

《Python编程：从入门到实践》

图书基本信息

书名：《Python编程：从入门到实践》

13位ISBN编号：9787115428026

出版时间：2016-7-1

作者：[美]埃里克·马瑟斯

页数：459

译者：袁国忠

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《Python编程：从入门到实践》

内容概要

本书是一本针对所有层次的Python 读者而作的Python 入门书。全书分两部分：第一部分介绍用Python 编程所必须了解的基本概念，包括matplotlib、NumPy 和Pygal 等强大的Python 库和工具介绍，以及列表、字典、if 语句、类、文件与异常、代码测试等内容；第二部分将理论付诸实践，讲解如何开发三个项目，包括简单的Python 2D 游戏开发如何利用数据生成交互式的信息图，以及创建和定制简单的Web 应用，并帮读者解决常见编程问题和困惑。

《Python编程：从入门到实践》

作者简介

作者简介：

Eric Matthes

高中科学和数学老师，现居住在阿拉斯加，在当地讲授Python入门课程。他从5岁开始就一直在编写程序。

译者简介：

袁国忠

自由译者；2000年起专事翻译，主译图书，偶译新闻稿、软文；出版译著40余部，其中包括《C++ Prime Plus中文版》《CCNA学习指南》《CCNP ROUTE学习指南》《面向模式的软件架构：模式系统》《Android应用UI设计模式》《风投的选择：谁是下一个十亿美元级公司》等，总计700余万字；专事翻译前，从事过三年化工产品分析和开发，做过两年杂志和图书编辑。

书籍目录

第一部分 基础知识

| | |
|-----------------------------------|----|
| 第1章 起步 | 2 |
| 1.1 搭建编程环境 | 2 |
| 1.1.1 Python 2和Python 3 | 2 |
| 1.1.2 运行Python代码片段 | 3 |
| 1.1.3 Hello World程序 | 3 |
| 1.2 在不同操作系统中搭建Python编程环境 | 3 |
| 1.2.1 在Linux系统中搭建Python编程环境 | 3 |
| 1.2.2 在OS X系统中搭建Python编程环境 | 6 |
| 1.2.3 在Windows系统中搭建Python编程环境 | 8 |
| 1.3 解决安装问题 | 12 |
| 1.4 从终端运行Python程序 | 13 |
| 1.4.1 在Linux和OS X系统中从终端运行Python程序 | 13 |
| 1.4.2 在Windows系统中从终端运行Python程序 | 13 |
| 1.5 小结 | 14 |
| 第2章 变量和简单数据类型 | 15 |
| 2.1 运行hello_world.py时发生的情况 | 15 |
| 2.2 变量 | 16 |
| 2.2.1 变量的命名和使用 | 16 |
| 2.2.2 使用变量时避免命名错误 | 17 |
| 2.3 字符串 | 18 |
| 2.3.1 使用方法修改字符串的大小写 | 19 |
| 2.3.2 合并（拼接）字符串 | 19 |
| 2.3.3 使用制表符或换行符来添加空白 | 20 |
| 2.3.4 删除空白 | 21 |
| 2.3.5 使用字符串时避免语法错误 | 22 |
| 2.3.6 Python 2中的print语句 | 23 |
| 2.4 数字 | 24 |
| 2.4.1 整数 | 24 |
| 2.4.2 浮点数 | 25 |
| 2.4.3 使用函数str()避免类型错误 | 25 |
| 2.4.4 Python 2中的整数 | 26 |
| 2.5 注释 | 27 |
| 2.5.1 如何编写注释 | 27 |
| 2.5.2 该编写什么样的注释 | 28 |
| 2.6 Python之禅 | 28 |
| 2.7 小结 | 30 |
| 第3章 列表简介 | 31 |
| 3.1 列表是什么 | 31 |
| 3.1.1 访问列表元素 | 32 |
| 3.1.2 索引从0而不是1开始 | 32 |
| 3.1.3 使用列表中的各个值 | 33 |
| 3.2 修改、添加和删除元素 | 33 |
| 3.2.1 修改列表元素 | 34 |
| 3.2.2 在列表中添加元素 | 34 |
| 3.2.3 从列表中删除元素 | 35 |
| 3.3 组织列表 | 39 |

| | | |
|-------|-----------------------|----|
| 3.3.1 | 使用方法sort()对列表进行永久性排序 | 39 |
| 3.3.2 | 使用函数sorted()对列表进行临时排序 | 40 |
| 3.3.3 | 倒着打印列表 | 41 |
| 3.3.4 | 确定列表的长度 | 41 |
| 3.4 | 使用列表时避免索引错误 | 42 |
| 3.5 | 小结 | 43 |
| 第4章 | 操作列表 | 44 |
| 4.1 | 遍历整个列表 | 44 |
| 4.1.1 | 深入地研究循环 | 45 |
| 4.1.2 | 在for循环中执行更多的操作 | 46 |
| 4.1.3 | 在for循环结束后执行一些操作 | 47 |
| 4.2 | 避免缩进错误 | 47 |
| 4.2.1 | 忘记缩进 | 48 |
| 4.2.2 | 忘记缩进额外的代码行 | 48 |
| 4.2.3 | 不必要的缩进 | 49 |
| 4.2.4 | 循环后不必要的缩进 | 49 |
| 4.2.5 | 遗漏了冒号 | 50 |
| 4.3 | 创建数值列表 | 51 |
| 4.3.1 | 使用函数range() | 51 |
| 4.3.2 | 使用range()创建数字列表 | 51 |
| 4.3.3 | 对数字列表执行简单的统计计算 | 53 |
| 4.3.4 | 列表解析 | 53 |
| 4.4 | 使用列表的一部分 | 54 |
| 4.4.1 | 切片 | 54 |
| 4.4.2 | 遍历切片 | 56 |
| 4.4.3 | 复制列表 | 56 |
| 4.5 | 元组 | 59 |
| 4.5.1 | 定义元组 | 59 |
| 4.5.2 | 遍历元组中的所有值 | 59 |
| 4.5.3 | 修改元组变量 | 60 |
| 4.6 | 设置代码格式 | 61 |
| 4.6.1 | 格式设置指南 | 61 |
| 4.6.2 | 缩进 | 61 |
| 4.6.3 | 行长 | 61 |
| 4.6.4 | 空行 | 62 |
| 4.6.5 | 其他格式设置指南 | 62 |
| 4.7 | 小结 | 63 |
| 第5章 | if语句 | 64 |
| 5.1 | 一个简单示例 | 64 |
| 5.2 | 条件测试 | 65 |
| 5.2.1 | 检查是否相等 | 65 |
| 5.2.2 | 检查是否相等时不考虑大小写 | 65 |
| 5.2.3 | 检查是否不相等 | 66 |
| 5.2.4 | 比较数字 | 67 |
| 5.2.5 | 检查多个条件 | 67 |
| 5.2.6 | 检查特定值是否包含在列表中 | 68 |
| 5.2.7 | 检查特定值是否不包含在列表中 | 69 |
| 5.2.8 | 布尔表达式 | 69 |
| 5.3 | if语句 | 70 |

| | | |
|-------|-------------------|-----|
| 5.3.1 | 简单的if语句 | 70 |
| 5.3.2 | if-else语句 | 71 |
| 5.3.3 | if-elif-else结构 | 72 |
| 5.3.4 | 使用多个elif代码块 | 73 |
| 5.3.5 | 省略else代码块 | 74 |
| 5.3.6 | 测试多个条件 | 74 |
| 5.4 | 使用if语句处理列表 | 76 |
| 5.4.1 | 检查特殊元素 | 77 |
| 5.4.2 | 确定列表不是空的 | 78 |
| 5.4.3 | 使用多个列表 | 78 |
| 5.5 | 设置if语句的格式 | 80 |
| 5.6 | 小结 | 80 |
| 第6章 | 字典 | 81 |
| 6.1 | 一个简单的字典 | 81 |
| 6.2 | 使用字典 | 82 |
| 6.2.1 | 访问字典中的值 | 82 |
| 6.2.2 | 添加键—值对 | 83 |
| 6.2.3 | 先创建一个空字典 | 83 |
| 6.2.4 | 修改字典中的值 | 84 |
| 6.2.5 | 删除键—值对 | 85 |
| 6.2.6 | 由类似对象组成的字典 | 86 |
| 6.3 | 遍历字典 | 87 |
| 6.3.1 | 遍历所有的键—值对 | 87 |
| 6.3.2 | 遍历字典中的所有键 | 89 |
| 6.3.3 | 按顺序遍历字典中的所有键 | 91 |
| 6.3.4 | 遍历字典中的所有值 | 91 |
| 6.4 | 嵌套 | 93 |
| 6.4.1 | 字典列表 | 93 |
| 6.4.2 | 在字典中存储列表 | 95 |
| 6.4.3 | 在字典中存储字典 | 97 |
| 6.5 | 小结 | 99 |
| 第7章 | 用户输入和while循环 | 100 |
| 7.1 | 函数input()的工作原理 | 100 |
| 7.1.1 | 编写清晰的程序 | 101 |
| 7.1.2 | 使用int()来获取数值输入 | 102 |
| 7.1.3 | 求模运算符 | 103 |
| 7.1.4 | 在Python 2.7中获取输入 | 104 |
| 7.2 | while循环简介 | 104 |
| 7.2.1 | 使用while循环 | 104 |
| 7.2.2 | 让用户选择何时退出 | 105 |
| 7.2.3 | 使用标志 | 106 |
| 7.2.4 | 使用break退出循环 | 107 |
| 7.2.5 | 在循环中使用continue | 108 |
| 7.2.6 | 避免无限循环 | 109 |
| 7.3 | 使用while循环来处理列表和字典 | 110 |
| 7.3.1 | 在列表之间移动元素 | 110 |
| 7.3.2 | 删除包含特定值的所有列表元素 | 111 |
| 7.3.3 | 使用用户输入来填充字典 | 112 |
| 7.4 | 小结 | 113 |

| | |
|-----------------------|-----|
| 第8章 函数 | 114 |
| 8.1 定义函数 | 114 |
| 8.1.1 向函数传递信息 | 115 |
| 8.1.2 实参和形参 | 115 |
| 8.2 传递实参 | 116 |
| 8.2.1 位置实参 | 116 |
| 8.2.2 关键字实参 | 118 |
| 8.2.3 默认值 | 118 |
| 8.2.4 等效的函数调用 | 119 |
| 8.2.5 避免实参错误 | 120 |
| 8.3 返回值 | 121 |
| 8.3.1 返回简单值 | 121 |
| 8.3.2 让实参变成可选的 | 122 |
| 8.3.3 返回字典 | 123 |
| 8.3.4 结合使用函数和while循环 | 124 |
| 8.4 传递列表 | 126 |
| 8.4.1 在函数中修改列表 | 126 |
| 8.4.2 禁止函数修改列表 | 129 |
| 8.5 传递任意数量的实参 | 130 |
| 8.5.1 结合使用位置实参和任意数量实参 | 131 |
| 8.5.2 使用任意数量的关键字实参 | 131 |
| 8.6 将函数存储在模块中 | 133 |
| 8.6.1 导入整个模块 | 133 |
| 8.6.2 导入特定的函数 | 134 |
| 8.6.3 使用as给函数指定别名 | 134 |
| 8.6.4 使用as给模块指定别名 | 135 |
| 8.6.5 导入模块中的所有函数 | 135 |
| 8.7 函数编写指南 | 136 |
| 8.8 小结 | 137 |
| 第9章 类 | 138 |
| 9.1 创建和使用类 | 138 |
| 9.1.1 创建Dog类 | 139 |
| 9.1.2 根据类创建实例 | 140 |
| 9.2 使用类和实例 | 142 |
| 9.2.1 Car类 | 143 |
| 9.2.2 给属性指定默认值 | 143 |
| 9.2.3 修改属性的值 | 144 |
| 9.3 继承 | 147 |
| 9.3.1 子类的方法__init__() | 147 |
| 9.3.2 Python 2.7中的继承 | 149 |
| 9.3.3 给子类定义属性和方法 | 149 |
| 9.3.4 重写父类的方法 | 150 |
| 9.3.5 将实例用作属性 | 150 |
| 9.3.6 模拟实物 | 152 |
| 9.4 导入类 | 153 |
| 9.4.1 导入单个类 | 153 |
| 9.4.2 在一个模块中存储多个类 | 155 |
| 9.4.3 从一个模块中导入多个类 | 156 |
| 9.4.4 导入整个模块 | 157 |

| | | |
|--------|---------------------------|-----|
| 9.4.5 | 导入模块中的所有类 | 157 |
| 9.4.6 | 在一个模块中导入另一个模块 | 157 |
| 9.4.7 | 自定义工作流程 | 158 |
| 9.5 | Python标准库 | 159 |
| 9.6 | 类编码风格 | 161 |
| 9.7 | 小结 | 161 |
| 第10章 | 文件和异常 | 162 |
| 10.1 | 从文件中读取数据 | 162 |
| 10.1.1 | 读取整个文件 | 162 |
| 10.1.2 | 文件路径 | 164 |
| 10.1.3 | 逐行读取 | 165 |
| 10.1.4 | 创建一个包含文件各行内容的列表 | 166 |
| 10.1.5 | 使用文件的内容 | 166 |
| 10.1.6 | 包含一百万位的大型文件 | 168 |
| 10.1.7 | 圆周率值中包含你的生日吗 | 168 |
| 10.2 | 写入文件 | 169 |
| 10.2.1 | 写入空文件 | 170 |
| 10.2.2 | 写入多行 | 170 |
| 10.2.3 | 附加到文件 | 171 |
| 10.3 | 异常 | 172 |
| 10.3.1 | 处理ZeroDivisionError异常 | 172 |
| 10.3.2 | 使用try-except 代码块 | 173 |
| 10.3.3 | 使用异常避免崩溃 | 173 |
| 10.3.4 | else 代码块 | 174 |
| 10.3.5 | 处理FileNotFoundError异常 | 175 |
| 10.3.6 | 分析文本 | 176 |
| 10.3.7 | 使用多个文件 | 177 |
| 10.3.8 | 失败时一声不吭 | 178 |
| 10.3.9 | 决定报告哪些错误 | 179 |
| 10.4 | 存储数据 | 180 |
| 10.4.1 | 使用json.dump()和json.load() | 180 |
| 10.4.2 | 保存和读取用户生成的数据 | 181 |
| 10.4.3 | 重构 | 183 |
| 10.5 | 小结 | 186 |
| 第11章 | 测试代码 | 187 |
| 11.1 | 测试函数 | 187 |
| 11.1.1 | 单元测试和测试用例 | 188 |
| 11.1.2 | 可通过的测试 | 188 |
| 11.1.3 | 不能通过的测试 | 190 |
| 11.1.4 | 测试未通过时怎么办 | 191 |
| 11.1.5 | 添加新测试 | 191 |
| 11.2 | 测试类 | 193 |
| 11.2.1 | 各种断言方法 | 193 |
| 11.2.2 | 一个要测试的类 | 194 |
| 11.2.3 | 测试AnonymousSurvey类 | 195 |
| 11.2.4 | 方法setUp() | 197 |
| 11.3 | 小结 | 199 |
| 第二部分 | 项目 | |
| 项目1 | 外星人入侵 | 202 |

| | |
|-----------------------------|-----|
| 第12章 武装飞船 | 203 |
| 12.1 规划项目 | 203 |
| 12.2 安装Pygame | 204 |
| 12.2.1 使用pip安装Python包 | 204 |
| 12.2.2 在Linux系统中安装Pygame | 206 |
| 12.2.3 在OS X系统中安装Pygame | 207 |
| 12.2.4 在Windows系统中安装Pygame | 207 |
| 12.3 开始游戏项目 | 207 |
| 12.3.1 创建Pygame窗口以及响应用户输入 | 208 |
| 12.3.2 设置背景色 | 209 |
| 12.3.3 创建设置类 | 210 |
| 12.4 添加飞船图像 | 211 |
| 12.4.1 创建Ship类 | 212 |
| 12.4.2 在屏幕上绘制飞船 | 213 |
| 12.5 重构：模块game_functions | 214 |
| 12.5.1 函数check_events() | 214 |
| 12.5.2 函数update_screen() | 215 |
| 12.6 驾驶飞船 | 216 |
| 12.6.1 响应按键 | 216 |
| 12.6.2 允许不断移动 | 217 |
| 12.6.3 左右移动 | 219 |
| 12.6.4 调整飞船的速度 | 220 |
| 12.6.5 限制飞船的活动范围 | 221 |
| 12.6.6 重构check_events() | 222 |
| 12.7 简单回顾 | 223 |
| 12.7.1 alien_invasion.py | 223 |
| 12.7.2 settings.py | 223 |
| 12.7.3 game_functions.py | 223 |
| 12.7.4 ship.py | 223 |
| 12.8 射击 | 224 |
| 12.8.1 添加子弹设置 | 224 |
| 12.8.2 创建Bullet类 | 224 |
| 12.8.3 将子弹存储到编组中 | 226 |
| 12.8.4 开火 | 227 |
| 12.8.5 删除已消失的子弹 | 228 |
| 12.8.6 限制子弹数量 | 229 |
| 12.8.7 创建函数update_bullets() | 229 |
| 12.8.8 创建函数fire_bullet() | 230 |
| 12.9 小结 | 231 |
| 第13章 外星人 | 232 |
| 13.1 回顾项目 | 232 |
| 13.2 创建第一个外星人 | 233 |
| 13.2.1 创建Alien类 | 233 |
| 13.2.2 创建Alien实例 | 234 |
| 13.2.3 让外星人出现在屏幕上 | 235 |
| 13.3 创建一群外星人 | 236 |
| 13.3.1 确定一行可容纳多少个外星人 | 236 |
| 13.3.2 创建多行外星人 | 236 |
| 13.3.3 创建外星人群 | 237 |

| | | |
|--------|-------------------------|-----|
| 13.3.4 | 重构create_fleet() | 239 |
| 13.3.5 | 添加行 | 240 |
| 13.4 | 让外星人群移动 | 242 |
| 13.4.1 | 向右移动外星人 | 243 |
| 13.4.2 | 创建表示外星人移动方向的设置 | 244 |
| 13.4.3 | 检查外星人是否撞到了屏幕边缘 | 244 |
| 13.4.4 | 向下移动外星人群并改变移动方向 | 245 |
| 13.5 | 射杀外星人 | 246 |
| 13.5.1 | 检测子弹与外星人的碰撞 | 246 |
| 13.5.2 | 为测试创建大子弹 | 247 |
| 13.5.3 | 生成新的外星人群 | 248 |
| 13.5.4 | 提高子弹的速度 | 249 |
| 13.5.5 | 重构update_bullets() | 249 |
| 13.6 | 结束游戏 | 250 |
| 13.6.1 | 检测外星人和飞船碰撞 | 250 |
| 13.6.2 | 响应外星人和飞船碰撞 | 251 |
| 13.6.3 | 有外星人到达屏幕底端 | 254 |
| 13.6.4 | 游戏结束 | 255 |
| 13.7 | 确定应运行游戏的哪些部分 | 255 |
| 13.8 | 小结 | 256 |
| 第14章 | 记分 | 257 |
| 14.1 | 添加Play 按钮 | 257 |
| 14.1.1 | 创建Button类 | 258 |
| 14.1.2 | 在屏幕上绘制按钮 | 259 |
| 14.1.3 | 开始游戏 | 261 |
| 14.1.4 | 重置游戏 | 261 |
| 14.1.5 | 将Play 按钮切换到非活动状态 | 263 |
| 14.1.6 | 隐藏光标 | 263 |
| 14.2 | 提高等级 | 264 |
| 14.2.1 | 修改速度设置 | 264 |
| 14.2.2 | 重置速度 | 266 |
| 14.3 | 记分 | 267 |
| 14.3.1 | 显示得分 | 267 |
| 14.3.2 | 创建记分牌 | 268 |
| 14.3.3 | 在外星人被消灭时更新得分 | 270 |
| 14.3.4 | 将消灭的每个外星人的点数都计入得分 | 271 |
| 14.3.5 | 提高点数 | 271 |
| 14.3.6 | 将得分圆整 | 272 |
| 14.3.7 | 最高得分 | 274 |
| 14.3.8 | 显示等级 | 276 |
| 14.3.9 | 显示余下的飞船数 | 279 |
| 14.4 | 小结 | 283 |
| 项目2 | 数据可视化 | 284 |
| 第15章 | 生成数据 | 285 |
| 15.1 | 安装matplotlib | 285 |
| 15.1.1 | 在Linux系统中安装matplotlib | 286 |
| 15.1.2 | 在OS X系统中安装matplotlib | 286 |
| 15.1.3 | 在Windows系统中安装matplotlib | 286 |
| 15.1.4 | 测试matplotlib | 287 |

| | | |
|---------|------------------------|-----|
| 15.1.5 | matplotlib画廊 | 287 |
| 15.2 | 绘制简单的折线图 | 287 |
| 15.2.1 | 修改标签文字和线条粗细 | 288 |
| 15.2.2 | 校正图形 | 289 |
| 15.2.3 | 使用scatter()绘制散点图并设置其样式 | 290 |
| 15.2.4 | 使用scatter()绘制一系列点 | 291 |
| 15.2.5 | 自动计算数据 | 292 |
| 15.2.6 | 删除数据点的轮廓 | 293 |
| 15.2.7 | 自定义颜色 | 293 |
| 15.2.8 | 使用颜色映射 | 294 |
| 15.2.9 | 自动保存图表 | 295 |
| 15.3 | 随机漫步 | 295 |
| 15.3.1 | 创建RandomWalk()类 | 296 |
| 15.3.2 | 选择方向 | 296 |
| 15.3.3 | 绘制随机漫步图 | 297 |
| 15.3.4 | 模拟多次随机漫步 | 298 |
| 15.3.5 | 设置随机漫步图的样式 | 299 |
| 15.3.6 | 给点着色 | 299 |
| 15.3.7 | 重新绘制起点和终点 | 300 |
| 15.3.8 | 隐藏坐标轴 | 301 |
| 15.3.9 | 增加点数 | 301 |
| 15.3.10 | 调整尺寸以适合屏幕 | 302 |
| 15.4 | 使用Pygal模拟掷骰子 | 303 |
| 15.4.1 | 安装Pygal | 304 |
| 15.4.2 | Pygal画廊 | 304 |
| 15.4.3 | 创建Die类 | 304 |
| 15.4.4 | 掷骰子 | 305 |
| 15.4.5 | 分析结果 | 305 |
| 15.4.6 | 绘制直方图 | 306 |
| 15.4.7 | 同时掷两个骰子 | 307 |
| 15.4.8 | 同时掷两个面数不同的骰子 | 309 |
| 15.5 | 小结 | 311 |
| 第16章 | 下载数据 | 312 |
| 16.1 | CSV文件格式 | 312 |
| 16.1.1 | 分析CSV文件头 | 313 |
| 16.1.2 | 打印文件头及其位置 | 314 |
| 16.1.3 | 提取并读取数据 | 314 |
| 16.1.4 | 绘制气温图表 | 315 |
| 16.1.5 | 模块datetime | 316 |
| 16.1.6 | 在图表中添加日期 | 317 |
| 16.1.7 | 涵盖更长的时间 | 318 |
| 16.1.8 | 再绘制一个数据系列 | 319 |
| 16.1.9 | 给图表区域着色 | 320 |
| 16.1.10 | 错误检查 | 321 |
| 16.2 | 制作世界人口地图：JSON格式 | 324 |
| 16.2.1 | 下载世界人口数据 | 324 |
| 16.2.2 | 提取相关的数据 | 324 |
| 16.2.3 | 将字符串转换为数字值 | 326 |
| 16.2.4 | 获取两个字母的国别码 | 327 |

| | | |
|---------|------------------|-----|
| 16.2.5 | 制作世界地图 | 329 |
| 16.2.6 | 在世界地图上呈现数字数据 | 330 |
| 16.2.7 | 绘制完整的世界人口地图 | 331 |
| 16.2.8 | 根据人口数量将国家分组 | 333 |
| 16.2.9 | 使用Pygal设置世界地图的样式 | 334 |
| 16.2.10 | 加亮颜色主题 | 335 |
| 16.3 | 小结 | 337 |
| 第17章 | 使用API | 338 |
| 17.1 | 使用Web API | 338 |
| 17.1.1 | Git和GitHub | 338 |
| 17.1.2 | 使用API调用请求数据 | 339 |
| 17.1.3 | 安装requests | 339 |
| 17.1.4 | 处理API响应 | 340 |
| 17.1.5 | 处理响应字典 | 340 |
| 17.1.6 | 概述最受欢迎的仓库 | 342 |
| 17.1.7 | 监视API的速率限制 | 343 |
| 17.2 | 使用Pygal可视化仓库 | 344 |
| 17.2.1 | 改进Pygal图表 | 346 |
| 17.2.2 | 添加自定义工具提示 | 347 |
| 17.2.3 | 根据数据绘图 | 349 |
| 17.2.4 | 在图表中添加可单击的链接 | 350 |
| 17.3 | Hacker News API | 350 |
| 17.4 | 小结 | 353 |
| 项目3 | Web 应用程序 | 354 |
| 第18章 | Django入门 | 355 |
| 18.1 | 建立项目 | 355 |
| 18.1.1 | 制定规范 | 355 |
| 18.1.2 | 建立虚拟环境 | 356 |
| 18.1.3 | 安装virtualenv | 356 |
| 18.1.4 | 激活虚拟环境 | 357 |
| 18.1.5 | 安装Django | 357 |
| 18.1.6 | 在Django中创建项目 | 357 |
| 18.1.7 | 创建数据库 | 358 |
| 18.1.8 | 查看项目 | 359 |
| 18.2 | 创建应用程序 | 360 |
| 18.2.1 | 定义模型 | 360 |
| 18.2.2 | 激活模型 | 362 |
| 18.2.3 | Django管理网站 | 363 |
| 18.2.4 | 定义模型Entry | 365 |
| 18.2.5 | 迁移模型Entry | 366 |
| 18.2.6 | 向管理网站注册Entry | 366 |
| 18.2.7 | Django shell | 367 |
| 18.3 | 创建网页：学习笔记主页 | 369 |
| 18.3.1 | 映射URL | 369 |
| 18.3.2 | 编写视图 | 371 |
| 18.3.3 | 编写模板 | 372 |
| 18.4 | 创建其他网页 | 373 |
| 18.4.1 | 模板继承 | 373 |
| 18.4.2 | 显示所有主题的面 | 375 |

| | | |
|---------|----------------------------|-----|
| 18.4.3 | 显示特定主题的主题 | 378 |
| 18.5 | 小结 | 381 |
| 第19章 | 用户账户 | 382 |
| 19.1 | 让用户能够输入数据 | 382 |
| 19.1.1 | 添加新主题 | 382 |
| 19.1.2 | 添加新条目 | 386 |
| 19.1.3 | 编辑条目 | 390 |
| 19.2 | 创建用户账户 | 392 |
| 19.2.1 | 应用程序users | 393 |
| 19.2.2 | 登录页面 | 394 |
| 19.2.3 | 注销 | 396 |
| 19.2.4 | 注册页面 | 397 |
| 19.3 | 让用户拥有自己的数据 | 400 |
| 19.3.1 | 使用@login_required限制访问 | 400 |
| 19.3.2 | 将数据关联到用户 | 402 |
| 19.3.3 | 只允许用户访问自己的主题 | 405 |
| 19.3.4 | 保护用户的主题 | 405 |
| 19.3.5 | 保护页面edit_entry | 406 |
| 19.3.6 | 将新主题关联到当前用户 | 406 |
| 19.4 | 小结 | 408 |
| 第20章 | 设置应用程序的样式并对其进行部署 | 409 |
| 20.1 | 设置项目“学习笔记”的样式 | 409 |
| 20.1.1 | 应用程序django-bootstrap3 | 410 |
| 20.1.2 | 使用Bootstrap来设置项目“学习笔记”的样式 | 411 |
| 20.1.3 | 修改base.html | 411 |
| 20.1.4 | 使用jumbotron设置主页的样式 | 414 |
| 20.1.5 | 设置登录页面的样式 | 415 |
| 20.1.6 | 设置new_topic页面的样式 | 416 |
| 20.1.7 | 设置topics页面的样式 | 417 |
| 20.1.8 | 设置topic页面中条目的样式 | 417 |
| 20.2 | 部署“学习笔记” | 419 |
| 20.2.1 | 建立Heroku账户 | 420 |
| 20.2.2 | 安装Heroku Toolbelt | 420 |
| 20.2.3 | 安装必要的包 | 420 |
| 20.2.4 | 创建包含包列表的文件requirements.txt | 421 |
| 20.2.5 | 指定Python版本 | 422 |
| 20.2.6 | 为部署到Heroku而修改settings.py | 422 |
| 20.2.7 | 创建启动进程的Procfile | 423 |
| 20.2.8 | 为部署到Heroku而修改wsgi.py | 423 |
| 20.2.9 | 创建用于存储静态文件的目录 | 424 |
| 20.2.10 | 在本地使用gunicorn服务器 | 424 |
| 20.2.11 | 使用Git跟踪项目文件 | 425 |
| 20.2.12 | 推送到Heroku | 426 |
| 20.2.13 | 在Heroku上建立数据库 | 427 |
| 20.2.14 | 改进Heroku部署 | 428 |
| 20.2.15 | 确保项目的安全 | 429 |
| 20.2.16 | 提交并推送修改 | 430 |
| 20.2.17 | 创建自定义错误页面 | 431 |
| 20.2.18 | 继续开发 | 434 |

| | | |
|---------|--------------|-----|
| 20.2.19 | 设置SECRET_KEY | 434 |
| 20.2.20 | 将项目从Heroku删除 | 434 |
| 20.3 | 小结 | 435 |
| 附录A | 安装Python | 436 |
| 附录B | 文本编辑器 | 441 |
| 附录C | 寻求帮助 | 447 |
| 附录D | 使用Git进行版本控制 | 451 |
| 后记 | | 460 |

精彩短评

- 1、半天看完。觉得开始写程序足够了
- 2、非常好的Python入门书籍，讲解的很细致，难得的是翻译和印刷质量也非常好，建议手打一遍代码，实在懒的话，作者在github放了所有的源码！
- 3、从编程小白的角度看，入门极佳。手把手教的感觉，却绝不啰嗦。什么叫入门书？一本书读下来，行文上不卡壳，逻辑上不跳跃，读者如爬楼梯，一步一步即可登楼。
- 4、本书的定位基本上是没有学习过编程的人，因为只讲解了部分常用基础知识，适合没有编程基础的同学学习。对于有编程基础，但是没有接触过Python的人来说，快速的看一遍，对Python就有了一定的认识，喜欢这门语言的话再接着看其他深入一些的书籍，挺不错。
- 5、适合初学者，真的初学者
- 6、真的很耐读
- 7、Django的部分介绍的很好，估计等未来有自己项目的时候还得拿这个步骤参考。熟能生巧。
- 8、首先书本质量很好。内容逻辑排版合理，知识点讲解细致，非常适合零基础入门，个人认为比python基础教程要好，讲解清晰不啰嗦
- 9、无敌爆炸螺旋强力推荐！HeadFirst一边去=)
- 10、挺好的一本入门书
- 11、入门好书
- 12、作为入门书浅显易懂，但课后习题过于简单，看了前面的示例就可以照猫画虎，挑战性不高。第二部分的几个小项目也较简单，涉及到了python的几种常见的应用。此书非常适合没有编程基础的同学。
- 13、比《Python基础教程》排版更好一些，后边的一些实践项目也很实用。
- 14、入门书，生动有趣，看起来不累人而且很好玩。推荐！
- 15、实际上是冲着后面项目部分买的这本书，但是实际看下来。后面项目部分只不过是带你了解一下python的相关的库，和一些项目的实现方式。你知道了一些最基础的方式。对于那些库，估计看完都和我一样一头雾水，还是要用的时候看库的说明文档吧。后面项目部分的实际意义是带你又熟悉了一遍语法。还有一些根本没有讲解的奇怪语句。
- 16、入门教材，适合高中生
- 17、4.5对编程小白来说入门简直完美...0.2扣在习题设计...
- 18、除了Heroku需要翻墙之外，所有的例子都可以动手实现，python入门好书。
- 19、流畅，清晰，好书
- 20、偏基础系统看来补下漏洞
- 21、很好的入门书，简洁全面，适合小白。learning python之类大砖头太不友好。这本虽然有些地方讲得不深入，但是对新手友好。
- 22、新手必备，讲得非常详细，打好基础很重要
- 23、科班出身的教师编写，非常适合初学编程和python的萌新，去掉了繁杂的知识点，可能让你无法获得进阶提升，但对于入门书籍来说，当你翻开书，开始读起来的时候，欲罢不能，因为很简单也很有趣，python真的是大道至简。
- 24、选了很久，入门书选了这本，挺不错的
- 25、大三上学期读的，python很简单的语言。用来写一些自动化功能程序还是不错的

章节试读

1、《Python编程：从入门到实践》的笔记-第349页

程序报错，似乎是编码问题。但不想管了。操他妈的。

2、《Python编程：从入门到实践》的笔记-第329页

```
wm = pygal.Worldmap()  
改为 wm = pygal.maps.world.World()
```

3、《Python编程：从入门到实践》的笔记-第179页

动手试一试：

10-6 加法运算：捕获的应该是ValueError，而不是TypeError

10-10 常见单词：

```
出错：contents = file_object.read()  
      contents.count(str)
```

```
正确：contents = str(file_object.read())  
      countents.count(str)
```

file_object.read()返回的是不是字符串？

4、《Python编程：从入门到实践》的笔记-第327页

COUNTRIES已经不在pygal.i18n模块里了，而是在pygal.maps.world模块里。

安装pygal.maps.world模块

并将 from pygal.i18n import COUNTRIES

改为 from pygal.maps.world import COUNTRIES

5、《Python编程：从入门到实践》的笔记-第52页

squares.py第五行代码不应该缩进

《Python编程：从入门到实践》

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：www.tushu000.com