2. Řídicí struktury

BAB37ZPR – Základy programování

Stanislav Vítek

Katedra radioelektroniky
Fakulta elektrotechnická
České vysoké učení v Praze

Přehled témat

- Část 1 – Proměnné
- Část 2 – Řízení toku výpočtu
  - Větvení
  - Cykly
- Část 3 – Funkce

Část I

Proměnné

Úvodní poznámka syntaxi

- Python je **case sensitive** – velikost písmen je důležitá
- Diakritika – Python3 umožňuje používat UTF kódování, raději to ale dělat nebudeme
- Komentáře – symbol #

Proměnné

- Udržuje hodnotu
- Udržovaná hodnota se může měnit – proto proměnné
- Datové typy:
  - číselné: int, float, ...
  - pravdivostní hodnota (bool)
  - řetězec (string)
  - seznam / pole
  - slovník
  - ...
- Názvy proměnných
  - posloupnost čísel, číslic a znaků '_'
  - názvy by měly jasně vysvětlovat, jakou hodnotu popisují

    Pro víceslovné názvy proměnných se používají **nazvy_s_podtrzitky**, **CamelCase** a **mixedCase**.
  - nelze používat klíčová slova Pythonu (if, else, True, ...)

Výrazy a operace

- výrazy – kombinace proměnných, konstant a volání funkcí pomocí operátorů
- operace – aritmetické, logické, řetězení textových řetezců, ...
- pořadí vyhodnocování se řídí prioritou a asociativitou

Příklad výrazy a operátory

```
x = 13
y = x % 4 # modulo
y = y + 1
y += 1
a = (x==3) and (y==2)
b = a or not a
s = "petr"
t = "klic"
u = s + t
```

Přiřazení a rovnost

- přiřazení `=`

  `x = 3` znamená "přiřaď do `x` hodnotu 3"
- test na rovnost `==`

  `x == 3` znamená "otestuj zda v `x` je hodnota 3"
- častá chyba: záměna `=` a `==`
- pozor: `is`

  `x is 3` se chová zdánlivě jako `==`, ale jsou tam rozdíly

  pokročilý programovací prvek pro porovnávání immutable (neměnných) objektů, teď nebudeme nepoužívat

Operátory

- Většina operátorů intuitivních
  - aritmetické: `*`, `/`, `+`, ...
  - logické: `and`, `or`
- Mírné odlišnosti od jiných jazyků
  - celočíselné dělení: `//`
  - mocnina: `**`
- Zkrácený zápis operátoru: `y += 5` odpovídá `y = y + 5`
- Pořadí vyhodnocování vesměs intuitivní (algebra)
- Pokud jste na pochybách
  - konzultujte dokumentaci
  - závorkujte
- Zkrácené vyhodnocení: `1 + 1 == 2 or x == 3`

Datové typy v programovacích jazycích

- Jak jsou typy deklarovány?
  - **explicitně** – zápis programátorem v kódu, např. `int x;`
  - **implicitně** – typ je určen automaticky kompilátorem
- Jak se provádí typová kontrola?
  - **staticky** – na základě kódu (při kompilaci)
  - **dynamicky** – za běhu programu

A co Python?

- Dynamické implicitní typování
  - typ se určuje automaticky
  - typ proměnné se může měnit
- "deklarace" proměnné – první přiřazení hodnoty
- zjištění typu: `type`, `isinstance`
- možnost explicitního přetypování

```
x = float(y)
y = str(158)
```

Standardní výstup 1/3

- výpis proměnné (s automatickým odřádkováním)

```
x = 10
print(x)
```

```
10
```

- výpis s doprovodnou informací

```
# standardni zpusob, formatovani pomoci funkci
print('x = ', x)
# spojovani (concatenate) textovych retezcu
print('x = ' + str(x))
# Python 2.x style, formatovani pomoci modifikatoru
print('x = %d' % x)
# f-funkce, Python 3.6 a novejsi
print(f'x = {x}')
```

Standardní výstup 2/3

- tisk více hodnot

```
x = 10; y = 11; z = 12
print(x, y, z) # hodnoty automaticky oddeleny ' '
print(x, y, z, sep=';') # potlaceni separatoru ''
print(x, y, z, sep='\n') # odradkovani separatorem
print('x={}, y={}'.format(x,y))
print('x={1}, y={0}.format(x,z))
```

```
10 11 12
10;11;12
10
11
12
x=10, y=11
x=12, y=10
```

Standadrní výstup 3/3

- bez odřádkování

```
print('Prvni', 'Druhy', 'Treti', sep=', ', end=', ')
print('Ctvrty', 'Paty', 'Sesty', sep=', ')
```

```
Prvni, Druhy, Treti, Ctvrty, Paty, Sesty
```

- formátovací funkce

  `.rjust`, `.ljust`, `.center`
  `.rstrip`, `.lstrip`

- další možnosti:

  `sys.write()`, ...

Příklad – formátovaný výstup

```
# %[flags][width][.precision]type
# integer a float
print("A : % 2d, B : % 5.2f" % (1, 05.333))
# integer
print("A : % 3d, B : % 2d" % (240, 120))
# octal
print("% 7.3o"% (25))
# float v exponencialnim tvaru
print("% 10.3E"% (356.08977))
```

```
A :  1, B : 5.33
A : 240, B : 120
031
3.561E+02
```

Tento způsob formátování pravděpodobně v další verzi Pythonu nebude.

Příklad – formátovaný výstup

```
# kombinace pozicniho argumentu a klicoveho slova
print('Na hristi jsou {0}, {1}, a {other}.'
   .format('Cesi', 'Slovaci', other ='rozhodci'))
# formatovani cisel
print('A :{0:2d}, B :{1:8.2f}'
   .format(12, 00.546))
# zmena pozicniho argumentu
print('B: {1:3d}, A: {0:7.2f}'.format(47.42, 11))

print('A: {a:5d},  B: {p:8.2f}'
   .format(a = 453, p = 59.058))
```

```
Na hristi jsou Cesi, Slovaci, a rozhodci.
A :12, B :    0.55
B:  11, A:   47.42
A:   453,  B:    59.06
```

Příklad – formátovaný výstup

```
str = "ahoj"
# tisk centrovaneho retezce a vyplnoveho znaku
print (str.center(40, '#'))
# tisk retezce zarovnaneho vlevo a vyplnoveho znaku
print (str.ljust(40, '-'))
# tisk retezce zarovnaneho vpravo a vyplnoveho znaku
print (str.rjust(40, '+'))
```

```
####################ahoj####################
ahoj--------------------------------------
++++++++++++++++++++++++++++++++++++ahoj
```

Část II

Řízení toku výpočtu

II. Řízení toku výpočtu

Větvení

Cykly

Porovnávání (čísel)

- výsledkem operace porovnávání je logická hodnota **True** nebo **False** (typ `bool`)
- Operátory `>`, `<`, `==`, `>=`, `<=`, `!=`

```
>>> 8 > 3
True
>>> 10 <= 10
True
>>> 1==0
False
>>> 2!=3
True
>>> a=4
>>> b=6
>>> a<b
True
```

Podmíněný příkaz `if`

- Umožňuje větvení programu na základě podmínky
- Má tvar:

```
if podminka:
  prikaz1
else:
  prikaz2
```

- `podminka` – logický výraz, jehož hodnota je logického typu

  False (hodnota 0) nebo True (hodnota různá od 0)

- podle toho, jak se provede podmínka, se provede jedna z větví
- `else` větev nepovinná
- možné vícenásobné větvení

Podmíněný příkaz `if`

```
3  import sys
5  n = int(sys.argv[1])
6  # první argument - cele číslo
7  if n>0:
8    print(n, " je kladne cislo.")
10 print("Konec programu.")
```

lec02/conditionals.py

```
$ python conditionals.py 10
10 je kladne cislo.
Konec programu.
$ python conditionals.py -1
Konec programu.
```

- Bloky kódu jsou v Pythonu určené odsazením.
- Bloky kódu = základ strukturovaného programování.

Větvení `if-else`

```
3  import sys
5  n = int(sys.argv[1])
6  # první argument
7  if n>0:
8    print(n, " je kladne cislo.")
9  else:
10   print(n, " neni kladne cislo.")
```

lec02/conditionals2.py

```
$ python conditionals2.py 10
10 je kladne cislo.
$ python conditionals.py -5
-5 neni kladne cislo.
```

Vnořené větvení

```
3  import sys
5  n = int(sys.argv[1])
6  # první argument
7  if n>0:
8    print(n, " je kladne cislo")
9  else:
10   ifn==0:
11     print(n, " je nula")
12   else:
13     print(n, " je zaporne cislo")
```

lec02/conditionals3.py

```
$ python conditionals3.py 0
0 je nula.
```

Zřetězené podmínky `if-elif-else`

```
3  import sys
4
5  n = int(sys.argv[1])
6  # prvni argument
7  if n>0:
8    print(n, " je kladne cislo")
9  elif n==0:
10   print(n, " je nula")
11 else:
12   print(n, " je zaporne cislo")
```

lec02/conditionals4.py

```
$ python conditionals4.py 0
0 je nula.
```

Příklad – maximum tří čísel

lec02/maxi.py

```
$ python maxi.py 2 3 5
0 je nula.
```

```
3  import sys

5  a=int(sys.argv[1])
6  b=int(sys.argv[2])
7  c=int(sys.argv[3])

9  if a>b:    # a nebo c
10   if a>c: # a > b, a > c
11     print(a)
12   else:   # c >= a > b
13     print(c)
14 else:     # b >= a
15   if b>c: # b > c, b >= a
16     print(b)
17   else:   # c >= b >= a
18     print(c)
```

II. Řízení toku výpočtu

Větvení

Cykly

Cyklus `for`, `range`

- Známý počet opakování cyklu:
- Má tvar:

```
for x in range(n):
  prikaz
```

- provede příkazy pro všechny hodnoty `x` ze zadaného intervalu
- `range(n)` – interval od `0` do `n-1` (tj. `n` opakování)
- `range(a, b)` – interval od `a` do `b-1`
- `for`/`range` lze použít i obecněji (nejen intervaly) – viz později/samostudium

Příklady

- faktoriál

```
n = int(input())
f = 1
for i in range(1, n+1):
  f = f * i
print(f)
```

lec02/factorial-for.py

- posloupnost

```
for i in range(n):
  print(2**i - 2*i, end=" ")
```

```
1 0 0 2 8 22 52 114 240 494
```

Vnořené cykly

- řídicí struktury můžeme zanořovat, např.:
  - podmínka uvnitř cyklu
  - cyklus uvnitř cyklu

Počet zanoření je neomezený, ale...

```
n = 10
total = 0

for i in range(1, n+1):
  for j in range(n):
    print(i+j, end=" ")
    total += i+j
  print()

print("The result is", total)
```

lec02/table.py

Příklad – hezčí formátování

```
n = 8

for i in range(1, n+1):
  for j in range(n):
    print(str(i+j).ljust(2), end=" ")
  print()
```

lec02/table2.py

```
1  2  3  4  5  6  7  8
2  3  4  5  6  7  8  9
3  4  5  6  7  8  9  10
4  5  6  7  8  9  10 11
5  6  7  8  9  10 11 12
6  7  8  9  10 11 12 13
7  8  9  10 11 12 13 14
8  9  10 11 12 13 14 15
```

Cyklus `while`

- Neznámý počet opakování, provádí příkazy dokud platí podmínka
- Má tvar:

```
while podminka:
  prikaz
```

- může se stát:
  - neprovede příkazy ani jednou
  - provádí příkazy do nekonečna (nikdy neskončí)

To většinou znamená chybu v programu

```
n = int(input())
f = 1
while n > 0:
  f = f * n
  n = n - 1
print(f)
```

lec02/factorial-while.py

Přerušení cyklu – příkazy `break` a `continue`

- `break` přeruší cyklus

```
for i in range(5):
  if i==3:
    break
  print(i, end='')
```

```
0 1 2
```

- `continue` přeruší aktuální iteraci a začne následující

```
for i in range(5):
  if i==3:
    continue
  print(i, end='')
```

```
0 1 2 4
```

Příklad – binární zápis čísla

```
1  n = int(input())
3  output = ""
5  while n > 0:
6    if n % 2 == 0:
7      output = "0" + output
8    else:
9      output = "1" + output
10   n = n // 2 # integer division
12 print(output)
```

lec02/dec2bin.py

Část III

Funkce

Funkce

Programy nepíšeme jako jeden dlouhý štrůdl, ale dělíme je do funkcí

Proč?

- opakované provádění stejného (velmi podobného) kódu na různých místech algoritmu
- modularita (viz Lego kostky), znovupoužitelnost
- snažší uvažování o problému, čitelnost
- dělba práce

Příklad – binární zápis čísla – funkce

```
1  def to_binary(n):
2    output = ""
3
4    while n > 0:
5      if n % 2 == 0:
6        output = "0" + output
7      else:
8        output = "1" + output
9      n = n // 2
10
11   return output
12
13 print(to_binary(22))
```

lec02/dec2bin-func.py

Vlastnosti funkcí

- **vstup:** parametry funkce
- **výstup:** návratová hodnota (předaná zpět pomocí `return`)
  - `return` není `print`
  - upozornění: `yield` – podobné jako `return`, pokročilý konstrukt, v tomto kurzu nebudeme nepoužívat
- proměnné v rámci funkce:
  - lokální: dosažitelné pouze v rámci funkce
  - globální: dosažitelné všude, minimalizovat použití (více později)
- funkce mohou volat další funkce
  - po dokončení vnořené funkce se interpret vrací a pokračuje
- **rekurze:** volání sebe sama, cyklické volání funkcí (podrobněji později)

Příklad – vnořené volání funkcí

```
1  def parity_info(number):
2    print("Number", number, end=" ")
3    if number % 2 == 0:
4      print("is even")
5    else:
6      print("is odd")
7
8  def parity_experiment(a, b):
9    print("The first number", a)
10   parity_info(a)
11   print("The second number", b)
12   parity_info(b)
13   print("End")
14
15 parity_experiment(3, 18)
```

lec02/nested-function.py

Funkce – speciality Pythonu

```
def test(x, y=3):
  print("X =", x, ", Y =", y)
```

- defaultní hodnoty parametrů
- volání pomocí jmen parametrů
- funkci test lze volat např.

```
test(2, 8)
```

```
  X = 2, Y = 8
```

```
test(1)
```

```
  X = 1, Y = 3
```

```
test(y=5, x=4)
```

```
  X = 4, Y = 5
```

- (dále též libovolný počet parametrů a další speciality)

Návrh funkcí

- specifikace: vstupně-výstupní chování
  - ujasnit si před psaním samotného kódu
  - jaké potřebuje funkce vstupy?
  - co je výstupem funkce
- funkce by měly být krátké:
  - jedna myšlenka
  - max na jednu obrazovku
  - jen pár úrovní zanoření
- příliš dlouhá funkce – rozdělit na kratší

Příklad – tisk šachovnice

```
#.#.#.#.
.#.#.#.#
#.#.#.#.
.#.#.#.#
#.#.#.#.
.#.#.#.#
#.#.#.#.
.#.#.#.#
```

Tisk šachovnice – první řešení

```
1  def chessboard(n):
2    for i in range(n):
3      if (i % 2 == 0): even_line(n)
4      else: odd_line(n)
5
6  def even_line(n):
7    for j in range(n):
8      if (j % 2 == 0): print("#", end="")
9      else: print(".", end="")
10   print()
11
12 def odd_line(n):
13   for j in range(n):
14     if (j % 2 == 1): print("#", end="")
15     else: print(".", end="")
16   print()
17
18 chessboard(8)
```

lec02/chessboard1.py

Tisk šachovnice – lepší řešení

```
1  def chessboard(n):
2    for i in range(n):
3      line(n, i % 2)
5  def line(n, parity):
6    for j in range(n):
7      if (j % 2 == parity): print("#", end="")
8      else: print(".", end="")
9    print()
```

lec02/chessboard2.py

```
1  def chessboard(n):
2    for i in range(n):
3            for j in range(n):
4        c = "#" if ((i+j) % 2 == 0) else "."
5        print(c, end="")
6      print()
```

lec02/chessboard3.py