



POLITECNICO DI MILANO

Piazza Leonardo da Vinci, 32 - 20133 Milano
Tel. +39.02.2399.1 - <http://www.polimi.it>



Introduzione a Python

Matteo Pradella

Paolo Costa

Matteo Migliavacca



Python sta per Pitone?



- No. Il nome deriva da “Monty Python's Flying Circus” (gruppo di comici inglese)
- Show BBC ma anche film: ricordiamo tra gli altri Brian di Nazareth, Il Senso della Vita, E ora qualcosa di completamente diverso...
- Guido van Rossum (padre di Python) e` un fan...



Dove trovare informazioni...



- Sito ufficiale del linguaggio: interprete linux / win / MacOS (ultima versione 2.5), IDE per Win, tutorial, reference, ...
<http://www.python.org>
- "Dive into Python" (free book molto completo)
<http://diveintopython.org/index.html>
- "How to Think Like a Computer Scientist with Python" (più introduttivo)
<http://greenteapress.com/thinkpython>
- Google -> Python



Un linguaggio interpretato



- Python, a differenza di C/C++, e` interpretato (anche se poi molte implementazioni lo compilano per motivi di efficienza):
- si puo` interagire con una macchina virtuale Python in maniera interattiva
- Prompt: >>>
- # questo e` un commento (come // in C++)

Es.

```
>>> 2+2
```

```
4
```

```
>>> 10 / 3      # divisione intera
```

```
3
```



Definizione variabili



```
>>> pippo = 7
```

Abbiamo creato una variabile pippo, di tipo intero, contenente il valore 7

```
>>> pippo = 5.5
```

Pippo e` divenuta una variabile reale...

```
>>> a = b = c = 0
```

sia a che b che c assumono il valore 0



Stringhe



Le stringhe si possono scrivere in vari modi:

'questi sono'

'un po\' di caratteri', oppure, se preferisco:

"un po' di caratteri"

'Mi guardo` e mi disse: "vattene!" Allora gli sparai...'

'\n' *va a capo come in C*



Stringhe: concatenazione, ripetizione



```
>>> ehm = "aiuto! "  
>>> "Al fuoco!" + ehm  
Al fuoco! aiuto!  
>>> ehm * 7  
'aiuto! aiuto! aiuto! aiuto! aiuto! aiuto! aiuto! '  
>>> ehm * 0  
' ' # stringa vuota
```



Stringhe e indici



In Python le stringhe sono sequenze: si puo` accedere ad elementi tramite *indici*

```
>>> "Questa lezione mi sta annoiando parecchio"[4]
't'
```

```
>>> "Preferivo stare a letto"[0:9]      # ecco uno slice
'Preferivo'
```

N.B. 9 escluso nello *slice*



Non cambiar la stringa



Le stringhe non sono modificabili

```
>>> casa = "voglio andare a casa"; casa[4] = 'i'
```

```
Traceback (most recent call last):
```

```
  File "<stdin>", line 1, in ?
```

```
TypeError: object doesn't support item assignment
```

Pero` posso copiarle:

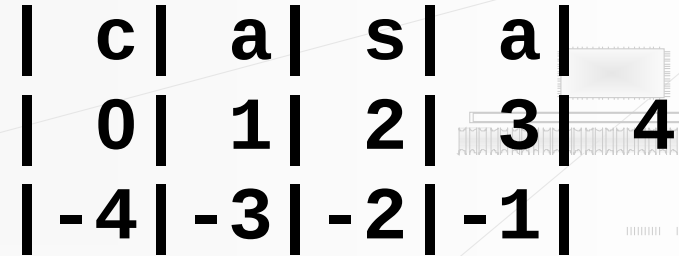
```
>>> casetta = casa[0:5] + 'a' + casa[6:]
```



Ancora slice



```
>>> parola = "casa"
>>> parola[:2]
'ca'
>>> parola[2:]
'sa'
>>> parola[:]
'casa' # N.B. e` una copia
>>> parola[-2] # anche all'indietro!
's'
>>> len(parola) # lunghezza di una sequenza
4
```





Liste



- Fondamentali e molto usate in Python
- Sono sequenze, come le stringhe (ergo: indici, slice, len)
- Pero` sono modificabili
- Assumono anche il ruolo che e` degli *array* in altri linguaggi

es.

```
>>> lista = ["una lista", 4, 6.2]
```

```
>>> len(lista)
```

```
3
```



append



un classico delle liste: si aggiunge elemento in coda con *append*

```
>>> lista.append(3)
>>> lista
['una lista', 4, 6, 2, 3]
```



E ora i cicli...



Partiamo col ciclo while

un semplice esempio: i numeri di Fibonacci

```
a, b = 0, 1 # assegnamento con tupla (detto multiplo)!  
while b < 10:  
    print b, # ", " serve ad evitare \n finale  
    a, b = b, a+b
```

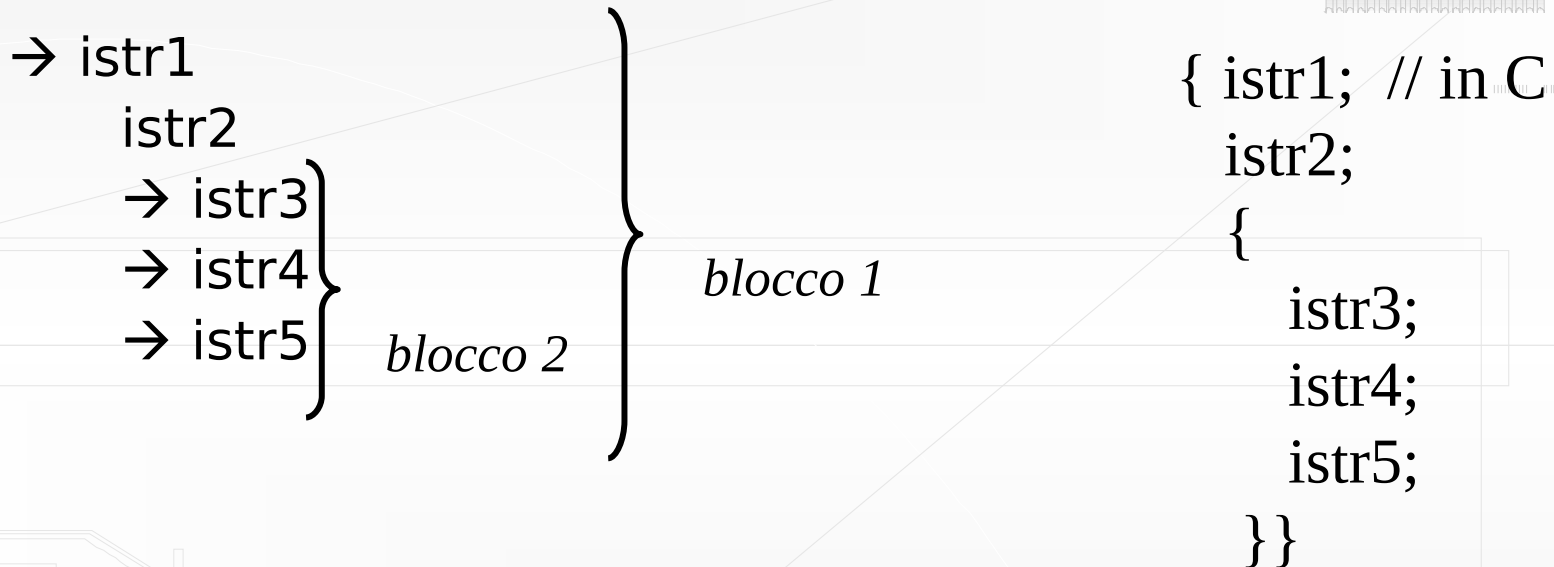
come delimito il blocco di istruzioni?
(in C/C++ si usa {...})



Stile di indentazione



- In Python, a differenza della stragrande maggioranza degli altri linguaggi, il corpo del while (un *blocco* in generale) e` delimitato per mezzo della *indentazione*!



(posso usare spazi o tab, basta che siano lo stesso numero)

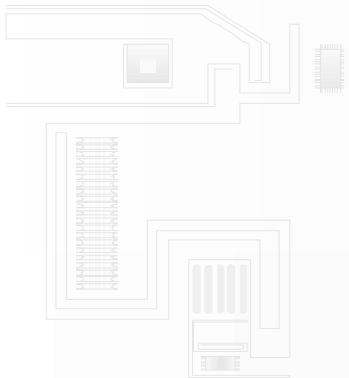
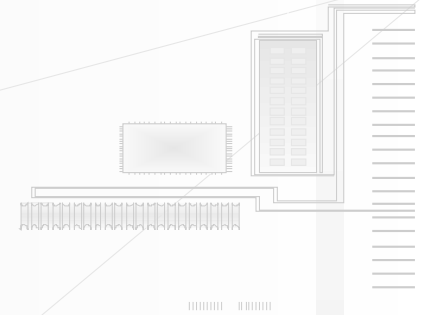


if



● La forma piu` generale:

```
if cond1 :  
    # cond1 vera  
elif cond2 :  
    # cond2 vera  
elif cond3 :  
    # cond3 vera  
...  
else :  
    # nemmeno una vera!
```





Ora il *for*



- Il *for*, a differenza del C, itera su sequenze (es. stringhe o liste)
- in pratica:

```
for i in seq:  
    # fai qualcosa con i
```

Per esempio:

```
>>> for i in ['Ma questa', 'e`', 1, 'lista?'] :  
...     print i,  
Ma questa e` 1 lista?
```




range()



- range permette di iterare su una sequenza di numeri (senza doverli scrivere tutti)

```
>>> range(10)
```

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

Come al solito, estremo superiore escluso.



Costruttori sofisticati di liste



- Comodi! Assomigliano molto alla notazione insiemistica, per es. un analogo di $\{(x,y) \mid x \in A, y \in B, x \neq y\}$ si puo` scrivere come

$[(x,y) \text{ for } x \text{ in } A \text{ for } y \text{ in } B \text{ if } x \neq y]$

- A proposito, (x,y) e` un esempio di tupla (come in matematica) - in Python e` una *sequenza immutabile*
 - si puo` usare come alternativa piu` efficiente alle liste, se non si devono modificare dati
- Attenzione! E` comunque una *lista*, non un insieme (e` un insieme totalmente ordinato che ammette piu` occorrenze dello stesso elemento)...



Le funzioni



- Possiamo definire funzioni con *def*:

```
def f(n) :  
    """Be' se proprio voglio qui ci metto la stringa di  
    documentazione (cosa fa f?)"""  
    if n == 0:  
        return 1  
    else:  
        return n*f(n-1)
```



Scope (o campo d'azione) statico



- Capisco dalla *struttura statica* del programma dove sono definiti i nomi ad es. di variabile che sto usando

```
>>> def f():  
    x = 5  
    g()  
>>> def g():  
    print x  
  
>>> f()
```

```
Traceback (most recent call last):  
  File "<pyshell#7>", line 1, in -toplevel-  
    g()  
  File "<pyshell#6>", line 2, in g  
    print x  
NameError: global name 'x' is not defined
```



Funzioni: argomenti di default



```
def incipitizza(seq, incipit = 'banale'):  
    seq[0] = incipit  
    return seq
```

```
>>> a = [1,2,3]  
>>> incipitizza(a)  
['banale', 2, 3]  
>>> incipitizza(a,1)  
...
```



Argomenti con parole chiave



```
def parrot(voltage, state='a stiff', action='voom',
           type='Norwegian Blue'):
    print "-- This parrot wouldn't", action,
    print "if you put", voltage, "Volts through it."
    print "-- Lovely plumage, the", type
    print "-- It's", state, "!"
```

Si puo` chiamare in questi modi:

```
parrot(1000)
parrot(action = 'V00000M', voltage = 1000000)
parrot('a thousand', state = 'pushing up the daisies')
parrot('a million', 'bereft of life', 'jump')
```

- In questo modo nell'invocazione della funzione posso alternare indifferentemente parametri attuali e parametri di default (purchè il risultato finale sia consistente)



I dizionari



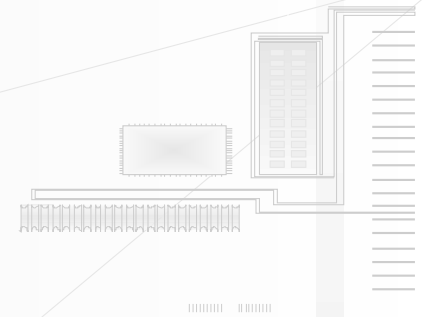
- Sono anche chiamati *memorie associative* o *array associativi*
- A differenza delle sequenze, gli indici non sono interi bensì *chiavi* (es. stringhe)
- Sintassi: {chiave1 : val1, chiave2 : val2, ...}
- il metodo `keys()` restituisce la lista delle chiavi di un dizionario



dizionari: qualche esempio...



```
>>> tel = {'jack': 4098, 'sape': 4139}
>>> tel['guido'] = 4127
>>> tel
{'sape': 4139, 'guido': 4127, 'jack':
4098}
>>> tel['jack']
4098
>>> del tel['sape']
>>> tel['irv'] = 4127
>>> tel
{'guido': 4127, 'irv': 4127, 'jack':
4098}
>>> tel.keys()
['guido', 'irv', 'jack']
>>> tel.has_key('guido')
True
```





dir()



- `dir()` applicato a qualcosa mi dice quali nomi sono definiti in questo qualcosa (un po' vago...)
- esempio:

```
>>> a = [1, 2, 3]
>>> dir(a)['_add_', '__class__', '__contains__',
          '__delattr__', '__delitem__', '__delslice__', '__doc__',
          '__eq__', '__ge__', '__getattr__', '__getitem__',
          '__getslice__', '__gt__', '__hash__', '__iadd__',
          '__imul__', '__init__', '__iter__', '__le__', '__len__',
          '__lt__', '__mul__', '__ne__', '__new__', '__reduce__',
          '__reduce_ex__', '__repr__', '__rmul__', '__setattr__',
          '__setitem__', '__setslice__', '__str__', 'append',
          'count', 'extend', 'index', 'insert', 'pop', 'remove',
          'reverse', 'sort']
```

NB: la notazione qualcosa (dove sono due caratteri di sottolineatura) è abbastanza classica in Python: sono metodi ed attributi con ruoli particolari - vedremo meglio nella parte sulla OO



Classi e programmazione OO



- Python da 2.2 introduce le cosiddette nuove *classi* noi vedremo esclusivamente queste -- le altre rimangono per ragioni di compatibilità
- NB: non guardate il tutorial (anche ultima versione) perchè non è aggiornato. Consultate il *What's new in 2.2*



Definizione di classe



```
class NomeClasse(object) :  
    a = 5  
    def __init__(self, altro) :  
        ...  
        ...
```

il progenitore di ogni classe è **object**

```
a = "foofoo"  
x = NomeClasse(a)
```

costruttore

self è sempre il primo argomento di un metodo: si riferisce all'oggetto stesso (self, appunto!)

attributi sono modificabili dinamicamente e accessibili con la notazione puntata (es. oggetto.attributo)



elementi "privati"



- Tutto e` pubblico, in genere (invece ad es. in C++ devo definire la parte visibile per mezzo di *public*!)
- un modo per "nascondere" metodi e attributi, e` dare loro un nome che inizia con un doppio '_' - per es. `__pippo`
- l'attributo/metodo creato in questo caso ha il nome effettivo `__nomedellaclasse__pippo`, piuttosto difficile da usare per errore...



Ereditarietà`



```
>>> class A(object):
    def f(self):
        print "Padre"

>>> class B(A):
    def f(self):
        print "Figlio"

>>> x = A()
>>> y = B()
>>> x.f()
Padre
>>> y.f()
Figlio
```

- Supporta l'ereditarietà multipla



Overload



- Non posso fare overloading (se ho piu' metodi con numero diverso di parametri viene chiamato quello che ho definito per ultimo)

```
>>> class A(object):
def f(self):
    print "metodo senza parametri"
def f(self, n):
    print "metodo con parametri"
>>> x = A()
>>> x.f()
```

```
Traceback (most recent call last):
```

```
File "<pyshell#7>", line 1, in -toplevel-
```

```
x.f()
```

```
TypeError: f() takes exactly 2 arguments (1 given)
```

```
>>> x.f(2)
```



Python Type System



- E' un linguaggio tipizzato
- Non fa static type checking (ma fa dynamic type checking: gli errori di tipo vengono rilevati, ma a run-time)

- Il tipo delle variabili non e' dichiarato

```
>>> x = 0 # x bound to an integer object  
>>> x = "Hello" # now it's a string  
>>> x = [1, 2, 3] # and now it's a list
```



Python Type System



- Le funzioni sono first class object
- Non c'è nessuna differenza tra variabili che contengono valori e quelle che contengono funzioni (callable/non callable)

```
>>> def f():
>>>     return 66
>>> x = f
>>> x()
66
```

- Posso anche passare le funzioni come parametri

```
>>> def f(x):
>>>     x()
>>> def a():
>>>     print "Io sono a"
>>> def b():
>>>     print "Io sono b"
>>> f(a)
Io sono a
>>> f(b)
Io sono b
```




Dynamic Type Checking



- Ottengo un errore di tipo quando python non trova l'attributo a cui sto accedendo cioe':
 - invoco un metodo non definito dell'oggetto
 - leggo un campo non definito dell'oggetto



Dynamic Type Checking



```
class libro(object):
    def __init__(self, contenuto):
        self.contenuto = contenuto
    contenuto = "Nel mezzo del cammin di nostra vita"
    def read(self):
        return self.contenuto

def stampaContenuto(l):
    print l.read()

x = libro("Nel mezzo del cammin di nostra vita")

y = "Questo non e' un libro"
import random
if random.random() < 0.5:
    stampaContenuto(y)
else:
    stampaContenuto(x)
```

Questo programma ha un errore di tipo ma viene rilevato nel 50% dei casi



Dynamic Type Checking



- In questo caso ottengo un'eccezione

Traceback (most recent call last):

```
File "<pyshell#215>", line 2, in -toplevel-  
    stampaContenuto(y)
```

```
File "<pyshell#206>", line 2, in stampaContenuto  
    print l.read()
```

```
AttributeError: 'str' object has no attribute 'read'
```



Dynamic Type Checking



- MA:

```
class P(object):  
    valore = 5  
>>> x = P()  
>>> x.valore = 10  
>>> x.valore  
10  
>>> x.valoree = 20
```

- Nessuna eccezione!! => in python se provo ad assegnare (binding) un attributo che non esiste python lo crea al momento!



Dynamic Type Checking



- Quindi in questo momento la variabile `x` è una reference a un'istanza di `P` con IN PIU' un attributo "valoree"

```
>>> type(x)
<class '__main__.P'>
>>> dir(x)
['__class__', '__delattr__', '__dict__', '__doc__',
 '__getattr__', '__hash__', '__init__', '__module__',
 '__new__', '__reduce__', '__reduce_ex__', '__repr__',
 '__setattr__', '__str__', '__weakref__', 'valore',
 'valoree']
```



Dynamic Type Checking



- Risoluzione degli attributi (es `x.attr`)
 - prima cerco nell'istanza `x`
 - poi cerco nella classe di `x`
 - infine cerco nelle classi padre (ereditarietà)



Tutto dinamico...



- Oltre le istanze posso modificare dinamicamente anche la classe
- Tutte le istanze da quel momento in poi hanno i nuovi attributi (ovvio se pensiamo alla procedura di risoluzione degli attributi)

```
class p(object) :  
    def  
    __init__(self) :  
        self.a = 5
```

```
def f(t) : # da  
aggiungere  
    print t.a
```

```
>>> x = p()  
>>> p.f = f # lo  
aggiungiamo  
>>> x.f()  
5
```

```
def g(t,n) :  
    t.a = n
```

```
>>> p.g = g  
>>> x.g(3)  
  
>>>x.f()  
3
```



Assegnamento - 1



- In Python l'accesso agli oggetti avviene tramite reference (analogo di quanto avviene in JAVA con le classi)
- Non esiste dichiarazione delle variabili: vengono istanziate quando vi si assegna un valore per la prima volta
- Non si può utilizzare una variabile prima che sia stata inizializzata



Assegnamento - 2



- Quando si esegue un assegnamento in realtà viene copiata la reference non l'oggetto

```
>>> a = [1,2,3]
>>> b = a
>>> id(a) # id(var) restituisce l'indirizzo (l-value) di var
135533752
>>> id(b)
135533752
```

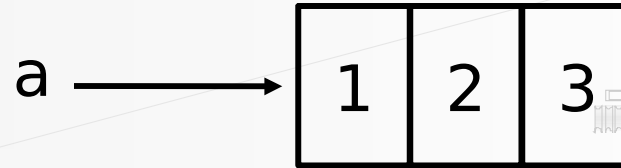
- Si crea un alias: modificando a modifico anche b



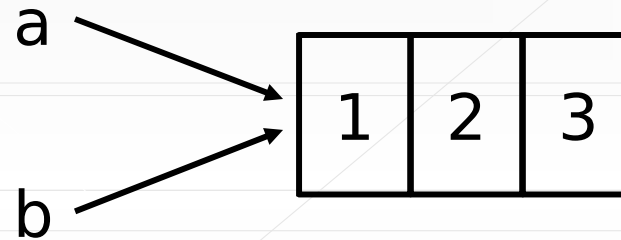
Assegnamento - 3



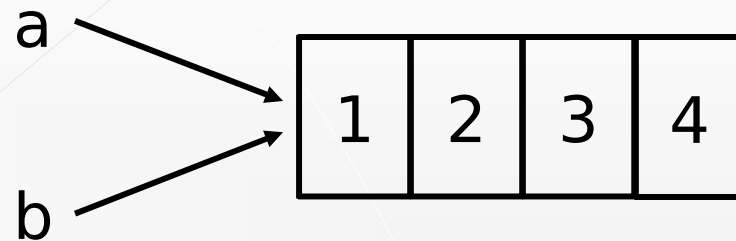
`a = [1, 2, 3]`



`b = a`



`a.append(4)`





Assegnamento - 4



In Python gli oggetti si dividono in:

- Oggetti mutabili il cui valore può essere modificato (liste, dizionari, classi)

```
>>> a = [1, 2, 3, 4]
```

```
>>> id(a)
```

```
1075751756
```

```
>>> a[0] = 1
```

```
>>> id(a)
```

```
1075751756
```

- Oggetti immutabili il cui valore non può essere modificato senza creare un nuovo oggetto

```
>>> a = 5
```

```
>>> id(a)
```

```
135533752
```

```
>>> a = 3
```

```
>>> id(a)
```

```
135531768
```

Viene creato un nuovo oggetto e ad a viene assegnata la reference del nuovo oggetto (nuovo binding)



Mutabili e Immutabili



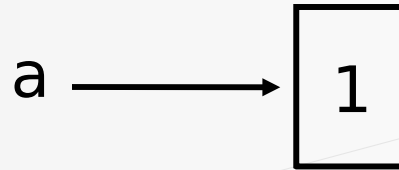
Tipo	Mutabile ?
Numeri	No
Stringhe	No
Liste	Si
Dizionari	Si



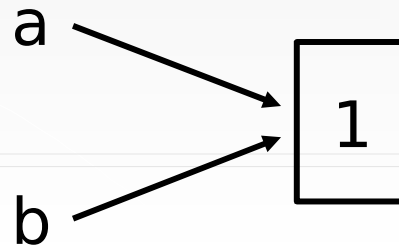
Assegnamento - 5



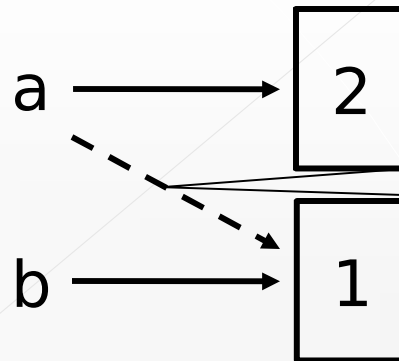
`a = 1`



`b = a`



`a = a+1`



new int object
created
by add operator
(1+1)

old reference deleted
by assignment (a=...)



Passaggio di parametri



- In Python il passaggio di parametri avviene per indirizzo: i parametri formali diventano degli alias dei parametri attuali

```
>>> a = [1,2]
>>> def swap(x):
...     temp = x[0]
...     x[0] = x[1]
...     x[1] = temp
...
>>> swap(a)
>>> print a
[2, 1]
```

La funzione ha modificato l'oggetto passato come parametro



Passaggio di parametri



- NB: se invece di modificare l'oggetto la funzione esegue un assegnamento (ovvero crea un nuovo binding), si interrompe il legame tra parametro formale e attuale che fanno ora riferimento a due celle distinte

```
>>> def f(x):  
...     x = 1 # creo un nuovo binding. Perdo il  
...         collegamento con l'oggetto passato  
...         per parametro  
...  
>>> a = 1000  
>>> f(a)  
>>> print a # stampa 1000
```

Le modifiche non sono visibile al chiamante



Python e oltre



- Esistono numerose caratteristiche di Python che non sono state affrontate:
 - Supporto per il multi-thread (Java - style)
 - Servizi del sistema operativo
 - Protocolli di rete tcp, http, smtp, ...
 - Reflection (simile a Java)
 - Parsing XML
 - Debugger
 - PyUnit (la versione Python di JUnit)
 - Librerie grafiche 2D (Tkinter, PyQt) e anche 3D (SDL)
 - ...



Esempio: invio di una mail



```
import sys, smtplib
fromaddr = raw_input("From: ")
toaddrs = raw_input("To: ").split(',')
msg = ' '
while 1:
    line = sys.stdin.readline()
    if not line:
        break
    msg = msg + line

server = smtplib.SMTP('localhost')
server.sendmail(fromaddr, toaddrs, msg)
```



Esercizio: 4/04/2005



- Indicare l'output prodotto da questo programma Python, motivando la semantica delle istruzioni della funzione f. Risposte non motivate non verranno prese in considerazione.

```
def f(a, b, c, d):  
    a.append(5)  
    b = [3, 5]  
    c[0] = 9  
    d = 4
```

```
a = [0]  
b = [1]  
c = [2]  
d = 3  
f(a, b, c, d)  
print a, b, c, d
```



Soluzione



- Il programma stampa `[0, 5] [1] [9] 3`
- Le istruzioni:
 - aggiunge un elemento alla lista del chiamante, modificandola.
 - L'assegnamento annulla il binding con la lista passata come parametro e ne effettua uno nuovo, lasciando quindi inalterato l'oggetto originale.
 - L'assegnamento modifica la lista del chiamante, cambiando il binding di un suo elemento.
 - L'assegnamento annulla il binding con l'intero passato come parametro e ne effettua uno nuovo, lasciando quindi inalterato l'oggetto originale.



Esercizio: 4/04/2005



- Definire nel linguaggio Python la funzione `map(f, lis)` che, a partire da una funzione `f()` (che si suppone abbia un argomento) e da una lista `seq = [e1 ... en]` restituisca la lista `[f(e1)...f(en)]`.



Soluzione



```
def map(f, lis):  
    s=[]  
    for i in lis:  
        s.append(f(i))  
    return s
```



Esercizio: 4/04/2005



- Definire inoltre una funzione `accumulate(f, lis, zero)` che a partire da una funzione `f()` (che si suppone abbia due argomenti) e da una lista `seq = [e1 e2 ... en]` e dal valore `zero` restituisca il valore `f(...f(f(zero, e1), e2) ... , en)`.



Soluzione



```
def accumulate(f, lis, zero):  
    res = zero  
    for i in lis:  
        res = f(res, i)  
    return res
```



Esercizio: 4/04/2005



- Facendo uso della funzione `add` (definita qui sotto), della funzione `ithOdd(i)` (pure definita qui sotto, restituisce l'*i*-simo numero dispari), delle funzioni `map` e `accumulate`, ed eventualmente di altri noti costrutti del linguaggio Python, definire la funzione `squareBySum(n)` che calcola il quadrato del numero *n*, assunto intero positivo, come somma dei primi *n* numeri dispari (Es. $5 \Rightarrow [0\ 1\ 2\ 3\ 4] \Rightarrow [1\ 3\ 5\ 7\ 9] \Rightarrow 1+3+5+7+9 \Rightarrow 25$).

```
def ithOdd(i):  
    return 2*i+1
```




Soluzione



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

```
def squareBySum(n):  
    return accumulate(add, map(ithOdd, range(n)), 0)
```