

# NPRG030 Programování I

RNDr. Tomáš Holan, Ph.D.

RNDr. Martin Pergel, Ph.D.

Malá Strana, 4.patro, dveře 404

<http://ksvi.mff.cuni.cz/~holan/>

<http://kam.mff.cuni.cz/~perm>

[Tomas.Holan@mff.cuni.cz](mailto:Tomas.Holan@mff.cuni.cz)

[perm@kam.mff.cuni.cz](mailto:perm@kam.mff.cuni.cz)

# NPRG030 Programování I

- V ZS není zkouška, jen zápočet
- zkouška v LS - NPRG031 Programování II
- podmínky zápočtu určuje cvičící, ale obecně
  - aktivní účast
  - domácí úkoly
  - zápočtový test
  - zápočtový program
- zvláštní cvičení - Martin Mareš

# Programování je...

- způsob, jak ovládat počítač
- umění řešit úlohy  
(a počítač nám v tom může pomoci)
- umění/schopnost/dovednost psát programy

? co je to program ?

předpis, podle kterého počítač může provádět výpočet nějakého algoritmu

? co je to algoritmus ?

# Příklad:

## Algoritmus na sečtení dvou čísel zapsaných v desítkové soustavě.

1. Desítkové zápisy čísel umístíme pod sebe tak, aby jejich pravé okraje byly zarovnaný
2. Delší z čísel doplníme zleva jednou nulou
3. Kratší z čísel doplníme zleva tolika nulami, aby byla obě čísla stejně dlouhá
4. Postupujeme zprava a ke každé dvojici číslic určíme číslici výsledku.  
Přitom tato číslice nezáleží jen na této dvojici, ale i na stavu výpočtu

- Stavů jsou dva: „s přenosem“ a „bez přenosu“
- na začátku je stav „bez přenosu“
- výsledné číslice a stav lze určit například z tabulek:

Pro stav „bez přenosu“:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
2	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1
3	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2
4	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3
5	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4
6	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5
7	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
8	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7
9	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8

Pro stav „s přenosem“:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1
2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5
6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

výsledek „bez přenosu“  
výsledek „s přenosem“

!!! !!! !!! !!! !!! !!! !!! !!! !!! !!! !!! !!!

# ALGORITMUS NENÍ

„vysvětlit něco, co známe,  
někomu, kdo to taky zná“

!!! !!! !!! !!! !!! !!! !!! !!! !!! !!! !!! !!!

# Algoritmus

Posloupnost konečného počtu elementárních kroků  
vedoucí k vyřešení daného typu úloh  
/Encyklopedický slovník/

## Charakteristické vlastnosti:

- **hromadnost** (vstupní data, výstupní data)...daného typu úloh...
- **výsledek lze získat zcela mechanicky**...elementárních kroků...
- **konečnost**...konečného počtu...

Více o algoritmech: **NPRG062 Algoritmizace**

# Programovací jazyk

- Algoritmy potřebujeme zapisovat
- Přirozený jazyk se na to nehodí
- (NENÍ to jazyk „aby mu rozuměly počítače“!  
Programy nepíšeme pro počítač, ale pro lidi.  
)  
=> programovací jazyky (mnoho a stále nové)  
=> „zdrojový kód“

NPRG030: jazyk Python

NPRG031: jazyk C#

# Překladač, interpret... aneb nástroje

## Překladač

Přečte program zapsaný v programovacím jazyku a vytvoří spustitelný program (.EXE) (=překlad).  
U toho zkontroluje (syntaktickou) správnost/chybnost.

Pascal, C, C#, Java...

## Interpret

Čte program zapsaný v programovacím jazyku a hned ho provádí.

Basic, JavaScript, PHP, Python...

...a různé mezi-články



# Chyby

(budeme o nich mluvit podrobněji někdy jindy)

- syntaktické  
zapsaný text není správný program podle pravidel jazyka
- běhové (někdy označované jako výjimky)  
provádění nepřípustných operací
- sémantické  
program počítá, ale neskončí nebo vydá nesprávný výsledek

**Odstraňování chyb = ladění (debugging)**

# Jazyk Python

- 1991, Guido van Rossum
- open source
- funguje na různých OS
- vzájemně nekompatibilní verze 2 a **verze 3**
- prostředí IDLE = součást instalace

# Literatura

Think Python: How to Think Like a Computer Scientist

by Allen B. Downey

<http://greenteapress.com/thinkpython2/thinkpython2.pdf>

česky:

<http://howto.py.cz/index.htm>

How to Think Like a Computer Scientist

Learning with Python

by Peter Wentworth, Jeffrey Elkner, Allen B. Downey,  
and Chris Meyers

<http://openbookproject.net/thinkcs/python/english3e/>

...existuje více verzí téže knihy !

# Dive Into Python 3

by Mark Pilgrim

<https://diveinto.org/python3/table-of-contents.html>

česky:

## Ponořme se do Pythonu 3

by Mark Pilgrim

<http://diveintopython3.py.cz/index.html>

...v poslední době nefunguje!

[https://knihy.nic.cz/files/edice/python\\_3.pdf](https://knihy.nic.cz/files/edice/python_3.pdf)

# Co použít / nainstalovat

Python [www.python.org](http://www.python.org)

## Verze

různé verze jazyka

drobné rozdíly

vzájemně

my budeme používat Python 3 ! (tj. verze 3.xx)

Pojďme programovat !

# Základní prvky programovacího jazyka

## výstup

vypsát, co jsme vypočítali

## dosazení

zapamatovat si nějakou hodnotu  
proměnná

## vstup

přečíst zadání od uživatele

# Řízení běhu programu

= rozhodování, který příkaz se teď bude provádět.

## Možnosti:

- **příkaz skoku**  
mění pořadí provádění příkazů
- **strukturované programování**  
vytváří/skládá složitější příkazy z jednodušších



# Strukturované programování

## Podmíněný příkaz

**if** podmínka:

příkaz

příkaz

**elif** podmínka:

příkaz

příkaz

**else:**

příkaz

příkaz

# Strukturované programování

## Příkaz cyklu

**while** podmínka:

příkaz

příkaz

Které všechny příkazy se provádí, když (ne)platí podmínka a co vše se bude opakovat... určuje odsazení.

**Odsazení:** buďto znak tabulátor NEBO mezery.

**Problém:** Vypadá stejně! **Zdroj chybl**

(jiné jazyky používají **begin...end**, **{...}** apod.)

# Jednoduché příklady...

# Co by taky šlo v Pythonu...

```
import urllib.request
import matplotlib.pyplot as plt
POCET = 30
staty = ["Czechia", "Austria", "Slovakia", "Germany", "Poland", "Zimbabwe"]
with urllib.request.urlopen('https://raw.githubusercontent.com/owid/covid-19-data/
master/public/data/jhu/weekly_cases_per_million.csv') as response:
    data = response.read().decode("utf-8").split("\n")
dny = [line.split(',') for line in data if len(line)>10]
datumy = [d[0] for d in dny[-POCET:]]
for stat in staty:
    index = dny[0].index(stat)
    plt.plot( datumy, [0 if d[index]=="" else float(d[index]) for d in dny[-
POCET:]] )
plt.legend(staty)
plt.xticks(rotation=90)
plt.tight_layout()
plt.show()
```

# Jenomže...

- Nevyužívat to, co už někdo vytvořil ...je hloupost.
- Využívat cokoliv, co už někdo vytvořil ...je hloupost.

## VYNALÉZAČI KOLA

(nikomu nevěřím, všechno si píšu sám...)

versus

## LEPIČI A KNIHOVNÁŘI

(podívej, co jsem našel na Internetu...)

Potřebujeme rozumný kompromis...

LeftPad...

# HODNOTY a PROMĚNNÉ

# Hodnoty

- hodnoty vstupují, vypočítávají se, ukládají do proměnných a tisknou
- mohou být různých typů... (dále)

```
>>> type(7)
```

```
<class 'int'>
```

```
>>> type(7/2)
```

```
<class 'float'>
```

```
>>> type("ahoj")
```

```
<class 'str'>
```

# Čísla v algoritmech a programech

$10^{26}$  Poloměr vesmíru

3505 studujících studentů MFF UK

3.142857... Ludolfovo číslo

$10^{16}$  stáří vesmíru v sekundách !!! budeme potřebovat !!!

3 délka bakalářského studia na MFF UK v letech

36524 délka života stoletého člověka (ve dnech) (!)

...



# Čísla v algoritmech a programech

=> pracujeme se dvěma\*) typy čísel:

## CELÁ

malý omezený rozsah (v Pythonu 3 NEOMEZENÝ!)  
přesné hodnoty

## DESETINNÁ

velký rozsah  
přibližné hodnoty  
neumíme reprezentovat všechny hodnoty

-----

\*) ještě komplexní  $(1+3j)*(1-3j) == (10+0j)$

# Typ int

neomezený rozsah!

## OPERÁTORY

+ sčítání

- odčítání

\* násobení

// celočíselné dělení (zaokrouhluje dolů, i pro čísla < 0)

% zbytek po dělení (periodický:  $-1 \% 7 = 6$ )

/ dělení s výsledkem typu float

\*\* umocňování

==, !=, <, >, <=, >= porovnávání

# Priorita operátorů

1. umocňování
2. násobení, dělení, zbytek
3. sčítání, odečítání
4. relační operátory

V případě stejné priority - odleva.

# Typ float

## HODNOTY

Racionální čísla, jen konečná množina,  
výsledek je jen APROXIMACE správného výsledku.

VÝSLEDNÉ CHYBY záleží

na representaci čísel

na řešené úloze

na zvoleném algoritmu.

>>>  $49*(1/49)$

0.9999999999999999

Odhadem velikosti chyb se zabývá

NUMERICKÁ MATEMATIKA.

**POZOR! POZOR! POZOR! POZOR!**

V paměti je jiná reprezentace  
než desítkový zápis

=>

při vstupu a výstupu dochází  
k zaokrouhlování!

**POZOR! POZOR! POZOR! POZOR!**

## Poučení

Testovat reálná čísla  
(vypočtená nebo načtená)  
na rovnost nemusí mít dobrý smysl !

Místo toho:

$\text{abs}( \text{koruny1} - \text{koruny2} ) < \text{Epsilon}$

# Typ float - zápis konstant

## HODNOTY

desetinná tečka a nepovinně číslice za ní  
nepovinně exponent ve tvaru E<int>

## SEMILOGARITMICKÝ TVAR

0.3768

-326.21

1234.

0.03E-4

-10.583E60

# Funkce (pro int i float)

`int( x )`

zahodí desetinnou část

(takže pro záporná čísla zvětšuje!)

`abs( x )`

absolutní hodnota

`min( x1, x2... )`

minimum

`max( x1, x2... )`

maximum

...a další.



# Funkce (pro int i float)

Ještě další funkce jsou v modulu `math`  
(o modulech později), například

```
>>> import math
```

```
>>> math.factorial(69)
```

```
171122452428141311372468338881272839092270544  
893520369393648040923257279754140647424000000  
000000000
```

# Typ float - operace

...jako u typu int

celočíselné dělení (zaokrouhluje dolů, i pro čísla < 0),  
ale když je některý operátor typu float,  
je výsledek také typu float

# Proměnné

proměnná slouží k pojmenování hodnoty,  
nemá svůj typ,  
lze do ní uložit hodnotu jakéhokoliv typu !

```
>>> a = 2*7  
>>> type(a)  
<class 'int'>
```

```
>>> a = 7/2  
>>> type(a)  
<class 'float'>
```

# Proměnné

(Na rozdíl od jiných jazyků:)

proměnná **NENÍ** místo v paměti

(jako skříňka nebo háček v šatně)

ale pouze jméno („odkaz“)

(jako lísteček, který šatnářka  
přicvakne na batoh).

# Proměnné (důsledek)

Dvě proměnné mohou odkazovat  
na stejná data... (později).

a pokud je skrze jednu proměnnou změníme, mohou se  
změnit i ve druhé proměnné

(mutable x immutable typy)

identity-operator „is“

# Příklady (nebo LeftPad...)