



Python

Zwięzłe kompendium
dla programisty



Helion

David M. Beazley

Tytuł oryginału: Python Distilled

Tłumaczenie: Łukasz Wójcicki

ISBN: 978-83-283-9019-5

Authorized translation from the English language edition, entitled Python Distilled, 1st Edition by David M Beazley, published by Pearson Education, Inc, publishing as Addison Wesley Professional, Copyright © 2022 Pearson Education, Inc.

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 © 2022.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 wydawca 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 wydawca nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<https://helion.pl/user/opinie/pyzwko>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:

<https://ftp.helion.pl/przyklady/pyzwko.zip>

Helion S.A.

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

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

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

Spis treści

Przedmowa	11
Rozdział 1. Podstawy Pythona	13
1.1. Uruchamianie Pythona	13
1.2. Programy Pythona	14
1.3. Prymitywy, zmienne i wyrażenia	15
1.4. Operatory arytmetyczne	16
1.5. Warunki i sterowanie przepływem programu	19
1.6. Ciągi tekstowe	20
1.7. Operacje na plikach	23
1.8. Listy	24
1.9. Krotki	26
1.10. Zbiory	28
1.11. Słowniki	29
1.12. Iteracja i pętle	31
1.13. Funkcje	32
1.14. Wyjątki	34
1.15. Zakończenie programu	35
1.16. Obiekty i klasy	36
1.17. Moduły	39
1.18. Pisanie skryptów	41
1.19. Pakiety	42
1.20. Strukturyzacja aplikacji	43
1.21. Zarządzanie pakietami stron trzecich	44
1.22. Python pasuje do Twojego mózgu	45

Rozdział 2. Operatory, wyrażenia i manipulacja danymi	46
2.1. Literały	46
2.2. Wyrażenia i lokalizacje	47
2.3. Standardowe operatory	48
2.4. Modyfikacje w miejscu	49
2.5. Porównywanie obiektów	50
2.6. Operatory porównania porządkowego	51
2.7. Wyrażenia logiczne i wartości prawdziwe	52
2.8. Wyrażenia warunkowe	53
2.9. Operacje obejmujące elementy iterowalne	53
2.10. Operacje na sekwencjach	55
2.11. Operacje na mutowalnych obiektach sekwencyjnych	57
2.12. Operacje na zbiorach	58
2.13. Operacje na mapowaniach	59
2.14. Lista, zbiór i słownik	60
2.15. Wyrażenia generujące	62
2.16. Operator atrybutu (.)	63
2.17. Operator wywołania funkcji ()	63
2.18. Kolejność liczenia	64
2.19. Podsumowanie: sekretne życie danych	65
Rozdział 3. Struktura i kontrola przepływu programu	66
3.1. Struktura i wykonanie programu	66
3.2. Wykonanie warunkowe	67
3.3. Pętle i iteracje	67
3.4. Wyjątki	70
3.4.1. Hierarchia wyjątków	73
3.4.2. Wyjątki i kontrola przepływu	75
3.4.3. Definiowanie nowych wyjątków	75
3.4.4. Powiązane wyjątki	76
3.4.5. Śledzenie wyjątków	78
3.4.6. Wskazówka dotycząca obsługi wyjątków	79
3.5. Menedżery kontekstu i instrukcja with	80
3.6. Asercje i <code>__debug__</code>	82
3.7. Podsumowanie	83
Rozdział 4. Obiekty, typy i protokoły	85
4.1. Podstawowe pojęcia	85
4.2. Tożsamość i typ obiektu	86
4.3. Zliczanie referencji i odśmiecanie pamięci	87

4.4. Referencje i kopie	89
4.5. Reprezentacja obiektu i wyświetlanie	90
4.6. Obiekty pierwszoklasowe	91
4.7. Używanie wartości None dla opcjonalnych lub brakujących danych	92
4.8. Protokoły obiektu i abstrakcja danych	93
4.9. Protokół obiektu	94
4.10. Protokół liczbowy	95
4.11. Protokół porównania	98
4.12. Protokoły konwersji	99
4.13. Protokół kontenera	100
4.14. Protokół iteracji	102
4.15. Protokół atrybutów	103
4.16. Protokół funkcji	103
4.17. Protokół menedżera kontekstu	104
4.18. Podsumowanie: pythoniczność	104

Rozdział 5. Funkcje106

5.1. Definicje funkcji	106
5.2. Argumenty domyślne	106
5.3. Argumenty wariadyczne (zmienna liczba argumentów)	107
5.4. Argumenty słów kluczowych	108
5.5. Wariadyczne argumenty słów kluczowych	109
5.6. Funkcje akceptujące wszystkie dane wejściowe	109
5.7. Argumenty tylko pozycyjne	110
5.8. Nazwy, wpisy dokumentacyjne i wskazówki dotyczące typów	111
5.9. Zastosowanie funkcji i przekazywanie parametrów	112
5.10. Zwracane wartości	113
5.11. Obsługa błędów	114
5.12. Zasady określania zakresu	115
5.13. Rekurencja	118
5.14. Wyrażenie lambda	118
5.15. Funkcje wyższego rzędu	119
5.16. Przekazywanie argumentów w funkcjach zwrotnych	121
5.17. Zwracanie wyników z wywołań zwrotnych	125
5.18. Dekoratory	127
5.19. Funkcje map, filter i reduce	130
5.20. Przegląd funkcji, atrybutów i sygnatur	131
5.21. Inspekcja środowiska	133
5.22. Dynamiczne wykonywanie i tworzenie kodu	135

5.23. Funkcje asynchroniczne i await	136
5.24. Podsumowanie: przemyslenia na temat funkcji i kompozycji	139
Rozdział 6. Generatory	140
6.1. Generatory i yield	140
6.2. Generatory z możliwością ponownego uruchomienia	143
6.3. Delegowanie generatora	143
6.4. Używanie generatorów w praktyce	144
6.5. Ulepszone generatory i wyrażenia yield	147
6.6. Zastosowania ulepszonych generatorów	148
6.7. Generatory i obsługa await	151
6.8. Podsumowanie: krótka historia generatorów i patrzenie w przyszłość	152
Rozdział 7. Klasy i programowanie obiektowe	153
7.1. Obiekty	153
7.2. Wyrażenie class	154
7.3. Instancje	155
7.4. Dostęp do atrybutów	156
7.5. Zasady ustalania zakresu	157
7.6. Przeciążanie operatora i protokoły	158
7.7. Dziedziczenie	159
7.8. Unikanie dziedziczenia poprzez kompozycję	162
7.9. Unikanie dziedziczenia poprzez funkcje	164
7.10. Wiązanie dynamiczne i technika kaczego typowania	165
7.11. Niebezpieczeństwo dziedziczenia po typach wbudowanych	166
7.12. Zmienne i metody klasy	167
7.13. Metody statyczne	170
7.14. Słowo na temat wzorców projektowych	173
7.15. Enkapsulacja danych i atrybuty prywatne	174
7.16. Wskazówka typu	176
7.17. Właściwości	177
7.18. Typy, interfejsy i klasy abstrakcyjne	180
7.19. Wielokrotne dziedziczenie, interfejsy i domieszki	183
7.20. Dyspozycja oparta na typie	188
7.21. Dekoratory klas	189
7.22. Nadzorowane dziedziczenie	192
7.23. Cykl życia obiektu i zarządzanie pamięcią	193
7.24. Słabe referencje	197
7.25. Wewnętrzna reprezentacja obiektów i wiązanie atrybutu	199
7.26. Proxy, wrapper i delegacje	201

7.27. Zmniejszenie wykorzystania pamięci za pomocą __slots__	203
7.28. Deskryptory	204
7.29. Proces definicji klasy	207
7.30. Dynamiczne tworzenie klas	208
7.31. Metaklasy	209
7.32. Obiekty wbudowane dla instancji i klas	213
7.33. Podsumowanie: zachowaj prostotę	214

Rozdział 8. Moduły i pakiety215

8.1. Moduły i wyrażenie import	215
8.2. Buforowanie modułów	217
8.3. Importowanie wybranych nazw z modułu	218
8.4. Importy cykliczne	220
8.5. Ponowne ładowanie i zwolnienie modułu	221
8.6. Kompilacja modułów	222
8.7. Ścieżka wyszukiwania modułów	223
8.8. Wykonanie jako program główny	224
8.9. Pakiety	225
8.10. Import wewnątrz pakietu	226
8.11. Uruchamianie podmodułu pakietu jako skryptu	227
8.12. Kontrolowanie przestrzeni nazw pakietu	228
8.13. Kontrolowanie eksportu pakietów	229
8.14. Dane pakietu	230
8.15. Obiekty modułu	231
8.16. Wdrażanie pakietów Pythona	232
8.17. Przedostatnie słowo: zacznij od pakietu	233
8.18. Podsumowanie: zachowaj prostotę	234

Rozdział 9. Obsługa operacji wejścia-wyjścia235

9.1. Reprezentacja danych	235
9.2. Kodowanie i dekodowanie tekstu	236
9.3. Formatowanie tekstu i bajtów	238
9.4. Czytanie opcji wiersza poleceń	241
9.5. Zmienne środowiskowe	243
9.6. Pliki i obiekty plików	243
9.6.1. Nazwy plików	244
9.6.2. Tryby plików	245
9.6.3. Buforowanie operacji wejścia-wyjścia	245
9.6.4. Kodowanie w trybie tekstowym	246
9.6.5. Obsługa wiersza w trybie tekstowym	247

9.7. Warstwy abstrakcyjne wejścia-wyjścia	247
9.7.1. Metody plików	248
9.8. Standardowe wejście, wyjście i błąd	250
9.9. Katalogi	251
9.10. Funkcja print()	252
9.11. Generowanie wyjścia	252
9.12. Pobieranie danych wejściowych	253
9.13. Serializacja obiektów	254
9.14. Operacje blokujące i współbieżność	255
9.14.1. Nieblokujące operacje wejścia-wyjścia	256
9.14.2. Odpytywanie operacji wejścia-wyjścia	257
9.14.3. Wątki	257
9.14.4. Równoczesne wykonywanie z asyncio	258
9.15. Standardowe moduły biblioteczne	259
9.15.1. Moduł asyncio	259
9.15.2. Moduł binascii	260
9.15.3. Moduł cgi	261
9.15.4. Moduł configparser	261
9.15.5. Moduł csv	262
9.15.6. Moduł errno	263
9.15.7. Moduł fcntl	263
9.15.8. Moduł hashlib	264
9.15.9. Pakiet http	264
9.15.10. Moduł io	265
9.15.11. Moduł json	265
9.15.12. Moduł logging	266
9.15.13. Moduł os	266
9.15.14. Moduł os.path	267
9.15.15. Moduł pathlib	267
9.15.16. Moduł re	268
9.15.17. Moduł shutil	269
9.15.18. Moduł select	269
9.15.19. Moduł smtplib	270
9.15.20. Moduł socket	270
9.15.21. Moduł struct	272
9.15.22. Moduł subprocess	273
9.15.23. Moduł tempfile	273
9.15.24. Moduł textwrap	274
9.15.25. Moduł threading	275
9.15.26. Moduł time	276

9.15.27. Pakiet urllib	277
9.15.28. Moduł unicodedata	278
9.15.29. Pakiet xml	279
9.16. Podsumowanie	279
Rozdział 10. Funkcje wbudowane i biblioteka standardowa	281
10.1. Funkcje wbudowane	281
10.2. Wyjątki wbudowane	297
10.2.1. Klasy bazowe wyjątków	297
10.2.2. Atrybuty wyjątków	298
10.2.3. Predefiniowane klasy wyjątków	299
10.3. Biblioteka standardowa	301
10.3.1. Moduł collections	302
10.3.2. Moduł datetime	302
10.3.3. Moduł itertools	302
10.3.4. Moduł inspect	302
10.3.5. Moduł math	302
10.3.6. Moduł os	302
10.3.7. Moduł random	302
10.3.8. Moduł re	302
10.3.9. Moduł shutil	303
10.3.10. Moduł statistics	303
10.3.11. Moduł sys	303
10.3.12. Moduł time	303
10.3.13. Moduł turtle	303
10.3.14. Moduł unittest	303
10.4. Podsumowanie: korzystaj z wbudowanych elementów	303

2

Operatory, wyrażenia i manipulacja danymi

Ten rozdział opisuje wyrażenia, operatory oraz sposoby operowania na danych. Wyrażenia są podstawą wykonywania użytecznych obliczeń. Co więcej, biblioteki innych firm mogą dostosować zachowanie Pythona, aby zapewnić lepsze wrażenia użytkownika. Ten rozdział opisuje wyrażenia wysokiego poziomu. Rozdział 3. omawia podstawowe protokoły, których można użyć do dostosowania zachowania interpretera.

2.1. Literały

Literał to wartość wpisana bezpośrednio do programu, taka jak 42, 4.2 lub 'czterdzieści-dwa'.

Literały całkowite reprezentują liczbę całkowitą ze znakiem o dowolnym rozmiarze.

Możliwe jest określenie liczb całkowitych w formacie binarnym, ósemkowym lub szesnastkowym:

42	# Dziesiętna liczba całkowita
0b101010	# Binarna liczba całkowita
0o52	# Ósemkowa liczba całkowita
0x2a	# Szesnastkowa liczba całkowita

Baza nie jest przechowywana jako część wartości całkowitej. Wszystkie powyższe literały, jeśli zostaną wyświetlone, będą wyświetlane jako liczba 42. Możesz użyć wbudowanych funkcji `bin(x)`, `oct(x)` lub `hex(x)` do konwersji liczby całkowitej na łańcuch reprezentujący jej wartość w różnych podstawach.

Liczby zmiennoprzecinkowe można zapisać, dodając kropkę dziesiętną lub używając notacji naukowej, gdzie `e` lub `E` określa wykładnik. Wszystkie poniższe są liczbami zmiennoprzecinkowymi:

4.2
42.
0,42

```
4.2e+2
4.2E2
-4.2e-2
```

Wewnętrznie liczby zmiennoprzecinkowe są przechowywane jako wartości podwójnej precyzji IEEE 754 (64-bitowe).

W literałach numerycznych pojedynczy znak podkreślenia () może służyć jako wizualny separator między cyframi. Na przykład:

```
123_456_789
0x1234_5678
0b111_00_101
123.789_012
```

Separator cyfr nie jest przechowywany jako część liczby — służy tylko do ułatwienia odczytywania dużych literałów numerycznych w kodzie źródłowym.

Literały logiczne są zapisywane jako `True` i `False`.

Literały ciągów są zapisywane przez umieszczanie znaków w pojedynczych, podwójnych lub potrójnych cudzysłowach. Ciągi w cudzysłowie pojedynczym i podwójnym muszą się znajdować w tym samym wierszu. Ciągi w potrójnym cudzysłowie mogą obejmować wiele wierszy. Na przykład:

```
'Witaj, świecie'
"Witaj, świecie"
'''Witaj, świecie'''
"""Witaj, świecie"""
```

Literały krotki, listy, zbioru i słownika są zapisywane w następujący sposób:

```
(1, 2, 3)           # krotka
[1, 2, 3]           # lista
{1, 2, 3}           # zbiór
{'x':1, 'y':2, 'z':3} # słownik
```

2.2. Wyrażenia i lokalizacje

Wyrażenie reprezentuje obliczenie, którego wynikiem jest konkretna wartość. Składa się z kombinacji literałów, nazw, operatorów i wywołań funkcji lub metod. Wyrażenie może się zawsze pojawić po prawej stronie instrukcji przypisania, może być używane jako operand w operacjach w innych wyrażeniach lub przekazywane jako argument funkcji. Na przykład:

```
value = 2 + 3 * 5 + sqrt(6+7)
```

Operatory, takie jak `+` (dodawanie) lub `*` (mnożenie), reprezentują operację wykonywaną na obiektach dostarczonych jako operandy. `sqrt()` to funkcja stosowana do argumentów wejściowych.

Lewa strona przypisania reprezentuje lokalizację, w której przechowywane jest odniesienie do obiektu. Ta lokalizacja, jak pokazano w poprzednim przykładzie, może być prostym identyfikatorem, takim jak `value`. Może to być również atrybut obiektu lub indeks w kontenerze. Przykład:

```
a = 4 + 2
b[1] = 4 + 2
c['key'] = 4 + 2
d.value = 4 + 2
```

Odczytywanie wartości z lokalizacji jest również wyrażeniem. Na przykład:

```
value = a + b[1] + c['key']
```

Przypisanie wartości i obliczanie wyrażenia to odrębne pojęcia. Nie możesz dołączyć operatora przypisania jako części wyrażenia:

```
while line=file.readline(): # Błąd składni
    print(line)
```

Jednak operator przypisania (`:=`) może być użyty do wykonania tej połączonej akcji obliczania wyrażenia i przypisania. Na przykład:

```
while (line:=file.readline()):
    print(line)
```

Operator `:=` jest zwykle używany w połączeniu z wyrażeniami takimi jak `if` i `while`.

W rzeczywistości użycie go jako normalnego operatora przypisania skutkuje błędem składni, chyba że umieścisz go w nawiasach.

2.3. Standardowe operatory

Obiekty Pythona mogą działać z dowolnymi operatorami z tabeli 2.1.

Zwykle mają one interpretację numeryczną. Istnieją jednak godne uwagi przypadki szczególne. Na przykład operator `+` jest również używany do łączenia sekwencji, operator `*` replikuje sekwencje, `-` jest używany do znajdowania różnic w zbiorach, a `%` wykonuje formatowanie ciągu:

```
[1,2,3] + [4,5]          # [1,2,3,4,5]
[1,2,3] * 4               # [1,2,3,1,2,3,1,2,3,1,2,3]
'%s ma %d wiadomości' % ('Dave', 37)
```

Sprawdzanie operatorów jest procesem dynamicznym. Operacje obejmujące mieszane typy danych często „działają”, jeśli istnieje intuicyjny sens działania. Na przykład możesz dodać liczby całkowite i ułamki:

```
>>> from fractions import Fraction
>>> a = Fraction(2, 3)
>>> b = 5
>>> a + b
Fraction(17, 3)
>>>
```

Tabela 2.1. Operatory standardowe

Operacja	Opis
<code>x + y</code>	Dodawanie
<code>x - y</code>	Odejmowanie
<code>x * y</code>	Mnożenie
<code>x / y</code>	Dzielenie
<code>x // y</code>	Dzielenie całkowite
<code>x @ y</code>	Mnożenie macierzy
<code>x ** y</code>	Potęga (x do potęgi y)
<code>x % y</code>	Modulo (x modulo y). Reszta
<code>x << y</code>	Przesunięcie w lewo
<code>x >> y</code>	Przesunięcie w prawo
<code>x & y</code>	Bitowe i
<code>x y</code>	Bitowe lub
<code>x ^ y</code>	Bitowe xor (alternatywa wykluczająca)
<code>~x</code>	Negacja bitowa
<code>-x</code>	Jednoargumentowy minus
<code>+x</code>	Jednoargumentowy plus
<code>abs(x)</code>	Wartość bezwzględna
<code>divmod(x, y)</code>	Zwraca (<code>x // y</code> , <code>x % y</code>)
<code>pow(x, y [, modulo])</code>	Zwraca (<code>x ** y</code>) % modulo
<code>round(x [, n])</code>	Zaokrągla do n miejsc po przecinku

Takie operacje jednak nie zawsze działają — na przykład nie działają na ułamkach dziesiętnych.

```
>>> from decimal import Decimal
>>> from fractions import Fraction
>>> a = Fraction(2, 3)
>>> b = Decimal('5')
>>> a + b
Traceback (most recent call last):
File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: unsupported operand type(s) for +: 'Fraction' and 'decimal.Decimal'
>>>
```

Jednak w przypadku większości kombinacji liczb Python stosuje standardową hierarchię wartości logicznych, liczb całkowitych, ułamków, liczb zmiennoprzecinkowych i liczb zespolonych. Operacje typu mieszanego po prostu zadziałają — nie musisz się tym martwić.

2.4. Modyfikacje w miejscu

Python udostępnia operacje modyfikacji „w miejscu” (ang. *in-place*) lub „rozszerzone”, wymienione w tabeli 2.2.

Tabela 2.2. Rozszerzone operatory przypisania

Operacja	Opis
<code>x += y</code>	<code>x = x + y</code>
<code>x -= y</code>	<code>x = x - y</code>
<code>x *= y</code>	<code>x = x * y</code>
<code>x /= y</code>	<code>x = x / y</code>
<code>x //= y</code>	<code>x = x // y</code>
<code>x **= y</code>	<code>x = x ** y</code>
<code>x %= y</code>	<code>x = x % y</code>
<code>x @= y</code>	<code>x = x @ y</code>
<code>x &= y</code>	<code>x = x & y</code>
<code>x = y</code>	<code>x = x y</code>
<code>x ^= y</code>	<code>x = x ^ y</code>
<code>x >>= y</code>	<code>x = x >> y</code>
<code>x <<= y</code>	<code>x = x << y</code>

Nie są one uważane za wyrażenia. Zamiast tego służą do aktualizacji wartości w miejscu. Na przykład:

```
a = 3
a = a + 1    # a = 4
a += 1       # a = 5
```

Obiekty mutowalne mogą używać tych operatorów do wykonywania mutacji danych w miejscu jako optymalizacji. Rozważ ten przykład:

```
>>> a = [1, 2, 3]
>>> b = a                # Tworzy nowe odniesienie do a
>>> a += [4, 5]          # Aktualizacja w miejscu (nie tworzy nowej listy)
>>> a
[1, 2, 3, 4, 5]
>>> b
[1, 2, 3, 4, 5]
>>>
```

W tym przykładzie `a` i `b` są odwołaniami do tej samej listy. Gdy wykonywane jest `a += [4, 5]`, przeprowadzana jest aktualizacja obiektu listy w miejscu bez tworzenia nowej listy. W związku z tym `b` także widzi tę aktualizację. To często zaskakujące.

2.5. Porównywanie obiektów

Operator równości (`x == y`) testuje wartości `x` i `y` pod kątem równości. W przypadku list i krotek muszą one mieć taki sam rozmiar, posiadać takie same elementy i muszą być one umieszczone w tej samej kolejności. W przypadku słowników wartość `True` jest zwracana tylko wtedy, gdy `x` i `y` mają ten sam zestaw kluczy, a wszystkie obiekty z tym samym kluczem mają równe wartości. Dwa zbiory są równe, jeśli mają te same elementy.

Sprawdzenie równości między obiektami niezgodnych typów, takich jak plik i liczba zmiennoprzecinkowa, nie powoduje błędu, ale zwracana jest wartość `False`. Jednak czasami porównanie obiektów różnych typów da wynik `True`. Na przykład porównanie liczby całkowitej i liczby zmiennoprzecinkowej o tej samej wartości:

```
>>> 2 == 2.0
True
>>>
```

Operatory tożsamości (`x is y` i `x is not y`) testują dwie wartości, aby sprawdzić, czy odnoszą się one do tego samego obiektu w pamięci (np. `id(x) == id(y)`). Ogólnie może być tak, że `x == y`, ale `x is not y`. Na przykład:

```
>>> a = [1, 2, 3]
>>> b = [1, 2, 3]
>>> a is b
False
>>> a == b
True
>>>
```

W praktyce porównywanie obiektów za pomocą operatora `is` prawie nigdy nie jest tym, co chcesz uzyskać. Użyj operatora `==` dla wszystkich porównań, chyba że masz dobry powód, aby oczekiwać, że oba obiekty będą tożsame.

2.6. Operatory porównania porządkowego

Operatory porównania porządkowego z tabeli 2.3 mają standardową interpretację matematyczną dla liczb. Zwracają wartość logiczną.

Tabela 2.3. Operatory porównania porządkowego

Operacja	Opis
<code>x < y</code>	Mniejsze niż
<code>x > y</code>	Większe niż
<code>x >= y</code>	Większe lub równe
<code>x <= y</code>	Mniejsze lub równe

W przypadku zbiorów operacja `x < y` sprawdza, czy `x` jest ścisłym podzbiorem `y` (tzn. ma mniej elementów, ale nie jest równe `y`).

Podczas porównywania dwóch sekwencji porównywane są pierwsze elementy każdej z nich. Jeśli się różnią, to decyduje o wyniku całej operacji. Jeśli są takie same, porównanie przenosi się do drugiego elementu każdej sekwencji. Proces ten trwa, dopóki nie zostaną znalezione dwa różne elementy lub nie ma więcej elementów w żadnej z sekwencji. Jeżeli osiągnięto koniec obu sekwencji, sekwencje uważa się za równe. Jeśli `a` jest podciągiem `b`, to `a < b`.

Łańcuchy i bajty są porównywane za pomocą porządkowania leksykograficznego. Każdemu znakowi przypisany jest unikalny indeks numeryczny określony przez zbiór znaków (np. ASCII lub Unicode). Znak jest mniejszy niż inny znak, jeśli jego indeks jest mniejszy.

Nie wszystkie typy obsługują porównania porządkowe. Na przykład próba użycia `<` w słownikach jest niezdefiniowana i skutkuje błędem `TypeError`. Podobnie zastosowanie takich porównań do niezgodnych typów (takich jak ciąg i liczba) spowoduje wystąpienie `TypeError`.

2.7. Wyrażenia logiczne i wartości prawdziwe

Operatory `and`, `or` i `not` mogą tworzyć złożone wyrażenia logiczne. Zachowanie tych operatorów pokazano w tabeli 2.4.

Tabela 2.4. Operatory logiczne

Operator	Opis
<code>x or y</code>	Jeśli <code>x</code> ma wartość <code>False</code> , zwróć <code>y</code> ; w przeciwnym razie zwróć <code>x</code> .
<code>x and y</code>	Jeśli <code>x</code> ma wartość <code>False</code> , zwróć <code>x</code> ; w przeciwnym razie zwróć <code>y</code> .
<code>not x</code>	Jeśli <code>x</code> ma wartość <code>False</code> , zwróć <code>True</code> ; w przeciwnym razie zwróć <code>False</code> .

Gdy używasz wyrażenia do określenia wartości `True` lub `False`, wartości `True`, dowolna niezerowa liczba, niepusty ciąg, lista, krotka lub słownik są uważane za wartość `True`. Wartości `False`, zero, `None`, puste listy, krotki i słowniki są oceniane jako wartość `False`.

Wyrażenia logiczne są liczone od lewej do prawej i wykorzystują prawy operand tylko wtedy, gdy jest to konieczne do określenia końcowej wartości. Na przykład `a and b` sprawdza wartość `b` tylko wtedy, gdy `a` ma wartość `True`. Ta technika nazywa się *skróconym wartościowaniem* (ang. *short-circuit evaluation*). Przydatne może być uproszczenie kodu obejmującego test i późniejszą operację. Na przykład:

```
if y != 0:
    result = x / y
else:
    result = 0
```

```
# Alternatywnie
result = y and x / y
```

W drugiej wersji podział `x / y` jest wykonywany tylko wtedy, gdy `y` jest niezerowe.

Poleganie na niejawnej „prawdziwości” obiektów może prowadzić do trudnych do znalezienia błędów. Rozważmy na przykład tę funkcję:

```
def f(x, items=None):
    if not items:
        items = []
    items.append(x)
    return items
```

Ta funkcja ma opcjonalny argument, który — jeśli nie zostanie podany — spowoduje utworzenie i zwrócenie nowej listy. Na przykład:

```
>>> foo(4)
[4]
>>>
```


Jednak funkcja zachowuje się naprawdę dziwnie, jeśli jako argument podasz jej istniejącą pustą listę:

```
>>> a = []
>>> foo(3, a)
[3]
>>> a # Zwróć uwagę, że a NIE zostało zaktualizowane
[]
>>>
```

To błąd oparty na sprawdzaniu prawdziwości. Puste listy mają wartość `False`, więc kod utworzył nową listę, zamiast używać tej (`a`), która została przekazana jako argument. Aby to naprawić, musisz być bardziej precyzyjny w sprawdzaniu wartości `None`:

```
def f(x, items=None):
    if items is None:
        items = []
    items.append(x)
    return items
```

Dobłą praktyką jest zawsze precyzyjne stosowanie sprawdzeń warunkowych.

2.8. Wyrażenia warunkowe

Typowym wzorcem programowania jest warunkowe przypisanie wartości na podstawie wyniku wyrażenia. Na przykład:

```
if a <= b:
    minvalue = a
else:
    minvalue = b
```

Ten kod można skrócić za pomocą wyrażenia warunkowego. Na przykład:

```
minvalue = a if a <= b else b
```

W takich wyrażeniach najpierw oceniany jest warunek znajdujący się w środku. Jeśli wynikiem jest `True`, brane jest pod uwagę wyrażenie po lewej stronie `if`. W przeciwnym razie liczone jest wyrażenie po `else`. Klauzula `else` jest zawsze wymagana.

2.9. Operacje obejmujące elementy iterowalne

Iteracja jest ważną funkcją Pythona obsługiwaną przez wszystkie kontenery Pythona (listy, krotki, słowniki itd.), pliki, a także funkcje generatora. Operacje z tabeli 2.5 można zastosować do dowolnych iterowalnych obiektów.

Najważniejszą operacją na obiekcie iterowalnym jest pętla `for`. W ten sposób przechodzisz przez kolejne wartości. Wszystkie inne operacje opierają się na tym działaniu.

Tabela 2.5. Operacje na obiektach iteracyjnych

Operacja	Opis
<code>for vars in s:</code>	Iteracja
<code>v1, v2, ... = s</code>	Rozpakowywanie zmiennych
<code>x in s, x not in s</code>	Członkostwo
<code>[a, *s, b], (a, *s, b), {a, *s, b}</code>	Rozszerzanie list, krotek lub zbiorów

Operator `x in s` sprawdza, czy obiekt `x` pojawia się jako jeden z elementów generowanych przez iterowalne `s`, i zwraca `True` lub `False`. Operator `x not in s` jest tym samym co `not (x in s)`. W przypadku ciągów operatory `in` i `not in` akceptują podciągi. Na przykład `'hello' in 'hello world'` daje wartość `True`. Należy zauważyć, że operator `in` nie obsługuje symboli wieloznacznych ani żadnego rodzaju dopasowywania wzorców.

Każdy obiekt obsługujący iterację może mieć swoje wartości rozpakowane w serii lokalizacji.

Na przykład:

```
items = [3, 4, 5]
x, y, z = items      # x = 3, y = 4, z = 5

letters = "abc"
x, y, z = letters    # x = 'a', y = 'b', z = 'c'
```

Lokalizacje po lewej stronie nie muszą być prostymi nazwami zmiennych. Dopuszczalna jest każda prawidłowa lokalizacja, która może się pojawić po lewej stronie znaku równości. Możesz więc napisać kod w ten sposób:

```
items = [3, 4, 5]
d = { }
d['x'], d['y'], d['z'] = items
```

Podczas rozpakowywania wartości do lokalizacji liczba lokalizacji po lewej stronie musi dokładnie odpowiadać liczbie elementów w iterowalnym obiekcie po prawej stronie. W przypadku zagnieżdżonych struktur danych dopasuj lokalizacje i dane, stosując ten sam wzorec strukturalny. Rozważmy następujący przykład rozpakowywania dwóch zagnieżdżonych krotek:

```
datetime = ((5, 19, 2008), (10, 30, "am"))
(month, day, year), (hour, minute, am_pm) = datetime
```

Czasami zmienna `_` jest używana do wskazania wartości do pominięcia podczas rozpakowywania. Jeśli na przykład zależy Ci tylko na dniu i godzinie, możesz użyć:

```
(_, day, _), (hour, _, _) = datetime
```

Jeśli liczba elementów do rozpakowania nie jest znana, możesz użyć rozszerzonej formy rozpakowywania, dołączając zmienną oznaczoną gwiazdką, taką jak `*extra` w poniższym przykładzie:

```
items = [1, 2, 3, 4, 5]
a, b, *extra = items      # a = 1, b = 2, extra = [3,4,5]
*extra, a, b              # extra = [1,2,3], a = 4, b = 5
a, *extra, b              # a = 1, extra = [2,3,4], b = 5
```

W tym przykładzie `*extra` otrzymuje wszystkie dodatkowe elementy. To zawsze jest lista. Podczas rozpakowywania pojedynczego elementu iteracyjnego można użyć nie więcej niż jednej zmiennej oznaczonej gwiazdką. Jednak podczas rozpakowywania bardziej złożonych struktur danych obejmujących różne iterowalne obiekty można użyć wielu zmiennych oznaczonych gwiazdką. Na przykład:

```
datetime = ((5, 19, 2008), (10, 30, "am"))
(month, *_), (hour, *_), = datetime
```

Dowolny element iteracyjny można rozwinąć podczas tworzenia list, krotek i zbiorów. Odbyna się to również za pomocą gwiazdki (*). Na przykład:

```
items = [1, 2, 3]
a = [10, *items, 11]           # a = [10, 1, 2, 3, 11] (lista)
b = (*items, 10, *items)       # b = [1, 2, 3, 10, 1, 2, 3] (krotka)
c = {10, 11, *items}           # c = {1, 2, 3, 10, 11} (zbiór)
```

W tym przykładzie zawartość elementów jest po prostu wklejana do listy, krotki lub tworzonego zbioru, tak jakbyś wpisywał ją w tym miejscu. Ta ekspansja określana jest jako *splatting*. Podczas definiowania literału możesz uwzględnić dowolną liczbę rozszerzeń *. Jednak wiele obiektów iterowalnych (takich jak pliki lub generatory) obsługuje tylko jednorazową iterację. Jeśli użyjesz *, zawartość zostanie zużyta, a element iteracyjny nie będzie generował więcej wartości w kolejnych iteracjach.

Wiele funkcji wbudowanych akceptuje jako dane wejściowe dowolne iterowalne dane. Tabela 2.6 przedstawia niektóre z tych operacji.

Tabela 2.6. Funkcje operujące na danych iterowalnych

Funkcja	Opis
<code>list(s)</code>	Utwórz listę z s.
<code>tuple(s)</code>	Utwórz krotkę z s.
<code>set(s)</code>	Utwórz zbiór z s.
<code>min(s [, key])</code>	Minimalna pozycja w s.
<code>max(s [, key])</code>	Maksymalna pozycja w s.
<code>any(s)</code>	Zwraca True, jeśli jakikolwiek element w s ma wartość True.
<code>all(s)</code>	Zwraca True, jeśli wszystkie elementy w s mają wartość True.
<code>sum(s [, initial])</code>	Suma pozycji z opcjonalną wartością początkową.
<code>sorted(s [, key])</code>	Tworzy posortowaną listę.

Dotyczy to również wielu innych funkcji bibliotecznych — na przykład funkcji w module `statistics`.

2.10. Operacje na sekwencjach

Sekwencja to iterowalny kontener, który ma rozmiar i umożliwia dostęp do elementów za pomocą indeksu liczb całkowitych zaczynającego się od 0. Przykładami są ciągi, listy i krotki. Oprócz wszystkich operacji związanych z iteracją operatory z tabeli 2.7 można zastosować do sekwencji.

Tabela 2.7. Operacje na sekwencjach

Operacja	Opis
<code>s + r</code>	Złączenie.
<code>s * n</code> , <code>n * s</code>	Tworzy n kopii <code>s</code> , gdzie n jest liczbą całkowitą.
<code>s[i]</code>	Indeksowanie.
<code>s[i:j]</code>	Wycinanie.
<code>s[i:j:step]</code>	Zaawansowane wycinanie.
<code>len(s)</code>	Długość.

Operator `+` łączy dwie sekwencje tego samego typu. Na przykład:

```
>>> a = [3, 4, 5]
>>> b = [6, 7]
>>> a + b
[3, 4, 5, 6, 7]
>>>
```

Operator `s * n` tworzy n kopii sekwencji. Są to jednak płytkie kopie, które replikują elementy tylko przez odniesienie. Spójrz na poniższy kod:

```
>>> a = [3, 4, 5]
>>> b = [a]
>>> c = 4 * b
>>> c
[[3, 4, 5], [3, 4, 5], [3, 4, 5], [3, 4, 5]]
>>> a[0] = -7
>>> c
[[-7, 4, 5], [-7, 4, 5], [-7, 4, 5], [-7, 4, 5]]
>>>
```

Zwróć uwagę, jak zmiana elementu `a` modyfikuje każdy element listy `c`. W tym przypadku odwołanie do listy `a` zostało umieszczone w liście `b`. Kiedy `b` zostało zreplikowane, stworzono cztery dodatkowe odniesienia do `a`. Wreszcie, gdy zmodyfikowano `a`, ta zmiana została rozesłana do wszystkich pozostałych kopii `a`. Takie zachowanie mnożenia sekwencji często nie jest intencją programisty. Jednym ze sposobów obejścia tego problemu jest ręczne skonstruowanie zreplikowanej sekwencji poprzez zduplikowanie zawartości `a`. Oto przykład:

```
a = [3, 4, 5]
c = [list(a) for _ in range(4)] # list() tworzy kopię listy
```

Operator indeksowania `s[n]` zwraca n -ty obiekt z sekwencji; `s[0]` to pierwszy obiekt. Ujemne indeksy mogą służyć do pobierania znaków z końca sekwencji. Na przykład `s[-1]` zwraca ostatni element. W przeciwnym razie próby uzyskania dostępu do elementów, które są poza zakresem, powodują wystąpienie wyjątku `IndexError`.

Operator wycinania `s[i:j]` wyodrębnia podciąg z `s`, składający się z elementów o indeksie k , gdzie $i \leq k < j$. Zarówno i , jak i j muszą być liczbami całkowitymi. Jeżeli indeks początkowy lub końcowy zostanie pominięty, zakłada się odpowiednio początek lub koniec sekwencji. Ujemne indeksy są dozwolone i zakłada się, że odnoszą się do końca ciągu.

Operatorowi wycinania można nadać opcjonalny krok *step*: `s[i:j:step]`, który powoduje, że podczas wycinania zostaną pominięte niektóre elementy. Jednak zachowanie jest nieco bardziej subtelne. Jeśli podano krok, *i* jest indeksem początkowym, *j* jest indeksem końcowym, a otrzymany podciąg to elementy `s[i]`, `s[i+step]`, `s[i+2*step]` i tak dalej, aż do osiągnięcia indeksu *j* (który nie jest uwzględniony). Krok może być również ujemny. Jeśli początkowy indeks *i* zostanie pominięty, to jest ustawiany na początku (jeśli krok jest dodatni) lub na końcu sekwencji (jeśli krok jest ujemny). Jeśli indeks końcowy *j* zostanie pominięty, ustawiany jest na koniec (jeśli krok jest dodatni) lub początek sekwencji (jeśli krok jest ujemny). Oto kilka przykładów:

```
a = [0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
```

```
a[2:5]      # [2, 3, 4]
a[:3]       # [0, 1, 2]
a[-3:]      # [7, 8, 9]
a[::2]      # [0, 2, 4, 6, 8]
a[::-2]     # [9, 7, 5, 3, 1]
a[0:5:2]    # [0, 2, 4]
a[5:0:-2]   # [5, 3, 1]
a[:5:1]     # [0, 1, 2, 3, 4]
a[:5:-1]    # [9, 8, 7, 6]
a[5::1]     # [5, 6, 7, 8, 9]
a[5::-1]    # [5, 4, 3, 2, 1, 0]
a[5:0:-1]   # [5, 4, 3, 2, 1]
```

Skomplikowane wycinanie ciągu może skutkować kodem, który będzie później trudny do zrozumienia. W związku z tym zachowanie pewnego rozsądku jest uzasadnione. Wycinane podciągi można ponazywać za pomocą metody `slice()`. Na przykład:

```
firstfive = slice(0, 5)
s = 'hello world'
print(s[firstfive]) # Wyświetla 'hello'
```

2.11. Operacje na mutowalnych obiektach sekwencyjnych

Ciągi i krotki są niezmiennicze (ang. *immutable*) i nie można ich modyfikować po utworzeniu. Zawartość listy lub innej sekwencji mutowalnej można modyfikować w miejscu za pomocą operatorów z tabeli 2.8.

Operator `s[i] = x` zmienia element *i* sekwencji tak, aby odnosił się do obiektu *x*, zwiększając liczbę odwołań *x*. Indeksy ujemne są określane względem końca listy, a próba przypisania wartości do indeksu spoza zakresu powoduje wystąpienie wyjątku `IndexError`. Operator przypisania wycinka `s[i:j] = r` zastępuje elementy *k*, gdzie $i \leq k < j$, elementami z sekwencji *r*. Indeksy mają takie samo znaczenie jak przy wycinaniu. W razie potrzeby sekwencja *s* może zostać rozszerzona lub zmniejszona, aby pomieścić wszystkie elementy w *r*. Oto przykład:

Tabela 2.8. Operacje na mutowalnych obiektach sekwencyjnych

Operacja	Opis
<code>s[i] = x</code>	Przypisanie indeksu
<code>s[i:j] = r</code>	Przypisanie wycinka
<code>s[i:j:step] = r</code>	Zaawansowane przypisanie wycinka
<code>del s[i]</code>	Usuwanie elementu
<code>del s[i:j]</code>	Usuwanie wycinka
<code>del s[i:j:step]</code>	Zaawansowane usuwanie wycinka

```

a = [1, 2, 3, 4, 5]
a[1] = 6           # a = [1, 6, 3, 4, 5]
a[2:4] = [10, 11]  # a = [1, 6, 10, 11, 5]
a[3:4] = [-1, -2, -3] # a = [1, 6, 10, -1, -2, -3, 5]
a[2:] = [0]        # a = [1, 6, 0]

```

Przypisanie wycinka może być wykonane z opcjonalnym argumentem określającym krok. Zachowanie jest wtedy jednak bardziej ograniczone, ponieważ argument po prawej stronie musi mieć dokładnie taką samą liczbę elementów jak zastępowany wycinek. Oto przykład:

```

a = [1, 2, 3, 4, 5]
a[1:2] = [10, 11]      # a = [1, 10, 3, 11, 5]
a[1:2] = [30, 40, 50]  # ValueError. Tylko dwa elementy w wycinku po lewej stronie.

```

Operator `del s[i]` usuwa element `i` z sekwencji i zmniejsza jego liczbę odwołań. `del s[i:j]` usuwa wszystkie elementy z wycinka. Można również podać krok, jak w `del s[i:j:step]`.

Opisana tutaj semantyka dotyczy wbudowanego typu listy. Operacje obejmujące wycinanie sekwencji to bogaty obszar do dostosowywania w pakietach innych firm. Może się okazać, że operacje wycinania na obiektach spoza listy mają określone różne zasady dotyczące przypisywania, usuwania i współdzielenia obiektów. Na przykład popularny pakiet `numpy` ma inną semantykę wycinania niż listy Pythona.

2.12. Operacje na zbiorach

Zbiór to nieuporządkowana kolekcja unikalnych wartości. Na zbiorach można wykonywać operacje z tabeli 2.9.

Oto kilka przykładów:

```

>>> a = {'a', 'b', 'c'}
>>> b = {'c', 'd'}
>>> a | b
{'a', 'b', 'c', 'd'}
>>> a & b
{'c'}
>>> a - b
{'a', 'b'}
>>> b - a
{'d'}
>>> a ^ b
{'a', 'b', 'd'}
>>>

```

Tabela 2.9. Operacje na zbiorach

Operacja	Opis
<code>s t</code>	Złączenie <code>s</code> i <code>t</code>
<code>s & t</code>	Przecięcie <code>s</code> i <code>t</code>
<code>s - t</code>	Różnica zbioru (elementy w <code>s</code> , nie w <code>t</code>)
<code>s ^ t</code>	Różnica symetryczna (elementy niezawarte w <code>s</code> lub <code>t</code>)
<code>len(s)</code>	Liczba elementów w zbiorze
<code>item in s</code> , <code>item not in s</code>	Test członkostwa elementu
<code>s.add(item)</code>	Dodawanie elementu do zbioru <code>s</code>
<code>s.remove(item)</code>	Usuwanie elementu z <code>s</code> , jeśli istnieje (w przeciwnym razie błąd)
<code>s.discard(item)</code>	Odrzucanie elementu z <code>s</code> , jeśli istnieje

Operacje na zbiorach działają również na obiektach słownikowych kluczy i elementów. Aby na przykład dowiedzieć się, które klucze są wspólne dla dwóch słowników, wykonaj następujące czynności:

```
>>> a = {'x': 1, 'y': 2, 'z': 3}
>>> b = {'z': 3, 'w': 4, 'q': 5}
>>> a.keys() & b.keys()
{'z'}
```

2.13. Operacje na mapowaniach

Mapowanie to powiązanie kluczy i wartości. Przykładem jest wbudowany typ `dict`. Do mapowań można zastosować operacje z tabeli 2.10.

Tabela 2.10. Operacje na mapowaniach

Operacja	Opis
<code>x = m[k]</code>	Indeksowanie kluczem
<code>m[k] = x</code>	Przypisanie do klucza
<code>del m[k]</code>	Usuwanie elementu klucza
<code>k in m</code>	Testowanie członkostwa
<code>len(m)</code>	Liczba elementów w mapowaniu
<code>m.keys()</code>	Zwraca klucze
<code>m.values()</code>	Zwraca wartości
<code>m.items()</code>	Zwraca pary (klucz, wartość)

Wartości kluczy mogą być dowolnymi niezmiennymi obiektami, takimi jak ciągi, liczby i krotki. Używając krotki jako klucza, możesz pominąć nawiasy i wpisać wartości oddzielone przecinkami w następujący sposób:

```
d = { }
d[1,2,3] = "foo"
d[1,0,3] = "bar"
```

W takim przypadku wartości klucza reprezentują krotkę, dzięki czemu te przypisania są równoważne z następującymi:

```
d[(1,2,3)] = "foo"
d[(1,0,3)] = "bar"
```

Używanie krotki jako klucza jest powszechną techniką tworzenia kluczy złożonych w mapowaniu. Na przykład klucz może się składać z „imienia” i „nazwiska”.

2.14. Lista, zbiór i słownik

Jedną z najczęstszych operacji na danych jest przekształcenie zbioru danych w inną strukturę danych. Na przykład tutaj bierzemy wszystkie elementy listy, stosujemy operację i tworzymy nową listę:

```
nums = [1, 2, 3, 4, 5]
squares = []
for n in nums:
    nums.append(n * n)
```

Ponieważ ten rodzaj operacji jest bardzo powszechny, jest dostępny jako operator zwany listą składaną. Oto bardziej kompaktowa wersja tego kodu:

```
nums = [1, 2, 3, 4, 5]
squares = [n * n for n in nums]
```

Możliwe jest również zastosowanie filtra do operacji:

```
squares = [n * n for n in nums if n > 2] # [9, 16, 25]
```

Ogólna składnia list składanych jest następująca:

```
[expression for item1 in iterable1 if condition1
    for item2 in iterable2 if condition2
    ...
    for itemN in iterableN if conditionN]
```

Ta składnia jest równoważna z następującym kodem:

```
result = []
for item1 in iterable1:
    if condition1:
        for item2 in iterable2:
            if condition2:
                ...
                for itemN in iterableN:
                    if conditionN:
                        result.append(expression)
```

Listy składane są bardzo przydatnym sposobem przetwarzania danych list w różnych formach. Oto kilka praktycznych przykładów:

```
# Niektóre dane (lista słowników)
portfolio = [
    {'name': 'IBM', 'shares': 100, 'price': 91.1},
```



```
{'name': 'MSFT', 'shares': 50, 'price': 45.67},
{'name': 'HPE', 'shares': 75, 'price': 34.51},
{'name': 'CAT', 'shares': 60, 'price': 67.89},
{'name': 'IBM', 'shares': 200, 'price': 95.25}
]
```

```
# Zbierz wszystkie nazwy ['IBM', 'MSFT', 'HPE', 'CAT', 'IBM']
```

```
name = [s['name'] for s in portfolio]
```

```
# Znajdź wszystkie wpisy z ponad 100 udziałami ['IBM']
```

```
more100 = [s['name'] for s in portfolio if s['shares'] > 100]
```

```
# Znajdź łączną wartość udziały*cena
```

```
cost = sum([s['shares']*s['price'] for s in portfolio])
```

```
# Zbierz krotki (nazwisko, udziały)
```

```
name_shares = [(s['name'], s['shares']) for s in portfolio]
```

Wszystkie zmienne użyte wewnątrz listy składanej są prywatne dla tej listy. Nie musisz się martwić, że takie zmienne nadpiszą inne zmienne o tej samej nazwie. Na przykład:

```
>>> x = 42
>>> squares = [x*x for x in [1,2,3]]
>>> squares
[1, 4, 9]
>>> x
42
>>>
```

Zamiast tworzyć listę, możesz również utworzyć zbiór, zmieniając nawiasy w nawiasy klamrowe. Nazywa się to zbiorem składanym. Zbiór składany da Ci zestaw odrębnych wartości. Na przykład:

```
# Zbiór składany
```

```
names = {s['name'] for s in portfolio}
```

```
# names = {'IBM', 'MSFT', 'HPE', 'CAT'}
```

Jeśli określisz pary klucz-wartość, zamiast tego utworzysz słownik. Jest to słownik składany.

Na przykład:

```
prices = {s['name']:s['price'] for s in portfolio}
```

```
# prices = {'IBM': 95.25, 'MSFT': 45.67, 'HPE': 34.51, 'CAT': 67.89}
```

Tworząc zbiory i słowniki, należy pamiętać, że późniejsze wpisy mogą nadpisać wcześniejsze. Na przykład w słowniku prices otrzymujesz ostatnią cenę za 'IBM'. Pierwsza cena przepada.

W ramach składania nie można obsługiwać wyjątków. Jeśli jest to problem, rozważ opakowanie obsługi wyjątków za pomocą funkcji, jak pokazano tutaj:

```
def toint(x):
```

```
    try:
```

```
        return int(x)
```

```
    except ValueError:
```

```
        return None
```

```
values = ['1', '2', '-4', 'n/a', '-3', '5']
```

```
data1 = [toint(x) for x in values]
# data1 = [1, 2, -4, None, -3, 5]

data2 = [toint(x) for x in values if toint(x) is not None]
# data2 = [1, 2, -4, -3, 5]
```

W ostatnim przykładzie można uniknąć podwójnego liczenia `toint(x)`, używając operatora `:=`.
Na przykład:

```
data3 = [v for x in values if (v:=toint(x)) is not None]
# data3 = [1, 2, -4, -3, 5]
data4 = [v for x in values if (v:=toint(x)) is not None and v >= 0]
# data4 = [1, 2, 5]
```

2.15. Wyrażenia generujące

Wyrażenie generujące to obiekt, który wykonuje te same obliczenia co lista składana, ale iteracyjnie generuje wynik. Składnia jest taka sama jak w przypadku list składanych, z tym wyjątkiem, że zamiast nawiasów kwadratowych używa się nawiasów okrągłych. Oto przykład:

```
nums = [1,2,3,4]
squares = (x*x for x in nums)
```

W przeciwieństwie do list składanych wyrażenie generujące w rzeczywistości nie tworzy listy ani natychmiast nie liczy wyrażenia w nawiasach. Zamiast tego tworzy obiekt generatora, który generuje wartości na żądanie za pomocą iteracji. Jeśli spojrzysz na wynik powyższego przykładu, zobaczysz, co następuje:

```
>>> squares
<generator object at 0x590a8>
>>> next(squares)
1
>>> next(squares)
4
...
>>> for n in squares:
...     print(n)
9
16
>>>
```

Wyrażenia generującego można użyć tylko raz. Jeśli spróbujesz powtórzyć iterację po raz drugi, nic nie otrzymasz:

```
>>> for n in squares:
...     print(n)
...
>>>
```

Różnica między listą składaną a wyrażeniem generującym jest ważna, ale subtelna. Dzięki listom składanym Python faktycznie tworzy listę, która zawiera dane wynikowe. Za pomocą wyrażenia generującego Python tworzy generator, który jedynie wie, jak generować dane na żądanie. W niektórych aplikacjach może to znacznie poprawić wydajność i wykorzystanie pamięci. Oto przykład:

```
# Przeczytaj plik
f = open('data.txt')           # Otwórz plik
lines = (t.strip() for t in f) # Czytaj linie, usuń końcowe/początkowe białe znaki
comments = (t for t in lines if t[0] == '#') # Wszystkie komentarze
for c in comments:
    print(c)
```

W tym przykładzie wyrażenie generujące, które wyodrębnia wiersze z pliku i usuwa białe znaki, w rzeczywistości nie odczytuje i nie przechowuje całego pliku w pamięci. To samo dotyczy wyrażenia, które wyodrębnia komentarze. Zamiast tego wiersze pliku są odczytywane jeden po drugim, gdy program rozpoczyna iterację w pętli `for`. Podczas tej iteracji wiersze pliku są tworzone na żądanie i odpowiednio filtrowane. W rzeczywistości cały plik nie zostanie załadowany do pamięci podczas tego procesu. Jest to zatem bardzo wydajny sposób na odczytanie komentarzy z olbrzymiego pliku źródłowego Pythona.

W przeciwieństwie do list składanych wyrażenie generujące nie tworzy obiektu, który działa jak sekwencja. Nie może być indeksowany i żadna ze zwykłych operacji na listach (takich jak `append()`) nie zadziała. Jednak elementy tworzone przez wyrażenie generujące można przekonwertować na listę za pomocą `list()`:

```
clist = list(comments)
```

W przypadku przekazania pojedynczego argumentu funkcji jeden zestaw nawiasów może zostać usunięty. Na przykład następujące wyrażenia są równoważne:

```
sum((x*x for x in values))
sum(x*x for x in values)    # Usunięto dodatkowe nawiasy
```

W obu przypadkach tworzony jest generator `(x*x for x in values)`, który jest przekazywany do funkcji `sum()`.

2.16. Operator atrybutu (.)

Operator kropki (.) służy do uzyskiwania dostępu do atrybutów obiektu. Oto przykład:

```
foo.x = 3
print(foo.y)
a = foo.bar(3,4,5)
```

W jednym wyrażeniu może się pojawić więcej niż jeden operator kropki, na przykład `foo.y.a.b`. Operator kropki można również zastosować do pośrednich wyników funkcji, na przykład `a = foo.bar(3,4,5).spam`. Takie długie łańcuchy pobrań atrybutów nie są jednak popularne.

2.17. Operator wywołania funkcji ()

Operator `f(args)` służy do wywołania funkcji `f`. Każdy argument funkcji jest wyrażeniem. Przed wywołaniem funkcji wszystkie wyrażenia argumentów są liczone od lewej do prawej. Określa się to jako aplikacyjny porządek liczenia. Więcej informacji o funkcjach można znaleźć w rozdziale 5.

2.18. Kolejność liczenia

Tabela 2.11 przedstawia kolejność działania (reguły pierwszeństwa) dla operatorów Pythona. Wszystkie operatory z wyjątkiem operatora potęgi (`**`) są liczone od lewej do prawej i są wymienione w tabeli od najwyższego do najniższego priorytetu. Oznacza to, że operatory wymienione jako pierwsze w tabeli są liczone przed operatorami wymienionymi później. Operatory zawarte razem w podsekcjach, takie jak `x * y`, `x / y`, `x // y`, `x @ y` i `x % y`, mają równy priorytet.

Kolejność liczenia z tabeli 2.11 nie zależy od typów `x` i `y`. Tak więc mimo że obiekty zdefiniowane przez użytkownika mogą przeddefiniować poszczególne operatory, dostosowanie podstawowej kolejności liczenia, pierwszeństwa i reguł asocjacji nie jest możliwe.

Tabela 2.11. Kolejność liczenia (od najwyższego priorytetu do najniższego)

Operator	Nazwa
<code>(...)</code> , <code>[...]</code> , <code>{...}</code>	Tworzenie krotek, list i słowników
<code>s[i]</code> , <code>s[i:j]</code>	Indeksowanie i wycinanie
<code>s.attr</code>	Wyszukiwanie atrybutów
<code>f(...)</code>	Wywołania funkcji
<code>+x</code> , <code>-x</code> , <code>~x</code>	Operatory jednoargumentowe
<code>x ** y</code>	Potęga (liczenie od prawej strony)
<code>x * y</code> , <code>x / y</code> , <code>x // y</code> , <code>x % y</code> , <code>x @ y</code>	Mnożenie, dzielenie, dzielenie całkowite, modulo, mnożenie macierzy
<code>x + y</code> , <code>x - y</code>	Dodawanie, odejmowanie
<code>x << y</code> , <code>x >> y</code>	Przesunięcie bitowe
<code>x & y</code>	Bitowe i
<code>x ^ y</code>	Bitowa różnica symetryczna
<code>x y</code>	Bitowe lub
<code>x < y</code> , <code>x <= y</code> , <code>x > y</code> , <code>x >= y</code> , <code>x == y</code> , <code>x != y</code> , <code>x is y</code> , <code>x is not y</code> , <code>x in y</code> , <code>x not in y</code>	Porównanie, tożsamość, testy członkostwa
<code>not x</code>	Logiczna negacja
<code>x and y</code>	Logiczne i
<code>x or y</code>	Logiczne lub
<code>lambda args: expr</code>	Funkcja anonimowa
<code>expr if expr else expr</code>	Wyrażenie warunkowe
<code>x := expr</code>	Wyrażenie przypisania

Częstą pomyłką dotyczącą reguł pierwszeństwa jest sytuacja, gdy operatory bitowe (`&`) i bitowe lub (`|`) są używane jak operatory logiczne `and` i `or`. Na przykład:

```
>>> a = 10
>>> a <= 10 and 1 < a
True
>>> a <= 10 & 1 < a
False
>>>
```

To ostatnie wyrażenie jest liczone jako $a \leq (10 \& 1) < a$ lub $a \leq 0 < a$. Możesz to naprawić, dodając nawiasy:

```
>>> (a <= 10) & (1 < a)
True
>>>
```

Takie operacje mogą się wydawać dziwnym przypadkiem brzegowym, ale pojawiają się z pewną częstotliwością w pakietach zorientowanych na dane, takich jak `numpy` i `pandas`. Operatory logiczne `and` lub `or` nie mogą być przerabiane do własnych potrzeb, więc zamiast nich używane są operatory bitowe — nawet jeśli mają wyższy poziom pierwszeństwa i dają inny wynik, gdy są wykorzystywane w relacjach logicznych.

2.19. Podsumowanie: sekretne życie danych

Jednym z najczęstszych zastosowań Pythona jest używanie go w aplikacjach związanych z manipulacją i analizą danych. W tych dziedzinach Python zapewnia rodzaj „języka dedykowanego” do rozwiązywania Twoich problemów. Wbudowane operatory i wyrażenia są rdzeniem tego języka i cała reszta jest „budowana” wokół nich. Tak więc kiedy kiedy już zdobędziesz orientację we wbudowanych obiektach i operacjach Pythona, przekonasz się, że możesz je stosować wszędzie.

Załóżmy na przykład, że pracujesz z bazą danych i chcesz iterować po rekordach zwróconych przez zapytanie. Są szanse, że użyjesz do tego instrukcji `for`. Lub załóżmy, że pracujesz z tablicami liczbowymi i chcesz wykonać operacje na tablicach, element po elemencie. Możesz pomyśleć, że standardowe operatory matematyczne zadziałają — Twoje założenia byłyby właściwe. Albo załóżmy, że używasz biblioteki do pobierania danych przez HTTP i chcesz uzyskać dostęp do zawartości nagłówków HTTP. Istnieje duża szansa, że dane będą prezentowane w sposób przypominający słownik.

Więcej informacji o wewnętrznych protokołach Pythona i sposobach ich dostosowywania znajduje się w rozdziale 4.

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY 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
Helion 

Python? Zaczynj od tego, co w nim najwazniejsze!

Przez ostatnie trzydzieści lat Python intensywnie się rozwijał. Stał się dojrzałym językiem programowania, nadającym się do tworzenia zarówno niewielkich, wyspecjalizowanych narzędzi, jak i złożonych systemów. Zakres jego możliwości poszerzają liczne biblioteki i narzędzia. Ta wszechstronność i bogactwo stanowią jednak duże wyzwanie dla programistów, którzy chcieliby nie tyle poznać poszczególne funkcje tego języka, ile dogłębnie go zrozumieć i nauczyć się „pythonicznego” sposobu myślenia.

Ta książka jest zwięzłym, skupionym na praktyce przewodnikiem po Pythonie w wersji 3.6 i nowszych. Dzięki niej skoncentrujesz się na rdzeniu języka i podstawowych zagadnieniach, które musisz doskonale opanować, jeśli chcesz pisać w nim dobry kod. Dowiesz się zatem, jak działa Python i jakich zasad należy przestrzegać podczas tworzenia programów, które później będą łatwe do przetestowania, debugowania i utrzymania. Dobrze zrozumiesz kluczowe kwestie, takie jak abstrakcja danych, kontrola przepływu programu, struktura programu, funkcje, obiekty i moduły. Poszczególne treści zostały zilustrowane przejrzystymi fragmentami kodu, pozwalającymi nie tylko łatwiej przyswoić opisane zagadnienia, ale i poczuć niezwykły urok Pythona — tę magię, która sprawia, że programowanie w tym języku daje mnóstwo przyjemności i satysfakcji!

- ▶ czym jest rdzeń Pythona
- ▶ praca z danymi i ich analiza
- ▶ zasady tworzenia przejrzystego i niezawodnego kodu
- ▶ funkcje i idiomy w programowaniu funkcjonalnym
- ▶ generatory, klasy, moduły, pakiety
- ▶ prawidłowa obsługa I/O i korzyści ze stosowania słowników

David Beazley jest amerykańskim inżynierem oprogramowania. Pythonem zajmuje się od 1996 roku i w znaczący sposób przyczynił się do jego rozwoju. Autor ważnych książek o Pythonie, napisał też kilka narzędzi programistycznych. Obecnie prowadzi zaawansowane kursy informatyki.



Helion	KOD KORZYŚCI Sięgnij po więcej! 
 helion.pl  HELION SA ul. Kościuszki 1c 44-100 Gliwice tel.: 32 230 98 63 helion@helion.pl	ISBN 978-83-283-9019-5  9 788328 390195
Cena: 69,00 zł	

 **Pearson**
Addison-Wesley