

# Wstęp do programowania

## Podstawowe konstrukcje programistyczne

Paweł Daniluk

Wydział Fizyki

Jesień 2014



# Przypomnienie

## Programowanie imperatywne

- Program składa się z instrukcji, które są wykonywane po kolei.
- Instrukcje mogą zmieniać stan programu.

## Stan programu

Sprzętowo: zawartość pamięci i rejestrów procesora

Matematycznie: wartościowanie zmiennych

# Podstawowe konstrukcje - komentarze

## Język naturalny

Niech droga będzie wyrażona wzorem:

$$s = \frac{at^2}{2}$$

## Język Python

```
"""
```

```
Obliczamy drogę w ruchu jednostajnie przyspieszonym .
```

```
"""
```

```
s = a * t * t / 2 # Zamiast potęgowania stosujemy mnożenie
```

## Podstawowe konstrukcje - komentarze

```
""" This is a multi-line comment.  
It may occupy more than one line. """
```

```
# This is an end-of-line comment
```

# Podstawowe konstrukcje - zmienne

## Język naturalny

Obiekt porusza się ruchem jednostajnie przyspieszonym z przyspieszeniem:

$$a = 3 \frac{\text{m}}{\text{s}^2}$$

Niech  $v_0$  będzie prędkością początkową:

$$v_0 = 0 \frac{\text{m}}{\text{s}}$$

Niech  $v_1$  będzie prędkością osiągniętą po czasie  $t$ :

$$t = 5\text{s}$$

$$v_1 = v_0 + at = 15 \frac{\text{m}}{\text{s}}$$

# Podstawowe konstrukcje - zmienne

## Python

```
a = 3 # przyspieszenie
```

```
v0 = 0 # predkosc początkowa
```

```
t = 5 # czas
```

```
v1 = v0 + a * t # predkosc po czasie t
```

## Uwaga

Znak równości w języku matematyki występuje w dwóch kontekstach: definicjach i równaniach. Tym znaczeniom w Pythonie odpowiadają operatory:

- = – przypisanie (definicja)
- == – porównanie

# Operatory arytmetyczne

## Operatory porównania

Python	matematyka
==	=
<	<
<=	≤
>	>
>=	≥
!=	≠

## Operatory arytmetyczne

Python	matematyka
+	+
-	-
*	·
/	÷
//	dzielenie całkowitoliczbowe
%	reszta z dzielenia
**	potęgowanie

# Przykłady

## Podnoszenie do kwadratu

$$x = 5$$

$$y = x * x$$

## Zwiększenie wartości o 1

$$i = i + 1$$



# Elementy składowe języka programowania

## Literały

Napisy oznaczające konkretne wartości np. liczby, ciągi znaków, wartości logiczne: 5, 3.14, "Ala", True

## Identyfikatory

Nazwy zmiennych, funkcji i innych zdefiniowanych przez programistę  
bytów: v0, a, i

## Instrukcje

Słowa i inne konstrukcje, których składnia i semantyka określone są w definicji języka programowania. Np. instrukcja przypisania (=).

Program składa się z ciągu instrukcji.

# Instrukcje sterujące

Instrukcje sterujące służą do zmiany kolejności wykonywania instrukcji w programie.

Bez nich każda instrukcja zostałaby wykonana dokładnie raz, w kolejności występowania w kodzie źródłowym.

# Instrukcje warunkowe

## Język naturalny

$$|x| = \begin{cases} -x & x < 0 \\ x & \text{w p.p.} \end{cases}$$

## Python

```
if x < 0:  
    modx = -x  
else:  
    modx = x
```

# Instrukcje warunkowe

## Instrukcja warunkowa

```
if i==3:  
    doSomething()
```

```
if i==3:  
    doSomething()  
else:  
    doSomethingElse()
```

```
if i==3:  
    doSomething()  
elif i==2:  
    doSomethingElse()  
else:  
    doSomethingDifferent()
```

# Dygresja o blokach i wcięciach

## Blok

Ciąg instrukcji, które mają zostać po sobie wykonane. Blok można traktować jako pojedynczą instrukcję.

W Pythonie nie ma nawiasów klamrowych `{, }` jak w C lub Javie, ani słów kluczowych `begin, end`. O granicach bloków kodu decydują wcięcia.

## To są różne programy

```
if i==3:  
    x=2  
    y=3
```

```
if i==3:  
    x=2  
y=3
```

## Dygresja o blokach i wcięciach - c.d.

A ten program jest niepoprawny

```
if i==3:  
    x=2  
y=4  
else:  
    z=5
```

# Pętle - while

## Język naturalny

Aby znaleźć pierwszy element ciągu sum kolejnych liczb naturalnych, który jest większy od 20, można dodawać do siebie kolejne liczby naturalne, dopóki suma nie przekroczy 20.

## while

```
suma = 0
i = 1
while suma < 20:
    suma = suma + i
    i = i + 1
```

*# W tym momencie sum jest pierwsza suma kolejnych  
# liczb naturalnych, która jest większa od 20.*

```
while warunek:  
    doSomething()
```

```
while warunek:  
    doSomething()  
else:  
    doSomethingElse()
```



# Pętle - for

## Język naturalny

$$s_n = \sum_{i=1}^n i^2 = \sum_{i \in \{1, 2, \dots, n\}} i^2$$

## Python

```
s = 0
for i in range(1, n+1):
    s = s + i * i
```

for

```
for i in list:  
    doSomething(i)
```

for

```
for i in list:  
    doSomething(i)  
else:  
    doSomethingElse()
```

## W Pythonie nie ma tradycyjnej pętli for

### Java, C

```
for (i = 0; i < 10; i++) {  
    doSomething(i);  
}
```

### Pascal

```
for i:=0 to 9 do  
    begin  
        doSomething(i);  
    end
```

Ale jest funkcja range

```
range(3) == [0, 1, 2]
```

Python

```
for i in range(9):  
    doSomething(i)
```

```
pass
```

Instrukcja pusta

```
if a==2:  
    pass
```

## break

Opuszcza aktualnie wykonywaną pętlę.

```
while True:  
    isDone=doSomething()  
  
    if isDone:  
        break
```

## continue

Przechodzi do następnej iteracji pętli.

```
while i < 10:  
    skip = check(i)  
  
    if skip:  
        continue  
  
    doSomething()
```

# Tablice?

Short answer

Nie ma tablic.



# Tablice?

Short answer

Nie ma tablic.

Są listy.

# Listy

## Składnia

```
[el1 , el2 , el3 , ...]
```

## Przykład

```
a = ['spam' , 'eggs' , 100 , 1234]  
a[2] = a[3] - 233
```

Elementy są numerowane od 0.

# Wycinki (ang. *slices*)

## Ujemne indeksy

$a[-1]$  – oznacza ostatni element listy

$a[-i]$  – oznacza  $i$ -ty element od końca (miły fakt  $-i \equiv_N N - i$ )

## Wycinki

$a[i:j]$  – oznacza listę zawierającą elementy od  $i$ -tego do  $j - 1$ -szego włącznie

$i$  i  $j$  mogą być ujemne. Można je również pominąć.

## Wycinki z krokiem

$a[i:j:k]$  – j.w. ale co  $k$ -ty element

# Funkcje

## Funkcje w matematyce

$$f : D \longrightarrow W$$

$D$  – dziedzina

$W$  – zbiór wartości

## Funkcja może być wieloargumentowa

$$f : D_1 \times D_2 \times \cdots \times D_n \longrightarrow W$$

# Funkcje c.d.

## Funkcje w Pythonie

```
def f(arg1 , arg2 , ... , argN ):
    compute
    compute
    ...
    compute

    return result
```

## Programowanie imperatywne!

Obliczenia w funkcji mogą zależeć i zmieniać stan programu. Zatem funkcja wywołana wielokrotnie dla tych samych argumentów może dawać różne wyniki.

## Funkcje c.d.

### Przykład

```
n=0
def f():
    global n
    n=n+1
    return n

print f()
print f()
```

Python domyślnie traktuje wszystkie zmienne występujące w funkcji jako lokalne, aby uniknąć takich sytuacji. Słowo kluczowe `global` powoduje odwołanie do zmiennej `n` występującej na zewnątrz funkcji.

## Funkcje c.d.

### Użyteczny przykład

```
def fib(n): # return the nth Fibonacci number
    a, b = 0, 1
    i = 1
    while a < n:
        a, b = b, a+b
        i = i + 1
    return b
```

# Interpreter Pythona

## Praca interaktywna

```
pawel@tok ~> python
Python 2.7.2 (default, Oct 11 2012, 20:14:37)
[GCC 4.2.1 Compatible Apple Clang 4.0 (tags/Apple/clang-418.0.60)] on darwin
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>> 2+2
4
>>> i=3
>>> print i
3
>>> a=range(5)
>>> a
[0, 1, 2, 3, 4]
>>> i=0
>>> while i<5:
...     print i
...     i=i+1
...
0
1
2
3
4
>>>
```



# Interpreter Pythona

## Skrypt wykonywalny

```
#!/usr/bin/python  
  
print "Hello, World!"
```

Dobrze jest pamiętać o `chmod a+x` ....

## W trybie interaktywnym

```
>>> execfile("hello.py")  
Hello, World!  
>>>
```

# Zadanie 1

Napisz programik, który:

- 1 Wczytuje dwie liczby i oblicza ich średnią arytmetyczną.
- 2 Wczytuje liczbę i sprawdza, czy jest dodatnia - algorytm powinien zwrócić odpowiedź TAK albo NIE.
- 3 Wczytuje dwie liczby i wyznacza najmniejszą z nich.
- 4 Wczytuje trzy liczby i wyznacza największą z nich.
- 5 Wczytuje dwie liczby  $a$ ,  $n$  ( $n \in \mathbb{N}$ ) i oblicza  $a^n$ .
- 6 Wczytuje dwie liczby  $a$ ,  $n$  ( $n \in \mathbb{Z}$ ) i oblicza  $a^n$ .

# Wczytywanie

```
>>> a=input("Podaj liczbe:")  
Podaj liczbe:1  
>>> a  
1  
>>> (a,b)=input("Podaj dwie liczby:")  
Podaj dwie liczby:2,3  
>>> a  
2  
>>> b  
3
```

# Algorytm Euklidesa

## Pomysł

$$NWD(a, b) = \begin{cases} a & \text{jeśli } b = 0 \\ NWD(b, a) & \text{jeśli } b > a \\ NWD(a - b, b) & \text{jeśli } a \geq b > 0 \end{cases}$$

# Naiwna implementacja

## Pseudokod

NWD( $a, b$ )

▷ zakładamy, że  $a > b$  i  $a + b > 0$

```
1 while  $b > 0$ 
2     do  $a \leftarrow a - b$ 
3       if  $b > a$ 
4         then swap( $a, b$ )
5 return  $a$ 
```

## Niska wydajność

Dla  $a = 10^{10}$  i  $b = 1$  trzeba wykonać  $10^{10}$  odejmowań.

# Poprawna implementacja

## Pseudokod

NWD( $a, b$ )

▷ zakładamy, że  $a > b$  i  $a + b > 0$

```
1 while  $b > 0$ 
2     do  $a \leftarrow a \bmod b$ 
3         swap( $a, b$ )
4 return  $a$ 
```

## Zadanie 2

Zaimplementuj algorytm Euklidesa.

## Zadanie 3

Stwórz listę długości 10 zawierającą:

- 1 Kolejne liczby naturalne.
- 2 Kolejne liczby nieparzyste.
- 3 Kolejne sumy częściowe szeregu liczb naturalnych.
- 4 Kolejne liczby Fibonacciego.
- 5 Losowe wartości ze zbioru  $\{0, 1\}$ .



## Zadanie 3

Stwórz listę długości 10 zawierającą:

- 1 Kolejne liczby naturalne.
- 2 Kolejne liczby nieparzyste.
- 3 Kolejne sumy częściowe szeregu liczb naturalnych.
- 4 Kolejne liczby Fibonacciego.
- 5 Losowe wartości ze zbioru  $\{0, 1\}$ .

### Generator liczb pseudolosowych

```
>> import random
>>> random.randint(0,1)
0
>>> random.randint(0,1)
1
>>> random.randint(0,1)
0
```

## Zadanie 4 – Flaga polska

### Zadanie

Lista  $a$  wypełniona zerami i jedynekami reprezentuje ciąg  $n$  urn w których znajdują się żetony białe (0) i czerwone (1). Podać algorytm, który zamieniając żetony miejscami doprowadzi do sytuacji, w której wszystkie żetony białe znajdują się na lewo od czerwonych.

## Zadanie 4 – Flaga polska

### Zadanie

Lista  $a$  wypełniona zerami i jedynekami reprezentuje ciąg  $n$  urn w których znajdują się żetony białe (0) i czerwone (1). Podać algorytm, który zamieniając żetony miejscami doprowadzi do sytuacji, w której wszystkie żetony białe znajdują się na lewo od czerwonych.

### Wskazówka

Należy przesuwac się indeksem  $c$  od początku tablicy, zaś indeksem  $b$  od końca. Intencją jest utrzymywanie następującego niezmiennika: wszystkie elementy tablicy o indeksach mniejszych od  $c$  są czerwone, zaś większych od  $b$  są białe. Indeksy  $c$  i  $b$  będą się do siebie zbliżać i ostatecznie gdy  $c$  będzie równe  $b$ , to tablica będzie uporządkowana.

[http://bioexploratorium.pl/wiki/Wstę\\_p\\_do\\_programowania\\_2014z](http://bioexploratorium.pl/wiki/Wst%C4%99p_do_programowania_2014z)