

<<趣学Python编程>>

图书基本信息

书名：<<趣学Python编程>>

13位ISBN编号：9787115335951

10位ISBN编号：7115335958

出版时间：2014-3

出版单位：人民邮电出版社

作者：Jason Briggs

译者：尹哲

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<趣学Python编程>>

内容概要

python是一款解释型、面向对象、动态数据类型的高级程序设计语言。
python语法简捷而清晰，具有丰富和强大的类库，因而在各种行业中得到广泛的应用。
对于初学者来讲，python是一款既容易学又相当有用的编程语言，国内外很多大学开设这款语言课程，将python作为一门编程语言学习。

《趣学python编程》是一本轻松、快速掌握python编程的入门读物。

全书分为3部分，共18章。

第1部分是第1章到第12章，介绍python编程基础知识，包括python的安装和配置、变量、字符串、列表、元组和字典、条件语句、循环语句函数和模块、类、内建函数和绘图，等等。

第2部分是第13章和第14章，介绍如何用python开发实例游戏弹球。

第3部分包括第15章到第18章，介绍了火柴人实例游戏的开发过程。

《趣学python编程》语言轻松，通俗易懂，讲解由浅入深，力求将读者阅读和学习的难度降到最低。任何对计算机编程有兴趣的人或者首次接触编程的人，不论孩子还是成人，都可以通过阅读本书来学习python编程。

作者简介

jason r. briggs，从8岁开始编写程序，他学习的第一种编程语言是在radio shack trs-80上的basic。作为开发人员及系统架构师，他是职业软件开发者，同时他又是《java开发者》杂志的特约编辑。他的文章上过javaworld、onjava以及onlamp。这是他撰写的第一本书。

<<趣学Python编程>>

书籍目录

第1部分 学习编程

第1章 python不是大蟒蛇 3

1.1 关于计算机语言 3

1.2 安装python 4

1.2.1 在windows 7上安装python 4

1.2.2 在苹果os x上安装python 6

1.2.3 在ubuntu上安装python 8

1.3 当你安装好python以后 9

1.4 保存python程序 10

1.5 你学到了什么 12

第2章 计算与变量 13

2.1 用python来做计算 13

2.1.1 python的运算符 14

2.1.2 运算的顺序 15

2.2 变量就像是标签 16

2.3 使用变量 17

2.4 你学到了什么 20

第3章 字符串、列表、元组和字典 21

3.1 字符串 21

.3.1.1 创建字符串 21

3.1.2 处理字符串相关的问题 23

3.1.3 在字符串里嵌入值 25

3.1.4 字符串乘法 26

3.2 列表比字符串还强大 27

3.2.1 添加元素到列表 29

3.2.2 从列表中删除元素 30

3.2.3 列表上的算术 31

3.3 元组 32

3.4 python里的map不是用来指路的 33

3.5 你学到了什么 35

3.6 编程小测验 36

第4章 用海龟画图 37

4.1 使用python的turtle (海龟) 模块 37

4.1.1 创建画布 38

4.1.2 移动海龟 39

4.2 你学到了什么 43

4.3 编程小测验 43

第5章 用if和else来提问 45

5.1 if语句 45

5.2 语句块就是一组程序语句 45

5.3 条件语句帮助我们做比较 48

5.4 if-then-else语句 49

5.5 if和elif语句 50

5.6 组合条件 51

5.7 没有值的变量——none 52

<<趣学Python编程>>

5.8 字符串与数字之间的不同 52

5.9 你学到了什么 55

5.10 编程小测验 55

第6章 循环 57

6.1 使用for循环 57

6.2 还有一种叫while的循环 64

6.3 你学到了什么 67

6.4 编程小测验 67

第7章 使用函数和模块来重用你的代码 69

7.1 使用函数 69

7.1.1 函数的组成部分 70

7.1.2 变量和作用域 71

7.2 使用模块 73

7.3 你学到了什么 75

7.4 编程小测验 76

第8章 如何使用类和对象 78

8.1 把事物拆分成类 78

8.1.1 父母与孩子 79

8.1.2 增加属于类的对象 80

8.1.3 定义类中的函数 81

8.1.4 用函数来表示类的特征 81

8.1.5 为什么使要用类和对象 82

8.1.6 画图的对象与类 84

8.2 对象和类的另一些实用功能 86

8.2.1 函数继承 87

8.2.2 从函数里调用其他函数 88

8.3 初始化对象 89

8.4 你学到了什么 90

8.5 编程小测验 90

第9章 python的内建函数 92

9.1 使用内建函数 92

9.1.1 abs函数 92

9.1.2 bool函数 93

9.1.3 dir函数 94

9.1.4 eval函数 96

9.1.5 exec函数 97

9.1.6 float函数 98

9.1.7 int函数 98

9.1.8 len函数 99

9.1.9 max和min函数 100

9.1.10 range函数 101

9.1.11 sum函数 102

9.2 使用文件 103

9.2.1 创建测试文件 103

9.2.2 在python中打开文件 106

9.2.3 写入到文件 107

9.3 你学到了什么 108

<<趣学Python编程>>

- 9.4 编程小测验 108
- 第10章 常用的python模块 109
 - 10.1 使用copy模块来复制 109
 - 10.2 keyword模块记录了所有的关键字 112
 - 10.3 用random模块获得随机数 112
 - 10.3.1 用randint来随机挑选一个数字 112
 - 10.3.2 用choice从列表中随机选取一个元素 114
 - 10.3.3 用shuffle来给列表洗牌 115
 - 10.4 用sys模块来控制shell程序 115
 - 10.4.1 用exit函数来退出shell程序 115
 - 10.4.2 从stdin对象读取 115
 - 10.4.3 用stdout对象来写入 116
 - 10.4.4 我用的python是什么版本的 116
 - 10.5 用time模块来得到时间 117
 - 10.5.1 用asctime来转换日期 118
 - 10.5.2 用localtime来得到日期和时间 119
 - 10.5.3 用sleep来休息一会儿吧 120
 - 10.6 用pickle模块来保存信息 120
 - 10.7 你学到了什么 122
 - 10.8 编程小测验 122
- 第11章 高级海龟作图 124
 - 11.1 从基本的正方形开始 124
 - 11.2 画星星 125
 - 11.3 画汽车 128
 - 11.4 填色 130
 - 11.4.1 用来画填色圆形的函数 131
 - 11.4.2 使用纯白和纯黑 132
 - 11.5 画方形的函数 133
 - 11.6 画填色正方形 134
 - 11.7 画填好色的星星 135
 - 11.8 你学到了什么 137
 - 11.9 编程小测验 137
- 第12章 用tkinter画高级图形 139
 - 12.1 创建一个可以点的按钮 140
 - 12.2 使用具名参数 142
 - 12.3 创建一个画图用的画布 142
 - 12.4 画线 143
 - 12.5 画盒子 144
 - 12.5.1 画许多矩形 146
 - 12.5.2 设置颜色 148
 - 12.6 画圆弧 151
 - 12.7 画多边形 153
 - 12.8 显示文字 154
 - 12.9 显示图片 155
 - 12.10 创建基本的动画 157
 - 12.11 让对象对操作有反应 159
 - 12.12 更多使用id的方法 161

<<趣学Python编程>>

- 12.13 你学到了什么 163
- 12.14 编程小测验 163
- 第2部分 弹球实例
- 第13章 你的第一个游戏：弹球 167
 - 13.1 击打反弹球 167
 - 13.2 创建游戏的画布 168
 - 13.3 创建ball类 169
 - 13.4 增加几个动作 171
 - 13.4.1 让小球移动 171
 - 13.4.2 让小球来回反弹 172
 - 13.4.3 改变小球的起始方向 174
 - 13.5 你学到了什么 176
- 第14章 完成你的第一个游戏：反弹吧，小球！
177
 - 14.1 加上球拍 177
 - 14.2 让球拍移动 179
 - 判断小球是否击中球拍 180
 - 14.3 增加输赢因素 183
 - 14.4 你学到了什么 187
 - 14.5 编程小测验 187
- 第3部分 火柴人实例
- 第15章 火柴小人游戏的图形 191
 - 15.1 火柴小人游戏计划 191
 - 15.2 得到gimp 192
 - 15.3 创建游戏中的元素 193
 - 15.3.1 准备一个有透明背景的图形 194
 - 15.3.2 画火柴人 195
 - 15.3.3 画平台 197
 - 15.3.4 画门 197
 - 15.3.5 画背景 198
 - 15.3.6 透明 199
 - 15.4 你学到了什么 200
- 第16章 开发火柴人游戏 201
 - 16.1 创建game类 201
 - 16.1.1 设置窗口标题以及创建画布 201
 - 16.1.2 完成__init__函数 202
 - 16.1.3 创建主循环函数 203
 - 16.2 创建坐标类 205
 - 16.3 冲突检测 205
 - 16.3.1 精灵在水平方向上冲突 206
 - 16.3.2 精灵在垂直方向上冲突 208
 - 16.3.3 把它们放在一起：最终的冲突检测代码 208
 - 16.4 创建精灵类 210
 - 16.5 添加平台类 211
 - 16.5.1 加入平台对象 212
 - 16.5.2 添加很多平台 213
 - 16.6 你学到了什么 215

<<趣学Python编程>>

| | |
|----------------------|-----|
| 16.7 编程小测验 | 215 |
| 第17章 创建火柴人 | 217 |
| 17.1 初始化火柴人 | 217 |
| 17.1.1 装入火柴人图形 | 217 |
| 17.1.2 设置变量 | 218 |
| 17.1.3 与键盘按键绑定 | 219 |
| 17.2 让火柴人向左转和向右转 | 220 |
| 17.3 让火柴人跳跃 | 221 |
| 17.4 我们都做了什么 | 221 |
| 17.5 你学到了什么 | 222 |
| 第18章 完成火柴人逃生游戏 | 223 |
| 18.1 让火柴人动起来 | 223 |
| 18.1.1 创建动画函数 | 223 |
| 18.1.2 得到火柴人的位置 | 226 |
| 18.1.3 让火柴人移动 | 227 |
| 18.2 测试我们的火柴人精灵 | 235 |
| 18.3 门 | 235 |
| 18.3.1 创建doorsprite类 | 236 |
| 18.3.2 门的检测 | 237 |
| 18.3.3 加入门对象 | 237 |
| 18.4 最终的游戏 | 238 |
| 18.5 你学到了什么 | 244 |
| 18.6 编程小测验 | 245 |
| 结束语 接下来学什么 | 246 |
| 附录 python的关键字 | 253 |
| 术语表 | 265 |

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>