Python 讲义

中文版

Contents

1 入门

1.1 你的第一个程序

Python 一次运行一行代码。每一行是一条语句 (statement)。一个程序 (program) 就是一串从上到下依次运行的语句。

`print()` 函数把文本显示在屏幕上, 这叫作输出 (output)。引号里的文本是一个字符串 (string)。

```
print("Hello, world!")
print("I am learning Python")
```

- 每个 `print()` 都会另起一行。
- 引号可以是 `" 双引号"` 或 `' 单引号'`, 两种都能表示字符串。
- 程序只有在你运行它时才会工作。

Exam tip: print shows a value; quotes mark a string; indentation is part of the syntax

Source code runs through the interpreter to produce output

1.2 注释与代码风格

注释 (comment) 以 `#` 开头。该行中 `#` 后面的内容会被 Python 忽略。注释是写给人看的, 用来解释代码; 它不会改变代码的行为。

```
# This line is a note for humans
print("Hi")        # you can also comment at the end of a line
```

好的代码风格让代码更易读:

- 使用能说明含义的清晰名字。
- 每行只写一条语句。

- 普通行不要在开头加空格。在 Python 中, 行首的空格 (缩进, indentation) 有特殊含义, 所以多余的空格会导致错误 (error)。

1.3 输入、处理、输出

很多程序都遵循一个简单的流程: **输入** (input)→ **处理** → **输出**。先得到一些数据, 对它做处理, 再显示结果。

`input()` 函数读取用户输入的文本。它总是返回一个字符串。

```
name = input("What is your name? ")
print("Hello, " + name)
```

- `input()` 会等待用户输入并按下回车。
- 把输入的文本存进一个变量 (variable), 这样以后就能使用它。
- 因为 `input()` 返回的是字符串, 如果你需要数字, 要先用 `int(...)` 转换。

常见错误

- 忘记加引号:`print(Hello)` 会去找一个名为 `Hello` 的变量, 并抛出 NameError(命名错误)。文本需要引号:`print("Hello")`。
- 行首多打一个空格:Python 把缩进当作结构, 会抛出 IndentationError(缩进错误)。
- 以为 `input()` 返回数字: 它总是返回字符串, 所以在做任何数学运算前, 要先用 `int(...)` 把它转换。

2 变量、类型与运算符

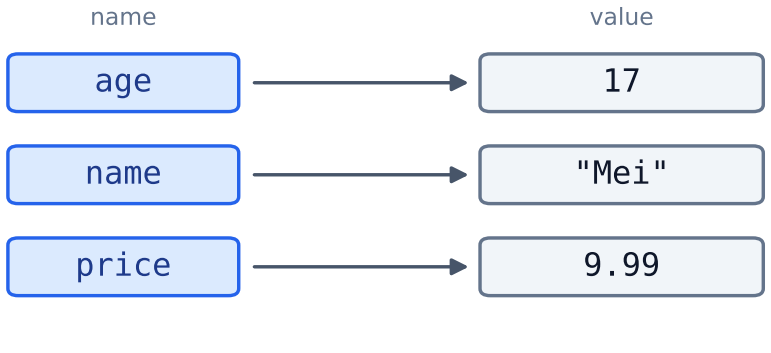
2.1 变量与赋值

变量 (variable) 是一个值 (value) 的名字。你用 = 来创建它, 这叫作赋值 (assignment)。名字写在左边, 值写在右边。

```
age = 17
name = "Mei"
price = 9.99
print(age, name, price)
```

现在 age 保存着 17。在任何需要这个值的地方都可以用这个名字, 以后也能改变它:

```
age = 17
age = age + 1   # age is now 18
print(age)
```



variable: name → value in memory

每个变量名都指向内存中的一个值

- = 不表示" 相等", 它的意思是" 把右边的值存到左边这个名字下"。
- 要判断两个值是否相等, 用 ==(见下文)。

2.2 数字: 整数与浮点数

Python 有两种主要的数字类型。整数 (integer, `int`) 是像 17 这样的整数。浮点数 (float) 带有小数点, 例如 9.99。

下面这些运算符 (operator) 用于数字:

运算符	含义	例子	结果
+	加	3 + 2	5
-	减	3 - 2	1
*	乘	3 * 2	6
/	除 (总是浮点数)	7 / 2	3.5
//	整除	7 // 2	3
%	取余 (取模)	7 % 2	1
**	幂	2 ** 3	8

- / 总是得到浮点数, 所以 4 / 2 是 2.0。
- // 和 % 常一起用:17 // 5 是 3,17 % 5 是 2。

2.3 表达式与类型转换

表达式 (expression) 是任何有值的东西, 例如 3 + 4 * 2。Python 按通常的数学顺序计算 (* 和 / 先于 + 和 -); 加括号能让顺序更清楚。

input() 返回字符串, 所以做数学前要先转换。把一个值从一种类型变成另一种, 叫作类型转换 (type conversion):

```
age = int("17")        # text "17" -> number 17
price = float("9.99")  # text -> 9.99
label = str(17)        # number -> text "17"
print(age, price, label)
```

- int("abc") 会失败, 所以只转换看起来像数字的文本。
- 混用类型也会失败:"age: " + 17 是错误的; 要写成 "age: " + str(17)。

2.4 布尔值与比较

布尔值 (Boolean) 只有两个取值之一:True 或 False。一次比较 (comparison) 会返回一个布尔值。

运算符	含义
==	等于
!=	不等于
< >	小于 / 大于
<= >=	小于等于 / 大于等于

```
print(7 > 2)        # True
print(3 == 3.0)     # True
age = 20
print(age >= 18)    # True
```

用 and、or、not 连接多个比较:

```
age = 20
print(age >= 13 and age <= 19)   # True only for a teenager
```

常见错误

- / 总是得到浮点数 (float), 连 4 / 2 也是 2.0。想要整数时用 //。
- 把 = 当成 ==:= 是赋值,== 才是判断两个值是否相等。
- 把字符串和数字相加:"age: " + 5 会抛出 TypeError。先用 str(5) 转换。
- 浮点数并不精确,0.1 + 0.2 不正好等于 0.3—— 不要对浮点结果用 ==。

3 字符串

3.1 索引

字符串 (string) 是引号里的文本。每个字符 (character) 都有一个位置, 叫作它的索引 (index)。第一个索引是 0, 不是 1。

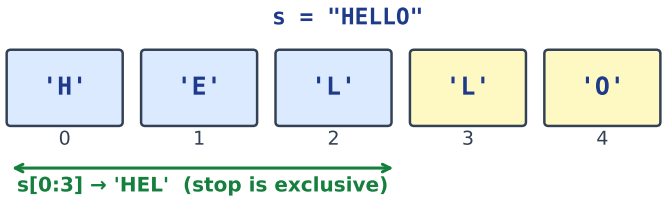
用方括号读取一个字符:

```
word = "Python"
print(word[0])    # P  (the first character)
print(word[2])    # t
print(len(word))  # 6  (how many characters)
```

- 计数从 0 开始, 所以最后一个索引是 len(word) - 1。
- 负数索引从末尾往回数:word[-1] 是最后一个字符。

```
word = "Python"
print(word[-1])   # n
print(word[-2])   # o
```

- 索引太大会产生错误 (error)(一个 IndexError)。



Exam tip: slice is half-open [start, stop); omit ends for defaults; step is optional

s[start:stop] is a half-open window of characters

3.2 切片

切片 (slice) 取字符串的一部分。写成 `word[start:end]`。切片包含 `start`, 但**在** `end` **之前**停止。

```
word = "Python"
print(word[0:3])   # Pyt   (positions 0, 1, 2)
print(word[2:5])   # tho
```

- 省略 `start` 表示从 0 开始; 省略 `end` 表示一直到末尾。

```
word = "Python"
print(word[:3])    # Pyt
print(word[3:])    # hon
```

- 第三个数字是步长 (step)。`word[::-1]` 会反转 (reverse) 字符串。

```
print("Python"[::-1])   # nohtyP
```

3.3 字符串方法与长度

方法 (method) 是属于某个值的函数。你用点号来调用它:

```
name = "mei chen"
print(name.upper())     # MEI CHEN
print(name.title())     # Mei Chen
print(len(name))        # 8
```

字符串是不可变的 (immutable): 方法会返回一个**新**字符串, 绝不改变原始 (original) 字符串。

```
name = "mei"
print(name.upper())     # MEI  (the returned value)
print(name)             # mei  (the original is unchanged)
```

常用方法 (每个都返回一个新值):

方法	含义	例子	结果
`.upper()` / `.lower()`	改变大小写	`"Hi".lower()`	`hi`
`.strip()`	去掉两端空格	`" hi ".strip()`	`hi`
`.replace(a, b)`	替换文本	`"cat".replace("c", "b")`	`bat`
`.split(sep)`	拆成列表	`"a,b".split(",")`	`['a', 'b']`

用 `+` 连接字符串, 这叫作拼接 (concatenation):

```
first = "Mei"
last = "Chen"
print(first + " " + last)   # Mei Chen
```

3.4 f-字符串

f-字符串 (f-string) 用各个值来拼出文本。在引号前加 `f`, 再用 `{...}` 把值括起来。

```
name = "Mei"
age = 17
print(f"{name} is {age} years old")   # Mei is 17 years old
```

- 大括号里可以放任何表达式 (expression)。
- `{value:.2f}` 会四舍五入到 2 位小数 (decimal places)。

```
price = 9.5
print(f"Two cost {price * 2}")        # Two cost 19.0
print(f"Pi is about {3.14159:.2f}")   # Pi is about 3.14
```

常见错误

- 字符串不能原地修改:`s[0] = "x"` 会报错。要新建一个字符串。
- 索引从 0 开始; 最后一个字符是 `s[-1]`, 而 `s[len(s)]` 会越界。
- 切片 `s[a:b]` 包含 `a`, 但在 `b` **之前**停止。
- 字符串方法返回的是**新**字符串:`s.upper()` 不存下结果就等于没做。

4 选择

4.1 if / elif / else

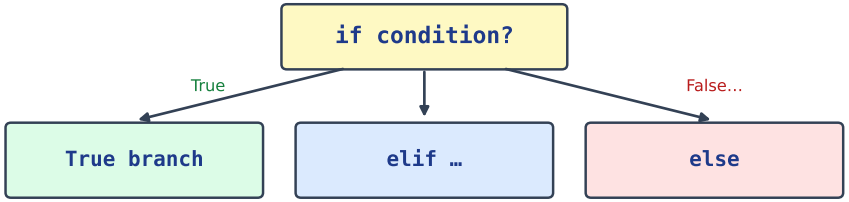
程序用 `if` 来选择做什么。只有当条件 (condition) 为真时, 它才运行缩进 (indent) 的代码块。`if` 这一行以冒号 (colon) 结尾。

```
score = 72
if score >= 60:
    print("pass")
# pass
```

用 `elif`(else-if) 增加更多情况, 用 `else` 表示" 其它所有情况"。Python 只运行**第一个**为真的分支 (branch), 然后跳过其余的。

```
score = 72
if score >= 80:
    print("A")
elif score >= 60:
    print("B")
else:
    print("fail")
# B
```

- 用 `==`(等于)、`!=`(不等于)、`<`、`>`、`<=`、`>=` 比较值。
- 一次比较 (comparison) 会得到一个布尔值 (Boolean)——`True` 或 `False`。



Exam tip: only one branch runs; conditions are checked top to bottom; indent the body

if / elif / else: only one branch runs

4.2 组合条件

用 `and`、`or`、`not` 连接条件。`and` 需要**两边**都为真;`or` 需要**任意一边**为真;`not` 把布尔值取反。

```
age = 16
has_ticket = True
if age >= 18 and has_ticket:
    print("entry allowed")
else:
    print("entry refused")
# entry refused
```

- 用括号让顺序更清楚:`(a or b) and c`。

```
temp = 30
if temp > 25 and not temp > 35:
    print("warm but ok")
# warm but ok
```

常见错误

- 要写 `elif`, 不是 `else if`。
- 每个 `if` / `elif` / `else` 行都以冒号 `:` 结尾, 下面的语句块要缩进。
- `if x = 5:` 会报错 —— 比较要用 `==`。
- `else` 后面不跟条件, 只有 `if` 和 `elif` 才跟条件。

5 迭代

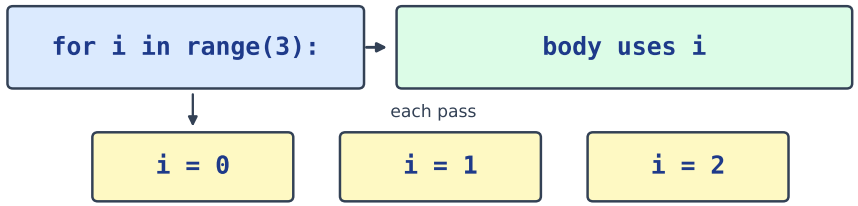
5.1 for 循环与 range

循环 (loop) 会重复运行代码。`for` 循环对序列 (sequence) 里的每个元素重复一次。`range(n)` 给出 0 到 `n - 1` 的数字。

```
for i in range(5):
    print(i)
# 0, then 1, 2, 3, 4 (each on its own line)
```

- `range(a, b)` 从 `a` 到 `b`(不包含 `b`)。
- `range(a, b, step)` 每次增加一个步长 (step)。

```
for n in range(2, 11, 2):
    print(n)        # 2 4 6 8 10
```



Exam tip: range(n) is 0 ... n-1; the loop variable takes one value per pass

for i in range(n): body runs with i = 0 … n-1

5.2 累加器模式

要在循环中逐步构建出一个结果, 就在循环**之前**先建一个变量, 然后每一轮更新 (update) 它。这就是累加器 (accumulator) 模式。

```
total = 0
for n in range(1, 6):
    total = total + n
print(total)        # 15
```

- 同样的方法可以数出有多少个元素符合条件。


```
count = 0
for letter in "banana":
    if letter == "a":
        count = count + 1
print(count)        # 3
```

5.3 while 循环

`while` 循环**只要**条件保持为真就一直重复。要在里面改变某些东西, 否则它永不停止 —— 这叫无限循环 (infinite loop)。

```
n = 1
while n <= 3:
    print(n)
    n = n + 1
# 1 2 3
```

- `break` 会立刻离开循环。

```
total = 0
while True:
    total = total + 10
    if total >= 30:
        break
print(total)        # 30
```

5.4 嵌套循环

一个循环放在另一个循环里面, 就是嵌套循环 (nested loop)。外层循环 (outer loop) 每转一轮, 内层循环 (inner loop) 都会完整运行一遍。

```
for row in range(3):
    line = ""
    for col in range(3):
        line = line + "*"
    print(line)
# ***
# ***
# ***
```

常见错误

- `range(n)` 从 0 到 `n - 1`, 不是 1 到 `n`—— 经典的差一 (off-by-one) 错误。
- 一边遍历列表一边删元素会漏掉元素; 要删就遍历一个副本。

- `while` 里忘了改循环变量, 就会无限循环。
- 缩进决定哪些语句在循环内; 缩进错的那行只会在循环结束后运行一次。

6 列表与二维列表

6.1 列表

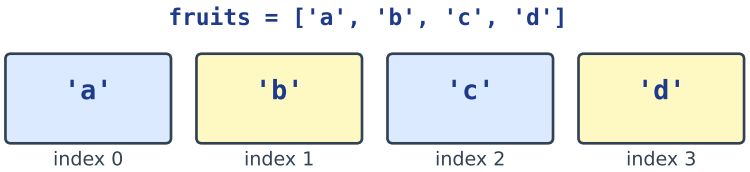
列表 (list) 在 `[]` 里按顺序保存许多值。每个元素 (item) 都有一个索引 (从 0 开始)。

```
scores = [88, 71, 95]
print(scores[0])      # 88
print(len(scores))    # 3
scores.append(60)     # add to the end
print(scores)         # [88, 71, 95, 60]
```

- 用索引改变某个元素:`scores[1] = 100`。
- 列表可以变长变短; 字符串不行。

天天要用的列表工具:

工具	作用
`a.append(x)`	在末尾加上 `x`
`a.insert(i, x)`	在位置 `i` 插入 `x`
`a.remove(x)`	删除第一个 `x`
`a.pop()` / `a.pop(i)`	删除并返回最后一个元素 / 第 `i` 个
`a.sort()`	原地排序
`sorted(a)`	返回一个**新**的已排序列表
`x in a`	`x` 在列表里吗?
`len(a)`、`sum(a)`、`max(a)`、`min(a)`	大小和快捷计算



Exam tip: first item is index 0; last is len(list)-1; negative indices count from the end

List indices start at 0

6.2 遍历列表

遍历 (traverse) 列表就是逐个访问每个元素。`for` 循环可以做到, 不需要索引。

```
scores = [88, 71, 95]
total = 0
for s in scores:
    total = total + s
print(total)          # 254
```

- 当你同时需要索引时, 用 `enumerate`。

```
for i, name in enumerate(["a", "b"]):
    print(i, name)    # 0 a  /  1 b
```

6.3 二维列表 (网格)

二维列表 (2-D list) 是" 列表的列表"—— 一个由行和列组成的网格 (grid)。用两个索引:`grid[row][col]`。

```
grid = [[1, 2, 3],
        [4, 5, 6]]
print(grid[0][2])     # 3
print(grid[1][0])     # 4
```

- 用嵌套循环 (nested loop) 访问每一个格子。

```
grid = [[1, 2], [3, 4]]
for row in grid:
    for value in row:
        print(value, end=" ")
print()               # 1 2 3 4
```

6.4 列表推导式

列表推导式 (list comprehension) 用一行就能构建一个新列表:`[expression for item in sequence]`。

```
squares = [x * x for x in range(5)]
print(squares)        # [0, 1, 4, 9, 16]
```

- 加上 `if` 只保留部分元素。


```
evens = [n for n in range(10) if n % 2 == 0]
print(evens)          # [0, 2, 4, 6, 8]
```

6.5 元组与集合

元组 (tuple) 是圆括号里的固定序列。创建之后不能修改 —— 用它保存天生属于一起的值, 并把它解包 (unpack) 到多个名字里。

```
point = (3, 4)
x, y = point          # 解包
print(x, y)           # 3 4
```

需要一次交回两个结果的函数, 就返回一个元组:

```
def min_max(nums):
    return min(nums), max(nums)

lo, hi = min_max([5, 2, 9])
print(lo, hi)         # 2 9
```

集合 (set) 每个值只存一次, 而且没有顺序。它最适合去除重复, 以及做快速的成员测试 (membership test)。

```
votes = ["red", "blue", "red", "green", "red"]
colours = set(votes)
print(len(colours))       # 3  (重复已去除)
print("blue" in colours)  # True
```

常见错误

- `b = a` **不会**复制列表: 两个名字指向同一个列表, 改一个另一个也变。用 `a.copy()` 或 `a[:]`。
- 最后一个元素是 `a[-1]`;`a[len(a)]` 会越界。
- `append` 只加**一个**元素; 要拼接另一个列表用 `extend` 或 `+`。
- 用 `[[0]*3]*3` 建网格会得到**同一**行的三个引用。要用循环逐行创建。
- 只有一个元素的元组要带逗号:`(5,)`, 不是 `(5)`。
- 集合没有顺序、没有重复, 所以不能用 `s[0]` 来索引。

7 字典

7.1 字典

字典 (dictionary,`dict`) 保存键 (key)→ 值 (value) 的成对数据。你通过键来查找值,而不是通过数字索引。

```
student = {"name": "Mei", "score": 88}
print(student["name"])     # Mei
print(student["score"])    # 88
```

7.1.1 添加与更新

给一个键赋值, 就能添加它, 或改变已有的键。

```
student = {"name": "Mei"}
student["score"] = 88      # add a new key
student["score"] = 90      # update the value
print(student)             # {'name': 'Mei', 'score': 90}
```

7.1.2 检查与遍历

用 `in` 检查某个键是否存在。遍历所有键, 或遍历 `.items()` 同时得到键和值。

```
student = {"name": "Mei", "score": 90}
print("score" in student)  # True
for key, value in student.items():
    print(key, "=", value)
# name = Mei
# score = 90
```

- 当键不存在时,`.get(key, default)` 会返回一个默认值 (default)—— 不会报错。

```
student = {"name": "Mei"}
print(student.get("age", 0))   # 0
```

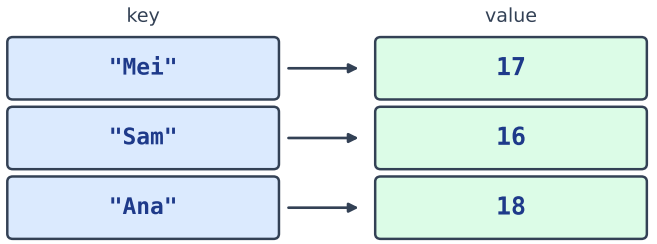
考试里的经典模式 —— 统计每个值出现多少次:

```
word = "banana"
counts = {}
for letter in word:
    counts[letter] = counts.get(letter, 0) + 1
print(counts)   # {'b': 1, 'a': 3, 'n': 2}
```


- 第一次遇到某个键时,`.get(letter, 0)` 会补上 0, 所以不会有 KeyError。

常见错误

- 用 `d[key]` 读取不存在的键会抛出 KeyError; 先用 `d.get(key)` 或判断 `if key in d`。
- 再次给 `d[key]` 赋值会覆盖旧值 —— 键是唯一的。
- 键必须是不可变的, 比如字符串或数字 —— 列表不能当键。



A dictionary maps each key to one value

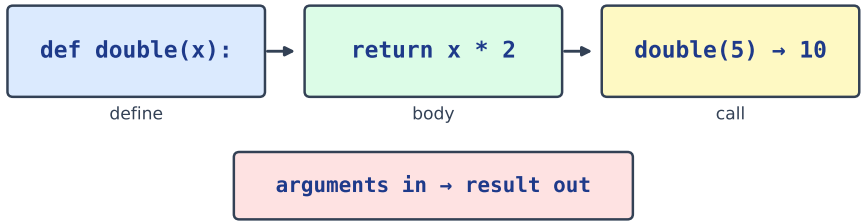
8 函数与抽象

8.1 定义与调用函数

函数 (function) 是一段有名字、可以重复使用的代码。用 `def` 定义 (define) 它，再用名字调用 (call) 它。

```
def greet():
    print("Hello!")

greet()        # Hello!
greet()        # Hello!
```

- 里面的代码只有在你调用函数时才运行。



Exam tip: def creates the function; call runs it; return sends a value back to the caller

def defines; call runs; return sends a value back

8.2 返回值

函数可以用 `return` 返回 (return) 一个值。调用处就代表那个值。

```
def square(n):
    return n * n

print(square(5))          # 25
print(square(3) + 1)      # 10
```

- `return` 会立刻结束函数。没有 `return` 的函数返回 `None`。

8.3 参数、实参与作用域

形参 (parameter) 是 `def` 里的名字。实参 (argument) 是你传进去的值。

```
def power(base, exp):         # base, exp are parameters
    return base ** exp

print(power(2, 3))            # 8  (2 and 3 are arguments)
```

在函数内部建立的变量是局部 (local) 的 —— 它只在那里存在。这个范围就是它的作用域 (scope)。

```
def f():
    x = 10            # local to f
    return x

print(f())            # 10
# print(x) here would be an error: x is not defined outside f
```

形参可以有默认值 (default value)，调用者不传的时候就用它：

```
def greet(name, greeting="Hello"):
    return greeting + ", " + name

print(greet("Mei"))              # Hello, Mei
print(greet("Sam", "Welcome"))   # Welcome, Sam
```

8.4 过程抽象

过程抽象 (procedural abstraction) 的意思是把细节藏在一个名字后面。你按函数的名字和它做的事来使用它，而不是按它怎么实现来使用。

```
def area_of_rectangle(w, h):
    return w * h

print(area_of_rectangle(4, 5))   # 20
```

- 好的函数只做一件事，有清楚的名字，并避免重复代码。

8.5 模块与导入

模块 (module) 是一个装着现成函数的文件。用 `import` 导入 (import) 它。

```
import random
random.seed(0)                # makes the result repeatable
print(random.randint(1, 6))   # a dice roll

import math
print(math.sqrt(16))          # 4.0
```

常见错误

- 没有写 `return`, 函数就返回 `None`。打印 (print) 和返回 (return) 不是一回事。
- 不要用可变的默认值如 `def f(x=[])`—— 同一个列表会在所有调用之间共享。
- 函数内部创建的变量是局部的, 在外面看不到。
- 用 `f()` 才会运行函数; 单写 `f` 只是引用它。

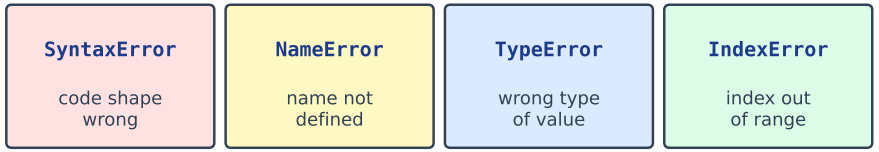
9 错误、异常与测试

9.1 错误与调试

代码会以三种方式出错。语法错误 (syntax error) 违反了 Python 的规则, 所以根本无法运行。运行时错误 (runtime error) 在运行过程中发生, 比如除以零。逻辑错误 (logic error) 能运行, 但给出错误的答案。

```
# A runtime error, caught so this block still finishes:
try:
    print(10 / 0)
except ZeroDivisionError:
    print("cannot divide by zero")
# cannot divide by zero
```

- Python 会打印一段回溯 (traceback), 显示在哪里出错。从下往上读它。



Exam tip: read the last line of the traceback first — it names the error and the line

Common Python errors: Syntax, Name, Type, Index

9.2 try / except / raise

把有风险的代码放进 `try`。如果它失败,`except` 会捕获异常 (exception) 并处理 (handle) 它, 而不是崩溃。

```
def to_int(text):
    try:
        return int(text)
    except ValueError:
        return 0

print(to_int("42"))    # 42
print(to_int("abc"))   # 0
```

- 捕获具体的类型 (`ValueError`、`ZeroDivisionError` 等)。
- `raise` 用来故意抛出你自己的错误。

```
def set_age(age):
    if age < 0:
        raise ValueError("age cannot be negative")
    return age

try:
    set_age(-1)
except ValueError as err:
    print("error:", err)
# error: age cannot be negative
```

9.3 测试与健壮性

测试 (test) 用来检查代码是否给出正确答案。既要试正常情况, **也**要试边界情形 (edge case)—— 空输入、零、非常大的值。

```
def average(nums):
    if len(nums) == 0:        # edge case: empty list
        return 0
    return sum(nums) / len(nums)

print(average([2, 4, 6]))     # 4.0
print(average([]))            # 0
```

- 健壮 (robust) 的代码不会因为奇怪的输入而崩溃; 它会优雅地处理它们。

常见错误

- 不要用光秃秃的 `except:`—— 要捕获具体错误, 例如 `except ValueError:`。
- 语法错误 (syntax error) 会在程序运行前就中止它, 所以先修这些。
- 要测试边界情况 (空输入、零、最大值), 不能只测最简单的那种。

10 文件

10.1 读写文本文件

文本文件 (text file) 把文本保存在磁盘上。用 `open(name, mode)` 打开它, 其中模式 (mode) 说明是读还是写。始终使用 `with`, 它会帮你关闭文件。

10.1.1 写入

模式 `"w"` 写一个新文件, 并抹掉任何旧内容。

```
with open("notes.txt", "w") as f:
    f.write("first line\n")
    f.write("second line\n")
print("saved")            # saved
```

10.1.2 读取

模式 `"r"`(默认) 用来读。`.read()` 把整个文件作为一个字符串返回。

```
with open("notes.txt", "w") as f:
    f.write("hello\nworld\n")
with open("notes.txt") as f:
    print(f.read().strip())   # hello / world
```

10.1.3 逐行读取

遍历文件, 一次得到一行。`.strip()` 会去除 (remove) 末尾的换行符 (newline)。

```
with open("data.txt", "w") as f:
    f.write("Mei,88\nSam,71\n")
with open("data.txt") as f:
    for line in f:
        name, score = line.strip().split(",")
        print(name, "scored", score)
# Mei scored 88
# Sam scored 71
```


10.1.4 追加

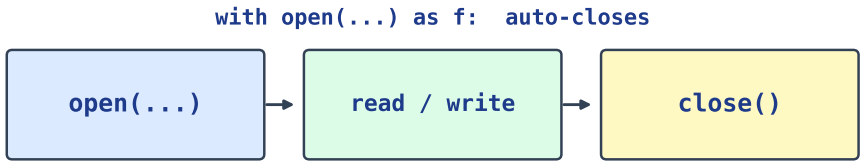
模式 `"a"` 追加 (append)—— 它在末尾添加, 而不抹掉原有内容。

```
with open("log.txt", "w") as f:
    f.write("line 1\n")
with open("log.txt", "a") as f:
    f.write("line 2\n")
with open("log.txt") as f:
    print(f.read().strip())   # line 1 / line 2
```

模式	含义
`"r"`	读 (默认)
`"w"`	写 (先抹掉)
`"a"`	追加 (添加到末尾)

常见错误

- 一定要关闭文件, 或用 `with open(...) as f:`, 它会替你关闭。
- `read()` 把整个文件当成一个字符串返回, 每行末尾仍带着 `\n`。
- 用 `"w"` 打开会先清空文件; 要追加到末尾用 `"a"`。



Exam tip: mode 'r' reads, 'w' writes (overwrites); prefer with so the file always closes

open → read/write → close (with auto-closes)

11 算法设计

11.1 算法与分解

算法 (algorithm) 是一份能解决问题的清晰步骤清单。分解 (decomposition) 的意思是把一个大问题拆成更小的、能逐个解决的部分。

```
# Algorithm: find the largest number in a list
def largest(nums):
    best = nums[0]
    for n in nums:
        if n > best:
            best = n
    return best

print(largest([3, 9, 2, 7]))   # 9
```

- 抽象 (abstraction) 的意思是忽略细节: 你直接用 `largest(...)`, 不必再去读它怎么实现。

11.2 伪代码与流程图

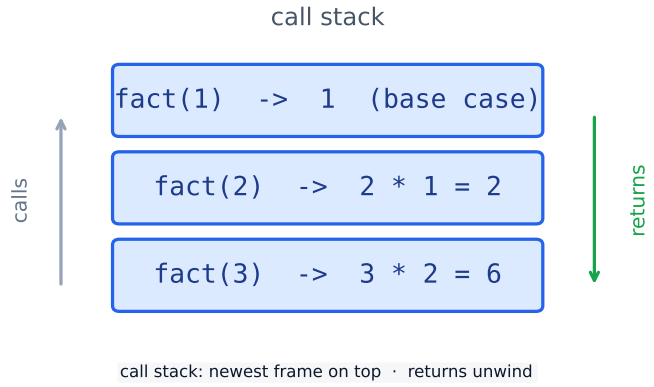
伪代码 (pseudocode) 是为算法写的、朴素而有结构的英文, 写在真正的代码之前。它不会被运行。

```
SET best TO first number
FOR each number n
    IF n > best THEN
        SET best TO n
OUTPUT best
```

流程图 (flowchart) 把同样的计划画出来: 每个步骤一个方框, 每个判断 (decision) 一个菱形, 用箭头表示顺序。

11.3 递归与调用栈

递归 (recursion) 是指一个函数调用它自己。它需要一个基准情形 (base case)(一个简单的输入, 立刻返回), 以及一个递归情形 (recursive case)(它在更小的输入上调用自己)。



factorial(3) 的调用栈: 每个调用先等待, 再按相反的顺序返回

```
def fact(n):
    return 1 if n <= 1 else n * fact(n - 1)

print(fact(5))     # 120
```

- 每个暂停的调用都停在调用栈 (call stack) 上, 直到它上面的调用返回。

常见错误

- 递归 (recursion) 必须有基准情形 (base case), 否则会无限自调用, 撑爆调用栈。
- 伪代码 (pseudocode) 用来规划 —— 不必能运行, 但每一步都要清楚无歧义。
- 先把大问题拆成一个个有名字的小步骤, 再动手写代码。

12 数据结构

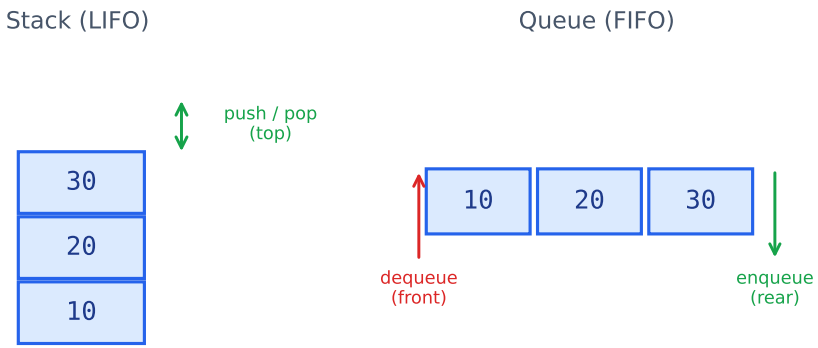
12.1 抽象数据类型 (ADT)

抽象数据类型 (abstract data type,ADT) 描述一些数据以及对它的操作, 与它如何实现分开。你通过它的操作来使用它, 而不是通过它内部的存储方式。

```
# A stack ADT, built on a list
s = []
s.append(1)        # add
s.append(2)
print(s.pop())     # 2  (remove the most recent)
```

12.2 栈

栈 (stack) 是后进先出 (LIFO)。你把元素压入 (push) 栈顶, 也从栈顶弹出 (pop)。



stack: LIFO · queue: FIFO

栈从顶部移除 *(后进先出)*; 队列从前端移除 *(先进先出)*

```
stack = []
stack.append("a")
stack.append("b")
print(stack.pop())   # b
print(stack.pop())   # a
```

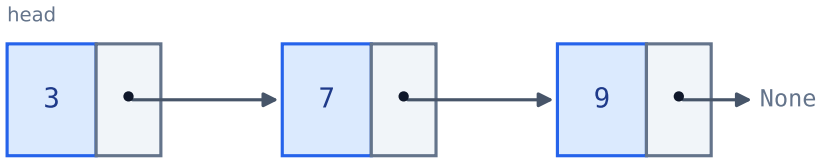

12.3 队列

队列 (queue) 是先进先出 (FIFO)。你在队尾入队 (enqueue), 从队首出队 (dequeue)。

```
queue = []
queue.append("a")     # enqueue
queue.append("b")
print(queue.pop(0))   # a  (dequeue the front)
print(queue.pop(0))   # b
```

12.4 链表

链表 (linked list) 是一串节点 (node)。每个节点保存数据和一个指向下一个节点的指针 (pointer); 最后一个指向 `None`。



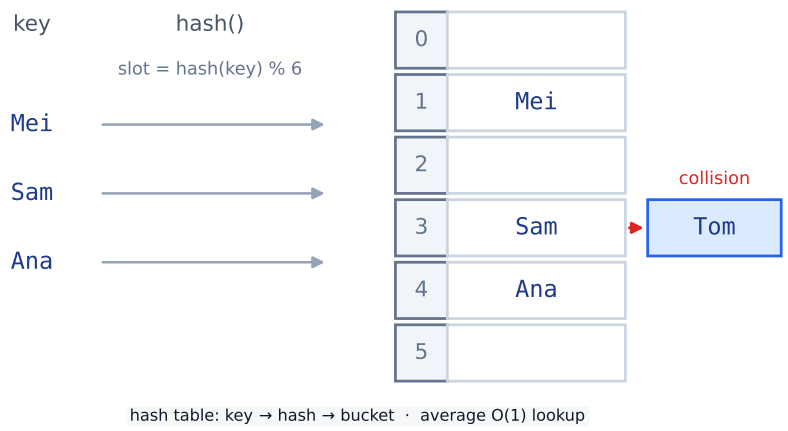
linked list: node → next · O(1) insert at head

链表: 每个节点保存数据和指向下一个节点的指针, 最后指向 *None*

```
n3 = {"data": 3, "next": None}
n2 = {"data": 2, "next": n3}
n1 = {"data": 1, "next": n2}
node = n1
while node is not None:      # traverse to the end
    print(node["data"])
    node = node["next"]
# 1 2 3
```

12.5 哈希表

哈希表 (hash table) 用哈希函数 (hash function) 把键映射到一个槽。两个键可能落入同一个槽 —— 这叫冲突 (collision)。Python 的 `dict` 就是哈希表, 所以查找很快。

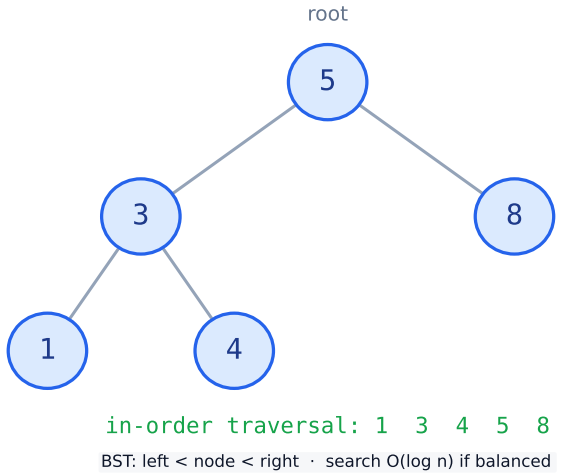


哈希函数把每个键映射到一个槽; 两个键可能落入同一个槽 (冲突)

```
table = {}
table["Mei"] = 88
table["Sam"] = 71
print(table["Mei"])   # 88  (fast lookup by key)
```

12.6 二叉搜索树

二叉搜索树 (binary search tree,BST) 保持有序: 每个左孩子都比它的节点小, 每个右孩子都比它大。查找一直很快。

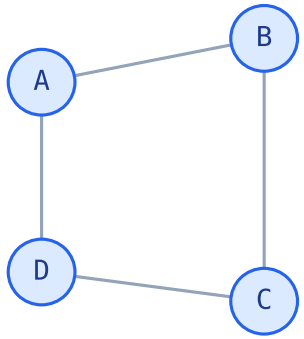


二叉搜索树: 较小的值放在左边, 较大的值放在右边

```
def insert(root, val):
    if root is None:
        return {"val": val, "left": None, "right": None}
    if val < root["val"]:
        root["left"] = insert(root["left"], val)
    else:
        root["right"] = insert(root["right"], val)
    return root

def inorder(root):
    if root is None:
        return []
    return inorder(root["left"]) + [root["val"]] + inorder(root["right"])

tree = None
for v in [5, 3, 8, 1, 4]:
    tree = insert(tree, v)
print(inorder(tree))   # [1, 3, 4, 5, 8]
```

12.7 图

图 (graph) 是一组由边 (edge) 连接的顶点 (vertex)。邻接表 (adjacency list)—— 一个 " 邻居列表的字典 "—— 是常见的存储方式。




```
graph = {
  "A": ["B", "D"],
  "B": ["A", "C"],
  "C": ["B", "D"],
  "D": ["A", "C"],
}
```

graph: vertices + edges · BFS/DFS traverse

由顶点和边组成的图，以及它的邻接表形式

```
graph = {"A": ["B", "D"], "B": ["A", "C"], "C": ["B", "D"], "D": ["A",
↪  "C"]}
for vertex in graph:
    print(vertex, "->", graph[vertex])
# A -> ['B', 'D']  (and so on for B, C, D)
```

常见错误

- 栈 (stack) 是后进先出，队列 (queue) 是先进先出，别搞混。
- 在 pop 或出队之前，先检查结构是不是空的。
- 在链表 (linked list) 中，弄丢 `head` 指针就等于弄丢了整条链表。

13 查找、排序与效率

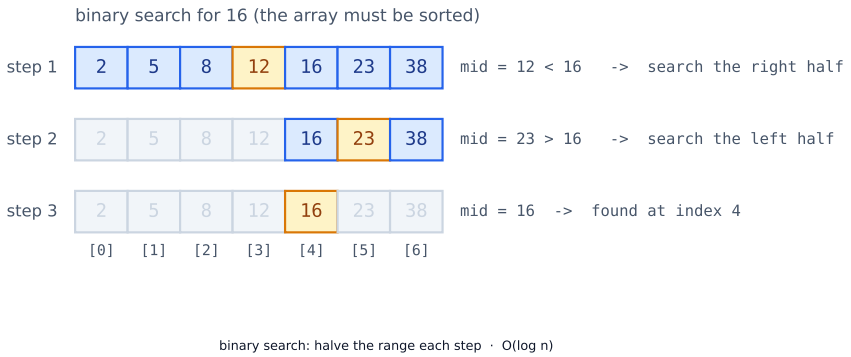
13.1 线性查找与二分查找

查找 (search) 用来找到某个值在哪里。线性查找 (linear search) 逐个检查每个元素，所以它对任何列表都有效。

```
def linear_search(items, target):
    for i in range(len(items)):
        if items[i] == target:
            return i
    return -1     # not found

print(linear_search([4, 8, 2, 9], 2))   # 2
```

二分查找 (binary search) 快得多，但需要一个**已排序**的列表。它每一步把范围折半。

```
def binary_search(items, target):
    lo, hi = 0, len(items) - 1
    while lo <= hi:
        mid = (lo + hi) // 2
        if items[mid] == target:
            return mid
        elif items[mid] < target:
            lo = mid + 1
        else:
            hi = mid - 1
    return -1

print(binary_search([1, 3, 5, 7, 9], 7))   # 3
```



二分查找每一步把范围减半 —— 已排序列表上是 *O(log n)*

13.2 排序（冒泡与插入）

排序 (sort) 就是把元素按顺序排好。冒泡排序 (bubble sort) 反复交换 (swap) 顺序不对的相邻元素。

```
def bubble_sort(a):
    a = a[:]                            # work on a copy
    for i in range(len(a)):
        for j in range(len(a) - 1 - i):
            if a[j] > a[j + 1]:
                a[j], a[j + 1] = a[j + 1], a[j]
    return a

print(bubble_sort([5, 2, 4, 1]))      # [1, 2, 4, 5]
```


插入排序 (insertion sort) 一次把一个元素放进已排好的部分，把每个新元素往回滑到属于它的位置：

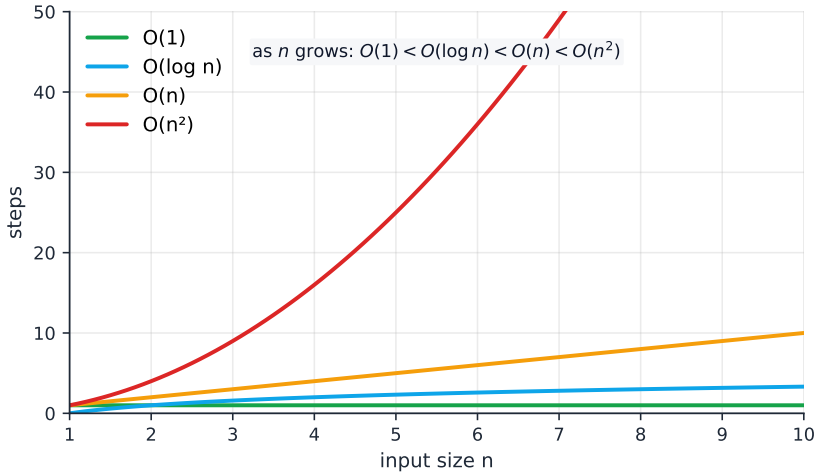
```
def insertion_sort(a):
    a = a[:]                                # 在副本上操作
    for i in range(1, len(a)):
        key = a[i]
        j = i - 1
        while j >= 0 and a[j] > key:    # 把较大的值右移
            a[j + 1] = a[j]
            j -= 1
        a[j + 1] = key                  # 把 key 放进空位
    return a

print(insertion_sort([5, 2, 4, 1]))   # [1, 2, 4, 5]
```

- 在真实代码里，用 Python 内置的 `sorted()`：

```
print(sorted([5, 2, 4, 1]))           # [1, 2, 4, 5]
```

13.3 算法效率

效率 (efficiency) 问的是：当输入变大时，工作量怎样增长。我们用大 O 记号 (Big-O) 来描述它。



常见复杂度下，步数随输入规模增长的情况

Big-O	名称	例子
$O(1)$	常数	查找字典的键
$O(\log n)$	对数	二分查找
$O(n)$	线性	线性查找
$O(n^2)$	平方	冒泡排序

```
def steps(n):           # how many steps a linear scan takes
    count = 0
    for i in range(n):
        count = count + 1
    return count

print(steps(100))       # 100  -> O(n)
```

13.4 随机性与模拟

`random` 模块产生随机数。用一个种子 (seed) 让结果可重复。模拟 (simulation) 运行很多次随机试验来估计一个答案。

```
import random
random.seed(0)
rolls = [random.randint(1, 6) for _ in range(1000)]
print(rolls.count(6))   # about 1/6 of 1000
```

常见错误

- 二分查找 (binary search) 只对**已排序**的列表有效。
- 大 O(Big-O) 说的是时间如何**增长**, 不是确切时间;$O(n^2)$ 的方法只在极小输入时才可能快过 O(n)。
- 冒泡排序 (bubble sort) 是 $O(n^2)$—— 学习可以, 但对大列表很慢。

14 面向对象与编程范式

14.1 类与对象

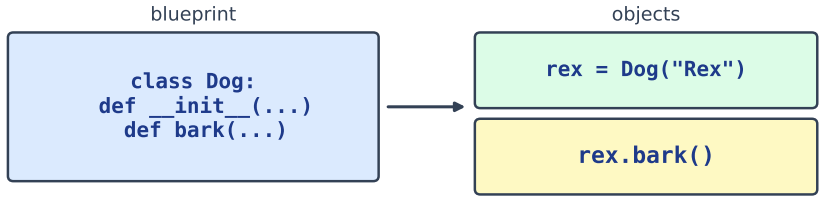
类 (class) 是一张蓝图。对象 (object) 是由它建造出来的一个具体东西 (一个实例 (instance))。`__init__` 是构造方法 (constructor), 用来设置每个对象;`self` 就是对象本身。

```
class Dog:
    def __init__(self, name):
        self.name = name            # an attribute
    def speak(self):
        return self.name + " says woof"

d = Dog("Rex")
print(d.speak())     # Rex says woof
```

- `name` 是属性 (attribute)(对象上的数据);`speak` 是方法 (method)(一个动作)。

加上 `__str__`, 就能控制 `print(obj)` 显示什么:

```
class Dog:
    def __init__(self, name):
        self.name = name
    def __str__(self):
        return f"Dog named {self.name}"

print(Dog("Rex"))    # Dog named Rex
```



Exam tip: class defines the type; calling ClassName(...) creates an object (instance)

A class is a blueprint; calling it creates an object

14.2 继承、封装与多态

继承 (inheritance) 让子类 (subclass) 复用父类 (superclass)。用 `super()` 调用父类; 重写 (override) 一个方法来改变它。

```
class Animal:
    def speak(self):
        return "some sound"

class Cat(Animal):
    def speak(self):                # override
        return "meow"

print(Cat().speak())   # meow
```

封装 (encapsulation) 把数据藏在方法后面; 名字前加一个下划线表示它是私有 (private) 的。

```
class Account:
    def __init__(self):
        self._balance = 0           # private
    def deposit(self, n):
        self._balance += n
    def balance(self):
        return self._balance

a = Account()
a.deposit(50)
print(a.balance())     # 50
```

多态 (polymorphism) 的意思是同一个名字、多种行为 —— 每个对象会运行各自正确的 `speak`。

```
class Cat:
    def speak(self):
        return "meow"

class Cow:
    def speak(self):
        return "moo"

for animal in [Cat(), Cow()]:
    print(animal.speak())   # meow, then moo
```


14.3 编程范式

范式 (paradigm) 是写程序的风格。过程式 (procedural) 代码是一连串步骤和函数。面向对象 (object-oriented) 代码把数据和方法组织进对象。声明式 (declarative) 代码说的是你**要什么**, 而不是怎么做 (列表推导式或 SQL)。

```
def total(nums):            # procedural
    t = 0
    for n in nums:
        t += n
    return t
print(total([1, 2, 3]))    # 6

print(sum([1, 2, 3]))      # 6  (declarative: same result)
```

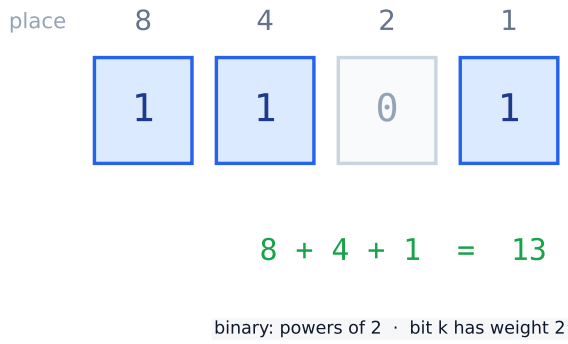
常见错误

- 每个方法的第一个参数都要是 `self`。
- `__init__` 用来初始化新对象, 创建对象时会自动运行。
- 同一个类的两个对象各有各的属性; 改一个不会影响另一个。

15 数据表示

15.1 比特与二进制

比特 (bit) 是单个的 `0` 或 `1`。二进制 (binary) 是以 2 为底的数制: 每一位的价值都是它右边一位的两倍 (1、2、4、8……)。十进制 (denary, 以 10 为底) 是我们平常用的数。



二进制位值:*1101* 表示 *8 + 4 + 1 = 13*

```
print(bin(13))          # 0b1101
print(int("1101", 2))   # 13
```

- 8 个比特组成一个字节 (byte)。当数字太大时, 固定的位宽会溢出 (overflow)(绕回)。

```
x = 250
x = (x + 10) % 256      # one byte wraps at 256
print(x)                # 4
```

十六进制 (hexadecimal,base 16) 是阅读二进制的紧凑方式: 一个十六进制位恰好代表四个二进制位。Python 用 `0x` 表示十六进制:

```
print(hex(255))         # 0xff
print(0xFF)             # 255
print(int("ff", 16))    # 255
```


15.2 数据压缩

压缩 (compression) 让数据变小。无损 (lossless) 压缩保留每一个比特, 所以你能精确还原原始数据。有损 (lossy) 压缩丢掉一些细节 —— 更小但不精确 —— 用于照片和音乐。

游程编码 (run-length encoding) 是一种简单的无损方法: 把一段游程 (run)(重复) 存成 “ 个数 + 值 ”。

```
def rle(text):
    out = ""
    i = 0
    while i < len(text):
        run = 1
        while i + run < len(text) and text[i + run] == text[i]:
            run += 1
        out += str(run) + text[i]
        i += run
    return out

print(rle("AAAABBBCCD"))   # 4A3B2C1D
```

常见错误

- `n` 个比特 (bit) 能存 `2**n` 种不同的值, 范围是 `0` 到 `2**n - 1`。
- 有损压缩 (lossy) 会丢掉细节且无法还原; 无损压缩 (lossless) 可以精确还原。

16 计算概念

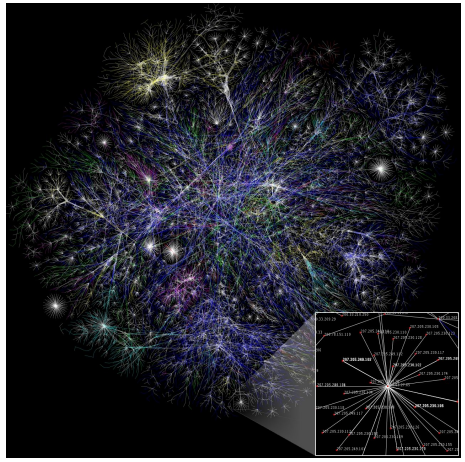
16.1 什么是计算与设计循环

计算 (computing) 就是用计算机解决问题: 输入、处理、输出。好的软件是在一个设计循环 (design cycle) 中做出来的 —— 计划、编写、测试、改进 —— 反复多次。

- 把问题拆开, 先做一小部分, 测试它, 再加更多。
- 程序员以团队方式工作, 并复用彼此的代码。

16.2 互联网

互联网 (Internet) 是 “ 网络的网络 ”。数据被切成一个个数据包 (packet), 它们分别传输, 在另一端再重新拼起来。叫作协议 (protocol) 的共同规则 (例如 TCP/IP) 让这一切运转。如果一条路径断了, 数据包就走另一条 —— 这叫冗余 (redundancy), 它带来容错 (fault tolerance)。



互联网地图: 每条线都是两个网络之间的一条路径

层	作用
HTTP	请求并发送网页
TCP	可靠、按顺序送达
IP	编址与路由

16.3 并行与分布式计算

顺序 (sequential) 代码一次做一步。并行 (parallel) 计算在多个核心 (core) 上同时做好几步, 可以带来加速 (speedup)。分布式 (distributed) 计算把工作分散到许多台计算机上, 例如云。

- 并非所有事都能并行: 有些步骤必须等待前一步的结果。

16.4 计算的影响

计算既带来好处, 也带来害处。数字鸿沟 (digital divide) 指的是并非每个人都能平等地用上它。软件可能从它学习的数据中带上偏见 (bias)。要尊重知识产权 (intellectual property)(许可), 并保护人们的个人数据 (personal data) 和隐私 (privacy)。

常见错误

- 互联网 (Internet) 和万维网 (World Wide Web) 不是一回事: 万维网只是运行在互联网之上的一个服务。
- 更多处理器核心 (core) 只有在任务能拆成可同时运行的部分时才有用。

17 综合运用

17.1 端到端小项目

一个小项目 (mini-project) 把前面学过的想法组合起来: 列表里的数据、一个在循环里带选择的函数, 以及打印出的输出。这也是 AP 创作型表现任务的形态。

17.1.1 项目: 平均分

```
def average(marks):
    if len(marks) == 0:
        return 0
    return round(sum(marks) / len(marks), 1)

print(average([88, 71, 95, 60]))   # 78.5
```

17.1.2 项目: 统计及格人数

```
def count_passes(marks, pass_mark=60):
    passes = 0
    for m in marks:                 # iteration
        if m >= pass_mark:          # selection
            passes += 1
    return passes

print(count_passes([88, 50, 95, 60]))   # 3
```

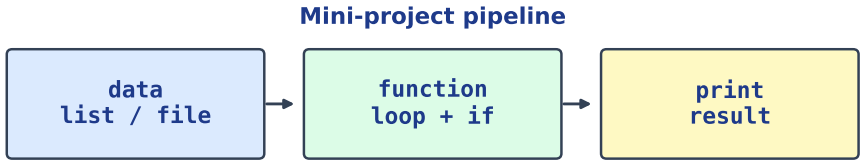
17.1.3 项目: 筛选成新列表

```
def merit(marks):
    return [m for m in marks if m >= 80]

print(merit([88, 71, 95, 60]))     # [88, 95]
```

AP 创作任务要求: 一个列表、一个用到选择 (selection) 和迭代 (iteration) 的带参过程 (procedure), 以及一些输入/输出。上面每个项目都正是这种形态 —— 先做小部件, 再把它们拼起来。

常见错误

- 小步构建, 每写好一部分就测试, 不要一次写完全部。
- 先读完整个题目, 再规划输入 → 处理 → 输出, 然后才开始写代码。



Exam tip: combine list + function + selection + loop + clear output — the Create task shape

Mini-project: data → function → printed result