

《python入门经典》

图书基本信息

书名：《python入门经典》

13位ISBN编号：9787115362092

出版时间：2014-10-1

作者：Katie Cunningham

页数：235

译者：李军,李强

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《python入门经典》

内容概要

Python是一种解释型、面向对象、动态数据类型的高级程序设计语言。Python可以用于很多的领域，从科学计算到游戏开发。

《Python入门经典》是面向Python初学者的学习指南，详细介绍了Python编程基础，以及一些高级概念，如面向对象编程。全书分为24章。第1章介绍了Python的背景和安装方法。第2章到第7章介绍了一些基本的编程概念，如变量、数学运算、字符串和获取输入。第8章到第12章介绍了更高级的主题，讨论了函数、字典和面向对象编程等。第13章到第15章介绍了如何使用库和模块，以及如何创建自己的模块。第16章到第19章介绍了使用数据，如保存到文件，使用标准格式以及使用数据库。第20章和第21章尝试了标准库以外的一些项目，在这两章中，介绍了创建动态Web站点和开发游戏。这两章并不是要成为完整的课程，而是充当学习更多知识的一个起点。第22章和第23章介绍了如何正确地保存代码，以及出错的时候如何找到解决方案。第24章介绍了读者可能会接触到哪些项目，哪些资源可以帮助读者学习更多知识，以及如何更深入地融入Python社区。

《Python入门经典》内容循序渐进，逐步深入，概念和知识点讲解清楚，而且每章最后配有练习，供读者检查和巩固所学知识。《Python入门经典》适合学习Python语言和应用的初中级用户阅读和自学，也可以作为相关培训的教材。

《python入门经典》

作者简介

Katie Cunningham是Cox Media Group的一位Python程序员。她是Python和开源软件的积极倡导者，并且热衷于教人们编程。她经常在PyCon等开源会议中担任演讲者，并就初学者关心的一些主题进行演讲。她还帮助在华盛顿DC地区组织PyLadies活动，这是为了增加Python社区的多样性而设计的一个活动。在这个活动中，她带领一些新手在48个学时内完成了从安装软件到编写出第一个app。

书籍目录

第1章 安装和运行Python

- 1.1 认识操作系统
- 1.2 在Windows上安装Python
 - 1.2.1 安装Python
 - 1.2.2 运行Python
 - 1.2.3 安装文本编辑器
 - 1.2.4 浏览文件系统
- 1.3 在Mac OS上安装Python
 - 1.3.1 安装Python
 - 1.3.2 运行Python
 - 1.3.3 安装文本编辑器
 - 1.3.4 浏览文件系统
- 1.4 小结
- 1.5 Q&A
- 1.6 作业
 - 1.6.1 问题
 - 1.6.2 回答
 - 1.6.3 练习

第2章 在Python中使用数字

- 2.1 用变量存储信息
 - 2.1.1 变量的类型
 - 2.1.2 在变量中存储数字
 - 2.1.3 命名变量
 - 2.1.4 提示
- 2.2 在Python中做数学运算
 - 2.2.1 运算符
 - 2.2.2 运算的优先级
 - 2.2.3 数学运算的组合类型
 - 2.2.4 除以0
- 2.3 比较数字
- 2.4 在现实世界中应用Python数学运算
- 2.5 小结
- 2.6 Q&A
- 2.7 作业
 - 2.7.1 问题
 - 2.7.2 回答
 - 2.7.3 练习

第3章 编程中的逻辑

- 3.1 使用基本的if语句
- 3.2 创建代码块
- 3.3 为if添加else
- 3.4 用elif测试更多内容
- 3.5 True和False变量
- 3.6 使用try/except避免错误
- 3.7 在现实世界的问题中应用逻辑
- 3.8 小结
- 3.9 Q&A

3.10 作业

3.10.1 问题

3.10.2 回答

3.10.3 练习

第4章 在字符串中存储文本

4.1 创建字符串

4.2 打印字符串

4.3 获取有关字符串的信息

4.4 数学运算和比较运算

4.4.1 连接字符串

4.4.2 乘法

4.4.3 比较字符串

4.4.4 不适用于字符串的运算符

4.5 格式化字符串

4.5.1 用转义符控制间隔

4.5.2 删除空格

4.5.3 查找和替换文本

4.6 在现实世界中使用字符串

4.7 小结

4.8 Q&A

4.9 作业

4.9.1 问题

4.9.2 回答

4.9.3 练习

第5章 处理输入和输出

5.1 从命令行获取信息

5.1.1 提示

5.1.2 转换输入

5.2 获取密码

5.3 清理用户的输入

5.4 格式化输出

5.5 在现实世界中管理输入和输出

5.6 小结

5.7 Q&A

5.8 作业

5.8.1 问题

5.8.2 回答

5.8.3 练习

第6章 将项分组到列表中

6.1 创建列表

6.2 获取有关列表的信息

6.3 操作列表

6.4 在列表中使用数学运算

6.5 排序列表

6.6 比较列表

6.7 在现实世界中使用列表

6.8 小结

6.9 Q&A

6.10 作业

6.10.1 问题

6.10.2 回答

6.10.3 练习

第7章 使用循环重复代码

7.1 重复一定次数

7.1.1 获取数字的范围

7.1.2 命名循环变量

7.1.3 遍历列表

7.1.4 跳到下一个列表项

7.1.5 跳出循环

7.2 只有为真时重复

7.2.1 While循环

7.2.2 无限循环

7.3 在现实世界中使用循环

7.4 小结

7.5 Q&A

7.6 作业

7.6.1 测验

7.6.2 回答

7.6.3 练习

第8章 创建简单的脚本

8.1 创建一个基本的函数

8.2 传递值给函数

8.2.1 设置默认值

8.2.2 返回值

8.3 函数中的变量的作用域

8.3.1 在函数内创建变量

8.3.2 参数和作用域

8.4 在函数中组织函数

8.5 传递可变数目的参数

8.6 在现实世界中使用函数

8.7 小结

8.8 Q&A

8.9 作业

8.9.1 问题

8.9.2 回答

8.9.3 练习

第9章 使用字典匹配键和值

9.1 创建字典

9.2 获取有关字典的信息

9.3 比较字典

9.4 在现实世界中使用字典

9.5 小结

9.6 Q&A

9.7 作业

9.7.1 问题

9.7.2 回答

9.7.3 练习

第10章 生成对象

- 10.1 面向对象编程
 - 10.1.1 已经使用的对象
 - 10.1.2 对象
 - 10.1.3 术语
- 10.2 规划一个对象
- 10.3 从对象生成对象
- 10.4 在现实世界中使用对象
- 10.5 小结
- 10.6 Q&A
- 10.7 作业
 - 10.7.1 问题
 - 10.7.2 回答
 - 10.7.3 练习
- 第11章 生成类
 - 11.1 生成一个基类的声明
 - 11.2 为类增加方法
 - 11.3 创建类的实例
 - 11.3.1 `__init__()`函数
 - 11.3.2 移动和存储实例
 - 11.4 在现实世界中使用类
 - 11.5 小结
 - 11.6 Q&A
 - 11.7 作业
 - 11.7.1 问题
 - 11.7.2 回答
 - 11.7.3 练习
- 第12章 扩展类以添加功能
 - 12.1 内建附加功能
 - 12.1.1 相等性
 - 12.1.2 大于和小于
 - 12.1.3 操作打印
 - 12.2 类的继承
 - 12.2.1 把类保存到一个文件中
 - 12.2.2 子类化一个类
 - 12.2.3 使用类
 - 12.3 在现实世界中使用扩展类
 - 12.4 小结
 - 12.5 Q&A
 - 12.6 作业
 - 12.6.1 问题
 - 12.6.2 回答
 - 12.6.3 练习
- 第13章 使用Python的模块来添加功能
 - 13.1 Python包
 - 13.2 使用random模块
 - 13.2.1 randint
 - 13.2.2 random
 - 13.2.3 uniform
 - 13.2.4 choice

13.3 使用datetime模块

13.3.1 time

13.3.2 datetime

13.4 找到更多的模块

13.5 在现实世界中使用模块

13.6 小结

13.7 Q&A

13.8 作业

13.8.1 问题

13.8.2 回答

13.8.3 练习

第14章 分拆程序

14.1 为什么要分拆程序

14.2 决定如何分拆代码

14.2.1 规划分拆一个程序

14.2.2 分拆一个音乐库程序

14.3 Python查找一个程序的代码

14.3.1 通过文件目录包含模块

14.3.2 导入模块

14.4 在现实世界中分拆代码

14.5 小结

14.6 Q&A

14.7 作业

14.7.1 问题

14.7.2 回答

14.7.3 练习

第15章 为代码提供文档

15.1 好的文档的必要性

15.2 在代码中嵌入注释

15.3 用docstring说明代码

15.4 包含README文件和安装文件

15.4.1 编写安装说明

15.4.2 编写README文件

15.5 在现实世界中使用文档

15.6 小结

15.7 Q&A

15.8 作业

15.8.1 问题

15.8.2 回答

15.8.3 练习

第16章 操作程序文件

16.1 读写文件

16.1.1 从文件读取数据

16.1.2 把数据写入到文件中

16.1.3 添加数据到文件

16.2 创建文件

16.3 获取目录的信息

16.3.1 文件列表

16.3.2 在目录间移动

- 16.3.3 创建目录
- 16.4 获取文件的信息
 - 16.4.1 文件大小
 - 16.4.2 访问时间
- 16.5 在现实世界中使用文件
- 16.6 小结
- 16.7 Q&A
- 16.8 作业
 - 16.8.1 问题
 - 16.8.2 回答
 - 16.8.3 练习
- 第17章 用JSON来共享信息
 - 17.1 JSON格式
 - 17.2 使用JSON文件
 - 17.2.1 把JSON保存到文件中
 - 17.2.2 把JSON打印到屏幕
 - 17.3 把对象保存为JSON
 - 17.4 创建定制的字典
 - 17.5 在现实世界中使用JSON
 - 17.6 小结
 - 17.7 Q&A
 - 17.8 作业
 - 17.8.1 问题
 - 17.8.2 回答
 - 17.8.3 练习
- 第18章 把信息保存到数据库
 - 18.1 为什么使用数据库
 - 18.2 使用SQL和数据库交互
 - 18.2.1 Mac OS系统中的SQLite
 - 18.2.2 在Windows系统中安装SQLite
 - 18.2.3 测试SQLite
 - 18.3 创建一个数据库
 - 18.3.1 创建一个表
 - 18.3.2 添加数据
 - 18.4 查询数据库
 - 18.5 在现实世界中使用数据库
 - 18.6 小结
 - 18.7 Q&A
 - 18.8 作业
 - 18.8.1 问题
 - 18.8.2 回答
 - 18.8.3 练习
- 第19章 使用SQL从数据库获取更多信息
 - 19.1 用WHERE进行过滤
 - 19.1.1 判断相等性
 - 19.1.2 判断不相等性
 - 19.1.3 用LIKE查找相似的项
 - 19.1.4 使用NOT LIKE去查找不相似的项
 - 19.1.5 带大于和小于的查询

- 19.2 用ORDER BY排序
- 19.3 用DISTINCT获取唯一的项
- 19.4 用UPDATE修改记录
- 19.5 用DELETE删除记录
- 19.6 在现实世界中使用SQL
- 19.7 小结
- 19.8 Q&A
- 19.9 作业
 - 19.9.1 问题
 - 19.9.2 回答
 - 19.9.3 练习
- 第20章 用Flask进行Web开发
 - 20.1 什么是Flask
 - 20.2 安装Flask
 - 20.2.1 Windows
 - 20.2.2 MAC
 - 20.3 创建第一个Flask应用
 - 20.3.1 添加另一个视图
 - 20.3.2 添加变量
 - 20.4 添加模板
 - 20.4.1 使用HTML
 - 20.4.2 创建模板
 - 20.4.3 用Jinja添加动态内容
 - 20.4.4 为模板添加逻辑
 - 20.5 在现实世界中使用框架
 - 20.6 小结
 - 20.7 Q&A
 - 20.8 作业
 - 20.8.1 问题
 - 20.8.2 回答
 - 20.8.3 练习
- 第21章 用PyGame开发游戏
 - 21.1 什么是PyGame
 - 21.2 安装PyGame
 - 21.2.1 Windows
 - 21.2.2 Mac
 - 21.3 创建屏幕
 - 21.3.1 主程序循环
 - 21.3.2 使用用户输入(事件)
 - 21.4 创建形状
 - 21.4.1 添加颜色
 - 21.4.2 定义一个圆
 - 21.5 在屏幕上移动物体
 - 21.6 获取用户输入
 - 21.7 绘制文本
 - 21.8 在现实世界中使用PyGame
 - 21.9 小结
 - 21.10 Q&A
 - 21.11 作业

21.11.1 问题

21.11.2 回答

21.11.3 练习

第22章 通过版本控制来正确地保存代码

22.1 什么是版本控制

22.1.1 为什么版本控制很重要

22.1.2 版本控制是如何工作的

22.2 使用Git和GitHub进行版本控制

22.2.1 加入GitHub

22.2.2 GitHub快速教程

22.2.3 安装Git

22.3 管理仓库中的代码

22.3.1 创建一个仓库

22.3.2 签出仓库

22.3.3 向仓库中添加项

22.3.4 推送到远程的仓库

22.3.5 获取更新

22.4 用分支做实验性更改

22.4.1 创建分支

22.4.2 合并分支

22.5 决定哪些内容不推送

22.6 小结

22.7 Q&A

22.8 作业

22.8.1 问题

22.8.2 回答

22.8.3 练习

第23章 修复问题代码

23.1 当代码中有了Bug

23.2 用traceback来找到错误

23.3 用pdb调试器查找错误

23.4 通过互联网查询解决方案

23.5 尝试一个修复

23.6 寻求外部支持

23.6.1 互联网中继聊天

23.6.2 本地用户组

23.6.3 邮件列表

23.7 小结

23.8 Q&A

23.9 作业

23.9.1 问题

23.9.2 回答

23.9.3 练习

第24章 学习Python的下一步

24.1 感兴趣的项目

24.1.1 创建Web站点和Web应用程序

24.1.2 创建桌面应用

24.1.3 创建Android和iOS应用程序

24.1.4 游戏开发竞赛

- 24.1.5 科学和数学中的Python
- 24.1.6 创造更好的工作环境
- 24.2 参加会议
- 24.3 使用Linux
- 24.4 为Python做贡献
- 24.5 为其他的项目贡献
- 24.6 学习另一种语言
- 24.7 展望Python 3
- 24.8 推荐阅读
- 24.9 推荐的Web站点
- 24.10 小结
- 24.11 Q&A
- 24.12 作业
 - 24.12.1 问题
 - 24.12.2 回答
 - 24.12.3 练习

精彩短评

1、主要用来补足基础部分。末尾的SQL和FLASK还没看。

章节试读

1、《python入门经典》的笔记-20 编程中的逻辑

创建代码块

绝对是一本入门级python书，浅显易懂。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu111.com