

زبان برنامه نویسی پایتون:

نسخه اولیه این زبان در سال 1991 منتشر شد که با اقبال عمومی رو به رو بین علاقمندان کامپیوتر مواجه نشد. ولی از سال 1995 به بعد این زبان برنامه نویسی یکی از زبانهایی بود که به راحتی خواسته های برنامه نویسیان خوش ذوق و دست به کد را برطرف می کرد. اما تا حدود سال 2000 میلادی هنوز زبان پایتون با زبانهای کوچک و ریزنقشی مانند ویژوال بیسیک مقایسه می شد. تا اینکه پس از انتشار نسخه 2.0 این زبان تحولی در استفاده از این زبان پیش آمد و از آن روز تا به حال این زبان دوش به دوش زبان هایی همچون سی پلاس پلاس استفاده شده و حتی الان می توان گفت که زبانی مانند C# که ساخته دست مایکروسافت است را به راحتی کنار می زند. در حال حاضر در تقریبا در تمامی دانشگاههای معتبر دنیا این زبان به همراه زبان بی نظیر جاوا تدریس می شود. این زبان هیچ وقت در رقابت با زبان جاوا نبوده بیشتر آن را می توان برادر کوچکتر و خوش سیما تر زبان جاوا دانست. زیرا با استفاده از python که یک توزیع منحصر به فرد از پایتون است شما می توانید با ساختار ساده تر و زیباتر پایتون برنامه نویسی کرده و از api بی نظیر جاوا بهره برده و در آخر هم بایت کدهای حیاطی جاوا تولید کنید. این ویژگی منحصر به فرد باعث شده که گرایش به این زبان در سالهای اخیر چندین برابر گرایش به زبانی همچون سی شارپ باشد. گذشته از آن شما با استفاده از آن می توانید برای تمامی محیط ها شامل ویندوز- لینوکس - سیستم عامل های اپل - گوشی های موبایل - انواع تبلت های اندرویدی و غیر اندرویدی و به صورت کلی تمام محیط ها برنامه نویسی کنید. اگر هم برنامه نویسی سی پلاس پلاس باشید می توانید به راحتی کتابخانه آن را گسترش میدهد.

فصل اول این آموزش ها شامل راهنمایی در جهت نصب خود اینترپریتر پایتون، آی دی ای اکلیپس و نیز پلاگین قدرتمند `pydev` بر روی آن می باشد.

فصل دوم آموزش نیز برای شروع برنامه نویسی به زبان پایتون از مقدماتی ترین سطح می باشد. که به تشریح مفاهیم پایه برنامه نویسی پرداخته است. از جمله این مفاهیم متغیر ها و کار با آنها می باشند. به علاوه استفاده و ایجاد برنامه های پایتون هم در همین بخش آموزش داده شده اند.

در فصل دوم این مجموعه به ساختار های کنترلی (شرطی) و حلقه ها پرداخته ایم و استفاده از آنها به صورت کامل تشریح شده اند. همچنین مدیریت استثنا ها و خطاها نیز در همین قسمت آموزش داده شده اند.

در فصل سوم نیز به کتابخانه گسترده استاندارد پایتون و همچنین متدهای داخلی این زبان برای کار برنامه نویسی با `string` ها و انواع اعشاری و شناور پرداخته و سپس نیز نحوه ساختن و ذخیره اطلاعات در فایل ها را آموزش داده ایم.

فصل چهارم مختص انواع داده `collection` است و به تفصیل در این باره پرداخته شده است. دلیل این امر این است که در پایتون یکی از مهمترین مباحث برنامه نویسی همین `collection` `data types` است که در هر برنامه ای کوچک یا بزرگ با پیچیدگی های آن در گیری پیدا خواهید کرد.

فصل پنج به برنامه نویسی شیئی گرا پرداخته است گرچه شیئی گرایی را در فصل های قبل هم به صورت موازی با سایر موارد مورد بررسی داده بودیم. اما ضمیمه نیز شامل تشریح یک برنامه ساده و کوچک ساخته شده به زبان پایتون است که وظیفه ویرایش عکس ها را برعهده دارد.

وب سایت مرجع تخصصی برنامه نویسی (www.EhsanAvr.Com)

رایانامه : Info@EhsanAvr.Com