

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	xv
I Einstieg	1
1 Einführung	3
1.1 Python im Überblick	3
1.2 Los geht's – Installation	6
1.2.1 Python-Download	6
1.2.2 Installation von Python	7
1.2.3 Nacharbeiten nach der Python-Installation	8
1.2.4 Python-Installation prüfen	9
1.2.5 Python-Programm als Skript ausführen	9
1.3 Entwicklungsumgebungen	10
1.3.1 Installation von PyCharm	11
1.3.2 PyCharm starten	13
1.3.3 Erstes Projekt in PyCharm	14
1.3.4 Erstes Modul in PyCharm	15
2 Schnelleinstieg	19
2.1 Hallo Welt (Hello World)	19
2.2 Variablen und Datentypen	20
2.2.1 Definition von Variablen	20
2.2.2 Variablen und Typen	22
2.2.3 Bezeichner (Variablennamen)	23
2.3 Operatoren im Überblick	24
2.3.1 Arithmetische Operatoren	24
2.3.2 Zuweisungsoperatoren	26
2.3.3 Vergleichsoperatoren	28
2.3.4 Logische Operatoren	29
2.4 Fallunterscheidungen	30

2.5	Funktionen	32
2.5.1	Eigene Funktionen definieren	33
2.5.2	Nützliche Beispiele aus Python	35
2.5.3	Fehlerbehandlung und Exceptions	36
2.6	Kommentare	36
2.7	Module	37
2.8	Built-in-Datentypen	39
2.8.1	List	39
2.8.2	Tupel	39
2.8.3	Set	40
2.8.4	Dict	41
2.9	Schleifen	42
2.9.1	Besonderheit: Ranges	42
2.9.2	Indexbasierte <code>for-in</code> -Schleife	42
2.9.3	Wertebasierte <code>for-in</code> -Schleife	43
2.9.4	Index- und wertebasierte <code>for-in-enumerate</code> -Schleife	44
2.9.5	Die <code>while</code> -Schleife	45
2.10	Weiterführende Informationen	46
2.11	Aufgaben und Lösungen	47
2.11.1	Aufgabe 1: Mathematische Berechnungen	47
2.11.2	Aufgabe 2: Bedingung vereinfachen	47
2.11.3	Aufgabe 3: Funktion und <code>if</code>	48
2.11.4	Aufgabe 4: Selbstabholerrabatt	48
2.11.5	Aufgabe 5: Schleifen mit Berechnungen	49
2.11.6	Aufgabe 6: Schleifen und fixe Schrittweite	50
2.11.7	Aufgabe 7: Schleifen mit variabler Schrittweite	50
2.11.8	Aufgabe 8: Verschachtelte Schleifen – Variante 1	51
2.11.9	Aufgabe 9: Verschachtelte Schleifen – Variante 2	52
2.11.10	Aufgabe 10: Verschachtelte Schleifen – Variante 3	53
3	Strings	55
3.1	Schnelleinstieg	55
3.1.1	Gebräuchliche Stringaktionen	55
3.1.2	Suchen und Ersetzen	60
3.1.3	Informationen extrahieren und formatieren	61
3.1.4	Praxisrelevante Funktionen im Kurzüberblick	63
3.2	Nächste Schritte	64
3.2.1	Zeichenverarbeitung	64
3.2.2	Strings und Listen	64
3.2.3	Mehrzeilige Strings	66

3.3	Aufgaben und Lösungen	68
3.3.1	Aufgabe 1: Länge, Zeichen und Enthaltensein	68
3.3.2	Aufgabe 2: Zeichen wiederholen	68
3.3.3	Aufgabe 3: Vokale raten	69
3.3.4	Aufgabe 4: String Merge	71
4	Klassen und Objektorientierung	73
4.1	Schnelleinstieg	73
4.1.1	Grundlagen zu Klassen und Objekten	74
4.1.2	Eigenschaften (Attribute)	77
4.1.3	Verhalten (Methoden)	79
4.1.4	Objekte vergleichen – die Rolle von <code>__eq__()</code>	81
4.2	Nächste Schritte	84
4.2.1	Klassen ausführbar machen	84
4.2.2	Imports und Packages	86
4.2.3	Übergang zum Einsatz einer IDE	87
4.2.4	Verstecken von Informationen	90
4.2.5	Packages: Auswirkungen auf unsere Applikation	94
4.3	Vererbung	97
4.3.1	Basisklassen	98
4.3.2	Typprüfung mit <code>isinstance()</code>	99
4.3.3	Generalisierung und Spezialisierung	100
4.3.4	Polymorphie	101
4.4	Aufgaben und Lösungen	104
4.4.1	Aufgabe 1: Superheld	104
4.4.2	Aufgabe 2: Zähler	105
4.4.3	Aufgabe 3: Zähler mit Überlauf	107
5	Collections	111
5.1	Schnelleinstieg	111
5.1.1	Die Klasse <code>list</code>	111
5.1.2	Die Klasse <code>set</code>	117
5.1.3	Die Klasse <code>dict</code>	120
5.2	Nächste Schritte	124
5.2.1	Comprehensions	124
5.2.2	Slicing – Zugriff auf Teilbereiche	125
5.2.3	Sortierung – <code>sort()</code> / <code>sorted()</code>	126
5.2.4	Tauschen von Elementen – <code>swap()</code>	128
5.2.5	Reihenfolge umkehren – <code>reverse()</code> und <code>reversed()</code>	131
5.2.6	Mehrdimensionale Listen	132

5.3	Praxisbeispiel: Einen Stack selbst realisieren	134
5.3.1	Implementierung	134
5.3.2	Stack im Einsatz	136
5.4	Praxisbeispiel: Flächen füllen	137
5.5	Aufgaben und Lösungen	139
5.5.1	Aufgabe 1: Tennisverein-Mitgliederliste	139
5.5.2	Aufgabe 2: Liste mit Farbnamen füllen und filtern	140
5.5.3	Aufgabe 3: Duplikate entfernen – Variante 1	140
5.5.4	Aufgabe 4: Duplikate entfernen – Variante 2	141
5.5.5	Aufgabe 5: Hauptstädte	142
5.5.6	Aufgabe 6: Häufigkeiten von Namen	143
5.5.7	Aufgabe 7: Objekte mit Dictionary selbst gebaut	144
5.5.8	Aufgabe 8: Rotation um eine oder mehrere Positionen	145
5.5.9	Aufgabe 9: Dreieckige Liste: Upside Down	147
6	Ergänzendes Wissen	149
6.1	Benutzereingaben <code>input()</code>	149
6.2	Zufallswerte und das Modul <code>random</code>	150
6.3	Besonderheiten von Parametern	152
6.3.1	Normale Parameter mit Position bzw. Name	152
6.3.2	Parameter mit Defaultwert	153
6.3.3	Var Args – variable Anzahl an Argumenten	154
6.4	Ternary-Operator	156
6.5	Aufzählungen mit <code>Enum</code>	157
6.6	<code>break</code> , <code>continue</code> und <code>else</code> in Schleifen	160
6.6.1	Funktionsweise von <code>break</code> und <code>continue</code>	160
6.6.2	Wie macht man es besser?	162
6.6.3	Besonderheit: <code>else</code> in Schleifen	164
6.7	Ausdrücke mit <code>eval()</code> auswerten	165
6.8	Rekursion	166
6.9	Aufgaben und Lösungen	169
6.9.1	Aufgabe 1: Würfelspiel	169
6.9.2	Aufgabe 2: Temperaturumrechnung	170
6.9.3	Aufgabe 3: Palindrom-Prüfung mit Rekursion	171
6.9.4	Aufgabe 4: Einarmiger Bandit	172

II Aufstieg 173

7 Collections Advanced 175

7.1 Sequenzielle Datentypen 175

7.2 Iteratoren 176

7.3 Generatoren 179

7.4 Datencontainer mit `namedtuple` 182

7.5 Einstieg in Lambdas 184

 7.5.1 Syntax von Lambdas 184

 7.5.2 Lambdas im Einsatz mit `filter()`, `map()` und `reduce()` 185

 7.5.3 Lambdas im Einsatz mit `sort()` 188

 7.5.4 Lambdas im Einsatz mit `groupby()` 189

7.6 Aufgaben und Lösungen 192

 7.6.1 Aufgabe 1: Obstkorb 192

 7.6.2 Aufgabe 2: Erwachsene aus Personenliste extrahieren 192

 7.6.3 Aufgabe 3: Eigene Implementierung von `rindex()` 193

 7.6.4 Aufgabe 4: Elemente eines Dictionaries allgemeingültig filtern 194

 7.6.5 Aufgabe 5: Every-N-th-Iterator 196

 7.6.6 Aufgabe 6: Greeting-Generator 198

 7.6.7 Aufgabe 7: Fibonacci-Generator 199

 7.6.8 Aufgabe 8: Sortieren und Gruppieren 200

8 Verarbeitung von Dateien 203

8.1 Schnelleinstieg 203

 8.1.1 Anlegen von Dateien und Verzeichnissen 204

 8.1.2 Aktuelles Verzeichnis wechseln 204

 8.1.3 Aktuelles Verzeichnis und absoluten Pfad ermitteln 205

 8.1.4 Inhalt eines Verzeichnisses auflisten 205

 8.1.5 Pfad ist Datei oder Verzeichnis? 205

 8.1.6 Auf Existenz prüfen 206

 8.1.7 Informationen in Dateien schreiben und daraus lesen 206

 8.1.8 Einfluss der Verarbeitungsmodi 210

 8.1.9 Diverse Informationen ermitteln 211

 8.1.10 Kopieren 212

 8.1.11 Umbenennen 213

 8.1.12 Löschen 214

8.2 Praxisbeispiel: Directory-Baum darstellen 215

 8.2.1 Basisvariante 215

 8.2.2 Variante mit schönerer Darstellung 216

 8.2.3 Finale Variante mit ausgeklügelter Darstellung 217

8.3	JSON-Verarbeitung	218
8.3.1	JSON in eine Datei schreiben	218
8.3.2	Lesen von JSON aus einer Datei	219
8.3.3	Pretty Printing	220
8.4	Aufgaben und Lösungen	221
8.4.1	Aufgabe 1: Texte in Datei schreiben und wieder lesen	221
8.4.2	Aufgabe 2: Dateigrößen	221
8.4.3	Aufgabe 3: Existenzprüfung	222
8.4.4	Aufgabe 4: Rechteprüfung	223
8.4.5	Aufgabe 5: Verzeichnisinhalt auflisten	223
9	Fehlerbehandlung mit Exceptions	225
9.1	Schnelleinstieg	225
9.1.1	Fehlerbehandlung	226
9.1.2	Exceptions selbst auslösen – <code>raise</code>	232
9.1.3	Eigene Exception-Typen definieren	233
9.1.4	Propagation von Exceptions	234
9.2	Fehlerbehandlung in der Praxis	236
9.2.1	Elegante Prüfungen mit <code>assert</code>	237
9.3	Automatic Resource Management (<code>with</code>)	239
9.4	Aufgaben und Lösungen	240
9.4.1	Aufgabe 1: Abgesicherter Indexzugriff – Kür mit Fallback-Wert	240
9.4.2	Aufgabe 2: Einfacher Taschenrechner	241
9.4.3	Aufgabe 3: Resource Handling	242
10	Datumsverarbeitung	245
10.1	Schnelleinstieg	245
10.1.1	Zeitpunkte und die Klasse <code>datetime</code>	245
10.1.2	Datumswerte und die Klasse <code>date</code>	247
10.1.3	Zeit und die Klasse <code>time</code>	250
10.1.4	Zeitdifferenzen und die Klasse <code>timedelta</code>	251
10.1.5	Berechnungen	252
10.1.6	Formatierung und Parsing	253
10.2	Praxisbeispiel: Kalenderausgabe	255
10.3	Aufgaben und Lösungen	258
10.3.1	Aufgabe 1: Wochentage	258
10.3.2	Aufgabe 2: Freitag, der 13.	259
10.3.3	Aufgabe 3: Mehrmals Freitag, der 13.	260
10.3.4	Aufgabe 4: Schaltjahre	261

III Praxisbeispiele 263

11 Praxisbeispiel: Tic Tac Toe 265

11.1 Spielfeld initialisieren und darstellen 265

11.2 Setzen der Steine 266

11.3 Prüfen auf Sieg 267

11.4 Bausteine im Einsatz 268

12 Praxisbeispiel: CSV-Highscore-Liste einlesen 271

12.1 Verarbeitung von Spielständen (Highscores) 271

12.2 Extraktion der Daten 272

12.3 Besonderheiten der Implementierung 273

13 Praxisbeispiel: Worträtsel 275

13.1 Applikationsdesign – Vorüberlegungen zur Strukturierung 276

13.2 Einlesen der verfügbaren Wörter 276

13.3 Hilfsdatenstrukturen 278

13.4 Datenmodell 279

 13.4.1 Datenspeicherung und Initialisierung 279

 13.4.2 Zufällige Wahl von Richtung, Position, Wort und Buchstabe .. 280

 13.4.3 Algorithmus zum Verstecken von Wörtern 280

 13.4.4 Wort prüfen und platzieren 281

13.5 HTML-Erzeugung 282

13.6 Ausgabe als HTML und Darstellung im Browser 284

13.7 Hauptapplikation 284

13.8 Fazit 286

IV Schlussgedanken 287

14 Gute Angewohnheiten 289

14.1 Grundregeln eines guten Programmierstils 289

 14.1.1 Keep It Human-Readable 289

 14.1.2 Keep it Understandable 289

14.2 Coding Conventions 292

 14.2.1 PEP 8 – Coding Standard 292

 14.2.2 Zen of Python 294

 14.2.3 Namensgebung 294

 14.2.4 Dokumentation 297

 14.2.5 Programmdesign 297

 14.2.6 Parameterlisten 298

 14.2.7 Logik und Kontrollfluss 298

14.3 Auch ans Testen denken	299
14.3.1 Das Pytest-Framework	299
14.3.2 Schreiben und Ausführen von Tests	300
15 Schlusswort	303

V Anhang 305

A Schlüsselwörter im Überblick	307
A.1 Schlüsselwörter im Überblick	307
B Schnelleinstieg Python-REPL	311
B.1 Python-REPL	311
C Wesentliche Neuerungen aus Python 3.10 im Kurzüberblick	315
C.1 Fehlermeldungen	315
C.1.1 Fehlermeldungen bei Zuweisungen	315
C.1.2 Fehlermeldungen bei unvollständigen Strings	316
C.2 Fallunterscheidungen mit <code>match</code>	317
C.3 Verschiedenes	319
C.3.1 Verbesserungen bei Kontextmanagern	319
C.3.2 Verbesserungen der Performance	319
C.3.3 Erweiterung bei <code>zip()</code>	320
C.3.4 Verbesserungen bei Typprüfungen	321
Literaturverzeichnis	323
Index	325

Diese Leseprobe haben Sie beim
 edv-buchversand.de heruntergeladen.
Das Buch können Sie online in unserem
Shop bestellen.
[Hier zum Shop](#)