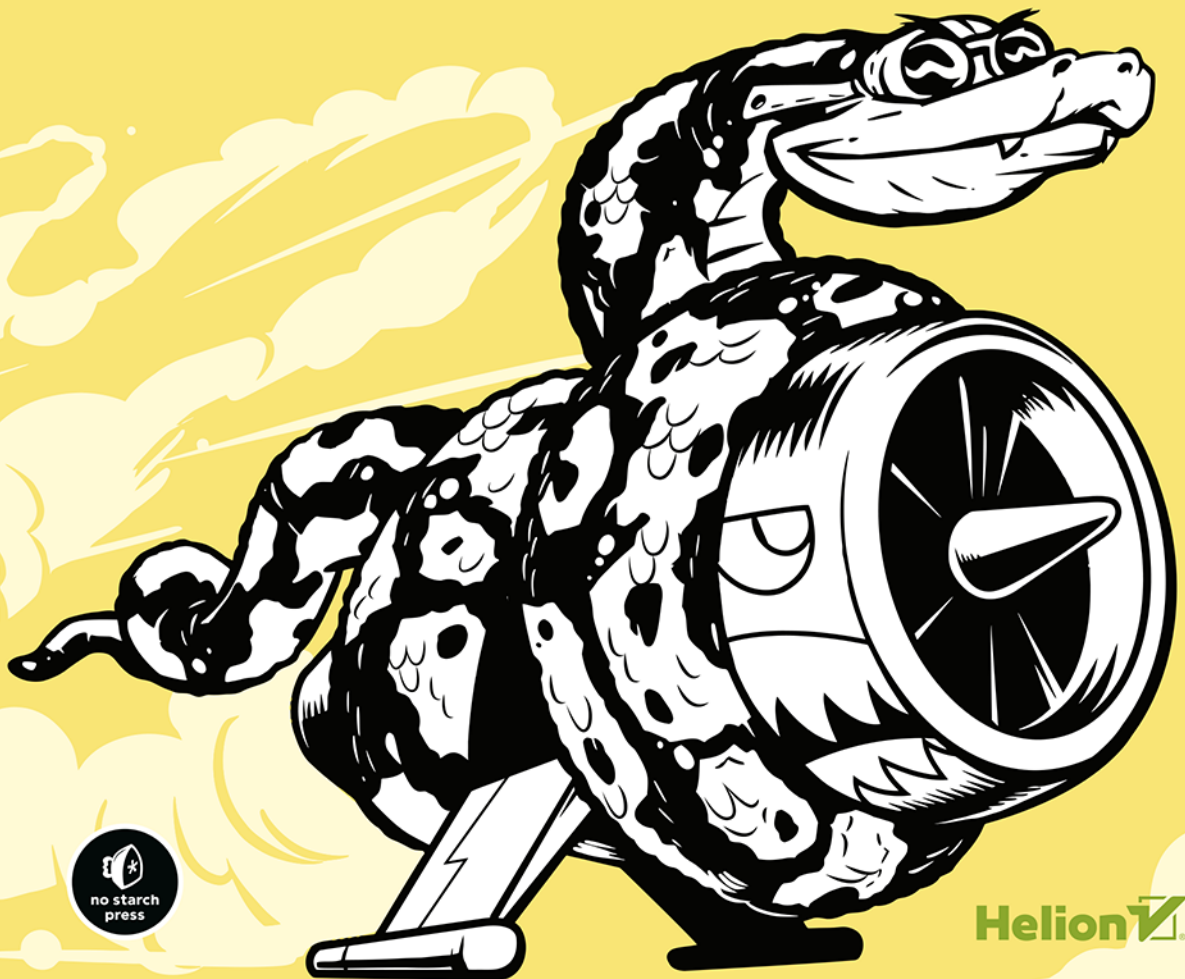


WYDANIE II

# PYTHON

INSTRUKCJE  
DLA PROGRAMISTY

ERIC MATTHES



Helion 

Tytuł oryginału: Python Crash Course: A Hands-On,  
Project-Based Introduction to Programming, 2nd Edition

Tłumaczenie: Robert Górczyński

ISBN: 978-83-283-6360-1

Copyright © 2019 by Eric Matthes.

Title of English-language original: Python Crash Course, 2nd Edition: A Hands-On, Project-Based Introduction to Programming, ISBN 978-1-59327-928-8, published by No Starch Press.

Polish-language edition copyright © 2020 by Helion SA. All rights reserved.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Helion SA dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Helion SA nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Helion SA

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:

<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/blkpy2.zip>

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/blkpy2>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

# Spis treści

<b>O AUTORZE .....</b>	<b>23</b>
<b>O KOREKTORZE MERYTORYCZNYM .....</b>	<b>23</b>
<b>PODZIĘKOWANIA .....</b>	<b>25</b>
<b>WPROWADZENIE DO DRUGIEGO WYDANIA KSIĄŻKI .....</b>	<b>27</b>
<b>WPROWADZENIE .....</b>	<b>31</b>
Do kogo jest skierowana ta książka? .....	32
Czego nauczysz się z tej książki? .....	32
Zasoby w internecie .....	34
Dlaczego Python? .....	34

## CZĘŚĆ I. PODSTAWY

### I

<b>ROZPOCZĘCIE PRACY .....</b>	<b>39</b>
Przygotowanie środowiska programistycznego .....	39
Wersje Pythona .....	39
Wykonanie fragmentu kodu w Pythonie .....	40
Edytor tekstu Sublime Text .....	41
Python w różnych systemach operacyjnych .....	41
Python w systemie Windows .....	41
Python w systemie macOS .....	43
Python w systemach z rodziny Linux .....	45

Uruchomienie programu typu „Witaj, świecie!” .....	46
Konfiguracja Sublime Text dla Pythona 3 .....	46
Uruchomienie programu typu „Witaj, świecie!” .....	47
Rozwiązywanie problemów podczas instalacji .....	47
Uruchamianie programów Pythona z poziomu powłoki .....	49
W systemie Windows .....	49
W systemach macOS i Linux .....	49
Podsumowanie .....	51

## 2

### **ZMIENNE I PROSTE TYPY DANYCH ..... 53**

Co tak naprawdę dzieje się po uruchomieniu hello_world.py? .....	53
Zmienne .....	54
Nadawanie nazw zmiennym i używanie zmiennych .....	55
Unikanie błędów związanych z nazwami podczas używania zmiennych .....	56
Zmienna to etykieta .....	57
Ciągi tekstowe .....	58
Zmiana wielkości liter ciągu tekstowego za pomocą metod .....	58
Używanie zmiennych w ciągach tekstowych .....	60
Dodawanie białych znaków do ciągów tekstowych za pomocą tabulatora i znaku nowego wiersza .....	61
Usunięcie białych znaków .....	62
Unikanie błędów składni w ciągach tekstowych .....	63
Liczby .....	65
Liczby całkowite .....	66
Liczby zmiennoprzecinkowe .....	66
Liczby całkowite i zmiennoprzecinkowe .....	67
Znaki podkreślenia w liczbach .....	68
Wiele przypisań .....	68
Stałe .....	68
Komentarze .....	69
Jak można utworzyć komentarz? .....	69
Jakiego rodzaju komentarze należy tworzyć? .....	70
Zen Pythona .....	70
Podsumowanie .....	72

## 3

### **WPROWADZENIE DO LIST ..... 73**

Czym jest lista? .....	73
Uzyskanie dostępu do elementów listy .....	74
Numeracja indeksu zaczyna się od 0, a nie od 1 .....	75
Użycie poszczególnych wartości listy .....	75

Zmienianie, dodawanie i usuwanie elementów .....	76
Modyfikowanie elementów na liście .....	76
Dodawanie elementów do listy .....	77
Usuwanie elementu z listy .....	79
Organizacja listy .....	84
Trwałe sortowanie listy za pomocą metody <code>sort()</code> .....	84
Tymczasowe sortowanie listy za pomocą funkcji <code>sorted()</code> .....	85
Wyświetlanie listy w odwrotnej kolejności alfabetycznej .....	86
Określenie wielkości listy .....	86
Unikanie błędów indeksu podczas pracy z listą .....	88
Podsumowanie .....	89

## 4

### **PRACA Z LISTĄ .....** **91**

Iteracja przez całą listę .....	91
Dokładniejsza analiza pętli .....	92
Wykonanie większej liczby zadań w pętli <code>for</code> .....	93
Wykonywanie operacji po pętli <code>for</code> .....	95
Unikanie błędów związanych z wcięciami .....	96
Brak wcięcia .....	96
Brak wcięcia dodatkowych wierszy .....	97
Niepotrzebne wcięcie .....	97
Niepotrzebne wcięcie po pętli .....	98
Brak dwukropka .....	99
Tworzenie list liczbowych .....	100
Użycie funkcji <code>range()</code> .....	100
Użycie funkcji <code>range()</code> do utworzenia listy liczb .....	101
Proste dane statystyczne dotyczące listy liczb .....	103
Lista składana .....	103
Praca z fragmentami listy .....	105
Wycinek listy .....	105
Iteracja przez wycinek .....	107
Kopiowanie listy .....	107
Krotka .....	110
Definiowanie krotki .....	111
Iteracja przez wszystkie wartości krotki .....	112
Nadpisanie krotki .....	112
Styl tworzonego kodu .....	113
Konwencje stylu .....	114
Wcięcia .....	114
Długość wiersza .....	114
Puste wiersze .....	115
Inne specyfikacje stylu .....	115
Podsumowanie .....	116

## 5

<b>KONSTRUKCJA IF .....</b>	<b>117</b>
Prosty przykład .....	117
Test warunkowy .....	118
Sprawdzenie równości .....	118
Ignorowanie wielkości liter podczas sprawdzania równości .....	119
Sprawdzenie nierówności .....	120
Porównania liczbowe .....	121
Sprawdzanie wielu warunków .....	122
Sprawdzanie, czy wartość znajduje się na liście .....	123
Sprawdzanie, czy wartość nie znajduje się na liście .....	124
Wyrażenie boolowskie .....	124
Polecenie if .....	125
Proste polecenia if .....	125
Polecenia if-else .....	127
Łącuch if-elif-else .....	127
Użycie wielu bloków elif .....	129
Pominięcie bloku else .....	130
Sprawdzanie wielu warunków .....	130
Używanie poleceń if z listami .....	134
Sprawdzanie pod kątem wartości specjalnych .....	134
Sprawdzanie, czy lista nie jest pusta .....	135
Użycie wielu list .....	136
Nadawanie stylu poleceniom if .....	138
Podsumowanie .....	139

## 6

<b>SŁOWNIKI .....</b>	<b>141</b>
Prosty słownik .....	142
Praca ze słownikami .....	142
Uzyskiwanie dostępu do wartości słownika .....	143
Dodanie nowej pary klucz-wartość .....	144
Rozpoczęcie pracy od pustego słownika .....	145
Modyfikowanie wartości słownika .....	145
Usuwanie pary klucz-wartość .....	147
Słownik podobnych obiektów .....	147
Używanie metody get() w celu uzyskania dostępu do wartości .....	149
Iteracja przez słownik .....	151
Iteracja przez wszystkie pary klucz-wartość .....	151
Iteracja przez wszystkie klucze słownika .....	153
Iteracja przez uporządkowane klucze słownika .....	155
Iteracja przez wszystkie wartości słownika .....	156

Zagnieżdżanie .....	158
Lista słowników .....	158
Lista w słowniku .....	161
Słownik w słowniku .....	164
Podsumowanie .....	166

## 7

### **DANE WEJŚCIOWE UŻYTKOWNIKA I PĘTLA WHILE ..... 167**

Jak działa funkcja input()? .....	168
Przygotowanie jasnych i zrozumiałych komunikatów .....	169
Użycie funkcji int() do akceptowania liczbowych danych wejściowych .....	170
Operator modulo .....	171
Wprowadzenie do pętli while .....	173
Pętla while w działaniu .....	173
Umożliwienie użytkownikowi podjęcia decyzji o zakończeniu działania programu .....	174
Użycie flagi .....	175
Użycie polecenia break do opuszczenia pętli .....	177
Użycie polecenia continue w pętli .....	178
Unikanie pętli działającej w nieskończoność .....	178
Użycie pętli while wraz z listami i słownikami .....	180
Przenoszenie elementów z jednej listy na drugą .....	180
Usuwanie z listy wszystkich egzemplarzy określonej wartości .....	182
Umieszczenie w słowniku danych wejściowych wprowadzonych przez użytkownika ...	182
Podsumowanie .....	184

## 8

### **FUNKCJE ..... 185**

Definiowanie funkcji .....	185
Przekazywanie informacji do funkcji .....	186
Argumenty i parametry .....	187
Przekazywanie argumentów .....	188
Argumenty pozycyjne .....	188
Argumenty w postaci słów kluczowych .....	190
Wartości domyślne .....	191
Odpowiedniki wywołań funkcji .....	192
Unikanie błędów związanych z argumentami .....	193
Wartość zwrotna .....	194
Zwrot prostej wartości .....	195
Definiowanie argumentu jako opcjonalnego .....	196
Zwrot słownika .....	197
Używanie funkcji wraz z pętlą while .....	198

Przekazywanie listy .....	201
Modyfikowanie listy w funkcji .....	201
Uniemożliwianie modyfikowania listy przez funkcję .....	204
Przekazywanie dowolnej liczby argumentów .....	205
Argumenty pozycyjne i przekazywanie dowolnej liczby argumentów .....	207
Używanie dowolnej liczby argumentów w postaci słów kluczowych .....	208
Przechowywanie funkcji w modułach .....	210
Import całego modułu .....	210
Import określonych funkcji .....	211
Użycie słowa kluczowego as w celu zdefiniowania aliasu funkcji .....	212
Użycie słowa kluczowego as w celu zdefiniowania aliasu modułu .....	212
Import wszystkich funkcji modułu .....	213
Nadawanie stylu funkcjom .....	214
Podsumowanie .....	215

## 9

### **KLASY ..... 217**

Utworzenie i użycie klasy .....	218
Utworzenie klasy Dog .....	218
Utworzenie egzemplarza na podstawie klasy .....	220
Praca z klasami i egzemplarzami .....	223
Klasa Car .....	223
Przypisanie atrybutowi wartości domyślnej .....	224
Modyfikacja wartości atrybutu .....	225
Dziedziczenie .....	229
Metoda <code>__init__()</code> w klasie potomnej .....	229
Definiowanie atrybutów i metod dla klasy potomnej .....	231
Nadpisywanie metod klasy nadrzędnej .....	232
Egzemplarz jako atrybut .....	233
Modelowanie rzeczywistych obiektów .....	236
Import klas .....	236
Import pojedynczej klasy .....	236
Przechowywanie wielu klas w module .....	239
Import wielu klas z modułu .....	240
Import całego modułu .....	241
Import wszystkich klas z modułu .....	242
Import modułu w module .....	242
Używanie aliasów .....	243
Określenie swojego sposobu pracy .....	244
Biblioteka standardowa Pythona .....	245
Nadawanie stylu klasom .....	245
Podsumowanie .....	247



## 10

<b>PLIKI I WYJĄTKI .....</b>	<b>249</b>
Odczytywanie danych z pliku .....	250
Wczytywanie całego pliku .....	250
Ścieżka dostępu do pliku .....	252
Odczytywanie wiersz po wierszu .....	253
Utworzenie listy wierszy na podstawie zawartości pliku .....	255
Praca z zawartością pliku .....	255
Ogromne pliki, czyli na przykład milion cyfr .....	256
Czy data Twoich urodzin znajduje się w liczbie pi? .....	257
Zapisywanie danych w pliku .....	259
Zapisywanie danych do pustego pliku .....	259
Zapisywanie wielu wierszy .....	260
Dołączanie do pliku .....	261
Wyjątki .....	262
Obsługiwanie wyjątku ZeroDivisionError .....	262
Używanie bloku try-except .....	263
Używanie wyjątków w celu uniknięcia awarii programu .....	263
Blok else .....	264
Obsługa wyjątku FileNotFoundError .....	266
Analiza tekstu .....	267
Praca z wieloma plikami .....	268
Ciche niepowodzenie .....	270
Które błędy należy zgłaszać? .....	271
Przechowywanie danych .....	272
Używanie json.dump() i json.load() .....	273
Zapisywanie i odczytywanie danych wygenerowanych przez użytkownika .....	274
Refaktoryzacja .....	276
Podsumowanie .....	279

## 11

<b>TESTOWANIE KODU .....</b>	<b>281</b>
Testowanie funkcji .....	282
Test jednostkowy i zestaw testów .....	283
Zaliczenie testu .....	283
Niezaliczenie testu .....	285
Reakcja na niezaliczony test .....	287
Dodanie nowego testu .....	288
Testowanie klasy .....	290
Różne rodzaje metod asercji .....	290
Klasa do przetestowania .....	290
Testowanie klasy AnonymousSurvey .....	293
Metoda setUp() .....	295
Podsumowanie .....	297

## CZĘŚĆ II. PROJEKTY

### PROJEKT I. INWAZJA OBCYCH ..... 301

#### I 2

### STATEK, KTÓRY STRZELA POCISKAMI ..... 303

Planowanie projektu .....	304
Instalacja Pygame .....	304
Rozpoczęcie pracy nad projektem gry .....	305
Utworzenie okna Pygame i reagowanie na działania użytkownika .....	305
Zdefiniowanie koloru tła .....	307
Utworzenie klasy ustawień .....	308
Dodanie obrazu statku kosmicznego .....	309
Utworzenie klasy statku kosmicznego .....	310
Wyświetlenie statku kosmicznego na ekranie .....	312
Refaktoryzacja, czyli metody <code>_check_events()</code> i <code>_update_screen()</code> .....	314
Metoda <code>_check_events()</code> .....	314
Metoda <code>_update_screen()</code> .....	315
Kierowanie statkiem kosmicznym .....	316
Reakcja na naciśnięcie klawisza .....	316
Umożliwienie nieustannego ruchu .....	316
Poruszanie statkiem w obu kierunkach .....	318
Dostosowanie szybkości statku .....	320
Ograniczenie zasięgu poruszania się statku .....	322
Refaktoryzacja metody <code>_check_events()</code> .....	323
Naciśnięcie klawisza Q w celu zakończenia gry .....	323
Uruchamianie gry w trybie pełnoekranowym .....	324
Krótkie powtórzenie .....	325
<code>alien_invasion.py</code> .....	325
<code>settings.py</code> .....	325
<code>ship.py</code> .....	325
Wystrzeliwanie pocisków .....	326
Dodawanie ustawień dotyczących pocisków .....	326
Utworzenie klasy <code>Bullet</code> .....	327
Przechowywanie pocisków w grupie .....	328
Wystrzeliwanie pocisków .....	329
Usuwanie niewidocznych pocisków .....	330
Ograniczenie liczby pocisków .....	332
Utworzenie metody <code>_update_bullets()</code> .....	333
Podsumowanie .....	334

## 13

<b>OBCY!</b> .....	<b>335</b>
Przegląd projektu .....	336
Utworzenie pierwszego obcego .....	336
Utworzenie klasy Alien .....	337
Utworzenie egzemplarza obcego .....	338
Utworzenie floty obcych .....	339
Ustalenie maksymalnej liczby obcych wyświetlanych w jednym rzędzie .....	340
Utworzenie rzędów obcych .....	341
Refaktoryzacja metody <code>_create_fleet()</code> .....	342
Dodawanie rzędów .....	343
Poruszanie flotą obcych .....	345
Przesunięcie obcych w prawo .....	346
Zdefiniowanie ustawień dla kierunku poruszania się floty .....	347
Sprawdzenie, czy obcy dotarł do krawędzi ekranu .....	348
Przesunięcie floty w dół i zmiana kierunku .....	349
Zestrzeliwanie obcych .....	350
Wykrywanie kolizji z pociskiem .....	350
Utworzenie większych pocisków w celach testowych .....	351
Ponowne utworzenie floty .....	353
Zwiększenie szybkości pocisku .....	353
Refaktoryzacja metody <code>_update_bullets()</code> .....	354
Zakończenie gry .....	355
Wykrywanie kolizji między obcym i statkiem .....	355
Reakcja na kolizję między obcym i statkiem .....	356
Obcy, który dociera do dolnej krawędzi ekranu .....	359
Koniec gry! .....	360
Ustalenie, które komponenty gry powinny być uruchomione .....	361
Podsumowanie .....	362

## 14

<b>PUNKTACJA</b> .....	<b>363</b>
Dodanie przycisku Gra .....	363
Utworzenie klasy Button .....	364
Wyświetlenie przycisku na ekranie .....	366
Uruchomienie gry .....	367
Zerowanie gry .....	368
Dezaktywacja przycisku Gra .....	369
Ukrycie kursora myszy .....	369
Zmiana poziomu trudności .....	371
Zmiana ustawień dotyczących szybkości .....	371
Wyzerowanie szybkości .....	373

Punktacja .....	373
Wyświetlanie punktacji .....	374
Utworzenie tablicy wyników .....	375
Uaktualnienie punktacji po zestrzeleniu obcego .....	377
Zerowanie wyniku .....	378
Zagwarantowanie uwzględnienia wszystkich trafień .....	378
Zwiększenie liczby zdobywanych punktów .....	379
Zaokrąglenie punktacji .....	380
Najlepsze wyniki .....	381
Wyświetlenie aktualnego poziomu gry .....	384
Wyświetlenie liczby statków .....	387
Podsumowanie .....	390

## **PROJEKT 2. WIZUALIZACJA DANYCH ..... 391**

### **15**

## **GENEROWANIE DANYCH ..... 393**

Instalacja matplotlib .....	394
Wygenerowanie prostego wykresu liniowego .....	395
Zmianie etykiety i grubości wykresu .....	395
Poprawianie wykresu .....	397
Używanie wbudowanych stylów .....	398
Używanie funkcji scatter() do wyświetlania poszczególnych punktów i nadawania im stylu .....	400
Wyświetlanie serii punktów za pomocą funkcji scatter() .....	401
Automatyczne obliczanie danych .....	402
Definiowanie własnych kolorów .....	403
Użycie mapy kolorów .....	404
Automatyczny zapis wykresu .....	404
Błądzenie losowe .....	405
Utworzenie klasy RandomWalk .....	406
Wybór kierunku .....	407
Wyświetlenie wykresu błędzenia losowego .....	408
Wygenerowanie wielu błędzeń losowych .....	408
Nadawanie stylu danym wygenerowanym przez błędzenie losowe .....	410
Symulacja rzutu kością do gry za pomocą plotly .....	415
Instalacja plotly .....	416
Utworzenie klasy Die .....	416
Rzut kością do gry .....	417
Analiza wyników .....	417
Utworzenie histogramu .....	418
Rzut dwiema kośćmi .....	420
Rzut kośćmi o różnej liczbie ścianek .....	422
Podsumowanie .....	424

## 16

<b>POBIERANIE DANYCH</b> .....	<b>425</b>
Format CSV .....	426
Przetwarzanie nagłówek pliku CSV .....	426
Wyświetlanie nagłówek i ich położenia .....	427
Wyodrębnienie i odczytanie danych .....	428
Wyświetlenie danych na wykresie temperatury .....	429
Moduł datetime .....	430
Wyświetlanie daty .....	431
Wyświetlenie dłuższego przedziału czasu .....	432
Wyświetlenie drugiej serii danych .....	433
Nakładanie cienia na wykresie .....	435
Sprawdzenie pod kątem błędów .....	436
Samodzielne pobieranie danych .....	440
Mapowanie globalnych zbiorów danych — format JSON .....	441
Pobranie danych dotyczących trzęsień ziemi .....	442
Analiza danych JSON .....	442
Utworzenie listy trzęsień ziemi .....	445
Wyodrębnienie siły trzęsienia ziemi .....	445
Wyodrębnienie danych o miejscu wystąpienia trzęsienia ziemi .....	446
Budowanie mapy świata .....	447
Inny sposób określenia danych wykresu .....	448
Dostosowanie wielkości punktu .....	449
Dostosowanie koloru punktu .....	450
Inne skale kolorów .....	452
Dodanie tekstu wyświetlanego po wskazaniu punktu na mapie .....	452
Podsumowanie .....	454

## 17

<b>PRACA Z API</b> .....	<b>455</b>
Użycie Web API .....	455
Git i GitHub .....	456
Żądanie danych za pomocą wywołania API .....	456
Instalacja requests .....	457
Przetworzenie odpowiedzi API .....	458
Praca ze słownikiem odpowiedzi .....	459
Podsumowanie repozytoriów najczęściej oznaczanych gwiazdką .....	461
Monitorowanie ograniczeń liczby wywołań API .....	463
Wizualizacja repozytoriów za pomocą pakietu plotly .....	463
Dopracowanie wykresów generowanych przez plotly .....	465
Dodanie własnych podpowiedzi .....	467
Dodawanie łączy do wykresu .....	469
Więcej o plotly i API GitHub .....	470
Hacker News API .....	470
Podsumowanie .....	475

## **PROJEKT 3. APLIKACJE INTERNETOWE ..... 477**

### **18**

## **ROZPOCZĘCIE PRACY Z DJANGO ..... 479**

Przygotowanie projektu .....	480
Opracowanie specyfikacji .....	480
Utworzenie środowiska wirtualnego .....	480
Aktywacja środowiska wirtualnego .....	481
Instalacja frameworka Django .....	481
Utworzenie projektu w Django .....	482
Utworzenie bazy danych .....	483
Przegląd projektu .....	484
Uruchomienie aplikacji .....	485
Definiowanie modeli .....	486
Aktywacja modeli .....	487
Witryna administracyjna Django .....	489
Zdefiniowanie modelu Entry .....	492
Migracja modelu Entry .....	493
Rejestracja modelu Entry w witrynie administracyjnej .....	494
Powłoka Django .....	495
Tworzenie stron internetowych — strona główna aplikacji .....	496
Mapowanie adresu URL .....	498
Utworzenie widoku .....	500
Utworzenie szablonu .....	500
Utworzenie dodatkowych stron .....	502
Dziedziczenie szablonu .....	502
Strona tematów .....	505
Strony poszczególnych tematów .....	508
Podsumowanie .....	512

### **19**

## **KONTA UŻYTKOWNIKÓW ..... 513**

Umożliwienie użytkownikom wprowadzania danych .....	514
Dodawanie nowego tematu .....	514
Dodawanie nowych wpisów .....	518
Edycja wpisu .....	523
Konfiguracja kont użytkowników .....	527
Aplikacja users .....	527
Strona logowania .....	528
Wylogowanie .....	531
Strona rejestracji użytkownika .....	532
Umożliwienie użytkownikom bycia właścicielami swoich danych .....	536
Ograniczenie dostępu za pomocą dekoratora @login_required .....	536
Powiązanie danych z określonymi użytkownikami .....	538
Przyznanie dostępu jedynie odpowiednim użytkownikom .....	541

Ochrona tematów użytkownika .....	542
Ochrona strony edit_entry .....	543
Powiązanie nowego tematu z bieżącym użytkownikiem .....	544
Podsumowanie .....	545

## 20

### **NADANIE STYLU I WDROŻENIE APLIKACJI ..... 547**

Nadanie stylu aplikacji Learning Log .....	548
Aplikacja django-bootstrap4 .....	548
Użycie Bootstrapa do nadania stylu aplikacji Learning Log .....	549
Modyfikacja pliku base.html .....	549
Użycie elementu Jumbotron do nadania stylu stronie głównej .....	554
Nadanie stylu stronie logowania .....	556
Nadanie stylu stronie tematów .....	557
Nadanie stylów wpisom na stronie tematu .....	558
Wdrożenie aplikacji Learning Log .....	560
Utworzenie konta w Heroku .....	560
Instalacja Heroku CLI .....	560
Instalacja wymaganych pakietów .....	560
Utworzenie listy pakietów w pliku requirements.txt .....	561
Określenie środowiska uruchomieniowego Pythona .....	562
Modyfikacja pliku settings.py dla Heroku .....	562
Utworzenie pliku Procfile do uruchomienia procesu .....	563
Użycie Gita do monitorowania plików projektu .....	563
Przekazanie projektu do Heroku .....	566
Konfiguracja bazy danych w Heroku .....	567
Dopracowanie wdrożenia projektu w Heroku .....	568
Zabezpieczenie wdrożonego projektu .....	570
Zatwierdzenie zmian i przekazanie ich do serwera .....	571
Zdefiniowanie zmiennej środowiskowej w Heroku .....	572
Utworzenie własnych stron błędów .....	573
Nieustanna rozbudowa .....	576
Opcja SECRET_KEY .....	577
Usunięcie projektu z Heroku .....	577
Podsumowanie .....	578

### **POSŁOWIE ..... 581**

## A

### **INSTALACJA PYTHONA I ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW ..... 583**

Python w Windows .....	583
Odszukanie interpretera Pythona .....	584
Dodanie Pythona do zmiennej Path .....	584
Ponowna instalacja Pythona .....	585

Python w systemie macOS .....	585
Instalacja Homebrew .....	586
Instalacja Pythona .....	586
Python w systemie Linux .....	587
Słowa kluczowe Pythona i wbudowane funkcje .....	587
Słowa kluczowe Pythona .....	588
Wbudowane funkcje Pythona .....	588

## **B**

### **EDYTORY TEKSTU I ŚRODOWISKA IDE ..... 589**

Dostosowanie ustawień edytora Sublime Text .....	590
Konwersja tabulatorów na spacje .....	590
Ustawianie wskaźnika długości linii .....	590
Wcięcia i brak wcięć bloków kodu .....	591
Umieszczenie bloku kodu w komentarzu .....	591
Zapisywanie konfiguracji edytora Sublime Text .....	591
Dalsze konfigurowanie edytora Sublime Text .....	592
Inne edytory tekstu i środowiska IDE .....	592
IDLE .....	592
Geany .....	592
Emacs i vim .....	592
Atom .....	593
Visual Studio Code .....	593
PyCharm .....	593

## **C**

### **UZYSKIWANIE POMOCY ..... 595**

Pierwsze kroki .....	595
Spróbuj jeszcze raz .....	596
Chwila odpoczynku .....	596
Korzystaj z zasobów tej książki .....	597
Wyszukiwanie informacji w internecie .....	597
Stack Overflow .....	597
Oficjalna dokumentacja Pythona .....	598
Oficjalna dokumentacja biblioteki .....	598
r/learnpython .....	598
Posty na blogach .....	598
Kanały IRC .....	599
Założenie konta na kanale IRC .....	599
Kanały, do których warto się przyłączyć .....	599
Kultura na kanale IRC .....	600
Slack .....	600
Discord .....	600



**D****UŻYWANIE GITA DO KONTROLI WERSJI ..... 603**

Instalacja Gita .....	604
Instalacja Gita w systemie Windows .....	604
Instalacja Gita w systemie macOS .....	604
Instalacja Gita w systemie Linux .....	604
Konfiguracja Gita .....	604
Tworzenie projektu .....	605
Ignorowanie plików .....	605
Inicjalizacja repozytorium .....	606
Sprawdzanie stanu .....	606
Dodawanie plików do repozytorium .....	607
Zatwierdzanie plików .....	607
Sprawdzanie dziennika projektu .....	608
Drugie zatwierdzenie .....	609
Przywracanie stanu projektu .....	610
Przywrócenie projektu do wcześniejszego stanu .....	611
Usunięcie repozytorium .....	613



# 6

## Słowniki



W TYM ROZDZIALE DOWIESZ SIĘ, JAK UŻYWAĆ W PYTHONIE SŁOWNIKÓW, KTÓRE POZWALAJĄ POŁĄCZYĆ POWIĄZANE ZE SOBĄ INFORMACJE. ZOBACZYSZ, JAK UZYSKAĆ DOSTĘP DO danych znajdujących się w słowniku oraz jak modyfikować te dane. Ponieważ słowniki mogą przechowywać praktycznie nieograniczoną ilość informacji, zaprezentuję iterację przez dane umieszczone w słowniku. Ponadto nauczysz się zagnieżdżać słowniki wewnątrz list, listy wewnątrz słowników, a nawet słowniki wewnątrz innych słowników.

Poznanie słowników pozwoli Ci znacznie wierniej modelować różne rzeczywiste obiekty. Zyskasz możliwość utworzenia słownika przedstawiającego osobę i przechowującego wszystkie informacje o tej osobie. Będziesz mógł na przykład przechowywać takie dane jak imię i nazwisko, wiek, miejsce zamieszkania, zawód, a także wszelkie inne dane opisujące tę osobę. Ponadto będziesz mógł przechowywać dwa dowolne rodzaje informacji, które będą do siebie dopasowane, na przykład listę słów i ich znaczenie, listę osób i ich ulubione liczby, listę szczytów i ich wysokości.

## Prosty słownik

Rozważ grę, w której występują obcy o różnych kolorach, a liczba punktów uzyskiwanych po zestrzeleniu obcego jest zależna od jego koloru. Poniżej przedstawiłem słownik przeznaczony do przechowywania informacji o obcym.

Plik `alien.py`:

---

```
alien_0 = {'color': 'zielony', 'points': 5}

print(alien_0['color'])
print(alien_0['points'])
```

---

W słowniku `alien_0` przechowujemy kolor obcego oraz liczbę punktów otrzymywanych za jego unicestwienie. Dwa wywołania `print()` uzyskują dostęp do słownika i wyświetlają przechowywane w nim informacje:

---

```
zielony
5
```

---

Podobnie jak to jest w przypadku większości nowych koncepcji w programowaniu, przywyknięcie do słowników wymaga praktyki. Kiedy nabędziesz nieco doświadczenia w pracy ze słownikami, przekonasz się, jak można efektywnie wykorzystywać je do modelowania rzeczywistych sytuacji.

## Praca ze słownikami

W Pythonie *słownik* jest kolekcją *par klucz-wartość*. Każdy *klucz* jest połączony z wartością, za pomocą klucza można uzyskać dostęp do powiązanej z nim wartości. Wartością klucza może być liczba, ciąg tekstowy, lista, lub nawet inny słownik. W rzeczywistości wartością słownika może być dowolny obiekt możliwy do utworzenia w Pythonie.

Słownik w Pythonie jest opakowany w nawias klamrowy i zawiera serię par klucz-wartość, tak jak pokazałem w poprzednim przykładzie:

---

```
alien_0 = {'color': 'zielony', 'points': 5}
```

---

*Para klucz-wartość* to zbiór wartości powiązanych ze sobą. Kiedy podajesz klucz, Python zwraca powiązaną z nim wartość. Połączenie klucza z wartością odbywa się za pomocą dwukropka, a poszczególne pary klucz-wartość są rozdzielone przecinkami. W słowniku można przechowywać dowolną liczbę par klucz-wartość.

Najprostszy słownik ma dokładnie jedną parę klucz-wartość, tak jak pokazałem poniżej w zmodyfikowanej wersji słownika `alien_0`:

---

```
alien_0 = {'color': 'zielony'}
```

---

Ten słownik przechowuje jeden fragment informacji dotyczący obcego, a dokładnie jego kolor. W omawianym słowniku ciąg tekstowy 'color' jest kluczem, z którym jest powiązana wartość 'zielony'.

### **Uzyskiwanie dostępu do wartości słownika**

Aby pobrać wartość powiązaną z kluczem, należy podać nazwę słownika oraz nazwę klucza ujętą w nawias kwadratowy:

---

```
alien_0 = {'color': 'zielony'}  
print(alien_0['color'])
```

---

Wywołanie `print()` wyświetla wartość klucza 'color' w słowniku `alien_0`:

---

```
zielony
```

---

Słownik może zawierać nieograniczoną liczbę par klucz-wartość. Przykładowo poniżej znajduje się początkowy słownik `alien_0` z dwiema parami klucz-wartość:

---

```
alien_0 = {'color': 'zielony', 'points': 5}
```

---

Teraz można uzyskać dostęp do koloru obcego oraz liczby punktów przyznawanych za jego zestrzelenie. Jeżeli gracz zestrzeli obcego, liczbę punktów, które należy mu przyznać, można sprawdzić za pomocą kodu podobnego do poniższego:

---

```
alien_0 = {'color': 'zielony', 'points': 5}  
  
new_points = alien_0['points'] ❶  
print(f"Zdobyłeś {new_points} punktów!") ❷
```

---

Odwołując się do zdefiniowanego słownika, kod w wierszu ❶ pobiera wartość przypisaną do klucza 'points'. Następnie ta wartość zostaje umieszczona w zmiennej `new_points`. Kod w wierszu ❷ konwertuje liczbę całkowitą do postaci ciągu tekstowego i wyświetla komunikat o liczbie punktów zdobytych przez gracza:

---

```
Zdobyłeś 5 punktów!
```

---

Jeżeli powyższy kod będzie wykonywany po każdym zestrzeleniu obcego, będziesz mógł pobierać liczbę punktów przyznawanych za unicestwienie danego obcego.

### **Dodanie nowej pary klucz-wartość**

Słownik to struktura dynamiczna, więc nowe pary klucz-wartość można dodawać w każdej chwili. W celu dodania nowej pary klucz-wartość należy podać nazwę słownika, ujętą w nawias kwadratowy nazwę nowego klucza oraz wartość przypisywaną do danego klucza.

Do przedstawionego wcześniej słownika `alien_0` dodamy teraz dwie nowe informacje: współrzędne *X* i *Y* położenia obcego, co ułatwi nam jego wyświetlenie w odpowiednim miejscu na ekranie. Umieścimy teraz obcego przy lewej krawędzi, w odległości 25 pikseli od górnej krawędzi ekranu. Ponieważ współrzędne ekranu zwykle rozpoczynają się w lewym górnym rogu, w celu umieszczenia obcego przy lewej krawędzi należy współrzędnej *X* przypisać wartość 0, natomiast jego odsunięcie o 25 pikseli od górnej krawędzi ekranu wymaga przypisania współrzędnej *Y* wartości 25, tak jak przedstawiłem w poniższym fragmencie kodu:

Plik `alien.py`:

---

```
alien_0 = {'color': 'zielony', 'points': 5}
print(alien_0)

alien_0['x_position'] = 0 ❶
alien_0['y_position'] = 25 ❷
print(alien_0)
```

---

Rozpoczynamy od zdefiniowania takiego samego słownika jak wcześniej. Następnie wyświetlamy jego zawartość, aby w ten sposób mieć punkt odniesienia. W wierszu ❶ dodajemy do słownika nową parę klucz-wartość: klucz `'x_position'`, wartość 0. Z kolei w wierszu ❷ dodajemy do słownika drugą nową parę: tym razem klucz to `'y_position'`, natomiast wartość to 25. Po ponownym wyświetleniu zmodyfikowanego słownika można dostrzec, że nowe pary klucz-wartość faktycznie zostały w nim umieszczone:

---

```
{'color': 'zielony', 'points': 5}
{'color': 'zielony', 'points': 5, 'y_position': 25, 'x_position': 0}
```

---

Ostateczna wersja słownika zawiera cztery pary klucz-wartość. Dwie początkowe określają kolor obcego i liczbę punktów przyznawanych za jego zestrzelenie. Z kolei dwie nowe pary przechowują informacje o położeniu obcego na ekranie.

#### **UWAGA**

*Począwszy od wydania Python 3.7, słownik zachowuje kolejność, w której były dodawane pary klucz-wartość. Podczas wyświetlania słownika lub iteracji przez jego elementy zostaną one wyświetlone w kolejności dodawania ich do słownika.*

## Rozpoczęcie pracy od pustego słownika

Czasami będzie wygodne lub wręcz konieczne rozpoczęcie pracy od pustego słownika, do którego dopiero później będą wstawiane pary klucz-wartość. Aby rozpocząć wypełnianie pustego słownika, zdefiniuj go za pomocą pustego nawiasu klamrowego, a następnie dodawaj poszczególne pary klucz-wartość, po jednej w każdym wierszu. Poniżej pokazałem budowanie słownika `alien_0` z zastosowaniem tego rodzaju podejścia:

Plik `alien.py`:

```
alien_0 = {}

alien_0['color'] = 'zielony'
alien_0['points'] = 5

print(alien_0)
```

W powyższym fragmencie kodu zdefiniowaliśmy pusty słownik `alien_0`, do którego później dodaliśmy informacje o kolorze obcego i punktach przyznawanych za jego zestrzelenie. Wynikiem jest powstanie słownika dokładnie takiego samego jak we wcześniejszych przykładach:

```
{'color': 'zielony', 'points': 5}
```

Pusty słownik tworzymy najczęściej wtedy, kiedy chcemy przechowywać dane dostarczane przez użytkownika lub mamy do czynienia z kodem, który automatycznie generuje ogromną liczbę par klucz-wartość.

## Modyfikowanie wartości słownika

Aby zmodyfikować wartość w słowniku, należy podać jego nazwę, ujętą w nawias kwadratowy nazwę klucza oraz nową wartość, która ma zostać przypisana do wskazanego klucza. Rozważmy na przykład sytuację, gdy w trakcie gry obcy zmienia kolor z zielonego na żółty:

Plik `alien.py`:

```
alien_0 = {'color': 'zielony'}
print(f"Obcy ma kolor {alien_0['color']}")

alien_0['color'] = 'żółty'
print(f"Obcy ma teraz kolor {alien_0['color']}")
```

Zaczynamy od zdefiniowania słownika `alien_0` zawierającego jedynie informację o kolorze obcego. Następnie wartość klucza `'color'` zmieniamy z `'zielony'` na `'żółty'`. Wygenerowane dane wyjściowe pokazują, że kolor obcego faktycznie został zmieniony z zielonego na żółty:

---

Obcy ma kolor zielony.  
Obcy ma teraz kolor żółty.

---

Bardziej interesującym przykładem może być monitorowanie położenia obcego, który porusza się z różną szybkością. W słowniku przechowujemy wartość określającą bieżącą szybkość obcego i używamy jej do ustalenia odległości, jaką powinien pokonać obcy poruszający się w prawą stronę:

---

```
alien_0 = {'x_position': 0, 'y_position': 25, 'speed': 'średnio'}
print(f"Początkowa wartość x-position: {alien_0['x_position']}")
```

```
# Przesunięcie obcego w prawo.
# Ustalenie odległości, jaką powinien pokonać obcy poruszający się z daną szybkością.
if alien_0['speed'] == 'wolno': ❶
    x_increment = 1
elif alien_0['speed'] == 'średnio':
    x_increment = 2
else:
    # To musi być szybki obcy.
    x_increment = 3

# Nowe położenie to suma dotychczasowego położenia i wartości x_increment.
alien_0['x_position'] = alien_0['x_position'] + x_increment ❷

print(f"Nowa wartość x-position: {alien_0['x_position']}")
```

---

Rozpoczynamy od zdefiniowania obcego wraz z początkowym położeniem X i Y, a także szybkością określoną jako 'średnio'. W celu zachowania prostoty przykładu pomijamy wartości koloru i przyznawanych punktów, ale ten przykład oczywiście będzie wyglądał dokładnie tak samo po uwzględnieniu wspomnianych danych. Wyświetlamy pierwotną wartość `x_position`, aby pokazać, o jaką odległość w prawą stronę przesunął się obcy.

W wierszu ❶ konstrukcja `if-elif-else` pozwala ustalić odległość, jaką powinien pokonać obcy przesuwany w prawą stronę, i przechowuje ją w zmiennej `x_increment`. Jeżeli szybkość obcego jest określona jako 'wolno', przesunie się on tylko o jedną jednostkę w prawo. Szybkość 'średnio' powoduje przesunięcie się o dwie jednostki w prawo, natomiast 'szybko' o trzy. Kiedy zostanie ustalona odległość do przebycia, w wierszu ❷ do aktualnej wartości klucza `x_position` dodajemy wartość zmiennej `x_increment`, a sumę umieszczamy w kluczu `x_position` słownika.

Ponieważ mamy do czynienia z obcym poruszającym się ze średnią szybkością, przesunie się on o dwie jednostki w prawo:

---

```
Początkowa wartość x-position: 0
Nowa wartość x-position: 2
```

---



Ta technika jest całkiem dobra: dzięki zmianie jednej wartości w słowniku opisującym obcego możemy zmienić też jego ogólne zachowanie. Na przykład poniższe polecenie sprawia, że nasz średnio szybki obcy zaczyna poruszać się szybko:

---

```
alien_0['speed'] = szybko
```

---

W trakcie następnego wykonywania kodu blok konstrukcji `if-elif-else` przypisze zmiennej `x_increment` większą wartość.

### **Usuwanie pary klucz-wartość**

Kiedy przechowywany w słowniku fragment informacji nie jest dłużej potrzebny, za pomocą polecenia `del` można całkowicie usunąć parę klucz-wartość. Do prawidłowego działania polecenie `del` potrzebuje mieć podaną nazwę słownika oraz klucz przeznaczony do usunięcia.

Na przykład ze słownika `alien_0` chcemy usunąć klucz `'points'` wraz z jego wartością:

Plik `alien.py`:

---

```
alien_0 = {'color': 'zielony', 'points': 5}
print(alien_0)

del alien_0['points'] ❶
print(alien_0)
```

---

Polecenie w wierszu ❶ nakazuje Pythonowi usunięcie klucza `'points'` ze słownika `alien_0`, a także wartości powiązanej z wymienionym kluczem. Wygenerowane dane wyjściowe pokazują, że klucz `'points'` i jego wartość `5` zostały usunięte, natomiast pozostała część słownika nie została zmieniona:

---

```
{'color': 'zielony', 'points': 5}
{'color': 'zielony'}
```

---

**UWAGA** *Należy pamiętać, że operacja usunięcia pary klucz-wartość jest nieodwracalna.*

### **Słownik podobnych obiektów**

W poprzednim przykładzie przechowywaliśmy różne rodzaje informacji o jednym obiekcie, czyli o obcym w grze. Jednak słownik można wykorzystać także do przechowywania jednego rodzaju informacji o wielu obiektach. Na przykład przeprowadzamy ankietę dotyczącą ulubionego języka programowania. W takim przypadku słownik będzie użyteczną strukturą przeznaczoną do przechowywania wyników tak prostej ankiety:

---

```
favorite_languages = {
    'janek': 'python',
    'sara': 'c',
    'edward': 'ruby',
    'paweł': 'python',
}
```

---

Jak możesz zobaczyć, definicja większego słownika została podzielona na kilka wierszy kodu. Każdy klucz to imię uczestnika ankiety, natomiast wartość to podany przez niego ulubiony język programowania. Kiedy wiesz, że do utworzenia słownika potrzebujesz więcej niż tylko jednego wiersza kodu, po nawiasie otwierającym naciśnij klawisz *Enter*. W ten sposób powstanie wcięcie o wielkości jednego poziomu (cztery spacje) i zostanie zapisana pierwsza para klucz-wartość wraz z przecinkiem. Od tego momentu kolejne naciśnięcia klawisza *Enter* powinny powodować, że edytor tekstu automatycznie będzie stosował wcięcia dla następnych par klucz-wartość, aby dopasować wielkość tych wcięć do pierwszej pary.

Gdy zakończysz definiowanie słownika, w nowym wierszu po ostatniej parze klucz-wartość umieść nawias zamykający i zastosuj wcięcie na poziomie równym kluczom słownika. Dobrą praktyką jest umieszczanie przecinka także po ostatniej parze klucz-wartość, aby definicja słownika była gotowa na dodanie nowej pary klucz-wartość w następnym wierszu.

## UWAGA

*Większość edytorów oferuje pewnego rodzaju funkcjonalność pomagającą w formatowaniu rozbudowanych list i słowników w sposób podobny do przedstawionego w przykładzie. Dostępne są jeszcze inne akceptowalne sposoby formatowania długich słowników, więc w używanym edytorze oraz w innych źródłach będziesz mógł się spotkać z nieco odmiennym formatowaniem.*

Dzięki tak przygotowanemu słownikowi, znając imię uczestnika ankiety, możemy bardzo łatwo pobrać informacje o jego ulubionym języku programowania.

Plik `favorite_languages.py`:

---

```
favorite_languages = {
    'janek': 'python',
    'sara': 'c',
    'edward': 'ruby',
    'paweł': 'python',
}
```

```
language = favorite_languages['sara'].title() ❶
print(f"Ulubiony język programowania Sary to {language}.")
```

---

W celu wyświetlenia ulubionego języka programowania Sary należy użyć przedstawionego poniżej polecenia:

---

```
favorite_languages['sara']
```

---

Powyższa składnia została użyta do pobrania ze słownika ulubionego języka programowania Sary **1** i przypisania go zmiennej `language`. Dzięki utworzeniu nowej zmiennej otrzymujemy znacznie czytelniejsze wywołanie `print()`. Wygenerowane dane wyjściowe zawierają informacje o ulubionym języku programowania Sary, tak jak pokazałem poniżej:

---

```
Ulubiony język programowania Sary to C.
```

---

Tę samą składnię można wykorzystać do przedstawienia dowolnego elementu ze słownika.

### ***Używanie metody `get()` w celu uzyskania dostępu do wartości***

Używanie umieszczonych w nawiasach kwadratowych kluczy w celu pobierania żądanych wartości ze słownika może prowadzić do potencjalnego problemu: jeśli podany klucz nie istnieje, wynikiem będzie błąd.

Zobacz, co się stanie, gdy spróbujesz pobrać ze słownika nieistniejącą wartość:

*Plik `alien_no_points.py`:*

---

```
alien_0 = {'color': 'zielony', 'speed': 'wolno'}
print(alien_0['points'])
```

---

Wynikiem jest wyświetlenie stosu wywołań wskazującego na wystąpienie błędu typu `KeyError`:

---

```
Traceback (most recent call last):
  File "alien_no_points.py", line 2, in <module>
    print(alien_0['points'])
KeyError: 'points'
```

---

W rozdziale 10. znajdziesz więcej informacji na temat obsługi błędów takich jak w omawianym przykładzie. Podczas pracy ze słownikiem można wykorzystać metodę `get()` do zdefiniowania wartości domyślnej, która będzie zwrócona, jeśli żądany klucz nie istnieje.

Metoda `get()` wymaga podania klucza jako pierwszego argumentu. Drugim, opcjonalnym argumentem jest wartość zwracana w przypadku, gdy podany klucz nie istnieje w słowniku.

---

```
alien_0 = {'color': 'zielony', 'speed': 'wolno'}

point_value = alien_0.get('points', 'Brak przypisanych punktów.')
print(point_value)
```

---

Jeżeli klucz 'points' istnieje w słowniku, otrzymasz przypisaną mu wartość. Natomiast jeśli klucz nie istnieje, otrzymasz wartość domyślną. W omawianym przykładzie klucz 'points' nie istnieje w słowniku, więc zamiast błędu otrzymujesz czytelny komunikat:

---

Brak przypisanych punktów.

---

Jeżeli istnieje niebezpieczeństwo, że żądany klucz nie znajduje się w słowniku, rozważ wykorzystanie metody `get()` zamiast składni z użyciem nawiasu kwadratowego.

**UWAGA** *Jeżeli pominiesz drugi argument w wywołaniu `get()`, a klucz nie istnieje, wówczas Python zwróci wartość `None`. Jest to wartość specjalna oznaczająca „brak wartości”. To nie jest błąd, lecz jedynie wartość specjalna wskazująca na brak wyraźnie zdefiniowanej wartości. Więcej przykładów użycia `None` przedstawie w rozdziale 8.*

## ZRÓB TO SAM

**6.1. Osoba.** Wykorzystaj słownik do przechowywania informacji o znanej Ci osobie. W słowniku powinny znaleźć się informacje takie jak imię, nazwisko, wiek i miasto zamieszkania. Powinieneś więc utworzyć klucze `first_name`, `last_name`, `age` i `city`. Następnie wyświetl wszystkie informacje przechowywane w słowniku.

**6.2. Ulubione liczby.** Wykorzystaj słownik do przechowywania ulubionych liczb różnych osób. Weź pod uwagę pięć osób i ich imiona użyj w charakterze kluczy słownika. Następnie ustal ich ulubione liczby i umieść je w słowniku, przypisując każdej osobie po jednej liczbie. Wyświetl imiona wszystkich osób i ich ulubione liczby. Jeżeli chcesz mieć więcej frajdy podczas wykonywania tego ćwiczenia, zapytaj przyjaciół o ich ulubione liczby i umieść w programie rzeczywiste dane.

**6.3. Glosariusz.** Słownik Pythona można wykorzystać do przygotowania rzeczywistego słownika. Jednak w celu uniknięcia niejasności nazwiemy go glosariuszem.

- ◆ Wypisz sobie pięć słów z dziedziny programowania, które poznałeś we wcześniejszych rozdziałach. Te słowa będą kluczami w glosariuszu, natomiast wartościami będą znaczenia poszczególnych słów.
- ◆ Każde słowo i jego znaczenie wyświetl w postaci elegancko sformatowanych danych wyjściowych. Możesz w jednym wierszu wyświetlić słowo, dwukropek i później wyjaśnienie danego słowa. Ewentualnie słowo umieść w jednym wierszu, a jego wyjaśnienie w następnym, wciętych wierszu. Do wstawienia pustego wiersza między parami słowo-definicja użyj znaku nowego wiersza (`\n`).

# Iteracja przez słownik

Pojedynczy słownik Pythona może zawierać od kilku do nawet kilku milionów par klucz-wartość. Ponieważ w słowniku może znaleźć się ogromna ilość danych, Python pozwala przeprowadzać iterację przez słownik. Ponadto słowniki mogą być wykorzystywane do przechowywania informacji na wiele różnych sposobów, więc istnieje kilka odmiennych rozwiązań w zakresie iteracji przez słownik. Możliwa jest iteracja przez wszystkie pary klucz-wartość słownika albo tylko przez jego klucze lub wartości.

## Iteracja przez wszystkie pary klucz-wartość

Zanim przejdziemy do omawiania różnych podejść w zakresie iteracji, najpierw spójrz na nowy słownik przeznaczony do przechowywania informacji o użytkowniku witryny internetowej. Przedstawiony poniżej słownik zawiera nazwę użytkownika, imię oraz nazwisko jednej osoby:

---

```
user_0 = {
    'username': 'jkowalski',
    'first': 'jan',
    'last': 'kowalski',
}
```

---

Na podstawie wiedzy zdobytej dotąd w tym rozdziale potrafisz uzyskać dostęp do pojedynczej informacji dotyczącej użytkownika, którego dane znajdują się w słowniku `user_0`. Co możesz zrobić w sytuacji, gdy ze słownika chcesz pobrać wszystkie informacje o danym użytkowniku? W tym celu za pomocą pętli `for` możesz przeprowadzić iterację przez słownik.

Plik `user.py`:

---

```
user_0 = {
    'username': 'jkowalski',
    'first': 'jan',
    'last': 'kowalski',
}

for key, value in user_0.items(): ❶
    print(f"\nKlucz: {key}") ❷
    print(f"Wartość: {value}") ❸
```

---

Jak pokazałem w wierszu ❶, w celu przygotowania pętli `for` dla słownika konieczne jest utworzenie dwóch zmiennych przechowujących klucz i wartość każdej pary klucz-wartość. Dla wspomnianych zmiennych możesz wybrać dowolne nazwy. Powyższy kod będzie również działał bez problemów, jeśli dla nazw zmiennych użyjesz skrótów, na przykład:

---

```
for k, v in user_0.items()
```

---

W części drugiej polecenia zdefiniowanego w wierszu ❶ mamy nazwę słownika oraz metodę `items()`, której wartością zwrótną jest lista par klucz-wartość. Następnie pętla `for` przechowuje poszczególne pary w dwóch przedstawionych zmiennych. W omawianym fragmencie kodu zmienne wykorzystujemy do wyświetlenia klucza (patrz wiersz ❷) oraz przypisanej mu wartości (patrz wiersz ❸). Sekwencja `\n` w pierwszym poleceniu `print()` zapewnia wstawienie w wygenerowanych danych wyjściowych pustego wiersza przed każdą parą klucz-wartość:

---

```
Klucz: username
Wartość: jkowalski
```

```
Klucz: first
Wartość: jan
```

```
Klucz: last
Wartość: kowalski
```

---

Iteracja przez wszystkie pary klucz-wartość sprawdza się wyjątkowo dobrze w przypadku słowników takich jak ten użyty w przedstawionym wcześniej programie *favorite\_languages.py*, który przechowuje ten sam rodzaj informacji dla wielu różnych kluczy. Jeżeli przeprowadzisz iterację przez słownik `favorite_languages`, dane wyjściowe będą zawierały imię każdej osoby w słowniku oraz jej ulubiony język programowania. Ponieważ klucze zawsze odwołują się do imienia osoby, a wartość zawsze przedstawia język programowania, więc zmiennym w pętli `for` można nadać nazwy `name` i `language` zamiast ogólnych `key` i `value`. To znacznie ułatwi zrozumienie przeznaczenia danej pętli.

Plik `favorite_languages.py`:

---

```
favorite_languages = {
    'janek': 'python',
    'sara': 'c',
    'edward': 'ruby',
    'paweł': 'python',
}

for name, language in favorite_languages.items(): ❶
    print(f"Ulubiony język programowania użytkownika {name.title()}
    ↳to {language.title()}") ❷
```

---

W wierszu ❶ nakazujemy Pythonowi przeprowadzenie iteracji przez wszystkie pary klucz-wartość w słowniku. Podczas tej operacji klucz każdej pary jest przechowywany w zmiennej `name`, natomiast jego wartość w zmiennej `language`. Tego rodzaju jasne i czytelne nazwy znacznie ułatwiają pokazanie, na czym polega działanie wywołania `print()` w wierszu ❷.

W ten sposób za pomocą zaledwie kilku wierszy kodu można wyświetlić wszystkie informacje otrzymane od uczestników ankiety:

---

```
Ulubiony język programowania użytkownika Janek to Python.  
Ulubiony język programowania użytkownika Sara to C.  
Ulubiony język programowania użytkownika Paweł to Python.  
Ulubiony język programowania użytkownika Edward to Ruby.
```

---

Taki rodzaj pętli będzie się sprawdzał równie dobrze, gdy słownik będzie zawierał wyniki ankiety, w której wzięło udział na przykład milion osób.

### **Iteracja przez wszystkie klucze słownika**

Metoda `keys()` jest użyteczna, gdy nie trzeba przetwarzać wszystkich wartości znajdujących się w słowniku. W poniższym fragmencie kodu przeprowadzamy iterację przez słownik `favorite_languages` i wyświetlamy imiona wszystkich uczestników ankiety:

---

```
favorite_languages = {  
    'janek': 'python',  
    'sara': 'c',  
    'edward': 'ruby',  
    'paweł': 'python',  
}  
  
for name in favorite_languages.keys(): ❶  
    print(name.title())
```

---

W wierszu ❶ nakazujemy Pythonowi pobranie wszystkich kluczy ze słownika `favorite_languages` i przechowujemy je pojedynczo w zmiennej `name`. Wygenerowane dane wyjściowe zawierają imiona wszystkich uczestników ankiety:

---

```
Janek  
Sara  
Paweł  
Edward
```

---

Iteracja przez klucze to tak naprawdę zachowanie domyślne podczas iteracji przez słownik, więc te same dane wyjściowe otrzymasz też po użyciu polecenia:

---

```
for name in favorite_languages:
```

---

zamiast:

---

```
for name in favorite_languages.keys():
```

---

Możesz zdecydować się na wyraźne użycie metody `keys()`, jeśli dzięki temu kod będzie łatwiejszy do odczytania, lub zupełnie ją pominąć.

Wewnątrz pętli `for` możesz uzyskać dostęp do wartości powiązanej z kluczem, co wymaga użycia bieżącego klucza. Kilku przyjaciółom wyświetlimy teraz komunikat o wybranych przez nich językach programowania. Podobnie jak to robiliśmy wcześniej, przeprowadzamy iterację przez imiona w słowniku, ale kiedy dopasujemy imię do jednego z naszych przyjaciół, wyświetlamy komunikat dotyczący jego ulubionego języka programowania:

---

```
favorite_languages = {
    'janek': 'python',
    'sara': 'c',
    'edward': 'ruby',
    'paweł': 'python',
}

friends = ['paweł', 'sara'] ❶
for name in favorite_languages.keys():
    print(f"Witaj, {name.title()}")

    if name in friends: ❷
        language = favorite_languages[name].title() ❸
        print(f"\tWitaj, {name.title()}! Widzę, że Twoim ulubionym
        językiem programowania jest {language}!")
```

---

W wierszu ❶ tworzymy listę przyjaciół, którym chcemy wyświetlić komunikat. Wewnątrz pętli wyświetlamy imiona wszystkich osób. Następnie w wierszu ❷ sprawdzamy, czy imię aktualnie przechowywane w zmiennej `name` odpowiada imieniu znajdującemu się na liście `friends`. Jeżeli tak, dostęp do ulubionego języka programowania, używamy nazwy słownika oraz bieżącej wartości `name` jako klucza (patrz wiersz ❸). Następnie wyświetlamy specjalne powitanie odwołujące się do ulubionego języka programowania.

Wygenerowane dane wyjściowe zawierają imiona wszystkich osób, natomiast nasi przyjaciele otrzymują jeszcze specjalny komunikat:

---

```
Edward
Paweł
    Witaj, Paweł! Widzę, że Twoim ulubionym językiem programowania jest
    ↪Python!
Sara
    Witaj, Sara! Widzę, że Twoim ulubionym językiem programowania jest C!
Janek
```

---

Możliwe jest również użycie metody `keys()` do odszukania określonej osoby, która wzięła udział w ankiecie. Tym razem sprawdzamy, czy Elżbieta wzięła udział w ankiecie:



---

```
favorite_languages = {
    'janek': 'python',
    'sara': 'c',
    'edward': 'ruby',
    'paweł': 'python',
}

if 'elżbieta' not in favorite_languages.keys(): ❶
    print("Elżbieta, proszę, weź udział w naszej ankiecie!")
```

---

Metoda `keys()` nie służy jedynie do przeprowadzania iteracji. W rzeczywistości zwraca listę wszystkich kluczy, a kod przedstawiony w wierszu ❶ po prostu sprawdza, czy 'elżbieta' znajduje się na liście. Ponieważ Elżbiety nie ma na liście, zachęcamy ją do wzięcia udziału w ankiecie:

---

Elżbieta, proszę, weź udział w naszej ankiecie!

---

### ***Iteracja przez uporządkowane klucze słownika***

Począwszy od wydania Python 3.7, iteracja przez słownik zawsze zwraca elementy w kolejności ich wstawiania do słownika. Jednak czasami zachodzi potrzeba przeprowadzenia iteracji w zupełnie innej kolejności.

Jedynym sposobem, aby elementy zostały zwrócone w określonej kolejności, jest posortowanie kluczy po ich otrzymaniu w pętli `for`. Funkcję `sorted()` możemy wykorzystać do uzyskania uporządkowanych kopii kluczy:

---

```
favorite_languages = {
    'janek': 'python',
    'sara': 'c',
    'edward': 'ruby',
    'paweł': 'python',
}

for name in sorted(favorite_languages.keys()):
    print(f"{name.title()}, dziękujemy za udział w ankiecie.")
```

---

Powyższe polecenie `for` jest podobne do wcześniejszych, z wyjątkiem tego, że wywołanie metody `dictionary.keys()` zostało opakowane funkcją `sorted()`. W ten sposób nakazaliśmy Pythonowi wyświetlenie wszystkich kluczy słownika oraz posortowanie listy przed przeprowadzeniem iteracji. Wygenerowane dane wyjściowe pokazują, że imiona uczestników ankiety zostały wyświetlone w kolejności alfabetycznej:

---

Edward, dziękujemy za udział w ankiecie.  
Janek, dziękujemy za udział w ankiecie.  
Paweł, dziękujemy za udział w ankiecie.  
Sara, dziękujemy za udział w ankiecie.

---

### **Iteracja przez wszystkie wartości słownika**

Jeżeli interesują nas przede wszystkim wartości przechowywane w słowniku, wówczas można wykorzystać metodę `values()` w celu zwrotu listy wartości bez jakichkolwiek kluczy. Przykładowo przyjmujemy założenie, że chcemy pobrać listę wszystkich języków programowania wymienionych przez uczestników ankiety i nie interesują nas imiona osób wskazujących poszczególne języki:

---

```
favorite_languages = {
    'janek': 'python',
    'sara': 'c',
    'edward': 'ruby',
    'paweł': 'python',
}

print("W ankiecie zostały wymienione następujące języki programowania:")
for language in favorite_languages.values():
    print(language.title())
```

---

Powyższe pętla `for` pobiera wszystkie wartości ze słownika i przechowuje je w zmiennej `language`. Po wyświetleniu poszczególnych wartości otrzymujemy listę wszystkich języków programowania wymienionych przez uczestników ankiety:

---

```
W ankiecie zostały wymienione następujące języki programowania:
Python
C
Ruby
Python
```

---

Tego rodzaju podejście pobiera wszystkie wartości ze słownika bez sprawdzania, czy się powtarzają. Przedstawione rozwiązanie może być wystarczające dla małej liczby wartości, ale w przypadku ankiety przeprowadzanej na ogromnej liczbie respondentów otrzymamy listę z wieloma powtarzającymi się wartościami. Aby wyświetlić jedynie unikatowe wartości, możemy użyć zbioru. Wspomniany *zbiór* jest podobny do listy, ale każdy znajdujący się w nim element musi być unikatowy:

---

```
favorite_languages = {
    'janek': 'python',
    'sara': 'c',
    'edward': 'ruby',
```

```
'pawel': 'python',
}

print("W ankiecie zostały wymienione następujące języki programowania:")
for language in set(favorite_languages.values()): ❶
    print(language.title())
```

---

Kiedy lista zawierająca powielające się elementy jest opakowana wywołaniem `set()`, Python identyfikuje wszystkie unikatowe elementy na liście, a następnie na ich podstawie tworzy zbiór. W wierszu ❶ wykorzystujemy wywołanie `set()` do pobrania unikatowych nazw języków otrzymanych jako wynik działania metody `favorite_languages.values()`.

Wynikiem jest lista języków wymienionych przez uczestników ankiety, która nie zawiera powtarzających się elementów:

---

```
W ankiecie zostały wymienione następujące języki programowania:
Python
C
Ruby
```

---

Gdy będziesz kontynuować poznawanie Pythona, bardzo często odkryjesz wbudowane funkcje języka pomagające w przetworzeniu danych dokładnie w oczekiwany przez Ciebie sposób.

**UWAGA** *Zbiór można utworzyć bezpośrednio za pomocą nawiasu klamrowego, w którym trzeba umieścić rozdzielone przecinkami elementy:*

---

```
>>> languages = {'python', 'ruby', 'python', 'c'}
>>> languages
{'ruby', 'python', 'c'}
```

---

*Bardzo łatwo pomylić zbiór ze słownikiem, ponieważ w obu przypadkach stosowany jest nawias klamrowy. Gdy widzisz nawias klamrowy, ale bez par klucz-wartość, prawdopodobnie masz do czynienia ze zbiorem. W przeciwieństwie do list i słowników zbiór nie przechowuje elementów w żadnej konkretnej kolejności.*

## ZRÓB TO SAM

**6.4. Glosariusz 2.** Skoro już wiesz, jak można przeprowadzić iterację przez słownik, to zmodyfikuj kod ćwiczenia 6.3 z wcześniejszej części rozdziału. Zastąp serię wywołań `print()` pętlą przeprowadzającą iterację przez klucze i wartości słownika. Po upewnieniu się, że pętla działa prawidłowo, do glosariusza dodaj kolejnych pięć terminów związanych z Pythonem. Kiedy ponownie uruchomisz program, nowo dodane terminy i ich definicje powinny zostać automatycznie uwzględnione w wyświetlonych danych wyjściowych.

**6.5. Rzeki.** Utwórz słownik zawierający trzy ważne rzeki oraz kraje, przez które one płyną. Jedna z par klucz-wartość może mieć postać 'nil': 'egipt'.

- ◆ Wykorzystaj pętlę do wyświetlenia zdania o każdej rzece, na przykład: „Nil przepływa przez Egipt”.
- ◆ Wykorzystaj pętlę do wyświetlenia nazw wszystkich rzek przechowywanych w słowniku.
- ◆ Wykorzystaj pętlę do wyświetlenia nazw wszystkich państw przechowywanych w słowniku.

**6.6. Ankieta.** Użyj kodu znajdującego się w programie *favorite\_languages.py*, utworzonym nieco wcześniej w tym rozdziale.

- ◆ Utwórz listę osób, które powinny wziąć udział w ankiecie dotyczącej ulubionego języka programowania. Umieść na niej pewne osoby, które już znajdują się w słowniku, oraz te, które jeszcze nie zostały zapisane w słowniku.
- ◆ Przeprowadź iterację przez listę osób, które powinny wziąć udział w ankiecie. Jeżeli dana osoba już wzięła udział w ankiecie, wyświetl komunikat z podziękowaniem za jej zaangażowanie. Natomiast jeśli dana osoba jeszcze nie udzieliła odpowiedzi w ankiecie, wyświetl komunikat z zaproszeniem do wzięcia w niej udziału.

## Zagnieżdżanie

Czasami zachodzi potrzeba przechowywania zestawu słowników na liście lub listy elementów jako wartości słownika. Mamy wówczas do czynienia z *zagnieżdżaniem*. Istnieje możliwość zagnieżdżenia zestawu słowników na liście, listy elementów wewnątrz słownika lub nawet słownika wewnątrz innego słownika. Zagnieżdżanie to funkcja o potężnych możliwościach, o czym się przekonasz, analizując następujące przykłady.

### **Lista słowników**

Słownik `alien_0` zawiera wiele różnych informacji o jednym obcym, ale nie ma już miejsca do przechowywania informacji o drugim obcym, nie wspominając już o ekranie pełnym obcych. W jaki sposób można zarządzać flotą obcych? Jednym z rozwiązań jest utworzenie listy obcych, na której każdy obcy będzie przedstawiony za pomocą słownika zawierającego informacje o nim. Na przykład w przedstawionym poniżej kodzie mamy listę dotyczącą trzech obcych.

*Plik aliens.py:*

```
alien_0 = {'color': 'zielony', 'points': 5}
alien_1 = {'color': 'żółty', 'points': 10}
alien_2 = {'color': 'czerwony', 'points': 15}
```

```
aliens = [alien_0, alien_1, alien_2] ❶  
  
for alien in aliens:  
    print(alien)
```

---

Najpierw tworzymy trzy słowniki, z których każdy przedstawia innego obcego. Polecenie w wierszu ❶ umieszcza wszystkie słowniki na liście o nazwie `aliens`. Na końcu przeprowadzamy iterację przez listę i wyświetlamy informacje o każdym obcym:

---

```
{'color': 'zielony', 'points': 5}  
{'color': 'żółty', 'points': 10}  
{'color': 'czerwony', 'points': 15}
```

---

Znacznie bardziej rzeczywisty przykład dotyczy utworzenia więcej niż tylko trzech obcych za pomocą kodu, który będzie ich automatycznie generował. Spójrz na poniższy fragmentu kodu, w którym wykorzystujemy funkcję `range()` do przygotowania floty 30 obcych:

---

```
# Utworzenie pustej listy przeznaczonej do przechowywania obcych.  
aliens = []  
  
# Utworzenie 30 zielonych obcych.  
for alien_number in range(30): ❶  
    new_alien = {'color': 'zielony', 'points': 5, 'speed': 'wolno'} ❷  
    aliens.append(new_alien) ❸  
  
# Wyświetlenie pierwszych pięciu obcych.  
for alien in aliens[:5]: ❹  
    print(alien)  
print("...")  
  
# Wyświetlenie całkowitej liczby utworzonych obcych.  
print(f"Całkowita liczba obcych: {len(aliens)}") ❺
```

---

Ten przykład rozpoczyna się od pustej listy przeznaczonej do przechowywania wszystkich obcych, którzy zostaną utworzeni. W wierszu ❶ wynikiem działania funkcji `range()` jest zbiór liczb wskazujący Pythonowi, ile razy ma być powtórzona pętla. W trakcie każdej iteracji pętli tworzymy nowego obcego (patrz wiersz ❷), a następnie dołączamy go do listy `aliens` (patrz wiersz ❸). Z kolei w wierszu ❹ używamy wycinka do wyświetlenia pierwszych pięciu obcych. Na końcu (patrz wiersz ❺) wyświetlamy wielkość listy, co potwierdza wygenerowanie pełnej floty 30 obcych:

---

```
{'color': 'zielony', 'points': 5, 'speed': 'wolno'}
{'color': 'zielony', 'points': 5, 'speed': 'wolno'}
{'color': 'zielony', 'points': 5, 'speed': 'wolno'}
{'color': 'zielony', 'points': 5, 'speed': 'wolno'}
{'color': 'zielony', 'points': 5, 'speed': 'wolno'}
...
```

Całkowita liczba obcych: 30

---

Wprawdzie każdy wygenerowany obcy ma tę samą charakterystykę, ale każdego z nich Python uznaje za oddzielny obiekt, co pozwala nam na modyfikację poszczególnych obcych.

Jak można pracować z tego rodzaju zbiorem obcych? Wyobraź sobie, że jednym z aspektów gry jest zmiana koloru obcego i jego szybkości wraz z postępem poczynionym przez gracza. Kiedy nadchodzi czas zmiany koloru, można wykorzystać pętlę `for` i polecenie `if` do zmiany koloru obcego. Na przykład aby zmienić kolor pierwszych trzech obcych na żółty, ich szybkość na średnią, a wartość na 10 punktów, możesz skorzystać z przedstawionego poniżej kodu:

---

```
# Utworzenie pustej listy przeznaczonej do przechowywania obcych.
aliens = []

# Utworzenie 30 zielonych obcych.
for alien_number in range(30):
    new_alien = {'color': 'zielony', 'points': 5, 'speed': 'wolno'}
    aliens.append(new_alien)

for alien in aliens[0:3]:
    if alien['color'] == 'zielony':
        alien['color'] = 'żółty'
        alien['speed'] = 'średnio'
        alien['points'] = 10

# Wyświetlenie pierwszych pięciu obcych:
for alien in aliens[:5]:
    print(alien)
print("...")
```

---

Ponieważ chcemy zmodyfikować jedynie trzech pierwszych obcych, przeprowadzamy iterację przez wycinek zawierający trzy pierwsze elementy listy `aliens`. Obecnie wszyscy obcy są koloru zielonego, ale przecież nie zawsze tak będzie. Dlatego też w kodzie umieszczamy polecenie `if` dające pewność, że zmodyfikujemy jedynie zielonych obcych. Jeżeli obcy ma kolor zielony, zmieniamy go na żółty, a szybkość poruszania się obcego na średnią. Ponadto po zestrzeleniu takiego obcego gracz otrzyma 10 punktów, jak to wynika z poniższych danych wyjściowych:

---

```
{'color': 'żółty', 'points': 10, 'speed': 'średnio'}
{'color': 'żółty', 'points': 10, 'speed': 'średnio'}
{'color': 'żółty', 'points': 10, 'speed': 'średnio'}
{'color': 'zielony', 'points': 5, 'speed': 'wolno'}
{'color': 'zielony', 'points': 5, 'speed': 'wolno'}
...
```

---

Tę pętlę można jeszcze bardziej rozbudować przez dodanie bloku `elif` zmieniającego żółtego obcego w czerwonego, który porusza się szybko i jest wart 15 punktów. Poniżej przedstawiam jedynie fragment programu, w którym wprowadzamy tę zmianę:

---

```
for alien in aliens[0:3]:
    if alien['color'] == 'zielony':
        alien['color'] = 'żółty'
        alien['speed'] = 'średnio'
        alien['points'] = 10
    elif alien['color'] == 'żółty':
        alien['color'] = 'czerwony'
        alien['speed'] = 'szybko'
        alien['points'] = 15
```

---

Bardzo często zdarza się przechowywać pewną liczbę słowników na liście, gdy każdy z tych słowników zawiera wiele rodzajów informacji dotyczących jednego obiektu. Przykładowo można utworzyć słownik dla każdego użytkownika witryny internetowej, tak jak w programie *user.py* przedstawionym wcześniej w tym rozdziale, a następnie przechowywać poszczególne słowniki na liście o nazwie `users`. Wszystkie słowniki na liście powinny mieć identyczną strukturę, aby można było przeprowadzić iterację listy i pracować z każdym obiektem słownika w taki sam sposób.

### **Lista w słowniku**

Zamiast umieszczać słownik na liście, czasami użyteczne będzie umieszczenie listy w słowniku. Zastanówmy się na przykład nad sposobem przedstawiania pizzy zamawianej przez klienta. Jeżeli do dyspozycji mamy jedynie listę, wówczas tak naprawdę możemy przechowywać tylko dodatki wybrane przez klienta. Natomiast w przypadku słownika lista dodatków będzie jednym z aspektów pizzy, o których informacje możemy przechowywać.

W poniższym fragmencie kodu dla każdej pizzy przechowujemy dwa rodzaje informacji: grubość ciasta oraz listę dodatków. Wspomniana lista dodatków to wartość przypisana kluczowi `'toppings'`. Aby użyć elementu z tej listy, należy podać nazwę słownika i klucza `'toppings'`, podobnie jak to się robi w przypadku dowolnej wartości słownika. Zamiast pojedynczej wartości otrzymujemy listę dodatków.

Plik `pizza.py`:

```
# Przechowywanie informacji o pizzy zamawianej przez klienta.
pizza = { ❶
    'crust': 'grubym',
    'toppings': ['pieczarki', 'podwójny ser'],
}

# Podsumowanie zamówienia.
print(f"Zamówiłeś pizzę na {pizza['crust']} cieście " ❷
      "wraz z następującymi dodatkami:")

for topping in pizza['toppings']: ❸
    print(f"\t{topping}")
```

Rozpoczynamy od utworzenia w wierszu ❶ słownika przeznaczonego na przechowywanie informacji o zamawianej pizzy. Jednym z kluczy słownika jest 'crust', któremu przypisaliśmy wartość w postaci ciągu tekstowego 'grubym'. Kolejny klucz 'toppings' ma wartość w postaci listy przechowującej wszystkie dodatki wybrane przez klienta. W wierszu ❷ generujemy podsumowanie zamówienia, zanim rozpoczniemy przygotowywanie pizzy. Gdy zachodzi potrzeba podziału długiego wiersza w wywołaniu `print()`, wybierz odpowiedni punkt podziału wiersza i zakończ go znakiem cytowania. Przejdź do następnego wiersza, dodaj wcięcie, dodaj otwierający znak cytowania i kontynuuj ciąg tekstowy. Python automatycznie połączy wszystkie ciągi tekstowe znalezione w nawiasie wywołania `print()`. W celu wyświetlenia dodatków tworzymy pętlę `for` (patrz wiersz ❸). Aby uzyskać dostęp do listy dodatków, używamy klucza 'toppings', a Python pobiera listę dodatków ze słownika.

Poniższe dane wyjściowe wskazują, jaka powinna być pizza, którą zamierzamy przygotować:

```
Zamówiłeś pizzę na grubym cieście wraz z następującymi dodatkami:
    pieczarki
    podwójny ser
```

Istnieje możliwość zagnieżdżenia listy wewnątrz słownika za każdym razem, gdy zachodzi konieczność przypisania więcej niż tylko jednej wartości pojedynczemu kluczowi w słowniku. W omawianym wcześniej przykładzie z ulubionym językiem programowania, gdybyśmy mieli możliwość przechowywania odpowiedzi respondenta na liście, każdy z nich mógłby wskazać więcej niż tylko jeden ulubiony język programowania. Podczas iteracji przez słownik program przypisałby poszczególnym osobom jako wartość listę języków, a nie tylko jeden język. Wewnątrz pętli `for` słownika używamy więc następnej pętli `for`, tym razem do przeprowadzenia iteracji listy języków podanych przez poszczególne osoby.



Plik `favorite_languages.py`:

---

```
favorite_languages = { ❶
    'janek': ['python', 'ruby'],
    'sara': ['c'],
    'edward': ['ruby', 'go'],
    'paweł': ['python', 'haskell'],
}

for name, languages in favorite_languages.items(): ❷
    print(f"\nUlubione języki programowania użytkownika {name.title()} to:")
    for language in languages: ❸
        print(f"\t{language.title()}")
```

---

Jak możesz zobaczyć w wierszu ❶, wartością przypisywaną poszczególnym osobom jest teraz lista. Zwróć uwagę na to, że część osób podaje tylko jeden ulubiony język programowania, podczas gdy inne kilka. W trakcie iteracji przez słownik (patrz wiersz ❷) zmiennej o nazwie `languages` używamy do przechowywania każdej wartości ze słownika, ponieważ teraz wiemy, że będzie listą. Wewnątrz głównej pętli słownika wykorzystujemy inną pętlę `for` (patrz wiersz ❸) do przeprowadzenia iteracji przez listę ulubionych języków każdej osoby. W tym momencie respondent może podać dowolną liczbę ulubionych języków programowania:

---

```
Ulubione języki programowania użytkownika Janek to:
    Python
    Ruby

Ulubione języki programowania użytkownika Sara to:
    C

Ulubione języki programowania użytkownika Edward to:
    Ruby
    Go

Ulubione języki programowania użytkownika Paweł to:
    Python
    Haskell
```

---

Aby jeszcze bardziej dopracować program, możemy na początku pętli `for` przeprowadzającej iterację przez słownik dodać polecenie `if` sprawdzające, czy dana osoba wskazała więcej niż tylko jeden ulubiony język programowania. Wspomniane sprawdzenie odbywa się przez analizę wartości wyniku wywołania `len(languages)`. Jeżeli osoba podała więcej niż tylko jeden ulubiony język programowania, dane wyjściowe pozostaną takie same. Natomiast w przypadku podania tylko jednego ulubionego języka, zmienimy treść komunikatu, na przykład na następujący: „Ulubiony język programowania użytkownika Sara to C”.

**UWAGA** *Nie powinieneś za bardzo zagnieżdżać list i słowników. Jeżeli zagnieżdżasz elementy w większym stopniu, niż pokazałem we wcześniejszych przykładach, lub pracujesz z utworzonym przez innych kodem ze znacznym poziomem zagnieżdżenia, prawdopodobnie oznacza to, że istnieje prostszy sposób rozwiązania danego problemu.*

## Słownik w słowniku

Można zagnieżdżać słownik w innym słowniku, ale w takim przypadku kod bardzo szybko staje się dość skomplikowany. Na przykład jeśli z witryny internetowej będzie korzystało wielu użytkowników o unikatowych nazwach, nazwy tych użytkowników będzie można wykorzystać w charakterze kluczy słownika. Wówczas informacje o poszczególnych użytkownikach mogą być przechowywane przy użyciu słownika jako wartości przypisanej do nazwy użytkownika. W poniższym programie przechowujemy trzy rodzaje informacji o każdym użytkowniku: imię, nazwisko i miejscowość. Dostęp do tych informacji odbywa się za pomocą iteracji przez nazwy użytkowników i powiązane z nimi słowniki z informacjami.

Plik `many_users.py`:

```
users = {
    'einstein': {
        'first': 'albert',
        'last': 'einstein',
        'location': 'princeton',
    },
    'curie': {
        'first': 'maria',
        'last': 'skłodowska-curie',
        'location': 'paryż',
    },
}

for username, user_info in users.items(): ❶
    print(f"\nNazwa użytkownika: {username}") ❷
    full_name = f"{user_info['first']} {user_info['last']}" ❸
    location = user_info['location']

    print(f"\tImię i nazwisko: {full_name.title()}") ❹
    print(f"\tMiejscowość: {location.title()}")
```

Zaczynamy od zdefiniowania słownika o nazwie `users` wraz z dwoma kluczami, po jednym dla nazw użytkowników `'einstein'` i `'curie'`. Wartością powiązaną z każdym kluczem będzie słownik zawierający imię, nazwisko oraz miejscowość. W wierszu ❶ przeprowadzamy iterację przez słownik `users`. Python przechowuje każdy klucz w zmiennej `username`, natomiast powiązany z nim słownik zostaje umieszczony w zmiennej `user_info`. Kod w wierszu ❷ pętli głównej powoduje wyświetlenie nazwy użytkownika.

W wierszu ❸ rozpoczyna się uzyskiwanie dostępu do wewnętrznego słownika. Zmienna `user_info` zawierająca słownik informacji o użytkowniku ma trzy klucze: `'first'`, `'last'` i `'location'`. Poszczególne klucze wykorzystujemy do wygenerowania elegancko sformatowanego pełnego imienia i nazwiska oraz miejscowości danej osoby. Następnie wyświetlamy podsumowanie informacji o tej osobie (patrz wiersz ❹):

---

```
Nazwa użytkownika: aeinstein
    Imię i nazwisko: Albert Einstein
    Miejscowość: Princeton

Nazwa użytkownika: mcurie
    Imię i nazwisko: Maria Skłodowska-Curie
    Miejscowość: Paryż
```

---

Zwróć uwagę, że struktura słowników utworzonych dla poszczególnych użytkowników jest identyczna. Wprowadzić to nie jest wymagane przez Pythona, ale dzięki wykorzystywaniu takiej samej struktury łatwiej jest pracować z zagnieżdżonymi słownikami. Jeżeli słowniki utworzone dla poszczególnych użytkowników miałyby inne klucze, wtedy kod wewnątrz pętli `for` byłby znacznie bardziej skomplikowany.

## ZRÓB TO SAM

**6.7. Osoby.** Pracę rozpocznij od programu stworzonego w ćwiczeniu 6.1 we wcześniejszej części rozdziału. Utwórz dwa nowe słowniki przedstawiające różne osoby, a następnie wszystkie trzy słowniki umieść na liście o nazwie `people`. Przeprowadź iterację przez listę osób i wyświetl wszystkie informacje o poszczególnych osobach.

**6.8. Zwierzęta.** Utwórz kilka słowników i nadaj im nazwy zwierząt. W poszczególnych słownikach umieść informacje o zwierzętach będących ich właścicielami. Następnie te słowniki powinny znaleźć się na liście o nazwie `pets`. Teraz przeprowadź iterację przez listę i wyświetl wszystkie informacje o poszczególnych zwierzętach.

**6.9. Ulubione miejsca.** Utwórz słownik o nazwie `favorite_places`. Pomyśl o trzech imionach i użyj ich jako kluczy słownika. Każdej osobie przypisz po trzy ulubione miejsca. Aby ćwiczenie stało się jeszcze bardziej interesujące, możesz poprosić przyjaciół o podanie ulubionych miejsc. Przeprowadź iterację przez słownik i wyświetl imiona wszystkich osób oraz ich ulubione miejsca.

**6.10. Ulubione liczby.** Zmodyfikuj program utworzony w ćwiczeniu 6.2 we wcześniejszej części rozdziału. Po zmianach każda osoba może mieć więcej niż tylko jedną ulubioną liczbę. Wyświetl wszystkie osoby oraz ich ulubione liczby.

**6.11. Miasta.** Utwórz słownik o nazwie `cities`. Jako klucze podaj nazwy trzech miast. Dla każdego z nich utwórz oddzielny słownik zawierający informacje o danym mieście, takie jak kraj, w którym leży to miasto, przybliżona populacja oraz pewien fakt z historii tego miasta. Kluczami słownika zawierającego informacje o mieście mogą więc być `'country'`, `'population'` i `'fact'`. Wyświetl nazwę każdego miasta oraz wszystkie zebrane o nim informacje.

**6.12. Rozszerzenia.** Mamy już do czynienia z przykładami skomplikowanymi na tyle, że można je rozbudowywać na wiele różnych sposobów. Wykorzystaj jeden z przykładów przedstawionych w tym rozdziale i rozbuduj go, dodając nowe klucze i wartości, zmieniając kontekst programu lub poprawiając formatowanie danych wyjściowych.

## Podsumowanie

W tym rozdziale dowiedziałeś się, jak zdefiniować słownik i pracować z umieszczonymi w nim informacjami. Zobaczyłeś, jak uzyskać dostęp do poszczególnych elementów słownika i je modyfikować, a także jak przeprowadzać iterację przez wszystkie informacje znajdujące się w słowniku. Nauczyłeś się przeprowadzać iterację zarówno przez pary klucz-wartość słownika, jak i przez same jego klucze i wartości. Ponadto dowiedziałeś się, jak zagnieżdżać wiele słowników na jednej liście, wiele list w jednym słowniku oraz słowniki wewnątrz innego słownika.

W następnym rozdziale poznasz pętlę `while` i zobaczysz, jak akceptować dane wejściowe pochodzące od użytkowników programu. To będzie naprawdę ekscytujący rozdział, ponieważ nauczysz się zapewniać interaktywność tworzonym programom, które wreszcie będą mogły reagować na dane wejściowe wprowadzane przez użytkowników.

# PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA  
**Helion** 



## ZACZNIJ PROGRAMOWAĆ W PYTHONIE! SZYBKO, JUŻ!

Popularność Pythona stale rośnie: jest wszechstronny i zoptymalizowany pod kątem efektywności pracy, czytelności kodu i jakości oprogramowania, do tego darmowy, łatwo przenośny i można się go szybko nauczyć. Nadaje się do tworzenia gier i aplikacji sieciowych, do wdrażania indywidualnych rozwiązań biznesowych, sprawdza się nawet jako bezcenne narzędzie badaczy różnych dziedzin nauki. Jeśli tylko programista trochę się postara, może w Pythonie łatwo pisać przejrzyste, zwięzły kod, który jest prosty w utrzymaniu i nie sprawia problemów przy rozwijaniu oprogramowania. Python to idealny wybór dla każdego, kto nie chce tracić zbyt dużo czasu na naukę i liczy na to, że szybko zacznie pisać poprawny i działający kod.

To drugie, zaktualizowane i poprawione wydanie bestsellerowego podręcznika programowania w Pythonie pozwoli Ci błyskawicznie zacząć tworzyć kod, który działa! Zaczyniesz od zrozumienia podstawowych koncepcji programistycznych, następnie nauczysz się zapewniać programom interaktywność i wykształcisz nawyk starannego testowania kodu przed wdrożeniem. Poszczególne zagadnienia będziesz natychmiast utrwalać dzięki licznym ćwiczeniom. Kolejnym etapem nauki będą praktyczne projekty: gra zręcznościowa, wizualizacja danych oraz aplikacja internetowa. Umiejętności, które zdobędziesz w ramach tego błyskawicznego kursu Pythona, pozwolą Ci stworzyć własne, rzeczywiste i wykorzystywane w praktyce aplikacje!

W tej książce znajdziesz dokładne instrukcje, jak:

- przygotować środowisko pracy i napisać swój pierwszy program
- wykorzystywać biblioteki i narzędzia Pythona, w tym pygame, matplotlib, plotly i Django
- generować interaktywne wizualizacje danych
- tworzyć proste aplikacje internetowe i wdrażać je na serwerach WWW
- testować i debugować kod oraz z powodzeniem rozwiązywać pojawiające się problemy

**Eric Matthes** — znawca systemu Linux. Od 15 lat pracuje z różnymi dystrybucjami oraz programuje w różnych językach. W branży IT działa od ponad 30 lat. Jest twórcą popularnego serwisu LinuxCommand.org.

**Helion**

helion.pl

HELION SA  
ul. Kościuszki 1c  
44-100 Gliwice  
tel.: 32 230 98 63  
helion@helion.pl

Sprawdź nasze szkolenia!

SZKOLENIA  
AKADEMIA IT & BUSINESS  
HELIONSZKOLENIA.PL

KOD KORZYŚCI  
Sięgnij po więcej!



ISBN 978-83-283-6360-1



9 788328 363601

Cena: 99,00 zł



INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU