

Basisdatentypen

Integer	int()	2,0,3,-2
Float	float()	2.307, 0.0, -2.34567
String	str()	'Hallo ich bin ein String'
Boolean	bool()	True, False

numerische Operationen

5+1	>>6	Addition
5-1	>>4	Subtraktion
3/5	>>.6	Division
3//5	>>0	Floor Division
3%5	>>3	Modulo
3*5	>>15	Multiplikation
3**3	>>27	Potenz

sequentielle Datentypen

Liste	list()	[1,2,3,5,-6,9]
Tupel	tuple()	(1,2,8)
Dictionary	dict()	{'Hallo':'hello','Fünf':5}
String	str()	'Hallo ich bin ein String'

Überprüfen/ändern des Datentypes

x=5	
type(x)	>>int
float(x)	>>5.0
str(x)	>>'5'
bool(x)	>>True

Operationen auf Strings

s='hallo du!'	
s.replace('h','H')	>>'Hallo du!'
substrings=s.split[' ']	substrings=['hallo','du']
s.lower()	>>'hallo du!'
s.upper()	>>'HALLO DU!'

indizierung sequentieller Datentypen

x=[1,3,5,7,-2]	x[0]	>>1	
	x[-1]	>>-2	
	x[:]	>>1,3,5,7,-2	
	x[2:3]	>>5	2 eingeschlossen, 3 ausgeschlossen
	x[::2]	>>1,5,-2	jedes 2. Element



By **Niels Röhrdanz** (Niels132)
cheatography.com/niels132/

Not published yet.
Last updated 23rd November, 2020.
Page 1 of 10.

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish
Yours!
<https://apollopad.com>

indizierung sequentieller Datentypen (cont)

<code>x[::-1]</code>	<code>-2,7,5,3,1</code>	rückwärts
<code>x[2:]</code>	<code>5,7,-2</code>	alles ab dem 2. Element
<code>x[:2]</code>	<code>1,3</code>	alles bis zum 2. Element (2. Element nicht eingeschlossen)

Die Indizierung sequentieller Datentypen beginnt in Python, wie auch in vielen anderen Programmiersprachen mit der 0. Hier müssen Matlab Nutzer aufpassen!!!

Operationen für sequenzielle Datentypen

<code>x=[2,1,3,4,2]</code>	
<code>2 in x</code>	<code>>>True</code>
<code>x.count(2)</code>	<code>>>2</code>
<code>x.index(2)</code>	<code>>>0</code>
<code>x.remove(2)</code>	<code>>>[1,3,4]</code>
<code>x.sort()</code>	<code>>>[1,2,2,3,4]</code>
<code>x.append(1)</code>	<code>>>[2,1,3,4,2,1]</code>
<code>x+=1</code>	<code>>>[2,1,3,4,2,1]</code>
<code>x*=2</code>	<code>>>[2,1,3,4,2,2,1,3,4,2]</code>
<code>x = [i*2 for i in x if i != 0]</code>	jedes Element mit zwei multiplizieren außer das Element ist 0

Variablen und Zuordnungen

<code>x=1</code>	x referenziert die Instanz 1
<code>x,y,z=1,2,3</code>	
<code>x+=1</code>	<code>x=x+1</code>
<code>x-=1</code>	<code>x=x-1</code>
<code>x*=2</code>	<code>x=x*2</code>
<code>x/=2</code>	<code>x=x/2</code>
<code>x,y=y,x</code>	Werte tauschen
<code>x=y</code>	x und y referenzieren die gleiche Instanz
<code>x is y</code>	überprüfen, ob x und y auf die gleiche instanz zeigen
<code>global x</code>	erstellen einer globalen Variable

built in functions

<code>print(5)</code>	Ausgabe	<code>>>5</code>
<code>x=input('Bitte geben Sie eine Zahl ein: ')</code>	Eingabe	<code>>>Bitte geben Sie eine Zahl ein: _</code>
<code>eval('5+3')</code>	Ausführen von Strings	<code>>>8</code>
<code>enumerate([1,2,3,4])</code>	ermöglicht das iterieren über Liste und Indice bei for loops	



built in functions (cont)

... ..

Es erfolgt in Python standardmäßig keine Ausgabe, eine Unterdrückung mittels ';' ist hier also nicht üblich. Um eine Ausgabe zu erzielen, sollte auf die print() Funktion zurückgegriffen werden

if-Statement

```
#if statement
#auf Einschübe achten
if x==3:
    print(x)
elif x>3:
    print('x ist größer als 3')
else:
    print('x ist zu klein')
#inline if
#auf Übersichtlichkeit achten!!!
if x==3:print(x)
```

for-Schleife

```
# for loop
x=[1,2,3,5,6,1]
for n in x:
    print(n)
>>1
>>2
>>3
>>5
>>...
#erstellen, eines iterierbaren Objektes
x=range(3) #exklusiver Endpunkt
for l in x: print(x)
>>0
>>1
>>2
x=range(2,3) #Start und exklusiver Endpunkt
for l in x: print(x)
>>2
x=range(2,10,2) #Start,exklusiver Endpunkt und Schrittweite
for l in x: print(x)
```



for-Schleife (cont)

```
>>2
>>4
>>6
>>8
#Liste überschreiben
x=[1,3,2,6]
for n in range(len(x)):
    x[n]=x**2 #jeder wert aus der Liste x wird mit seinem Quadrat überschrieben
```

While-Schleife

```
x=0
while x<=10:
    print(x)
    x+=1
>>0
>>1
>>...
>>10
#Endlosschleife
while True:
    print('diese Schleife läuft solange, wie das Programm läuft oder die Schleife abgebrochen wird')
```

Abbruch von Schleifen

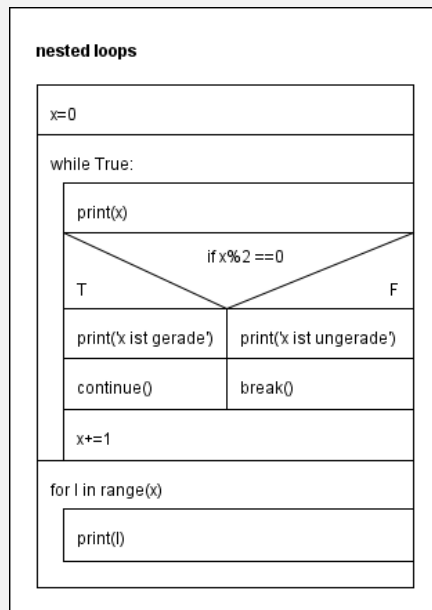
```
while True:
    break() # sorgt für Abbruch der Schleife
```

nested loops

```
x=5
while True:
    if x<=20:
        x+=1
    elif x==6:
        for z in range(x):
            if z<=3:
                print(x)
            else:
                break()
    else:
        break()
```



Struktogramme



Oftmals helfen Struktogramme bei der Planung von Funktionen. Im Bsp. eine nested Loop ohne jeden Sinn, sie dient lediglich der Darstellung des Struktogramms

Funktionen

```

def my_first_function(arg1):
    print(arg1)
my_first_function(3)
>>3
  
```

Arbeiten mit Dateien

```

#Einlesen von Dateien
f=open('Hallo.txt','r') #öffnen des Textes
text=f.read() #liest den ganzen Text ein
f.close() #schließen des Textes
#zeilenweises Einlesen
f=open('Hallo.txt','r') #öffnen des Textes
for line in f:
    x=f.readline()
    print(x) # ausgabe der Zeile
f.close() #schließen des Textes
#Zeilen- und Spaltenweises einlesen einer csv-Datei
...
Datei sieht z.B. wie folgt aus
1,4
2,3
  
```



Arbeiten mit Dateien (cont)

```

1,9
'''
f=open(Bsp.csv,'r') #öffnen des Textes
spalte_1 = [ ]
spalte_2 = [ ]
for line in f:
    x = f.readline()
    spalte_1.append(int(x.split(',')[0]))
    spalte_2.append(int(x.split(',')[1]))
f.close()
#Dateien in eine Datei schreiben
#Fall1 Datei noch nicht vorhanden oder falls sie vorhanden ist soll sie überschrieben werden
f=open('fall1.txt','w') #mode 'w' für write
f.write('Hier steht später irgendwas')
f.close()
#Fall2 in einer Datei weiterschreiben oder erstellen, falls sie nicht vorhanden ist
f=open('fall2.txt','w') #mode 'a' für append
f.write('Hier steht später irgendwas')
f.close()

```

falls man sich nicht sicher ist sollte man auf write verzichten, da hier im schlimmsten Fall alle Daten der Datei verloren gehen!!!

Module

math	Konstante und Funktionen	https://docs.python.org/2/library/math.html
numpy	numerisches Python	https://docs.scipy.org/doc/numpy-1.9.3/reference/
matplotlib	graphische Darstellung	http://matplotlib.org/
mayavi	3D Plotting	http://docs.entought.com/mayavi/mayavi/mlab.html#d-plotting-functions-for-numpy-arrays
tkinter	GUI	http://infohost.nmt.edu/tcc/help/pubs/tkinter/web/index.html
pygame	Spiele	http://www.pygame.org/docs/
random	Zufallszahlen	https://docs.python.org/2/library/random.html
os	Operating System	https://docs.python.org/2/library/os.html
time	Zeitmessung	https://docs.python.org/2/library/time.html



By **Niels Röhrdanz** (Niels132)
cheatography.com/niels132/

Not published yet.
 Last updated 23rd November, 2020.
 Page 6 of 10.

Sponsored by **ApolloPad.com**
 Everyone has a novel in them. Finish
 Yours!
<https://apollopad.com>

Importieren von Modulen

<code>import math</code>	Importieren des gesamten Math Modules	<code>math.sin(3)</code>	Modulname muss genannt werden
<code>from math import pi</code>	Importieren einer einzelnen Funktion aus dem Math Modul	<code>pi</code>	nur Funktionsname muss genannt werden
<code>from math import *</code>	Importieren aller Bestandteile des Math Modules	<code>sin(pi)</code>	da nicht das Modul, sondern alle Einzelbestandteile importiert worden sind, reicht es die Funktionsnamen anzugeben
<code>import math as m</code>	Importieren des Math Modules als m	<code>m.sin(m.pi)</code>	das Modul wird als m benannt und wird auch so aufgerufen, gleiches ist für Bestandteile von Funktionen möglich

Es sollte immer erkenntlich sein, welche Funktionen zu welchen Modulen gehören, daher sollte `from ... import *` nur dann genutzt werden, wenn erkenntlich ist, welche Funktionen zu diesem Modul gehören

Math

`import math`

<code>math.sin()</code> , <code>math.cos()</code> , <code>math.tan()</code>	Sinus, Cosinus, Tangens
<code>math.asin()</code> , <code>math.acos()</code> , <code>math.atan()</code>	Arcus Sinus, Cosinus, Tangens
<code>math.e</code>	e
<code>math.log10()</code>	10er Logarithmus
<code>math.log()</code>	Logarithmus
<code>math.sqrt()</code>	Wurzel
<code>math.pi</code>	Pi
<code>math.radians()</code>	umwandlung in Radialmaß
<code>math.degree()</code>	Umwandlung in Bogenmaß

weitere Funktionen:

<https://docs.python.org/2/library/math.html>

Numpy

`import numpy as np`

<code>x=np.array([[1,23,3],[1]])</code>	erstellen eines 2D-Arrays, der NumPy-Array bietet als n-dimensionaler Array das Analogon zu einem Vektor in Matlab
<code>x[:,0]</code>	<code>>> [1, 23, 3]</code>
<code>x[0][1]</code>	<code>>> 23</code>
<code>x[:,:]</code>	<code>>> array([[1, 23, 3], [1]], dtype=object)</code>
<code>np.append(x[0],x[0])</code>	<code>array([1, 23, 3, 1, 23, 3])</code>
<code>np.pi</code>	Pi
<code>np.sqrt()</code>	Wurzel



Numpy (cont)

`np.sin()` Sinus

...

Dokumentation:

<https://docs.scipy.org/doc/numpy-1.9.3/user/>

matplotlib

`import matplotlib as mpl`

`import mpl.pyplot as plt`

`fig=plt.figure()` erstellen einer Figure

`ax=fig.gca()` Erstellen der Achsen, wobei gca für 'get current axis' steht

`ax.set_xlabel('X-Achse')` Achsenbeschriftung (äquivalent für die Y-Achse)

`ax.plot([1,1,2],[2,1,3])` plotten von Punkte (verbunden zu Linie)

`plt.ylim((0, 110))` Minimum und Maximum der Y-Achse festlegen analog für X-Achse

`ax.invert_yaxis()` Invertieren der Y-Achse

`ax.grid()` Gittermuster erstellen

`plt.show()` Anzeigen der Graphik

Dokumentation:

<http://matplotlib.org/>

mayavi

`from mayavi import mlab`

`figure = mlab.gcf()` Figure

`mlab.mesh(x, y, z)`

`mlab.plot3d()` plotet eine Linie mit gegebenen Koordinaten X,Y,Z

`mlab.show()` zeigen der aktuellen Figure

`mlab.points3d()`

`mlab.surf()`

`mlab.imshow()`

`mlab.contour_surf()`

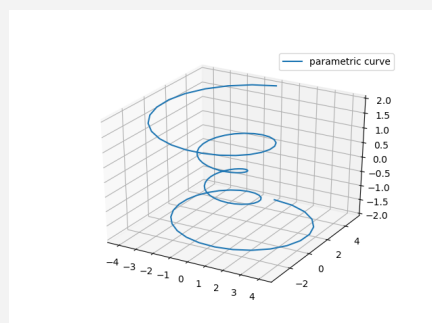
`mlab.quiver3d()`

`mlab.flow()`

Dokumentation:

<http://docs.entthought.com/mayavi/mayavi/mlab.html#d-plotting-functions-for-numpy-arrays>

Bsp. Matplotlib 3d



```
import matplotlib as mpl
from mpl_toolkits.mplot3d import Axes3D
import numpy as np
import matplotlib.pyplot as plt
mpl.rcParams['legend.fontsize'] = 10
fig = plt.figure()
ax = fig.gca(projection='3d')
theta = np.linspace(-4 np.pi, 4 np.pi, 100)
z = np.linspace(-2, 2, 100)
r = z**2 + 1
x = r * np.sin(theta)
y = r * np.cos(theta)
ax.plot(x, y, z, label='parametric curve')
ax.legend()
ax.set_xlabel('X Label')
ax.set_ylabel('Y Label')
ax.set_zlabel('Z Label')
plt.show()
```



By **Niels Röhrdanz** (Niels132)
cheatography.com/niels132/

Not published yet.
Last updated 23rd November, 2020.
Page 8 of 10.

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish
Yours!
<https://apollopad.com>

os

import os

os.listdir(path) liefert eine Liste mit allen Dateien in einem bestimmten Pfad

os.getcwd() liefert aktuelles Arbeitsverzeichnis

os.chdir(path) ändern des aktuellen Arbeitsverzeichnis (path ist ein String)

weitere Funktionen

<https://docs.python.org/2/library/os.html>

random

import random

x=[1,4,5,2,7,8]

random.sample(x,2) >>[2,5] Ziehen ohne zurücklegen

random.shuffle(x) >>[8,7,1,4,5,2] Mischen

random.choice(x) >>5 Zufallsauswahl

random.randint(0,9) >>3 Generiert einen Integer in dem Intervall [0,9]

Mehr Funktionen auf

<https://docs.python.org/2/library/random.html>

time

import time

t=time.time() Zeitpunkt

delta_t=time.time-t vergangene Zeit in sec

time.strftime('%A %d %m %Y') >>'Saturday 14 10 2017'

time.sleep(sec) Pausieren für sec

Dokumentation:

<https://docs.python.org/2/library/time.html>



By **Niels Röhrdanz** (Niels132)
cheatography.com/niels132/

Not published yet.
Last updated 23rd November, 2020.
Page 9 of 10.

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish
Yours!
<https://apollopad.com>