



# PYTHON 3

Kolejne lekcje  
dla nowych programistów

Z E D   A .   S H A W

Helion 

Tytuł oryginału: Learn More Python 3 the Hard Way: The Next Step for New Python Programmers

Tłumaczenie: Lech Lachowski

ISBN: 978-83-283-4237-8

Authorized translation from the English language edition, entitled: LEARN MORE PYTHON 3 THE HARD WAY: THE NEXT STEP FOR NEW PYTHON PROGRAMMERS; ISBN 0134123484; by Zed A. Shaw; published by Pearson Education, Inc., publishing as Addison-Wesley Professional. Copyright © 2018 by Zed A. Shaw.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

Polish language edition published by HELION S.A. Copyright © 2018.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/pyt3ko>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

# Spis treści

|                                                                                            |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Przedmowa</b> .....                                                                     | 11 |
| To sprawa osobista .....                                                                   | 12 |
| <b>CZĘŚĆ I. Początkowa wiedza</b> .....                                                    | 14 |
| A jeśli naprawdę nie podoba mi się<br>idea Twojego głupiego procesu osobistego, Zed? ..... | 15 |
| A jeśli się okaże, że jestem beznadziejny? .....                                           | 15 |
| <b>Ćwiczenie 0. Konfiguracja</b> .....                                                     | 18 |
| Edytor programisty .....                                                                   | 18 |
| Python 3.6 .....                                                                           | 18 |
| Działający Terminal .....                                                                  | 19 |
| Działająca konfiguracja pip+virtualenv .....                                               | 19 |
| Dziennik laboratoryjny .....                                                               | 19 |
| Opcjonalnie: oprogramowanie do nagrywania ekranu .....                                     | 19 |
| Dalsze badania .....                                                                       | 20 |
| <b>Ćwiczenie 1. O procesie</b> .....                                                       | 22 |
| Wyzwanie .....                                                                             | 24 |
| Zrób to sam .....                                                                          | 24 |
| Dalsze badania .....                                                                       | 24 |
| <b>Ćwiczenie 2. O kreatywności</b> .....                                                   | 26 |
| Wyzwanie .....                                                                             | 26 |
| Zrób to sam .....                                                                          | 27 |
| <b>Ćwiczenie 3. O jakości</b> .....                                                        | 28 |
| Wyzwanie .....                                                                             | 30 |
| Zrób to sam .....                                                                          | 30 |
| <b>CZĘŚĆ II. Szybkie sesje kodowania</b> .....                                             | 32 |
| Jak ćwiczyć kreatywność? .....                                                             | 33 |
| Proces dla początkujących programistów .....                                               | 34 |
| Proces kodowania dla początkującego programisty .....                                      | 35 |
| <b>Ćwiczenie 4. Obsługiwanie argumentów wiersza poleceń</b> .....                          | 36 |
| Wyzwanie .....                                                                             | 36 |
| Rozwiązanie .....                                                                          | 37 |
| Zrób to sam .....                                                                          | 38 |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| <b>Ćwiczenie 5. Polecenie cat</b>   | 40 |
| Wyzwanie                            | 40 |
| Rozwiązanie                         | 41 |
| Zrób to sam                         | 41 |
| Dalsze badania                      | 41 |
| <b>Ćwiczenie 6. Polecenie find</b>  | 44 |
| Wyzwanie                            | 45 |
| Zrób to sam                         | 46 |
| Dalsze badania                      | 46 |
| <b>Ćwiczenie 7. Polecenie grep</b>  | 48 |
| Wyzwanie                            | 49 |
| Zrób to sam                         | 49 |
| Dalsze badania                      | 49 |
| <b>Ćwiczenie 8. Polecenie cut</b>   | 50 |
| Wyzwanie                            | 51 |
| Zrób to sam                         | 51 |
| Dalsze badania                      | 51 |
| <b>Ćwiczenie 9. Polecenie sed</b>   | 52 |
| Wyzwanie                            | 53 |
| Zrób to sam                         | 53 |
| Dalsze badania                      | 53 |
| <b>Ćwiczenie 10. Polecenie sort</b> | 54 |
| Wyzwanie                            | 54 |
| Zrób to sam                         | 55 |
| Dalsze badania                      | 55 |
| <b>Ćwiczenie 11. Polecenie uniq</b> | 56 |
| Wyzwanie                            | 56 |
| Zrób to sam                         | 57 |
| Dalsze badania                      | 57 |
| <b>Ćwiczenie 12. Przegląd</b>       | 58 |
| Wyzwanie                            | 58 |
| Zrób to sam                         | 59 |
| Dalsze badania                      | 59 |

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| <b>CZĘŚĆ III. Struktury danych</b>                                  | 60 |
| Uczenie się jakości poprzez struktury danych                        | 61 |
| Jak studiować struktury danych?                                     | 62 |
| <b>Ćwiczenie 13. Listy jednokierunkowe</b>                          | 64 |
| Opis                                                                | 64 |
| Kontroler                                                           | 66 |
| Test                                                                | 67 |
| Wstępny audyt                                                       | 69 |
| Wyzwanie                                                            | 70 |
| Audyt                                                               | 70 |
| Zrób to sam                                                         | 70 |
| <b>Ćwiczenie 14. Listy dwukierunkowe</b>                            | 72 |
| Wprowadzamy warunki niezmiennie                                     | 73 |
| Wyzwanie                                                            | 74 |
| Zrób to sam                                                         | 74 |
| <b>Ćwiczenie 15. Stosy i kolejki</b>                                | 76 |
| Wyzwanie                                                            | 76 |
| Popsuj kod                                                          | 78 |
| Dalsze badania                                                      | 78 |
| <b>Ćwiczenie 16. Sortowanie bąbelkowe, przez scalanie i szybkie</b> | 80 |
| Wyzwanie                                                            | 80 |
| Zrób to sam                                                         | 85 |
| <b>Ćwiczenie 17. Słownik</b>                                        | 88 |
| Wyzwanie                                                            | 88 |
| Wykonanie kopii wzorcowej kodu                                      | 88 |
| Skopiuj kod                                                         | 89 |
| Adnotuj kod                                                         | 92 |
| Podsumuj strukturę danych                                           | 92 |
| Zapamiętaj podsumowanie                                             | 93 |
| Zaimplementuj z pamięci                                             | 94 |
| Powtarzaj                                                           | 95 |
| Zrób to sam                                                         | 95 |
| Popsuj kod                                                          | 95 |
| <b>Ćwiczenie 18. Mierzenie wydajności</b>                           | 96 |
| Narzędzia                                                           | 96 |

|                                                      |            |
|------------------------------------------------------|------------|
| Analizowanie wydajności .....                        | 98         |
| Wyzwanie .....                                       | 100        |
| Zrób to sam .....                                    | 100        |
| Popsuj kod .....                                     | 100        |
| Dalsze badania .....                                 | 100        |
| <b>Ćwiczenie 19. Poprawianie wydajności .....</b>    | <b>102</b> |
| Wyzwanie .....                                       | 103        |
| Dalsze badania .....                                 | 104        |
| <b>Ćwiczenie 20. Binarne drzewo poszukiwań .....</b> | <b>106</b> |
| Wymagania BSTree .....                               | 106        |
| Usuwanie .....                                       | 107        |
| Wyzwanie .....                                       | 108        |
| Zrób to sam .....                                    | 108        |
| <b>Ćwiczenie 21. Wyszukiwanie binarne .....</b>      | <b>110</b> |
| Wyzwanie .....                                       | 110        |
| Zrób to sam .....                                    | 110        |
| Dalsze badania .....                                 | 111        |
| <b>Ćwiczenie 22. Tablice sufiksowe .....</b>         | <b>112</b> |
| Wyzwanie .....                                       | 113        |
| Zrób to sam .....                                    | 113        |
| Dalsze badania .....                                 | 113        |
| <b>Ćwiczenie 23. Drzewo trójkowe .....</b>           | <b>114</b> |
| Wyzwanie .....                                       | 114        |
| Zrób to sam .....                                    | 116        |
| <b>Ćwiczenie 24. Szybkie wyszukiwanie URL .....</b>  | <b>118</b> |
| Wyzwanie .....                                       | 118        |
| Zrób to sam .....                                    | 119        |
| Dalsze badania .....                                 | 119        |
| <b>CZĘŚĆ IV. Średnio zaawansowane projekty .....</b> | <b>120</b> |
| Śledzenie błędów .....                               | 121        |
| <b>Ćwiczenie 25. Polecenie xargs .....</b>           | <b>122</b> |
| Wyzwanie .....                                       | 122        |
| Zrób to sam .....                                    | 122        |

|                                                   |     |
|---------------------------------------------------|-----|
| <b>Ćwiczenie 26. Polecenie hexdump</b> .....      | 124 |
| Wyzwanie .....                                    | 125 |
| Zrób to sam .....                                 | 126 |
| Dalsze badania .....                              | 126 |
| <b>Ćwiczenie 27. Polecenie tr</b> .....           | 128 |
| Wyzwanie .....                                    | 128 |
| Krytyka 45-minutowych bloków .....                | 129 |
| Zrób to sam .....                                 | 129 |
| <b>Ćwiczenie 28. Polecenie sh</b> .....           | 130 |
| Wyzwanie .....                                    | 130 |
| Zrób to sam .....                                 | 131 |
| Dalsze badania .....                              | 131 |
| <b>Ćwiczenie 29. Polecenia diff i patch</b> ..... | 132 |
| Wyzwanie .....                                    | 132 |
| Zrób to sam .....                                 | 133 |
| Dalsze badania .....                              | 133 |
| <b>CZĘŚĆ V. Parsowanie tekstu</b> .....           | 134 |
| Stopień pokrycia kodu .....                       | 134 |
| <b>Ćwiczenie 30. Automaty skończone</b> .....     | 136 |
| Wyzwanie .....                                    | 137 |
| Zrób to sam .....                                 | 139 |
| Dalsze badania .....                              | 139 |
| <b>Ćwiczenie 31. Wyrażenia regularne</b> .....    | 140 |
| Wyzwanie .....                                    | 142 |
| Zrób to sam .....                                 | 142 |
| Dalsze badania .....                              | 142 |
| <b>Ćwiczenie 32. Skanery</b> .....                | 144 |
| Skaner szczątkowego Pythona .....                 | 145 |
| Wyzwanie .....                                    | 147 |
| Zrób to sam .....                                 | 147 |
| Dalsze badania .....                              | 147 |
| <b>Ćwiczenie 33. Parsery</b> .....                | 150 |
| Parser schodzenia rekurencyjnego .....            | 151 |
| Gramatyka BNF .....                               | 152 |
| Szybki parser demo .....                          | 153 |

|                                                            |            |
|------------------------------------------------------------|------------|
| Wyzwanie .....                                             | 155        |
| Zrób to sam .....                                          | 156        |
| Dalsze badania .....                                       | 156        |
| <b>Ćwiczenie 34. Analizatory .....</b>                     | <b>158</b> |
| Wzorzec Odwiedzający .....                                 | 159        |
| Krótki analizator szczytkowego Pythona .....               | 159        |
| Porównanie parsera i analizatora .....                     | 162        |
| Wyzwanie .....                                             | 162        |
| Zrób to sam .....                                          | 163        |
| Dalsze badania .....                                       | 163        |
| <b>Ćwiczenie 35. Interpretery .....</b>                    | <b>164</b> |
| Porównanie interpreterów i kompilatorów .....              | 164        |
| Python jest jednym i drugim .....                          | 165        |
| Jak napisać interpreter? .....                             | 165        |
| Wyzwanie .....                                             | 166        |
| Zrób to sam .....                                          | 166        |
| Dalsze badania .....                                       | 166        |
| <b>Ćwiczenie 36. Prosty kalkulator .....</b>               | <b>168</b> |
| Wyzwanie .....                                             | 168        |
| Zrób to sam .....                                          | 169        |
| Dalsze badania .....                                       | 169        |
| <b>Ćwiczenie 37. Mały BASIC .....</b>                      | <b>170</b> |
| Wyzwanie .....                                             | 170        |
| Zrób to sam .....                                          | 171        |
| <b>CZĘŚĆ VI. SQL i mapowanie obiektowo-relacyjne .....</b> | <b>172</b> |
| SQL i tabele .....                                         | 172        |
| Czego się dowiesz? .....                                   | 173        |
| <b>Ćwiczenie 38. Wprowadzenie do SQL .....</b>             | <b>174</b> |
| Czym jest SQL? .....                                       | 174        |
| Konfiguracja .....                                         | 175        |
| Nauka słownictwa SQL .....                                 | 176        |
| Gramatyka SQL .....                                        | 177        |
| Dalsze badania .....                                       | 177        |

|                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| <b>Ćwiczenie 39. Tworzenie za pomocą SQL</b>              | 178 |
| Tworzenie tabel                                           | 178 |
| Tworzenie wielotabelowych baz danych                      | 178 |
| Wstawianie danych                                         | 179 |
| Wstawianie danych referencyjnych                          | 180 |
| Wyzwanie                                                  | 180 |
| Dalsze badania                                            | 181 |
| <b>Ćwiczenie 40. Odczytywanie za pomocą SQL</b>           | 182 |
| Wybieranie z wielu tabel                                  | 182 |
| Wyzwanie                                                  | 183 |
| Dalsze badania                                            | 184 |
| <b>Ćwiczenie 41. Aktualizacja za pomocą SQL</b>           | 186 |
| Aktualizacja złożonych danych                             | 186 |
| Podmienianie danych                                       | 187 |
| Wyzwanie                                                  | 187 |
| Dalsze badania                                            | 188 |
| <b>Ćwiczenie 42. Usuwanie za pomocą SQL</b>               | 190 |
| Usuwanie przy użyciu innych tabel                         | 190 |
| Wyzwanie                                                  | 191 |
| Dalsze badania                                            | 192 |
| <b>Ćwiczenie 43. Administrowanie bazą danych SQL</b>      | 194 |
| Niszczanie i zmienianie tabel                             | 194 |
| Migracja i ewoluowanie danych                             | 195 |
| Wyzwanie                                                  | 196 |
| Dalsze badania                                            | 196 |
| <b>Ćwiczenie 44. Korzystanie z API baz danych Pythona</b> | 198 |
| Nauka API                                                 | 198 |
| Wyzwanie                                                  | 199 |
| Dalsze badania                                            | 199 |
| <b>Ćwiczenie 45. Tworzenie ORM</b>                        | 200 |
| Wyzwanie                                                  | 200 |
| Dalsze badania                                            | 201 |

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| <b>CZĘŚĆ VII. Projekty końcowe</b> .....  | 202 |
| Jaki jest Twój proces? .....              | 203 |
| <b>Ćwiczenie 46. Narzędzie blog</b> ..... | 204 |
| Wyzwanie .....                            | 204 |
| Zrób to sam .....                         | 205 |
| <b>Ćwiczenie 47. Język bc</b> .....       | 206 |
| Wyzwanie .....                            | 206 |
| Zrób to sam .....                         | 207 |
| <b>Ćwiczenie 48. Narzędzie ed</b> .....   | 208 |
| Wyzwanie .....                            | 208 |
| Zrób to sam .....                         | 209 |
| <b>Ćwiczenie 49. Narzędzie sed</b> .....  | 210 |
| Wyzwanie .....                            | 211 |
| Zrób to sam .....                         | 211 |
| <b>Ćwiczenie 50. Narzędzie vi</b> .....   | 212 |
| Wyzwanie .....                            | 212 |
| Zrób to sam .....                         | 213 |
| <b>Ćwiczenie 51. lessweb</b> .....        | 214 |
| Wyzwanie .....                            | 214 |
| Popsuj kod .....                          | 214 |
| Zrób to sam .....                         | 215 |
| <b>Ćwiczenie 52. moreweb</b> .....        | 216 |
| Wyzwanie .....                            | 216 |
| Popsuj kod .....                          | 217 |
| Dalsze badania .....                      | 217 |
| <b>Skorowidz</b> .....                    | 219 |

# O kreatywności

**K**reatywność to nic specjalnego. Jeśli jesteś osobą o co najmniej średniej inteligencji, to jesteś kreatywny. Posiadanie przemyśleń i pomysłów, które można potem wcielić w życie, jest po prostu aspektem ludzkiej inteligencji i myśli. Problem polega na tym, że kreatywność stała się wizytówką specjalnej, magicznej kasty ludzi zwanych Kreatywnymi. Istnieją całe książki opisujące tego mitycznego kapłana świata sztuki, który potrafi wyobrazić sobie ideę i lekkim ruchem niesamowicie twórczych, złotych dłoni tworzyć czyste, emocjonalnie inteligentne i empatyczne dzieła sztuki, sprawiające, że aniołki w niebie ronią platynowe łezki. Szczerze mówiąc, słowo „kreatywność” jest nadużywanym komunałem, wykorzystywanym do segregowania ludzi na podstawie realizacji ich pomysłów, ale nie mam innego wyboru, jak użyć tego słowa w tej książce.

W mojej książce słowo „kreatywność” oznacza jedynie „przekładanie idei na świat rzeczywisty”. Nie sugeruję tym słowem żadnej wyższości ani magicznej mocy ludziom, którzy są biegli w urzeczywistnianiu własnych myśli. Jedyne różnica między mną (rzekomo bardzo twórczą osobą) a Tobą polega na tym, że ja ćwiczyłem wcielanie swoich pomysłów w życie. Mam notes z pomysłami i staram się je regularnie implementować. Studiuję malarstwo, muzykę, pisanstwo i programowanie jako środki realizacji i przekuwania myśli w rzeczywistość. Starając się jedynie tworzyć coś regularnie, stałem się w tym biegły i nie ma w tym żadnej magii. Po prostu próbuję, aż uda mi się to zrobić.

Proces nauki tworzenia tego, co mam w głowie, wygenerował monstrualne sterty śmieci, ale na ich czubku znajduje się kilka prac, z których jestem dumny. Jeśli chcesz pracować nad swoimi zdolnościami tworzenia, też będziesz musiał tworzyć własne sterty śmieci. Nie możesz jednak po prostu tworzyć stert z przypadkowych śmieci i mieć nadzieję, że gdy osiągniesz szczyt, staniesz się niesamowity. Sztuka bycia *produktywnie* kreatywną osobą polega na uczeniu się implementowania własnych pomysłów w ramach procesu lub zestawu ograniczeń prowadzących ścieżką uczenia się, ale jednocześnie pozwalających unikać pułapek rygorystycznego procesu, który zabija kreatywność. Pomysłowa osoba balansuje na linii pomiędzy procesem, który ją prowadzi, a procesem, który zabija jej pomysły. Mam nadzieję, że w tej książce znajdziesz tę słodką równowagę.

## Wyzwanie

Aby popracować nad procesem twórczym, najpierw musisz popracować nad własnymi przypadkowymi zachowaniami. Myślę, że jedną z moich głównych mocnych stron jest umiejętność wzięcia dwóch pozornie przypadkowych pomysłów i przekształcenia ich w coś interesującego lub przydatnego. Pracę na tym możesz zacząć od codziennego wykonywania tego małego ćwiczenia:

1. Zapisz połączenie co najmniej trzech losowo wybranych słów. Idiotyczne lasy mają iguany. Symbolizm rodzi naleśniki. Python może przywoływać kosmitów.

2. Następnie poświęć 10 minut na napisanie o tych trzech słowach (lub o jednym z nich) eseju poprzez pryzmat różnych zmysłów — wzroku, słuchu, smaku, zapachu czy poczucia równowagi. Sprawdź, ile zmysłów tak naprawdę mają ludzie, aby uzyskać wyobrażenie o tym, co możesz napisać. Nie cenzuruj się, po prostu pozwól słowom płynąć. Możesz także ten pomysł narysować, namalować lub napisać o nim wiersz.
3. Podczas wykonywania tego ćwiczenia mogą nagle przyjść Ci do głowy rzeczywiste pomysły związane z programowaniem lub innymi interesującymi Cię tematami. Zapisz je w jakimś „poważniejszym” miejscu, aby je później zbadać, lub nawet narysuj, jeśli potrafisz.

Wierz lub nie, ale to jedno proste ćwiczenie poprawi bardzo wiele rzeczy, gdy usiądziesz do implementowania oprogramowania:

1. Nauczy Cię, jak pozwolić pomysłom swobodnie płynąć i ich nie cenzurować.
2. Wyszkoli Cię, jak swobodnie kojarzyć pozornie niepowiązane pomysły, aby znajdować możliwe połączenia.
3. Otworzy Twój umysł na możliwość myślenia bez samokrytyki.
4. Poprawi Twoją zdolność do wyrażania myśli w pisaniu lub rysowaniu, co zwykle jest pierwszym krokiem do przekształcania pomysłów w rzeczywistość.
5. Zmusi Cię do wyobrażenia sobie, jak działają Twoje zmysły, a także jak działają u innych ludzi, co pomoże Ci wdrażać pomysły w realnym świecie.
6. Spowoduje także, że ludzie zaczną uważać Cię za osobę wybitną, wręcz Artystę. Teraz możesz równie dobrze kupić sobie beret i przeprowadzić się do Paryża.

Ten proces losowego pisania i myślenia o absurdalnych koncepcjach może być trudny dla ludzi, którzy są przyzwyczajeni do zadreżdżania się szczegółami oprogramowania i do przejmowania się jakością. To całkowicie zrozumiałe i na pewno *nadal* potrzebujesz tego poczucia dostarczanej jakości. Kreatywność bez poczucia krytycznych cech jakości wytwarza tylko śmieci. Jednak jakość bez kreatywności jest pozbawiona wyobraźni niezbędnej, żeby zobaczyć, co może pójść nie tak z rezultatami Twojej twórczości. Potrzebujesz tej mieszanki kreatywności i jakości, pomaga ona bowiem tworzyć oprogramowanie i zapewnia jego solidność.

## Zrób to sam

Jeśli nie podoba Ci się pomysł zapisywania połączeń przypadkowych słów, takich jak „unitarianie przeważnie latają omlętami”, możesz po prostu losowo wybrać wyraz ze słownika i napisać o nim z perspektywy Twoich zmysłów. Sprawdza się to równie dobrze, ale nie wydaje się tak niepoważne, choć zachęcam Cię, żebyś był trochę niepoważny. Nikt jeszcze nie został zwolniony z pracy za pisanie wierszy o złotych pszczołach na wybrzeżu pereł. Kolejną opcją jest wyrażenie swoich odczuć z punktu widzenia wszystkich zmysłów. To również może pomóc Ci być kreatywnym, a poza tym ma działanie terapeutyczne.

# Skorowidz

## A

administrowanie bazą danych, 194  
 adnotowanie kodu, 92  
 aktualizacja złożonych danych, 186  
 algorytm sortowania  
   bąbelkowego, 82  
   przez scalanie, 83  
   szybkiego, 80, 85  
 analizator, 158, 162  
   szczątkowego Pythona, 159  
 analizowanie wydajności, 98  
 API baz danych, 198  
 argumenty wiersza poleceń, 36  
 audyt wstępny, 69  
 automaty skończone, 136

## B

BASIC, 170  
 baza danych, 178  
 BDD, behavior-driven development, 129  
 binarne drzewo poszukiwań, BST, 106  
 blog, 204  
 bloki czasu, 129  
 błędy, 121  
   semantyczne, 158  
 BST, binary search tree, 106  
 BSTree, 106

## C

cProfile, 97  
 CRUD, 175

## D

dane referencyjne, 180  
 drzewo  
   binarne poszukiwań, 106  
   sufiksowe, 11102  
   trójkowe, 114  
 dziennik laboratoryjny, 19

## E

edytor programisty, 18  
 ewoluowanie danych, 195

## G

gramatyka  
   BNF, 152  
   SQL, 177

## I

implementowanie z pamięci, 94  
 instalacja SQLite3, 176  
 instrukcja  
   CREATE, 176  
   DELETE, 176, 190  
   DROP, 176, 194  
   FROM, 176  
   IN, 176  
   INSERT, 176, 179  
   REPLACE, 187  
   SELECT, 176, 182  
   SET, 176  
   UPDATE, 176, 186  
   WHERE, 176  
 interpreter, 164, 165  
   BASIC-a, 170

## J

jakość, 28  
 język  
   bc, 206  
   SQL, 174

## K

kalkulator, 168  
 kodowanie, 32  
 kolejka, 76  
 kompilatory, 164

konfiguracja pip+virtualenv, 19  
kontroler, 64, 66  
kopia wzorcowa kodu, 88  
kopiowanie kodu, 89  
krawędź, 64  
kreatywność, 26, 33

## L

lessweb, 214  
lista  
    dwukierunkowa, 72  
    jednokierunkowa, 64

## M

mapowanie obiektowo-relacyjne, 172  
migracja danych, 195  
moduł http.server, 214  
moreweb, 216

## N

nagrywanie ekranu, 19  
narzędzie  
    blog, 204  
    cProfile, 97  
    ed, 208  
    patch, 132  
    profile, 97  
    sed, 210  
    timeit, 96  
    vi, 212  
niezmiennik, 74  
notacja Backusa-Naura, 152

## O

ORM, object-relational mapping, 200

## P

parser, 150, 162  
    schodzenia rekurencyjnego, RDP, 151, 153  
parsowanie tekstu, 134  
podsumowanie struktury danych, 92  
pokrycie kodu, 134

polecenie, *Patrz także instrukcja*  
    cat, 40  
    cut, 50  
    diff, 132  
    find, 44  
    grep, 48  
    hexdump, 124  
    patch, 132  
    sed, 52  
    sh, 130  
    sort, 54  
    tr, 128  
    uniq, 56  
    xargs, 122  
poprawianie wydajności, 102  
powtarzanie procesu, 95  
proces  
    CASMIR, 88  
    kodowania, 34, 35  
    XP, 22  
profile, 97  
programowanie  
    ekstremalne, XP, 22  
    oparte na testach, 128  
Python 3.6, 18

## R

RDP, recursive descent parser, 151  
relacyjna baza danych, 200

## S

serwer WWW, 214, 216  
skaner, 144  
    szczątkowego Pythona, 145  
skanowanie kodu, 145  
słownik, 88  
sortowanie  
    bąbelkowe, 80, 82  
    przez scalanie, 80, 83  
    szybkie, 80, 85  
SQL, Structured Query Language, 172  
    administrowanie bazą danych, 194  
    aktualizacja danych, 186  
    gramatyka, 177  
    niszczenie tabel, 194  
    odczytywanie danych, 182

- operacje, 176
- podmienianie danych, 187
- tworzenie tabel, 178
- usuwanie danych, 190
- wstawianie danych, 179

SQLite3, 175

stopień pokrycia kodu, 134

stos, 76

struktura danych, 60

- binarne drzewo poszukiwań, 106
- drzewo sufiksowe, 112
- drzewo trójkowe, 114
- kolejka, 76
- lista dwukierunkowa, 72
- lista jednokierunkowa, 64
- słownik, 88
- stos, 76
- tablica sufiksowa, 112

szpikulec, 36

szybki parser demo, 153

## Ś

śledzenie błędów, 121

## T

tabele, 172

tablica sufiksowa, 112

TDD, test-driven development, 128

Terminal, 19

test, 67

timeit, 96

tworzenie

- ORM, 200
- tabel, 178
- wielotabelowych baz danych, 178

## U

URL, 118

## W

węzeł, 64

wiersz poleceń, 36

wstawianie danych, 179

wydajność, 96

- analizowanie, 98
- poprawianie, 102

wyrażenia regularne, 140

wyszukiwanie

- binarne, 110
- URL, 118

wzorzec Odwiedzający, 159

## X

XP, eXtreme Programming, 22

## Z

zapamiętywanie podsumowania, 93



# PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW  
w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA



**Helion SA**

# PROCES. KREATYWNOŚĆ. JAKOŚĆ. PYTHON.

Jeśli masz już za sobą pisanie pierwszych programów w Pythonie, to wiesz, jak wszechstronny jest ten język i jak imponujące możliwości oferuje. Python nadaje się do bardzo wielu zastosowań, jeśli jednak chcesz go wykorzystać w pełni, musisz wyjść poza podstawy. Efektywny programista korzysta z wiedzy wykraczającej poza znajomość struktur języka, poza tym jest zdolny do obiektywnej refleksji nad własnymi możliwościami i stara się cały czas doskonalić swój warsztat.

Dzięki tej książce, zanim się spostrzeżesz, wykonasz 52 interesujące i świetnie przygotowane projekty, dzięki którym zyskasz kluczowe praktyczne umiejętności i pogłębisz rozumienie sedna pracy programisty. Nauczysz się analizować problem i projektować sposób jego implementacji w programie. Później zaczniesz tworzyć konkretne rozwiązania, dbając o ich prostotę i elegancję. Wystarczy, że wykażesz się dyscypliną, zaangażowaniem i wytrwałością, a wkrótce zrozumiesz znaczenie procesu, rozwiniesz kreatywność — i przede wszystkim zadbasz o jakość kreowanych rozwiązań. Twoim celem nie będzie już tylko pisanie „kodu, który działa”. Będziesz tworzyć znakomity kod i staniesz się prawdziwym programistą, biegłym w Pythonie.

## W tej książce:

- praca ze złożonymi projektami
- korzystanie ze struktur danych
- algorytmy i przetwarzanie struktur danych
- techniki parsowania i przetwarzania tekstu
- modelowanie danych za pomocą języka SQL



**ZED A. SHAW** jest programistą od ponad 20 lat. Chętnie angażuje się w różne projekty open source, jest również uznanym autorem książek i artykułów dotyczących technik programowania — jego publikacje są czytane i dyskutowane przez miliony czytelników na całym świecie. Posiada niezwykłą umiejętność pisania o trudnych zagadnieniach w sposób przystępny, żywy i interesujący, a równocześnie zmuszający czytelnika do myślenia. W wolnym czasie studiuje malarstwo i historię sztuki.

**Helion**

**helion.pl**

**HELION SA**  
ul. Kościuszki 1c  
44-100 Gliwice  
tel.: 32 230 98 63  
helion@helion.pl

**INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU**

Sprawdź nasze szkolenia!



WWW.SZKOLENIA.HELION.PL

**KOD KORZYŚCI**  
Ściągnij po więcej! ➔



ISBN 978-83-283-4237-8



9 788328 342378

Cena: 39,90 zł

**Pearson**  
Addison-Wesley