

Python快速编程入门



[Python快速编程入门_下载链接1](#)

著者:黑马程序员

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2017-9-1

装帧:平装

isbn:9787115458360

Python是一种面向对象、解释性的高*程序语言，它已经被应用在众多领域，包括Web

开发、操作系统管理、服务器运维的自动化脚本、科学计算、桌面软件、服务器软件（网络软件）、游戏等方面。本书以Windows为平台，系统全面地讲解了Python 3的基础知识，其中，第1章主要是带领读者认识Python；第2章主要针对Python的基础语法进行讲解；第3章主要介绍Python中的常用语句；第4~5章主要介绍了字符串、列表、元组、字典等类型；第6~7章讲解了函数的基础和高*知识；第8章讲解了Python中的文件操作；第9章讲解了Python中异常的相关知识；第10章讲解了Python中的模块；第11~12章侧重讲解了面向对象编程思想；第13章围绕着面向对象的编程思想，开发了一个飞机大战的小游戏。本书附有配套视频、源代码、习题、教学课件等资源，为了帮助初学者更好地学习本书中的内容，还提供了在线答疑，希望得到更多读者的关注。本书既可作为高等院校本、专科计算机相关专业的程序设计课程教材，也可作为Python编程基础的培训教材，是一本适合广大编程开发初学者的入门级教材。Python是一种面向对象、解释性的高级程序语言，它已经被应用在众多领域，包括Web开发、操作系统管理、服务器运维的自动化脚本、科学计算、桌面软件、服务器软件（网络软件）、游戏等方面。

本书以Windows为平台，系统全面地讲解了Python 3的基础知识，其中，第1章主要是带领读者认识Python；第2章主要针对Python的基础语法进行讲解；第3章主要介绍Python中的常用语句；第4~5章主要介绍了字符串、列表、元组、字典等类型；第6~7章讲解了函数的基础和高级知识；第8章讲解了Python中的文件操作；第9章讲解了Python中异常的相关知识；第10章讲解了Python中的模块；第11~12章侧重讲解了面向对象编程思想；第13章围绕着面向对象的编程思想，开发了一个飞机大战的小游戏。

本书附有配套视频、源代码、习题、教学课件等资源，为了帮助初学者更好地学习本书中的内容，还提供了在线答疑，希望得到更多读者的关注。

本书既可作为高等院校本、专科计算机相关专业的程序设计课程教材，也可作为Python编程基础的培训教材，是一本适合广大编程开发初学者的入门级教材。

作者简介:

黑马程序员，传智播客旗下高端IT教育品牌，成立于2006年，它是由中国Java培训第一人张孝祥老师发起，联合全球**大的中文IT社区CSDN、中关村软件园共同创办的一家专业教育机构。办学到今，我们一直坚守着“为千万人少走弯路而著书，为中华软件之崛起而讲课”的办学理念，坚持培养*秀软件应用工程师的宏伟目标，在累计培养的十万余名学员中，其中90%的学员均已在北、上、广等一线城市高薪就业。

目录: 第1章 Python概述	1
1.1 认识Python	2
1.1.1 Python的发展历程	2
1.1.2 Python的特点	2
1.1.3 Python的应用领域	3
1.1.4 Python的版本	4
1.1.5 Python2.x和Python3.x版本区别	5
1.2 Python安装	8
1.2.1 Windows安装Python开发环境	9
1.2.2 Linux安装Python开发环境	12
1.2.3 MacOS安装Python开发环境	13
1.3 IPython——交互式解释器	14
1.4 集成开发环境——PyCharm	15
1.4.1 PyCharm的下载安装	15

1.4.2 PyCharm的使用	18
1.5 Python程序执行原理	22
1.6 本章小结	22
1.7 本章习题	23
第2章 Python基础语法	25
2.1 基本语法	26
2.1.1 注释	26
2.1.2 行与缩进	26
2.1.3 语句换行	27
2.2 变量和数据类型	27
2.2.1 变量和赋值	27
2.2.2 变量的类型	28
2.3 标识符和关键字	30
2.3.1 标识符	30
2.3.2 关键字	31
2.4 简单数值类型	31
2.4.1 整型	31
2.4.2 浮点型	32
2.4.3 布尔类型	32
2.4.4 复数类型	33
2.4.5 数字类型转换	33
2.5 运算符	34
2.5.1 算术运算符	34
2.5.2 赋值运算符	35
2.5.3 复合赋值运算符	36
2.5.4 比较运算符	37
2.5.5 逻辑运算符	39
2.5.6 成员运算符	40
2.6 位运算	41
2.6.1 按位左移	42
2.6.2 按位右移	42
2.6.3 按位与	42
2.6.4 按位或	43
2.6.5 按位异或	43
2.6.6 按位取反	43
2.7 运算符优先级	44
2.8 本章小结	45
2.9 本章习题	45
第3章 Python常用语句	48
3.1 判断语句	49
3.1.1 if语句	49
3.1.2 if—else语句	50
3.1.3 if—elif语句	52
3.1.4 if嵌套	53
3.1.5 if案例——猜拳游戏	54
3.2 循环语句	55
3.2.1 while循环	56
3.2.2 for循环	56
3.2.3 while循环案例——计算1~100偶数和	57
3.2.4 while嵌套	57
3.2.5 while嵌套案例——打印图形	58
3.2.6 while嵌套案例——九九乘法表	59
3.3 Python的其他语句	60
3.3.1 break语句	60

3.3.2 continue语句	60
3.3.3 pass语句	61
3.3.4 else语句	61
3.4 本章小结	62
3.5 本章习题	62
第4章 字符串	65
4.1 字符串介绍	66
4.1.1 什么是字符串	66
4.1.2 转义字符	66
4.2 字符串的输出和输入	68
4.2.1 字符串输出	68
4.2.2 字符串输入	69
4.3 访问字符串中的值	70
4.3.1 字符串的存储方式	70
4.3.2 使用切片截取字符串	70
4.4 字符串内建函数	70
4.4.1 find	71
4.4.2 index	72
4.4.3 count	73
4.4.4 replace	73
4.4.5 splite	74
4.4.6 capitalize	74
4.4.7 title	75
4.4.8 startswith	75
4.4.9 endswith	76
4.4.10 upper	76
4.4.11 ljust	77
4.4.12 rjust	77
4.4.13 center	78
4.4.14 lstrip	78
4.4.15rstrip	79
4.4.16 strip	79
4.5 字符串运算符	80
4.6 本章小结	81
4.7 本章习题	81
第5章 列表、元组和字典	84
5.1 列表概述	85
5.2 列表的循环遍历	85
5.3 列表的常见操作	86
5.3.1 在列表中增加元素	86
5.3.2 在列表中查找元素	88
5.3.3 在列表中修改元素	89
5.3.4 在列表中删除元素	89
5.3.5 列表的排序操作	91
5.4 列表的嵌套	92
5.4.1 什么是列表的嵌套	92
5.4.2 列表嵌套案例——分配老师到不同的办公室	92
5.5 元组	93
5.6 字典	96
5.6.1 字典介绍	96
5.6.2 字典的常见操作	96
5.6.3 字典的遍历	100
5.7 本章小结	101
5.8 本章习题	102

第6章 Python函数	105
6.1 什么是函数	106
6.2 函数的定义和调用	106
6.2.1 定义函数	106
6.2.2 调用函数	107
6.3 函数的参数	107
6.3.1 函数参数的传递	107
6.3.2 默认参数	108
6.3.3 不定长参数	109
6.4 函数的返回值	111
6.5 函数的四种类型	111
6.5.1 无参数、无返回值的函数	111
6.5.2 无参数、有返回值的函数	112
6.5.3 有参数、无返回值的函数	112
6.5.4 有参数、有返回值的函数	113
6.6 函数案例——名片管理器	113
6.7 函数的嵌套调用	116
6.8 变量作用域	117
6.8.1 LEGB原则	117
6.8.2 全局变量和局部变量	118
6.8.3 global和nonlocal关键字	119
6.9 递归函数和匿名函数	120
6.9.1 递归函数	120
6.9.2 匿名函数	121
6.10 日期时间函数	123
6.10.1 时间函数	123
6.10.2 日历函数	127
6.11 随机数函数	128
6.12 阶段案例——学生管理系统	130
6.13 本章小结	134
6.14 本章习题	134
第7章 高级函数	137
7.1 闭包	138
7.2 装饰器	139
7.2.1 什么是装饰器	139
7.2.2 多个装饰器	141
7.2.3 装饰器对有参数函数进行装饰	143
7.2.4 装饰器对带有返回值的函数进行装饰	145
7.2.5 带有参数的装饰器	146
7.3 常见Python内置函数	147
7.3.1 map函数	147
7.3.2 filter函数	148
7.3.3 reduce函数	149
7.4 本章小结	150
7.5 本章习题	150
第8章 Python文件操作	153
8.1 文件的打开和关闭	154
8.1.1 文件的打开	154
8.1.2 文件模式	154
8.1.3 文件的关闭	155
8.2 文件的读写	155
8.2.1 写文件	155
8.2.2 读文件	156
8.2.3 文件读写应用——制作文件的备份	158

8.2.4 文件的定位读写	159
8.3 文件的重命名和删除	162
8.3.1 文件的重命名	162
8.3.2 文件的删除	162
8.4 文件夹的相关操作	162
8.5 文件操作应用——批量修改文件名	163
8.6 文件案例——学生管理系统（文件版）	164
8.7 本章小结	166
8.8 本章习题	166
第9章 异常	169
9.1 异常简介	170
9.2 异常类	170
9.3 异常处理	172
9.3.1 捕获简单异常	173
9.3.2 捕获多个异常	174
9.3.3 捕获异常的描述信息	175
9.3.4 捕获所有的异常	176
9.3.5 没有捕获到异常	178
9.3.6 终止行为	179
9.4 抛出异常	181
9.4.1 raise语句	181
9.4.2 assert语句	183
9.5 自定义异常	184
9.6 预定义清理	185
9.6.1 with语句	185
9.6.2 上下文管理器	186
9.7 本章小结	187
9.8 本章习题	187
第10章 Python模块	189
10.1 模块的基本使用	190
10.2 模块的制作	192
10.3 Python中的包	193
10.4 模块的发布	194
10.5 模块的安装	196
10.6 本章小结	196
10.7 本章习题	197
第11章 Python面向对象编程（上）	198
11.1 面向对象编程概述	199
11.2 类和对象	200
11.2.1 类和对象的关系	200
11.2.2 类的定义	201
11.2.3 根据类创建对象	201
11.3 构造方法和析构方法	202
11.3.1 构造方法	203
11.3.2 析构方法	204
11.4 self的使用	205
11.5 运算符重载	206
11.5.1 加法运算符重载	206
11.5.2 索引和分片重载	207
11.5.3 定制对象的字符串形式	210
11.6 阶段案例——反恐精英CS	212
11.7 本章小结	219
11.8 本章习题	219
第12章 Python面向对象编程（下）	221

- 12.1 封装（隐藏数据和保护属性） 222
- 12.2 继承 223
 - 12.2.1 单继承 223
 - 12.2.2 多继承 225
 - 12.2.3 重写父类方法与调用父类方法 227
- 12.3 多态 229
- 12.4 类属性和实例属性 231
- 12.5 类方法和静态方法 232
- 12.6 本章小结 234
- 12.7 本章习题 234
- 第13章 飞机大战 236
 - 13.1 游戏介绍 237
 - 13.1.1 飞机大战游戏简介 237
 - 13.1.2 分析游戏显示的过程 238
 - 13.2 游戏准备工作 238
 - 13.2.1 添加pygame模块 238
 - 13.2.2 搭建游戏界面 241
 - 13.2.3 检查键盘的输入 242
 - 13.3 显示玩家飞机，控制移动方向 244
 - 13.4 玩家飞机发射子弹 246
 - 13.4.1 显示子弹 246
 - 13.4.2 子弹移动 247
 - 13.5 敌人飞机 249
 - 13.5.1 显示敌人飞机 249
 - 13.5.2 控制敌人飞机移动 251
 - 13.5.3 敌人飞机发射子弹 252
 - 13.6 优化程序代码 254
 - 13.6.1 抽取子弹基类 254
 - 13.6.2 抽取飞机基类 255
 - 13.7 本章小结 258
 - • • • • [\(收起\)](#)

[Python快速编程入门_下载链接1](#)

标签

Python

评论

真的只是入门而已！

人生苦短，我要学Python！ 不想学C和Java

[Python快速编程入门_下载链接1](#)

书评

[Python快速编程入门_下载链接1](#)