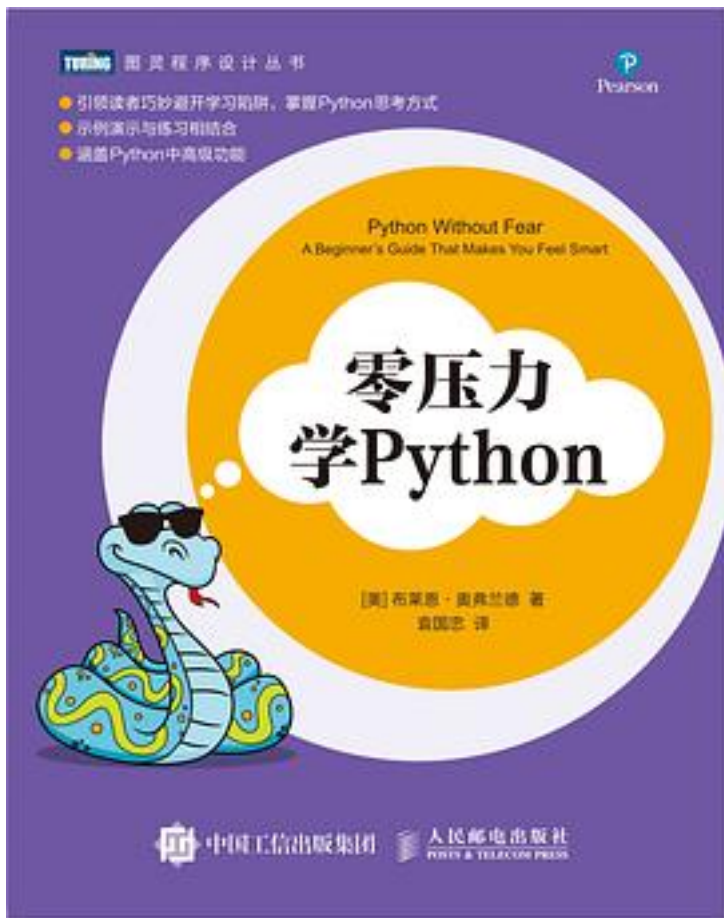


# 零压力学Python



## [零压力学Python\\_下载链接1](#)

著者:[美] 布莱恩·奥弗兰德

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2018-6

装帧:平装

isbn:9787115483140

针对Python语言初学者，Brian Overland以其多本成功的语言入门教程编写方式，让读者在短时间内掌握地道的Python思考方式和编程技能。

- 涵盖Python基础知识到中高级功能；
- 通过逐行讲解示例程序诠释编程概念；
- 引导读者自己动手编写有趣实用的程序，包括游戏、图形学、数据库应用程序、智力游戏等；
- 精通Python行事风格，避开常见语言陷阱。

作者介绍:

布莱恩·奥弗兰德 (Brian Overland)

成功的跨界程序员；毕业于耶鲁经济学专业，师从诺贝尔经济学奖得主保罗·克鲁格曼；自学编程后入职微软，30余年编程经验；对如何让读者更轻松学习编程技术情有独钟，一直致力于撰写相关文档和图书，其著作以能够深入浅出阐述复杂概念而深受读者好评。

目录: 第1章 初识Python 1

1.1 Python简史 1

1.2 Python有何不同 2

1.3 本书的特色 2

1.4 安装Python 3

1.5 开始通过IDLE使用Python 4

1.6 在IDLE中修正错误 5

1.7 续行 5

1.8 其他帮助信息：在线资源 6

第2章 Python探索之旅：数字 7

2.1 Python和数字 7

2.2 Python和浮点数 11

2.3 将数字赋给变量 13

2.4 本书采用的变量命名约定 17

2.5 一些Python快捷方式 18

2.6 小结 20

第3章 第一个程序 22

3.1 升温了吗 22

3.2 打印消息 26

3.3 语法小结 27

示例3.1 使用函数来定义二次方程求解公式 28

3.4 获取字符串输入 31

3.5 获取数值输入 33

示例3.2 包含I/O功能的二次方程求解 33

3.6 设置输出格式 35

示例3.3 计算距离的脚本 36

3.7 小结 38

第4章 决策和循环 40

4.1 计算机程序中的决策 40

4.2 条件和布尔运算符 41

4.3 关键字if、elif和else 42

示例4.1 输入你的年龄 44

4.4 while循环 46

示例4.2 阶乘 48

- 示例4.3 打印斐波那契数 51
- 4.5 break语句 54
- 示例4.4 猜数游戏 54
- 4.6 小结 57
- 第5章 Python列表 59
  - 5.1 Python之道：世界是由集合组成的 59
  - 5.2 使用for处理列表 61
  - 5.3 不能使用for语句来修改元素 63
    - 示例5.1 一个排序应用程序 64
  - 5.4 索引和切片 66
  - 5.5 将数据复制到切片中 68
  - 5.6 区间 69
    - 示例5.2 重写计算阶乘的程序 70
    - 示例5.3 埃拉托色尼筛选法 72
  - 5.7 列表函数和关键字in 75
  - 5.8 小结 77
- 第6章 列表推导和枚举 78
  - 6.1 索引和函数enumerate 78
  - 6.2 再谈字符串方法format 79
    - 示例6.1 打印表格 80
  - 6.3 简单列表推导 82
    - 示例6.2 平方差 84
  - 6.4 “二维”列表推导 86
  - 6.5 包含条件的列表推导 88
    - 示例6.3 埃拉托色尼筛选法简洁版 88
    - 示例6.4 毕氏三元数 91
  - 6.6 小结 94
- 第7章 Python字符串 96
  - 7.1 使用引号创建字符串 96
  - 7.2 索引和切片 98
  - 7.3 在字符串和数字之间进行转换 100
    - 示例7.1 计算末尾有多少个零 101
  - 7.4 剔除多余的字符 104
    - 示例7.2 计算末尾有多少个零  
(第二版) 105
  - 7.5 使用方法split拆分字符串 106
  - 7.6 通过拼接(+)创建字符串 107
    - 示例7.3 对单行输入中的单词进行排序 108
  - 7.7 方法join 109
  - 7.8 小结 111
- 第8章 操作字符 113
  - 8.1 本章遵循的命名约定 113
  - 8.2 回顾如何访问字符串中的字符 113
  - 8.3 获取有关字符串方法的帮助信息 114
  - 8.4 大小写检查 114
  - 8.5 大小写转换 115
  - 8.6 回文检测 116
    - 示例8.1 将字符串转换为大写 116
    - 示例8.2 完成回文检测 118
  - 8.7 转换为ASCII码 122
  - 8.8 将ASCII码转换为字符 123
    - 示例8.3 字符串加密 123
    - 示例8.4 字符串解密 126
  - 8.9 小结 127

- 第9章 高级函数技术 128
  - 9.1 多个参数 128
  - 9.2 返回多个值 129
    - 示例9.1 两个点的距离与和 132
  - 9.3 具名参数 133
  - 9.4 默认参数 134
    - 示例9.2 加法机 135
  - 9.5 从模块导入函数 137
    - 示例9.3 掷骰子游戏 137
  - 9.6 小结 141
- 第10章 局部变量和全局变量 143
  - 10.1 局部变量有何长处 143
  - 10.2 局部变量和全局变量 144
  - 10.3 关键字global简介 145
  - 10.4 Python中的局部变量陷阱 146
    - 示例10.1 甲壳虫乐队成员人格剖析 (BPP) 147
    - 示例10.2 罗马数字 150
    - 示例10.3 罗马数字解码 154
  - 10.5 小结 156
- 第11章 操作文件 157
  - 11.1 文本文件和二进制文件 157
  - 11.2 模块os 158
  - 11.3 打开文件 160
  - 11.4 写入文本文件 161
    - 示例11.1 将用户输入写入文件 162
  - 11.5 读取文本文件 164
  - 11.6 文件和异常处理 165
    - 示例11.2 读取文本并加上行号 168
  - 11.7 其他文件打开模式 170
  - 11.8 小结 170
- 第12章 字典和集合 172
  - 12.1 为何需要字典 172
  - 12.2 添加和修改键值对 173
  - 12.3 访问值 174
  - 12.4 查找键 175
    - 示例12.1 个人电话簿 176
  - 12.5 将字典转换为列表 179
    - 示例12.2 根据前缀选择元素 179
    - 示例12.3 从文件加载及保存到文件 181
  - 12.6 集合面面观 183
  - 12.7 集合操作 184
    - 示例12.4 改进埃拉托色尼筛选法 186
  - 12.8 小结 187
- 第13章 矩阵：二维列表 189
  - 13.1 简单矩阵 189
  - 13.2 访问元素 189
  - 13.3 不规则矩阵和行长 191
  - 13.4 乘法 (\*) 和列表 191
  - 13.5 使用乘法运算符创建的矩阵存在的问题 192
  - 13.6 如何创建N \* M矩阵 193
    - 示例13.1 乘法表 194
    - 示例13.2 让用户初始化矩阵 196

- 13.7 如何旋转矩阵 198
- 示例13.3 完成旋转示例 201
- 13.8 小结 204
- 第14章 决胜井字棋 205
- 14.1 设计井字棋棋盘 205
- 14.2 井字棋游戏开发计划 206
- 14.2.1 第一阶段 206
- 14.2.2 第二阶段 207
- 14.2.3 第三阶段 207
- 14.3 单行的Python if/else语句 207
- 示例14.1 简单的两玩家游戏 207
- 14.4 列表方法count 211
- 示例14.2 具有输赢判断功能的两玩家游戏 211
- 14.5 引入计算机玩家 216
- 示例14.3 让用户与计算机玩——计算机先走 217
- 14.6 小结 222
- 第15章 类和对象（一） 224
- 15.1 对象是什么 224
- 15.2 Python中的类 225
- 15.2.1 如何定义简单的类 225
- 15.2.2 如何使用类来创建对象 226
- 15.2.3 如何给对象添加数据 227
- 15.2.4 如何编写方法 228
- 15.3 至关重要的方法\_\_init\_\_ 229
- 15.4 设计一个数据库类 230
- 示例15.1 记录员工信息 232
- 15.5 定义其他方法 235
- 15.6 设计Point3D类 236
- 15.7 Point3D类和默认参数 237
- 15.8 三维井字棋 238
- 示例15.2 检查是否满足三维井字棋获胜条件 238
- 示例15.3 找出所有获胜组合 240
- 15.9 小结 242
- 第16章 类和对象（二） 244
- 16.1 获取文档字符串中的帮助信息 244
- 16.2 在函数中检查类型以模拟重载 245
- 16.3 变长参数列表 247
- 示例16.1 PointN类 249
- 16.4 继承 252
- 16.5 Fraction类 254
- 示例16.2 扩展Fraction类 254
- 16.6 类变量和类方法 257
- 16.7 作为默认值的实例变量 258
- 示例16.3 “自动化的” Polygon类 259
- 16.8 小结 262
- 第17章 生命游戏 264
- 17.1 生命游戏之游戏规则 265
- 17.2 计算邻居数量 266
- 17.3 设计程序 267
- 示例17.1 自定义的矩阵类 268
- 17.4 将矩阵类放到模块中 269
- 示例17.2 打印生命矩阵 270
- 17.5 著名的滑翔机图案 272
- 示例17.3 完整的生命游戏程序 272

- 17.6 小结 276
- 第18章 Python高级技术 278
  - 18.1 生成器 278
  - 18.2 发挥生成器的威力 279
  - 示例18.1 一个自定义的随机数生成器 281
  - 18.3 特性 284
    - 18.3.1 获取方法 285
    - 18.3.2 设置方法 286
    - 18.3.3 同时定义获取方法和设置方法 287
  - 示例18.2 支持多种表示方式的温度对象 287
  - 18.4 装饰器：包装其他函数的函数 289
  - 18.5 Python装饰 292
  - 示例18.3 将装饰器用作调试工具 294
  - 18.6 小结 296
- 附录A Python运算符优先级表 297
- 附录B 最重要的Python 3.0格式设置规则 299
- 附录C 术语表 302
- • • • • ([收起](#))

[零压力学Python\\_下载链接1](#)

## 标签

Python

计算机

未资源

图灵

## 评论

没看完，看不下去了

-----  
作为入门书还不错~讲的比较清楚

-----  
[零压力学Python\\_下载链接1](#)

书评

-----  
[零压力学Python\\_下载链接1](#)