



WESTFÄLISCHE  
WILHELMUS-UNIVERSITÄT  
MÜNSTER



ANGEWANDTE  
MATHEMATIK  
MÜNSTER

# Pythonkurs Wintersemester 2015/2016

Einführung in die Programmierung zur Numerik mit Python



# Organisation

- ▶ Anwesenheitsliste

# Organisation

- ▶ Anwesenheitsliste
- ▶ Leistungspunkte: 2 ECTS Punkte bei Teilnahme an allen 5 Tagen und erfolgreiches Bearbeiten einer Hausaufgabe.

# Organisation

- ▶ Anwesenheitsliste
- ▶ Leistungspunkte: 2 ECTS Punkte bei Teilnahme an allen 5 Tagen und erfolgreiches Bearbeiten einer Hausaufgabe.
- ▶ Vorkenntnisse: Umgang mit Linux oder Programmiererfahrung?

# Organisation

- ▶ Anwesenheitsliste
- ▶ Leistungspunkte: 2 ECTS Punkte bei Teilnahme an allen 5 Tagen und erfolgreiches Bearbeiten einer Hausaufgabe.
- ▶ Vorkenntnisse: Umgang mit Linux oder Programmiererfahrung?
- ▶ Funktioniert der Login?

# Organisation

- ▶ Anwesenheitsliste
- ▶ Leistungspunkte: 2 ECTS Punkte bei Teilnahme an allen 5 Tagen und erfolgreiches Bearbeiten einer Hausaufgabe.
- ▶ Vorkenntnisse: Umgang mit Linux oder Programmiererfahrung?
- ▶ Funktioniert der Login?

## Literatur

- ▶ [https://en.wikibooks.org/wiki/Non-Programmer's\\_Tutorial\\_for\\_Python](https://en.wikibooks.org/wiki/Non-Programmer's_Tutorial_for_Python)
- ▶ <http://docs.python.org/2/reference/>
- ▶ A Primer on Scientific Programming with Python, Hans Peter Langtangen, Springer 2011
- ▶ <http://docs.scipy.org/doc/numpy/reference/index.html>
- ▶ [http://wiki.scipy.org/Tentative\\_NumPy\\_Tutorial](http://wiki.scipy.org/Tentative_NumPy_Tutorial)
- ▶ <http://community.linuxmint.com/tutorial/view/244>

# Übersicht

Tag 1: Linux-Konsole und Python Grundlagen

Tag 2: Kontrollstrukturen, Exceptions und Funktionen

Tag 3: Numerik mit Python - das Modul NumPy

Tag 4: Die Matplotlib, Einführung in die Numerik sowie Klassen und Vererbung in Python

Tag 5: Debugging, Comprehensions, Generatoren und die Python Standardbibliothek



# Tag 1: Linux-Konsole und Python Grundlagen

# Warum Programmierung?

## Beispiel: Matrixinverse berechnen

Das Invertieren einer Matrix mit Millionen Elementen ist per Hand zu aufwändig. Man bringe also dem Computer bei: für  $A \in GL_n(\mathbb{R})$  finde  $A^{-1}$  sodass  $AA^{-1} = I$

# Warum Programmierung?

## Beispiel: Matrixinverse berechnen

Das Invertieren einer Matrix mit Millionen Elementen ist per Hand zu aufwändig. Man bringe also dem Computer bei: für  $A \in GL_n(\mathbb{R})$  finde  $A^{-1}$  sodass  $AA^{-1} = I$

- ▶ Eingabe: Matrix  $A \in \mathbb{R}^{mxn}$   
Keinerlei Forderung an  $m, n$ .  $A$  vielleicht gar nicht invertierbar.  
Welche (Daten-)Struktur hat  $A$ ?

# Warum Programmierung?

## Beispiel: Matrixinverse berechnen

Das Invertieren einer Matrix mit Millionen Elementen ist per Hand zu aufwändig. Man bringe also dem Computer bei: für  $A \in GL_n(\mathbb{R})$  finde  $A^{-1}$  sodass  $AA^{-1} = I$

- ▶ Eingabe: Matrix  $A \in \mathbb{R}^{mxn}$   
Keinerlei Forderung an  $m, n$ .  $A$  vielleicht gar nicht invertierbar.  
Welche (Daten-)Struktur hat  $A$ ?
- ▶ Überprüfung der Eingabe: erfüllt  $A$  notwendige Bedingungen an Invertierbarkeit? Ist die Datenstruktur wie erwartet?

# Warum Programmierung?

## Beispiel: Matrixinverse berechnen

Das Invertieren einer Matrix mit Millionen Elementen ist per Hand zu aufwändig. Man bringe also dem Computer bei: für  $A \in GL_n(\mathbb{R})$  finde  $A^{-1}$  sodass  $AA^{-1} = I$

- ▶ Eingabe: Matrix  $A \in \mathbb{R}^{mxn}$   
Keinerlei Forderung an  $m, n$ .  $A$  vielleicht gar nicht invertierbar.  
Welche (Daten-)Struktur hat  $A$ ?
- ▶ Überprüfung der Eingabe: erfüllt  $A$  notwendige Bedingungen an Invertierbarkeit? Ist die Datenstruktur wie erwartet?
- ▶  $A^{-1}$  berechnen, etwa mit Gauss-Algorithmus.

# Warum Programmierung?

## Beispiel: Matrixinverse berechnen

Das Invertieren einer Matrix mit Millionen Elementen ist per Hand zu aufwändig. Man bringe also dem Computer bei: für  $A \in GL_n(\mathbb{R})$  finde  $A^{-1}$  sodass  $AA^{-1} = I$

- ▶ Eingabe: Matrix  $A \in \mathbb{R}^{mxn}$   
Keinerlei Forderung an  $m, n$ .  $A$  vielleicht gar nicht invertierbar.  
Welche (Daten-)Struktur hat  $A$ ?
- ▶ Überprüfung der Eingabe: erfüllt  $A$  notwendige Bedingungen an Invertierbarkeit? Ist die Datenstruktur wie erwartet?
- ▶  $A^{-1}$  berechnen, etwa mit Gauss-Algorithmus.
- ▶ Ausgabe: Matrix  $A^{-1}$ , falls  $A$  invertierbar, Fehlermeldung sonst.

# Warum Programmierung?

## Beispiel: Matrixinverse berechnen

Das Invertieren einer Matrix mit Millionen Elementen ist per Hand zu aufwändig. Man bringe also dem Computer bei: für  $A \in GL_n(\mathbb{R})$  finde  $A^{-1}$  sodass  $AA^{-1} = I$

- ▶ Eingabe: Matrix  $A \in \mathbb{R}^{mxn}$   
Keinerlei Forderung an  $m, n$ .  $A$  vielleicht gar nicht invertierbar.  
Welche (Daten-)Struktur hat  $A$ ?
- ▶ Überprüfung der Eingabe: erfüllt  $A$  notwendige Bedingungen an Invertierbarkeit? Ist die Datenstruktur wie erwartet?
- ▶  $A^{-1}$  berechnen, etwa mit Gauss-Algorithmus.
- ▶ Ausgabe: Matrix  $A^{-1}$ , falls  $A$  invertierbar, Fehlermeldung sonst.
- ▶ Probe:  $AA^{-1} = I$ ? Was ist mit numerischen Fehlern?

## Warum Programmierung?

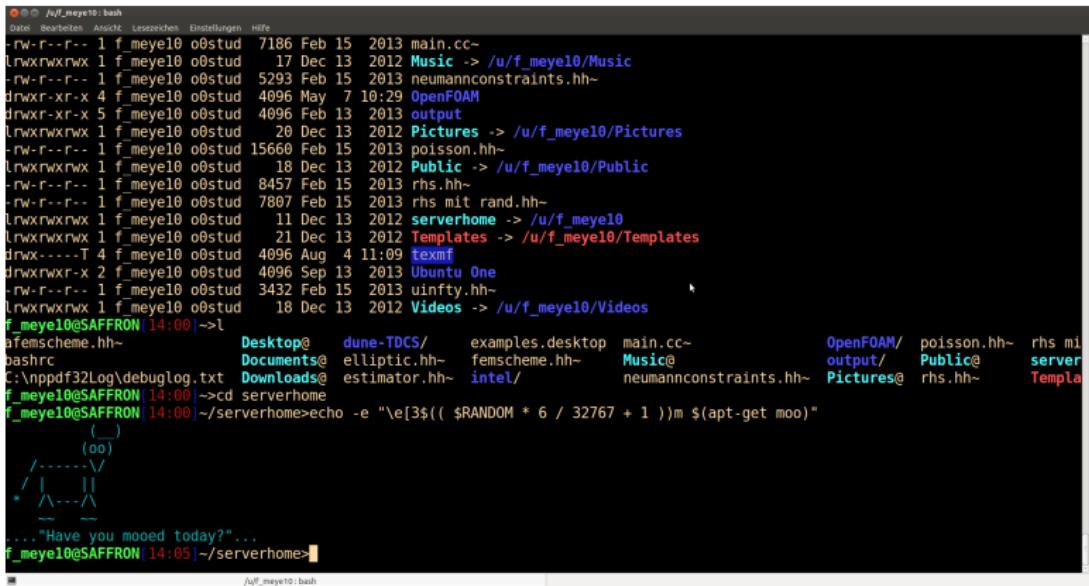
- ▶ Um mathematische Problemstellungen, insbesondere aus der linearen Algebra und Analysis, zu lösen, ist die Anwendung von Rechnersystemen unerlässlich. Dies ist einerseits durch eine in der Praxis enorm hohe Anzahl von Variablen und entsprechender Dimensionen als auch durch die Nichtexistenz einer analytischen(exakten) Lösung bedingt.

## Warum Programmierung?

- ▶ Um mathematische Problemstellungen, insbesondere aus der linearen Algebra und Analysis, zu lösen, ist die Anwendung von Rechnersystemen unerlässlich. Dies ist einerseits durch eine in der Praxis enorm hohe Anzahl von Variablen und entsprechender Dimensionen als auch durch die Nichtexistenz einer analytischen(exakten) Lösung bedingt.
- ▶ Die Numerische Lineare Algebra beschäftigt sich u.a. mit der Theorie und Anwendung von Algorithmen zur Lösung großer linearer Gleichungssystem und folglich der günstigen Berechnung sowie Darstellung entsprechend großer Matrizen. Für die Umsetzung dieser Algorithmen verwenden wir Programmiersprachen wie Python, C++ und Java oder Programme wie Matlab.

# Umgang mit dem Linux Terminal

Ein typisches Ubuntu-Linux Terminal (Aufruf mit Strg+Alt+T):



```
○ ○ ○ /u/f_meyer10:~$ ls
Datei Bearbeiten Ansicht Letzteleses. Einstellungen Hilfe
-rw-r--r-- 1 f_meyer10 o0stud 7186 Feb 15 2013 main.cc-
lrwxrwxrwx 1 f_meyer10 o0stud 17 Dec 13 2012 Music -> /u/f_meyer10/Music
-rw-r--r-- 1 f_meyer10 o0stud 5293 Feb 15 2013 neumannconstraints.hh-
drwxr-xr-x 4 f_meyer10 o0stud 4096 May 7 10:29 OpenFOAM
drwxr-xr-x 5 f_meyer10 o0stud 4096 Feb 13 2013 output
lrwxrwxrwx 1 f_meyer10 o0stud 20 Dec 13 2012 Pictures -> /u/f_meyer10/Pictures
-rw-r--r-- 1 f_meyer10 o0stud 15660 Feb 15 2013 poisson.hh-
lrwxrwxrwx 1 f_meyer10 o0stud 18 Dec 13 2012 Public -> /u/f_meyer10/Public
-rw-r--r-- 1 f_meyer10 o0stud 8457 Feb 15 2013 rhs.hh-
-rw-r--r-- 1 f_meyer10 o0stud 7807 Feb 15 2013 rhs mit rand.hh-
lrwxrwxrwx 1 f_meyer10 o0stud 11 Dec 13 2012 serverhome -> /u/f_meyer10
lrwxrwxrwx 1 f_meyer10 o0stud 21 Dec 13 2012 Templates -> /u/f_meyer10/Templates
drwxr---- 1 f_meyer10 o0stud 4096 Aug 4 11:09 texmf
drwxrwxr-x 2 f_meyer10 o0stud 4096 Sep 13 2013 Ubuntu One
-rw-r--r-- 1 f_meyer10 o0stud 3432 Feb 15 2013 uintfty.hh-
lrwxrwxrwx 1 f_meyer10 o0stud 18 Dec 13 2012 Videos -> /u/f_meyer10/Videos
f_meyer10@SAFFRON 14:00->ls
afemscheme.hh~          Desktop@  done-TDCS/    examples.desktop  main.cc~
bashrc                  Documents@  elliptic.hh~  femscheme.hh~  Music@
C:\nppdf32Log\debuglog.txt  Downloads@  estimator.hh~  intel/          OpenFOAM/  poisson.hh~  rhs mi
f_meyer10@SAFFRON 14:00->cd serverhome
f_meyer10@SAFFRON 14:00->echo -e "\e[3$(( $RANDOM * 6 / 32767 + 1 ))m $(apt-get moo)"
          (_)
          (oo)
         /----\ \
        * / \--\ \
          ~~ ~~
...."Have you mooded today?"...
f_meyer10@SAFFRON 14:05->/serverhome>
```

## Umgang mit dem Linux Terminal

Ein Terminal ist eine textbasierte Ein- und Ausgabe-Schnittstelle für einen Computer. Ebenso sind die Begriffe Shell oder Kommandozeile(Bash) und mit Abstrichen Konsole üblich. In einem Terminalfenster kann der Nutzer Befehle zeilenweise eingeben und so den Computer steuern oder Daten bearbeiten.

## Umgang mit dem Linux Terminal

Ein Terminal ist eine textbasierte Ein- und Ausgabe-Schnittstelle für einen Computer. Ebenso sind die Begriffe Shell oder Kommandozeile(Bash) und mit Abstrichen Konsole üblich. In einem Terminalfenster kann der Nutzer Befehle zeilenweise eingeben und so den Computer steuern oder Daten bearbeiten.

Für den Nutzer bietet die Verwendung eines Terminals unter Linux viele Vorteile u. a.:

- ▶ Direkte Kommunikation mit dem Computer ohne zwischenliegende Benutzeroberflächen, die potentielle Funktionalitäten verschleiern

## Umgang mit dem Linux Terminal

Ein Terminal ist eine textbasierte Ein- und Ausgabe-Schnittstelle für einen Computer. Ebenso sind die Begriffe Shell oder Kommandozeile(Bash) und mit Abstrichen Konsole üblich. In einem Terminalfenster kann der Nutzer Befehle zeilenweise eingeben und so den Computer steuern oder Daten bearbeiten.

Für den Nutzer bietet die Verwendung eines Terminals unter Linux viele Vorteile u. a.:

- ▶ Direkte Kommunikation mit dem Computer ohne zwischenliegende Benutzeroberflächen, die potentielle Funktionalitäten verschleiern
- ▶ Ermöglicht schnelle und effiziente Arbeitsweise durch direkte Tastatureingaben

## Umgang mit dem Linux Terminal

Ein Terminal ist eine textbasierte Ein- und Ausgabe-Schnittstelle für einen Computer. Ebenso sind die Begriffe Shell oder Kommandozeile(Bash) und mit Abstrichen Konsole üblich. In einem Terminalfenster kann der Nutzer Befehle zeilenweise eingeben und so den Computer steuern oder Daten bearbeiten.

Für den Nutzer bietet die Verwendung eines Terminals unter Linux viele Vorteile u. a.:

- ▶ Direkte Kommunikation mit dem Computer ohne zwischenliegende Benutzeroberflächen, die potentielle Funktionalitäten verschleiern
- ▶ Ermöglicht schnelle und effiziente Arbeitsweise durch direkte Tastatureingaben
- ▶ Shell-scripting bzw. Programmierung von Regular Expressions geben die Möglichkeit zur Individualisierung und Optimierung von Arbeitsprozessen

# Umgang mit dem Linux Terminal

Die grundlegende Befehlsstruktur ist:

# Umgang mit dem Linux Terminal

Die grundlegende Befehlsstruktur ist:

**> <Befehl> <Optionen> <Ziel/Datei/Ordner/...>**

# Umgang mit dem Linux Terminal

Die grundlegende Befehlsstruktur ist:

> <Befehl> <Optionen> <Ziel/Datei/Ordner/...>

## Kurze Befehlsübersicht

- ▶ **ls** (list), **ls -l**, **cd** (change directory), **mv** (move), **cp** (copy)

# Umgang mit dem Linux Terminal

Die grundlegende Befehlsstruktur ist:

> <Befehl> <Optionen> <Ziel/Datei/Ordner/...>

## Kurze Befehlsübersicht

- ▶ **ls** (list), **ls -l**, **cd** (change directory), **mv** (move), **cp** (copy)
- ▶ **mkdir** (make directory), **rm** (remove)

# Umgang mit dem Linux Terminal

Die grundlegende Befehlsstruktur ist:

> <Befehl> <Optionen> <Ziel/Datei/Ordner/...>

## Kurze Befehlsübersicht

- ▶ **ls** (list), **ls -l**, **cd** (change directory), **mv** (move), **cp** (copy)
- ▶ **mkdir** (make directory), **rm** (remove)
- ▶ **chmod** (change mode)

# Umgang mit dem Linux Terminal

Die grundlegende Befehlsstruktur ist:

> <Befehl> <Optionen> <Ziel/Datei/Ordner/...>

## Kurze Befehlsübersicht

- ▶ **ls** (list), **ls -l**, **cd** (change directory), **mv** (move), **cp** (copy)
- ▶ **mkdir** (make directory), **rm** (remove)
- ▶ **chmod** (change mode)
- ▶ **echo <Text oder Macro>** gibt Text oder Inhalt des Macros aus

# Umgang mit dem Linux Terminal

Die grundlegende Befehlsstruktur ist:

> <Befehl> <Optionen> <Ziel/Datei/Ordner/...>

## Kurze Befehlsübersicht

- ▶ **ls** (list), **ls -l**, **cd** (change directory), **mv** (move), **cp** (copy)
- ▶ **mkdir** (make directory), **rm** (remove)
- ▶ **chmod** (change mode)
- ▶ **echo <Text oder Macro>** gibt Text oder Inhalt des Macros aus
- ▶ **locate <Dateiname>** gibt den Pfad zur gesuchten Datei an

# Umgang mit dem Linux Terminal

Die grundlegende Befehlsstruktur ist:

> <Befehl> <Optionen> <Ziel/Datei/Ordner/...>

## Kurze Befehlsübersicht

- ▶ **ls** (list), **ls -l**, **cd** (change directory), **mv** (move), **cp** (copy)
- ▶ **mkdir** (make directory), **rm** (remove)
- ▶ **chmod** (change mode)
- ▶ **echo <Text oder Macro>** gibt Text oder Inhalt des Macros aus
- ▶ **locate <Dateiname>** gibt den Pfad zur gesuchten Datei an
- ▶ **nano/emacs/vim** als konsolenbasierte Texteditoren

# Umgang mit dem Linux Terminal

Die grundlegende Befehlsstruktur ist:

> <Befehl> <Optionen> <Ziel/Datei/Ordner/...>

## Kurze Befehlsübersicht

- ▶ **ls** (list), **ls -l**, **cd** (change directory), **mv** (move), **cp** (copy)
- ▶ **mkdir** (make directory), **rm** (remove)
- ▶ **chmod** (change mode)
- ▶ **echo <Text oder Macro>** gibt Text oder Inhalt des Macros aus
- ▶ **locate <Dateiname>** gibt den Pfad zur gesuchten Datei an
- ▶ **nano/emacs/vim** als konsolenbasierte Texteditoren
- ▶ **<Befehl> - -help** zeigt die Hilfeseite zum Befehl an

## Umgang mit dem Linux Terminal

Über das Terminal kann der Status aktueller Prozesse abgefragt und modifiziert werden:

## Umgang mit dem Linux Terminal

Über das Terminal kann der Status aktueller Prozesse abgefragt und modifiziert werden:

### Weitere Befehle

- ▶ **top** oder **htop** zeigen Informationen zu allen aktuellen Prozesse

## Umgang mit dem Linux Terminal

Über das Terminal kann der Status aktueller Prozesse abgefragt und modifiziert werden:

### Weitere Befehle

- ▶ **top** oder **htop** zeigen Informationen zu allen aktuellen Prozesse
- ▶ **ps** zeigt eine Übersicht über Prozesse, die im aktuellem Terminal laufen

## Umgang mit dem Linux Terminal

Über das Terminal kann der Status aktueller Prozesse abgefragt und modifiziert werden:

### Weitere Befehle

- ▶ **top** oder **htop** zeigen Informationen zu allen aktuellen Prozesse
- ▶ **ps** zeigt eine Übersicht über Prozesse, die im aktuellem Terminal laufen
- ▶ **kill <Prozess ID>** terminiert einen laufenden Prozess (mit Bedacht einsetzen!)

## Umgang mit dem Linux Terminal

Über das Terminal kann der Status aktueller Prozesse abgefragt und modifiziert werden:

### Weitere Befehle

- ▶ **top** oder **htop** zeigen Informationen zu allen aktuellen Prozesse
- ▶ **ps** zeigt eine Übersicht über Prozesse, die im aktuellem Terminal laufen
- ▶ **kill <Prozess ID>** terminiert einen laufenden Prozess (mit Bedacht einsetzen!)
- ▶ Mit der Tastaturkombination **Strg+Z** lässt sich der aktuelle Prozess stoppen und mit **bg** in den Hintergrund bzw. mit **fg** in den Vordergrund verschieben

## Umgang mit dem Linux Terminal

Über das Terminal kann der Status aktueller Prozesse abgefragt und modifiziert werden:

### Weitere Befehle

- ▶ **top** oder **htop** zeigen Informationen zu allen aktuellen Prozesse
- ▶ **ps** zeigt eine Übersicht über Prozesse, die im aktuellem Terminal laufen
- ▶ **kill <Prozess ID>** terminiert einen laufenden Prozess (mit Bedacht einsetzen!)
- ▶ Mit der Tastenkombination **Strg+Z** lässt sich der aktuelle Prozess stoppen und mit **bg** in den Hintergrund bzw. mit **fg** in den Vordergrund verschieben
- ▶ Ein mit **&** gekennzeichneter Befehl wird im Hintergrund gestartet

## Umgang mit dem Linux Terminal

Bei Aufruf des Terminals werden vorgespeicherte Einstellungen und Abkürzungen (**macros**) aus der versteckten Datei `.bashrc` geladen. Diese können mit folgenden Befehlen zum eigenen Nutzen erweitert werden:

# Umgang mit dem Linux Terminal

Bei Aufruf des Terminals werden vorgespeicherte Einstellungen und Abkürzungen (**macros**) aus der versteckten Datei `.bashrc` geladen. Diese können mit folgenden Befehlen zum eigenen Nutzen erweitert werden:

## Macro Erstellung

- ▶ **source <Dateiname>** lädt vorgefertigte Befehle und Abkürzungen aus einer angegebenen Datei

## Umgang mit dem Linux Terminal

Bei Aufruf des Terminals werden vorgespeicherte Einstellungen und Abkürzungen (**macros**) aus der versteckten Datei `.bashrc` geladen. Diese können mit folgenden Befehlen zum eigenen Nutzen erweitert werden:

### Macro Erstellung

- ▶ **source <Dateiname>** lädt vorgefertigte Befehle und Abkürzungen aus einer angegebenen Datei
- ▶ In einer solchen Datei sind folgende Ausdrücke nützlich:

## Umgang mit dem Linux Terminal

Bei Aufruf des Terminals werden vorgespeicherte Einstellungen und Abkürzungen (**macros**) aus der versteckten Datei `.bashrc` geladen. Diese können mit folgenden Befehlen zum eigenen Nutzen erweitert werden:

### Macro Erstellung

- ▶ **source <Dateiname>** lädt vorgefertigte Befehle und Abkürzungen aus einer angegebenen Datei
- ▶ In einer solchen Datei sind folgende Ausdrücke nützlich:
  - ▶ **alias <Bezeichnung>='<Kombination gültiger Befehle>'** erstellt einen neuen Befehl, der dann in der Konsole ausführbar ist

## Umgang mit dem Linux Terminal

Bei Aufruf des Terminals werden vorgespeicherte Einstellungen und Abkürzungen (**macros**) aus der versteckten Datei `.bashrc` geladen. Diese können mit folgenden Befehlen zum eigenen Nutzen erweitert werden:

### Macro Erstellung

- ▶ **source <Dateiname>** lädt vorgefertigte Befehle und Abkürzungen aus einer angegebenen Datei
- ▶ In einer solchen Datei sind folgende Ausdrücke nützlich:
  - ▶ **alias <Bezeichnung>='<Kombination gültiger Befehle>'** erstellt einen neuen Befehl, der dann in der Konsole ausführbar ist
  - ▶ **export <Bezeichner>=<Pfad oder Wert>** ermöglicht das Anlegen vordefinierter Variablen und ist besonders nützlich für Abkürzungen langer Pfade. Der Abruf des Variableninhalts erfolgt mit **\$<Bezeichner>** im Terminal.

## Aufgaben

- (1) Erstellen Sie mithilfe des Terminals einen Ordner 'Pythonkurs2015' in ihrem 'serverhome' Ordner mit Unterordnern 'Tag1' bis 'Tag5' zur Strukturierung ihrer anfallenden Daten.

## Aufgaben

- (1) Erstellen Sie mithilfe des Terminals einen Ordner 'Pythonkurs2015' in ihrem 'serverhome' Ordner mit Unterordnern 'Tag1' bis 'Tag5' zur Strukturierung ihrer anfallenden Daten.
- (2) Erstellen Sie eine Textdatei 'mybash', in dem Sie den Pfad zum in (1) erstellten Ordner mithilfe eines Macros definieren. Fügen Sie ihrer '.bashrc' ggf. einen entsprechenden **source** Befehl hinzu und testen Sie!

*Hinweis: Mit dem Befehl **touch <Dateiname>** können Sie eine leere Textdatei erstellen. Öffnen und bearbeiten Sie diese Datei mit dem Texteditor **Kate** per **kate <Dateiname>** Befehl.*

## Lernkontrolle

(1) Mit welchem Terminalbefehl finden Sie heraus wann Dateien im aktuellen Verzeichnis zuletzt geändert worden sind?

(a) ls

(b) ls -a

(c) ls -l

(2) Sie haben den Befehl **kate** im Terminal ausgeführt und möchten nun parallel mit dem Terminal und Kate arbeiten - wie?

(a) Strg+c drücken

(b) Strg+z drücken, dann Befehl **bg**

(c) Nicht möglich

(3) Häufig listen Sie alle pdf Dateien in ihrem aktuellen Verzeichnis mit dem Befehl '**ls | grep .pdf**' mithilfe des Pipe-Operators auf. Sie möchten für diesen Befehl aber eine Abkürzung einführen - wie?

(a) Nicht möglich

(b) alias <Abkürzung>= 'ls | grep .pdf'

(c) \$Abkürzung='ls | grep .pdf'

## Was ist Python?



- ▶ **Python** ist eine interpretierte, höhere Programmiersprache.

## Was ist Python?



- ▶ **Python** ist eine interpretierte, höhere Programmiersprache.
- ▶ **Python** kann als objektorientierte Programmiersprache genutzt werden.

## Was ist Python?



- ▶ **Python** ist eine interpretierte, höhere Programmiersprache.
- ▶ **Python** kann als objektorientierte Programmiersprache genutzt werden.
- ▶ **Python** wurde im Februar 1991 von Guido van Rossum am Centrum Wiskunde und Informatica in Amsterdam veröffentlicht.

## Was ist Python?



- ▶ **Python** ist eine interpretierte, höhere Programmiersprache.
- ▶ **Python** kann als objektorientierte Programmiersprache genutzt werden.
- ▶ **Python** wurde im Februar 1991 von Guido van Rossum am Centrum Wiskunde und Informatica in Amsterdam veröffentlicht.
- ▶ **Python** ist in den Versionen 3.5.1 und **2.7.6** verbreitet, wir werden Letztere verwenden.



# Programmierung mit Python

Wie sage ich dem Computer was er zu tun hat?

# Programmierung mit Python

Wie sage ich dem Computer was er zu tun hat?

- ▶ **Python**-Programme sind Textdateien bestehend aus nacheinander aufgeführten Anweisungen.

# Programmierung mit Python

Wie sage ich dem Computer was er zu tun hat?

- ▶ **Python**-Programme sind Textdateien bestehend aus nacheinander aufgeführten Anweisungen.
- ▶ Ausführen eines Programms heißt: Diese Dateien werden einem Programm übergeben, der die Anweisungen so interpretiert, dass sie vom Betriebssystem verarbeitet werden können.

# Programmierung mit Python

Wie sage ich dem Computer was er zu tun hat?

- ▶ **Python**-Programme sind Textdateien bestehend aus nacheinander aufgeführten Anweisungen.
- ▶ Ausführen eines Programms heißt: Diese Dateien werden einem Programm übergeben, der die Anweisungen so interpretiert, dass sie vom Betriebssystem verarbeitet werden können.
- ▶ Die **Python** Programmiersprache legt fest, wie diese Anweisungen in einer Datei stehen dürfen

# Programmierung mit Python

Wie sage ich dem Computer was er zu tun hat?

- ▶ **Python**-Programme sind Textdateien bestehend aus nacheinander aufgeführten Anweisungen.
- ▶ Ausführen eines Programms heißt: Diese Dateien werden einem Programm übergeben, der die Anweisungen so interpretiert, dass sie vom Betriebssystem verarbeitet werden können.
- ▶ Die **Python** Programmiersprache legt fest, wie diese Anweisungen in einer Datei stehen dürfen
- ▶ **CPython** ist ein ausführbares Programm (Binary), der sogenannte **Python-Interpreter**, das diese Anweisungen in einen Binärcode umwandelt und ausführt.

# Besonderheiten von Python

- ▶ **Alles ist ein Objekt**

## Besonderheiten von Python

- ▶ **Alles ist ein Objekt**
- ▶ Vielfältig erlaubte Programmierparadigmen: objekt-orientiert, funktional, reflektiv

## Besonderheiten von Python

- ▶ **Alles ist ein Objekt**
- ▶ Vielfältig erlaubte Programmierparadigmen: objekt-orientiert, funktional, reflektiv
- ▶ Whitespace sensitiv: Einrückung entscheidet über Gruppierung von Anweisungen in logischen Blöcken

## Besonderheiten von Python

- ▶ **Alles ist ein Objekt**
- ▶ Vielfältig erlaubte Programmierparadigmen: objekt-orientiert, funktional, reflektiv
- ▶ Whitespace sensitiv: Einrückung entscheidet über Gruppierung von Anweisungen in logischen Blöcken
- ▶ Dynamisch typisiert: Jedes Objekt hat einen eindeutigen Typ, der aber erst zur Laufzeit feststeht

# Einstieg in Python

Wie erstellt man ein Pythonprogramm?

Folgende Arbeitsweise empfiehlt sich für den Einstieg:

# Einstieg in Python

## Wie erstellt man ein Pythonprogramm?

Folgende Arbeitsweise empfiehlt sich für den Einstieg:

- ▶ Im Terminal in das gewünschtes Verzeichnis wechseln.

# Einstieg in Python

## Wie erstellt man ein Pythonprogramm?

Folgende Arbeitsweise empfiehlt sich für den Einstieg:

- ▶ Im Terminal in das gewünschtes Verzeichnis wechseln.
- ▶ Einen Texteditor, zum Beispiel **kate**, öffnen.

# Einstieg in Python

## Wie erstellt man ein Pythonprogramm?

Folgende Arbeitsweise empfiehlt sich für den Einstieg:

- ▶ Im Terminal in das gewünschtes Verzeichnis wechseln.
- ▶ Einen Texteditor, zum Beispiel **kate**, öffnen.
- ▶ Im Editor die aktuelle Datei als **.py** Datei, zum Beispiel **my\_program.py** speichern.

# Einstieg in Python

## Wie erstellt man ein Pythonprogramm?

Folgende Arbeitsweise empfiehlt sich für den Einstieg:

- ▶ Im Terminal in das gewünschtes Verzeichnis wechseln.
- ▶ Einen Texteditor, zum Beispiel **kate**, öffnen.
- ▶ Im Editor die aktuelle Datei als **.py** Datei, zum Beispiel **my\_program.py** speichern.
- ▶ Python-Programm schreiben und speichern.

# Einstieg in Python

## Wie erstellt man ein Pythonprogramm?

Folgende Arbeitsweise empfiehlt sich für den Einstieg:

- ▶ Im Terminal in das gewünschtes Verzeichnis wechseln.
- ▶ Einen Texteditor, zum Beispiel **kate**, öffnen.
- ▶ Im Editor die aktuelle Datei als **.py** Datei, zum Beispiel **my\_program.py** speichern.
- ▶ Python-Programm schreiben und speichern.
- ▶ In einem Terminal im aktuellen Verzeichnis den Python-Interpret aufrufen um das Programm zu starten, in diesem Fall:  
    > `python my_program.py`

# Einstieg in Python

In diesem Kurs wird die Verwendung des Editors **kate** mit folgenden Einstellungen empfohlen:

## Einstieg in Python

In diesem Kurs wird die Verwendung des Editors **kate** mit folgenden Einstellungen empfohlen:

- ▶ Ein integriertes Terminal erleichtert die Bedienung, dieses kann unter den Menüpunkten **Settings**→**Configure Kate...** unter dem Eintrag **Application/Plugins/Terminal tool view** aktiviert werden.

## Einstieg in Python

In diesem Kurs wird die Verwendung des Editors **kate** mit folgenden Einstellungen empfohlen:

- ▶ Ein integriertes Terminal erleichtert die Bedienung, dieses kann unter den Menüpunkten **Settings**→**Configure Kate...** unter dem Eintrag **Application/Plugins/Terminal tool view** aktiviert werden.
- ▶ Da Python logische Blöcke durch Einrückung erkennt, empfiehlt es sich nur Einrückungen für Tabulatoren mit einer festen Länge von 4 Zeichen zuzulassen.

Im vorherigem **Configure Kate...** Fenster lässt sich diese Einstellung unter dem Eintrag **Editor Component/Editing** im Tab **Indentation** und dem Punkt **Indent using** festlegen.

## Einstieg in Python

In diesem Kurs wird die Verwendung des Editors **kate** mit folgenden Einstellungen empfohlen:

- ▶ Ein integriertes Terminal erleichtert die Bedienung, dieses kann unter den Menüpunkten **Settings**→**Configure Kate...** unter dem Eintrag **Application/Plugins/Terminal tool view** aktiviert werden.
- ▶ Da Python logische Blöcke durch Einrückung erkennt, empfiehlt es sich nur Einrückungen für Tabulatoren mit einer festen Länge von 4 Zeichen zuzulassen.

Im vorherigem **Configure Kate...** Fenster lässt sich diese Einstellung unter dem Eintrag **Editor Component/Editing** im Tab **Indentation** und dem Punkt **Indent using** festlegen.

Für fortgeschrittenere Projekte empfiehlt sich die Verwendung einer **IDE**, z.B. **PyCharm** als spezielle **Python IDE**.

## Hello world!

Ein einfaches Standardbeispiel zum Start zeigt die Verwendung der Funktion `print` zur Ausgabe von Strings:

# Hello world!

Ein einfaches Standardbeispiel zum Start zeigt die Verwendung der Funktion `print` zur Ausgabe von Strings:

hello\_world.py

```
print("Hello world!") # This is a comment
```

## Hello world!

Ein einfaches Standardbeispiel zum Start zeigt die Verwendung der Funktion `print` zur Ausgabe von Strings:

hello\_world.py

```
print("Hello world!") # This is a comment
```

Es folgt die explizite Übersetzung der Datei im Terminal:

```
> python hello_world.py
```

# Hello world!

Ein einfaches Standardbeispiel zum Start zeigt die Verwendung der Funktion `print` zur Ausgabe von Strings:

hello\_world.py

```
print("Hello world!") # This is a comment
```

Es folgt die explizite Übersetzung der Datei im Terminal:

```
> python hello_world.py
```

Mit der Ausgabe:

```
Hello world!
```

# Hello world!

## Aufgaben

- (1) Reproduzieren Sie obiges Beispiel mit entsprechender Erstellung einer `.py` Datei in einem geeigneten Ordner unter Verwendung des Editors **Kate**.

# Hello world!

## Aufgaben

- (1) Reproduzieren Sie obiges Beispiel mit entsprechender Erstellung einer `.py` Datei in einem geeigneten Ordner unter Verwendung des Editors `Kate`.
- (2) Fügen Sie Ihrem Programm eine weitere Zeile hinzu, in der Sie einen erneuten `print` Befehl mit einem selbst gewähltem String schreiben. Was fällt Ihnen bei der Ausführung Ihres Programms auf?

## Lernkontrolle

(1) Zur Ausführung eines Python-Programms benötigt man ein(en) ...

- (a) Python-Interpret.
- (b) Python-Compiler.
- (c) Python-Skript.

(2) Die logische Unterteilung eines Python-Codes erfolgt per ...

- (a) Klammersetzung mit {}.
- (b) Auslagerung in Datei.
- (c) Einrückung.

(3) Sie haben bereits den `print` Befehl kennengelernt. Welcher der folgenden Anweisungen erzeugt einen Fehler?

- (a) `print(3)`
- (b) `print(3+3)`
- (c) `print(3+"3")`

# Variablen und Zuweisung

Eine Variablenzuweisung erfolgt in Python über das Konstrukt:

# Variablen und Zuweisung

Eine Variablenzuweisung erfolgt in Python über das Konstrukt:

**<Variablenname> = <Variablenwert>**

## Variablen und Zuweisung

Eine Variablenzuweisung erfolgt in Python über das Konstrukt:

**<Variablenname> = <Variablenwert>**

Im Gegensatz zu anderen Programmiersprachen wie z.b. C++ steht der Typ einer Variablen in Python erst zur Laufzeit fest, d.h. eine Variable muss nicht im Vorhinein korrekt deklariert werden.

## Variablen und Zuweisung

Eine Variablenzuweisung erfolgt in Python über das Konstrukt:

**<Variablenname> = <Variablenwert>**

Im Gegensatz zu anderen Programmiersprachen wie z.b. C++ steht der Typ einer Variablen in Python erst zur Laufzeit fest, d.h. eine Variable muss nicht im Vorhinein korrekt deklariert werden.

Der Typ einer Variable legt dessen Zugehörigkeit zu einer Menge gleichartiger Datenstrukturen und damit dessen Verwendungsmöglichkeiten fest. Einfaches Beispiel sind **Integer** und **float** Typen in Python.

# Variablen, Zuweisungen und Typen

Folgendes Programmbeispiel zeigt Definition und Verwendung einfacher Variablen:

# Variablen, Zuweisungen und Typen

Folgendes Programmbeispiel zeigt Definition und Verwendung einfacher Variablen:

## vazutyp.py

```
x = 1                      # Variable x ist Objekt des Typs int
y = 1.0                     # Variable y ist Objekt des Typs float

print("x = {} has the Type {}".format(x,type(x)))
print("y = {} has the Type {}".format(y,type(y)))

x += 3                      # Das Gleiche wie x = x + 3
y *= 2                      # Das Gleiche wie y = y * 2

print(x)
print(y)
```

## Built-in types

Built-in types in Python sind u.a.:

## Built-in types

Built-in types in Python sind u.a.:

- ▶ 3 numerische Typen: **integers** (int), **floating point numbers** (float) und **complex numbers**

## Built-in types

Built-in types in Python sind u.a.:

- ▶ 3 numerische Typen: **integers** (int), **floating point numbers** (float) und **complex numbers**
- ▶ Boolean type mit Werten **True** und **False**

## Built-in types

Built-in types in Python sind u.a.:

- ▶ 3 numerische Typen: **integers** (int), **floating point numbers** (float) und **complex numbers**
- ▶ Boolean type mit Werten **True** und **False**
- ▶ Text sequence type **string** (str)

## Built-in types

Built-in types in Python sind u.a.:

- ▶ 3 numerische Typen: **integers** (int), **floating point numbers** (float) und **complex numbers**
- ▶ Boolean type mit Werten **True** und **False**
- ▶ Text sequence type **string** (str)
- ▶ Sequence types: **list** und **tuple**
- ▶ Set types: **set** und **frozenset**

## Built-in types

Built-in types in Python sind u.a.:

- ▶ 3 numerische Typen: **integers** (int), **floating point numbers** (float) und **complex numbers**
- ▶ Boolean type mit Werten **True** und **False**
- ▶ Text sequence type **string** (str)
- ▶ Sequence types: **list** und **tuple**
- ▶ Set types: **set** und **frozenset**
- ▶ Mapping type **dictionary** (dict)

# Grundlegende Operationen

## Wie rechnet man in Python?

Seien **x**, **y** und **z** Variablen, dann sind in **Python** u.a. folgende binäre und unäre Rechenoperationen möglich:

# Grundlegende Operationen

## Wie rechnet man in Python?

Seien  $x$ ,  $y$  und  $z$  Variablen, dann sind in **Python** u.a. folgende binäre und unäre Rechenoperationen möglich:

Addition:  $z=x+y$     $x=x+y$    bzw.  $x+=y$

## Grundlegende Operationen

### Wie rechnet man in Python?

Seien  $x$ ,  $y$  und  $z$  Variablen, dann sind in **Python** u.a. folgende binäre und unäre Rechenoperationen möglich:

Addition:  $z=x+y$     $x=x+y$    bzw.  $x+=y$

Subtraktion:  $z=x-y$     $x=x-y$    bzw.  $x-=y$

# Grundlegende Operationen

## Wie rechnet man in Python?

Seien  $x$ ,  $y$  und  $z$  Variablen, dann sind in **Python** u.a. folgende binäre und unäre Rechenoperationen möglich:

Addition:  $z=x+y$     $x=x+y$    bzw.  $x+=y$

Subtraktion:  $z=x-y$     $x=x-y$    bzw.  $x-=y$

Multiplikation:  $z=x*y$     $x=x*y$    bzw.  $x*=y$

# Grundlegende Operationen

## Wie rechnet man in Python?

Seien  $x$ ,  $y$  und  $z$  Variablen, dann sind in **Python** u.a. folgende binäre und unäre Rechenoperationen möglich:

Addition:  $z=x+y$     $x=x+y$    bzw.  $x+=y$

Subtraktion:  $z=x-y$     $x=x-y$    bzw.  $x-=y$

Multiplikation:  $z=x*y$     $x=x*y$    bzw.  $x*=y$

Division:  $z=x/y$     $x=x/y$    bzw.  $x/=y$

# Grundlegende Operationen

## Wie rechnet man in Python?

Seien  $x$ ,  $y$  und  $z$  Variablen, dann sind in **Python** u.a. folgende binäre und unäre Rechenoperationen möglich:

Addition:  $z=x+y$     $x=x+y$    bzw.  $x+=y$

Subtraktion:  $z=x-y$     $x=x-y$    bzw.  $x-=y$

Multiplikation:  $z=x*y$     $x=x*y$    bzw.  $x*=y$

Division:  $z=x/y$     $x=x/y$    bzw.  $x/=y$

Modulo:  $z=x\%y$     $x=x\%y$    bzw.  $x\%y$

# Grundlegende Operationen

## Wie rechnet man in Python?

Seien  $x$ ,  $y$  und  $z$  Variablen, dann sind in **Python** u.a. folgende binäre und unäre Rechenoperationen möglich:

Addition:  $z=x+y$     $x=x+y$    bzw.  $x+=y$

Subtraktion:  $z=x-y$     $x=x-y$    bzw.  $x-=y$

Multiplikation:  $z=x*y$     $x=x*y$    bzw.  $x*=y$

Division:  $z=x/y$     $x=x/y$    bzw.  $x/=y$

Modulo:  $z=x\%y$     $x=x\%y$    bzw.  $x\%y$

Potenzieren:  $x=x*x$    bzw.  $x**2$  usw.

# Variablen, Zuweisungen und Typen

Strings können auf verschiedene Weisen angelegt und verkettet werden:

## strings.py

```
# Strings koennen auf verschiedenen
# Wegen definiert werden
name          = 'Bond'
prename       = "James"
salutation    = """My name is"""

# Ausgabe
agent = salutation+" "+name+", "+prename+" "+name+"."
print(agent)
```

# Sequence types

## sequence.py

```
# list ist mutable
l = list()
print(l)
l = [1, '2', list()]
print(l)
l[0] = 9
print(l)
# range()
r = range(0,4,1) # dasselbe wie range(4)
print(r)
r = range(2,-6, -2)
print(r)
# tuple ist immutable
t = tuple()
t = ('value', 1)
print(t)
t[0] = t[1]      # error
```

## Set type und dictionary type

### setdict.py

```
# set
s = set()
s = set([1,2,3])
print(s)
print(s == set([1,2,2,1,3])) # getreu Mengendefinition

# dictionary
d = dict()
d = {'key': 'value'}
d = {'Paris': 2.5, 'Berlin': 3.4}
print("Einwohner Paris: {} Mio".format(d['Paris']))
print("Einwohner Berlin: {} Mio".format(d['Berlin']))
```

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, in dem 2 verschiedene Variablen  $x, y$  vom Typ **float** mit selbst gewählten Werten angelegt und dann deren Summe, Differenz und Produkt ausgegeben werden.

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, in dem 2 verschiedene Variablen  $x, y$  vom Typ **float** mit selbst gewählten Werten angelegt und dann deren Summe, Differenz und Produkt ausgegeben werden.
- (2) Definieren Sie eine passende Datenstruktur, die  $x$  und  $y$  enthält, und erweitern Sie diese schrittweise mit den Ergebnissen der Rechenoperationen aus (1). Geben Sie diese Datenstruktur aus.  
*Hinweis: Recherchieren Sie hierzu im Internet, wie man Zahlen und Objekte an eine solche Datenstruktur anhängt.*

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, in dem 2 verschiedene Variablen  $x, y$  vom Typ **float** mit selbst gewählten Werten angelegt und dann deren Summe, Differenz und Produkt ausgegeben werden.
- (2) Definieren Sie eine passende Datenstruktur, die  $x$  und  $y$  enthält, und erweitern Sie diese schrittweise mit den Ergebnissen der Rechenoperationen aus (1). Geben Sie diese Datenstruktur aus.  
*Hinweis: Recherchieren Sie hierzu im Internet, wie man Zahlen und Objekte an eine solche Datenstruktur anhängt.*
- (3) Definieren Sie ein **dictionary**, deren **keys** aus  $x, y$  sowie den Namen der Rechenoperationen aus (1) bestehen, und denen als **values** die passenden Werte zugeordnet sind. Geben Sie den Wert der Summe und der Differenz mithilfe dieser Datenstruktur aus.

## Lernkontrolle

(1) Von welchem Typen ist das Ergebnis der Operation `1 + 2.0`?

- (a) Integer
- (b) Long
- (c) Float

(2) Im Gegensatz zum sequence type `list` ist ein `tuple` ...

- (a) Mutable.
- (b) Immutable.
- (c) ein set type.

(3) Welche der folgenden Definitionen eines `dict` ist nicht zulässig?

- (a) `{3: 'drei'}`
- (b) `{(3,4): 'Drei und vier!' }`
- (c) `{[3,4]: 'Drei und vier!' }`

## Boolean type und logische Verknüpfungen

**Python** stellt verschiedene binäre, logische Operatoren bereit um Wahrheitswerte miteinander zu vergleichen:

## Boolean type und logische Verknüpfungen

**Python** stellt verschiedene binäre, logische Operatoren bereit um Wahrheitswerte miteinander zu vergleichen:

- ▶ **or, and, is und ==**

## Boolean type und logische Verknüpfungen

**Python** stellt verschiedene binäre, logische Operatoren bereit um Wahrheitswerte miteinander zu vergleichen:

- ▶ **or, and, is** und **==**

Außerdem existieren unäre Operatoren wie **not**.

## Boolean type und logische Verknüpfungen

**Python** stellt verschiedene binäre, logische Operatoren bereit um Wahrheitswerte miteinander zu vergleichen:

- ▶ **or, and, is** und **==**

Außerdem existieren unäre Operatoren wie **not**.

Das Ergebnis ist in jedem Fall wieder ein Wahrheitswert.

# Boolean Typ und logische Verknüpfungen

## logical.py

```
# Wahrheitswerte
x, y = True, False
# Andere
v, w = None, 0

# Ausgabe der Auswertung unter
# logischen Operatoren
print( x or y )
print( x and y )
print( v is w )
print( w == y )
print( w is y )
```

## Kontrollstrukturen

**Python** bietet folgende Kontrollstrukturen mit **Schlüsselwörtern** an:

## Kontrollstrukturen

**Python** bietet folgende Kontrollstrukturen mit **Schlüsselwörtern** an:

- ▶ Bedingte Verzweigung:

```
if <Bedingung>:  
    <Anweisungen>  
elif <Bedingung>:  
    <Anweisungen>  
else:  
    <Anweisungen>
```

## Kontrollstrukturen

**Python** bietet folgende Kontrollstrukturen mit **Schlüsselwörtern** an:

- ▶ Bedingte Verzweigung:

```
if <Bedingung>:  
    <Anweisungen>  
elif <Bedingung>:  
    <Anweisungen>  
else:  
    <Anweisungen>
```

- ▶ Bedingte Schleife:

```
while <Bedingung>:  
    <Anweisungen>
```

## Kontrollstrukturen

- ▶ Zählschleife:

```
for <Variable> in <Iterierbares Objekt>:  
    <Anweisungen>
```

## Kontrollstrukturen

- ▶ Zählschleife:

```
for <Variable> in <Iterierbares Objekt>:  
    <Anweisungen>
```

In einer **for** Schleife lässt sich also über sequence types und dictionary types iterieren.

Die Anweisungen bzw. Anweisungsblöcke, die logisch zusammengehören, müssen in der selben Tiefe eingerückt sein. Hierzu empfiehlt sich die Benutzung der Tabulator-Taste.

# Kontrollstrukturen

## verzweigung.py

```
# Verzweigung mit if
condition = True or False

if condition:
    print("Condition's true!")
elif 1 == 2:
    print("1 is 2!")
else:
    print("Nothings true here :(")
```

# Kontrollstrukturen

## schleife.py

```
# while-Schleife
a = 0
while a < 5:
    a+=1
    print(a)

# for-Schleife
for i in range(0,4,1):
    print(i)
```

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, in dem zunächst zwei leere Listen angelegt werden und eine beliebige positive **Integer**-Zahl in einer Variablen **end** gespeichert wird.  
Ihr Programm soll nun mithilfe einer **for** oder **while** Schleife unter Verwendung eines **if - else** Verzweigungsblock alle natürlichen Zahlen kleiner gleich **end** in jeweils gerade und ungerade Zahlen in die zuvor definierten Listen aufteilen und speichern. Geben Sie diese Listen aus.

## Lernkontrolle

(1) Welchem Wert entspricht der folgende Ausdruck?

False or ((True and False) or (True is False))  
or (True is True and (True or False)))

(a) True

(b) False

(c) 2

(2) Welcher der folgenden Typen kann in einer for-Schleife nicht als Typ des iterierbaren Objekts verwendet werden?

(a) list

(b) dict

(c) int

(3) Welcher der folgenden Ausdrücke erzeugt für  $a=5$  und  $b=[1, 2]$  eine Endlosschleife?

(a) for i in range(a): a+=1

(b) while a < 5: a+=1

(c) for i in b: b.append(i)

# Guter Programmierstil

Was ist zu empfehlen?

# Guter Programmierstil

## Was ist zu empfehlen?

- ▶ Programmteile übersichtlich gruppieren und besonders bei Verzweigungen sowie Schleifen mit Einrückungen arbeiten (**Python** erzwingt dies automatisch.)

# Guter Programmierstil

## Was ist zu empfehlen?

- ▶ Programmteile übersichtlich gruppieren und besonders bei Verzweigungen sowie Schleifen mit Einrückungen arbeiten (**Python** erzwingt dies automatisch.)
- ▶ Genügend Kommentare einfügen um potentielle Leser die Funktionsweise des Codes nahezubringen

## Guter Programmierstil

### Was ist zu empfehlen?

- ▶ Programmteile übersichtlich gruppieren und besonders bei Verzweigungen sowie Schleifen mit Einrückungen arbeiten (**Python** erzwingt dies automatisch.)
- ▶ Genügend Kommentare einfügen um potentielle Leser die Funktionsweise des Codes nahezubringen
- ▶ Genügend Kommentare einfügen um stets selbst zu verstehen was man programmiert hat - wichtig für Fehlerbehandlung!

## Guter Programmierstil

### Was ist zu empfehlen?

- ▶ Programmteile übersichtlich gruppieren und besonders bei Verzweigungen sowie Schleifen mit Einrückungen arbeiten (**Python** erzwingt dies automatisch.)
- ▶ Genügend Kommentare einfügen um potentielle Leser die Funktionsweise des Codes nahezubringen
- ▶ Genügend Kommentare einfügen um stets selbst zu verstehen was man programmiert hat - wichtig für Fehlerbehandlung!
- ▶ Variablennamen sinnvoll wählen

## Guter Programmierstil

### Was ist zu empfehlen?

- ▶ Programmteile übersichtlich gruppieren und besonders bei Verzweigungen sowie Schleifen mit Einrückungen arbeiten (**Python** erzwingt dies automatisch.)
- ▶ Genügend Kommentare einfügen um potentielle Leser die Funktionsweise des Codes nahezubringen
- ▶ Genügend Kommentare einfügen um stets selbst zu verstehen was man programmiert hat - wichtig für Fehlerbehandlung!
- ▶ Variablennamen sinnvoll wählen
- ▶ Große Quelldateien in diverse, übersichtlichere Module aufteilen



# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **Linuxkonsole**

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **Linuxkonsole**
- ▶ Erstellen und Übersetzen einer **.py** Datei

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **Linuxkonsole**
- ▶ Erstellen und Übersetzen einer **.py** Datei
- ▶ Grundlegender Umgang mit dem Editor **Kate**

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **Linuxkonsole**
- ▶ Erstellen und Übersetzen einer **.py** Datei
- ▶ Grundlegender Umgang mit dem Editor **Kate**
- ▶ Grundlagen der Programmiersprache **Python**: Zuweisungen, Variablen, Kontrollstrukturen und Typen

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **Linuxkonsole**
- ▶ Erstellen und Übersetzen einer **.py** Datei
- ▶ Grundlegender Umgang mit dem Editor **Kate**
- ▶ Grundlagen der Programmiersprache **Python**: Zuweisungen, Variablen, Kontrollstrukturen und Typen

## Kommende Themen

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **Linuxkonsole**
- ▶ Erstellen und Übersetzen einer **.py** Datei
- ▶ Grundlegender Umgang mit dem Editor **Kate**
- ▶ Grundlagen der Programmiersprache **Python**: Zuweisungen, Variablen, Kontrollstrukturen und Typen

## Kommende Themen

- ▶ Mehr zu Kontrollstrukturen

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **Linuxkonsole**
- ▶ Erstellen und Übersetzen einer **.py** Datei
- ▶ Grundlegender Umgang mit dem Editor **Kate**
- ▶ Grundlagen der Programmiersprache **Python**: Zuweisungen, Variablen, Kontrollstrukturen und Typen

## Kommende Themen

- ▶ Mehr zu Kontrollstrukturen
- ▶ Funktionen

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **Linuxkonsole**
- ▶ Erstellen und Übersetzen einer **.py** Datei
- ▶ Grundlegender Umgang mit dem Editor **Kate**
- ▶ Grundlagen der Programmiersprache **Python**: Zuweisungen, Variablen, Kontrollstrukturen und Typen

## Kommende Themen

- ▶ Mehr zu Kontrollstrukturen
- ▶ Funktionen
- ▶ Numerik mit **Python** - das Modul **NumPy**



# Tag 2: Kontrollstrukturen, Exceptions und Funktionen

## Python Dateien als Script ausführen

Eine **<Name>.py** Datei lässt sich auch als Skript im Terminal ausführen:

## Python Dateien als Script ausführen

Eine **<Name>.py** Datei lässt sich auch als Skript im Terminal ausführen:

```
> ./ <Name>.py
```

## Python Dateien als Script ausführen

Eine **<Name>.py** Datei lässt sich auch als Skript im Terminal ausführen:

```
> ./ <Name>.py
```

falls der Nutzer Ausführrechte besitzt und wenn folgende Struktur eingehalten wird:

script.py

```
#!/usr/bin/env python

def my_function():
    # ---
    # Code
    # ---
    print("Hallo!")

if __name__ == '__main__':
    my_function()
```

## Kontrollstrukturen

In Kontrollstrukturen können weitere, hilfreiche Schlüsselwörter innerhalb einer Schleife benutzt werden:

## Kontrollstrukturen

In Kontrollstrukturen können weitere, hilfreiche Schlüsselwörter innerhalb einer Schleife benutzt werden:

- ▶ **continue**: Springt sofort zum Anfang des nächsten Schleifendurchlaufs.

## Kontrollstrukturen

In Kontrollstrukturen können weitere, hilfreiche Schlüsselwörter innerhalb einer Schleife benutzt werden:

- ▶ **continue**: Springt sofort zum Anfang des nächsten Schleifendurchlaufs.
- ▶ **break**: Bricht Schleife ab.

# Kontrollstrukturen

## control.py

```
for i in range(5):          # Das Gleiche wie range(0,5,1)
    if i == 2:
        continue # Zur naechsten Iteration
    print(i)
    if i == 3:
        break   # Bricht Schleife ab
# enumerate listet Zahlen auf
for i, value in enumerate(range(5)):
    print("Die {}-te Zahl ist {}".format(i,value))
# Schleife durch dictionary
dic = { "Paris": 2.5, "Berlin": 3.7, "Moskau": 11.5 }
for key, value in dic.items():
    print("{}: {} Mio Einwohner".format(key,value))
```

## Strings - Fortsetzung

Die Ausgabe von Strings kann mithilfe von Angaben in { } in der formatierten Ausgabe spezifiziert werden:

## Strings - Fortsetzung

Die Ausgabe von Strings kann mithilfe von Angaben in { } in der formatierten Ausgabe spezifiziert werden:

### stringout.py

```
x, y = 50/7.0, 1/7.0
print("{}".format(x))           # 7.14285714286
print("{1}, {0}".format(x,y))   # 0.1428..., 7.1428...
print("{0:f} {1:f}".format(x,y))# 6 Nachkommastellen
print("{:e}".format(x))         # Exponentialformat
print("{:4.3f}".format(x))      # Ausgabe 4 Stellen
                                # 3 Nachkommastellen
print("{0:4.2e} {1:4.1f}".format(x,y))
print("{0:>5} ist {1:<10.1e}".format("x",x))
print("{0:5} ist {1:10.1e}".format("y",y))
print("{0:2d} {0:4b} {0:2o} {0:2x}".format(42))
```

## Exceptions

In **Python** werden unter anderem folgende (Built-in) Fehlertypen unterschieden:

## Exceptions

In **Python** werden unter anderem folgende (Built-in) Fehlertypen unterschieden:

- ▶ **SyntaxError**: Ungültige Syntax verwendet

## Exceptions

In **Python** werden unter anderem folgende (Built-in) Fehlertypen unterschieden:

- ▶ **SyntaxError**: Ungültige Syntax verwendet
- ▶ **ZeroDivisionError**: Division mit Null

## Exceptions

In **Python** werden unter anderem folgende (Built-in) Fehlertypen unterschieden:

- ▶ **SyntaxError**: Ungültige Syntax verwendet
- ▶ **ZeroDivisionError**: Division mit Null
- ▶ **NameError**: Gefundener Name nicht definiert

## Exceptions

In **Python** werden unter anderem folgende (Built-in) Fehlertypen unterschieden:

- ▶ **SyntaxError**: Ungültige Syntax verwendet
- ▶ **ZeroDivisionError**: Division mit Null
- ▶ **NameError**: Gefundener Name nicht definiert
- ▶ **TypeError**: Funktion oder Operation auf Objekt angewandt, welches diese nicht unterstützt

## Exceptions

In **Python** werden unter anderem folgende (Built-in) Fehlertypen unterschieden:

- ▶ **SyntaxError**: Ungültige Syntax verwendet
- ▶ **ZeroDivisionError**: Division mit Null
- ▶ **NameError**: Gefundener Name nicht definiert
- ▶ **TypeError**: Funktion oder Operation auf Objekt angewandt, welches diese nicht unterstützt
- ▶ **AttributeError**, **KeyError**, **IOError** und viele mehr

## Exceptions

In **Python** werden unter anderem folgende (Built-in) Fehlertypen unterschieden:

- ▶ **SyntaxError**: Ungültige Syntax verwendet
- ▶ **ZeroDivisionError**: Division mit Null
- ▶ **NameError**: Gefundener Name nicht definiert
- ▶ **TypeError**: Funktion oder Operation auf Objekt angewandt, welches diese nicht unterstützt
- ▶ **AttributeError**, **KeyError**, **IOError** und viele mehr

Für eine vollständige Liste siehe:

<https://docs.python.org/2/library/exceptions.html>

## Exceptions

Schreibt man selbst Programme, so lassen sich Fehler mit einem **try - except** Block abfangen. Die Struktur ergibt sich wie folgt:

## Exceptions

Schreibt man selbst Programme, so lassen sich Fehler mit einem **try - except** Block abfangen. Die Struktur ergibt sich wie folgt:

```
try:
```

## Exceptions

Schreibt man selbst Programme, so lassen sich Fehler mit einem **try - except** Block abfangen. Die Struktur ergibt sich wie folgt:

**try:**

<Anweisungen>

## Exceptions

Schreibt man selbst Programme, so lassen sich Fehler mit einem **try - except** Block abfangen. Die Struktur ergibt sich wie folgt:

```
try:  
    <Anweisungen>  
except <Built-in error type>:
```

## Exceptions

Schreibt man selbst Programme, so lassen sich Fehler mit einem **try - except** Block abfangen. Die Struktur ergibt sich wie folgt:

**try:**

    <Anweisungen>

**except <Built-in error type>:**

    <Anweisungen im Fehlerfall>

## Exceptions

Schreibt man selbst Programme, so lassen sich Fehler mit einem **try - except** Block abfangen. Die Struktur ergibt sich wie folgt:

**try:**

    <Anweisungen>

**except <Built-in error type>:**

    <Anweisungen im Fehlerfall>

**except <Anderer Fehler> as e:**

## Exceptions

Schreibt man selbst Programme, so lassen sich Fehler mit einem **try - except** Block abfangen. Die Struktur ergibt sich wie folgt:

```
try:  
    <Anweisungen>  
except <Built-in error type>:  
    <Anweisungen im Fehlerfall>  
except <Anderer Fehler> as e:  
    <Anweisungen im Fehlerfall>
```

## Exceptions

Schreibt man selbst Programme, so lassen sich Fehler mit einem **try - except** Block abfangen. Die Struktur ergibt sich wie folgt:

**try:**

    <Anweisungen>

**except** <Built-in error type>:

    <Anweisungen im Fehlerfall>

**except** <Anderer Fehler> **as** e:

    <Anweisungen im Fehlerfall>

**finally:**

## Exceptions

Schreibt man selbst Programme, so lassen sich Fehler mit einem **try - except** Block abfangen. Die Struktur ergibt sich wie folgt:

**try:**

    <Anweisungen>

**except** <Built-in error type>:

    <Anweisungen im Fehlerfall>

**except** <Anderer Fehler> **as** e:

    <Anweisungen im Fehlerfall>

**finally:**

    <Anweisungen, die immer ausgeführt werden>

Errors können außerdem mithilfe des Schlüsselworts **raise** erzeugt werden:

Errors können außerdem mithilfe des Schlüsselworts **raise** erzeugt werden:

## exception.py

```
def absolut(value):
    if value < 0:
        # Built-in error erzeugen
        raise ValueError()

try:
    a = int(raw_input("Zahl: ")) # Eingabe des Nutzers
    absolut(a)
except ValueError:
    print("Eingabe zu klein!")
except Exception as e:
    print("Anderer Fehler: "+str(e))
finally:
    print("Dies wird immer ausgefuehrt!")
```

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein python Programm, dass eine Nutzereingabe erwartet und testet ob die Eingabe eine positive Integer-Zahl ist. Ist das nicht der Fall, so bricht das Programm mit einer selbst gewählten Fehlermeldung ab. Ist das der Fall, so werden alle natürlichen Zahlen von 0 bis zur Eingabezahl in einer Schleife addiert und das Ergebnis ausgegeben.

*Hinweis: Verwenden Sie die Funktion `raw_input()` und wandeln Sie die string Eingabe mithilfe von `int()` in eine gültige Integerzahl um. Schlagen Sie im Zweifel in der Dokumentation von Python deren richtige Verwendung nach.*

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein python Programm, dass eine Nutzereingabe erwartet und testet ob die Eingabe eine positive Integer-Zahl ist. Ist das nicht der Fall, so bricht das Programm mit einer selbst gewählten Fehlermeldung ab. Ist das der Fall, so werden alle natürlichen Zahlen von 0 bis zur Eingabezahl in einer Schleife addiert und das Ergebnis ausgegeben.

*Hinweis: Verwenden Sie die Funktion `raw_input()` und wandeln Sie die string Eingabe mithilfe von `int()` in eine gültige Integerzahl um. Schlagen Sie im Zweifel in der Dokumentation von Python deren richtige Verwendung nach.*

- (2) Erweitern Sie Ihr Programm aus (1) wie folgt: Benutzen Sie **continue** um nur gerade Zahlen in der Schleife zu addieren und brechen Sie die Schleife ab, falls die bisher berechnete Summe den fünffachen Wert der Eingabezahl übersteigt.

## Lernkontrolle

(1) Welche der folgenden Anweisungen erzeugt einen Fehler?

(a) `2*[1,3]`

(b) `"das" * 10`

(c) `"das" + 10`

(2) Sei `d={'a': 1, 'b': 2}` ein dict. Welcher Fehler wird bei dem Aufruf `print(d['c'])` erzeugt?

(a) `KeyError`

(b) `IOError`

(c) `NameError`

(3) Mit welcher Formatspezifikation können Sie die Zahl `11.0/26` als float Zahl mit 8 Stellen nach dem Komma rechtsbündig mithilfe von `print` ausgeben?

(a) `{:>8f}`

(b) `{:>9.8f}`

(c) `{:>9.8l}`

## Lesen und Schreiben von Dateien

In **Python** lassen sich einfache Dateien öffnen, schreiben und lesen.  
Folgende Funktionen stellt **Python** dazu bereit:

## Lesen und Schreiben von Dateien

In **Python** lassen sich einfache Dateien öffnen, schreiben und lesen.  
Folgende Funktionen stellt **Python** dazu bereit:

- ▶ **open( )**: Öffnen einer Datei

## Lesen und Schreiben von Dateien

In **Python** lassen sich einfache Dateien öffnen, schreiben und lesen.  
Folgende Funktionen stellt **Python** dazu bereit:

- ▶ **open( )**: Öffnen einer Datei
- ▶ **write( )**: Einzelne strings in Datei schreiben

## Lesen und Schreiben von Dateien

In **Python** lassen sich einfache Dateien öffnen, schreiben und lesen.  
Folgende Funktionen stellt **Python** dazu bereit:

- ▶ **open( )**: Öffnen einer Datei
- ▶ **write( )**: Einzelne strings in Datei schreiben
- ▶ **writelines( )**: Liste von strings in Datei schreiben

## Lesen und Schreiben von Dateien

In **Python** lassen sich einfache Dateien öffnen, schreiben und lesen.  
Folgende Funktionen stellt **Python** dazu bereit:

- ▶ **open( )**: Öffnen einer Datei
- ▶ **write( )**: Einzelne strings in Datei schreiben
- ▶ **writelines( )**: Liste von strings in Datei schreiben
- ▶ **readlines( )**: Liest Zeilen einer Datei in Liste von strings

## Lesen und Schreiben von Dateien

In **Python** lassen sich einfache Dateien öffnen, schreiben und lesen.  
Folgende Funktionen stellt **Python** dazu bereit:

- ▶ **open( )**: Öffnen einer Datei
- ▶ **write( )**: Einzelne strings in Datei schreiben
- ▶ **writelines( )**: Liste von strings in Datei schreiben
- ▶ **readlines( )**: Liest Zeilen einer Datei in Liste von strings
- ▶ **readline( )**: Liest einzelne Zeile einer Datei in einen string

## Lesen und Schreiben von Dateien

In **Python** lassen sich einfache Dateien öffnen, schreiben und lesen.  
Folgende Funktionen stellt **Python** dazu bereit:

- ▶ **open( )**: Öffnen einer Datei
- ▶ **write( )**: Einzelne strings in Datei schreiben
- ▶ **writelines( )**: Liste von strings in Datei schreiben
- ▶ **readlines( )**: Liest Zeilen einer Datei in Liste von strings
- ▶ **readline( )**: Liest einzelne Zeile einer Datei in einen string
- ▶ **read( )**: Liest alle Zeilen einer Datei in einen string

## Lesen und Schreiben von Dateien

Außerdem lässt sich dem Befehl **open( )** ein zusätzliches Attribut übergeben, dass die Art des Zugriffs auf eine Datei regelt:

## Lesen und Schreiben von Dateien

Außerdem lässt sich dem Befehl **open( )** ein zusätzliches Attribut übergeben, dass die Art des Zugriffs auf eine Datei regelt:

- ▶ **r**: Öffnen zum Lesen (Standard)

## Lesen und Schreiben von Dateien

Außerdem lässt sich dem Befehl **open( )** ein zusätzliches Attribut übergeben, dass die Art des Zugriffs auf eine Datei regelt:

- ▶ **r**: Öffnen zum Lesen (Standard)
- ▶ **w**: Öffnen zum Schreiben - impliziert Überschreiben

## Lesen und Schreiben von Dateien

Außerdem lässt sich dem Befehl **open( )** ein zusätzliches Attribut übergeben, dass die Art des Zugriffs auf eine Datei regelt:

- ▶ **r**: Öffnen zum Lesen (Standard)
- ▶ **w**: Öffnen zum Schreiben - impliziert Überschreiben
- ▶ **a**: Öffnen zum Schreiben am Ende der Datei

## Lesen und Schreiben von Dateien

Außerdem lässt sich dem Befehl **open( )** ein zusätzliches Attribut übergeben, dass die Art des Zugriffs auf eine Datei regelt:

- ▶ **r**: Öffnen zum Lesen (Standard)
- ▶ **w**: Öffnen zum Schreiben - impliziert Überschreiben
- ▶ **a**: Öffnen zum Schreiben am Ende der Datei
- ▶ **r+**: Öffnen zum Lesen und Schreiben am Anfang der Datei

## Lesen und Schreiben von Dateien

Außerdem lässt sich dem Befehl **open( )** ein zusätzliches Attribut übergeben, dass die Art des Zugriffs auf eine Datei regelt:

- ▶ **r**: Öffnen zum Lesen (Standard)
- ▶ **w**: Öffnen zum Schreiben - impliziert Überschreiben
- ▶ **a**: Öffnen zum Schreiben am Ende der Datei
- ▶ **r+**: Öffnen zum Lesen und Schreiben am Anfang der Datei
- ▶ **w+**: Öffnen zum Lesen und Schreiben, Dateiinhalt zuvor gelöscht

## Lesen und Schreiben von Dateien

Außerdem lässt sich dem Befehl **open( )** ein zusätzliches Attribut übergeben, dass die Art des Zugriffs auf eine Datei regelt:

- ▶ **r**: Öffnen zum Lesen (Standard)
- ▶ **w**: Öffnen zum Schreiben - impliziert Überschreiben
- ▶ **a**: Öffnen zum Schreiben am Ende der Datei
- ▶ **r+**: Öffnen zum Lesen und Schreiben am Anfang der Datei
- ▶ **w+**: Öffnen zum Lesen und Schreiben, Dateiinhalt zuvor gelöscht
- ▶ **a+**: Öffnen zum Lesen und Schreiben am Ende der Datei

# Lesen und Schreiben von Dateien

## lesen.py

```
# Datei öffnen
d = open("Beispiel.txt", "a+")

# Lesen
contents = d.read()
if contents != "":
    print(contents)
else:
    print("Datei ist leer!\n\n")

# Nutzereingabe
text = raw_input("Schreibe an das Ende der angezeigten Zeilen: ")

# Schreiben mit Zeilenumbruch am Ende
d.write(text + "\n")

# Datei schliessen
d.close()
```

## Referenzen und Kopien

Beim Arbeiten mit Variablen in Python müssen Kopien und Referenzen (sowie Views) unterschieden werden. Bei einfachen Datentypen wie **int** oder **float** werden Variablen stets kopiert, bei fortgeschrittenen Typen wie **sequence** oder **dictionary** types werden Variablen stets referenziert, wie folgendes Beispiel zeigt:

## Referenzen und Kopien

Beim Arbeiten mit Variablen in Python müssen Kopien und Referenzen (sowie Views) unterschieden werden. Bei einfachen Datentypen wie **int** oder **float** werden Variablen stets kopiert, bei fortgeschrittenen Typen wie **sequence** oder **dictionary** types werden Variablen stets referenziert, wie folgendes Beispiel zeigt:

### refer1.py

```
a = 2
b = a          # Kopie
b +=2
print(a==b)    # False

l = [1,2]
k = l          # Referenz
k.append(3)
print(l==k)    # True
```

## Referenzen und Kopien

Abhilfe schafft hier die Benutzung der Funktion **copy** aus dem Modul **copy** um echte Kopien zu erzeugen:

## Referenzen und Kopien

Abhilfe schafft hier die Benutzung der Funktion **copy** aus dem Modul **copy** um echte Kopien zu erzeugen:

### refer2.py

```
import copy

l = [1,2]
k = copy.copy(l)          # Eine Kopie von l erstellen
k.append(3)
print(l==k)               # False
```

## Funktionen

Funktionen dienen zur Auslagerung und Systematisierung von Anweisungen, die dann bequem über den Aufruf der Funktion beliebig oft ausgeführt werden können. Die Funktion kann Eingabeargumente erhalten und selbst Objekte zurückgeben.

## Funktionen

Funktionen dienen zur Auslagerung und Systematisierung von Anweisungen, die dann bequem über den Aufruf der Funktion beliebig oft ausgeführt werden können. Die Funktion kann Eingabeargumente erhalten und selbst Objekte zurückgeben.

Funktionen in **Python** werden mit dem Schlüsselwort **def**, dem Funktionsnamen und der übergebenen Parameterliste wie folgt definiert:

## Funktionen

Funktionen dienen zur Auslagerung und Systematisierung von Anweisungen, die dann bequem über den Aufruf der Funktion beliebig oft ausgeführt werden können. Die Funktion kann Eingabeargumente erhalten und selbst Objekte zurückgeben.

Funktionen in **Python** werden mit dem Schlüsselwort **def**, dem Funktionsnamen und der übergebenen Parameterliste wie folgt definiert:

```
def Funktionsname(a,b,...):  
    <Anweisungen>
```

# Funktionen

## function.py

```
# Definiere Summenfunktion
def summe(a, b):
    return a+b

result = summe(1,2)
print(result)
# Funktionen sind auch immer Objekte
diff = summe
print(result-diff(1,2))
```

# Funktionen

## functionobj.py

```
# Produktfunktion
def product(a,b):
    return a*b
# Funktion: wende a, b auf op an
def execute(a,b,op):
    return op(a,b)

# Funktionen lassen sich wie Objekte
# als Parameter uebergeben
print(execute(3,5,product))
```

## Geltungsbereich (Scope) von Variablen

Bei der Arbeit mit Funktionen muss darauf geachtet werden, dass in Funktionen lokal definierte Variablen nicht global bekannt sind, wie folgendes Beispiel zeigt:

## Geltungsbereich (Scope) von Variablen

Bei der Arbeit mit Funktionen muss darauf geachtet werden, dass in Funktionen lokal definierte Variablen nicht global bekannt sind, wie folgendes Beispiel zeigt:

scope.py

```
def function():
    x = 1
    return x

if True:
    y = 2

# Kontrollstrukturen erzeugen keinen lokalen scope
print(y)
# Funktionskörper hingegen schon - Error
wert = function()
print(wert)
```

## Lambda Funktionen

**Lambda** Funktionen dienen zur Erstellung von anonymen Funktionen, d.h. Funktionen ohne Namen. Speziell bei Nutzung der **map** oder **filter**-Funktion sind solche **Lambda** Funktionen sehr praktisch. Sie werden wie folgt definiert:

## Lambda Funktionen

**Lambda** Funktionen dienen zur Erstellung von anonymen Funktionen, d.h. Funktionen ohne Namen. Speziell bei Nutzung der **map** oder **filter**-Funktion sind solche **Lambda** Funktionen sehr praktisch. Sie werden wie folgt definiert:

```
lambda <Argumente>: <Ausdruck>
```

# Lambda Funktionen

## Lambda

```
# Einfache Verwendung
f = lambda x,y: x+y
f(2,3) == 5

# Verwendung auf map, filter
values = [-1,2,-3]
map(lambda x: x > 0, values) == [False, True, False]
filter(lambda x: x > 0, values) == [2]
```

## Import von Quelldateien

Bei größeren Programmierprojekten bietet es sich zur besseren Übersicht an, verschiedene Programmteile in verschiedenen Quelldateien auszulagern. Entsprechende Dateien können dann per **import** Funktion in **Python** in andere Quelldateien importiert werden. Alle importierten Klassen und Funktionen sind dann verwendbar.

## Import von Quelldateien

Bei größeren Programmierprojekten bietet es sich zur besseren Übersicht an, verschiedene Programmteile in verschiedenen Quelldateien auszulagern. Entsprechende Dateien können dann per **import** Funktion in **Python** in andere Quelldateien importiert werden. Alle importierten Klassen und Funktionen sind dann verwendbar.

Folgende Befehle stehen hierzu zur Verfügung:

## Import von Quelldateien

Bei größeren Programmierprojekten bietet es sich zur besseren Übersicht an, verschiedene Programmteile in verschiedenen Quelldateien auszulagern. Entsprechende Dateien können dann per **import** Funktion in **Python** in andere Quelldateien importiert werden. Alle importierten Klassen und Funktionen sind dann verwendbar.

Folgende Befehle stehen hierzu zur Verfügung:

- ▶ **import** <Pfad/Dateiname>  
# Verwendung per <Dateiname>.<Funktion/Klasse>

## Import von Quelldateien

Bei größeren Programmierprojekten bietet es sich zur besseren Übersicht an, verschiedene Programmteile in verschiedenen Quelldateien auszulagern. Entsprechende Dateien können dann per **import** Funktion in **Python** in andere Quelldateien importiert werden. Alle importierten Klassen und Funktionen sind dann verwendbar.

Folgende Befehle stehen hierzu zur Verfügung:

- ▶ **import** <Pfad/Dateiname>  
# Verwendung per <Dateiname>.<Funktion/Klasse>
- ▶ **from** <Pfad/Dateiname> **import** <Funktion/Klasse> [as <Name>]  
# Verwendung per <Funktion/Klasse>

## Import von Quelldateien

### importHead.py

```
def summe(a,b):  
    return a+b
```

## Import von Quelldateien

### importHead.py

```
def summe(a,b):  
    return a+b
```

### importSource.py

```
import importHead # importHead.py liegt im gleichen Verzeichnis  
z = importHead.summe(2,3)  
print(z)  
# Alternative  
from importHead import summe # Einzelne Funktion  
z = summe(2,3)  
print(z)  
# Alternative  
from importHead import summe as importSumme  
z = importSumme(2,3)  
print(z)
```

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie eine Python-Datei, die eine Funktion enthält, welche zwei gleich lange übergebene Listen elementweise addiert und die Ergebnisliste zurückgibt.

*Hinweis: Entweder wird in Ihrer Funktion eine neue Liste erzeugt, oder sie verwenden eine der bereits gegebenen Listen und modifizieren diese.*

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie eine Python-Datei, die eine Funktion enthält, welche zwei gleich lange übergebene Listen elementweise addiert und die Ergebnisliste zurückgibt.

*Hinweis: Entweder wird in Ihrer Funktion eine neue Liste erzeugt, oder sie verwenden eine der bereits gegebenen Listen und modifizieren diese.*

- (2) Schreiben Sie ein Python-Programm, das Ihre Datei aus (1) importiert. Definieren Sie zwei gleich lange Listen und verwenden Sie die importierte Funktion. Geben Sie die Ergebnisliste aus.

## Lernkontrolle

- (1) `def incr(a): a+=2` sei eine Funktion. Angenommen sie definieren `b=2` und rufen `incr(b)` auf. Welchen Wert hat `b` nun?
- (a) 4      (b) 2      (c) Undefiniert
- (2) `def incr(a): a+=[2]` sei eine Funktion. Angenommen sie definieren `b=[2]` und rufen `incr(b)` auf. Welchen Wert hat `b` nun?
- (a) [4]      (b) [2]      (c) [2,2]
- (3) Sie haben zufällig zwei Funktionen gleicher Signatur aus zwei verschiedenen Dateien importiert und können in ihrem Code beide nicht explizit unterscheiden. Was passiert bei Aufruf der Funktion?
- (a) Ein Fehler wird erzeugt.
- (b) Die zuletzt Importierte wird aufgerufen.
- (c) Die zuerst Importierte wird aufgerufen.



# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlagen der Programmiersprache **Python**: Funktionen, Strings, Exceptions

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlagen der Programmiersprache **Python**: Funktionen, Strings, Exceptions
- ▶ Importieren von Quelldateien in **Python**

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlagen der Programmiersprache **Python**: Funktionen, Strings, Exceptions
- ▶ Importieren von Quelldateien in **Python**

## Kommende Themen

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlagen der Programmiersprache **Python**: Funktionen, Strings, Exceptions
- ▶ Importieren von Quelldateien in **Python**

## Kommende Themen

- ▶ Numerik mit **Python** - das Modul **NumPy** und die **Matplotlib**

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlagen der Programmiersprache **Python**: Funktionen, Strings, Exceptions
- ▶ Importieren von Quelldateien in **Python**

## Kommende Themen

- ▶ Numerik mit **Python** - das Modul **NumPy** und die **Matplotlib**
- ▶ Klassen und Vererbung

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlagen der Programmiersprache **Python**: Funktionen, Strings, Exceptions
- ▶ Importieren von Quelldateien in **Python**

## Kommende Themen

- ▶ Numerik mit **Python** - das Modul **NumPy** und die **Matplotlib**
- ▶ Klassen und Vererbung
- ▶ Die **Python** Standardbibliothek

# Tag 3: Numerik mit Python - das Modul NumPy

# IPython

**IPython** ist eine Kommandokonsole für das interaktive Verarbeiten von Befehlen in diversen Programmiersprachen, insbesondere **Python**. Es bietet einen flexiblen und leicht zu bedienenden **Python**-Interpreten.

# IPython

**IPython** ist eine Kommandokonsole für das interaktive Verarbeiten von Befehlen in diversen Programmiersprachen, insbesondere **Python**. Es bietet einen flexiblen und leicht zu bedienenden **Python**-Interpreten.

Folgender Befehl in der Linux Konsole ruft IPython auf:

```
>ipython
```

# IPython

**IPython** ist eine Kommandokonsole für das interaktive Verarbeiten von Befehlen in diversen Programmiersprachen, insbesondere **Python**. Es bietet einen flexiblen und leicht zu bedienenden **Python**-Interpreten.

Folgender Befehl in der Linux Konsole ruft IPython auf:

```
>ipython
```

Auf den folgenden Seiten werden wir in Beispielen vermehrt auf die Eingabe unter IPython zurückgreifen - sofern kein Dateiname in der Überschrift angegeben ist.

## Das Modul NumPy

**NumPy** ist ein externes **Python** Modul für wissenschaftliches Rechnen. Es liefert mächtige **array** Objekte mit deren Hilfe effektive Berechnungen im Sinne der numerischen linearen Algebra möglich sind. Dies ist allerdings nur ein Verwendungszweck des **NumPy** Packets.

## Das Modul NumPy

**NumPy** ist ein externes **Python** Modul für wissenschaftliches Rechnen. Es liefert mächtige **array** Objekte mit deren Hilfe effektive Berechnungen im Sinne der numerischen linearen Algebra möglich sind. Dies ist allerdings nur ein Verwendungszweck des **NumPy** Packets.

Weitere Informationen und ein ausführliches Tutorial sind zu finden unter:  
[www.numpy.org](http://www.numpy.org)

# NumPy

## Arrays

```
import numpy
# 1-dim array
a = numpy.array([1,2,3,4])
a.shape == (4,)
a.dtype == numpy.int64
# 3-dim array
a = numpy.array([[1.,2.],[3.,4.],[5.,6.]])
a.shape == (3,2)
a.dtype == numpy.float64

a[1,:] # Zweite Zeile
a[:,0] *= 2 # Erste Spalte elementweise *2
print(a)
a[:,0]-a[:,1]
a[1:3,0] # == [3,5]
a*a
a.dot(a) # Fehler
a.dot(a.transpose())
```

# NumPy

## Arrays

```
import numpy as np
a = np.array([[1,2],[3],[4]])
a.shape == (3,)
a.dtype == object

a = np.array([[[1.,2.],[4,5]],[[1,2],[4,5]]])
a.shape == (2,2,2)
a.dtype == np.float

np.ones((4,4), dtype=complex)
np.zeros((3,3,3))
```

# NumPy

## Basic operations

```
import numpy as np
a = np.array([1,2,3])
b = np.arange(3)

c = a-b # = np.array([1,1,1])
b**2 # = np.array([0,1,4])
b+= a # = np.array([1,3,7])

sin(a)
a < 3 # = np.array([True, True, False], dtype = bool)

# Matrix
A = np.array([[1,0],[0,1]])
B = np.array([[2,3],[1,4]])
A*B # Elementweises Produkt
np.dot(A,B) # Matrixprodukt
```

# NumPy

## Unary operations

```
a = np.arange(5)
a.sum() # = 10
a.min() # = 0
a.max() # = 4

b = np.arange(6).reshape(2,3)
b.sum(axis=0) # = np.array([3,5,7])
b.max(axis=1) # = np.array([2,5])
b.cumsum(axis=0) # = np.array([[0,1,2],[3,5,7]])
```

# NumPy

## Stacking and Splitting of arrays

```
# stacking
a = np.arange(3)
b = np.arange(3,6)
np.vstack((a,b)) # = np.array([[0,1,2],[3,4,5]])
np.hstack((a,b)) # = np.array([0,1,2,3,4,5])
np.column_stack((a,b)) # = np.array([[0,3],[1,4],[2,5]])
# splitting
c = np.hstack((a,b))
np.hsplit(c,3) # c in 3 Teile trennen
np.hsplit(c,(3,4)) # c nach dritter und vierter Spalte trennen
```

# NumPy

## Stacking and Splitting of arrays

```
# stacking
a = np.arange(3)
b = np.arange(3,6)
np.vstack((a,b)) # = np.array([[0,1,2],[3,4,5]])
np.hstack((a,b)) # = np.array([0,1,2,3,4,5])
np.column_stack((a,b)) # = np.array([[0,3],[1,4],[2,5]])
# splitting
c = np.hstack((a,b))
np.hsplit(c,3) # c in 3 Teile trennen
np.hsplit(c,(3,4)) # c nach dritter und vierter Spalte trennen
```

## Achtung!

Funktionen wie **hstack()** erwarten **einen** Parameter, d.h. `hstack(a,b)` statt `hstack((a,b))` erzeugt einen Fehler.

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, in dem folgende Matrix-Vektor Multiplikation mit Matrix  $A$  und Vektor  $x$  mit Hilfe von NumPy Arrays vereinfacht wird:

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & -2 & 1 \\ 0 & 2 & 5 \end{pmatrix}, \quad x = (4, 1, 2)^T$$

Extrahieren Sie hierzu möglichst geschickt die  $2 \times 2$  Untermatrix bei Streichung der ersten Spalte und ersten Zeile von  $A$  und multiplizieren diese mit dem richtigen Teilvektor von  $x$ . Geben Sie das Ergebnis aus.

## Lernkontrolle

(1) Sei  $a = np.array([1,2,3,4])$  gegeben. Was ist das Ergebnis der Operation  $a^* = 0.5$ ?

(a)  $np.array([0.5,1.0,1.5,2.0])$

(b)  $np.array([1,2,3,4])$

(c)  $np.array([0,1,1,2])$

(2) Was ist der Unterschied zwischen `range()` und `arange()`?

(a) `range()` liefert Liste, `arange()` NumPy array.

(b) Es gibt keinen!

(c) `range()` liefert Tupel, `arange()` NumPy array.

(3) Welcher Befehl extrahiert die erste Spalte einer 3-dim. Matrix A ?

(a)  $s = np.hsplit(A,(1,3))[0]$

(b)  $s = np.hsplit(A,3)[0]$

(c)  $s = A[:,0]$

# NumPy

## Achtung!

Bei der Arbeit mit **NumPy** kann es schnell zu Fehlern bezüglich der Zuweisung gleicher Daten kommen. Folgende, sich ausschließende, Objekte können erzeugt werden:

# NumPy

## Achtung!

Bei der Arbeit mit **NumPy** kann es schnell zu Fehlern bezüglich der Zuweisung gleicher Daten kommen. Folgende, sich ausschließende, Objekte können erzeugt werden:

- ▶ **Referenz**

# NumPy

## Achtung!

Bei der Arbeit mit **NumPy** kann es schnell zu Fehlern bezüglich der Zuweisung gleicher Daten kommen. Folgende, sich ausschließende, Objekte können erzeugt werden:

- ▶ **Referenz**
- ▶ **View**

# NumPy

## Achtung!

Bei der Arbeit mit **NumPy** kann es schnell zu Fehlern bezüglich der Zuweisung gleicher Daten kommen. Folgende, sich ausschließende, Objekte können erzeugt werden:

- ▶ **Referenz**
- ▶ **View**
- ▶ **Kopie**

# NumPy

## Referenz

```
a = arange(4)
b = a # Kein neues Objekt! Referenz auf a
b is a # True
b.shape = (2,2) # Aendert Form von a
a.shape # = (2,2)
```

# NumPy

## Referenz

```
a = arange(4)
b = a # Kein neues Objekt! Referenz auf a
b is a # True
b.shape = (2,2) # Aendert Form von a
a.shape # = (2,2)
```

## View

```
a = arange(4)
b = a.view()
b is a # False
b.base is a # True - b ist View auf Daten von a
b.shape = (2,2)
a.shape # = (4,) - Form von a wurde nicht veraendert
b[1,1] = 100 # Daten von a werden veraendert
a # = array([0,1,2,100])
```

# NumPy

## Kopie

```
a = arange(4)
b = a.copy()      # Neues array mit neuen Daten
b is a           # False
b.base is a      # False
b[1] = 5
b    # = array([0,5,2,3])
a    # = array([0,1,2,3])
```

# NumPy

## Kopie

```
a = arange(4)
b = a.copy()      # Neues array mit neuen Daten
b is a           # False
b.base is a      # False
b[1] = 5
b    # = array([0,5,2,3])
a    # = array([0,1,2,3])
```

## Achtung!

- ▶ Das Kopieren speicherintensiver Objekte (in der Praxis z.b. Gitter mit Millionen von Gitterpunkten) sollte unbedingt vermieden werden.
- ▶ Bei Unsicherheiten lässt sich über die **id( )** Funktion feststellen, ob Variablen voneinander referenziert sind.

# NumPy

## Übersicht wichtiger **array** Befehle

# NumPy

## Übersicht wichtiger **array** Befehle

- ▶ **Erstellung:** `array( )`, `ones( )`, `zeros( )`, `diag( )`, `eye( )`, `empty( )`,  
`arange( )`, `linspace( )`

# NumPy

## Übersicht wichtiger **array** Befehle

- ▶ **Erstellung:** `array( )`, `ones( )`, `zeros( )`, `diag( )`, `eye( )`, `empty( )`,  
`arange( )`, `linspace( )`
- ▶ **Manipulation:** `transpose( )`, `inv( )`, `reshape( )`, `ravel( )`

# NumPy

## Übersicht wichtiger **array** Befehle

- ▶ **Erstellung:** `array( )`, `ones( )`, `zeros( )`, `diag( )`, `eye( )`, `empty( )`,  
`arange( )`, `linspace( )`
- ▶ **Manipulation:** `transpose( )`, `inv( )`, `reshape( )`, `ravel( )`
- ▶ **Information:** `shape`, `ndim`, `dtype`, `itemsize`, `size`, `print`, `sum( )`,  
`min( )`, `max( )`

# NumPy

## Übersicht wichtiger **array** Befehle

- ▶ **Erstellung:** `array( )`, `ones( )`, `zeros( )`, `diag( )`, `eye( )`, `empty( )`,  
`arange( )`, `linspace( )`
- ▶ **Manipulation:** `transpose( )`, `inv( )`, `reshape( )`, `ravel( )`
- ▶ **Information:** `shape`, `ndim`, `dtype`, `itemsize`, `size`, `print`, `sum( )`,  
`min( )`, `max( )`
- ▶ **Operationen:** `dot( )`, `trace( )`, `column_stack( )`, `row_stack( )`,  
`vstack( )`, `hstack( )`, `hsplit( )`, `vsplit( )`

# NumPy

## Übersicht wichtiger **array** Befehle

- ▶ **Erstellung:** `array( )`, `ones( )`, `zeros( )`, `diag( )`, `eye( )`, `empty( )`,  
`arange( )`, `linspace( )`
- ▶ **Manipulation:** `transpose( )`, `inv( )`, `reshape( )`, `ravel( )`
- ▶ **Information:** `shape`, `ndim`, `dtype`, `itemsize`, `size`, `print`, `sum( )`,  
`min( )`, `max( )`
- ▶ **Operationen:** `dot( )`, `trace( )`, `column_stack( )`, `row_stack( )`,  
`vstack( )`, `hstack( )`, `hsplit( )`, `vsplit( )`

## Achtung!

Befehl `array([1,2,3,4])` korrekt, `array(1,2,3,4)` erzeugt Fehler!

# NumPy

## Universal functions

**NumPy** bietet die Nutzung verschiedener mathematischer Funktionen wie zum Beispiel:

# NumPy

## Universal functions

**NumPy** bietet die Nutzung verschiedener mathematischer Funktionen wie zum Beispiel:

- ▶ sin, cos, exp, sqrt und add

# NumPy

## Universal functions

**NumPy** bietet die Nutzung verschiedener mathematischer Funktionen wie zum Beispiel:

- ▶ sin, cos, exp, sqrt und add

Diese agieren jeweils elementweise auf eingegebene Arrays.

# NumPy

## Universal functions

NumPy bietet die Nutzung verschiedener mathematischer Funktionen wie zum Beispiel:

- ▶ sin, cos, exp, sqrt und add

Diese agieren jeweils elementweise auf eingegebene Arrays.

## Universal functions

```
from numpy import *
a = arange(4)
exp(a)  # = array([1., 2.718, ...])
sqrt(a) # = array([0., 1., ...])
add(a,a) # = array([0,2,4,6])
```

# NumPy

Eine weitere Möglichkeit mit Matrizen zu arbeiten bietet die **matrix class** in **Numpy**:

## Matrix class

```
A = matrix("1.0, 0.0; 0.0, 1.0")
type(A) # = <class 'numpy.matrixlib.defmatrix.matrix'>
A.T      # transponierte Matrix
A.I      # inverse Matrix
B = matrix("1.0, 2.0; 3.0, 4.0")
A*B      # Matrixmultiplikation
y = matrix("3.0; 2.0")
linalg.solve(A,y) # loest lineares Gleichungssystem Ax = y nach x
```

# NumPy

**NumPy** eröffnet dem geübten Programmierer trickreichere Möglichkeiten zum Indizieren von Arrays:

# NumPy

**NumPy** eröffnet dem geübten Programmierer trickreichere Möglichkeiten zum Indizieren von Arrays:

## Indexing

```
a = arange(10)**2      # Erste zehn Quadratzahlen
i = array([2,3,3,7,8])  # Ein Indexarray
a[i] # = array([4,9,9,49,64])

j = array([[1,2],[6,5]]) # 2-dim Indexarray
a[j] # = array([[1,4],[36,25]])

a[i] = 0
a # = array([0,1,0,0,16,25,36,0,0,81])

b = a!=0 # Boolean array
a[b] # = a ohne Werte gleich 0
```

# NumPy

## Wichtige Module in NumPy

**NumPy** bietet weitere Untermodule, die zusätzliche Funktionalitäten bereitstellen, unter anderem:

# NumPy

## Wichtige Module in NumPy

NumPy bietet weitere Untermodule, die zusätzliche Funktionalitäten bereitstellen, unter anderem:

- ▶ **linalg**: Lineare Algebra Modul zur Lösung linearer Gleichungssysteme, Bestimmung von Eigenvektoren etc.

# NumPy

## Wichtige Module in NumPy

NumPy bietet weitere Untermodule, die zusätzliche Funktionalitäten bereitstellen, unter anderem:

- ▶ **linalg**: Lineare Algebra Modul zur Lösung linearer Gleichungssysteme, Bestimmung von Eigenvektoren etc.
- ▶ **fft**: Modul für die diskrete Fourier-Transformation

# NumPy

## Wichtige Module in NumPy

NumPy bietet weitere Untermodule, die zusätzliche Funktionalitäten bereitstellen, unter anderem:

- ▶ **linalg**: Lineare Algebra Modul zur Lösung linearer Gleichungssysteme, Bestimmung von Eigenvektoren etc.
- ▶ **fft**: Modul für die diskrete Fourier-Transformation
- ▶ **random**: Modul für Generierung von Zufallszahlen, Permutationen, Distributionen etc.

# NumPy

## Wichtige Module in NumPy

NumPy bietet weitere Untermodule, die zusätzliche Funktionalitäten bereitstellen, unter anderem:

- ▶ **linalg**: Lineare Algebra Modul zur Lösung linearer Gleichungssysteme, Bestimmung von Eigenvektoren etc.
- ▶ **fft**: Modul für die diskrete Fourier-Transformation
- ▶ **random**: Modul für Generierung von Zufallszahlen, Permutationen, Distributionen etc.

Für weitere Informationen siehe die **NumPy** Dokumentation.

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, dass die Summe der Komponenten, den betragsmäßig größten und kleinsten Eintrag sowie deren Index eines gegebenen NumPy arrays mithilfe von built-in NumPy Funktionen bestimmt und ausgibt.

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, dass die Summe der Komponenten, den betragsmäßig größten und kleinsten Eintrag sowie deren Index eines gegebenen NumPy arrays mithilfe von built-in NumPy Funktionen bestimmt und ausgibt.
- (2) Schreiben Sie ein Python-Programm, dass den Code aus (1) in Form einer Funktion aufruft, deren Argument ein NumPy array ist. Testen Sie Ihr Programm an den folgenden Daten:

```
np.array([0.2,-4.5,3]), np.array([1.5,3.0,-3.0,-1.5])
```

## Lernkontrolle

(1) Sie möchten zeitweise mit einem Form-veränderten NumPy array arbeiten, ohne die Form des arrays global zu verändern. Mit welchem Objekt arbeiten Sie?

(a) Referenz

(b) Kopie

(c) View

(2) Mit welchem NumPy Befehl können Sie eine Diagonalmatrix der Dimension  $n$  mit Einträgen konstant 2 erzeugen?

(a) `np.diag([2],n)`

(b) `2*np.ones((n,n))`

(c) `2*np.diag(np.ones(n))`

(3) Sie möchten alle Einträge eines arrays `v` ungleich null als NumPy array benutzen - wie?

(a) `v[v!=0]`

(b) `v[v==0]`

(c) `v!=0`



# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **IPython** Konsole

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **IPython** Konsole
- ▶ Grundlagen des Moduls **NumPy**: Arrays, Matrizen, Indizierung, Referenzen, Views und hilfreiche Module

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **IPython** Konsole
- ▶ Grundlagen des Moduls **NumPy**: Arrays, Matrizen, Indizierung, Referenzen, Views und hilfreiche Module

## Kommende Themen

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **IPython** Konsole
- ▶ Grundlagen des Moduls **NumPy**: Arrays, Matrizen, Indizierung, Referenzen, Views und hilfreiche Module

## Kommende Themen

- ▶ Numerik mit **Python** - die **Matplotlib**

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **IPython** Konsole
- ▶ Grundlagen des Moduls **NumPy**: Arrays, Matrizen, Indizierung, Referenzen, Views und hilfreiche Module

## Kommende Themen

- ▶ Numerik mit **Python** - die **Matplotlib**
- ▶ Klassen und Vererbung

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **IPython** Konsole
- ▶ Grundlagen des Moduls **NumPy**: Arrays, Matrizen, Indizierung, Referenzen, Views und hilfreiche Module

## Kommende Themen

- ▶ Numerik mit **Python** - die **Matplotlib**
- ▶ Klassen und Vererbung
- ▶ Die **Python** Standardbibliothek

# Tag 4: Die Matplotlib, Einführung in die Numerik sowie Klassen und Vererbung in Python

## matplotlib

Die **matplotlib** ist eine 2D plotting Bibliothek für Diagramme und wissenschaftliche Visualisierungen. Sie ist u.a. in **Python** und **IPython** verwendbar.

## matplotlib

Die **matplotlib** ist eine 2D plotting Bibliothek für Diagramme und wissenschaftliche Visualisierungen. Sie ist u.a. in **Python** und **IPython** verwendbar.

Die Visualisierungen lassen sich in vielen Aspekten manipulieren, z.b. in Größe, Auflösung, Linienbreite, Farbe, Stil, Gittereigenschaften, Schriftarten und vieles mehr.

## matplotlib

Die **matplotlib** ist eine 2D plotting Bibliothek für Diagramme und wissenschaftliche Visualisierungen. Sie ist u.a. in **Python** und **IPython** verwendbar.

Die Visualisierungen lassen sich in vielen Aspekten manipulieren, z.b. in Größe, Auflösung, Linienbreite, Farbe, Stil, Gittereigenschaften, Schriftarten und vieles mehr.

Weitere Informationen und ein Tutorial sind zu finden unter  
[matplotlib.org](http://matplotlib.org)  
[www.loria.fr/~rougier/teaching/matplotlib](http://www.loria.fr/~rougier/teaching/matplotlib)

# matplotlib

## simple.py

```
import numpy as np
import matplotlib.pyplot as plt

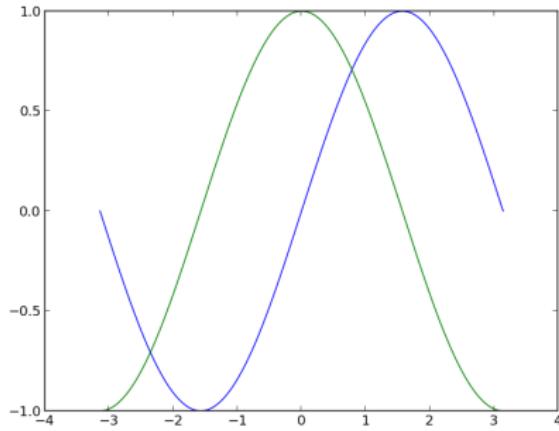
# visualisiere sin und cos auf 256er Gitter
x = np.linspace(-np.pi,np.pi, 256, endpoint=True)
S,C = np.sin(x), np.cos(x)

# plot
plt.plot(x,S)
plt.plot(x,C)

# Erzeuge Ausgabe
plt.show()
```

# matplotlib

**Ausgabe:**



# matplotlib

## advanced.py

```
import numpy as np
import matplotlib.pyplot as plt

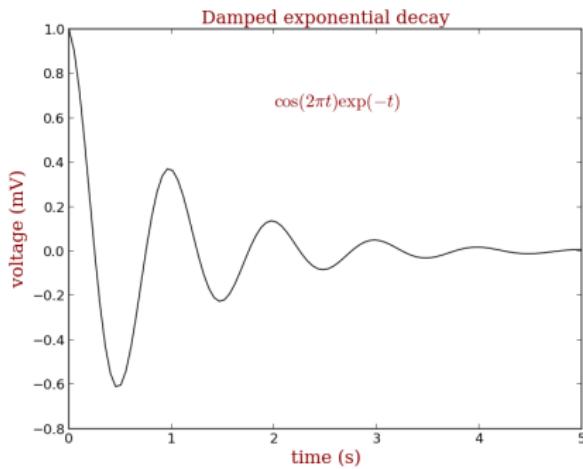
# dictionary for fontstyle
font = {'family' : 'serif', 'color' : 'darkred',
        'weight' : 'normal', 'size' : 16}

# numpy routines
x = np.linspace(0.0, 5.0, 100)
y = np.cos(2 * np.pi * x) * np.exp(-x)
# matplotlib routines
plt.plot(x, y, 'k')
plt.title('Damped exponential decay', fontdict=font)
plt.text(2, 0.65, r'$\cos(2 \pi t) \exp(-t)$', fontdict=font)
plt.xlabel('time (s)', fontdict=font)
plt.ylabel('voltage (mV)', fontdict=font)

plt.show()
```

# matplotlib

## Ausgabe:



# SciPy

Das **Python** basierte **SciPy** ist eine open-source Software für wissenschaftliche Anwendungen. Die bereits vorgestellten Packete **NumPy** und die **matplotlib** sowie die **IPython** Konsole sind Kernpakete von **SciPy**, machen aber nur einen Teil der Software aus.

## SciPy

Das **Python** basierte **SciPy** ist eine open-source Software für wissenschaftliche Anwendungen. Die bereits vorgestellten Packete **NumPy** und die **matplotlib** sowie die **IPython** Konsole sind Kernpakete von **SciPy**, machen aber nur einen Teil der Software aus.

Für weitergehende Informationen siehe die **SciPy** Webseite:  
[www.scipy.org](http://www.scipy.org)

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, in dem Sie selbst ein Polynom beliebigen Grades definieren (z.b. über eine lambda-function) und dieses in einem gewünschten Intervall mithilfe der Matplotlib darstellen. Beschriften Sie die gegebenen Achsen und den Graphen des Polynoms entsprechend.

*Hinweis: Sie können dazu den Graphen mit dem plot-Befehl `labeln` und mithilfe einer Legende eine Bezeichnung einblenden. Sehen Sie hierzu zum Beispiel im Matplotlib-Tutorial nach.*

## Lernkontrolle

(1) Welcher der folgenden NumPy-Befehle liefert eine Liste in logarithmischer Skala?

- (a) `linspace()`
- (b) `logspace()`
- (c) `arange()`

(2) Mithilfe welcher Datenstruktur lassen sich Schriftbild und -größe in einem plot spezifizieren?

- (a) `list`
- (b) `tuple`
- (c) `dict`

(3) Welches Sonderzeichen umschließt einen Block mathematischer Schreibweisen in LaTeX und lässt sich so auch für ein matplotlib-Diagramm verwenden?

- (a) `$`
- (b) `%`
- (c) `&`

# Einführung in die Numerik

Die **angewandte Mathematik** befasst sich mit der Übertragung mathematischer Konzepte auf reale Anwendungen.

## Einführung in die Numerik

Die **angewandte Mathematik** befasst sich mit der Übertragung mathematischer Konzepte auf reale Anwendungen.

Die **Numerik** beschäftigt sich mit der konkreten Umsetzung und Herleitung entsprechender Lösungsverfahren sowie -algorithmen und deren Analyse hinsichtlich Robustheit und Effizienz.

## Einführung in die Numerik

Die **angewandte Mathematik** befasst sich mit der Übertragung mathematischer Konzepte auf reale Anwendungen.

Die **Numerik** beschäftigt sich mit der konkreten Umsetzung und Herleitung entsprechender Lösungsverfahren sowie -algorithmen und deren Analyse hinsichtlich Robustheit und Effizienz.

Die **lineare Algebra** gibt Problemstellungen vor, deren effiziente Lösung Aufgabengebiet der **numerischen linearen Algebra** ist. Ein

Musterbeispiel ist das Lösen eines linearen Gleichungssystems.

Die **numerische Analysis** hingegen befasst sich mit dem approximierten Lösen analytischer Probleme, insbesondere von Differentialgleichungen.

# Einführung in die Numerik

Beispiel: Lösen eines linearen Gleichungssystems

- **Gegeben:**  $Ax = b$  für  $A \in GL(n)$ ,  $x \in \mathbb{R}^n$  und  $b \in \mathbb{R}^n$

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Lösen eines linearen Gleichungssystems

- ▶ **Gegeben:**  $Ax = b$  für  $A \in GL(n)$ ,  $x \in \mathbb{R}^n$  und  $b \in \mathbb{R}^n$
- ▶ **Gesucht:** Die Lösung  $x$  des linearen Gleichungssystems

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Lösen eines linearen Gleichungssystems

- ▶ **Gegeben:**  $Ax = b$  für  $A \in GL(n)$ ,  $x \in \mathbb{R}^n$  und  $b \in \mathbb{R}^n$
- ▶ **Gesucht:** Die Lösung  $x$  des linearen Gleichungssystems
- ▶ **Lösungsvorschläge:**

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Lösen eines linearen Gleichungssystems

- ▶ **Gegeben:**  $Ax = b$  für  $A \in GL(n)$ ,  $x \in \mathbb{R}^n$  und  $b \in \mathbb{R}^n$
- ▶ **Gesucht:** Die Lösung  $x$  des linearen Gleichungssystems
- ▶ **Lösungsvorschläge:**
  - ▶ Da  $A$  regulär, löse  $x = A^{-1}b$ 
    - Unbrauchbar, denn die Bestimmung von  $A^{-1}$  ist ineffizient (entspricht der Lösung von  $n$  Gleichungssystemen  $Ax = e_i$ ) und ist numerisch instabil;
    - Anwendung der Cramerschen Regel ebenso zu aufwändig (in  $O(2^n)$ )

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Lösen eines linearen Gleichungssystems

- ▶ **Gegeben:**  $Ax = b$  für  $A \in GL(n)$ ,  $x \in \mathbb{R}^n$  und  $b \in \mathbb{R}^n$
- ▶ **Gesucht:** Die Lösung  $x$  des linearen Gleichungssystems
- ▶ **Lösungsvorschläge:**
  - ▶ Da  $A$  regulär, löse  $x = A^{-1}b$ 
    - Unbrauchbar, denn die Bestimmung von  $A^{-1}$  ist ineffizient (entspricht der Lösung von  $n$  Gleichungssystemen  $Ax = e_i$ ) und ist numerisch instabil;
    - Anwendung der Cramerschen Regel ebenso zu aufwändig (in  $O(2^n)$ )
  - ▶ Einfachste Variante: **Gauß-Algorithmus** oder Dreieckszerlegung

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Lösen eines linearen Gleichungssystems

### ► Gauß-Algorithmus:

$j = 1, \dots, n-1 :$

$$r_{jk} := a_{jk}^{(j-1)} \text{ für } k = j, \dots, n$$

$$c_j := b_j^{(j-1)}$$

$i = j+1, \dots, n :$

$$e_{ij} := a_{ij}^{(j-1)} / r_{jj} \text{ falls } r_{jj} \neq 0$$

$$b_i^{(j)} := b_i^{(j-1)} - e_{ij} c_j$$

$k = j+1, \dots, n :$

$$a_{ik}^{(j)} = a_{ik}^{(j-1)} - e_{ij} r_{jk}$$

$i = n, n-1, \dots, 1 :$

$$x_i = (c_i - \sum_{j=i+1} r_{ij} x_j) / r_{ii} \text{ falls } r_{ii} \neq 0$$

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Lösen eines linearen Gleichungssystems

- Der **Gauß-Algorithmus** hat den Aufwand  $O(n^3)$

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Lösen eines linearen Gleichungssystems

- ▶ Der **Gauß-Algorithmus** hat den Aufwand  $O(n^3)$
- ▶ In der **numerischen linearen Algebra** werden weitere Verfahren vorgestellt, wie z.b. die Cholesky Zerlegung und Verfahren mit orthogonalen Transformationen

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Lösen eines linearen Gleichungssystems

- ▶ Der **Gauß-Algorithmus** hat den Aufwand  $O(n^3)$
- ▶ In der **numerischen linearen Algebra** werden weitere Verfahren vorgestellt, wie z.b. die Cholesky Zerlegung und Verfahren mit orthogonalen Transformationen
- ▶ Wichtig dabei sind **Effizienz** und **Stabilität**

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Lösen eines linearen Gleichungssystems

- ▶ Der **Gauß-Algorithmus** hat den Aufwand  $O(n^3)$
- ▶ In der **numerischen linearen Algebra** werden weitere Verfahren vorgestellt, wie z.b. die Cholesky Zerlegung und Verfahren mit orthogonalen Transformationen
- ▶ Wichtig dabei sind **Effizienz** und **Stabilität**
- ▶ Die **Kondition** des linearen Gleichungssystems zur Untersuchung der Empfindlichkeit der Lösung gegenüber Änderungen der Eingabedaten spielt eine große Rolle

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Lösen eines linearen Gleichungssystems

- ▶ Der **Gauß-Algorithmus** hat den Aufwand  $O(n^3)$
- ▶ In der **numerischen linearen Algebra** werden weitere Verfahren vorgestellt, wie z.b. die Cholesky Zerlegung und Verfahren mit orthogonalen Transformationen
- ▶ Wichtig dabei sind **Effizienz** und **Stabilität**
- ▶ Die **Kondition** des linearen Gleichungssystems zur Untersuchung der Empfindlichkeit der Lösung gegenüber Änderungen der Eingabedaten spielt eine große Rolle
- ▶ Änderungen der Eingabedaten können dabei durch die Problemstellung und die Maschinengenauigkeit bedingt werden

# Einführung in die Numerik

## Numerische Lineare Algebra

Die Themen der numerischen linearen Algebra umfassen u.a.:

# Einführung in die Numerik

## Numerische Lineare Algebra

Die Themen der numerischen linearen Algebra umfassen u.a.:

- ▶ Fehlerrechnung

# Einführung in die Numerik

## Numerische Lineare Algebra

Die Themen der numerischen linearen Algebra umfassen u.a.:

- ▶ Fehlerrechnung
- ▶ Direkte Verfahren zur Lösung linearer Gleichungssysteme

# Einführung in die Numerik

## Numerische Lineare Algebra

Die Themen der numerischen linearen Algebra umfassen u.a.:

- ▶ Fehlerrechnung
- ▶ Direkte Verfahren zur Lösung linearer Gleichungssysteme
- ▶ Iterative Lösung von Gleichungssystemen mit Fixpunktiteration

# Einführung in die Numerik

## Numerische Lineare Algebra

Die Themen der numerischen linearen Algebra umfassen u.a.:

- ▶ Fehlerrechnung
- ▶ Direkte Verfahren zur Lösung linearer Gleichungssysteme
- ▶ Iterative Lösung von Gleichungssystemen mit Fixpunktiteration
- ▶ Krylovraumverfahren zur Lösung linearer Gleichungen (u.a. CG Verfahren)

# Einführung in die Numerik

## Numerische Lineare Algebra

Die Themen der numerischen linearen Algebra umfassen u.a.:

- ▶ Fehlerrechnung
- ▶ Direkte Verfahren zur Lösung linearer Gleichungssysteme
- ▶ Iterative Lösung von Gleichungssystemen mit Fixpunktiteration
- ▶ Krylovraumverfahren zur Lösung linearer Gleichungen (u.a. CG Verfahren)
- ▶ Berechnung von Eigenwerten

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Numerische Integration

- **Gegeben:** Riemann integrierbare Funktion  $f : [a, b] \mapsto \mathbb{R}$  für  $a, b \in \mathbb{R}$

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Numerische Integration

- ▶ **Gegeben:** Riemann integrierbare Funktion  $f : [a, b] \mapsto \mathbb{R}$  für  $a, b \in \mathbb{R}$
- ▶ **Gesucht:**  $\int_a^b f(x) dx$

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Numerische Integration

- ▶ **Gegeben:** Riemann integrierbare Funktion  $f : [a, b] \mapsto \mathbb{R}$  für  $a, b \in \mathbb{R}$
- ▶ **Gesucht:**  $\int_a^b f(x) dx$
- ▶ **Lösungsvorschläge:**
  - ▶ Finde Stammfunktion  $F$  von  $f$  und berechne Integral exakt -  
Unbrauchbar, da sich in praktischen Anwendungen faktisch nie eine  
Stammfunktion von  $f$  berechnen lässt, einfaches Beispiel:

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Numerische Integration

- ▶ **Gegeben:** Riemann integrierbare Funktion  $f : [a, b] \mapsto \mathbb{R}$  für  $a, b \in \mathbb{R}$
- ▶ **Gesucht:**  $\int_a^b f(x) dx$
- ▶ **Lösungsvorschläge:**
  - ▶ Finde Stammfunktion  $F$  von  $f$  und berechne Integral exakt -  
Unbrauchbar, da sich in praktischen Anwendungen faktisch nie eine  
Stammfunktion von  $f$  berechnen lässt, einfaches Beispiel:  
 $f(x) = \sin(x)/x$
  - ▶ Idee: Approximiere Integral mithilfe einer **Quadraturformel**  $Q$ :  
 $\int_a^b f(x) dx = Q(f) + E(f)$  mit möglichst minimalem Fehlerterm  $E$

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Numerische Integration

- ▶ Ein einfaches Beispiel für eine **Quadraturformel** ist die **Trapezregel**:

$$Q(f) = (b - a) \frac{f(a) + f(b)}{2}$$

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Numerische Integration

- ▶ Ein einfaches Beispiel für eine **Quadraturformel** ist die **Trapezregel**:

$$Q(f) = (b - a) \frac{f(a) + f(b)}{2}$$

- ▶ Ist  $f$  wenigstens zweimal stetig differenzierbar, so gilt für den Fehler  $E$  bei Benutzung der Trapezregel:

$$|E(f)| \leq \frac{(b - a)^3}{12} \max_{a \leq x \leq b} |f''(x)|$$

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Numerische Integration

- ▶ Die Trapezregel ist ein Spezialfall der **Newton-Cotes-Formeln**, deren Idee es ist die zu integrierende Funktion durch Polynome zu interpolieren und diese dann zu integrieren.

# Einführung in die Numerik

## Beispiel: Numerische Integration

- ▶ Die Trapezregel ist ein Spezialfall der **Newton-Cotes-Formeln**, deren Idee es ist die zu integrierende Funktion durch Polynome zu interpolieren und diese dann zu integrieren.
- ▶ Eine andere Möglichkeit Integrale zu approximieren bietet die **Gauß-Quadratur**.



# Einführung in die Numerik

## Numerische Analysis

Die Themen der numerischen Analysis umfassen u.a.:

# Einführung in die Numerik

## Numerische Analysis

Die Themen der numerischen Analysis umfassen u.a.:

- ▶ Interpolation (Polynom-, Funktions-)

# Einführung in die Numerik

## Numerische Analysis

Die Themen der numerischen Analysis umfassen u.a.:

- ▶ Interpolation (Polynom-, Funktions-)
- ▶ Numerische Integration

# Einführung in die Numerik

## Numerische Analysis

Die Themen der numerischen Analysis umfassen u.a.:

- ▶ Interpolation (Polynom-, Funktions-)
- ▶ Numerische Integration
- ▶ Numerik Gewöhnlicher Differentialgleichungen

# Einführung in die Numerik

## Numerische Analysis

Die Themen der numerischen Analysis umfassen u.a.:

- ▶ Interpolation (Polynom-, Funktions-)
- ▶ Numerische Integration
- ▶ Numerik Gewöhnlicher Differentialgleichungen
- ▶ Numerik Partieller Differentialgleichungen

# Klassen

Eine **Klasse** ist eine Vorlage für gleichartige Objekte. Sie legt fest welche Datentypen und Funktionen Objekte dieser Klasse (**Instanzen**) besitzen. Als Beispiel lässt sich ein Pendant aus dem Alltag heranziehen: Die Klasse Auto gibt technische Eigenschaften eines Automobils vor (4 Räder, Chassis, Motor etc.). Einzelne Autos sind Instanzen dieser Klasse, die eine ähnliche Funktionalität bieten, aber unterscheidbar sind.

# Klassen

Eine **Klasse** ist eine Vorlage für gleichartige Objekte. Sie legt fest welche Datentypen und Funktionen Objekte dieser Klasse (**Instanzen**) besitzen. Als Beispiel lässt sich ein Pendant aus dem Alltag heranziehen: Die Klasse Auto gibt technische Eigenschaften eines Automobils vor (4 Räder, Chassis, Motor etc.). Einzelne Autos sind Instanzen dieser Klasse, die eine ähnliche Funktionalität bieten, aber unterscheidbar sind.

Das Konzept der **Klasse** stellt die Grundlage der **objekt-orientierten Programmierung** dar.



# Klassen

Syntax zur Definition einer Klasse:



# Klassen

Syntax zur Definition einer Klasse:

```
class Myclass(object):
```

# Klassen

Syntax zur Definition einer Klasse:

```
class Myclass(object):  
    # Konstruktor  
    def __init__(self,...):  
        <Anweisungen>
```

# Klassen

Syntax zur Definition einer Klasse:

```
class Myclass(object):  
    # Konstruktor  
    def __init__(self,...):  
        <Anweisungen>
```

```
def function(...):  
    <Anweisungen>
```

...

# Klassen

## class1.py

```
# Klassendefinition
class MyClass(object):
    def __init__(self, msg):
        self._member = msg

    def some_function(self):
        print(self._member)

# Objekte der Klasse instanzieren
obj1 = MyClass("Hinter dir! Ein dreiköpfiger Affe!")
obj1.some_function()
obj2 = MyClass("Ich verkaufe diese feinen Lederjacken")
obj2.some_function()
```

# Klassen

## class2.py

```
class car(object):
    def __init__(self, color):
        self.color = color
        self.speed = 0

    def accelerate(self):
        self.speed += 10

    def info(self):
        print("This car is "+str(self.color) \
              + " and its speed is "+str(self.speed) \
              + " km/h.")

myCar = car("blue")
myCar.info()
myCar.accelerate()
myCar.info()
```

# Klassen

## class3.py

```
class outer_class(object):
    def __init__(self):
        self._member_variable = 1          # _ Variable "privat"

    class inner_class(object):
        class_level_member = 2

    def report(self):
        print(self._member_variable)

outer = outer_class()
inner = outer_class.inner_class()
inner.class_level_member = 4          # Aendert Instanz member
new_inner = outer_class.inner_class()
print(new_inner.class_level_member)    # = 2
outer_class.inner_class.class_level_member = 4  # Aendert type member
new_inner = outer_class.inner_class()
print(new_inner.class_level_member)    # = 4
```

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, in dem Sie eine Klasse Hund implementieren. Diese soll Klassenvariablen Alter und Name enthalten, die beim Aufruf des Konstruktors initialisiert werden. Schreiben Sie zwei Klassenmethoden die jeweils das Alter und den Namen des Hundes zurückgeben. Testen Sie Ihre Klasse an selbst gewählten Beispielen.

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, in dem Sie eine Klasse Hund implementieren. Diese soll Klassenvariablen Alter und Name enthalten, die beim Aufruf des Konstruktors initialisiert werden. Schreiben Sie zwei Klassenmethoden die jeweils das Alter und den Namen des Hundes zurückgeben. Testen Sie Ihre Klasse an selbst gewählten Beispielen.
- (2) Erweitern Sie Ihre Klasse aus (1) um die boolean Variable Hunger die sie bei Instantiierung eines Hund-Objekts automatisch auf True setzen. Fügen Sie eine Methode zur Abfrage des Hungers und eine Methode Füttern() zum Setzen der Variable Hunger auf False hinzu. Testen Sie!

## Lernkontrolle

(1) Sie haben eine Klasse MyClass definiert. Wie heißt der Typ eines Objekts der Klasse MyClass?

- (a) \_\_ main\_\_.MyClass
- (b) MyClass
- (c) object

(2) Wie heißt der Typ einer Klasse MyClass?

- (a) MyClass
- (b) type
- (c) object

(3) Wie werden konventionsweise private Klassenvariablen benannt?

- (a) Führender Unterstrich \_
- (b) Variable stets groß geschrieben
- (c) Abschließendes &

## Klassen

Es ist ebenso möglich statische Methoden und Klassenmethoden einer Klasse als **decorator** ohne Instanziierung eines Objekts aufzurufen.

## Klassen

Es ist ebenso möglich statische Methoden und Klassenmethoden einer Klasse als **decorator** ohne Instanziierung eines Objekts aufzurufen.

**Statische Methoden** sind Funktionen in einer Klasse, die keine Membervariable verändern, d.h. die Klasse bzw. das Objekt einer Klasse nicht modifizieren. Der Parameter **self** wird dabei nicht mitübergeben.

# Klassen

Es ist ebenso möglich statische Methoden und Klassenmethoden einer Klasse als **decorator** ohne Instanziierung eines Objekts aufzurufen.

**Statische Methoden** sind Funktionen in einer Klasse, die keine Membervariable verändern, d.h. die Klasse bzw. das Objekt einer Klasse nicht modifizieren. Der Parameter **self** wird dabei nicht mitübergeben.

**Klassenmethoden** sind Funktionen, die die Eigenschaften (d.h. Variablen) einer Klasse verändern. Der Parameter **self** wird dabei mitübergeben.

# Klassen

## classDeco.py

```
class MyClass(object):

    class_var = 1

    @staticmethod
    def say(some_parameter):
        return some_parameter

    @classmethod
    def hear(self):
        return self.class_var

print(MyClass.say("Hello!"))
print(MyClass.hear())
```

# Klassen

## Magic Members

Mithilfe besonderer Methoden und Attribute - sogenannter **magic members** - lassen sich einer Klasse spezielle Funktionalitäten geben.

# Klassen

## Magic Members

Mithilfe besonderer Methoden und Attribute - sogenannter **magic members** - lassen sich einer Klasse spezielle Funktionalitäten geben.

Die Namen dieser Methoden beginnen und enden mit “\_\_” . Sie werden meist nicht mit ihrem Namen benutzt, sondern implizit verwendet.

# Klassen

## Magic Members

Beispiele für ein Objekt **obj** sind:

- ▶ **`__init__`**: Wird bei Erzeugung einer neuen Klasseninstanz aufgerufen.

# Klassen

## Magic Members

Beispiele für ein Objekt **obj** sind:

- ▶ **\_\_init\_\_**: Wird bei Erzeugung einer neuen Klasseninstanz aufgerufen.
- ▶ **\_\_str\_\_**: Gibt an was **str(obj)** zurückgibt, nützlich für **print(obj)**.

# Klassen

## Magic Members

Beispiele für ein Objekt **obj** sind:

- ▶ **\_\_init\_\_**: Wird bei Erzeugung einer neuen Klasseninstanz aufgerufen.
- ▶ **\_\_str\_\_**: Gibt an was **str(obj)** zurückgibt, nützlich für **print(obj)**.
- ▶ **\_\_dict\_\_**: Speichert Member des Objekts in einem dictionary.

# Klassen

## Magic Members

Beispiele für ein Objekt **obj** sind:

- ▶ **\_\_init\_\_**: Wird bei Erzeugung einer neuen Klasseninstanz aufgerufen.
- ▶ **\_\_str\_\_**: Gibt an was **str(obj)** zurückgibt, nützlich für **print(obj)**.
- ▶ **\_\_dict\_\_**: Speichert Member des Objekts in einem dictionary.
- ▶ **\_\_call\_\_**: Instanzen einer Klasse wie eine Funktion aufrufen.

# Klassen

## Magic Members

Beispiele für ein Objekt **obj** sind:

- ▶ `__init__`: Wird bei Erzeugung einer neuen Klasseninstanz aufgerufen.
- ▶ `__str__`: Gibt an was `str(obj)` zurückgibt, nützlich für `print(obj)`.
- ▶ `__dict__`: Speichert Member des Objekts in einem dictionary.
- ▶ `__call__`: Instanzen einer Klasse wie eine Funktion aufrufen.
- ▶ Für Vergleichsoperationen: `__eq__`, `__lt__`, `__le__`, `__gt__`, `__ge__` usw.

# Klassen

## Magic Members

Beispiele für ein Objekt **obj** sind:

- ▶ `__init__`: Wird bei Erzeugung einer neuen Klasseninstanz aufgerufen.
- ▶ `__str__`: Gibt an was `str(obj)` zurückgibt, nützlich für `print(obj)`.
- ▶ `__dict__`: Speichert Member des Objekts in einem dictionary.
- ▶ `__call__`: Instanzen einer Klasse wie eine Funktion aufrufen.
- ▶ Für Vergleichsoperationen: `__eq__`, `__lt__`, `__le__`, `__gt__`, `__ge__` usw.
- ▶ Für binäre Operationen: `__add__`, `__sub__`, `__mul__`, `__div__` usw.

# Klassen

## magic.py

```
class Gummibaeren(object):
    Menge = 0
    def __init__(self, Menge):
        self.Menge = Menge
    def __add__(self,other):
        return Gummibaeren(self.Menge+other.Menge)
    def __eq__(self,other):
        return self.Menge == other.Menge
    def __neq__(self,other):
        not self == other

Meine = Gummibaeren(100)
Deine = Gummibaeren(79)
Unsere = Meine+Deine
print(Unsere.Menge)      # == 179
print(Meine != Deine)    # == True
```

# Vererbung

Ein Vorteil des Klassenkonzepts ist die Möglichkeit der **Vererbung**:

# Vererbung

Ein Vorteil des Klassenkonzepts ist die Möglichkeit der **Vererbung**:

- ▶ Klasse **A** sei abgeleitet von Klasse **B**.

## Vererbung

Ein Vorteil des Klassenkonzepts ist die Möglichkeit der **Vererbung**:

- ▶ Klasse **A** sei abgeleitet von Klasse **B**.
- ▶ Klasse **A** erbt alle Membervariablen und Membermethoden der Klasse **B** - sofern sie diese nicht überschreibt.

## Vererbung

Ein Vorteil des Klassenkonzepts ist die Möglichkeit der **Vererbung**:

- ▶ Klasse **A** sei abgeleitet von Klasse **B**.
- ▶ Klasse **A** erbt alle Membervariablen und Membermethoden der Klasse **B** - sofern sie diese nicht überschreibt.
- ▶ Bei Klassen ähnlicher Struktur und Anwendung wird so viel Programmieraufwand gespart und eine gewisse Klassenhierarchie etabliert.

## Vererbung

Ein Vorteil des Klassenkonzepts ist die Möglichkeit der **Vererbung**:

- ▶ Klasse **A** sei abgeleitet von Klasse **B**.
- ▶ Klasse **A** erbt alle Membervariablen und Membermethoden der Klasse **B** - sofern sie diese nicht überschreibt.
- ▶ Bei Klassen ähnlicher Struktur und Anwendung wird so viel Programmieraufwand gespart und eine gewisse Klassenhierarchie etabliert.
- ▶ Außerdem können durch Vererbung Funktionalitäten in abgeleiteten Klassen erzwungen werden.

# Vererbung

Ein Vorteil des Klassenkonzepts ist die Möglichkeit der **Vererbung**:

- ▶ Klasse **A** sei abgeleitet von Klasse **B**.
- ▶ Klasse **A** erbt alle Membervariablen und Membermethoden der Klasse **B** - sofern sie diese nicht überschreibt.
- ▶ Bei Klassen ähnlicher Struktur und Anwendung wird so viel Programmieraufwand gespart und eine gewisse Klassenhierarchie etabliert.
- ▶ Außerdem können durch Vererbung Funktionalitäten in abgeleiteten Klassen erzwungen werden.
- ▶ Klassisches Beispiel: Geometrische Objekte der Ebene, z.b. Kreis, Dreieck, Rechteck teilen gemeinsame Eigenschaften wie den Flächeninhalt, welcher dann jeweils passend berechnet werden muss.

# Vererbung

## inherit1.py

```
class BaseClass(object):

    def __init__(self, msg):
        self._msg = msg

    def report(self):
        print(self._msg)

class DerivedClass(BaseClass):

    def __init__(self, msg):
        self._msg = msg

basis = BaseClass("Hier Basis!")
deriv = DerivedClass("Ich bin abgeleitet!")

basis.report()
deriv.report()
```

# Vererbung

## inherit2.py

```
class BaseClass(object):
    pass

class DerivedClass(BaseClass):
    pass

issubclass(DerivedClass, BaseClass)      # True

basis    = BaseClass()
derived  = DerivedClass()
isinstance(DerivedClass, BaseClass)      # False
isinstance(derived, BaseClass)           # True
isinstance(basis, BaseClass)             # True
```

# Vererbung

In **Python** ist **mehrfache** Vererbung möglich:

## inheritMult.py

```
class LinkeBasis(object):
    def shout(self): return "links"

class RechteBasis(object):
    def shout(self): return "rechts"

class LinksRechts(LinkeBasis, RechteBasis):
    pass
class RechtsLinks(RechteBasis, LinkeBasis):
    pass

lr = LinksRechts()
rl = RechtsLinks()
print(lr.shout())      # -> links
print(rl.shout())      # -> rechts
```

## Aufgaben

- (1) Erweitern Sie Ihr vorheriges Python-Programm um eine Klasse Welpe, die von der Klasse Hund erbt. Fügen Sie der neu definierten Klasse eine Methode eigener Wahl, die charakteristisch für Welpen ist, hinzu und testen Sie anhand eines Welpen selbst gewählten Namens und Alters.

## Lernkontrolle

(1) Ist es bei Anlegen einer abgeleiteten Klasse notwendig einen neuen Konstruktor zu definieren?

(a) Ja      (b) Nein      (c) Vielleicht

(2) Mit welchem Schlüsselwort kann man innerhalb der abgeleiteten Klasse implizit auf die Basisklasse zugreifen?

- (a) super      (b) prima      (c) toll

(3) Wie nennt man eine Klasse oder eine Klassenmethode, die keine Anweisungen enthalten?

- (a) komplex      (b) abstrakt      (c) virtuell



# Zusammenfassung

Bisherige Themen

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **matplotlib**

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **matplotlib**
- ▶ Einführung in die Numerik



# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **matplotlib**
- ▶ Einführung in die Numerik
- ▶ Klassen und Vererbung

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **matplotlib**
- ▶ Einführung in die Numerik
- ▶ Klassen und Vererbung

## Kommende Themen

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **matplotlib**
- ▶ Einführung in die Numerik
- ▶ Klassen und Vererbung

## Kommende Themen

- ▶ Generatoren, Comprehensions, Debuggen

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Grundlegender Umgang mit der **matplotlib**
- ▶ Einführung in die Numerik
- ▶ Klassen und Vererbung

## Kommende Themen

- ▶ Generatoren, Comprehensions, Debuggen
- ▶ Die **Python** Standardbibliothek



# Tag 5: Debugging, Comprehensions, Generatoren und die Python Standardbibliothek

## Debugging in Python

Ein **Debugger** dient zum Auffinden und Analyseren von Fehlern in Soft- und Hardware. In **Python** benutzen wir ihn um Fehler in unserem Quellcode zu finden oder eine nicht beabsichtigte Funktionsweise eines Programms zu untersuchen.

## Debugging in Python

Ein **Debugger** dient zum Auffinden und Analyseren von Fehlern in Soft- und Hardware. In **Python** benutzen wir ihn um Fehler in unserem Quellcode zu finden oder eine nicht beabsichtigte Funktionsweise eines Programms zu untersuchen.

**Pdb** ist ein interaktiver Quellcode **Python-Debugger**, der sich als Modul in den Code einbinden lässt oder über eine Konsole wie **IPython** nach Import aufrufen lässt. Eine ausführliche Erläuterung seiner Funktionen sind zu finden unter:

[docs.python.org/2/library/pdb.html](http://docs.python.org/2/library/pdb.html)



## debug1.py

```
import pdb
pdb.set_trace()
a = 2
b = 5 / 2
print(b)
```

## debug1.py

```
import pdb
pdb.set_trace()
a = 2
b = 5 / 2
print(b)
```

## Ausführung

```
> python debug1.py
-> a = 2
(Pdb) n
-> b = 5 / 2
(Pdb) p a
2
(Pdb) n
-> print(b)
(Pdb) n
2
-- Return --
```



## debug2.py

```
print("Hier kein Fehler!")
print(x) # Fehler: x unbekannt
print("la")
print("li")
print("lu")
```

## debug2.py

```
print("Hier kein Fehler!")
print(x) # Fehler: x unbekannt
print("la")
print("li")
print("lu")
```

## Ausführung

```
>ipython
>>> import pdb
>>> run debug2.py
...
NameError: name 'x' is not defined
>>> pdb.pm()
-> print(x) # Fehler: x unbekannt
(Pdb)
```

## Iteratoren

Ein **Iterator** bezeichnet einen Zeiger, mit dem man die Elemente einer Menge (z.B. einer Liste) durchlaufen kann. Iteratoren sind bereits implizit als Zählvariablen aus for-Schleifen bekannt.

## Iteratoren

Ein **Iterator** bezeichnet einen Zeiger, mit dem man die Elemente einer Menge (z.B. einer Liste) durchlaufen kann. Iteratoren sind bereits implizit als Zählvariablen aus for-Schleifen bekannt.

Mithilfe der Funktion **iter** erhält man bei Eingabe eines iterierbaren Objekts einen Iterator. Mithilfe von **Generatoren** lassen sich Iteratoren definieren.

# Iteratoren

## iter

```
it = iter([1,4,9])
1 == next(it)
4 == next(it)
9 == next(it)
it.next() # StopIteration Exception
```

# Iteratorfunktionen

## iter.py

```
def is_positive(value):
    return value > 0

values = [ -1, 4, -9]

absolute_values = map(abs, values)
print(absolute_values)

positive_values = filter(is_positive, values)
print(positive_values)
```

## List Comprehensions

Eine **List comprehension** ermöglichen dem Nutzer Listen auf folgende kurze, prägnante Weise zu erstellen:

## List Comprehensions

Eine **List comprehension** ermöglichen dem Nutzer Listen auf folgende kurze, prägnante Weise zu erstellen:

```
[<Ausdruck> for <Ausdruck> in <it. Objekt> if <Bedingung>]
```

# List Comprehensions

## comprehen1.py

```
# List
squaresLong = []
for x in range(5):
    squaresLong.append(x**2)

print(squaresLong)
# List comprehension
squaresShort = [x**2 for x in range(5)]
print(squaresShort)

print(squaresLong == squaresShort)
```

# List Comprehensions

## comprehen2.py

```
values = [ -1, 4, -9]

# aequiv. zu map(abs, values)
absolute_values = [abs(i) for i in values]
# aequiv. zu filter(is_positive, values)
positive_values = [i for i in values if i > 0]

ersteListe = values
zweiteListe = range(2)
zusammen = [ wert1 + wert2 for wert1 in ersteListe \
             for wert2 in zweiteListe]
zusammen == [-1, 0, 4, 5, -9, -8]
# entspricht
zusammen = list()
for wert1 in ersteListe:
    for wert2 in zweiteListe:
        zusammen.append(wert1 + wert2)
```

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, in dem Sie zwei gleich lange Listen elementweise multiplizieren. Einmal mithilfe von Iteratoren und einmal mithilfe von list comprehensions.

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, in dem Sie zwei gleich lange Listen elementweise multiplizieren. Einmal mithilfe von Iteratoren und einmal mithilfe von list comprehensions.
- (2) Erweitern Sie Ihr Programm aus (1) um eine Anweisung, die vor der Addition der Listen alle negativen Einträge der jeweiligen Liste mithilfe der map Funktion durch eine 0 ersetzt. Testen Sie an selbst gewählten Listen.

## Lernkontrolle

(1) Sie möchten pdb benutzen, wissen aber nicht wie - was tun sie?

- (a) Nichts
- (b) Try & Error
- (c) In der Dokumentation nachlesen.

(2) Sie benutzen einen Iterator und möchten diesen auf ein vorheriges Element setzen - ist das möglich?

- (a) Nein.
- (b) Nein, außer beim Startwert.
- (c) Ja.

(3) Sie möchten eine Liste aller geraden Zahlen bis 100 erstellen - wie?

- (a) `[i for i in range(101) if i%2==0]`
- (b) `[i if i%2==0 for i in range(101)]`
- (c) `filter(lambda x: x%2==0, range(101))`

## Generatoren

Mithilfe von **Generatorfunktionen** lassen sich Funktionen definieren, die sich wie Iteratoren verhalten, also z.b. in einer Schleife verwendbar sind.

## Generatoren

Mithilfe von **Generatorfunktionen** lassen sich Funktionen definieren, die sich wie Iteratoren verhalten, also z.b. in einer Schleife verwendbar sind.

### generate1.py

```
def generator_function(end):
    i = 1
    while i <= end:
        yield i # Schluesselwort yield
        i *= i+2

generator_object = generator_function(3)
next(generator_object) # 1
generator_object.next() # 3
next(generator_object) # StopIteration Exception
```

## Generatoren

Besonders sinnvoll sind **Generatoren** um Speicherplatz zu sparen, wie nachfolgendes Beispiel zeigt:

## Generatoren

Besonders sinnvoll sind **Generatoren** um Speicherplatz zu sparen, wie nachfolgendes Beispiel zeigt:

### generate2.py

```
def To_n_List(n): # Erstellt Liste
    num, numList = 0, []
    while num < n:
        numList.append(num)
        num += 1
    return numList

def To_n_Gen(n): # Generator
    num = 0
    while num < n:
        yield num
        num += 1

sum_of_first_n_List = sum(To_n_List(100)) # Sehr speicherintensiv
sum_of_first_n_Gen = sum(To_n_Gen(100)) # Sehr viel sparsamer
```

## Generatoren

Mit der **send** Methode lässt sich einem **Generator** ein **yield** Argument von außen vorgeben:

### generate3.py

```
def coroutine(start):
    end = 2 * start
    i = start
    while i < end:
        print("end {}| i {}| start {}".format(end, i, start))
        end = (yield i) or end
        i += 1

coroutine_object = coroutine(1)
coroutine_object.next()
coroutine_object.send(4)
coroutine_object.next()
```

## Generatoren

Mit **Generatorausdrücken** lassen sich Generatoren herstellen, die ähnlich wie list-Comprehensions funktionieren:

# Generatoren

Mit **Generatorausdrücken** lassen sich Generatoren herstellen, die ähnlich wie list-Comprehensions funktionieren:

## Generatorausdrücke

```
# list
absolute_values = [abs(i) for i in xrange(-100,100)]
# vs. generator
absolute_values_gen = (abs(i) for i in xrange(-100,100))

absolute_values == list(absolute_values_gen)
```

## Dokumentation

Wir haben bereits kennengelernt wie einfache Kommentare im **Python** Code mit `#` integriert werden können. Um die Dokumentation eines Codes zu vereinfachen und auch extern Beschreibungen über Module, Klassen oder Funktionen zu erhalten, lassen sich **Docstrings** verwenden.

## Dokumentation

Wir haben bereits kennengelernt wie einfache Kommentare im **Python** Code mit `#` integriert werden können. Um die Dokumentation eines Codes zu vereinfachen und auch extern Beschreibungen über Module, Klassen oder Funktionen zu erhalten, lassen sich **Docstrings** verwenden.

**Docstrings** stehen immer am Anfang eines Klassen- oder Funktionskörpers und werden mit drei doppelten oder einfachen Hochkommata eingerahmt.

## Dokumentation

Wir haben bereits kennengelernt wie einfache Kommentare im **Python** Code mit `#` integriert werden können. Um die Dokumentation eines Codes zu vereinfachen und auch extern Beschreibungen über Module, Klassen oder Funktionen zu erhalten, lassen sich **Docstrings** verwenden.

**Docstrings** stehen immer am Anfang eines Klassen- oder Funktionskörpers und werden mit drei doppelten oder einfachen Hochkommata eingerahmt.

Mithilfe des Attributs `__doc__` einer Klasse oder Funktion oder dem Aufruf der Funktion `help( )` lassen sich diese Beschreibungen dann ausgeben.

# Dokumentation

## docstrings.py

```
class some_class(object):
    """
        This is the docstring of this class containing information
        about its contents: it does nothing!
    """
    def __init__(self):
        pass

    def some_function():
        """
            This function does nothing
        """
        pass

print(some_class.__doc__)
print(some_function.__doc__)
```

## Dekoratoren

In **Python** lassen sich sogenannte **decorators** verwenden. Eine Funktion die eine Methode oder eine Funktion modifizieren soll und mit einem `@` vor die entsprechende Definition geschrieben wird, heißt **decorator** Funktion. Diese wirkt wie **function=decorator(function)**, lässt sich aber wie folgt schreiben:

## Dekoratoren

In **Python** lassen sich sogenannte **decorators** verwenden. Eine Funktion die eine Methode oder eine Funktion modifizieren soll und mit einem **@** vor die entsprechende Definition geschrieben wird, heißt **decorator** Funktion. Diese wirkt wie **function=decorator(function)**, lässt sich aber wie folgt schreiben:

```
@decorator  
def function():  
    <Anweisungen>
```

## Dekoratoren

In **Python** lassen sich sogenannte **decorators** verwenden. Eine Funktion die eine Methode oder eine Funktion modifizieren soll und mit einem `@` vor die entsprechende Definition geschrieben wird, heißt **decorator** Funktion. Diese wirkt wie **function=decorator(function)**, lässt sich aber wie folgt schreiben:

```
@decorator  
def function():  
    <Anweisungen>
```

Ein **decorator** kann entweder als Funktion selbst oder als Klasse mit dem implementierten `__call__` Attribut definiert werden.

## Dekoratoren

### decol.py

```
def deco(obj):
    print(obj.__doc__)
    return obj

@deco
def function():
    """
    This function does nothing
    """
    pass

a = function()
```

# Dekoratoren

## deco2.py

```
class decorator(object):
    def __init__(self):
        self.count=0
        self.func = None
    def countfunc(self,a):
        self.count += 1
        print("Funktionsaufruf -Nummer: "+str(self.count))
        return self.func(a)
    def __call__(self,func):
        self.func = func
        return self.countfunc
@decorator()
def function(a):
    print(a)

a = function
a("Hallo!")
a("Guten Tag!")
```

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, in dem Sie folgenden Generator implementieren: für gegebene Zahlen  $a \in \mathbb{R}$  und  $n \in \mathbb{N}$  gibt der Generator schrittweise alle Potenzen  $a^i$  für  $i \leq n$  aus.

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, in dem Sie folgenden Generator implementieren: für gegebene Zahlen  $a \in \mathbb{R}$  und  $n \in \mathbb{N}$  gibt der Generator schrittweise alle Potenzen  $a^i$  für  $i \leq n$  aus.
- (2) Verwenden Sie einen Docstring um dem in (1) definierten Generator eine Beschreibung hinzuzufügen.

## Aufgaben

- (1) Schreiben Sie ein Python-Programm, in dem Sie folgenden Generator implementieren: für gegebene Zahlen  $a \in \mathbb{R}$  und  $n \in \mathbb{N}$  gibt der Generator schrittweise alle Potenzen  $a^i$  für  $i \leq n$  aus.
- (2) Verwenden Sie einen Docstring um dem in (1) definierten Generator eine Beschreibung hinzuzufügen.
- (3) Fügen Sie einen decorator für Ihren Generator aus (1) hinzu, der eine kurze Beschreibung über die gegebene Funktion liefert, z.B. den Namen und den Docstring der Funktion ausgibt.

## Lernkontrolle

(1) Der Typ einer Generatorfunktion ist...

- (a) list.
- (b) object.
- (c) function.

(2) List-comprehensions und Generatorausdrücke lassen sich wodurch leicht unterscheiden?

- (a) [] bzw. () Klammerersetzung
- (b) [] bzw. {} Klammerersetzung
- (c) Komplett unterschiedliche Syntax

(3) Sie möchten die yield Werte eines Generators per decorator modifizieren. Was müssen Sie beachten?

- (a) Nichts
- (b) decorator als Generatorfunktion definieren
- (c) decorator ist hier unbrauchbar

# Magic

## Monkeypatching

- ▶ **Python** bietet die Möglichkeit zur Laufzeit Funktionalitäten zu ersetzen

# Magic

## Monkeypatching

- ▶ **Python** bietet die Möglichkeit zur Laufzeit Funktionalitäten zu ersetzen
- ▶ Funktionsreferenzen in Klassen und Modulen können ersetzt werden.

# Magic

## Monkeypatching

- ▶ **Python** bietet die Möglichkeit zur Laufzeit Funktionalitäten zu ersetzen
- ▶ Funktionsreferenzen in Klassen und Modulen können ersetzt werden.
- ▶ Sollte sehr sparsam eingesetzt werden!

# Magic

## monkey.py

```
class Foo(object):
    def run(self): print('fooooo')

foo = Foo()
foo.run()

def run_bar(self): print('bar')

Foo.run = run_bar

bar = Foo()
bar.run()
```

# Die Python Standardbibliothek

**Python** bietet unter folgender Webseite seine Standardbibliothek an:

<https://docs.python.org/2/library/>

## Die Python Standardbibliothek

**Python** bietet unter folgender Webseite seine Standardbibliothek an:

<https://docs.python.org/2/library/>

Diese beinhaltet Dokumentationen und Beispiele der wichtigsten **Python** Funktionen, Typen und Modulen. Sie bietet insbesondere eine Suchfunktion um nach potentiell schon vorhandenen Funktionalitäten zu suchen, die man selbst in seinem Code benötigt.

## Die Python Standardbibliothek

Python bietet unter folgender Webseite seine Standardbibliothek an:

<https://docs.python.org/2/library/>

Diese beinhaltet Dokumentationen und Beispiele der wichtigsten Python Funktionen, Typen und Modulen. Sie bietet insbesondere eine Suchfunktion um nach potentiell schon vorhandenen Funktionalitäten zu suchen, die man selbst in seinem Code benötigt.

Im folgenden werden einzelne nützliche Module anhand ihrer Docstrings kurz vorgestellt.

# Die Python Standardbibliothek

## tempfile

Temporary files.

This module provides generic, low- and high-level interfaces for creating temporary files and directories. The interfaces listed as "safe" just below can be used without fear of race conditions. Those listed as "unsafe" cannot, and are provided for backward compatibility only.

This module also provides some data items to the user:

- `TMP_MAX` – maximum number of names that will be tried before giving up.
- `template` – the default prefix for all temporary names.

# Die Python Standardbibliothek

## fnmatch

Filename matching with shell patterns.

`fnmatch(FILENAME, PATTERN)` matches according to the local convention.  
`fnmatchcase(FILENAME, PATTERN)` always takes case in account.

The functions operate by translating the pattern into a regular expression. They cache the compiled regular expressions for speed.

The function `translate(PATTERN)` returns a regular expression corresponding to PATTERN. (It does not compile it.)

# Die Python Standardbibliothek

## shutil

Utility functions for copying and archiving files and directory trees.

XXX The functions here don't copy the resource fork or other metadata on Mac.

# Die Python Standardbibliothek

## pickle

Create portable serialized representations of Python objects.

See module `cPickle` for a (much) faster implementation.

See module `copy_reg` for a mechanism for registering custom picklers.

See module `pickletools` source for extensive comments.

Classes:

`Pickler`

`Unpickler`

# Die Python Standardbibliothek

## argparse

Command-line parsing library

This module is an optparse-inspired command-line parsing library that:

- handles both optional and positional arguments
- produces highly informative usage messages
- supports parsers that dispatch to sub-parsers

The following is a simple usage example that sums integers from the command-line and writes the result to a file::

```
parser = argparse.ArgumentParser(  
    description='sum the integers at the command line')
```

# Die Python Standardbibliothek

## subprocess

`subprocess` – Subprocesses with accessible I/O streams

This module allows you to spawn processes, connect to their input/output/error pipes, and obtain their return codes. This module intends to replace several other, older modules and functions, like:

- `os.system`
- `os.spawn*`
- `os.popen*`
- `popen2.*`
- `commands.*`

Information about how the `subprocess` module can be used to replace these

# Die Python Standardbibliothek

## CSV

CSV parsing and writing.

This module provides classes that assist in the reading and writing of Comma Separated Value (CSV) files, and implements the interface described by PEP 305. Although many CSV files are simple to parse, the format is not formally defined by a stable specification and is subtle enough that parsing lines of a CSV file with something like `line.split(",")` is bound to fail. The module supports three basic APIs: reading, writing, and registration of dialects.

DIALECT REGISTRATION:

# Die Python Standardbibliothek

## sys

This module provides access to some objects used or maintained by the interpreter and to functions that interact strongly with the interpreter.

Dynamic objects:

argv -- command line arguments; argv[0] is the script pathname if known  
path -- module search path; path[0] is the script directory, else ''  
modules -- dictionary of loaded modules

displayhook -- called to show results in an interactive session  
excepthook -- called to handle any uncaught exception other than SystemExit  
To customize printing in an interactive session or to install a custom top-level exception handler, assign other functions to replace these.

# Die Python Standardbibliothek

## copy

Generic (shallow and deep) copying operations.

Interface summary:

```
import copy

x = copy.copy(y)          # make a shallow copy of y
x = copy.deepcopy(y)      # make a deep copy of y
```

For module specific errors, `copy.Error` is raised.

The difference between shallow and deep copying is only relevant for compound objects (objects that contain other objects, like lists or

# Die Python Standardbibliothek

## pprint

Support to pretty-print lists, tuples, & dictionaries recursively.

Very simple, but useful, especially in debugging data structures.

### Classes

---

#### PrettyPrinter()

Handle pretty-printing operations onto a stream using a configured set of formatting parameters.

### Functions

---

# Die Python Standardbibliothek

## StringIO

File-like objects that read from or write to a string buffer.

This implements (nearly) all stdio methods.

```
f = StringIO()      # ready for writing
f = StringIO(buf)  # ready for reading
f.close()          # explicitly release resources held
flag = f.isatty()  # always false
pos = f.tell()     # get current position
f.seek(pos)        # set current position
f.seek(pos, mode) # mode 0: absolute; 1: relative; 2: relative to EOF
buf = f.read()     # read until EOF
buf = f.read(n)    # read up to n bytes
```

# Die Python Standardbibliothek

## re

Support for regular expressions (RE).

This module provides regular expression matching operations similar to those found in Perl. It supports both 8-bit and Unicode strings; both the pattern and the strings being processed can contain null bytes and characters outside the US ASCII range.

Regular expressions can contain both special and ordinary characters. Most ordinary characters, like "A", "a", or "0", are the simplest regular expressions; they simply match themselves. You can concatenate ordinary characters, so last matches the string 'last'.

The special characters are:



# Zusammenfassung

Bisherige Themen

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Iteratoren, Comprehensions, Generatoren

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Iteratoren, Comprehensions, Generatoren
- ▶ Dekoratoren

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Iteratoren, Comprehensions, Generatoren
- ▶ Dekoratoren
- ▶ Monkeypatching und Docstrings

# Zusammenfassung

## Bisherige Themen

- ▶ Iteratoren, Comprehensions, Generatoren
- ▶ Dekoratoren
- ▶ Monkeypatching und Docstrings
- ▶ Die **Python** Standardbibliothek