wygrywa w rankingach popularności lub zajmuje drugie miejsce, zaraz za językiem JavaScript).
- ▶ Posiada wiele zaawansowanych bibliotek umożliwiających pisanie programów związanych ze sztuczną inteligencją, matematycznych, statystycznych, finansowych.
- ▶ Umożliwia tworzenie programów desktopowych oraz webowych.

# Syntaktyka (składnia) i semantyka języka programowania

---

- ▶ Syntaktyka (składnia) – opisuje reguły, które muszą być spełnione, aby ciąg znaków mógł zostać uznany za kod programu.
- ▶ Semantyka – opisuje znaczenie ciągów znaków i ich funkcje (działanie) w programie.

# Środowisko programistyczne

---

Jest to aplikacja, przy użyciu której tworzymy i uruchamiamy własne programy. W skład środowiska do Pythona wchodzi przede wszystkim:

- ▶ edytor - piszemy w nim kod;
- ▶ interpreter - interpretuje i uruchamia pisane przez nas programy;
- ▶ interaktywna konsola - programy są w niej uruchamiane; możemy w niej też wykonywać pojedyncze instrukcje bez pisania całego programu;
- ▶ debugger – narzędzie ułatwiające znalezienie błędu semantycznego w programie.

Popularne środowiska do programowania w języku Python:

- ▶ Pycharm (zalecane);
- ▶ Replit (środowisko internetowe ([replit.com](https://replit.com)) – nie wymaga instalowania);
- ▶ Visual Studio (narzędzie dla zaawansowanych programistów; wymaga zainstalowania wtyczki do Pythona).

## Instalacja środowiska Pycharm

---

- ▶ Aby móc korzystać ze środowiska Pycharm należy go pobrać i zainstalować: <https://www.jetbrains.com/pycharm/download/?section=windows>
- ▶ Dostępne są wersje Professional (płatna) oraz Community (darmowa).
- ▶ Oprócz tego należy pobrać i zainstalować interpreter języka Python (najlepiej najnowszą wersję): <https://www.python.org/downloads>
- ▶ Korzystanie ze środowiska Pycharm zostanie omówione na zajęciach laboratoryjnych i/lub projektowych.

## Pierwszy program - sprawdzenie wersji Pythona

---

- ▶ Na tym przedmiocie omawiamy język Python w wersji 3.x.
- ▶ Poniższy program wyświetla informacje o tym, jaką wersję obsługuje nasze środowisko.
- ▶ Jeśli pierwszą cyfrą wyświetlonego numeru jest 3, mamy prawidłową wersję. Jeśli pierwsza cyfra jest mniejsza niż 3, musimy zainstalować nowsze środowisko.

```
import sys
print(sys.version)
```

## Drugi program – funkcja do wypisywania tekstu na konsoli

---

- ▶ Funkcja `print` służy do wypisywania tekstu i wartości liczbowych/logicznych na konsoli.

```
print("Drugi program")  
  
print('Drugi program')  
  
print("2")  
  
print("2+3")  
  
print("2" + "3")  
  
print(2+3)  
  
print("dwa plus trzy jest równe:", 2+3)  
  
print(f"dwa plus trzy jest równe: {2+3}.")
```

# Komentarze

---

```
print("Drugi program") #teksty (łańcuchy znakowe) muszą być zapisane w cudzysłowie
print('Drugi program') #albo w apostrofach
print("2") #to też jest tekst (składający się z cyfry)
print("2+3") #to również jest tekst - dlatego wyświetli się dosłownie
print("2" + "3") #dodawanie dwóch cyfr w formie tekstu spowoduje ich złączenie
print(2+3) #tutaj zadziała dodawanie liczb, bo zapisaliśmy je bez cudzysłowu
print("dwa plus trzy jest równe:", 2+3)
#tej instrukcji już nie potrzebujemy, ale na razie nie usuwamy jej całkowicie
#print(f"dwa plus trzy jest równe: {2+3}.")
```

# Komentarze wielolinijkowe

---

```
#print("Drugi program")

print('Drugi program') #tylko ta instrukcja się wykona

'''
print("2")

print("2+3")

print("2" + "3")

print(2+3)

print("dwa plus trzy jest równe:", 2+3)

print(f"dwa plus trzy jest równe: {2+3}.")
'''
```



# Operatory arytmetyczne

---

```
2 + 4 #dodawanie
3 - 1 #odejmowanie
3 * 4 #mnożenie
6 / 2 #dzielenie
7 % 3 #reszta z dzielenia (7 przez 3)
2 ** 3 #potęgowanie (2 do potęgi 3)
```

## Operator reszty z dzielenia

---

- ▶ Może się przydać do określenia parzystości liczby lub podzielności jednej liczby przez drugą.
- ▶ Co wyświetli program (jaki będzie wynik poniższych operacji)?

```
print(4 % 2)
```

```
print(5 % 2)
```

```
print(8 % 3)
```

## Pierwiastkowanie przy użyciu operatora potęgowania

---

- ▶ W jaki sposób przy pomocy operatora potęgowania obliczyć pierwiastek kwadratowy z 9?

```
9 ** (1/2) #sposób I
9 ** 0.5   #sposób II (lepszy, bo program nie musi wykonywać dzielenia)
9 ** 1/2   #To nie zadziała poprawnie. Dlaczego?
```

- ▶ W jaki sposób przy pomocy operatora potęgowania obliczyć pierwiastek sześcienny (3-go stopnia) z 27?

```
27 ** (1/3) #Nawiasy zmieniają domyślną kolejność operacji (jak w matematyce).
```

- ▶ Uwaga: Ułamki dziesiętne w języku Python zapisujemy z kropką, nie z przecinkiem! Np. `3.6`, a nie `3,6`.

## Czy operatory arytmetyczne działają z tekstami?

---

- ▶ Co wyświetli program?

```
print("Ala" + "ma" + "kota")  
  
print("Ala " + "ma " + "kota")  
  
print("(^_^)" * 10)
```

- ▶ Te instrukcje są błędne. Nie wykonają się. Przeczytać opisy błędów i zinterpretować je.

```
print("A" - "B")  
  
print("A" / "B")  
  
print("A" + 10)
```

# Podstawowe typy danych

```
#str (string) - tekst, napis, łańcuch znakowy
"ABC"
"123"
'tekst'

#int (integer) - liczba całkowita
123
0
-10

#float (floating point) - liczba zmiennoprzecinkowa/zmiennopozycyjna
#Ten typ odnosi się do liczb rzeczywistych.
4.25 #liczby zmiennoprzecinkowe zapisujemy z kropką
7.0
0.0
-5.2
```

- ▶ Wartości danego typu wpisane w kodzie programu nazywają się literałami lub stałymi dosłownymi.

# Jak możemy zapamiętać wartości w języku programowania?

---

- ▶ Służą do tego zmienne i operator przypisania =.

```
liczba_calkowita = 20
liczba_zmiennoprzecinkowa = 5.2
tekst = "ABC"

X1 = 1
X2 = X1 + 2 #wyrażenie, którego wartość jest równa 3
print(X1)
print(X2)
```

- ▶ Zawsze przypisujemy wartość wyrażenia z prawej strony operatora = do zmiennej z lewej strony. Nigdy na odwrót!
- ▶ Zmienne przechowują swoje wartości podczas działania programu w pamięci operacyjnej (RAM).

## Jak długo zmienna przechowuje swoją wartość?

- ▶ Zazwyczaj zmienne przechowują swoje wartości dopóki trwa program lub funkcja, w której zostały po raz pierwszy użyte.
- ▶ Wartość zmiennej może się zmienić, jeśli zostanie nadpisana przez kolejną operację.

```
A = 1
print(A)
A = A + 1
print(A)
```

- ▶ Możemy usunąć utworzoną wcześniej zmienną wpisując jej nazwę po słowie `del`.

```
a = 2
del a
print(a) #błąd - zmienna a nie istnieje
```

## Pierwsze użycie zmiennej

---

- ▶ Pierwsze użycie zmiennej musi zawsze wiązać się z wpisaniem do niej wartości. Nie można po raz pierwszy użyć zmiennej odczytując z niej wartość (bo taka zmienna wtedy nie istnieje).

```
A = 1
A = B * 2 #błąd (przeczytać jego opis)
print(B) #błąd
```

```
B = 4
A = B * 2
print(A)
```



## Zadanie 1

---

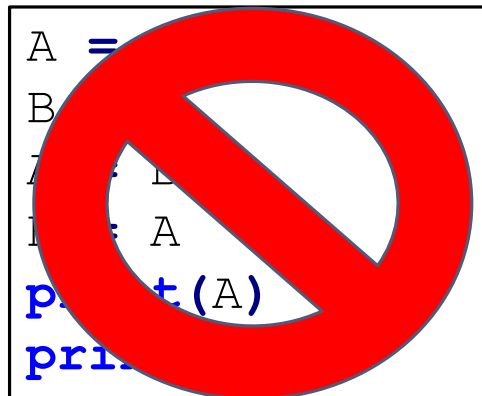
- ▶ Napisać program, który wpisuje do jednej zmiennej wartość 1, a do drugiej wartość 2. Następnie program powinien zamienić wartości obu zmiennych. Na końcu trzeba je wypisać (dla sprawdzenia).

```
A = 1  
B = 2  
A = B  
B = A  
print(A)  
print(B)
```

## Zadanie 1

---

- ▶ Napisać program, który wpisuje do jednej zmiennej wartość 1, a do drugiej wartość 2. Następnie program powinien zamienić wartości obu zmiennych. Na końcu trzeba je wypisać (dla sprawdzenia).



## Zadanie 1

---

- ▶ Napisać program, który wpisuje do jednej zmiennej wartość 1, a do drugiej wartość 2. Następnie program powinien zamienić wartości obu zmiennych. Na końcu trzeba je wypisać (dla sprawdzenia).

```
A = 1
B = 2
pomocnicza = A
A = B
B = pomocnicza
print(A)
print(B)
```

# Operatory arytmetyczne połączone z operatorami przypisania

---

```
a = 0
a += 2 #równoznaczne z: a = a + 2
a -= 1 #równoznaczne z: a = a - 1
a *= 6 #równoznaczne z: a = a * 6
a /= 3 #równoznaczne z: a = a / 3
a %= 3 #równoznaczne z: a = a % 3
a **= 4 #równoznaczne z: a = a ** 4

print(a) #co zostanie wypisane?
```

- ▶ **Uwaga dla programistów innych języków:** Python nie posiada operatorów inkrementacji i dekrementacji (`++` i `--`) znanych z języka C i języków wywodzących się z C. A szkoda. ☹

# Zasady nazywania zmiennych

---

- ▶ Nazwy zmiennych mogą składać się z jednego lub więcej znaków spośród następujących grup:
  - ▶ małe i duże litery angielskiego alfabetu
    - ▶ znaki polskie i charakterystyczne dla innych języków są dopuszczalne w najnowszych wersjach Pythona, ale są one niezalecane;
    - ▶ najlepiej więc nazwać zmienną `zolw` zamiast `żółw`.
  - ▶ cyfry (cyfra nie może być pierwszym znakiem występującym w nazwie)
  - ▶ znak podkreślenia `_`
- ▶ Zmienne powinny nazywać się tak, żeby programista czytający kod mógł się domyślić, do czego służą.
- ▶ **Dobre przykłady:** `wysokosc_trojkata`, `szerokoscOkna`, `nazwisko`, `temperatura`.
- ▶ **Złe przykłady:** `A`, `b`, `zmienna1`, `ajwwgafjkh`.

## Wczytywanie danych z konsoli

---

- ▶ Funkcja `input` służy do wczytywania tekstu (np. napisanego klawiaturą) poprzez konsolę.
- ▶ Domyślnie `input` wczytuje dane w formie tekstu, ale można je rzutować (przekonwertować) na liczbę całkowitą lub zmiennoprzecinkową funkcjami `int` i `float`.

```
print("Podaj nazwę produktu: ")
nazwa = input()

print("Podaj liczbę sztuk: ")
ile_sztuk = int(input())

print("Podaj cenę: ")
cena = float(input())
```

## Wczytywanie danych z konsoli

---

- ▶ Podczas wywołania `input` można w nawiasie wpisać tekst, który wyświetli się na konsoli w momencie, gdy funkcja oczekuje na wpisanie danych przez użytkownika.
- ▶ Nie trzeba w takim wypadku wywoływać wcześniej funkcji `print`.

```
nazwa = input("Podaj nazwę produktu: ")  
ile_sztuk = int(input("Podaj liczbę sztuk: "))  
cena = float(input("Podaj cenę: "))
```

## Funkcje do rzutowania typów

---

- ▶ Funkcje `int` i `float` możemy użyć nie tylko przy wywołaniu funkcji `input` ale również w dowolnym miejscu programu, aby rzutować typ zmiennej lub literału.

```
A = "10"  
B = A * 2  
B_int = int(A) * 2  
print(B)  
print(B_int)
```

```
A = "2.5"  
B = A * 2  
B_float = float(A) * 2  
print(B)  
print(B_float)
```



## Funkcje do rzutowania typów

---

- ▶ Można również rzutować na typ `str` (tekst). Służy do tego funkcja `str`.

```
liczba = 123
tekst = str(liczba) * 2
liczba = liczba * 2

print(tekst)
print(liczba)
```

## Funkcja do sprawdzania typu danych

---

- ▶ Aby sprawdzić typ zmiennej możemy użyć funkcję `type`. Funkcja jedynie zwraca typ danych. Aby go wyświetlić należy dodatkowo użyć `print`.

```
A = "123"  
B = '123'  
C = 123  
D = 123.0  
  
print(type(A))  
print(type(B))  
print(type(C))  
print(type(D))
```

## Typ operacji dzielenia i operator dzielenia całkowitoliczbowego

---

- ▶ Wynikiem operacji dzielenia przy użyciu operatora `/` jest zawsze wartość typu `float` (nawet jeśli dzielenie jest bez reszty).
- ▶ Jeśli chcemy wykonać dzielenie całkowitoliczbowe, czyli takie, którego wynikiem jest wartość typu `int` (z obcięciem ewentualnej części ułamkowej liczby), to należy skorzystać z operatora `//`.
- ▶ Uwaga: Inaczej było w wersjach Pythona wcześniejszych niż 3.x.

```
print(5/2)
print(5//2)

print(type(4/3))
print(type(4//3))
```

## Funkcja do zaokrąglania liczb (`round`)

---

- ▶ Funkcja `round` służy do zaokrąglania liczb.
- ▶ Zaokrąglanie, to nie jest to samo, co obcięcie części ułamkowej (znane z dzielenia całkowitoliczbowego).
- ▶ Pierwszy parametr funkcji `round`, to liczba, którą chcemy zaokrąglić, a drugi, to docelowa liczba miejsc po przecinku.
- ▶ Jeśli nie wpiszemy drugiego parametru, to liczba zaokrągli się do najbliższej liczby całkowitej (i będzie typu `int`).

```
print(round(2.2))  
print(round(2.9))  
print(round(2.117, 2))
```

## Wartość `None`

---

- ▶ Wartość `None` przypisana do zmiennej oznacza, że zmienna ta nie ma żadnej konkretnej wartości.
- ▶ Zmienna z wartością `None` nie ma również konkretnego typu (typ `NoneType`).
- ▶ Wartość `None` można stosować np. w następujących przypadkach:
  - ▶ gdy nie chcemy całkowicie usuwać zmiennej, ale chcemy wymazać jej wartość oraz typ;
  - ▶ do określenia sytuacji, w której użytkownik nie zdecydował się podać żadnej wartości dla zmiennej (0 lub pusty łańcuch znakowy byłyby konkretną wartością).

```
x = None
print(x)
print(type(x))
```

## Znaki specjalne tekstu

---

- ▶ `\n` – znak przejścia do nowej linii
- ▶ `\t` – znak tabulacji
- ▶ `\"` – znak cudzysłowu
- ▶ `\'` – znak apostrofu
- ▶ `\\` – ponieważ znaki specjalne zaczynają się od znaku `\`, jeśli chcemy wstawić do tekstu sam znak `\`, musimy wpisać go podwójnie.

```
print("pies\tkot\nwróbel\tgołąb")  
print('\\"pies\", \'kot\')  
print("c:\\dokumenty")
```

- ▶ Należy pamiętać, że funkcja `print` automatycznie wstawia znak przejścia do nowej linii na końcu wyświetlanego tekstu. Nie musimy więc go wpisywać.

## Operatory porównania

---

- ▶ Operatory porównania służą do sprawdzania relacji między dwoma wartościami.

```
1 > 2 #1 większe od 2
1 >= 2 #1 większe lub równe 2
1 < 2 #1 mniejsze od 2
1 <= 2 #1 mniejsze lub równe 2
1 == 2 #1 równe 2
1 != 2 #1 różne od 2
```

- ▶ Wynikiem operacji porównania jest wartość logiczna typu bool: True lub False (pisana zawsze z dużej litery). Można to sprawdzić w następujący sposób:

```
print(1>2)
print(type(1>2))
```

## Operatory porównania

---

- ▶ Możemy je stosować dla wartości typu int, float, bool, a nawet str.
- ▶ Dla typu str porównywane są kody w standardzie Unikod (Unicode, <https://www.ssec.wisc.edu/~tomw/java/unicode.html>) z priorytetem od pierwszego znaku, do ostatniego.

```
print("Marian" == "Mariusz")  
print("Marian" < "Mariusz")
```

- ▶ Można dzięki temu sprawdzić, czy dwa napisy są identyczne (==), tzn. składają się z tych samych znaków występujących w tej samej kolejności, lub nieidentyczne (!=).
- ▶ Można też sprawdzić, który napis jest „bliżej” lub „dalej” w kolejności alfabetycznej za pomocą operatorów >, <, >=, <= . Trzeba jednak pamiętać, że:
  - ▶ duże litery [A-Z] mają mniejsze kody niż małe litery [a-z];
  - ▶ polskie znaki (np. „Ą”, „Ć”) mają kody większe niż znaki z podstawowego zestawu [A-Z], [a-z].



## Funkcja rzutowania bool

---

- ▶ Podobnie jak funkcje `int`, `float`, `str`, funkcja `bool` służy do rzutowania (konwertowania) wartości na typ logiczny `bool` zgodnie z następującymi zasadami:
  - ▶ `int` – liczba 0 jest zamieniana na wartość `False`; każda inna liczba – na `True`.
  - ▶ `float` – liczba 0.0 jest zamieniana na wartość `False`; każda inna liczba - na `True`.
  - ▶ `str` – pusty tekst `""` jest zamieniany na `False`; każdy inny tekst – na `True`.

```
print(bool(0))
print(bool(-4))
print(bool(0.0))
print(bool(6.5))
print(bool(""))
print(bool("abc"))
```

## Operatory logiczne

- ▶ Operatory logiczne umożliwiają wykonanie wielu porównań wartości zgodnie z zasadami logiki:
  - ▶ `and` (iloczyn logiczny, koniunkcja) – jeśli obie wartości są równe `True`, wynikiem operacji jest `True`; w przeciwnym wypadku wynikiem jest `False`.
  - ▶ `or` (suma logiczna, alternatywa) – jeśli przynajmniej jedna wartość jest równa `True`, wynikiem operacji jest `True`; w przeciwnym wypadku wynikiem jest `False`.
  - ▶ `not` (negacja) – zamienia wartość `False` na `True` lub wartość `True` na `False`.

```
print(3 > 2 and 1 == 1) #True
print(3 > 2 and 1 == 0) #False
print(3 > 2 or 1 == 1) #True
print(3 > 2 or 1 == 0) #True
print(3 < 2 or 1 == 0) #False
print(10 != 0 or 3 > 2 and 1 == 0) #Jaki będzie wynik?
#Podpowiedź: operator and ma wyższy priorytet niż or.
print(not 1 == 0) #równoważne z 1 != 0
```

# Priorytet operatorów

- ▶ Określa kolejność działań z nimi związanych.
  - ▶ Im niżej występuje operator w tabeli, tym wyższy ma priorytet (wcześniej wykona się jego działanie).
  - ▶ Zwrócić uwagę na priorytet operatorów  $*$ ,  $/$ ,  $\%$ ,  $+$ ,  $-$  oraz  $\text{and}$ ,  $\text{or}$ .
  - ▶ Jeśli operatory mają ten sam priorytet, to operacje wykonują się od lewej do prawej. Wyjątkiem jest operator potęgowania. W jego przypadku operacje wykonują się od prawej do lewej.
- Np.  $2^{**}3^{**}2$  jest równoważne  $2^{(3^2)}$ , a nie  $(2^3)^2$ .

```
print(2**3**2) #sprawdzić wynik
```

Operator	Opis
lambda	Wyrażenie lambda
or	Logiczne OR (lub)
and	Logiczne AND (i)
not x	Logiczne NOT (nie)
in, not in	Testy przynależności
is, is not	Testy tożsamości
<, <=, >, >=, !=, ==	Porównania
	Bitowe OR (lub)
^	Bitowe XOR (różnica symetryczna)
&	Bitowe AND (i)
<<, >>	Przesunięcia
+, -	Dodawanie i odejmowanie
*, /, %	Mnożenie, dzielenie, reszta z dzielenia
+x, -x	Identyczność, negacja
~x	Bitowe NOT (nie)
**	Potęgowanie
x. atrybut	Odwołanie do atrybutu
x[indeks]	Odwołanie do indeksu
x[indeks:indeks]	Wykrojenie
f(argumenty...)	Wywołanie funkcji
(wyrażenia...)	Powiązanie lub drukowalna forma krotki
[wyrażenia...]	Drukowalna forma listy
{klucz:dana...}	Drukowalna forma słownika
`wyrażenia...`	Konwersja napisowa

## Operator ( ) do zmiany kolejności wykonywania operacji

---

- ▶ Operator ( ) (nawias okrągły), zwany również operatorem powiązania, może zmienić kolejność wykonywania operacji.
- ▶ Operacje zawarte w nawiasie wykonują się w pierwszej kolejności (podobnie jak w matematyce).

```
print(1+2*3)    #wynik: 7  
print((1+2)*3) #wynik: 9
```

## Instrukcja warunkowa `if`

---

- ▶ Umożliwia wykonanie operacji tylko wtedy, gdy spełniony jest warunek, tzn. gdy wartość logiczna warunku jest równa `True`.
- ▶ Po słowie `if` należy wpisać warunek, a potem dwukropek.
- ▶ Instrukcje, które mają się wykonać warunkowo wpisujemy w nowej linii zaczynając od wcięcia.
- ▶ Wcięciem jest najczęściej znak tabulacji, choć dopuszczalna jest spacja.

```
a = int(input("Podaj liczbę: "))
if a > 0:
    a = a * 2
    print(a)
```

## Uwaga dla programistów innych języków - wcięcia w języku Python

---

- ▶ W większości języków programowania wcięcia wstawiane w instrukcjach pisanych pod warunkami (oraz w innych blokach kodu, np. w pętli, funkcji, klasie) są bardzo zalecane ze względu na zwiększenie czytelności kodu, ale nie są obowiązkowe.
- ▶ W języku Python **wcięcia są obowiązkowe!** Bez nich program nie zadziała.

## Instrukcja warunkowa `if`

---

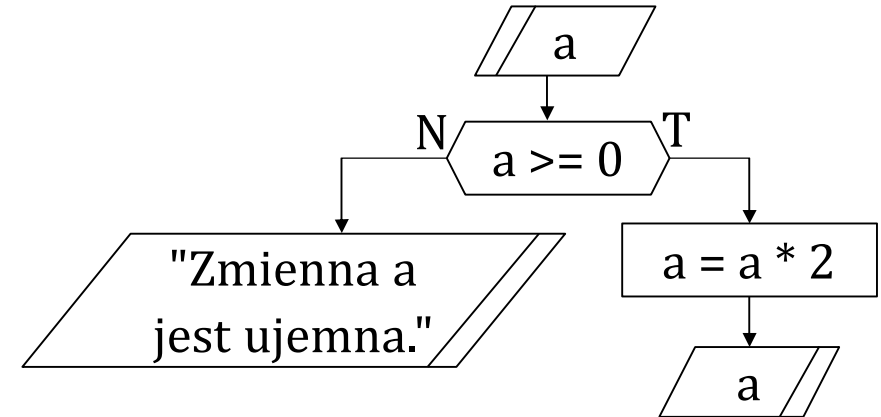
- ▶ Jeśli chcemy wykonać warunkowo tylko jedną instrukcję, dopuszcza się wpisanie jej w tej samej linii, co warunek.

```
a = int(input("Podaj liczbę: "))  
if a > 10: print(a)
```

## Instrukcja warunkowa `if-else`

- ▶ Instrukcje po słowie `else` wykonują się tylko wtedy, gdy warunek `if` nie jest spełniony.
- ▶ Słowo `else` zapisujemy po warunku `if` i następujących po nim instrukcjach.
- ▶ Słowo `else` zapisujemy bez wcięcia, tzn. musi być wyrównane do `if`, a nie do instrukcji następujących po nim.

```
a = int(input("Podaj liczbę: "))  
if a >= 0:  
    a = a * 2  
    print(a)  
else:  
    print("Zmienna a jest ujemna.")
```

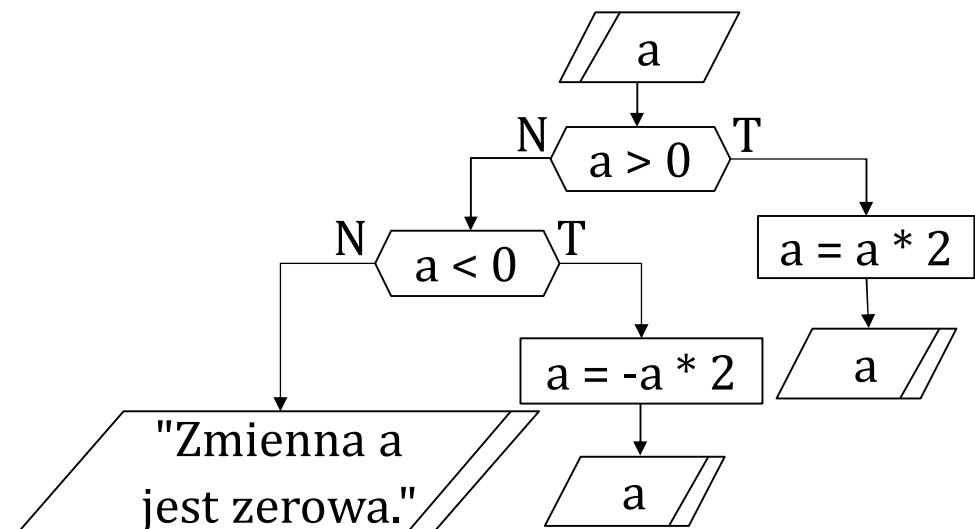




## Instrukcja warunkowa `if-elif-else`

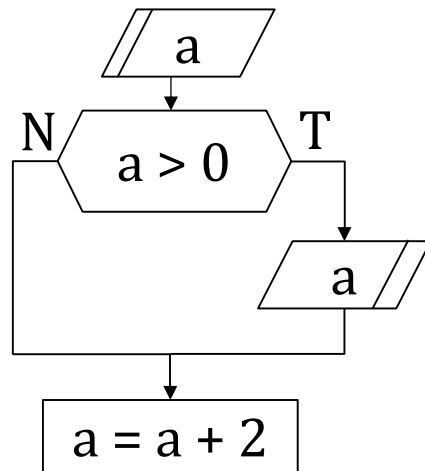
- ▶ Jeśli w przypadku niespełnienia warunku podanego w `if` chcemy sprawdzić kolejny, należy go wpisać po słowie `elif`.

```
a = int(input("Podaj liczbę: "))
if a > 0:
    a = a * 2
    print(a)
elif a < 0:
    a = -a * 2
    print(a)
else:
    print("Zmienna a jest zerowa.")
```

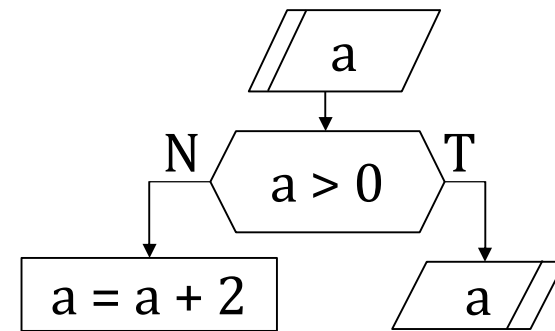


## Czym różnią się te dwa programy

```
a = int(input("Podaj liczbę: "))  
if a > 0:  
    print(a)  
a = a + 2
```



```
a = int(input("Podaj liczbę: "))  
if a > 0:  
    print(a)  
else:  
    a = a + 2
```



## Funkcja `exit`

---

- ▶ Powoduje natychmiastowe zakończenie działania programu, bez wykonywania pozostałych instrukcji.

```
a = int(input("Podaj liczbę nieujemną: "))
if a < 0:
    print("Podałś niepoprawną liczbę.")
    exit()

#te instrukcje się nie wykonają, jeśli podaliśmy liczbę ujemną
pierwiastek = a**0.5
print(f"Pierwiastek kwadratowy z liczby {a} jest równy {pierwiastek}.")
```

## Zadanie 2

---

- ▶ Napisać program wczytujący dwie liczby całkowite, sprawdzający i wypisujący informację, czy pierwsza jest podzielna przez drugą lub druga przez pierwszą.
- ▶ Program powinien wypisać „TAK” lub „NIE” w zależności od tego, czy warunek jest spełniony.

## Zadanie 3

---

- ▶ Napisać program wyznaczający miejsca zerowe (pierwiastki) funkcji kwadratowej  $f(x) = ax^2 + bx + c$ . Wartości współczynników  $a$ ,  $b$  i  $c$  powinny być podane przez użytkownika.

Podpowiedzi:

- ▶ Na początku sprawdzić, czy podane współczynniki opisują funkcję kwadratową. Kiedy nie opisują?
- ▶ Przypomnieć sobie wzory na deltę oraz miejsca zerowe.

# Pętle

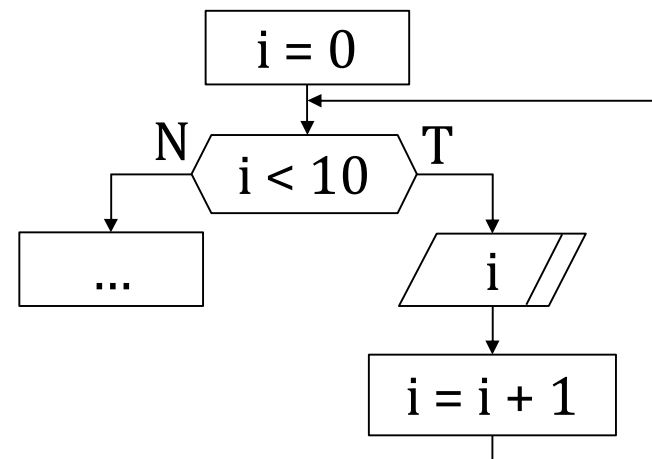
---

- ▶ Służą do automatycznego powtarzania instrukcji.
- ▶ W Pythonie istnieją dwa rodzaje pętli:
  - ▶ `while` – powtarza się dopóki jest spełniony warunek kończący;
  - ▶ `for` – powtarza się dla każdej wartości danego obiektu iterowalnego.
- ▶ Czym jest obiekt iterowalny w języku Python?  
O tym później...
- ▶ **Uwaga dla programistów innych języków:** Python nie posiada pętli do `while`, czyli rodzaju pętli, w której warunek jest na końcu, a więc wykonuje się przynajmniej raz. A szkoda. ☹

## Pętla while

- ▶ Pętla `while` powtarza się dopóki jest spełniony warunek kończący.
- ▶ W poniższym przykładzie warunkiem kończącym jest `i < 10`.

```
i = 0
while i < 10:
    print(i)
    i += 1
# ...
```



## Zadanie 4

---

- ▶ Napisać program, który wyświetli piramidę gwiazdek, taką jak na poniższym rysunku. Wysokość piramidy powinna być podana przez użytkownika.

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



## Zadanie 5

---

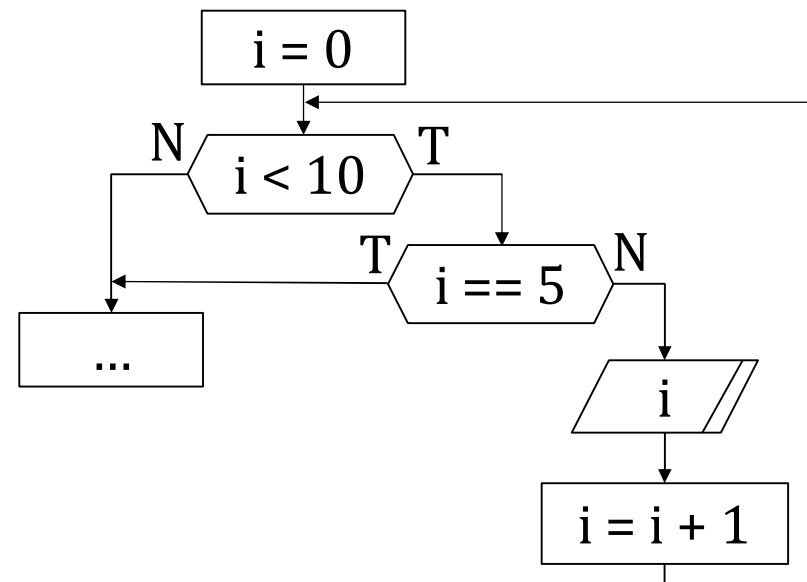
- ▶ Napisać program wczytujący  $n$ -elementowy ciąg liczb zmiennoprzecinkowych ( $n$  podajemy na wejściu) i obliczający sumę liczb dodatnich i (osobno) sumę liczb ujemnych.

Podpowiedź: skorzystać ze schematu blokowego z zadania 8, które było omawiane na wykładzie z algorytmiki.

# Instrukcja `break`

- ▶ Instrukcja `break` powoduje natychmiastowe przerwanie pętli.

```
i = 0
while i < 10:
    if i == 5:
        break
    print(i)
    i = i + 1
```



## Przykład praktycznego zastosowania instrukcji `break`

---

- ▶ Program prosi użytkownika o podanie pięciu liczb dodatnich i wypisuje je.
- ▶ Jeśli użytkownik pomyłkowo poda liczbę niedodatnią, to pętla zostanie natychmiastowo przerwana.

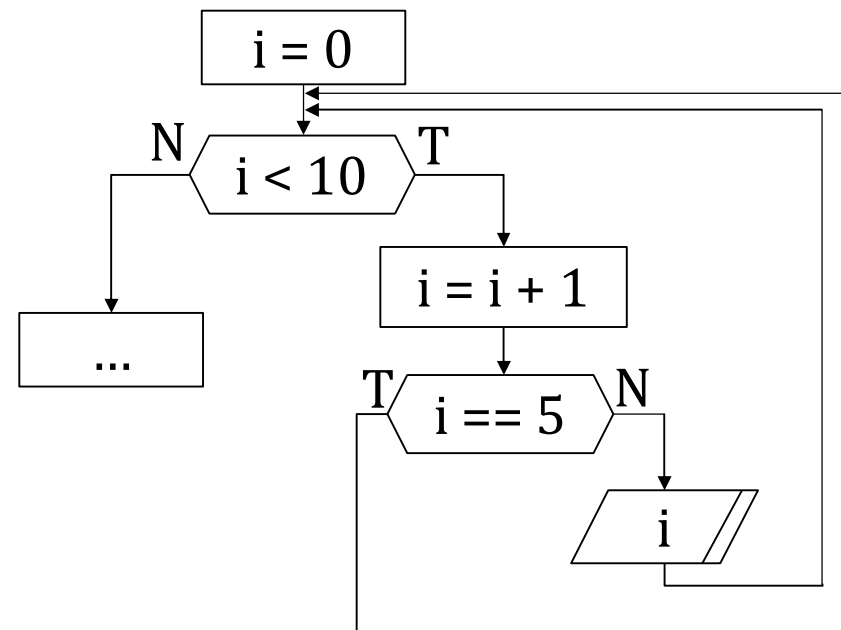
```
print("Podaj 5 liczb dodatnich.")
i = 0
while i < 5:
    a = int(input("Podaj liczbę dodatnią: "))
    if a <= 0:
        print("To nie jest liczba dodatnia! Koniec pętli.")
        break
    print("Podałeś liczbę dodatnią: ", a)
    i = i + 1
```

# Instrukcja continue

- ▶ Instrukcja `continue` powoduje natychmiastowe przerwanie aktualnego obiegu pętli i przejście do następnego.

## Przykład I

```
i = 0
while i < 10:
    i = i + 1
    if i == 5:
        continue
    print(i)
```



## Instrukcja continue

---

- ▶ Te programy mogą nie działać tak jak oczekujemy.
- ▶ Jeden z nich zawiesi się po wypisaniu liczby 4, a drugi będzie wypisywał liczbę 5 w nieskończoność. Dlaczego?

### Przykład II

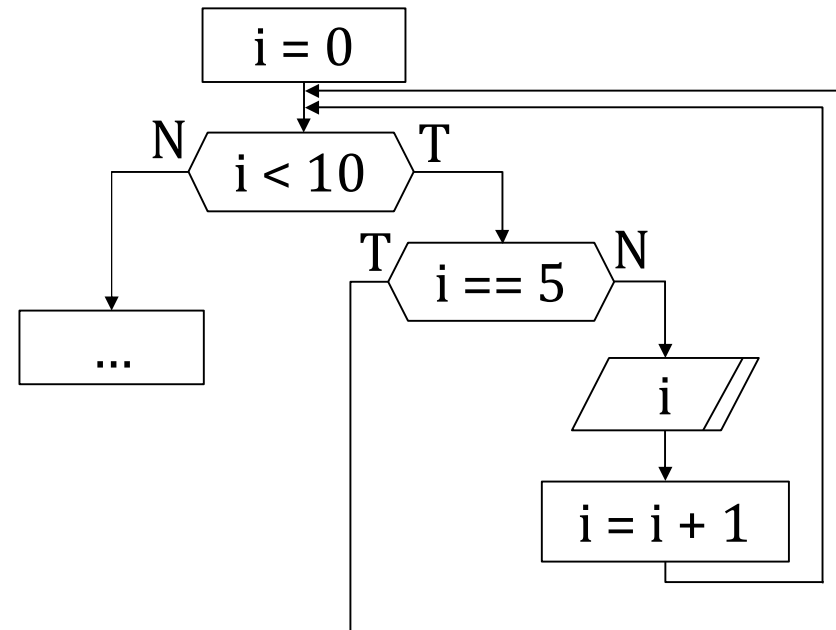
```
i = 0
while i < 10:
    if i == 5:
        continue
    print(i)
    i = i + 1
```

### Przykład III

```
i = 0
while i < 10:
    print(i)
    if i == 5:
        continue
    i = i + 1
```

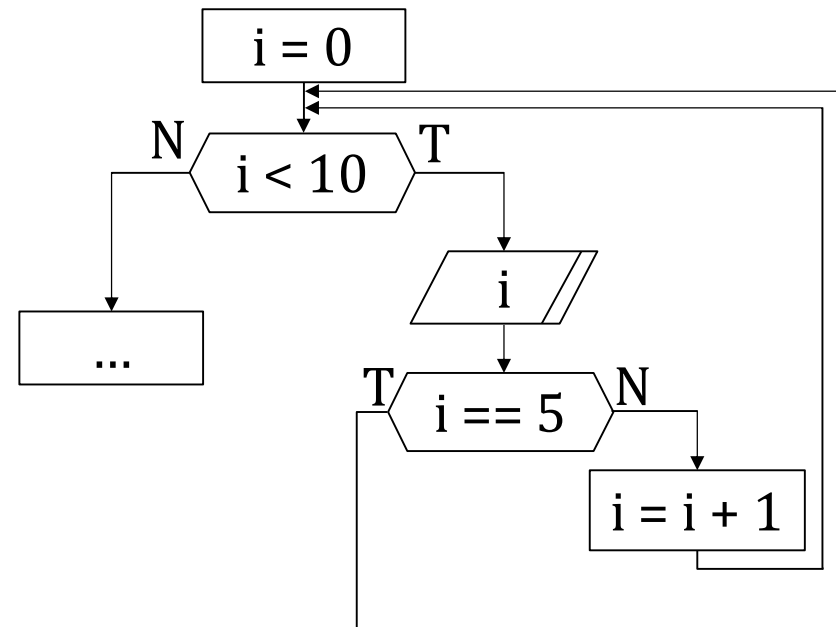
## Instrukcja continue – przykład II

```
i = 0
while i < 10:
    if i == 5:
        continue
    print(i)
    i = i + 1
```



## Instrukcja continue - przykład III

```
i = 0
while i < 10:
    print(i)
    if i == 5:
        continue
    i = i + 1
```



## Przykład praktycznego zastosowania instrukcji `continue`

- ▶ Program prosi użytkownika o podanie 5 liczb dodatnich i wypisuje je.
- ▶ Jeśli użytkownik pomyłkowo poda liczbę niedodatnią, to aktualny obieg pętli zostanie przerwany.
- ▶ Użytkownik będzie miał możliwość powtórzenia liczby w kolejnym obiegu.

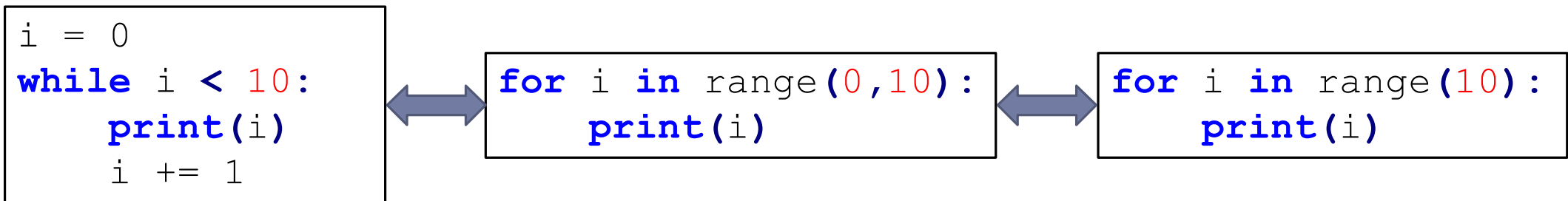
```
print("Podaj 5 liczb dodatnich.")
i = 0
while i < 5:
    print("Podaj liczbę dodatnią nr", i+1)
    a = int(input())
    if a <= 0:
        print("To nie jest liczba dodatnia! Spróbuj jeszcze raz!")
        continue
    print("Podałeś liczbę dodatnią: ", a)
    i = i + 1
```



## Pętla for

---

- ▶ Pętla `for` powtarza się dla każdej wartości danego obiektu iterowalnego.
- ▶ Jednym z obiektów iterowalnych jest przedział liczbowy (`range`).



## Typy danych iterowalne

---

- ▶ `range` – przedział liczbowy
- ▶ `str` – tekst
- ▶ **Kolekcje:**
  - ▶ `list` – lista
  - ▶ `dict (dictionary)` – słownik
  - ▶ `tuple` – krotka
  - ▶ `set` – zbiór

Zmienne typu iterowalnego nazywamy obiektami iterowalnymi.

## Listy – obiekty typu `list`

---

- ▶ **Uwaga dla programistów innych języków:** Listy (ang. lists) języka Python odpowiadają tablicom znanym z innych języków programowania.
- ▶ Listy umożliwiają przechowywanie wielu wartości w jednej zmiennej.
- ▶ Każda wartość ma swój indeks (numer pozycji).
- ▶ Indeksy są kolejnymi liczbami całkowitymi, zaczynającymi się od 0.

# Listy – obiekty typu list

```
#pusta lista nie zawiera elementów; możemy je później dodać
```

```
pusta_lista = []
```

```
liczby = [4, 7, 0, -3, 5]
```

indeks	0	1	2	3	4
wartość	4	7	0	-3	5

```
liczby[1] = 5
```

indeks	0	1	2	3	4
wartość	4	<b>5</b>	0	-3	5

```
liczby.append(8)
```

indeks	0	1	2	3	4	<b>5</b>
wartość	4	5	0	-3	5	<b>8</b>

```
del liczby[2]
```

indeks	0	1	<b>2</b>	3	4	5
wartość	4	5	<b>0</b>	-3	5	8

```
#wypisujemy całą listę
```

```
print(liczby)
```

indeks	0	1	2	3	4
wartość	4	5	-3	5	8

## Listy – przydatne triki i funkcje

---

```
lista_mieszana = [4, -6, 2.6, "abc", False] #lista z wartościami o różnych typach
lista_mieszana[-1] = True #indeks -1 oznacza odwołanie się do ostatniego elementu

liczby = [6, 3, 8, 12, 1, 9]

liczby.insert(2, 100) #wstawienie do listy wartości 100 na pozycji 2
print( max(liczby) ) #wyznaczenie największej wartości
print( min(liczby) ) #wyznaczenie najmniejszej wartości
print( len(liczby) ) #zwraca długość listy
liczby.reverse() #odwrócenie kolejności elementów
liczby.sort() #sortowanie w porządku rosnącym
liczby.sort(reverse=True) #sortowanie w porządku malejącym

liczby.remove(12) #usunięcie elementu listy podając jego wartość (nie indeks)
#waga: jeśli w liście jest kilka elementów o takiej wartości, usunięty zostanie
#tylko pierwszy z nich
```

## Scalanie list operatorem +

---

```
liczby_dodatnie = [1, 2, 3, 4]
liczby_ujemne = [-4, -3, -2, -1]

#operator + użyty dla dwóch list powoduje ich scalenie (konkatenację)
liczby_mieszane = liczby_ujemne + liczby_dodatnie
print(liczby_mieszane)
```

indeks	0	1	2	3	4	5	6	7
wartość	-4	-3	-2	-1	1	2	3	4

## Wczytywanie listy przy użyciu pętli `while`

---

```
liczby = []  
  
i = 0  
while i < 5:  
    a = int(input("Podaj liczbę: "))  
    liczby.append(a)  
    i = i + 1
```

# Używanie wypełnionej listy przy użyciu pętli `while` i `for`

---

```
liczby = [1, 9, 2, 8, 3, 7, 4, 6, 5]

print("Pętla while:")
i = 0
while i < len(liczby):
    print(liczby[i])
    i = i + 1

print("Pętla for:")
for el in liczby:
    print(el)

print("Pętla for z indeksem:")
for i, el in enumerate(liczby):
    print(i, el)
```



## Modyfikowanie wypełnionej listy przy użyciu pętli `while` i `for`

---

```
liczby = [2, 4, 6, 8]

i = 0
while i < len(liczby):
    liczby[i] = liczby[i] + 1
    i = i + 1
print(liczby)

for el in liczby:
    el = el + 1
print(liczby)

for i, el in enumerate(liczby):
    liczby[i] = liczby[i] + 1
print(liczby)
```

Uwaga: Elementów listy (i innych kolekcji) przetwarzanych w pętli `for` bez użycia indeksu i operatora `[]` nie można modyfikować. Można je wykorzystywać tylko do odczytu wartości.

Dlatego ten sposób nie zadziała. Lista nie zostanie zmodyfikowana.

## Zadanie 6

---

- ▶ Napisać program wczytujący liczby całkowite do  $n$ -elementowej listy ( $n$  podajemy na wejściu). Następnie program powinien obliczyć sumę wszystkich elementów listy. Na koniec należy przemnożyć obliczoną sumę przez każdy element listy i zapisać wynik w liście.
- ▶ Program powinien wyświetlić obliczoną sumę i zaktualizowaną listę.

## Używanie napisów (str) jak list

---

```
napis = "NAPIS"

#można odczytywać poszczególne litery napisu tak jak elementy listy
print(napis[2]) #Jaka litera zostanie wypisana?

#nie możemy jednak w ten sposób modyfikować napisu
#ponieważ typ str jest niemutowalny (immutable)
napis[2] = "W" #błąd!

#do odczytania napisu litera po literze można skorzystać z pętli for
for i in range(len(napis)):
    print(napis[i])

for litera in napis:
    print(litera)
```

## Używanie napisów (str) jak list – edytowanie napisów

---

```
napis = "NAPIS"

#jeśli chcemy mieć możliwość edytowania napisu (zmiany jego znaków),
#to musimy przekonwertować go na listę
napis = list(napis)
napis[2] = "W"

#na koniec listę z powrotem konwertujemy na napis
napis = "".join(napis)

print(napis) #jaki napis zostanie wyświetlony?
```

# Wybieranie elementów listy lub fragmentów napisu z określonego przedziału

```
ptak = "kuropatwa"

#Wybieramy znaki o indeksach z przedziału [2-6), czyli 2, 3, 4, 5
#i przypisujemy je do nowej zmiennej.
#Należy pamiętać, że początek przedziału jest zawsze zamknięty,
#a koniec otwarty (podobnie jak w funkcji range).
surowiec = ptak[2:6]
print(surowiec) #co zostanie wypisane?

#tak samo możemy postąpić z listą
liczby = [-3, -2, -1, 0, 1, 2, 3]
binarne = liczby[3:5]
dodatnie = liczby[4:]
ujemne = liczby[:3]

print(binarne, dodatnie, ujemne)
```

## Wybieranie elementów listy z określonego przedziału z krokiem innym niż 1

---

```
#Oprócz przedziału listy, możemy również określić jej
#krok po drugim dwukropku. Domyślnie krok wynosi 1.
liczby = [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10]
nieparzyste = liczby[::2]
parzyste = liczby[1::2]

print(nieparzyste, parzyste)
```

## Zadanie 7

---

- ▶ Napisać program, który wczytuje tekst z konsoli, a następnie zlicza małe i duże litery.

## Odwzorowywanie list

---

- ▶ Istnieje pewien szybszy (skrótowy) sposób na utworzenie i wypełnienie listy przy użyciu pętli for.
- ▶ Jest to tzw. odwzorowanie list (ang. list comprehension).

```
lista = []  
for i in range(10):  
    lista.append(i*2)  
print(lista)
```

lista utworzona i wypełniona standardowo

```
lista = [i*2 for i in range(10)]  
print(lista)
```

lista odwzorowana



## Listy zagnieżdżone (dwuwymiarowe)

---

- ▶ Listy zagnieżdżone (dwuwymiarowe), to listy, których elementy są również listami.
- ▶ Do poszczególnych elementów listy 2D odnosimy się podając dwa indeksy (współrzędne elementu).

```
#tworzenie listy 2D - sposób I
wiersz_1 = [1, 3, 5, 7]
wiersz_2 = [2, 4, 6, 8]
wiersz_3 = [1, 2, 3, 4]
wiersz_4 = [9, 8, 7, 6]
lista2D = [wiersz_1, wiersz_2, wiersz_3, wiersz_4]
```

indeksy	0	1	2	3
0	1	3	5	7
1	2	4	6	8
2	1	2	3	4
3	9	8	7	6

```
#tworzenie listy 2D - sposób II
lista2D = [[1, 3, 5, 7], [2, 4, 6, 8], [1, 2, 3, 4], [9, 8, 7, 6]]
```

## Listy zagnieżdżone (dwuwymiarowe)

```
lista2D = [[1, 3, 5, 7], [2, 4, 6, 8], [1, 2, 3, 4], [9, 8, 7, 6]]

print(lista2D[2][3]) #jaka liczba zostanie wypisana?

#pętle wypisujące wszystkie elementy listy
for wiersz in lista2D:
    for element in wiersz:
        print(element, end=" ")
    print()

#pętle modyfikujące elementy listy
for i, wiersz in enumerate(lista2D):
    for j, element in enumerate(wiersz):
        lista2D[i][j] = lista2D[i][j] * 2

print(lista2D)
```

Taki zapis powoduje, że na koniec wyświetlanego napisu zostaje wstawiona spacja (zamiast domyślnego znaku przejścia do nowej linii).

## Listy zagnieżdżone - zastosowania

---

- ▶ Listy 2D stosujemy np. do przechowywania wartości macierzy (matematyka).
- ▶ Innym praktycznym zastosowaniem jest przechowywanie danych pikseli obrazów szarych (programy przetwarzające obrazy).
- ▶ Jeśli przetwarzamy obrazy kolorowe, np. 3-kanałowe RGB, to potrzebujemy list trójwymiarowych:
  - ▶ I wymiar – wiersz piksela,
  - ▶ II wymiar – kolumna piksela,
  - ▶ III wymiar – kanał (czerwony, zielony, niebieski).

## Zadanie 8

---

- ▶ Napisać program wczytujący z konsoli macierz do dwuwymiarowej listy o wymiarach  $n \times n$  ( $n$  podajemy na wejściu). Następnie program powinien podnieść do potęgi drugiej wszystkie elementy na przekątnej macierzy (od lewego-górnego do prawego-dolnego rogu), a pozostałe elementy wyzerować.

## Słowniki – obiekty typu `dict`

---

- ▶ **Uwaga dla programistów innych języków:** Słowniki (ang. dictionaries) języka Python odpowiadają tablicom asocjacyjnym lub mapom znanym z innych języków programowania.
- ▶ Słowniki, podobnie jak listy, umożliwiają przechowywanie wielu wartości w jednej zmiennej.
- ▶ Każda wartość ma swój indeks.
- ▶ Indeksy słowników, w przeciwieństwie do list, nie muszą być liczbami całkowitymi. Mogą być wartościami dowolnego typu podstawowego, czyli np. `int`, `float`, `str`.
- ▶ Najczęściej stosuje się napisy (`str`) jako indeksy słowników.

## Słowniki – obiekty typu dict

```
#pusty słownik nie zawiera elementów; możemy je później dodać
pusty_slownik = {}

#słownik przechowujący nazwy firm (indeksy) i ich lata założenia (wartości)
firmy = {"Microsoft":1975, "Sony":1946, "Nintendo":1889}

#dodanie nowej firmy (metoda append nie działa dla słowników)
firmy["Valve"] = 1996

#funkcja len zwraca liczbę elementów słownika (tak samo jak w przypadku list)
print("Liczba firm w bazie: ", len(firmy))
print("Trudno w to uwierzyć, ale firma Nintendo powstała w roku ", firmy["Nintendo"])
```

Indeks (nazwa firmy)	"Microsoft"	"Sony"	"Nintendo"	"Valve"
Wartość (rok założenia)	1975	1946	1889	1996

## Indeksy (klucze) słowników

---

- ▶ Czasami indeksy słowników nazywa się kluczami. Mówi się wtedy, że słownik opisują pary klucz:wartość.
- ▶ Np. w poniższym słowniku kluczem pierwszego elementu jest napis „Microsoft”, natomiast wartością jest 1975.

```
firmy = {"Microsoft":1975, "Sony":1946, "Nintendo":1889}
```

## Wczytywanie słownika przy użyciu pętli `while`

---

```
firmy = {}

i = 0
while i < 5:
    firma = input("Podaj nazwę firmy: ")
    rok = int(input("Podaj rok założenia: "))
    firmy[firma] = rok
    i = i + 1

print(firmy)
```



## Przetwarzanie wypełnionego słownika przy użyciu pętli `for`

---

- ▶ Nie ma możliwości przetworzenia wypełnionego słownika korzystając z pętli `while`, ponieważ indeksy słowników nie są kolejnymi liczbami całkowitymi.

```
firmy = {"Microsoft":1975, "Sony":1946, "Nintendo":1889, "Valve": 1996}

for firma, rok in firmy.items():
    print("Firma", firma, "powstała w", rok, "r.")
```

## Zadanie 9

---

- ▶ Napisać program umożliwiający wczytanie do słownika  $n$  produktów ( $n$  podajemy na wejściu) sklepu spożywczego i ich ceny. Następnie program powinien obniżyć ceny wszystkich produktów o 5%. Na koniec program powinien wypisać produkty w dwóch osobnych grupach: „tanie produkty” (poniżej 10 zł) i „drogie produkty” (10 zł i więcej).

## Krotki – obiekty typu `tuple`

---

- ▶ Listy są typem mutowalnym (ang. `mutable`), co oznacza, że można zmieniać ich elementy.
- ▶ Krotki są niemutowalnym (ang. `immutable`) odpowiednikiem list. Oznacza to, że mają większość właściwości list, ale nie można zmieniać elementów raz utworzonej krotki.
- ▶ Kiedy i po co używać krotek zamiast list?
  - ▶ Krotki zajmują mniej miejsca w pamięci, szybciej się przetwarzają i są bezpieczniejsze (kod mniej podatny na błędy).
  - ▶ Warto je używać, jeśli chcemy utworzyć listę, która nie będzie modyfikowana.

## Krotki – obiekty typu tuple

---

```
#krotkę możemy utworzyć podając jej elementy w nawiasie okrągłym po przecinku
krotka_liczbowa_1 = (1, 5, 8, -4)

#możemy pominąć nawias i po prostu wymienić elementy po przecinku
krotka_liczbowa_2 = 0, -3, 12, 8

#krotka może mieć wartości dowolnego typu
krotka_mieszana = 2, 5.3, True, "napis", (1, 5) #ostatni element też jest krotka

#wyświetlanie pojedynczego elementu krotki
print(krotka_mieszana[1])

krotka_mieszana[2] = False #błąd - nie można zmieniać elementów krotki

#pętle for również działają z krotkami
for element in krotka_mieszana:
    print(element)
```

# Przydatny trik z użyciem krotek – zamiana wartości dwóch zmiennych

- ▶ Za pomocą krotek możemy w szybki, jednolinijkowy sposób zamienić wartości dwóch zmiennych.

standardowy sposób (bez krotek) używany we wszystkich językach programowania

```
A = 1
B = 2
pomocnicza = A
A = B
B = pomocnicza
print(A)
print(B)
```

zamiana przy użyciu krotek – sposób specyficzny dla języka Python

```
A = 1
B = 2

A, B = B, A

print(A)
print(B)
```

## Zbiory – obiekty typu `set`

---

- ▶ Zbiory służą do przechowywania wielu wartości, podobnie jak listy, słowniki i krotki.
- ▶ W przeciwieństwie do list, słowników i krotek, wartości zbioru nie mają indeksów.
- ▶ W przeciwieństwie do list, słowników i krotek, wartości zbioru nie mogą się powtarzać.
- ▶ Zbiory w języku Python mają podobne właściwości jak zbiory w matematyce.

## Zbiory – obiekty typu set

---

```
#Podstawowy sposób na utworzenie zbioru
zbior_1 = {"jeden", "trzy", "siedem"}

#Zbiór można też utworzyć konwertując listę lub krotkę funkcją set
zbior_2 = set([1, 8, -4])
zbior_3 = set(("abc", False, 45.6))

#wartości w zbiorze nie mogą się powtarzać
#jeśli powtórzymy wartość zbioru, zostanie ona pominięta
zbior_4 = {2, 4, 1, 4}
print(zbior_4)

print(zbior_1[2]) #błąd - nie można odnosić się do elementów zbioru poprzez indeksy

#pętle for również działają ze zbiorami
for element in zbior_1:
    print(element)
```



# Operacje na zbiorach

```
zbior_1 = {"jeden", "trzy", "siedem"}
print(zbior_1)

#funkcja add dodaje element do zbioru
zbior_1.add("osiem")
print(zbior_1)

#funkcja discard usuwa element ze zbioru
zbior_1.discard("trzy")
print(zbior_1)

#funkcja clear czyści zbiór
zbior_1.clear()
#po wyczyszczeniu zbiór ma 0 elementów, a więc jest to zbiór pusty
print(zbior_1)
print( len(zbior_1) )
```



# Operacje na zbiorach

```
ssaki = {"lew", "słoń", "delfin"}
zwierzeta_wodne = {"rekin", "delfin", "ośmiornica"}

#suma zbiorów
suma = ssaki.union(zwierzeta_wodne)
#część wspólna (iloczyn, przekrój, przecięcie) zbiorów
czesc_wspolna = ssaki.intersection(zwierzeta_wodne)
#różnica zbiorów
roznica = ssaki.difference(zwierzeta_wodne)
#różnica symetryczna zbiorów
roznica_symetryczna = ssaki.symmetric_difference(zwierzeta_wodne)

print(suma)
print(czesc_wspolna)
print(roznica)
print(roznica_symetryczna)
```

## Sprawdzanie, czy podany element występuje w liście lub zbiorze

---

- ▶ Możemy sprawdzić, czy podany element występuje w liście lub zbiorze za pomocą operatora `in`.
- ▶ Jeśli element będący lewym operandem występuje w liście/zbiorze będącym prawym operandem, zwrócona zostaje wartość `True`.  
W przeciwnym wypadku – wartość `False`.

```
liczby_pierwsze = [2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37]
print(9 in liczby_pierwsze)
print(19 in liczby_pierwsze)

owady = {"komar", "modliszka", "biedronka", "osa"}
print("pająk" in owady)
print("modliszka" in owady)
```

## Sprawdzanie, czy podany element występuje w słowniku

---

- ▶ Operator `in` można używać również na słownikach, ale jego działanie jest nieco inne, niż w przypadku list i zbiorów.
- ▶ Sprawdza on, czy w słowniku występuje element o podanym indeksie (nie o podanej wartości).

```
menu = {"ogórkowa":5.99, "jarzynowa":4.99, "barszcz":5.49}
print("jarzynowa" in menu) #jest
print(5.99 in menu) #nie ma (5.99 to nie indeks, tylko wartość)
```

# Obiekty iterowalne – mutowalne i niemutowalne

---

<b>mutowalne</b>	<b>niemutowalne</b>
lista ( <code>list</code> )	krotka ( <code>tuple</code> )
zbiór ( <code>set</code> )	tekst ( <code>str</code> )
słownik ( <code>dict</code> )	

## Kolekcje - podsumowanie

- ▶ Ten slajd ma za zadanie pomóc w odróżnieniu poszczególnych typów kolekcji w Pythonie.

```
lista = [2, 4, 6, 8] #nawias kwadratowy, wartości oddzielone przecinkami
print( lista[1] )

#nawias klamrowy, pary indeks:wartość oddzielone przecinkami
sloownik = {"a":2, "b":4, "c":6}
print( sloownik["b"] )

krotka_1 = (2, 4, 6) #nawias okrągły, wartości oddzielone przecinkami
krotka_2 = 2, 4, 6 #brak nawiasu, wartości oddzielone przecinkami
print ( krotka_1[1] )

zbior = {2, 4, 6} #nawias klamrowy, wartości oddzielone przecinkami
#do pojedynczych elementów zbioru możemy odwoływać się tylko poprzez pętlę
for element in zbior:
    print(element)
```

## Definiowanie własnych funkcji

---

- ▶ Funkcje są podprogramami, czyli wydzielonymi fragmentami programów, które można wywoływać (uruchamiać) w celu wykonania określonych operacji.
- ▶ Funkcje mogą przyjmować parametry (argumenty). Możliwe są również funkcje bezparametrowe.
- ▶ Funkcje mogą zwracać wartość po zakończeniu swoich operacji. Wartość ta może zostać wykorzystana przez program, który funkcję wywołał.
- ▶ Po co pisze się funkcje?
  1. Aby nie pisać tych samych lub podobnych grup instrukcji wielokrotnie w różnych miejscach programu. Funkcję piszemy raz, a potem można ją wielokrotnie wywołać (pojedynczą instrukcją).
  2. Aby znacznie zwiększyć czytelność kodu (do tego stopnia, że w poważnych programach pisanie kodu bez funkcji nie ma sensu).

# Funkcje - składnia

- ▶ Poniższa funkcja oblicza wartość wyrażenia  $x^2 + 4x - 5$ .

nazwa funkcji      parametr funkcji      zwrócenie wartości

```
def f1(x):  
    return x*x + 4*x - 5
```

definicja funkcji (musi być napisana wyżej niż jej wywołanie)

#powyżej zapisana jest definicja funkcji  
#poniżej zaczyna się program, w którym wywołujemy napisaną funkcję

```
y = f1(3)  
print(y)
```

wywołanie funkcji

```
x = int(input("Podaj wartość parametru: "))  
print( f1(x) )
```

## Funkcje - przykład

- ▶ Poniższa funkcja oblicza wartość wyrażenia  $2x^2 - \sqrt{y}$ .

```
#funkcje mogą przyjmować wiele parametrów
#poniższa funkcja ma dwa parametry: x, y
def f2(x,y):
    if y < 0:
        return "Błąd! Tego nie można obliczyć w dziedzinie liczb rzeczywistych."
    else:
        return 2*x*x - y**0.5

#tu zaczyna się program
wynik = f2(3,5)
print(wynik)

x1 = int(input("Podaj wartość pierwszego parametru: "))
x2 = int(input("Podaj wartość drugiego parametru: "))
#nazwy parametrów przy wywołaniu nie muszą być takie same, jak w definicji funkcji
print("Wynik funkcji:", f2(x1,x2) )
```



## Funkcja niezwracająca wartości - przykład

---

```
#poniższa funkcja nie zwraca żadnej wartości
#jej zadaniem jest wypisanie tekstu w odpowiednim formacie
def przedstawSie(imie, nazwisko, miejsce_ur):
    print(f"Nazywam się {imie} {nazwisko}. Pochodzę z miejscowości {miejsce_ur}.")

#tu zaczyna się program
przedstawSie("Dawid", "Warchoł", "Rzeszów")
przedstawSie("Ignacy", "Łukasiewicz", "Zaduszniki")
```

- ▶ Zasady dotyczące nazywania funkcji są identyczne, jak w przypadku nazw zmiennych.
- ▶ Nazwa funkcji powinna odzwierciedlać czynność, którą ta funkcja wykonuje.

## Funkcja bezparametrowa - przykład

---

```
#poniższa funkcja nie zawiera parametrów
#jej zadaniem jest wczytanie z konsoli parametrów trapezu
def wczytajDaneTrapezu():
    a = float(input("Podaj długość pierwszej podstawy:"))
    b = float(input("Podaj długość drugiej podstawy:"))
    h = float(input("Podaj wysokość:"))
    return [a, b, h]

#tu zaczyna się program
trapez = wczytajDaneTrapezu()
pole_trapezu = (trapez[0]+trapez[1])*trapez[2]/2 # (a+b)*h/2
print("pole wczytanego trapezu:", pole_trapezu)
```

## Wywołanie funkcji w innej funkcji

```
#program obliczający i wypisujący właściwości prostopadłościanu:  
#objętość i pole powierzchni całkowitej
```

```
def polePowierzchniBocznej(a, b, c):  
    return 2*a*c + 2*b*c
```

```
def polePowierzchniPodstaw(a, b):  
    return 2*a*b
```

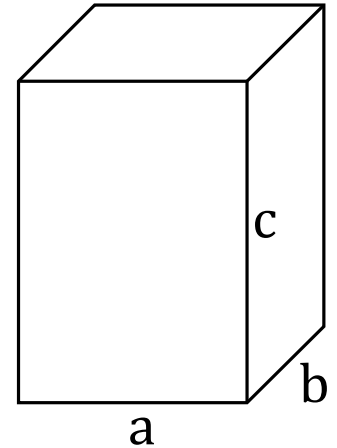
```
def polePowierzchniCalkowitej(a, b, c):  
    pole = polePowierzchniBocznej(a, b, c) + polePowierzchniPodstaw(a, b)  
    print("pole powierzchni całkowitej:", pole)
```

```
#tu zaczyna się program
```

```
polePowierzchniCalkowitej(4, 6, 2)
```

```
polePowierzchniCalkowitej(7, 3, 6)
```

Definicje tych funkcji muszą być przed definicją funkcji właściwościProstopadloscianu.



## Zadanie 10

---

- ▶ Napisz definicję funkcji `wczytajKsiazke`, która wczytuje z konsoli dane książki: imię i nazwisko autora, rok wydania i liczbę stron. Dane powinny zostać zapisane w słowniku. Następnie napisz funkcję `porownajKsiazki`, która jako parametry przyjmuje słowniki opisujące dwie książki i wypisuje informacje o tym, która z książek jest starsza oraz która jest dłuższa.
- ▶ Program powinien wywołać napisane funkcje w celu wczytania dwóch przykładowych książek i porównania ich.

## Parametry funkcji z wartością domyślną

---

- ▶ Jeśli spodziewamy się, że jakiś parametr najczęściej będzie przyjmował jakąś jedną konkretną wartość, a inne rzadziej, to można mu przypisać wartość domyślną w definicji funkcji.
- ▶ Jeśli przy wywołaniu funkcji nie zostanie podana wartość tego parametru, to automatycznie wpisze się wartość domyślna.

## Parametry funkcji z wartością domyślną - przykład

```
#skala jest parametrem o domyślnej wartości "C"
def zamienNaFahrenheita(stopnie, skala="C"):
    if skala == "C": #stopnie Celsjusa
        return 9/5*stopnie + 32
    elif skala == "K": #Kelviny
        return 9/5*stopnie - 459.67
    else:
        return "Błąd! Nieznana skala."

print( zamienNaFahrenheita(20, "C") )
#nie podano drugiego parametru, więc domyślnie wpisało się "C"
print( zamienNaFahrenheita(20) )
print( zamienNaFahrenheita(290, "K") )
print( zamienNaFahrenheita(15, "X") )
```

## Parametry funkcji z wartością domyślną - przykład

---

- ▶ Wartości domyślne można przypisać wielu parametrom, ale muszą to być ostatnie parametry funkcji.

```
def funkcja(a, b=2, c=0): #OK
```

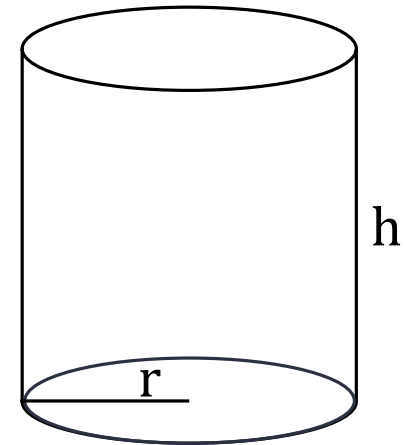
```
def funkcja(a="coś"): #OK
```

```
def funkcja(a="coś", b, c="nic"): #błąd!
```

# Przekazywanie parametrów podczas wywoływania funkcji

- ▶ Istnieją dwa sposoby przekazywania parametrów do funkcji.
- ▶ Sposób I – parametry pozycyjne (używany w dotychczasowych przykładach)
  - ▶ Parametry podaje się w odpowiedniej kolejności
- ▶ Sposób II – parametry nazwane
  - ▶ Parametry podaje się w dowolnej kolejności podając ich nazwy

```
def objetoscWalca(r, h):  
    return 3.14*r**2*h  
  
d = objetoscWalca(3, 7) #sposób I  
print(d)  
d = objetoscWalca(h=7, r=3) #sposób II  
print(d)
```





## Funkcje rekurencyjne

---

- ▶ Rekurencja (rekursja) jest to wywoływanie funkcji przez samą siebie.
- ▶ Funkcja rekurencyjna jest funkcją, w której definicji znajduje się przynajmniej jedno wywołanie samej siebie.

```
def fr(x):  
    print(x)  
    if x == 10: ← warunek kończący rekurencję  
        return 0  
    else:  
        return fr(x+1) ← wywołanie rekurencyjne  
  
print(fr(5)) ← Co wypisze funkcja?
```

## Funkcje rekurencyjne - przykład

```
def fr(x):  
    print(x)  
    if x == 10:  
        return 0  
    else:  
        return fr(x+1)  
  
print(fr(5))
```

warunek kończący rekurencję

wywołanie rekurencyjne

Co wypisze funkcja?

Kolejne wywołania rekurencyjne:

$fr(5) \rightarrow fr(6) \rightarrow fr(7) \rightarrow fr(8) \rightarrow fr(9) \rightarrow fr(10)$

Koniec rekurencji – przekazywanie wartości 0 od funkcji  $f(10)$  aż do  $f(5)$ :

$fr(10) \rightarrow fr(9) \rightarrow fr(8) \rightarrow fr(7) \rightarrow fr(6) \rightarrow fr(5)$

W tym miejscu zostaje spełniony warunek kończący rekurencję i zaczynają się powroty. Oznacza to, że wartość 0 jest przekazywana do wywołania  $f(5)$  przechodząc po drodze przez wszystkie pośrednie wywołania. Na koniec wartość 0 zostaje wypisana.

## Funkcje rekurencyjne – dodatkowe informacje

---

- ▶ W trakcie wykonywania się funkcji, jej parametry są odkładane w specjalnym obszarze pamięci zwanym stosem.
- ▶ Tworząc funkcję rekurencyjną należy poprawnie określić warunek kończący rekurencję. Nie może ona być nieskończona lub zbyt głęboka.
- ▶ W przeciwnym wypadku program zakończy się błędem przepełnienia stosu (ang. stack overflow). W interpreterach Pythona ten błąd jest opisany jako: „maximum recursion depth exceeded”.

```
def fr(x):  
    print(x)  
    return fr(x+1)  
  
print(fr(5))
```

Brak warunku kończącego rekurencję.  
Błąd przepełnienia stosu!

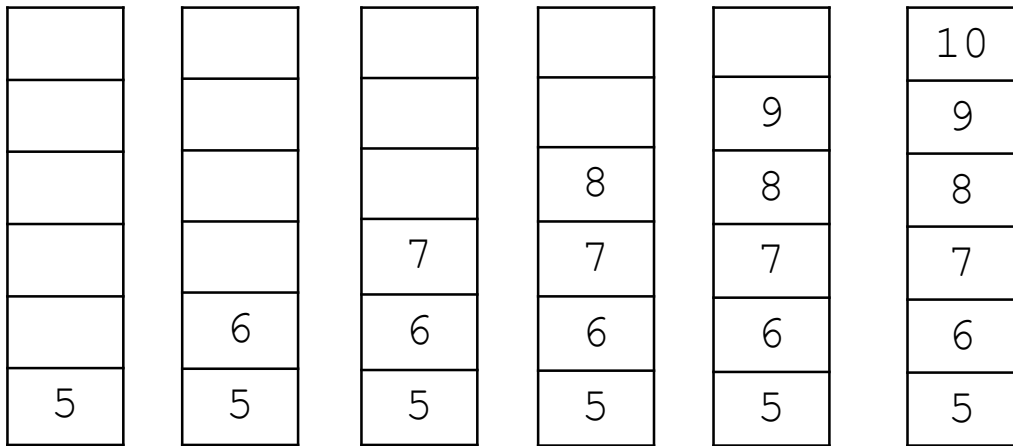


## Funkcje rekurencyjne – stos

- ▶ W kolejnych krokach zilustrowano pamięć stosu zmieniającą się po kolejnych wywołaniach rekurencyjnych funkcji  $fr$  oraz po osiągnięciu końca rekurencji, podczas przekazywania wartości 0 do wywołania  $fr(5)$ :

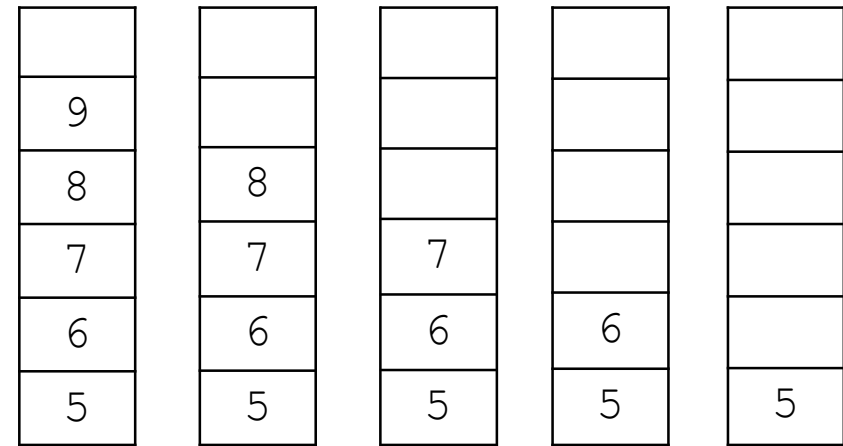
Kolejne wywołania rekurencyjne:

$fr(5) \rightarrow fr(6) \rightarrow fr(7) \rightarrow fr(8) \rightarrow fr(9) \rightarrow fr(10)$



Koniec rekurencji – przekazywanie wartości 0:

$\rightarrow fr(9) \rightarrow fr(8) \rightarrow fr(7) \rightarrow fr(6) \rightarrow fr(5)$



- ▶ Warto zwrócić uwagę, że pamięć stosu działa na zasadach last-in-first-out, tzn. ostatni element wrzucony na stos jest pierwszym, który będzie z niego zdejmowany.

## Funkcje rekurencyjne – dodatkowe informacje

---

- ▶ Funkcje rekurencyjne mają zastosowanie w językach programowania funkcyjnych (funkcjonalnych), w których zastępuje ona iteracje (pętle).
- ▶ Rekurencje można jednak stosować w językach strukturalnych i obiektowych. Często powoduje ona znaczne uproszczenie kodu, jednak może (ale nie musi) wiązać się z długim czasem obliczeń.
- ▶ Konkretny przykład zastosowania rekurencji stanowi zadanie z kolejnego slajdu.

## Zadanie 11

---

- ▶ Napisz rekurencyjną definicję funkcji `fibonacci_rek` obliczającą  $n$ -ty wyraz ciągu Fibonacciego ( $n$  podajemy jako parametr).
- ▶ Należy skorzystać z rekurencyjnego wzoru:

$$Fn = \begin{cases} 0 & \text{dla } n = 0 \\ 1 & \text{dla } n = 1 \\ Fn - 1 + Fn - 2 & \text{dla } n > 1 \end{cases}$$

# Programowanie obiektowe

---

- ▶ Paradygmat programowania, w którym program stanowi zbiór obiektów wykazujących interakcję między sobą.
- ▶ Czym jest obiekt? Jest on po prostu zmienną. Gdy jednak mówimy o obiektach, najczęściej nie mamy na myśli zmiennych, które mają prosty typ, jak np. `int`, `float`. Są to zmienne bardziej rozbudowanych typów, np. lista, słownik albo typów, które tworzy sam programista.
- ▶ Własny typ obiektów możemy utworzyć (zdefiniować) za pomocą tzw. klas.

# Programowanie obiektowe – przykładowa klasa w pseudokodzie

▶ Uwaga: To nie jest Python!

```
klasa Zwierzę
    @ masa_ciała
    @ kolor
    * poruszaj_się
    * daj_głos

klasa Ptak(Zwierzę)
    @ rozpiętość_skrzydeł
    * leć
```

- ▶ @ oznacza pole (zmienną składową) klasy.
- ▶ \* oznacza metodę (funkcję składową) klasy.
- ▶ Nawias oznacza dziedziczenie klas.
  - ▶ Jeśli klasa A dziedziczy po klasie B, to uzyskuje dostęp do wszystkich jej pól i metod.
  - ▶ Klasa dziedzicząca (A) nazywana jest podklasą (ang. subclass).
  - ▶ Klasa, po której dziedziczymy (B), nazywa się nadklasą (ang. superclass) lub klasą bazową (ang. base class).



# Programowanie obiektowe – przykładowa klasa w Pythonie

- ▶ Przykład z poprzedniego slajdu napisany w Pythonie.
- ▶ Metody w tym przykładzie nie mają ciała; mają jedynie nagłówki.

```
class Zwierze:
    masa_ciala = 0 #[kg]
    kolor = ""
    def poruszaj_sie(self, odleglosc):
        #...
    def daj_glos(self):
        #...

class Ptak(Zwierze):
    rozpietosc_skrzydel = 0 #[m]
    def lec(self, wysokosc):
        #...
```

← pola (zmienne klasy)

← metody (funkcje klasy)

← dziedziczenie klasy Ptak po klasie Zwierze

# Programowanie obiektowe – tworzenie obiektów klas

```
class Zwierze:
    masa_ciala = 0 #[kg]
    kolor = ""
    def poruszaj_sie(self, odleglosc):
        #...
    def daj_glos(self):
        #...
```

```
class Ptak(Zwierze):
    rozpietosc_skrzydel = 0 #[m]
    def lec(self, wysokosc):
        #...
```

```
zebra = Zwierze()
zebra.masa_ciala = 400
zebra.kolor = "biało-czarny"
zebra.poruszaj_sie(15)
```

```
kanarek = Ptak()
kanarek.kolor = "żółty"
kanarek.masa_ciala = 0.02
kanarek.rozpietosc_skrzydel = 0.2
kanarek.lec(wysokosc = 3)
```

```
kruk = Ptak()
kruk.kolor = "czarny"
```

tworzenie obiektu klasy

## Przykładowa klasa Wiadro

---

- ▶ Klasa reprezentująca wiadro o określonej pojemności. Do wiadra można dolewać płyn. Pojemność i ilość płynu są polami klasy, natomiast dolewanie jest metodą klasy.

```
class Wiadro:
    pojemnosc = 0 #[litr]
    ilosc_plynu = 0 #[litr]

    def dolej(self, ile):
        self.ilosc_plynu += ile
        if self.ilosc_plynu > self.pojemnosc:
            self.ilosc_plynu = self.pojemnosc
            print("Nie można dolać aż tyle płynu.")

    def wypisz_stan_wiadra(self):
        print("W wiadrze znajduje się", self.ilosc_plynu, "l płynu.")
```

# Tworzenie i korzystanie z obiektów klasy Wiadro

```
male_wiaderko = Wiadro()
```

Tworzymy małe wiaderko.

```
male_wiaderko.pojemnosc = 5
```

```
male_wiaderko.ilosc_plynu = 1
```

W wiadrze jest 1 litr płynu.

```
male_wiaderko.wypisz_stan_wiadra()
```

```
male_wiaderko.dolej(3)
```

W wiadrze jest 4 litry płynu.

```
male_wiaderko.wypisz_stan_wiadra()
```

```
male_wiaderko.dolej(2)
```

W wiadrze jest 5 litrów płynu; ostatniego litra nie udało się dolać, bo przekroczył pojemność wiadra.

```
male_wiaderko.wypisz_stan_wiadra()
```

```
duze_wiadro = Wiadro()
```

```
duze_wiadro.pojemnosc = 10
```

Tworzymy duże wiadro (osobny obiekt).

```
#...
```

# Konstruktor

---

- ▶ Konstruktor jest specjalną metodą, która wykonuje się automatycznie kiedy tworzony jest obiekt klasy.
- ▶ Jeśli napiszemy konstruktor, będziemy mogli podawać wstępne wartości pól klasy w momencie tworzenia obiektu. Nie będzie więc potrzeby podawania ich w osobnych liniijkach.
- ▶ Konstruktor w języku Python ma zawsze tę samą nazwę: `__init__`  
Uwaga: W nazwie konstruktora są dwa podkreślniki z przodu i dwa z tyłu.

# Klasa Wiadro z konstruktorem

```
class Wiadro:
```

```
    pojemnosc = 0 #[litr]  
    ilosc_plynu = 0 #[litr]
```

Te instrukcje nie są konieczne, jeśli mamy konstruktor.  
Warto jednak je zachować, aby wyraźnie widzieć, jakie pola występują w klasie.

```
    def __init__(self, pojemnosc, ilosc_plynu):  
        self.pojemnosc = pojemnosc  
        self.ilosc_plynu = ilosc_plynu
```

wstawiono konstruktor

```
    def dolej(self, ile):  
        self.ilosc_plynu = self.ilosc_plynu + ile  
        if self.ilosc_plynu > self.pojemnosc:  
            self.ilosc_plynu = self.pojemnosc  
            print("Nie można dolać aż tyle wody.")
```

```
    def wypisz_stan_wiadra(self):  
        print("W wiadrze znajduje się", self.ilosc_plynu, "l płynu.")
```

# Tworzenie i korzystanie z obiektów klasy `Wiadro`

---

```
male_wiaderko = Wiadro(5,1)
male_wiaderko.pojemnosc = 5
male_wiaderko.ilosc_plynu = 1
male_wiaderko.wypisz_stan_wiadra()
```

Dzięki konstruktorowi możemy podać wstępne wartości pól w jednej linijce.

Nie potrzebujemy podawać ich drugi raz.

Gdybyśmy jednak to zrobili, wartości podane podczas tworzenia obiektu zostałyby zamienione na nowe.

# WiadroZPokrywa - klasa dziedzicząca po klasie Wiadro

dziedziczenie po klasie Wiadro

Dodajemy pole zamknięte, które określa, czy wiadro jest zamknięte, czy otwarte.

Nowe pole trzeba uwzględnić w konstruktorze.

Jeśli wiadro jest zamknięte, to nie dolejemy płynu funkcja natychmiast zakończy się napotykając słowo return.

```
class WiadroZPokrywa(Wiadro):  
    zamkniete = False  
  
    def __init__(self, pojemnosc, ilosc_plynu, zamkniete):  
        self.pojemnosc = pojemnosc  
        self.ilosc_plynu = ilosc_plynu  
        self.zamkniete = zamkniete  
  
    def dolej(self, ile):  
        if self.zamkniete == True:  
            print("Nie można dolać, bo wiadro jest zamknięte.")  
            return  
        self.ilosc_plynu += ile  
        if self.ilosc_plynu > self.pojemnosc:  
            self.ilosc_plynu = self.pojemnosc  
            print("Nie można dolać aż tyle wody.")
```



## WiadroZPokrywa – alternatywna, krótsza wersja

```
class WiadroZPokrywa(Wiadro):
    zamkniete = False

    def __init__(self, pojemnosc, ilosc_plynu, zamkniete):
        self.zamkniete = zamkniete
        super().__init__(pojemnosc, ilosc_plynu)

    def dolej(self, ile):
        if self.zamkniete:
            print("Nie można dolać, bo wiadro jest zamknięte.")
            return
        super().dolej(ile)
```

Funkcja `super` pozwala wywołać metody o tej samej nazwie z nadklasy (klasy, po której dziedziczymy).

Dzięki temu kod jest krótszy, bo lepiej wykorzystujemy odziedziczone składniki klasy `Wiadro`.

- ▶ Jeśli piszemy metodę, która ma tę samą nazwę, co metoda w nadklasie, to nazywa się to przesłonieniem metod (ang. `method override`).
- ▶ W klasie `WiadroZPokrywa` przesłoniliśmy dwie metody: `dolej` i konstruktor.
- ▶ Metoda `wypisz_stan_wiadra` nie została przesłonięta, bo nie musieliśmy jej zmieniać. Należy jednak pamiętać, że została ona odziedziczona i możemy z niej korzystać.

# Tworzenie i korzystanie z obiektów klasy WiadroZPokrywa

Tym razem są aż trzy parametry, więc dla czytelności kodu lepiej użyć parametry nazwane zamiast pozycyjnych.

```
wiaderko = WiadroZPokrywa (pojemnosc=5, ilosc_plynu=1, zamkniete=False)

wiaderko.dolej (1)
wiaderko.wypisz_stan_wiadra ()
wiaderko.zamkniete = True
wiaderko.dolej (2) #błąd - wiaderko jest zamknięte, więc nie można dolać
wiaderko.wypisz_stan_wiadra ()
```

- ▶ Uwaga: Należy pamiętać, że jeśli piszemy klasę dziedziczącą po innej klasie, to kod nadklasy powinien znajdować się powyżej klasy dziedziczącej.
- ▶ Analogicznie jest z funkcjami. Kiedy funkcja A korzysta z funkcji B (wywołuje ją), to kod funkcji B powinien być powyżej kodu funkcji A.

## Sprawdzanie, czy obie zmienne reprezentują ten sam obiekt

---

- ▶ Operator `is` służy do sprawdzenia, czy zmienne reprezentują ten sam obiekt.
- ▶ Poniższy przykład prezentuje różnicę w działaniu operatorów `is` i `==`.

```
x = ["jabłko", "gruszka"]
y = ["jabłko", "gruszka"]
z = x

print(x is z) #x i z są tymi samymi obiektami
print(x is y) #x i y nie są tymi samymi obiektami, pomimo że mają tę samą zawartość
print(x == y) #operator == sprawdza, czy obiekty mają tę samą zawartość (nie muszą
               #być tymi samymi obiektami)
#jeśli zmodyfikujemy obiekt z, to również zmodyfikuje się obiekt x (ponieważ są one
#tymi samymi obiektami)
z[1] = "śliwka"
print(z)
print(x)
print(y)
```

## Przydatne metody do przetwarzania tekstów – metody `upper`, `lower` i `swapcase`

---

- ▶ Za pomocą metody `upper` możemy zamienić wszystkie małe litery w tekście na duże.
- ▶ Metoda `lower` zamienia duże litery w tekście na małe.
- ▶ Metoda `swapcase` zamienia małe litery na duże i duże na małe.

```
tekst = "AbEcAdŁo 123"  
print(tekst.upper())  
print(tekst.lower())  
print(tekst.swapcase())
```

## Przykładowe zastosowanie funkcji `lower` – sprawdzanie tekstów niezależne od wielkości liter

---

- ▶ Poniższy przykład sprawdza, czy użytkownik podał nazwę stanowiska „profesor”.
- ▶ Sprawdzenie jest niezależne od wielkości liter, tzn. warunek zostanie spełniony, jeśli nazwą stanowiska będzie: „profesor”, „Profesor”, „PROFESOR” itp.

```
stanowisko = input("Podaj stanowisko: ")  
  
if stanowisko.lower() == "profesor":  
    print("Jest to profesor.")
```

## Przydatne funkcje do przetwarzania tekstów – metoda `find` i inne

---

- ▶ Sprawdza, czy w tekście występuje fragment podany jako parametr.
- ▶ Jeśli fragment występuje, to metoda zwraca jego pozycję (numer znaku licząc od 0).
- ▶ Jeśli fragment nie występuje, to metoda zwraca wartość -1.

```
zdanie = "Ala ma kota."  
znajdz_kota = zdanie.find("kot")  
znajdz_warana = zdanie.find("waran")  
  
print(znajdz_kota)  
print(znajdz_warana)
```

- ▶ Inne metody do przetwarzania tekstów (obiektów typu `str`) są wymienione i opisane tutaj: [https://www.w3schools.com/python/python\\_ref\\_string.asp](https://www.w3schools.com/python/python_ref_string.asp)

## match-case - alternatywa dla if-elif-else

---

- ▶ W wersji 3.10 języka Python wprowadzono alternatywę dla instrukcji `if-elif-else`. Jest to `match-case`.
- ▶ Można rozważyć stosowanie `match-case` w przypadku, gdy mamy wiele warunków zawierających operator `==` (sprawdzenie, czy zmienna przyjmuje jakąś konkretną wartość).
- ▶ Trzeba jednak pamiętać, że niektóre środowiska programistyczne nie obsługują jeszcze (lub nie obsługują domyślnie) Pythona w wersji 3.10 lub wyżej. We wcześniejszych wersjach instrukcja `match-case` nie jest dostępna.

## match-case – przykład i porównanie z if-elif-else

---

- ▶ Poniższe przykłady są równoważne.

```
liczba = int(input("Podaj liczbę z zakresu [1-5]:"))
if liczba == 1:
    print("I")
elif liczba == 2:
    print("II")
elif liczba == 3:
    print("III")
elif liczba == 4:
    print("IV")
elif liczba == 5:
    print("V")
else:
    print("nieznana")
```

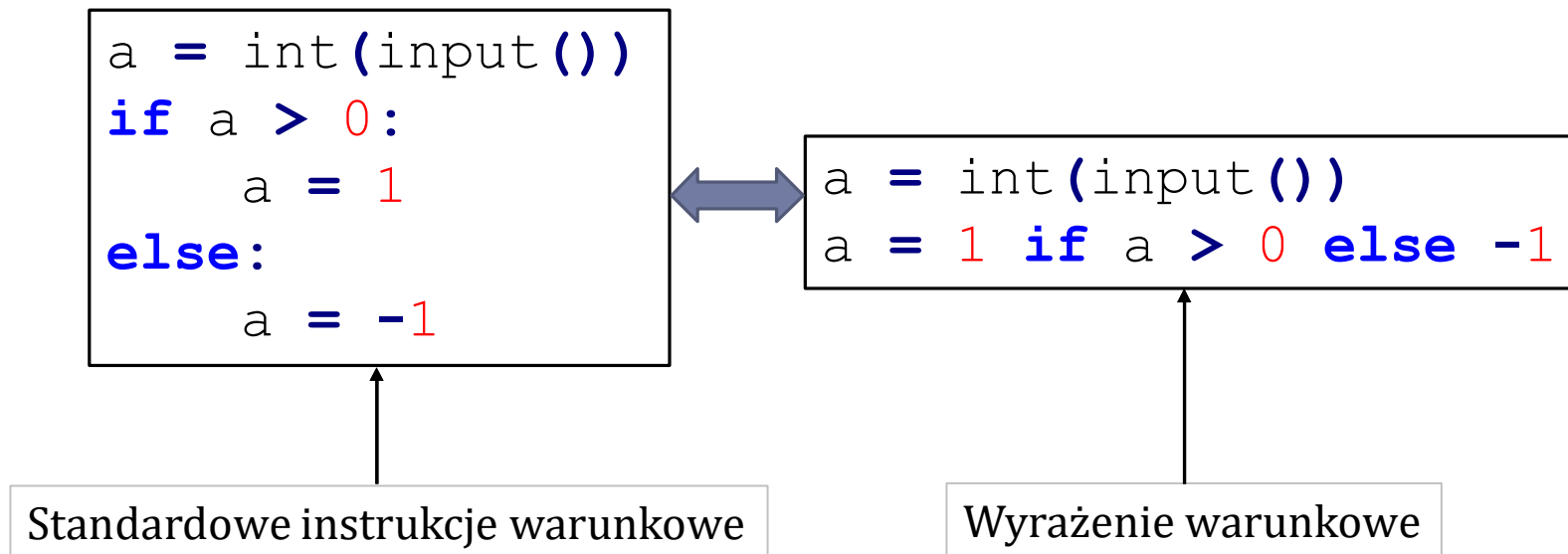
```
liczba = int(input("Podaj liczbę z zakresu [1-5]:"))
match liczba:
    case 1:
        print("I")
    case 2:
        print("II")
    case 3:
        print("III")
    case 4:
        print("IV")
    case 5:
        print("V")
    case _:
        print("nieznana")
```



## Wyrażenia warunkowe – alternatywna dla standardowych instrukcji warunkowych

---

- ▶ Jeśli warunki `if-else` decydują o tym jaką wartość przypisać do zmiennej, to możemy rozważyć użycie zapisu skrótowego w formie tzw. wyrażen warunkowych:



## Operacje odczytu i zapisu plików – otwieranie pliku

---

- ▶ Aby wykonywać operacje na plikach należy skorzystać z funkcji `open`, która otwiera plik do odczytu lub zapisu (jeśli plik nie istnieje, funkcja go tworzy):

```
plik_wejsciowy = open("plik1.txt", "r")  
plik_wyjsciowy = open("plik2.txt", "w")
```

- ▶ Pierwszy parametr jest nazwą pliku.
  - ▶ Jeśli plik mieści się w tym samym katalogu (folderze) co program, wystarczy podać samą nazwę (np. "plik1.txt") lub ścieżkę względną (np. "pliki/plik1.txt").
  - ▶ Jeśli plik mieści się w innym katalogu niż program, należy podać pełną ścieżkę do pliku (np. "c:/pliki/plik1.txt").
- ▶ Za pomocą drugiego parametru określamy, czy plik będzie otwierany w celu odczytywania z niego danych ("r"), czy zapisywania do niego danych ("w").
- ▶ Można również otworzyć plik z opcją "a" - dopisywanie danych na końcu pliku, bez kasowania jego poprzedniej zawartości.

## Operacje odczytu i zapisu plików – zamykanie pliku

---

- ▶ Po wykonaniu wszystkich planowanych operacji należy zamknąć plik.
- ▶ Służy do tego metoda `close`.

```
plik_wejscowy.close()  
plik_wyjscowy.close()
```

- ▶ Zamknięcie pliku spowoduje natychmiastowe zatwierdzenie zmian i zwolni tzw. uchwyt pliku.
- ▶ Zwolnienie uchwytu jest ważne szczególnie wtedy, gdy program używa wielu plików lub jeden plik jest używany przez wiele programów.

## Czytanie z pliku

---

- ▶ Do odczytywania danych z pliku (i zapisywania ich do zmiennej) służą metody `read` i `readline`.

```
d = plik_wejsciowy.read() #odczytuje wszystkie pozostałe (niewczytane wcześniej) dane
d2 = plik_wejsciowy.read(5) #odczytuje 5 kolejnych bajtów danych (zazwyczaj odpowiada
                             #to pięciu znakom pliku tekstowego)
d3 = plik_wejsciowy.readline() #odczytuje kolejną linię tekstu (aż do znaku przejścia
                                #do nowej linii, który również zostaje wczytany)
```

- ▶ Dane odczytywane są jako tekst. Jeśli chcemy wczytać liczbę lub wartość innego typu, należy ten tekst przekonwertować.

```
wczytany_tekst = plik_wejsciowy.readline()
wczytana_liczba = int(wczytany_tekst)
```

- ▶ Jeśli po osiągnięciu końca pliku wywołamy funkcję `read` lub `readline`, to zwróci ona pusty łańcuch znakowy "", ponieważ nie będzie więcej danych do odczytania.

## Czytanie z pliku przy użyciu pętli `for`

---

- ▶ Istnieje sposób na odczytanie wszystkich linii tekstu w pętli `for`.

```
plik_wejscowy = open("plik1.txt", "r")  
  
for linia in plik_wejscowy:  
    liczba = float(linia)  
    print(liczba)  
  
plik_wejscowy.close()
```

Zmienna `linia`  
reprezentuje linie wczytane  
w kolejnych iteracjach pętli.

## Zapis do pliku

---

- ▶ Do zapisywania danych do pliku służą funkcje `write` i `writelines`.

```
plik_wyjsciowy.write("tekst, który zostanie zapisany w pliku") #zapisuje tekst
                                                                #podany jako parametr
plik_wyjsciowy.writelines(["linia I", "linia II", "linia III"]) #zapisuje listę
                                                                #linijek tekstu
```

- ▶ Zapisywane dane muszą być w formie tekstowej. Jeśli chcemy zapisać liczbę lub wartość innego typu, należy ją przekonwertować na tekst (typ `str`).

```
liczba = 13
plik_wyjsciowy.write(str(liczba))
```

## Korzystanie z pliku przy użyciu wyrażenia `with`

---

- ▶ Wyrażenie `with` pozwala na korzystanie z pliku bez konieczności jego ręcznego zamykania. Otwarte w ten sposób pliki zamykają się automatycznie kiedy skończy się blok `with`, więc nie musimy wywoływać metody `close`.

```
with open("plik.txt", "r") as plik_wejscowy:  
    pierwsza_linia = plik_wejscowy.readline()  
    pozostale_dane = plik_wejscowy.read()
```

## Inne przydatne metody związane z operacjami na plikach

---

- ▶ Metoda `tell` zwraca aktualną pozycję uchwyty do pliku.
- ▶ Metoda `seek` pozwala ustawić aktualną pozycję uchwyty do pliku.
- ▶ Czym jest pozycja uchwyty do pliku?

Jest to miejsce:

- ▶ z którego odczytywane będą dane przy użyciu następnej funkcji odczytu (`read`, `readline`);
- ▶ w które zapisywane będą dane przy użyciu następnej funkcji zapisu (`write`, `writelines`).

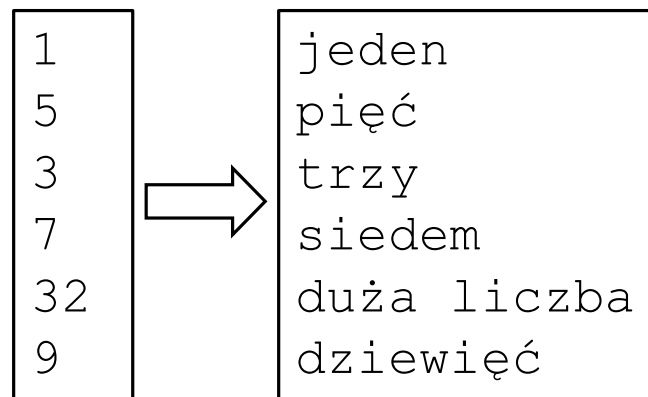
```
pozycja = plik.tell() #zwróć aktualną pozycję uchwyty
plik.seek(pozycja+3) #przesuń aktualną pozycję uchwyty o 3 bajty
```



## Zadanie 12

---

- ▶ Napisać program, który odczyta plik „plik\_we.txt” zawierający liczby jednocyfrowe zapisane w osobnych liniach. Następnie program powinien zamienić wczytane liczby na ich słowne reprezentacje (np. 1 na „jeden”) i zapisać je do pliku „plik\_wy.txt”.
- ▶ Przykładowa zawartość pliku wejściowego i wyjściowego:



## Zadanie 13

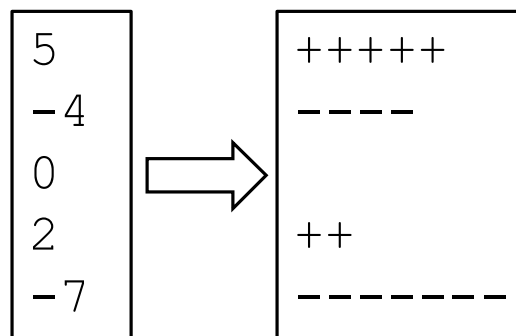
- ▶ Napisać program, który odczyta plik „plik\_we.txt” zawierający liczby jednocyfrowe zapisane w osobnych liniach. Następnie program powinien zamienić wczytane liczby na ich słowne reprezentacje (np. 1 na „jeden”) i zapisać je do pliku „plik\_wy.txt”.

```
with open("plik_we.txt", "r") as plikWe, open("plik_wy.txt", "w") as plikWy:
    for linia in plikWe:
        liczba = int(linia)
        if liczba == 0:
            plikWy.write("zero\n")
        elif liczba == 1:
            plikWy.write("jeden\n")
        #...
        elif liczba == 9:
            plikWy.write("dziewięć\n")
        else:
            plikWy.write("duża liczba\n")
```

## Zadanie 13

---

- ▶ Napisać program, który odczyta plik „plik\_we.txt” zawierający liczby całkowite. Następnie program powinien zapisywać w pliku „plik\_wy.txt” w każdej linii  $n$  znaków plusa, gdzie  $n$  jest liczbą odczytaną z odpowiedniej linii pliku „plik\_we.txt”. Jeśli wczytana liczba  $n$  jest ujemna, wtedy zamiast  $n$  plusów należy wpisać  $n$  minusów.
- ▶ Przykładowa zawartość pliku wejściowego i wyjściowego:



# Moduły

---

- ▶ Z modułów korzystamy wtedy, gdy chcemy uzyskać dostęp do funkcjonalności wykraczającej poza standardowe funkcje dostępne w Pythonie.
- ▶ Moduły są zbiorami:
  - ▶ funkcji,
  - ▶ klas i obiektów,
  - ▶ stałych (specjalnych zmiennych, które mają ustalone z góry wartości).
- ▶ Moduły dołączamy (importujemy) do programu wyrażeniem:  
`import <nazwa_modułu>`
- ▶ Jednym z najbardziej popularnych i podstawowych modułów jest moduł matematyczny `math`.

## Moduł matematyczny `math`

---

- ▶ Moduł ten zawiera:
  - ▶ funkcje z zakresu trygonometrii, geometrii, kombinatoryki i ogólne funkcje matematyczne, takie jak: logarytm (`math.log`), największy wspólny dzielnik (`math.gcd`), wartość bezwzględna (`math.fabs`) itp.;
  - ▶ stałe matematyczne, takie jak:  $\pi$  (`math.pi`),  $e$  (`math.e`), nieskończoność (`math.inf`).
- ▶ Poniższy kod korzysta z funkcji `math.cos` i stałej `math.pi` aby obliczyć kosinus z liczby  $\pi$ .

```
import math

kosinus = math.cos(math.pi)
print(kosinus)
```

## Moduł matematyczny `math`

---

- ▶ Poniższy kod korzysta z funkcji `math.comb` do obliczenia prawdopodobieństwa trafienia „szóstki” w „Dużym Lotku”.
- ▶ Funkcja `math.comb(k, n)` oblicza liczbę  $n$ -elementowych kombinacji bez powtórzeń ze zbioru  $k$ -elementowego.

```
import math

kombinacje = math.comb(49, 6)
print(f"szansa na trafienie szóstki, to 1 do {kombinacje}.")
```

- ▶ Uwaga: Funkcja `math.comb` jest dostępna w Pythonie od wersji 3.8.

## Drugi sposób importowania modułów

---

- ▶ Modułowi można nadać własną skrótową nazwę za pomocą konstrukcji:

**from** <nazwa\_modułu> **import** <nazwy\_składników>

Zamiast nazwy modułu  
math można teraz podawać  
jego skrótową nazwę m.

```
import math as m
```

```
stopnie = float(input("Określ kąt (w stopniach): "))
```

```
radiany = m.radians(stopnie)
```

```
tangens = m.tan(radiany)
```

```
print(tangens)
```

## Trzeci sposób importowania modułów

---

- ▶ Jeśli chcemy korzystać ze składników modułu bez podawania jego nazwy i kropki z lewej strony nazwy składnika, to możemy użyć konstrukcję:  
`from <nazwa_modułu> import <nazwy_składników>`
- ▶ W ten sposób importujemy tylko konkretne składniki (oddzielone przecinkami), a nie cały moduł.



## Trzeci sposób importowania modułów

---

- ▶ Poniższy program importuje dwie funkcje z modułu `math`:
  - ▶ `tan` – funkcja obliczająca tangens wartości podanej w radianach
  - ▶ `radians` – zamiana stopni na radiany
- ▶ Dzięki temu możemy obliczyć tangens z wartości kąta podanego w stopniach. Program automatycznie (funkcją `radians`) zamieni tę wartość na radiany.

Nie musimy podawać nazwy modułu `math`, ponieważ zaimportowaliśmy dwie konkretne funkcje zamiast całego modułu.

```
from math import radians, tan

stopnie = float(input("Określ kąt (w stopniach): "))
radiany = radians(stopnie)
tangens = tan(radiany)
print(tangens)
```

## Czwarty sposób importowania modułów

---

- ▶ Używając składni:

**from** <nazwa\_modułu> **import** <nazwy\_składników>

po słowie `import` zamiast nazw składników można wpisać symbol `*`.

Spowoduje to zaimportowanie wszystkich składników modułu, jednak nie będziemy musieli podawać jego nazwy przed użyciem składników.

W tym wypadku również nie musimy podawać nazwy modułu `math`.

```
from math import *  
  
stopnie = float(input("Określ kąt (w stopniach): "))  
radiany = radians(stopnie)  
tangens = tan(radiany)  
print(tangens)
```

# Moduł generowania liczb pseudolosowych `random`

---

- ▶ Liczba pseudolosowa – liczba pozornie losowa, która została wygenerowana na podstawie jakiejś informacji.
- ▶ Najczęściej do generowania liczb pseudolosowych za pomocą komputera wykorzystuje się informacje pobrane z zegara systemowego (bity odpowiadające: dacie, godzinie, sekundzie, milisekundzie, mikrosekundzie).

```
import random

a = random.randint(10,20) #losowanie liczby całkowitej z przedziału [10,20]
b = random.uniform(0,2) #losowanie liczby zmiennoprzecinkowej z przedziału [0,2]
print(a)
print(b)

karty = ["as", "król", "dama", "walet"]
random.shuffle(karty) #losowa zmiana kolejności elementów listy (tasowanie kart)
print(karty)
```

## Moduły `math` i `random` – inne funkcje

---

- ▶ Listę wszystkich funkcji (wraz z opisami i przykładami użycia) dostępnych w modułach `math` i `random` można znaleźć na stronach:
  - ▶ [https://www.w3schools.com/python/module\\_math.asp](https://www.w3schools.com/python/module_math.asp)
  - ▶ [https://www.w3schools.com/python/module\\_random.asp](https://www.w3schools.com/python/module_random.asp)

## Moduł `pickle` do serializacji obiektów

---

- ▶ Jeśli chcemy w prosty sposób zapisać dane dowolnego obiektu do pliku, możemy skorzystać z modułu `pickle`.
- ▶ Taki zapis obiektów (oraz zmiennych, kolekcji itp.) nazywamy serializacją.
- ▶ Do zapisu obiektów służy funkcja `dump`. Zapisane w ten sposób dane możemy odczytać funkcją `load`.

# Moduł `pickle` do serializacji obiektów

---

## Zapis do pliku

```
import pickle

ulubione = {"owoce":["malina","borówka"], "warzywa":["kukurydza","papryka"]}

with open("ulubione.dat","wb") as plik:
    pickle.dump(ulubione, plik)
```

## Odczyt z pliku

```
import pickle

with open("ulubione.dat","rb") as plik:
    ulubione = pickle.load(plik)

print(ulubione)
```

Korzystając z modułu `pickle` należy otwierać pliki z opcją zapisu/odczytu binarnego (litera `b`). Domyślnie ustawiany jest tryb tekstowy.

# Instalacja modułów

---

- ▶ W języku Python dostępnych jest bardzo wiele modułów.
- ▶ Niektóre z nich, np. `math` i `random`, są domyślnie zainstalowane i wystarczy je zaimportować.
- ▶ Wiele modułów wymaga jednak ich pobrania i instalacji. Możemy to zrobić za pomocą wyszukiwarki modułów w środowisku programistycznym. Np.
  - ▶ Pycharm: File → Settings → Project <nazwa projektu> → Python interpreter  
Jeśli interesującego nas modułu nie ma na liście, można go wyszukać klikając w przycisk „+” powyżej listy.
  - ▶ Replit: Przycisk „Packager” z ikoną sześcianu → search to install packages.

## Inne popularne moduły języku Python

---

- ▶ Przykładowe popularne moduły dostępne w języku Python:
  - ▶ `numpy` – moduł matematyczny bardziej zaawansowany niż `math` (operacje macierzowe są znacznie szybsze niż przy użyciu standardowych list).
  - ▶ `pandas` – moduł do pracy z danymi w formie arkuszy kalkulacyjnych (CSV, Excel), szeregów czasowych, macierzy.
  - ▶ `matplotlib`, `seaborn` – moduły umożliwiające tworzenie wykresów.
  - ▶ `scikit-learn`, `tensorflow` – moduły do uczenia maszynowego (klasyfikacja, regresja, klasteryzacja, głębokie uczenie).
  - ▶ `pillow` – przetwarzanie obrazów.
  - ▶ `pydub` – przetwarzanie dźwięków.
  - ▶ `vidgear` – przetwarzanie filmów.
  - ▶ `openCV` – moduł do wizji komputerowej.
  - ▶ `tkinter`, `PyQt5` – tworzenie aplikacji okienkowych z graficznym interfejsem użytkownika (ang. Graphical User Interface, GUI).



## Pisanie programu w wielu plikach

---

- ▶ Dłuższe programy, zawierające wiele klas i funkcji, piszemy zazwyczaj w wielu plikach.
- ▶ Dobrą praktyką jest definiowanie każdej klasy w osobnym pliku i dodatkowych funkcji w jeszcze innym pliku/plikach.
- ▶ Domyślnie program uruchamia się zaczynając od pliku o nazwie „main.py”.
  - ▶ W niektórych środowiskach (np. Replit) jest to wymagane.
  - ▶ Inne środowiska (np. Pycharm) umożliwiają uruchamianie programów z plików o dowolnej nazwie.

## Pisanie programu w wielu plikach

---

- ▶ Jeśli w danym pliku chcemy korzystać z kodu zapisanego w innym pliku, należy go dołączyć w taki sam sposób, w jaki dołączamy moduły, wyrażeniem:  
`import <nazwa_pliku>`
- ▶ Nazwa pliku nie powinna zawierać rozszerzenia. Interpreter wie, że kod znajduje się w plikach z rozszerzeniem „.py”, więc nie musimy go o tym informować.
- ▶ Pliki, które dołączamy, powinny znajdować się w tym samym katalogu, co plik „main.py”.
  - ▶ Jeśli koniecznie chcemy importować pliki z innego katalogu, to można to zrobić dodając do niego ścieżkę za pomocą funkcji `sys.path.append` z modułu `sys`.

## Pisanie programu w wielu plikach – przykład I

---

- ▶ W poniższym przykładzie program składa się z dwóch plików: „main.py” oraz „wielomiany.py”.
- ▶ Plik „wielomiany.py” zawiera funkcje obliczające wartości zgodnie ze wzorami wielomianów drugiego i trzeciego stopnia.
- ▶ Plik „main.py” korzysta z tych funkcji, a więc w pierwszej linijce importuje plik „wielomiany”.

### main.py

```
import wielomiany

liczba = float(input("Podaj liczbę: "))
wynik_2 = wielomiany.drugiego_stopnia(liczba)
wynik_3 = wielomiany.trzeciego_stopnia(liczba)
print(wynik_2, wynik_3)
```

### wielomiany.py

```
def drugiego_stopnia(x):
    return x**2 + 2*x + 1

def trzeciego_stopnia(x):
    return x**3 + 2*x**2 + 4*x + 1
```

## Pisanie programu w wielu plikach – przykład I

---

- ▶ Pliki, które dołączamy działają tak samo jak moduły.
- ▶ W związku z tym, jeśli nie chcemy pisać nazwy modułu za każdym razem przed nazwą składnika, możemy zaimportować go używając składni:

**from** <nazwa\_pliku> **import** <nazwy\_składników>

### main.py

```
from wielomiany import drugiego_stopnia
from wielomiany import trzeciego_stopnia

liczba = float(input("Podaj liczbę: "))
wynik_2 = drugiego_stopnia(liczba)
wynik_3 = trzeciego_stopnia(liczba)
print(wynik_2, wynik_3)
```

### wielomiany.py

```
def drugiego_stopnia(x):
    return x**2 + 2*x + 1

def trzeciego_stopnia(x):
    return x**3 + 2*x**2 + 4*x + 1
```

## Pisanie programu w wielu plikach – przykład II

---

- ▶ W drugim przykładzie program składa się z trzech plików: „main.py”, „ptak.py” i „zwierze.py”.
- ▶ Plik „zwierze.py” zawiera definicję klasy `Zwierze`.
- ▶ Plik „ptak.py” zawiera definicję klasy `Ptak`, która dziedziczy po klasie `Zwierze`. Z tego powodu importuje on zawartość pliku „zwierze.py”.
- ▶ W pliku „main.py” tworzony jest obiekt klasy `Ptak`. Z tego powodu importuje on zawartość pliku „ptak.py”.

## Pisanie programu w wielu plikach – przykład II

---

### zwierze.py

```
class Zwierze:
    masa_ciala = 0 #[kg]
    kolor = ""
    def poruszaj_sie(self, odleglosc):
        print("Poruszam się o", odleglosc, "metrów.")
    def daj_glos(self):
        print("Daję głos.")
```

### ptak.py

```
from zwierze import Zwierze

class Ptak(Zwierze):
    rozpietosc_skrzydel = 0 #[m]
    def lec(self, wysokosc):
        print("Lecę na wysokości", wysokosc, "metrów.")
    def daj_glos(self):
        print("Krrrrraaa")
```

### main.py

```
from ptak import Ptak

kruk = Ptak()
kruk.kolor = "czarny"
kruk.masa_ciala = 1
kruk.rozpietosc_skrzydel = 1.2
kruk.lec(3, 4)
kruk.daj_glos()
```

# Wyjątki

- ▶ Wyjątki są mechanizmem pozwalającym programowi w wygodny sposób obsłużyć sytuacje wyjątkowe (np. błędy).

- ▶ Spróbujmy uruchomić następujący kod:

```
a = 2
b = 0
a = a/b
a = a+1
print(a)
```

- ▶ W konsoli pojawi się opis błędu:

```
File "D:/.../main.py", line 3, in <module>
    a = a/b
    ~^^
ZeroDivisionError: division by zero
```

- ▶ Oznacza to, że program automatycznie zgłosił wyjątek typu `ZeroDivisionError`, ze względu na próbę podzielenia liczby przez 0.

## Wyjątki

---

- ▶ Wyjątek `ZeroDivisionError` został zgłoszony (automatycznie), ale nie został obsłużony.
- ▶ Oznacza to, że program zakończył działanie w momencie zgłoszenia wyjątku.
- ▶ Zgłoszony wyjątek możemy obsłużyć.
- ▶ Pozwoli nam to:
  - ▶ kontynuować program pomimo nieudanej operacji (np. dzielenia przez 0),
  - ▶ wypisać na konsoli własny opis błędu.



## Obsługa wyjątków

---

- ▶ Aby obsłużyć wyjątek należy skorzystać z bloków `try` i `except`.

```
a = 2
b = 0
try:
    a = a/b
    a = a+1
except ZeroDivisionError:
    print("Nie można dzielić przez 0.")
print(a)
```

- ▶ W bloku `try` umieszczamy kod, który może powodować zgłoszenie wyjątku.
- ▶ Po jego zgłoszeniu pozostały kod aż do końca bloku nie zostanie wykonany i program przejdzie do bloku `except`.
- ▶ Kod następujący po bloku `except` zostanie wykonany niezależnie od tego, czy wyjątek został zgłoszony, czy nie (kontynuacja programu pomimo błędu).

## Często spotykane typy wyjątków

---

- ▶ `ValueError` - odwołanie się do nieistniejącego elementu listy
  - ▶ `KeyError` - odwołanie się do nieistniejącego elementu słownika
  - ▶ `AttributeError` - wywołanie nieistniejącej metody obiektu
  - ▶ `NameError` - użycie nieistniejącej zmiennej
  - ▶ `TypeError` - mieszanie niezgodnych typów danych (np. próba podzielenia tekstu przez liczbę)
  - ▶ `IndentationError` - niepoprawne wcięcia (np. mieszanie spacji i tabulacji)
  - ▶ `SyntaxError` - inne błędy składniowe
  - ▶ `MemoryError` - wyczerpanie miejsca w pamięci operacyjnej
- 
- ▶ Listę wszystkich wbudowanych wyjątków języka Python można znaleźć na stronie: <https://docs.python.org/3/library/exceptions.html>

## Samodzielne (nieautomatyczne) zgłaszanie wyjątków

- ▶ Wyjątki możemy zgłaszać samodzielnie, w sytuacjach, które sami uznamy za wyjątkowe. Wyjątek zgłaszamy instrukcją `raise`.
- ▶ Poniższy program wczytuje w pętli dwie jednocyfrowe liczby całkowite i wywołuje funkcję obliczającą ich sumę. Jeśli użytkownik podał liczbę, która nie jest jednocyfrowa, zostanie zgłoszony wyjątek `Exception` i pętla się przerwie.

```
def sumaLiczbyJednocyfrowych(a,b):  
    if a < -9 or a > 9 or b < -9 or b > 9:  
        raise Exception  
    return a+b  
while True:  
    try:  
        a = int(input("Podaj jednocyfrową liczbę całkowitą nr 1: "))  
        b = int(input("Podaj jednocyfrową liczbę całkowitą nr 2: "))  
        suma = sumaLiczbyJednocyfrowych(a,b)  
        print(suma)  
    except Exception:  
        print("Błąd wczytywania liczb:")
```

Ta instrukcja nie wykona się w przypadku zgłoszenia wyjątku.

## Samodzielne (nieautomatyczne) zgłaszanie wyjątków

- ▶ Istnieje możliwość opisanie wyjątku podczas jego zgłaszania.
- ▶ Taki opis można wyświetlić podczas przechwytywania wyjątku w bloku `except`.
- ▶ W tym celu należy skorzystać z obiektu reprezentującego błąd. Składnia:

**except** <typ\_wyjątku> **as** <obiekt\_wyjątku>:

```
def sumaLiczbJednocyfrowych(a,b):  
    if a < -9 or a > 9 or b < -9 or b > 9:  
        raise Exception("Podano liczbę spoza wymaganego przedziału.")  
    return a+b  
while True:  
    try:  
        a = int(input("Podaj jednocyfrową liczbę całkowitą nr 1: "))  
        b = int(input("Podaj jednocyfrową liczbę całkowitą nr 2: "))  
        suma = sumaLiczbJednocyfrowych(a,b)  
        print(suma)  
    except Exception as error:  
        print("Błąd wczytywania liczb:", error)
```

opis wyjątku

obiekt przechwyconego wyjątku

## Zadanie 14

---

- ▶ Zmodyfikować program z zad. 13 tak, aby obsługiwał wyjątki związane z:
  - ▶ niepoprawną nazwą pliku wejściowego (`FileNotFoundError`),
  - ▶ wczytaniem linii tekstu, które nie są liczbami (`ValueError`).

Treść zadania 13 (dla przypomnienia):

- ▶ Napisać program, który odczyta plik „plik\_we.txt” zawierający liczby całkowite. Następnie program powinien zapisywać w pliku „plik\_wy.txt” w każdej linii  $n$  znaków plusa, gdzie  $n$  jest liczbą odczytaną z odpowiedniej linii pliku "plik\_we.txt". Jeśli wczytana liczba  $n$  jest ujemna, wtedy zamiast  $n$  plusów należy wpisać  $n$  minusów.

## Funkcje wyższego rzędu

- ▶ Funkcją wyższego rzędu jest funkcja, która jako jeden z parametrów przyjmuje inną funkcję.

```
# funkcja wyższego rzędu
def funkcja(paramFunkcja, liczba):
    return paramFunkcja(liczba)

# dwie zwykłe funkcje
def inkrementacja(x):
    return x + 1

def pierwiastek_kwadratowy(x):
    return x ** 0.5

# wywołanie funkcji wyższego rzędu
wynik1 = funkcja(inkrementacja, 5)
wynik2 = funkcja(pierwiastek_kwadratowy, 16)
print(wynik1, wynik2)
```

parametr będący funkcją

parametr będący zmienną

## Funkcje lambda

---

- ▶ Lambda są anonimowymi (nie posiadającymi nazwy), jednolinijkowymi funkcjami.
- ▶ Funkcje lambda mają następującą składnię:  
**lambda** <parametry> : <wartość\_zwracana>

# Funkcje lambda

- ▶ Zauważmy, że w przykładzie z dwóch slajdów wstecz funkcje `inkrementacja` i `pierwiastek_kwadratowy` zostały napisane tylko po to, aby przekazać je jako parametr funkcji wyższego rzędu. Prawdopodobnie nie zostaną więcej użyte w programie.
- ▶ Możemy więc zamienić funkcje `inkrementacja` i `pierwiastek_kwadratowy` na funkcje lambda, których definicje wstawimy bezpośrednio do wywołania funkcji wyższego rzędu. Taki zapis jest znacznie krótszy.

```
# funkcja wyższego rzędu
def funkcja(paramFunkcja, liczba):
    return paramFunkcja(liczba)

# wywołanie funkcji wyższego rzędu
wynik1 = funkcja(lambda x : x+1, 5)
wynik2 = funkcja(lambda x : x**0.5, 16)
print(wynik1, wynik2)
```

funkcje lambda



## Praktyczne wykorzystanie funkcji lambda

---

- ▶ Funkcja `sort`, która była omawiana na slajdzie „Listy – przydatne triki i funkcje” służy do sortowania listy.
- ▶ Załóżmy jednak, że elementami naszej listy nie są pojedyncze liczby, a pary (w formie list), których pierwszym elementem jest napis, a drugim liczba:

```
lista = [{"c", 3}, {"b", 1}, {"a", 2}]
```

- ▶ Jak posortować taką listę względem drugiego elementu par? Funkcja `sort` posiada parametr `key`, który określa kryterium sortowania.
- ▶ Kryterium sortowania jest funkcją (nie zmienną), a więc możemy podać własną tymczasową funkcję lambda zwracającą drugi element par listy (jako kryterium sortowania).

```
lista.sort(key = lambda el : el[1])  
print(lista) #co zostanie wypisane?
```

## Zadanie 15

---

- ▶ Zadanie: Jak zamienić poniższą funkcję na funkcję lambda?

```
def czyDuzaLiczba(x):  
    if x > 100:  
        return 1  
    else:  
        return -1
```

Podpowiedź: skorzystać z wyrażenia warunkowego.

Programowanie, to nie tylko liczby i napisy. Może być ciekawe.  
Moduł OpenCV – wizja komputerowa, przetwarzanie obrazów

---

- ▶ Sprawdź działanie programu przedstawionego na kolejnym slajdzie wykorzystując poniższy obrazek:



- ▶ Program korzysta z modułu OpenCV (Open Computer Vision) umożliwiającego wykonywanie operacji na obrazach odnosząc się do ich pikseli. Moduł trzeba zainstalować w środowisku przed jego użyciem. W wyszukiwarce modułów Pycharma nazywa się on „opencv-python”.
-

# Programowanie, to nie tylko liczby i napisy. Może być ciekawe.

## Moduł OpenCV – wizja komputerowa, przetwarzanie obrazów

```
import cv2 #importowanie modułu OpenCV

obrazek = cv2.imread("hand.jpg", cv2.IMREAD_GRAYSCALE) #wczytanie obrazka hand.jpg

krawedzie = cv2.Canny(obrazek,50,150) #wykrycie krawędzi
cv2.imshow("krawedzie", krawedzie) #wyświetlenie krawędzi

#odwrócenie kolorów (odwołując się do poszczególnych pikseli)
for i, wiersz in enumerate(krawedzie):
    for j, piksel in enumerate(wiersz):
        if krawedzie[i][j] == 0:
            krawedzie[i][j] = 255
        else:
            krawedzie[i][j] = 0

krawedzie = cv2.rotate(krawedzie, cv2.ROTATE_180) #obrót o 180 stopni

#wyświetlenie obróconych krawędzi ze zmienionymi kolorami i "przytrzymanie" okna
cv2.imshow("krawedzie - negatyw", krawedzie)
cv2.waitKey(0)
```

## Programowanie, to nie tylko liczby i napisy. Może być ciekawe. Moduł OpenCV – wizja komputerowa, przetwarzanie obrazów

---

- ▶ Poniższy kod pobiera strumień wideo z kamery komputera w formie klatek (obrazów), wyznacza krawędzie i wyświetla obraz w czasie rzeczywistym.

```
import cv2

kamera = cv2.VideoCapture(0) #utworzenie obiektu kamery
klawisz = None

#wykonuj pętlę dopóki użytkownik nie wciśnie klawisza Esc (kod 27)
while klawisz != 27:
    ret, klatka = kamera.read() #pobranie klatki obrazu z kamery
    krawedzie = cv2.Canny(klatka,50,150) #wykrycie krawędzi
    cv2.imshow("obraz z kamery", krawedzie) #wyświetlenie obrazu krawędzi
    klawisz = cv2.waitKey(1) #zatrzymanie okna z obrazem
```