
Python Tutorial

Versión 3.7.17

**Guido van Rossum
and the Python development team**

junio 28, 2023

**Python Software Foundation
Email: docs@python.org**

1	Abriendo el apetito	3
2	Usando el intérprete de Python	5
2.1	Invocando al intérprete	5
2.2	El intérprete y su entorno	6
3	Una introducción informal a Python	9
3.1	Usando Python como una calculadora	9
3.2	Primeros pasos hacia la programación	16
4	Más herramientas para control de flujo	19
4.1	La sentencia <code>if</code>	19
4.2	La sentencia <code>for</code>	20
4.3	La función <code>range()</code>	20
4.4	Las sentencias <code>break</code> , <code>continue</code> , y <code>else</code> en bucles	21
4.5	La sentencia <code>pass</code>	22
4.6	Definiendo funciones	22
4.7	Más sobre definición de funciones	24
4.8	Intermezzo: Estilo de codificación	29
5	Estructuras de datos	31
5.1	Más sobre listas	31
5.2	La instrucción <code>del</code>	35
5.3	Tuplas y secuencias	36
5.4	Conjuntos	37
5.5	Diccionarios	37
5.6	Técnicas de iteración	38
5.7	Más acerca de condiciones	40
5.8	Comparando secuencias y otros tipos	40
6	Módulos	43
6.1	Más sobre los módulos	44
6.2	Módulos estándar	46
6.3	La función <code>dir()</code>	47
6.4	Paquetes	48
7	Entrada y salida	53
7.1	Formateo elegante de la salida	53
7.2	Leyendo y escribiendo archivos	57
8	Errores y excepciones	61
8.1	Errores de sintaxis	61

8.2	Excepciones	61
8.3	Gestionando Excepciones	62
8.4	Levantando excepciones	64
8.5	Excepciones definidas por el usuario	65
8.6	Definiendo Acciones de Limpieza	66
8.7	Acciones predefinidas de limpieza	67
9	Clases	69
9.1	Unas palabras sobre nombres y objetos	69
9.2	Ámbitos y espacios de nombres en Python	70
9.3	Un primer vistazo a las clases	72
9.4	Algunas observaciones	75
9.5	Herencia	76
9.6	Variables privadas	78
9.7	Cambalache	79
9.8	Iteradores	79
9.9	Generadores	80
9.10	Expresiones generadoras	81
10	Pequeño paseo por la Biblioteca Estándar	83
10.1	Interfaz al sistema operativo	83
10.2	Comodines de archivos	84
10.3	Argumentos de línea de órdenes	84
10.4	Redirección de la salida de error y finalización del programa	84
10.5	Coincidencia en patrones de cadenas	84
10.6	Matemática	85
10.7	Acceso a Internet	85
10.8	Fechas y tiempos	86
10.9	Compresión de datos	86
10.10	Medición de rendimiento	87
10.11	Control de calidad	87
10.12	Las pilas incluidas	88
11	Pequeño paseo por la Biblioteca Estándar - Parte II	89
11.1	Formato de salida	89
11.2	Plantillas	90
11.3	Trabajar con registros estructurados conteniendo datos binarios	91
11.4	Multi-hilos	91
11.5	Registrando	92
11.6	Referencias débiles	93
11.7	Herramientas para trabajar con listas	93
11.8	Aritmética de punto flotante decimal	94
12	Entornos Virtuales y Paquetes	97
12.1	Introducción	97
12.2	Creando Entornos Virtuales	97
12.3	Manejando paquetes con pip	98
13	¿Y ahora qué?	101
14	Edición de entrada interactiva y sustitución de historial	103
14.1	Autocompletado con tab e historial de edición	103
14.2	Alternativas al intérprete interactivo	103
15	Aritmética de Punto Flotante: Problemas y Limitaciones	105
15.1	Error de Representación	108
16	Apéndice	111
16.1	Modo interactivo	111

A	Glosario	113
B	Acerca de estos documentos	127
B.1	Contribuidores de la documentación de Python	127
C	History and License	129
C.1	History of the software	129
C.2	Terms and conditions for accessing or otherwise using Python	130
C.3	Licenses and Acknowledgements for Incorporated Software	133
D	Copyright	145
	Índice	147

Python es un lenguaje de programación potente y fácil de aprender. Tiene estructuras de datos de alto nivel eficientes y un simple pero efectivo sistema de programación orientado a objetos. La elegante sintaxis de Python y su tipado dinámico, junto a su naturaleza interpretada lo convierten en un lenguaje ideal para scripting y desarrollo rápido de aplicaciones en muchas áreas, para la mayoría de plataformas.

El intérprete de Python y la extensiva librería estándar se encuentran disponibles libremente en código fuente y forma binaria para la mayoría de plataformas desde la Web de Python, <https://www.python.org/>, y se pueden distribuir libremente. El mismo sitio contiene distribuciones y direcciones a muchos módulos de Python de terceras partes, programas, herramientas y adicionalmente documentación.

El intérprete de Python es fácilmente extensible con funciones y tipos de datos implementados en C o C++ (o otros lenguajes que permitan ser llamados desde C). Python también es apropiado como un lenguaje para extender aplicaciones modificables.

Este tutorial introduce al lector informalmente a los conceptos básicos y las funcionalidades del lenguaje de programación Python y a su sistema. Ayuda a tener un intérprete de Python accesible para una experiencia práctica, todos los ejemplos son auto-contenidos, permitiendo utilizar el tutorial sin conexión.

Para una descripción de los objetos estándar y de los módulos, ver [library-index](#). [reference-index](#) dónde se ofrece una definición más formal del lenguaje. Para escribir extensiones en C o C++, leer [extending-index](#) y [c-api-index](#). Existen diversos libros que cubren Python en detalle.

Este tutorial no pretende ser comprensible y cubrir todas las funcionalidades, o incluso ni las más utilizadas. Pretende introducir muchas de las funcionalidades más notables y dar una idea del estilo y el tipo de lenguaje. Después de leerlo podrás leer y escribir módulos y programas en Python y estarás listo para aprender sobre varias librerías y módulos descritos en [library-index](#).

Es interesante leer el [Glosario](#).

Abriendo el apetito

Si trabajas mucho con ordenadores, en algún momento encontrarás que hay alguna tarea que quieres automatizar. Por ejemplo, quizás quieres buscar y remplazar un texto en muchos ficheros o renombrar y reordenar un montón de imágenes de forma complicada. Quizás lo que quieres es escribir una pequeña base de datos personalizada, una interfaz gráfica o un juego simple.

Si eres un desarrollador profesional, quizás quieres trabajar con varias librerías de C/C++/Java pero encuentras el ciclo de escribir/compilar/probar/recompilar bastante lento. Quizás estás escribiendo una serie de pruebas para éstas librerías y te parece tedioso escribir el código de pruebas. O quizás has escrito un programa que puede utilizar un lenguaje como extensión y no quieres diseñar e implementar un lenguaje entero para tu aplicación.

Python es justo el lenguaje para ti.

Podrías escribir un shell script de Unix o un fichero batch de Windows para alguna de estas tareas pero los shell scripts son mejores para mover ficheros y cambiar texto no para aplicaciones con interfaz gráfica o juegos. Podrías escribir un programa en C/C++/Java pero puede llevar mucho tiempo de desarrollo incluso para tener el primer borrador. Python es más simple de utilizar, disponible en los sistemas operativos Windows, Mac OS X y Unix y te ayudará a realizar el trabajo de forma más rápida.

Python es fácil de utilizar siendo un lenguaje de programación real ofreciendo mucha más estructura y soporte para programas grandes que la que ofrecen shell scripts o ficheros batch. Por otro lado, Python también ofrece mayor comprobación de errores que C y siendo un *lenguaje de muy alto nivel* tiene tipos de datos de alto nivel incorporados como listas flexibles y diccionarios. Debido a sus tipos de datos más generales, Python es aplicable a más dominios que Awk o Perl, aunque hay muchas cosas que son tan sencillas en Python como en esos lenguajes.

Python te permite dividir tu programa en módulos que pueden reutilizarse en otros programas de Python. Tiene una gran colección de módulos estándar que puedes utilizar como la base de tus programas o como ejemplos para empezar a aprender Python. Algunos de estos módulos proporcionan cosas como entrada/salida de ficheros, llamadas a sistema, sockets e incluso interfaces a herramientas de interfaz gráfica como Tk.

Python es un lenguaje interpretado, lo cual puede ahorrarte mucho tiempo durante el desarrollo ya que no es necesario compilar ni enlazar. El intérprete puede usarse interactivamente, lo que facilita experimentar con características del lenguaje, escribir programas desechables o probar funciones cuando se hace desarrollo de programas de abajo hacia arriba. Es también una calculadora de escritorio práctica.

Python permite escribir programas compactos y legibles. Los programas en Python son típicamente más cortos que sus programas equivalentes en C, C++ o Java por varios motivos:

- los tipos de datos de alto nivel permiten expresar operaciones complejas en una sola instrucción;
- la agrupación de instrucciones se hace mediante indentación en vez de llaves de apertura y cierre;

- no es necesario declarar variables ni argumentos.

Python es *extensible*: si ya sabes programar en C es fácil añadir nuevas funciones o módulos al intérprete, ya sea para realizar operaciones críticas a velocidad máxima, o para enlazar programas de Python con bibliotecas que tal vez sólo estén disponibles de forma binaria (por ejemplo bibliotecas gráficas específicas de un fabricante). Una vez estés realmente entusiasmado, puedes enlazar el intérprete Python en una aplicación hecha en C y usarlo como lenguaje de extensión o de comando para esa aplicación.

Por cierto, el lenguaje recibe su nombre del programa de televisión de la BBC «Monty Python's Flying Circus» y no tiene nada que ver con reptiles. Hacer referencias sobre Monty Python en la documentación no sólo está permitido, ¡sino que también está bien visto!

Ahora que estás emocionado con Python, querrás verlo en más detalle. Como la mejor forma de aprender un lenguaje es usarlo, el tutorial te invita a que juegues con el intérprete de Python a medida que vas leyendo.

En el próximo capítulo se explicará la mecánica de uso del intérprete. Esta es información bastante mundana, pero es esencial para poder probar los ejemplos que aparecerán más adelante.

El resto del tutorial introduce varias características del lenguaje y el sistema Python a través de ejemplos, empezando con expresiones, instrucciones y tipos de datos simples, pasando por funciones y módulos, y finalmente tocando conceptos avanzados como excepciones y clases definidas por el usuario.

Usando el intérprete de Python

2.1 Invocando al intérprete

Por lo general, el intérprete de Python se instala en `/usr/local/bin/python3.7` en las máquinas dónde está disponible; poner `/usr/local/bin` en el camino de búsqueda de tu intérprete de comandos Unix hace posible iniciarlo ingresando la orden:

```
python3.7
```

en el terminal¹. Ya que la elección del directorio dónde vivirá el intérprete es una opción del proceso de instalación, puede estar en otros lugares; consulta a tu experto Python local o administrador de sistemas. (Por ejemplo, `/usr/local/python` es una alternativa popular).

On Windows machines where you have installed Python from the Microsoft Store, the `python3.7` command will be available. If you have the `py.exe` launcher installed, you can use the `py` command. See [setting-envvars](#) for other ways to launch Python.

Se puede salir del intérprete con estado de salida cero ingresando el carácter de fin de archivo (`Control-D` en Unix, `Control-Z` en Windows). Si eso no funciona, puedes salir del intérprete escribiendo el comando: `quit()`.

The interpreter's line-editing features include interactive editing, history substitution and code completion on systems that support the [GNU Readline](#) library. Perhaps the quickest check to see whether command line editing is supported is typing `Control-P` to the first Python prompt you get. If it beeps, you have command line editing; see [Appendix Edición de entrada interactiva y sustitución de historial](#) for an introduction to the keys. If nothing appears to happen, or if `^P` is echoed, command line editing isn't available; you'll only be able to use backspace to remove characters from the current line.

El intérprete funciona de manera similar al shell de Unix: cuando se le llama con una entrada estándar conectada a un terminal, lee y ejecuta comandos de manera interactiva; cuando se le llama con un argumento de nombre de archivo o con un archivo como entrada estándar, lee y ejecuta un *script* desde ese archivo.

Una segunda forma de iniciar el intérprete es `python -c comando [arg] ...`, que ejecuta las sentencias en *comando*, similar a la opción de shell `-c`. Como las sentencias de Python a menudo contienen espacios u otros caracteres que son especiales para el shell, generalmente se recomienda citar *comando* con comillas simples.

Algunos módulos de Python también son útiles como scripts. Estos pueden invocarse utilizando `python -m module [arg] ...`, que ejecuta el archivo fuente para *module* como si se hubiera escrito el nombre completo

¹ En Unix, el intérprete de Python 3.x no está instalado por defecto con el ejecutable llamado `python`, por lo que no entra en conflicto con un ejecutable de Python 2.x instalado simultáneamente.

en la línea de comandos.

Cuando se usa un script, a veces es útil poder ejecutar el script y luego ingresar al modo interactivo. Esto se puede hacer pasando la `-i` antes del nombre del script.

Todas las opciones de la línea de comandos se describen en [using-on-general](#).

2.1.1 Paso de argumentos

Cuando son conocidos por el intérprete, el nombre del script y los argumentos adicionales se convierten a una lista de cadenas de texto asignada a la variable `argv` del módulo `sys`. Puedes acceder a esta lista haciendo `import sys`. La longitud de la lista es al menos uno; cuando no se utiliza ningún script o argumento, `sys.argv[0]` es una cadena vacía. Cuando se pasa el nombre del script con `'-'` (lo que significa la entrada estándar), `sys.argv[0]` vale `'-'`. Cuando se usa `-c comando`, `sys.argv[0]` vale `'-c'`. Cuando se usa `-m módulo`, `sys.argv[0]` contiene el valor del nombre completo del módulo. Las opciones encontradas después de `-c comando` o `-m módulo` no son consumidas por el procesador de opciones de Python pero de todas formas se almacenan en `sys.argv` para ser manejadas por el comando o módulo.

2.1.2 Modo interactivo

Cuando se leen los comandos desde un terminal, se dice que el intérprete está en *modo interactivo*. En este modo, espera el siguiente comando con el *prompt primario*, generalmente tres signos de mayor que (`>>>`); para las líneas de continuación, aparece el *prompt secundario*, por defecto tres puntos (`. . .`). El intérprete imprime un mensaje de bienvenida que indica su número de versión y un aviso de copyright antes de imprimir el primer *prompt primario*:

```
$ python3.7
Python 3.7 (default, Sep 16 2015, 09:25:04)
[GCC 4.8.2] on linux
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>>
```

Las líneas de continuación son necesarias cuando se ingresa una construcción multilínea. Como ejemplo, echa un vistazo a la sentencia `if`:

```
>>> the_world_is_flat = True
>>> if the_world_is_flat:
...     print("Be careful not to fall off!")
...
Be careful not to fall off!
```

Para más información sobre el modo interactivo, ver [Modo interactivo](#).

2.2 El intérprete y su entorno

2.2.1 Codificación del código fuente

De forma predeterminada, los archivos fuente de Python se tratan como codificados en UTF-8. En esa codificación, los caracteres de la mayoría de los idiomas del mundo se pueden usar simultáneamente en literales, identificadores y comentarios, aunque la biblioteca estándar solo usa caracteres ASCII para los identificadores, una convención que debería seguir cualquier código que sea portable. Para mostrar todos estos caracteres correctamente, tu editor debe reconocer que el archivo es UTF-8, y debe usar una fuente que admita todos los caracteres del archivo.

Para declarar una codificación que no sea la predeterminada, se debe agregar una línea de comentario especial como la *primera* línea del archivo. La sintaxis es la siguiente:

```
# -*- coding: encoding -*-
```

donde *codificación* es uno de los `codecs` soportados por Python.

Por ejemplo, para declarar que se utilizará la codificación de Windows-1252, la primera línea del archivo de código fuente debe ser:

```
# -*- coding: cp1252 -*-
```

Una excepción a la regla de *primera línea* es cuando el código fuente comienza con una línea *UNIX «shebang» line*. En ese caso, la declaración de codificación debe agregarse como la segunda línea del archivo. Por ejemplo:

```
#!/usr/bin/env python3
# -*- coding: cp1252 -*-
```

Notas al pie

Una introducción informal a Python

En los siguientes ejemplos, la entrada y la salida se distinguen por la presencia o ausencia de prompts (`>>>` y `...`): para repetir el ejemplo, escribe todo después del prompt, cuando aparece; las líneas que no comienzan con un prompt son emitidas desde el intérprete. Ten en cuenta que un prompt secundario solo en una línea de ejemplo significa que debes escribir una línea en blanco. Esto se utiliza para finalizar un comando multilínea.

Muchos de los ejemplos de este manual, incluso aquellos ingresados en el prompt interactivo, incluyen comentarios. Los comentarios en Python comienzan con el carácter numeral, `#`, y se extienden hasta el final visible de la línea. Un comentario quizás aparezca al comienzo de la línea o seguido de espacios en blanco o código, pero no dentro de una cadena de caracteres. Un carácter numeral dentro de una cadena de caracteres es sólo un carácter numeral. Ya que los comentarios son para aclarar código y no son interpretados por Python, pueden omitirse cuando se escriben los ejemplos.

Algunos ejemplos:

```
# this is the first comment
spam = 1  # and this is the second comment
          # ... and now a third!
text = "# This is not a comment because it's inside quotes."
```

3.1 Usando Python como una calculadora

Probemos algunos comandos simples de Python. Inicia el intérprete y espere el prompt primario, `>>>`. (No debería tardar mucho.)

3.1.1 Números

El intérprete puede utilizarse como una simple calculadora; puedes introducir una expresión y este escribirá los valores. La sintaxis es sencilla: los operadores `+`, `-`, `*` y `/` funcionan como en la mayoría de los lenguajes (por ejemplo, Pascal o C); los paréntesis `()` pueden ser usados para agrupar. Por ejemplo:

```
>>> 2 + 2
4
>>> 50 - 5*6
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
20
>>> (50 - 5*6) / 4
5.0
>>> 8 / 5 # division always returns a floating point number
1.6
```

Los números enteros (ej. 2, 4, 20) tienen tipo `int`, los que tienen una parte fraccionaria (por ejemplo 5.0, 1.6) tiene el tipo `float`. Vamos a ver más acerca de los tipos numéricos más adelante en el tutorial.

La división (/) siempre devuelve un punto flotante. Para hacer *floor division* y obtener un resultado entero (descartando cualquier resultado fraccionario) puede usarse el operador //; para calcular el resto puedes usar %:

```
>>> 17 / 3 # classic division returns a float
5.666666666666667
>>>
>>> 17 // 3 # floor division discards the fractional part
5
>>> 17 % 3 # the % operator returns the remainder of the division
2
>>> 5 * 3 + 2 # result * divisor + remainder
17
```

Con Python, es posible usar el operador `**` para calcular potencias¹:

```
>>> 5 ** 2 # 5 squared
25
>>> 2 ** 7 # 2 to the power of 7
128
```

El signo igual (=) se usa para asignar un valor a una variable. Ningún resultado se mostrará antes del siguiente prompt interactivo:

```
>>> width = 20
>>> height = 5 * 9
>>> width * height
900
```

Si una variable no está «definida» (no se le ha asignado un valor), al intentar usarla dará un error:

```
>>> n # try to access an undefined variable
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
NameError: name 'n' is not defined
```

Hay soporte completo de punto flotante; operadores con operando mezclados convertirán los enteros a punto flotante:

```
>>> 4 * 3.75 - 1
14.0
```

En el modo interactivo, la última expresión impresa se asigna a la variable `_`. Esto significa que cuando se está utilizando Python como calculadora, es más fácil seguir calculando, por ejemplo:

```
>>> tax = 12.5 / 100
>>> price = 100.50
>>> price * tax
12.5625
>>> price + _
113.0625
```

(continué en la próxima página)

¹ Debido a que `**` tiene una prioridad mayor que `-`, `-3**2` se interpretará como `-(3**2)`, por lo tanto dará como resultado `-9`. Para evitar esto y obtener 9, puedes usar `(-3)**2`.

(proviene de la página anterior)

```
>>> round(_, 2)
113.06
```

Esta variable debe ser tratada como de sólo lectura por el usuario. No le asignes explícitamente un valor; crearás una variable local independiente con el mismo nombre enmascarando la variable con el comportamiento mágico.

Además de `int` y `float`, Python admite otros tipos de números, como `Decimal` y `Fraction`. Python también tiene soporte incorporado para complex numbers, y usa el sufijo `j` o `J` para indicar la parte imaginaria (por ejemplo, `3+5j`).

3.1.2 Cadenas de caracteres

Además de números, Python puede manipular cadenas de texto, las cuales pueden ser expresadas de distintas formas. Pueden estar encerradas en comillas simples (`'...'`) o dobles (`"..."`) con el mismo resultado². `\` puede ser usado para escapar comillas:

```
>>> 'spam eggs' # single quotes
'spam eggs'
>>> 'doesn\'t' # use \' to escape the single quote...
"doesn't"
>>> "doesn't" # ...or use double quotes instead
"doesn't"
>>> '"Yes," they said.'
'"Yes," they said.'
>>> "\"Yes,\" they said."
'"Yes," they said.'
>>> '"Isn\'t," they said.'
'"Isn\'t," they said.'
```

En el intérprete interactivo, la salida de caracteres está encerrada en comillas y los caracteres especiales se escapan con barras invertidas. Aunque esto a veces se vea diferente de la entrada (las comillas que encierran pueden cambiar), las dos cadenas son equivalentes. La cadena se encierra en comillas dobles si la cadena contiene una comilla simple y ninguna doble, de lo contrario es encerrada en comillas simples. La función `print()` produce una salida más legible, omitiendo las comillas que la encierran e imprimiendo caracteres especiales y escapados:

```
>>> '"Isn\'t," they said.'
'"Isn\'t," they said.'
>>> print('"Isn\'t," they said.')
"Isn't," they said.
>>> s = 'First line.\nSecond line.' # \n means newline
>>> s # without print(), \n is included in the output
'First line.\nSecond line.'
>>> print(s) # with print(), \n produces a new line
First line.
Second line.
```

Si no quieres que los caracteres precedidos por `\` se interpreten como caracteres especiales, puedes usar *cadenas sin formato* agregando una `r` antes de la primera comilla:

```
>>> print('C:\some\name') # here \n means newline!
C:\some
ame
>>> print(r'C:\some\name') # note the r before the quote
C:\some\name
```

Las cadenas de texto literales pueden contener múltiples líneas. Una forma es usar triples comillas: `"""..."""` o `'''...'''`. Los fin de línea son incluidos automáticamente, pero es posible prevenir esto agregando una `\` al final

² A diferencia de otros lenguajes, caracteres especiales como `\n` tienen el mismo significado con simple (`'...'`) y dobles (`"..."`) comillas. La única diferencia entre las dos es que dentro de las comillas simples no existe la necesidad de escapar `"` (pero tienes que escapar `\`) y viceversa.

de la línea. Por ejemplo:

```
print("""\
Usage: thingy [OPTIONS]
    -h                Display this usage message
    -H hostname       Hostname to connect to
""")
```

produce la siguiente salida (tened en cuenta que la línea inicial no está incluida):

```
Usage: thingy [OPTIONS]
    -h                Display this usage message
    -H hostname       Hostname to connect to
```

Las cadenas se pueden concatenar (pegar juntas) con el operador + y se pueden repetir con *:

```
>>> # 3 times 'un', followed by 'ium'
>>> 3 * 'un' + 'ium'
'unununium'
```

Dos o más *cadenas literales* (es decir, las encerradas entre comillas) una al lado de la otra se concatenan automáticamente.

```
>>> 'Py' 'thon'
'Python'
```

Esta característica es particularmente útil cuando quieres dividir cadenas largas:

```
>>> text = ('Put several strings within parentheses '
...         'to have them joined together.')
>>> text
'Put several strings within parentheses to have them joined together.'
```

Esto solo funciona con dos literales, no con variables ni expresiones:

```
>>> prefix = 'Py'
>>> prefix 'thon' # can't concatenate a variable and a string literal
File "<stdin>", line 1
    prefix 'thon'
            ^
SyntaxError: invalid syntax
>>> ('un' * 3) 'ium'
File "<stdin>", line 1
    ('un' * 3) 'ium'
            ^
SyntaxError: invalid syntax
```

Si quieres concatenar variables o una variable y un literal, usa +:

```
>>> prefix + 'thon'
'Python'
```

Las cadenas de texto se pueden *indexar* (subíndices), el primer carácter de la cadena tiene el índice 0. No hay un tipo de dato diferente para los caracteres; un carácter es simplemente una cadena de longitud uno:

```
>>> word = 'Python'
>>> word[0] # character in position 0
'P'
>>> word[5] # character in position 5
'n'
```

Los índices quizás sean números negativos, para empezar a contar desde la derecha:

```
>>> word[-1] # last character
'n'
>>> word[-2] # second-last character
'o'
>>> word[-6]
'p'
```

Nota que -0 es lo mismo que 0, los índice negativos comienzan desde -1.

Además de los índices, las *rebanadas* también están soportadas. Mientras que los índices se utilizan para obtener caracteres individuales, las *rebanadas* te permiten obtener partes de las cadenas de texto:

```
>>> word[0:2] # characters from position 0 (included) to 2 (excluded)
'Py'
>>> word[2:5] # characters from position 2 (included) to 5 (excluded)
'tho'
```

Nota cómo el inicio siempre se incluye y el final siempre se excluye. Esto asegura que `s[:i] + s[i:]` siempre sea igual a `s`:

```
>>> word[:2] + word[2:]
'Python'
>>> word[:4] + word[4:]
'Python'
```

Los índices de las rebanadas tienen valores por defecto útiles; el valor por defecto para el primer índice es cero, el valor por defecto para el segundo índice es la longitud de la cadena a rebanar.

```
>>> word[:2] # character from the beginning to position 2 (excluded)
'Py'
>>> word[4:] # characters from position 4 (included) to the end
'on'
>>> word[-2:] # characters from the second-last (included) to the end
'on'
```

Una forma de recordar cómo funcionan las rebanadas es pensar que los índices apuntan *entre* caracteres, con el borde izquierdo del primer carácter numerado 0. Luego, el punto derecho del último carácter de una cadena de n caracteres tiene un índice n , por ejemplo

```
+---+---+---+---+---+---+
| P | y | t | h | o | n |
+---+---+---+---+---+---+
0   1   2   3   4   5   6
-6  -5  -4  -3  -2  -1
```

La primera fila de números da la posición de los índices 0...6 en la cadena; La segunda fila da los correspondientes índices negativos. La rebanada desde i hasta j consta de todos los caracteres entre los bordes etiquetados i y j , respectivamente.

Para índices no negativos, la longitud de la rebanada es la diferencia de los índices, si ambos están dentro de los límites. Por ejemplo, la longitud de `word[1:3]` es 2.

Intentar usar un índice que es muy grande resultará en un error:

```
>>> word[42] # the word only has 6 characters
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
IndexError: string index out of range
```

Sin embargo, los índices de rebanadas fuera de rango se manejan satisfactoriamente cuando se usan para rebanar:

```
>>> word[4:42]
'on'
>>> word[42:]
''
```

Las cadenas de Python no se pueden modificar, son *immutable*. Por eso, asignar a una posición indexada de la cadena resulta en un error:

```
>>> word[0] = 'J'
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: 'str' object does not support item assignment
>>> word[2:] = 'py'
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: 'str' object does not support item assignment
```

Si necesitas una cadena diferente, deberías crear una nueva:

```
>>> 'J' + word[1:]
'Jython'
>>> word[:2] + 'py'
'Pypy'
```

La función incorporada `len()` devuelve la longitud de una cadena:

```
>>> s = 'supercalifragilisticexpialidocious'
>>> len(s)
34
```

Ver también:

textseq Las cadenas de texto son ejemplos de *tipos secuencias* y soportan las operaciones comunes para esos tipos.

string-methods Las cadenas de texto soportan una gran cantidad de métodos para transformaciones básicas y búsqueda.

f-strings Literales de cadena que tienen expresiones embebidas.

formatstrings Aquí se da información sobre formateo de cadenas de texto con `str.format()`.

old-string-formatting Aquí se describen con más detalle las antiguas operaciones para formateo utilizadas cuando una cadena de texto está a la izquierda del operador `%`.

3.1.3 Listas

Python tiene varios tipos de datos *compuestos*, utilizados para agrupar otros valores. El más versátil es la *lista*, la cual puede ser escrita como una lista de valores separados por coma (ítems) entre corchetes. Las listas pueden contener ítems de diferentes tipos, pero usualmente los ítems son del mismo tipo.

```
>>> squares = [1, 4, 9, 16, 25]
>>> squares
[1, 4, 9, 16, 25]
```

Al igual que las cadenas (y todas las demás tipos integrados *sequence*), las listas se pueden indexar y segmentar:

```
>>> squares[0] # indexing returns the item
1
>>> squares[-1]
25
>>> squares[-3:] # slicing returns a new list
[9, 16, 25]
```

Todas las operaciones de rebanado devuelven una nueva lista que contiene los elementos pedidos. Esto significa que la siguiente rebanada devuelve una copia nueva (superficial) de la lista:

```
>>> squares[:]  
[1, 4, 9, 16, 25]
```

Las listas también admiten operaciones como concatenación:

```
>>> squares + [36, 49, 64, 81, 100]  
[1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64, 81, 100]
```

A diferencia de las cadenas, que son *immutable*, las listas son de tipo *mutable*, es decir, es posible cambiar su contenido:

```
>>> cubes = [1, 8, 27, 65, 125] # something's wrong here  
>>> 4 ** 3 # the cube of 4 is 64, not 65!  
64  
>>> cubes[3] = 64 # replace the wrong value  
>>> cubes  
[1, 8, 27, 64, 125]
```

También puede agregar nuevos elementos al final de la lista, utilizando el *método* `append()` (vamos a ver más sobre los métodos luego):

```
>>> cubes.append(216) # add the cube of 6  
>>> cubes.append(7 ** 3) # and the cube of 7  
>>> cubes  
[1, 8, 27, 64, 125, 216, 343]
```

También es posible asignar a una rebanada, y esto incluso puede cambiar la longitud de la lista o vaciarla totalmente:

```
>>> letters = ['a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g']  
>>> letters  
['a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g']  
>>> # replace some values  
>>> letters[2:5] = ['C', 'D', 'E']  
>>> letters  
['a', 'b', 'C', 'D', 'E', 'f', 'g']  
>>> # now remove them  
>>> letters[2:5] = []  
>>> letters  
['a', 'b', 'f', 'g']  
>>> # clear the list by replacing all the elements with an empty list  
>>> letters[:] = []  
>>> letters  
[]
```

La función predefinida `len()` también sirve para las listas

```
>>> letters = ['a', 'b', 'c', 'd']  
>>> len(letters)  
4
```

Es posible anidar listas (crear listas que contengan otras listas), por ejemplo:

```
>>> a = ['a', 'b', 'c']  
>>> n = [1, 2, 3]  
>>> x = [a, n]  
>>> x  
[['a', 'b', 'c'], [1, 2, 3]]  
>>> x[0]  
['a', 'b', 'c']  
>>> x[0][1]  
'b'
```

3.2 Primeros pasos hacia la programación

Por supuesto, podemos usar Python para tareas más complicadas que sumar dos y dos. Por ejemplo, podemos escribir una parte inicial de la serie de Fibonacci <https://en.wikipedia.org/wiki/Fibonacci_number> así:

```
>>> # Fibonacci series:
... # the sum of two elements defines the next
... a, b = 0, 1
>>> while a < 10:
...     print(a)
...     a, b = b, a+b
...
0
1
1
2
3
5
8
```

Este ejemplo introduce varias características nuevas.

- La primera línea contiene una *asignación múltiple*: las variables `a` y `b` obtienen simultáneamente los nuevos valores 0 y 1. En la última línea esto se usa nuevamente, demostrando que las expresiones de la derecha son evaluadas primero antes de que se realice cualquiera de las asignaciones. Las expresiones del lado derecho se evalúan de izquierda a derecha.
- El bucle `while` se ejecuta mientras la condición (aquí: `a < 10`) sea verdadera. En Python, como en C, cualquier valor entero que no sea cero es verdadero; cero es falso. La condición también puede ser una cadena de texto o una lista, de hecho, cualquier secuencia; cualquier cosa con una longitud distinta de cero es verdadera, las secuencias vacías son falsas. La prueba utilizada en el ejemplo es una comparación simple. Los operadores de comparación estándar se escriben igual que en C: `<` (menor que), `>` (mayor que), `==` (igual a), `<=` (menor que o igual a), `>=` (mayor que o igual a) y `!=` (distinto a).
- El cuerpo del bucle está *indentado*: la indentación es la forma que usa Python para agrupar declaraciones. En el intérprete interactivo debes teclear un tabulador o espacio(s) para cada línea indentada. En la práctica vas a preparar entradas más complicadas para Python con un editor de texto; todos los editores de texto modernos tienen la facilidad de agregar la indentación automáticamente. Cuando se ingresa una instrucción compuesta de forma interactiva, se debe finalizar con una línea en blanco para indicar que está completa (ya que el analizador no puede adivinar cuando tecleaste la última línea). Nota que cada línea de un bloque básico debe estar sangrada de la misma forma.
- La función `print()` escribe el valor de los argumentos que se le dan. Difiere de simplemente escribir la expresión que se quiere mostrar (como hicimos antes en los ejemplos de la calculadora) en la forma en que maneja múltiples argumentos, cantidades de punto flotante y cadenas. Las cadenas de texto son impresas sin comillas y un espacio en blanco se inserta entre los elementos, así puedes formatear cosas de una forma agradable:

```
>>> i = 256*256
>>> print('The value of i is', i)
The value of i is 65536
```

El parámetro nombrado `end` puede usarse para evitar el salto de línea al final de la salida, o terminar la salida con una cadena diferente:

```
>>> a, b = 0, 1
>>> while a < 1000:
...     print(a, end=', ')
...     a, b = b, a+b
...
0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610, 987,
```

Notas al pie

Más herramientas para control de flujo

Besides the `while` statement just introduced, Python uses the usual flow control statements known from other languages, with some twists.

4.1 La sentencia `if`

Tal vez el tipo más conocido de sentencia sea el `if`. Por ejemplo:

```
>>> x = int(input("Please enter an integer: "))
Please enter an integer: 42
>>> if x < 0:
...     x = 0
...     print('Negative changed to zero')
... elif x == 0:
...     print('Zero')
... elif x == 1:
...     print('Single')
... else:
...     print('More')
...
More
```

Puede haber cero o más bloques `elif`, y el bloque `else` es opcional. La palabra reservada “`elif`” es una abreviación de “`else if`”, y es útil para evitar un sangrado excesivo. Una secuencia `if ... elif ... elif ...` sustituye las sentencias `switch` o `case` encontradas en otros lenguajes.

4.2 La sentencia `for`

La sentencia `for` en Python difiere un poco de lo que uno puede estar acostumbrado en lenguajes como C o Pascal. En lugar de siempre iterar sobre una progresión aritmética de números (como en Pascal) o darle al usuario la posibilidad de definir tanto el paso de la iteración como la condición de fin (como en C), la sentencia `for` de Python itera sobre los ítems de cualquier secuencia (una lista o una cadena de texto), en el orden que aparecen en la secuencia. Por ejemplo:

```
>>> # Measure some strings:
... words = ['cat', 'window', 'defenestrate']
>>> for w in words:
...     print(w, len(w))
...
cat 3
window 6
defenestrate 12
```

Si necesitas modificar la secuencia sobre la que estás iterando mientras estás adentro del ciclo (por ejemplo para borrar algunos ítems), se recomienda que hagas primero una copia. Iterar sobre una secuencia no hace implícitamente una copia. La notación de rebanada es especialmente conveniente para esto:

```
>>> for w in words[:]: # Loop over a slice copy of the entire list.
...     if len(w) > 6:
...         words.insert(0, w)
...
>>> words
['defenestrate', 'cat', 'window', 'defenestrate']
```

Con `for w in words:`, el ejemplo intentaría crear una lista infinita, insertando `defenestrate` una y otra vez.

4.3 La función `range()`

Si se necesita iterar sobre una secuencia de números, es apropiado utilizar la función integrada `range()`, la cual genera progresiones aritméticas:

```
>>> for i in range(5):
...     print(i)
...
0
1
2
3
4
```

El valor final dado nunca es parte de la secuencia; `range(10)` genera 10 valores, los índices correspondientes para los ítems de una secuencia de longitud 10. Es posible hacer que el rango empiece con otro número, o especificar un incremento diferente (incluso negativo; algunas veces se lo llama “paso”):

```
range(5, 10)
5, 6, 7, 8, 9

range(0, 10, 3)
0, 3, 6, 9

range(-10, -100, -30)
-10, -40, -70
```

Para iterar sobre los índices de una secuencia, puedes combinar `range()` y `len()` así:

```
>>> a = ['Mary', 'had', 'a', 'little', 'lamb']
>>> for i in range(len(a)):
...     print(i, a[i])
...
0 Mary
1 had
2 a
3 little
4 lamb
```

En la mayoría de los casos, sin embargo, conviene usar la función `enumerate()`, mira [Técnicas de iteración](#).

Algo extraño sucede si muestras un `'range'`:

```
>>> print(range(10))
range(0, 10)
```

De muchas maneras el objeto devuelto por `range()` se comporta como si fuera una lista, pero no lo es. Es un objeto que devuelve los ítems sucesivos de la secuencia deseada cuando iteras sobre él, pero realmente no construye la lista, ahorrando entonces espacio.

Decimos que tal objeto es *iterable*; esto es, que se lo puede usar en funciones y construcciones que esperan algo de lo cual obtener ítems sucesivos hasta que se termine. Hemos visto que la declaración `for` es un iterador en ese sentido. La función `list()` es otra; crea listas a partir de iterables:

```
>>> list(range(5))
[0, 1, 2, 3, 4]
```

Más tarde veremos más funciones que devuelven iterables y que toman iterables como entrada.

4.4 Las sentencias `break`, `continue`, y `else` en bucles

La sentencia `break`, como en C, termina el bucle `for` o `while` más anidado.

Las sentencias de bucle pueden tener una cláusula `'else'` que es ejecutada cuando el lazo termina, luego de agotar la lista (con `for`) o cuando la condición se hace falsa (con `while`), pero no cuando el bucle se termina con la sentencia `break`. Se puede ver el ejemplo en el siguiente bucle, que busca números primos:

```
>>> for n in range(2, 10):
...     for x in range(2, n):
...         if n % x == 0:
...             print(n, 'equals', x, '*', n//x)
...             break
...         else:
...             # loop fell through without finding a factor
...             print(n, 'is a prime number')
...
2 is a prime number
3 is a prime number
4 equals 2 * 2
5 is a prime number
6 equals 2 * 3
7 is a prime number
8 equals 2 * 4
9 equals 3 * 3
```

(Sí, este es el código correcto. Fíjate bien: el `else` pertenece al ciclo `for`, no al `if`.)

Cuando se usa con un ciclo, el `else` tiene más en común con el `else` de una declaración `try` que con el de un `if`: el `else` de un `try` se ejecuta cuando no se genera ninguna excepción, y el `else` de un ciclo se ejecuta cuando no hay ningún `break`. Para más sobre la declaración `try` y excepciones, mira [Gestionando Excepciones](#).

La declaración `continue`, también tomada de C, continua con la siguiente iteración del ciclo:

```
>>> for num in range(2, 10):
...     if num % 2 == 0:
...         print("Found an even number", num)
...         continue
...     print("Found a number", num)
Found an even number 2
Found a number 3
Found an even number 4
Found a number 5
Found an even number 6
Found a number 7
Found an even number 8
Found a number 9
```

4.5 La sentencia `pass`

La sentencia `pass` no hace nada. Se puede usar cuando una sentencia es requerida por la sintaxis pero el programa no requiere ninguna acción. Por ejemplo:

```
>>> while True:
...     pass # Busy-wait for keyboard interrupt (Ctrl+C)
... 
```

Se usa normalmente para crear clases en su mínima expresión:

```
>>> class MyEmptyClass:
...     pass
... 
```

Otro lugar donde se puede usar `pass` es como una marca de lugar para una función o un cuerpo condicional cuando estás trabajando en código nuevo, lo cual te permite pensar a un nivel de abstracción mayor. El `pass` se ignora silenciosamente:

```
>>> def initlog(*args):
...     pass # Remember to implement this!
... 
```

4.6 Definiendo funciones

Podemos crear una función que escriba la serie de Fibonacci hasta un límite determinado:

```
>>> def fib(n): # write Fibonacci series up to n
...     """Print a Fibonacci series up to n."""
...     a, b = 0, 1
...     while a < n:
...         print(a, end=' ')
...         a, b = b, a+b
...     print()
...
>>> # Now call the function we just defined:
... fib(2000)
0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377 610 987 1597
```

La palabra reservada `def` se usa para definir funciones. Debe seguirle el nombre de la función y la lista de parámetros formales entre paréntesis. Las sentencias que forman el cuerpo de la función empiezan en la línea siguiente, y deben estar con sangría.

La primera sentencia del cuerpo de la función puede ser opcionalmente una cadena de texto literal; esta es la cadena de texto de documentación de la función, o *docstring*. (Puedes encontrar más acerca de docstrings en la sección *Cadenas de texto de documentación*). Existen herramientas que usan las *docstrings* para producir documentación imprimible o disponible en línea, o para dejar que los usuarios busquen interactivamente a través del código; es una buena práctica incluir *docstrings* en el código que escribes, y hacerlo un buen hábito.

The *execution* of a function introduces a new symbol table used for the local variables of the function. More precisely, all variable assignments in a function store the value in the local symbol table; whereas variable references first look in the local symbol table, then in the local symbol tables of enclosing functions, then in the global symbol table, and finally in the table of built-in names. Thus, global variables and variables of enclosing functions cannot be directly assigned a value within a function (unless, for global variables, named in a `global` statement, or, for variables of enclosing functions, named in a `nonlocal` statement), although they may be referenced.

Los parámetros reales (argumentos) de una función se introducen en la tabla de símbolos local de la función llamada cuando esta es ejecutada; así, los argumentos son pasados por valor (dónde el valor es siempre una referencia a un objeto, no el valor del objeto).¹ Cuando una función llama a otra función, una nueva tabla de símbolos local es creada para esa llamada.

La definición de una función introduce el nombre de la función en la tabla de símbolos actual. El valor del nombre de la función tiene un tipo que es reconocido por el interprete como una función definida por el usuario. Este valor puede ser asignado a otro nombre que luego puede ser usado como una función. Esto sirve como un mecanismo general para renombrar:

```
>>> fib
<function fib at 10042ed0>
>>> f = fib
>>> f(100)
0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89
```

Viniendo de otros lenguajes, puedes objetar que `fib` no es una función, sino un procedimiento, porque no devuelve un valor. De hecho, técnicamente hablando, los procedimientos sin `return` sí retornan un valor, aunque uno aburrido. Este valor se llama `None` (es un nombre predefinido). El intérprete por lo general no escribe el valor `None` si va a ser el único valor escrito. Si realmente se quiere, se puede verlo usando la función `print()`

```
>>> fib(0)
>>> print(fib(0))
None
```

Es simple escribir una función que retorne una lista con los números de la serie de Fibonacci en lugar de imprimirlos:

```
>>> def fib2(n): # return Fibonacci series up to n
...     """Return a list containing the Fibonacci series up to n."""
...     result = []
...     a, b = 0, 1
...     while a < n:
...         result.append(a) # see below
...         a, b = b, a+b
...     return result
...
>>> f100 = fib2(100) # call it
>>> f100 # write the result
[0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89]
```

Este ejemplo, como es usual, demuestra algunas características más de Python:

- La sentencia `return` devuelve un valor en una función. `return` sin una expresión como argumento retorna `None`. Si se alcanza el final de una función, también se retorna `None`.
- La sentencia `result.append(a)` llama a un método del objeto lista `result`. Un método es una función que “pertenece” a un objeto y se nombra `obj.methodname`, dónde `obj` es algún objeto (puede ser una expresión), y `methodname` es el nombre del método que está definido por el tipo del objeto. Distintos tipos

¹ En realidad, *llamadas por referencia de objeto* sería una mejor descripción, ya que si se pasa un objeto mutable, quien realiza la llamada verá cualquier cambio que se realice sobre el mismo (por ejemplo ítems insertados en una lista).

definen distintos métodos. Métodos de diferentes tipos pueden tener el mismo nombre sin causar ambigüedad. (Es posible definir tipos de objetos propios, y métodos, usando clases, mira [Clases](#)). El método `append()` mostrado en el ejemplo está definido para objetos lista; añade un nuevo elemento al final de la lista. En este ejemplo es equivalente a `result = result + [a]`, pero más eficiente.

4.7 Más sobre definición de funciones

También es posible definir funciones con un número variable de argumentos. Hay tres formas que pueden ser combinadas.

4.7.1 Argumentos con valores por omisión

La forma más útil es especificar un valor por omisión para uno o más argumentos. Esto crea una función que puede ser llamada con menos argumentos que los que permite. Por ejemplo:

```
def ask_ok(prompt, retries=4, reminder='Please try again!'):
    while True:
        ok = input(prompt)
        if ok in ('y', 'ye', 'yes'):
            return True
        if ok in ('n', 'no', 'nop', 'nope'):
            return False
        retries = retries - 1
        if retries < 0:
            raise ValueError('invalid user response')
        print(reminder)
```

Esta función puede ser llamada de distintas maneras:

- pasando sólo el argumento obligatorio: `ask_ok('Do you really want to quit?')`
- pasando uno de los argumentos opcionales: `ask_ok('OK to overwrite the file?', 2)`
- o pasando todos los argumentos: `ask_ok('OK to overwrite the file?', 2, 'Come on, only yes or no!')`

Este ejemplo también introduce la palabra reservada `in`, la cual prueba si una secuencia contiene o no un determinado valor.

Los valores por omisión son evaluados en el momento de la definición de la función, en el ámbito de la definición, entonces:

```
i = 5

def f(arg=i):
    print(arg)

i = 6
f()
```

...imprimirá `5`.

Advertencia importante: El valor por omisión es evaluado solo una vez. Existe una diferencia cuando el valor por omisión es un objeto mutable como una lista, diccionario, o instancia de la mayoría de las clases. Por ejemplo, la siguiente función acumula los argumentos que se le pasan en subsiguientes llamadas:

```
def f(a, L=[]):
    L.append(a)
    return L
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
print(f(1))
print(f(2))
print(f(3))
```

Imprimirá

```
[1]
[1, 2]
[1, 2, 3]
```

Si no se quiere que el valor por omisión sea compartido entre subsiguientes llamadas, se pueden escribir la función así:

```
def f(a, L=None):
    if L is None:
        L = []
    L.append(a)
    return L
```

4.7.2 Palabras claves como argumentos

Las funciones también puede ser llamadas usando *argumentos de palabras clave* (o argumentos nombrados) de la forma `kwarg=value`. Por ejemplo, la siguiente función:

```
def parrot(voltage, state='a stiff', action='vroom', type='Norwegian Blue'):
    print("-- This parrot wouldn't", action, end=' ')
    print("if you put", voltage, "volts through it.")
    print("-- Lovely plumage, the", type)
    print("-- It's", state, "!")
```

...acepta un argumento obligatorio (`voltage`) y tres argumentos opcionales (`state`, `action`, y `type`). Esta función puede llamarse de cualquiera de las siguientes maneras:

```
parrot(1000)                                # 1 positional argument
parrot(voltage=1000)                        # 1 keyword argument
parrot(voltage=1000000, action='VOOOOOM')   # 2 keyword arguments
parrot(action='VOOOOOM', voltage=1000000)   # 2 keyword arguments
parrot('a million', 'bereft of life', 'jump') # 3 positional arguments
parrot('a thousand', state='pushing up the daisies') # 1 positional, 1 keyword
```

...pero estas otras llamadas serían todas inválidas:

```
parrot()                                # required argument missing
parrot(voltage=5.0, 'dead')              # non-keyword argument after a keyword argument
parrot(110, voltage=220)                  # duplicate value for the same argument
parrot(actor='John Cleese')              # unknown keyword argument
```

En una llamada a una función, los argumentos nombrados deben seguir a los argumentos posicionales. Cada uno de los argumentos nombrados pasados deben coincidir con un argumento aceptado por la función (por ejemplo, `actor` no es un argumento válido para la función `parrot`), y el orden de los mismos no es importante. Esto también se aplica a los argumentos obligatorios (por ejemplo, `parrot(voltage=1000)` también es válido). Ningún argumento puede recibir más de un valor al mismo tiempo. Aquí hay un ejemplo que falla debido a esta restricción:

```
>>> def function(a):
...     pass
...
>>> function(0, a=0)
Traceback (most recent call last):
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: function() got multiple values for keyword argument 'a'
```

When a final formal parameter of the form `**name` is present, it receives a dictionary (see typesmapping) containing all keyword arguments except for those corresponding to a formal parameter. This may be combined with a formal parameter of the form `*name` (described in the next subsection) which receives a *tuple* containing the positional arguments beyond the formal parameter list. (`*name` must occur before `**name`.) For example, if we define a function like this:

```
def cheeseshop(kind, *arguments, **keywords):
    print("-- Do you have any", kind, "?")
    print("-- I'm sorry, we're all out of", kind)
    for arg in arguments:
        print(arg)
    print("-" * 40)
    for kw in keywords:
        print(kw, ":", keywords[kw])
```

Puede ser llamada así:

```
cheeseshop("Limburger", "It's very runny, sir.",
           "It's really very, VERY runny, sir.",
           shopkeeper="Michael Palin",
           client="John Cleese",
           sketch="Cheese Shop Sketch")
```

...y por supuesto imprimirá:

```
-- Do you have any Limburger ?
-- I'm sorry, we're all out of Limburger
It's very runny, sir.
It's really very, VERY runny, sir.
-----
shopkeeper : Michael Palin
client : John Cleese
sketch : Cheese Shop Sketch
```

Se debe notar que el orden en el cual los argumentos nombrados son impresos está garantizado para coincidir con el orden en el cual fueron provistos en la llamada a la función.

4.7.3 Listas de argumentos arbitrarios

Finalmente, la opción menos frecuentemente usada es especificar que una función puede ser llamada con un número arbitrario de argumentos. Estos argumentos serán organizados en una tupla (mira *Tuplas y secuencias*). Antes del número variable de argumentos, cero o más argumentos normales pueden estar presentes.:

```
def write_multiple_items(file, separator, *args):
    file.write(separator.join(args))
```

Normalmente estos argumentos de cantidad variables son los últimos en la lista de parámetros formales, porque toman todo el remanente de argumentos que se pasan a la función. Cualquier parámetro que suceda luego del `*args` será “sólo nombrado”, o sea que sólo se pueden usar como argumentos nombrados y no como posicionales.:

```
>>> def concat(*args, sep="/"):
...     return sep.join(args)
...
>>> concat("earth", "mars", "venus")
'earth/mars/venus'
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
>>> concat("earth", "mars", "venus", sep=".")
'earth.mars.venus'
```

4.7.4 Desempaquetando una lista de argumentos

La situación inversa ocurre cuando los argumentos ya están en una lista o tupla pero necesitan ser desempaquetados para llamar a una función que requiere argumentos posicionales separados. Por ejemplo, la función predefinida `range()` espera los argumentos inicio y fin. Si no están disponibles en forma separada, se puede escribir la llamada a la función con el operador `*` para desempaquetar argumentos desde una lista o una tupla

```
>>> list(range(3, 6))           # normal call with separate arguments
[3, 4, 5]
>>> args = [3, 6]
>>> list(range(*args))         # call with arguments unpacked from a list
[3, 4, 5]
```

Del mismo modo, los diccionarios pueden entregar argumentos nombrados con el operador `**`:

```
>>> def parrot(voltage, state='a stiff', action='voom'):
...     print("-- This parrot wouldn't", action, end=' ')
...     print("if you put", voltage, "volts through it.", end=' ')
...     print("E's", state, "!")
...
>>> d = {"voltage": "four million", "state": "bleedin' demised", "action": "VOOM"}
>>> parrot(**d)
-- This parrot wouldn't VOOM if you put four million volts through it. E's bleedin
↪ demised !
```

4.7.5 Expresiones lambda

Pequeñas funciones anónimas pueden ser creadas con la palabra reservada `lambda`. Esta función retorna la suma de sus dos argumentos: `lambda a, b: a+b`. Las funciones Lambda pueden ser usadas en cualquier lugar donde sea requerido un objeto de tipo función. Están sintácticamente restringidas a una sola expresión. Semánticamente, son solo azúcar sintáctica para definiciones normales de funciones. Al igual que las funciones anidadas, las funciones lambda pueden hacer referencia a variables desde el ámbito que la contiene:

```
>>> def make_incrementor(n):
...     return lambda x: x + n
...
>>> f = make_incrementor(42)
>>> f(0)
42
>>> f(1)
43
```

El ejemplo anterior muestra el uso de una expresión lambda para retornar una función. Otro uso es para pasar pequeñas funciones como argumentos

```
>>> pairs = [(1, 'one'), (2, 'two'), (3, 'three'), (4, 'four')]
>>> pairs.sort(key=lambda pair: pair[1])
>>> pairs
[(4, 'four'), (1, 'one'), (3, 'three'), (2, 'two')]
```

4.7.6 Cadenas de texto de documentación

Acá hay algunas convenciones sobre el contenido y formato de las cadenas de texto de documentación.

La primera línea debe ser siempre un resumen corto y conciso del propósito del objeto. Para ser breve, no se debe mencionar explícitamente el nombre o tipo del objeto, ya que estos están disponibles de otros modos (excepto si el nombre es un verbo que describe el funcionamiento de la función). Esta línea debe empezar con una letra mayúscula y terminar con un punto.

Si hay más líneas en la cadena de texto de documentación, la segunda línea debe estar en blanco, separando visualmente el resumen del resto de la descripción. Las líneas siguientes deben ser uno o más párrafos describiendo las convenciones para llamar al objeto, efectos secundarios, etc.

El analizador de Python no quita el sangrado de las cadenas de texto literales multi-líneas, entonces las herramientas que procesan documentación tienen que quitarlo si así lo desean. Esto se hace mediante la siguiente convención. La primera línea que no está en blanco *siguiente* a la primer línea de la cadena determina la cantidad de sangría para toda la cadena de documentación. (No podemos usar la primer línea ya que generalmente es adyacente a las comillas de apertura de la cadena y el sangrado no se nota en la cadena de texto). Los espacios en blanco «equivalentes» a este sangrado son luego quitados del comienzo de cada línea en la cadena. No deberían haber líneas con una sangría menor, pero si las hay todos los espacios en blanco del comienzo deben ser quitados. La equivalencia de espacios en blanco debe ser verificada luego de la expansión de tabuladores (a 8 espacios, normalmente).

Este es un ejemplo de un docstring multi-línea:

```
>>> def my_function():
...     """Do nothing, but document it.
...
...     No, really, it doesn't do anything.
...     """
...     pass
>>> print(my_function.__doc__)
Do nothing, but document it.

    No, really, it doesn't do anything.
```

4.7.7 Anotación de funciones

Las anotaciones de funciones son información completamente opcional sobre los tipos usadas en funciones definidas por el usuario (ver PEP 484 para más información).

Las *anotaciones* se almacenan en el atributo `__annotations__` de la función como un diccionario y no tienen efecto en ninguna otra parte de la función. Las anotaciones de los parámetros se definen luego de dos puntos después del nombre del parámetro, seguido de una expresión que evalúa al valor de la anotación. Las anotaciones de retorno son definidas por el literal `->`, seguidas de una expresión, entre la lista de parámetros y los dos puntos que marcan el final de la declaración `def`. El siguiente ejemplo tiene un argumento posicional, uno nombrado, y el valor de retorno anotado:

```
>>> def f(ham: str, eggs: str = 'eggs') -> str:
...     print("Annotations:", f.__annotations__)
...     print("Arguments:", ham, eggs)
...     return ham + ' and ' + eggs
...
>>> f('spam')
Annotations: {'ham': <class 'str'>, 'return': <class 'str'>, 'eggs': <class 'str'>}
Arguments: spam eggs
'spam and eggs'
```

4.8 Intermezzo: Estilo de codificación

Ahora que estás a punto de escribir piezas de Python más largas y complejas, es un buen momento para hablar sobre *estilo de codificación*. La mayoría de los lenguajes pueden ser escritos (o mejor dicho, *formateados*) con diferentes estilos; algunos son más fáciles de leer que otros. Hacer que tu código sea más fácil de leer por otros es siempre una buena idea, y adoptar un buen estilo de codificación ayuda tremendamente a lograrlo.

Para Python, **PEP 8** se erigió como la guía de estilo a la que más proyectos adhirieron; promueve un estilo de codificación fácil de leer y visualmente agradable. Todos los desarrolladores Python deben leerlo en algún momento; aquí están extraídos los puntos más importantes:

- Usar sangrías de 4 espacios, no tabuladores.
4 espacios son un buen compromiso entre una sangría pequeña (permite mayor nivel de sangrado) y una sangría grande (más fácil de leer). Los tabuladores introducen confusión y es mejor dejarlos de lado.
- Recortar las líneas para que no superen los 79 caracteres.
Esto ayuda a los usuarios con pantallas pequeñas y hace posible tener varios archivos de código abiertos, uno al lado del otro, en pantallas grandes.
- Usar líneas en blanco para separar funciones y clases, y bloques grandes de código dentro de funciones.
- Cuando sea posible, poner comentarios en una sola línea.
- Usar docstrings.
- Usar espacios alrededor de operadores y luego de las comas, pero no directamente dentro de paréntesis: `a = f(1, 2) + g(3, 4)`.
- Name your classes and functions consistently; the convention is to use `UpperCamelCase` for classes and `lowercase_with_underscores` for functions and methods. Always use `self` as the name for the first method argument (see [Un primer vistazo a las clases](#) for more on classes and methods).
- No uses codificaciones extrañas si esperas usar el código en entornos internacionales. El default de Python, UTF-8, o incluso ASCII plano funcionan bien en la mayoría de los casos.
- De la misma manera, no uses caracteres no-ASCII en los identificadores si hay incluso una pequeñísima chance de que gente que hable otro idioma tenga que leer o mantener el código.

Notas al pie

Este capítulo describe algunas cosas que ya has aprendido en más detalle y agrega algunas cosas nuevas también.

5.1 Más sobre listas

El tipo de dato lista tiene algunos métodos más. Aquí están todos los métodos de los objetos lista:

`list.append(x)`

Agrega un ítem al final de la lista. Equivale a `a[len(a):] = [x]`.

`list.extend(iterable)`

Extiende la lista agregándole todos los ítems del iterable. Equivale a `a[len(a):] = iterable`.

`list.insert(i, x)`

Inserta un ítem en una posición dada. El primer argumento es el índice del ítem delante del cual se insertará, por lo tanto `a.insert(0, x)` inserta al principio de la lista y `a.insert(len(a), x)` equivale a `a.append(x)`.

`list.remove(x)`

Quita el primer ítem de la lista cuyo valor sea `x`. Lanza un `ValueError` si no existe tal ítem.

`list.pop([i])`

Quita el ítem en la posición dada de la lista y lo devuelve. Si no se especifica un índice, `a.pop()` quita y devuelve el último elemento de la lista. (Los corchetes que encierran a `i` en la firma del método denotan que el parámetro es opcional, no que deberías escribir corchetes en esa posición. Verás esta notación con frecuencia en la Referencia de la Biblioteca de Python.)

`list.clear()`

Elimina todos los elementos de la lista. Equivalente a `del a[:]`.

`list.index(x[, start[, end]])`

Devuelve el índice basado en cero del primer elemento cuyo valor sea igual a `x`. Lanza una excepción `ValueError` si no existe tal elemento.

Los argumentos opcionales `start` y `end` son interpretados como la notación de rebanadas y se usan para limitar la búsqueda a un segmento particular de la lista. El índice devuelto se calcula de manera relativa al inicio de la secuencia completa en lugar de con respecto al argumento `start`.

`list.count(x)`

Devuelve el número de veces que `x` aparece en la lista.

```
list.sort (key=None, reverse=False)
```

Ordena los elementos de la lista in situ (los argumentos pueden ser usados para personalizar el orden de la lista, ver `sorted()` para su explicación).

```
list.reverse()
```

Invierte los elementos de la lista in situ.

```
list.copy()
```

Devuelve una copia superficial de la lista. Equivalente a `a[:]`.

Un ejemplo que usa la mayoría de los métodos de la lista:

```
>>> fruits = ['orange', 'apple', 'pear', 'banana', 'kiwi', 'apple', 'banana']
>>> fruits.count('apple')
2
>>> fruits.count('tangerine')
0
>>> fruits.index('banana')
3
>>> fruits.index('banana', 4)  # Find next banana starting a position 4
6
>>> fruits.reverse()
>>> fruits
['banana', 'apple', 'kiwi', 'banana', 'pear', 'apple', 'orange']
>>> fruits.append('grape')
>>> fruits
['banana', 'apple', 'kiwi', 'banana', 'pear', 'apple', 'orange', 'grape']
>>> fruits.sort()
>>> fruits
['apple', 'apple', 'banana', 'banana', 'grape', 'kiwi', 'orange', 'pear']
>>> fruits.pop()
'pear'
```

Quizás hayas notado que métodos como `insert`, `remove` o `sort` que únicamente modifican la lista no tienen impreso un valor de retorno – devuelven el valor por defecto `None`.¹ Esto es un principio de diseño para todas las estructuras de datos mutables en Python.

5.1.1 Usando listas como pilas

Los métodos de lista hacen que resulte muy fácil usar una lista como una pila, donde el último elemento añadido es el primer elemento retirado («último en entrar, primero en salir»). Para agregar un elemento a la cima de la pila, utiliza `append()`. Para retirar un elemento de la cima de la pila, utiliza `pop()` sin un índice explícito. Por ejemplo:

```
>>> stack = [3, 4, 5]
>>> stack.append(6)
>>> stack.append(7)
>>> stack
[3, 4, 5, 6, 7]
>>> stack.pop()
7
>>> stack
[3, 4, 5, 6]
>>> stack.pop()
6
>>> stack.pop()
5
>>> stack
[3, 4]
```

¹ Otros lenguajes podrían devolver un objeto mutado, que permite encadenamiento de métodos como `d->insert("a")->remove("b")->sort();`.

5.1.2 Usando listas como colas

También es posible usar una lista como una cola, donde el primer elemento añadido es el primer elemento retirado («primero en entrar, primero en salir»); sin embargo, las listas no son eficientes para este propósito. Agregar y sacar del final de la lista es rápido, pero insertar o sacar del comienzo de una lista es lento (porque todos los otros elementos tienen que ser desplazados por uno).

Para implementar una cola, utiliza `collections.deque` el cual fue diseñado para añadir y quitar de ambas puntas de forma rápida. Por ejemplo:

```
>>> from collections import deque
>>> queue = deque(["Eric", "John", "Michael"])
>>> queue.append("Terry")           # Terry arrives
>>> queue.append("Graham")         # Graham arrives
>>> queue.popleft()                # The first to arrive now leaves
'Eric'
>>> queue.popleft()                # The second to arrive now leaves
'John'
>>> queue                           # Remaining queue in order of arrival
deque(['Michael', 'Terry', 'Graham'])
```

5.1.3 Comprensión de listas

Las comprensiones de listas ofrecen una manera concisa de crear listas. Sus usos comunes son para hacer nuevas listas donde cada elemento es el resultado de algunas operaciones aplicadas a cada miembro de otra secuencia o iterable, o para crear un segmento de la secuencia de esos elementos para satisfacer una condición determinada.

Por ejemplo, asumamos que queremos crear una lista de cuadrados, como:

```
>>> squares = []
>>> for x in range(10):
...     squares.append(x**2)
...
>>> squares
[0, 1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64, 81]
```

Nota que esto crea (o sobrescribe) una variable llamada `x` que sigue existiendo luego de que el bucle haya terminado. Podemos calcular la lista de cuadrados sin ningún efecto secundario haciendo:

```
squares = list(map(lambda x: x**2, range(10)))
```

o, un equivalente:

```
squares = [x**2 for x in range(10)]
```

que es más conciso y legible.

Una lista de comprensión consiste de corchetes rodeando una expresión seguida de la declaración `for` y luego cero o más declaraciones `for` o `if`. El resultado será una nueva lista que sale de evaluar la expresión en el contexto de los `for` o `if` que le siguen. Por ejemplo, esta lista de comprensión combina los elementos de dos listas si no son iguales:

```
>>> [(x, y) for x in [1,2,3] for y in [3,1,4] if x != y]
[(1, 3), (1, 4), (2, 3), (2, 1), (2, 4), (3, 1), (3, 4)]
```

y es equivalente a:

```
>>> combs = []
>>> for x in [1,2,3]:
...     for y in [3,1,4]:
...         if x != y:
...             combs.append((x, y))
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
...
>>> combs
[(1, 3), (1, 4), (2, 3), (2, 1), (2, 4), (3, 1), (3, 4)]
```

Notá como el orden de los `for` y `if` es el mismo en ambos pedacitos de código.

Si la expresión es una tupla (como el `(x, y)` en el ejemplo anterior), debe estar entre paréntesis.

```
>>> vec = [-4, -2, 0, 2, 4]
>>> # create a new list with the values doubled
>>> [x*2 for x in vec]
[-8, -4, 0, 4, 8]
>>> # filter the list to exclude negative numbers
>>> [x for x in vec if x >= 0]
[0, 2, 4]
>>> # apply a function to all the elements
>>> [abs(x) for x in vec]
[4, 2, 0, 2, 4]
>>> # call a method on each element
>>> freshfruit = [' banana', ' loganberry ', 'passion fruit ']
>>> [weapon.strip() for weapon in freshfruit]
['banana', 'loganberry', 'passion fruit']
>>> # create a list of 2-tuples like (number, square)
>>> [(x, x**2) for x in range(6)]
[(0, 0), (1, 1), (2, 4), (3, 9), (4, 16), (5, 25)]
>>> # the tuple must be parenthesized, otherwise an error is raised
>>> [x, x**2 for x in range(6)]
File "<stdin>", line 1, in <module>
    [x, x**2 for x in range(6)]
        ^
SyntaxError: invalid syntax
>>> # flatten a list using a listcomp with two 'for'
>>> vec = [[1,2,3], [4,5,6], [7,8,9]]
>>> [num for elem in vec for num in elem]
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
```

Las comprensiones de listas pueden contener expresiones complejas y funciones anidadas:

```
>>> from math import pi
>>> [str(round(pi, i)) for i in range(1, 6)]
['3.1', '3.14', '3.142', '3.1416', '3.14159']
```

5.1.4 Listas por comprensión anidadas

La expresión inicial de una comprensión de listas puede ser cualquier expresión arbitraria, incluyendo otra comprensión de listas.

Considerá el siguiente ejemplo de una matriz de 3x4 implementada como una lista de tres listas de largo 4:

```
>>> matrix = [
...     [1, 2, 3, 4],
...     [5, 6, 7, 8],
...     [9, 10, 11, 12],
... ]
```

La siguiente comprensión de lista transpondrá las filas y columnas:

```
>>> [[row[i] for row in matrix] for i in range(4)]
[[1, 5, 9], [2, 6, 10], [3, 7, 11], [4, 8, 12]]
```


Como vimos en la sección anterior, la lista de comprensión anidada se evalúa en el contexto del `for` que lo sigue, por lo que este ejemplo equivale a:

```
>>> transposed = []
>>> for i in range(4):
...     transposed.append([row[i] for row in matrix])
...
>>> transposed
[[1, 5, 9], [2, 6, 10], [3, 7, 11], [4, 8, 12]]
```

el cual, a la vez, es lo mismo que:

```
>>> transposed = []
>>> for i in range(4):
...     # the following 3 lines implement the nested listcomp
...     transposed_row = []
...     for row in matrix:
...         transposed_row.append(row[i])
...     transposed.append(transposed_row)
...
>>> transposed
[[1, 5, 9], [2, 6, 10], [3, 7, 11], [4, 8, 12]]
```

En el mundo real, deberías preferir funciones predefinidas a declaraciones con flujo complejo. La función `zip()` haría un buen trabajo para este caso de uso:

```
>>> list(zip(*matrix))
[(1, 5, 9), (2, 6, 10), (3, 7, 11), (4, 8, 12)]
```

Ver *Desempaquetando una lista de argumentos* para detalles en el asterisco de esta línea.

5.2 La instrucción `del`

Hay una manera de quitar un ítem de una lista dado su índice en lugar de su valor: la instrucción `del`. Esta es diferente del método `pop()`, el cual devuelve un valor. La instrucción `del` también puede usarse para quitar secciones de una lista o vaciar la lista completa (lo que hacíamos antes asignando una lista vacía a la sección). Por ejemplo:

```
>>> a = [-1, 1, 66.25, 333, 333, 1234.5]
>>> del a[0]
>>> a
[1, 66.25, 333, 333, 1234.5]
>>> del a[2:4]
>>> a
[1, 66.25, 1234.5]
>>> del a[:]
>>> a
[]
```

`del` puede usarse también para eliminar variables:

```
>>> del a
```

Hacer referencia al nombre `a` de aquí en más es un error (al menos hasta que se le asigne otro valor). Veremos otros usos para `del` más adelante.

5.3 Tuplas y secuencias

Vimos que las listas y cadenas tienen propiedades en común, como el indizado y las operaciones de seccionado. Estas son dos ejemplos de datos de tipo *secuencia* (ver `typeseq`). Como Python es un lenguaje en evolución, otros datos de tipo secuencia pueden agregarse. Existe otro dato de tipo secuencia estándar: la *tupla*.

Una tupla consiste de un número de valores separados por comas, por ejemplo:

```
>>> t = 12345, 54321, 'hello!'
>>> t[0]
12345
>>> t
(12345, 54321, 'hello!')
>>> # Tuples may be nested:
... u = t, (1, 2, 3, 4, 5)
>>> u
((12345, 54321, 'hello!'), (1, 2, 3, 4, 5))
>>> # Tuples are immutable:
... t[0] = 88888
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: 'tuple' object does not support item assignment
>>> # but they can contain mutable objects:
... v = ([1, 2, 3], [3, 2, 1])
>>> v
([1, 2, 3], [3, 2, 1])
```

Como puedes ver, en la salida las tuplas siempre se encierran entre paréntesis, para que las tuplas anidadas puedan interpretarse correctamente; pueden ingresarse con o sin paréntesis, aunque a menudo los paréntesis son necesarios de todas formas (si la tupla es parte de una expresión más grande). No es posible asignar a los ítems individuales de una tupla, pero sin embargo sí se puede crear tuplas que contengan objetos mutables, como las listas.

A pesar de que las tuplas puedan parecerse a las listas, frecuentemente se utilizan en distintas situaciones y para distintos propósitos. Las tuplas son *inmutables* y normalmente contienen una secuencia heterogénea de elementos que son accedidos al desempaquetar (ver más adelante en esta sección) o indizar (o incluso acceder por atributo en el caso de las *namedtuples*). Las listas son *mutables*, y sus elementos son normalmente homogéneos y se acceden iterando a la lista.

Un problema particular es la construcción de tuplas que contengan 0 o 1 ítem: la sintaxis presenta algunas peculiaridades para estos casos. Las tuplas vacías se construyen mediante un par de paréntesis vacío; una tupla con un ítem se construye poniendo una coma a continuación del valor (no alcanza con encerrar un único valor entre paréntesis). Feo, pero efectivo. Por ejemplo:

```
>>> empty = ()
>>> singleton = 'hello',      # <-- note trailing comma
>>> len(empty)
0
>>> len(singleton)
1
>>> singleton
('hello',)
```

La declaración `t = 12345, 54321, 'hola!'` es un ejemplo de *empaquetado de tuplas*: los valores 12345, 54321 y 'hola!' se empaquetan juntos en una tupla. La operación inversa también es posible:

```
>>> x, y, z = t
```

Esto se llama, apropiadamente, *desempaquetado de secuencias*, y funciona para cualquier secuencia en el lado derecho del igual. El desempaquetado de secuencias requiere que la cantidad de variables a la izquierda del signo igual sea el tamaño de la secuencia. Notá que la asignación múltiple es en realidad sólo una combinación de empaquetado de tuplas y desempaquetado de secuencias.

5.4 Conjuntos

Python también incluye un tipo de dato para *conjuntos*. Un conjunto es una colección no ordenada y sin elementos repetidos. Los usos básicos de éstos incluyen verificación de pertenencia y eliminación de entradas duplicadas. Los conjuntos también soportan operaciones matemáticas como la unión, intersección, diferencia, y diferencia simétrica.

Las llaves o la función `set()` pueden usarse para crear conjuntos. Notá que para crear un conjunto vacío tenés que usar `set()`, no `{}`; esto último crea un diccionario vacío, una estructura de datos que discutiremos en la sección siguiente.

Una pequeña demostración:

```
>>> basket = {'apple', 'orange', 'apple', 'pear', 'orange', 'banana'}
>>> print(basket)           # show that duplicates have been removed
{'orange', 'banana', 'pear', 'apple'}
>>> 'orange' in basket      # fast membership testing
True
>>> 'crabgrass' in basket
False

>>> # Demonstrate set operations on unique letters from two words
...
>>> a = set('abracadabra')
>>> b = set('alacazam')
>>> a
{'a', 'r', 'b', 'c', 'd'}           # unique letters in a
>>> a - b                    # letters in a but not in b
{'r', 'd', 'b'}
>>> a | b                    # letters in a or b or both
{'a', 'c', 'r', 'd', 'b', 'm', 'z', 'l'}
>>> a & b                    # letters in both a and b
{'a', 'c'}
>>> a ^ b                    # letters in a or b but not both
{'r', 'd', 'b', 'm', 'z', 'l'}
```

De forma similar a las comprensiones de listas, está también soportada la comprensión de conjuntos:

```
>>> a = {x for x in 'abracadabra' if x not in 'abc'}
>>> a
{'r', 'd'}
```

5.5 Diccionarios

Otro tipo de dato útil incluido en Python es el *diccionario* (ver *typesmapping*). Los diccionarios se encuentran a veces en otros lenguajes como «memorias asociativas» o «arreglos asociativos». A diferencia de las secuencias, que se indexan mediante un rango numérico, los diccionarios se indexan con *claves*, que pueden ser cualquier tipo inmutable; las cadenas y números siempre pueden ser claves. Las tuplas pueden usarse como claves si solamente contienen cadenas, números o tuplas; si una tupla contiene cualquier objeto mutable directa o indirectamente, no puede usarse como clave. No podés usar listas como claves, ya que las listas pueden modificarse usando asignación por índice, asignación por sección, o métodos como `append()` y `extend()`.

Es mejor pensar en un diccionario como un conjunto de pares *clave:valor* con el requerimiento de que las claves sean únicas (dentro de un diccionario). Un par de llaves crean un diccionario vacío: `{}`. Colocar una lista de pares *clave:valor* separada por comas dentro de las llaves agrega, de inicio, pares *clave:valor* al diccionario; esta es, también, la forma en que los diccionarios se muestran en la salida.

Las operaciones principales sobre un diccionario son guardar un valor con una clave y extraer ese valor dada la clave. También es posible borrar un par *clave:valor* con `del`. Si usás una clave que ya está en uso para guardar un valor, el valor que estaba asociado con esa clave se pierde. Es un error extraer un valor usando una clave no existente.

Ejecutando `list(d)` en un diccionario devolverá una lista con todas las claves usadas en el diccionario, en el orden de inserción (si deseas que esté ordenada simplemente usa `sorted(d)` en su lugar). Para comprobar si una clave está en el diccionario usa la palabra clave `in`.

Un pequeño ejemplo de uso de un diccionario:

```
>>> tel = {'jack': 4098, 'sape': 4139}
>>> tel['guido'] = 4127
>>> tel
{'jack': 4098, 'sape': 4139, 'guido': 4127}
>>> tel['jack']
4098
>>> del tel['sape']
>>> tel['irv'] = 4127
>>> tel
{'jack': 4098, 'guido': 4127, 'irv': 4127}
>>> list(tel)
['jack', 'guido', 'irv']
>>> sorted(tel)
['guido', 'irv', 'jack']
>>> 'guido' in tel
True
>>> 'jack' not in tel
False
```

El constructor `dict()` crea un diccionario directamente desde secuencias de pares clave-valor:

```
>>> dict([('sape', 4139), ('guido', 4127), ('jack', 4098)])
{'sape': 4139, 'guido': 4127, 'jack': 4098}
```

Además, las comprensiones de diccionarios se pueden usar para crear diccionarios desde expresiones arbitrarias de clave y valor:

```
>>> {x: x**2 for x in (2, 4, 6)}
{2: 4, 4: 16, 6: 36}
```

Cuando las claves son cadenas simples, a veces resulta más fácil especificar los pares usando argumentos por palabra clave:

```
>>> dict(sape=4139, guido=4127, jack=4098)
{'sape': 4139, 'guido': 4127, 'jack': 4098}
```

5.6 Técnicas de iteración

Cuando iteramos sobre diccionarios, se pueden obtener al mismo tiempo la clave y su valor correspondiente usando el método `items()`.

```
>>> knights = {'gallahad': 'the pure', 'robin': 'the brave'}
>>> for k, v in knights.items():
...     print(k, v)
...
gallahad the pure
robin the brave
```

Cuando se itera sobre una secuencia, se puede obtener el índice de posición junto a su valor correspondiente usando la función `enumerate()`.

```
>>> for i, v in enumerate(['tic', 'tac', 'toe']):
...     print(i, v)
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
...
0 tic
1 tac
2 toe
```

Para iterar sobre dos o más secuencias al mismo tiempo, los valores pueden emparejarse con la función `zip()`.

```
>>> questions = ['name', 'quest', 'favorite color']
>>> answers = ['lancelot', 'the holy grail', 'blue']
>>> for q, a in zip(questions, answers):
...     print('What is your {0}? It is {1}'.format(q, a))
...
What is your name? It is lancelot.
What is your quest? It is the holy grail.
What is your favorite color? It is blue.
```

Para iterar sobre una secuencia en orden inverso, se especifica primero la secuencia al derecho y luego se llama a la función `reversed()`.

```
>>> for i in reversed(range(1, 10, 2)):
...     print(i)
...
9
7
5
3
1
```

Para iterar sobre una secuencia ordenada, se utiliza la función `sorted()` la cual devuelve una nueva lista ordenada dejando a la original intacta.

```
>>> basket = ['apple', 'orange', 'apple', 'pear', 'orange', 'banana']
>>> for f in sorted(set(basket)):
...     print(f)
...
apple
banana
orange
pear
```

A veces uno intenta cambiar una lista mientras la está iterando; sin embargo, a menudo es más simple y seguro crear una nueva lista:

```
>>> import math
>>> raw_data = [56.2, float('NaN'), 51.7, 55.3, 52.5, float('NaN'), 47.8]
>>> filtered_data = []
>>> for value in raw_data:
...     if not math.isnan(value):
...         filtered_data.append(value)
...
>>> filtered_data
[56.2, 51.7, 55.3, 52.5, 47.8]
```

5.7 Más acerca de condiciones

Las condiciones usadas en las instrucciones `while` e `if` pueden contener cualquier operador, no sólo comparaciones.

Los operadores de comparación `in` y `not in` verifican si un valor está (o no está) en una secuencia. Los operadores `is` e `is not` comparan si dos objetos son realmente el mismo objeto; esto es significativo sólo para objetos mutables como las listas. Todos los operadores de comparación tienen la misma prioridad, la cual es menor que la de todos los operadores numéricos.

Las comparaciones pueden encadenarse. Por ejemplo, `a < b == c` verifica si `a` es menor que `b` y además si `b` es igual a `c`.

Las comparaciones pueden combinarse mediante los operadores booleanos `and` y `or`, y el resultado de una comparación (o de cualquier otra expresión booleana) puede negarse con `not`. Estos tienen prioridades menores que los operadores de comparación; entre ellos `not` tiene la mayor prioridad y `or` la menor, o sea que `A and not B or C` equivale a `(A and (not B)) or C`. Como siempre, los paréntesis pueden usarse para expresar la composición deseada.

Los operadores booleanos `and` y `or` son los llamados operadores *cortocircuito*: sus argumentos se evalúan de izquierda a derecha, y la evaluación se detiene en el momento en que se determina su resultado. Por ejemplo, si `A` y `C` son verdaderas pero `B` es falsa, en `A and B and C` no se evalúa la expresión `C`. Cuando se usa como un valor general y no como un booleano, el valor devuelto de un operador *cortocircuito* es el último argumento evaluado.

Es posible asignar el resultado de una comparación u otra expresión booleana a una variable. Por ejemplo,

```
>>> string1, string2, string3 = '', 'Trondheim', 'Hammer Dance'
>>> non_null = string1 or string2 or string3
>>> non_null
'Trondheim'
```

Notá que en Python, a diferencia de C, la asignación no puede ocurrir dentro de expresiones. Los programadores de C pueden renegar por esto, pero es algo que evita un tipo de problema común encontrado en programas en C: escribir `=` en una expresión cuando lo que se quiere escribir es `==`.

5.8 Comparando secuencias y otros tipos

Las secuencias pueden compararse con otros objetos del mismo tipo de secuencia. La comparación usa orden *lexicográfico*: primero se comparan los dos primeros ítems, si son diferentes esto ya determina el resultado de la comparación; si son iguales, se comparan los siguientes dos ítems, y así sucesivamente hasta llegar al final de alguna de las secuencias. Si dos ítems a comparar son ambos secuencias del mismo tipo, la comparación lexicográfica es recursiva. Si todos los ítems de dos secuencias resultan iguales, se considera que las secuencias son iguales.

```
(1, 2, 3) < (1, 2, 4)
[1, 2, 3] < [1, 2, 4]
'ABC' < 'C' < 'Pascal' < 'Python'
(1, 2, 3, 4) < (1, 2, 4)
(1, 2) < (1, 2, -1)
(1, 2, 3) == (1.0, 2.0, 3.0)
(1, 2, ('aa', 'ab')) < (1, 2, ('abc', 'a'), 4)
```

Observá que comparar objetos de diferentes tipos con `<` o `>` es legal siempre y cuando los objetos tengan los métodos de comparación apropiados. Por ejemplo, los tipos de números mezclados son comparados de acuerdo a su valor numérico, o sea 0 es igual a 0.0, etc. Si no es el caso, en lugar de proveer un ordenamiento arbitrario, el intérprete generará una excepción `TypeError`.

Notas al pie

Si sales del intérprete de Python y vuelves a entrar, las definiciones que habías hecho (funciones y variables) se pierden. Por lo tanto, si quieres escribir un programa más o menos largo, es mejor que utilices un editor de texto para preparar la entrada para el intérprete y ejecutarlo con ese archivo como entrada. Esto se conoce como crear un *script*. A medida que tu programa crezca, quizás quieras separarlo en varios archivos para que el mantenimiento sea más sencillo. Quizás también quieras usar una función útil que has escrito en distintos programas sin copiar su definición en cada programa.

Para soportar esto, Python tiene una manera de poner definiciones en un archivo y usarlos en un script o en una instancia del intérprete. Este tipo de ficheros se llama *módulo*; las definiciones de un módulo pueden ser *importadas* a otros módulos o al módulo *principal* (la colección de variables a las que tienes acceso en un script ejecutado en el nivel superior y en el modo calculadora).

Un módulo es un fichero conteniendo definiciones y declaraciones de Python. El nombre de archivo es el nombre del módulo con el sufijo `.py` agregado. Dentro de un módulo, el nombre del mismo módulo (como cadena) está disponible en el valor de la variable global `__name__`. Por ejemplo, utiliza tu editor de texto favorito para crear un archivo llamado `fibonacci.py` en el directorio actual, con el siguiente contenido:

```
# Fibonacci numbers module

def fib(n):    # write Fibonacci series up to n
    a, b = 0, 1
    while a < n:
        print(a, end=' ')
        a, b = b, a+b
    print()

def fib2(n):   # return Fibonacci series up to n
    result = []
    a, b = 0, 1
    while a < n:
        result.append(a)
        a, b = b, a+b
    return result
```

Ahora entra en el intérprete de Python e importa este modulo con el siguiente comando:

```
>>> import fibo
```

Esto no añade los nombres de las funciones definidas en `fib` directamente en el espacio de nombres actual; sólo añade el nombre del módulo `fib`. Usando el nombre del módulo puedes acceder a las funciones:

```
>>> fibo.fib(1000)
0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377 610 987
>>> fibo.fib2(100)
[0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89]
>>> fibo.__name__
'fibo'
```

Si pretendes utilizar una función frecuentemente puedes asignarla a un nombre local:

```
>>> fib = fibo.fib
>>> fib(500)
0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377
```

6.1 Más sobre los módulos

Un módulo puede contener tanto declaraciones ejecutables como definiciones de funciones. Estas declaraciones están pensadas para inicializar el módulo. Se ejecutan únicamente la *primera* vez que el módulo se encuentra en una declaración `import`.¹ (También se ejecutan si el archivo se ejecuta como script.)

Cada módulo tiene su propio espacio de nombres, el cual es usado como espacio de nombres global para todas las funciones definidas en el módulo. Por lo tanto, el autor de un módulo puede usar variables globales en el módulo sin preocuparse acerca de conflictos con una variable global del usuario. Por otro lado, si sabes lo que estás haciendo puedes acceder a las variables globales de un módulo con la misma notación usada para referirte a sus funciones, `nombremodulo.nombreitem`.

Los módulos pueden importar otros módulos. Es costumbre pero no obligatorio ubicar todas las declaraciones `import` al principio del módulo (o script, para el caso). Los nombres de los módulos importados son ubicados en el espacio de nombres global del módulo que hace la importación.

Hay una variante de la declaración `import` que importa los nombres de un módulo directamente al espacio de nombres del módulo que hace la importación. Por ejemplo:

```
>>> from fibo import fib, fib2
>>> fib(500)
0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377
```

Esto no introduce en el espacio de nombres local el nombre del módulo desde el cual se está importando (por lo tanto, en el ejemplo, `fibo` no está definido).

Hay incluso una variante para importar todos los nombres que un módulo define:

```
>>> from fibo import *
>>> fib(500)
0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377
```

Esto importa todos los nombres excepto los que inician con un guión bajo (`_`). La mayoría de las veces los programadores de Python no usan esto ya que introduce en el intérprete un conjunto de nombres desconocido, posiblemente escondiendo algunas de las definiciones previas.

Nota que en general la práctica de importar `*` de un módulo o paquete está muy mal vista, ya que frecuentemente genera código poco legible. Sin embargo, está bien usarlo para ahorrar tecleo en sesiones interactivas.

Si el nombre del módulo es seguido por `as`, el nombre siguiendo `as` queda ligado directamente al módulo importado.

¹ De hecho, las definiciones de funciones también son «declaraciones» que se «ejecutan»; la ejecución de una definición de función a nivel de módulo, ingresa el nombre de la función en el espacio de nombres global del módulo.

```
>>> import fibo as fib
>>> fib.fib(500)
0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377
```

Esto es básicamente importar el módulo de la misma forma que se haría con `import fibo`, con la única diferencia en que se encuentra accesible como `fib`.

También se puede utilizar cuando se utiliza `from` con efectos similares:

```
>>> from fibo import fib as fibonacci
>>> fibonacci(500)
0 1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377
```

Nota: Por razones de eficiencia, cada módulo es importado solo una vez por sesión del intérprete. Por lo tanto, si cambias tus módulos, debes reiniciar el intérprete – ó, si es un solo módulo que quieres probar de forma interactiva, usa `importlib.reload()`, por ejemplo: `import importlib; importlib.reload(module_name)`.

6.1.1 Ejecutando módulos como scripts

Cuando ejecutes un módulo de Python con

```
python fibo.py <arguments>
```

el código en el módulo será ejecutado, tal como si lo hubieses importado, pero con `__name__` con el valor de `"__main__"`. Eso significa que agregando este código al final de tu módulo:

```
if __name__ == "__main__":
    import sys
    fib(int(sys.argv[1]))
```

puedes hacer que el archivo sea utilizable tanto como script, como módulo importable, porque el código que analiza la línea de órdenes sólo se ejecuta si el módulo es ejecutado como archivo principal:

```
$ python fibo.py 50
0 1 1 2 3 5 8 13 21 34
```

Si el módulo se importa, ese código no se ejecuta:

```
>>> import fibo
>>>
```

Esto es frecuentemente usado para proveer al módulo una interfaz de usuario conveniente, o para propósitos de prueba (ejecutar el módulo como un script ejecuta el juego de pruebas).

6.1.2 El camino de búsqueda de los módulos

Cuando se importa un módulo llamado `spam`, el intérprete busca primero por un módulo con ese nombre que esté integrado en el intérprete. Si no lo encuentra, entonces busca un archivo llamado `spam.py` en una lista de directorios especificada por la variable `sys.path`. `sys.path` se inicializa con las siguientes ubicaciones:

- El directorio que contiene el script de entrada (o el directorio actual cuando no se especifica archivo).
- `PYTHONPATH` (una lista de nombres de directorios, con la misma sintaxis que la variable de la terminal `PATH`).
- La instalación de dependencias por defecto.

Nota: En los sistemas de archivo que soportan enlaces simbólicos, el directorio que contiene el script de entrada es calculado luego de seguir el enlace simbólico. En otras palabras, el directorio que contiene el enlace simbólico **no** es agregado al camino de búsqueda del módulo.

Luego de la inicialización, los programas Python pueden modificar `sys.path`. El directorio que contiene el script que se está ejecutando se ubica al principio de la búsqueda, adelante de la biblioteca estándar. Esto significa que se cargarán scripts en ese directorio en lugar de módulos de la biblioteca estándar con el mismo nombre. Esto es un error a menos que se esté reemplazando intencionalmente. Mirá la sección [Módulos estándar](#) para más información.

6.1.3 Archivos «compilados» de Python

Para acelerar la carga de módulos, Python cachea las versiones compiladas de cada módulo en el directorio `__pycache__` bajo el nombre `module.version.pyc`, dónde la versión codifica el formato del archivo compilado; generalmente contiene el número de versión de Python. Por ejemplo, en CPython release 3.3 la versión compilada de `spam.py` sería cacheada como `__pycache__/spam.cpython-33.pyc`. Esta convención de nombre permite compilar módulos desde diferentes releases y versiones de Python para coexistir.

Python chequea la fecha de modificación de la fuente contra la versión compilada para ver si esta es obsoleta y necesita ser recompilada. Esto es un proceso completamente automático. También, los módulos compilados son independientes de la plataforma, así que la misma biblioteca puede ser compartida a través de sistemas con diferentes arquitecturas.

Python no chequea el caché en dos circunstancias. Primero, siempre recompila y no graba el resultado del módulo que es cargado directamente desde la línea de comando. Segundo, no chequea el caché si no hay módulo fuente. Para soportar una distribución sin fuente (solo compilada), el módulo compilado debe estar en el directorio origen, y no debe haber un módulo fuente.

Algunos consejos para expertos:

- Puedes usar los modificadores `-O` o `-OO` en el comando de Python para reducir el tamaño del módulo compilado. El modificador `-O` remueve las declaraciones `assert`, el modificador `-OO` remueve declaraciones `assert` y cadenas `__doc__`. Dado que algunos programas pueden confiar en tenerlos disponibles, solo deberías usar esta opción si conoces lo que estás haciendo. Los módulos «optimizados» tienen una etiqueta `opt-` y generalmente son mas pequeños. Releases futuras pueden cambiar los efectos de la optimización.
- Un programa no se ejecuta mas rápido cuando es leído de un archivo `.pyc` que cuando es leído de un archivo `.py`; la única cosa que es mas rápida en los archivos `.pyc` es la velocidad con la cual son cargados.
- El módulo `compileall` puede crear archivos `.pyc` para todos los módulos en un directorio.
- Hay mas detalle de este proceso, incluyendo un diagrama de flujo de decisiones, en [PEP 3147](#).

6.2 Módulos estándar

Python viene con una biblioteca de módulos estándar, descrita en un documento separado, la Referencia de la Biblioteca de Python (de aquí en más, «Referencia de la Biblioteca»). Algunos módulos se integran en el intérprete; estos proveen acceso a operaciones que no son parte del núcleo del lenguaje pero que sin embargo están integrados, tanto por eficiencia como para proveer acceso a primitivas del sistema operativo, como llamadas al sistema. El conjunto de tales módulos es una opción de configuración el cual también depende de la plataforma subyacente. Por ejemplo, el módulo `winreg` sólo se provee en sistemas Windows. Un módulo en particular merece algo de atención: `sys`, el que está integrado en todos los intérpretes de Python. Las variables `sys.ps1` y `sys.ps2` definen las cadenas usadas como cursores primarios y secundarios:

```
>>> import sys
>>> sys.ps1
'>>> '
>>> sys.ps2
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
'... '
>>> sys.ps1 = 'C> '
C> print('Yuck!')
Yuck!
C>
```

Estas dos variables están solamente definidas si el intérprete está en modo interactivo.

La variable `sys.path` es una lista de cadenas que determinan el camino de búsqueda del intérprete para los módulos. Se inicializa por omisión a un camino tomado de la variable de entorno `PYTHONPATH`, o a un valor predefinido en el intérprete si `PYTHONPATH` no está configurada. Lo puedes modificar usando las operaciones estándar de listas:

```
>>> import sys
>>> sys.path.append('/ufs/guido/lib/python')
```

6.3 La función `dir()`

La función integrada `dir()` se usa para encontrar qué nombres define un módulo. Devuelve una lista ordenada de cadenas:

```
>>> import fibo, sys
>>> dir(fibo)
['__name__', 'fib', 'fib2']
>>> dir(sys)
['__displayhook__', '__doc__', '__excepthook__', '__loader__', '__name__',
 '__package__', '__stderr__', '__stdin__', '__stdout__',
 '__clear_type_cache__', '__current_frames__', '__debugmallocstats__', '__getframe__',
 '__home__', '__mercurial__', '__xoptions__', 'abiflags', 'api_version', 'argv',
 'base_exec_prefix', 'base_prefix', 'builtin_module_names', 'byteorder',
 'call_tracing', 'callstats', 'copyright', 'displayhook',
 'dont_write_bytecode', 'exc_info', 'excepthook', 'exec_prefix',
 'executable', 'exit', 'flags', 'float_info', 'float_repr_style',
 'getcheckinterval', 'getdefaultencoding', 'getdlopenflags',
 'getfilesystemencoding', 'getobjects', 'getprofile', 'getrecursionlimit',
 'getrefcount', 'getsizeof', 'getswitchinterval', 'gettotalrefcount',
 'gettrace', 'hash_info', 'hexversion', 'implementation', 'int_info',
 'intern', 'maxsize', 'maxunicode', 'meta_path', 'modules', 'path',
 'path_hooks', 'path_importer_cache', 'platform', 'prefix', 'ps1',
 'setcheckinterval', 'setdlopenflags', 'setprofile', 'setrecursionlimit',
 'setswitchinterval', 'settrace', 'stderr', 'stdin', 'stdout',
 'thread_info', 'version', 'version_info', 'warnoptions']
```

Sin argumentos, `dir()` lista los nombres que tienes actualmente definidos:

```
>>> a = [1, 2, 3, 4, 5]
>>> import fibo
>>> fib = fibo.fib
>>> dir()
['__builtins__', '__name__', 'a', 'fib', 'fibo', 'sys']
```

Note que lista todos los tipos de nombres: variables, módulos, funciones, etc.

`dir()` no lista los nombres de las funciones y variables integradas. Si quieres una lista de esos, están definidos en el módulo estándar `builtins`:

```
>>> import builtins
>>> dir(builtins)
['ArithmeticError', 'AssertionError', 'AttributeError', 'BaseException',
 'BlockingIOError', 'BrokenPipeError', 'BufferError', 'BytesWarning',
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
'ChildProcessError', 'ConnectionAbortedError', 'ConnectionError',
'ConnectionRefusedError', 'ConnectionResetError', 'DeprecationWarning',
'EOFError', 'Ellipsis', 'EnvironmentError', 'Exception', 'False',
'FileExistsError', 'FileNotFoundError', 'FloatingPointError',
'FutureWarning', 'GeneratorExit', 'IOError', 'ImportError',
'ImportWarning', 'IndentationError', 'IndexError', 'InterruptedError',
'IsADirectoryError', 'KeyError', 'KeyboardInterrupt', 'LookupError',
'MemoryError', 'NameError', 'None', 'NotADirectoryError', 'NotImplemented',
'NotImplementedError', 'OSError', 'OverflowError',
'PendingDeprecationWarning', 'PermissionError', 'ProcessLookupError',
'ReferenceError', 'ResourceWarning', 'RuntimeError', 'RuntimeWarning',
'StopIteration', 'SyntaxError', 'SyntaxWarning', 'SystemError',
'SystemExit', 'TabError', 'TimeoutError', 'True', 'TypeError',
'UnboundLocalError', 'UnicodeDecodeError', 'UnicodeEncodeError',
'UnicodeError', 'UnicodeTranslateError', 'UnicodeWarning', 'UserWarning',
'ValueError', 'Warning', 'ZeroDivisionError', '_', '__build_class__',
'__debug__', '__doc__', '__import__', '__name__', '__package__', 'abs',
'all', 'any', 'ascii', 'bin', 'bool', 'bytearray', 'bytes', 'callable',
'chr', 'classmethod', 'compile', 'complex', 'copyright', 'credits',
'delattr', 'dict', 'dir', 'divmod', 'enumerate', 'eval', 'exec', 'exit',
'filter', 'float', 'format', 'frozenset', 'getattr', 'globals', 'hasattr',
'hash', 'help', 'hex', 'id', 'input', 'int', 'isinstance', 'issubclass',
'iter', 'len', 'license', 'list', 'locals', 'map', 'max', 'memoryview',
'min', 'next', 'object', 'oct', 'open', 'ord', 'pow', 'print', 'property',
'quit', 'range', 'repr', 'reversed', 'round', 'set', 'setattr', 'slice',
'sorted', 'staticmethod', 'str', 'sum', 'super', 'tuple', 'type', 'vars',
'zip']
```

6.4 Paquetes

Los Paquetes son una forma de estructurar el espacio de nombres de módulos de Python usando «nombres de módulo con puntos». Por ejemplo, el nombre del módulo `A.B` designa un submódulo `B` en un paquete llamado `A`. Así como el uso de módulos salva a los autores de diferentes módulos de tener que preocuparse por los nombres de las variables globales de cada uno, el uso de nombres de módulo con puntos salva a los autores de paquetes con múltiples módulos, como `NumPy` o `Pillow` de preocupaciones por los nombres de los módulos de cada uno.

Suponte que quieres designar una colección de módulos (un «paquete») para el manejo uniforme de archivos y datos de sonidos. Hay diferentes formatos de archivos de sonido (normalmente reconocidos por su extensión, por ejemplo: `.wav`, `.aiff`, `.au`), por lo que tienes que crear y mantener una colección siempre creciente de módulos para la conversión entre los distintos formatos de archivos. Hay muchas operaciones diferentes que quizás quieras ejecutar en los datos de sonido (como mezclarlos, añadir eco, aplicar una función ecualizadora, crear un efecto estéreo artificial), por lo que además estarás escribiendo una lista sin fin de módulos para realizar estas operaciones. Aquí hay una posible estructura para tu paquete (expresados en términos de un sistema jerárquico de archivos):

<code>sound/</code>	Top-level package
<code>__init__.py</code>	Initialize the sound package
<code>formats/</code>	Subpackage for file format conversions
<code>__init__.py</code>	
<code>wavread.py</code>	
<code>wavwrite.py</code>	
<code>aiffread.py</code>	
<code>aiffwrite.py</code>	
<code>auread.py</code>	
<code>auwrite.py</code>	
<code>...</code>	
<code>effects/</code>	Subpackage for sound effects
<code>__init__.py</code>	
<code>echo.py</code>	

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```

surround.py
reverse.py
...
filters/                Subpackage for filters
__init__.py
equalizer.py
vocoder.py
karaoke.py
...

```

Al importar el paquete, Python busca a través de los directorios en `sys.path`, buscando el subdirectorio del paquete.

Los archivos `__init__.py` son obligatorios para que Python trate los directorios que contienen los archivos como paquetes. Esto evita que los directorios con un nombre común, como `string`, oculten involuntariamente módulos válidos que se producen luego en el camino de búsqueda del módulo. En el caso mas simple, `__init__.py` puede ser solo un archivo vacío, pero también puede ejecutar código de inicialización para el paquete o el conjunto de variables `__all__`, descriptas luego.

Los usuarios del paquete pueden importar módulos individuales del mismo, por ejemplo:

```
import sound.effects.echo
```

Esto carga el submódulo `sound.effects.echo`. Debe hacerse referencia al mismo con el nombre completo.

```
sound.effects.echo.echofilter(input, output, delay=0.7, atten=4)
```

Otra alternativa para importar el submódulo es:

```
from sound.effects import echo
```

Esto también carga el submódulo `echo`, y lo deja disponible sin su prefijo de paquete, por lo que puede usarse así:

```
echo.echofilter(input, output, delay=0.7, atten=4)
```

Otra variación más es importar la función o variable deseadas directamente:

```
from sound.effects.echo import echofilter
```

De nuevo, esto carga el submódulo `echo`, pero deja directamente disponible a la función `echofilter()`:

```
echofilter(input, output, delay=0.7, atten=4)
```

Note que al usar `from package import item`, el ítem puede ser tanto un submódulo (o subpaquete) del paquete, o algún otro nombre definido en el paquete, como una función, clase, o variable. La declaración `import` primero verifica si el ítem está definido en el paquete; si no, asume que es un módulo y trata de cargarlo. Si no lo puede encontrar, se genera una excepción `ImportError`.

Por otro lado, cuando se usa la sintaxis como `import item.subitem.subsubitem`, cada ítem excepto el último debe ser un paquete; el mismo puede ser un módulo o un paquete pero no puede ser una clase, función o variable definida en el ítem previo.

6.4.1 Importando * desde un paquete

Ahora, ¿qué sucede cuando el usuario escribe `from sound.effects import *`? Idealmente, uno esperaría que esto de alguna manera vaya al sistema de archivos, encuentre cuales submódulos están presentes en el paquete, y los importe a todos. Esto puede tardar mucho y el importar sub-módulos puede tener efectos secundarios no deseados que sólo deberían ocurrir cuando se importe explícitamente el sub-módulo.

La única solución es que el autor del paquete provea un índice explícito del paquete. La declaración `import` usa la siguiente convención: si el código del `__init__.py` de un paquete define una lista llamada `__all__`, se toma como la lista de los nombres de módulos que deberían ser importados cuando se hace `from package import *`. Es tarea del autor del paquete mantener actualizada esta lista cuando se libera una nueva versión del paquete. Los autores de paquetes podrían decidir no soportarlo, si no ven un uso para importar `*` en sus paquetes. Por ejemplo, el archivo `sound/effects/__init__.py` podría contener el siguiente código:

```
__all__ = ["echo", "surround", "reverse"]
```

Esto significaría que `from sound.effects import *` importaría esos tres submódulos del paquete `sound`.

Si no se define `__all__`, la declaración `from sound.effects import *` *no* importa todos los submódulos del paquete `sound.effects` al espacio de nombres actual; sólo se asegura que se haya importado el paquete `sound.effects` (posiblemente ejecutando algún código de inicialización que haya en `__init__.py`) y luego importa aquellos nombres que estén definidos en el paquete. Esto incluye cualquier nombre definido (y submódulos explícitamente cargados) por `__init__.py`. También incluye cualquier submódulo del paquete que pudiera haber sido explícitamente cargado por declaraciones `import` previas. Considere este código:

```
import sound.effects.echo
import sound.effects.surround
from sound.effects import *
```

En este ejemplo, los módulos `echo` y `surround` se importan en el espacio de nombre actual porque están definidos en el paquete `sound.effects` cuando se ejecuta la declaración `from . import`. (Esto también funciona cuando se define `__all__`).

A pesar de que ciertos módulos están diseñados para exportar solo nombres que siguen ciertos patrones cuando usas `import *`, también se considera una mala práctica en código de producción.

Recuerda, ¡no hay nada malo al usar `from package import specific_submodule`! De hecho, esta es la notación recomendada a menos que el módulo que importamos necesite usar submódulos con el mismo nombre desde un paquete diferente.

6.4.2 Referencias internas en paquetes

Cuando se estructuran los paquetes en subpaquetes (como en el ejemplo `sound`), puedes usar `import` absolutos para referirte a submódulos de paquetes hermanos. Por ejemplo, si el módulo `sound.filters.vocoder` necesita usar el módulo `echo` en el paquete `sound.effects`, puede hacer `from sound.effects import echo`.

También puedes escribir `import` relativos con la forma `from module import name`. Estos imports usan puntos adelante para indicar los paquetes actuales o paquetes padres involucrados en el `import` relativo. En el ejemplo `surround`, podrías hacer:

```
from . import echo
from .. import formats
from ..filters import equalizer
```

Note que los imports relativos se basan en el nombre del módulo actual. Ya que el nombre del módulo principal es siempre `"__main__"`, los módulos pensados para usarse como módulo principal de una aplicación Python siempre deberían usar `import` absolutos.

6.4.3 Paquetes en múltiples directorios

Los paquetes soportan un atributo especial más, `__path__`. Este se inicializa a una lista que contiene el nombre del directorio donde está el archivo `__init__.py` del paquete, antes de que el código en ese archivo se ejecute. Esta variable puede modificarse, afectando búsquedas futuras de módulos y subpaquetes contenidos en el paquete.

Aunque esta característica no se necesita frecuentemente, puede usarse para extender el conjunto de módulos que se encuentran en el paquete.

Notas al pie

Entrada y salida

Hay diferentes métodos de presentar la salida de un programa; los datos pueden ser impresos de una forma legible por humanos, o escritos a un archivo para uso futuro. Este capítulo discutirá algunas de las posibilidades.

7.1 Formateo elegante de la salida

Hasta ahora encontramos dos maneras de escribir valores: *declaraciones de expresión* y la función `print()`. (Una tercera manera es usando el método `write()` de los objetos tipo archivo; el archivo de salida estándar puede referenciarse como `sys.stdout`. Mirá la Referencia de la Biblioteca para más información sobre esto).

A menudo se querrá tener más control sobre el formato de la salida, y no simplemente imprimir valores separados por espacios. Para ello, hay varias maneras de dar formato a la salida.

- Para usar formatted string literals <tut-f-strings>, comience una cadena con “f” o F antes de la comilla de apertura o comillas triples. Dentro de esta cadena, se puede escribir una expresión de Python entre los caracteres { y } que pueden hacer referencia a variables o valores literales.

```
>>> year = 2016
>>> event = 'Referendum'
>>> f'Results of the {year} {event}'
'Results of the 2016 Referendum'
```

- El método `str.format()` requiere más esfuerzo manual. Se seguirá usando { y } para marcar dónde se sustituirá una variable y puede proporcionar directivas de formato detalladas, pero también se debe proporcionar la información de lo que se va a formatear.

```
>>> yes_votes = 42_572_654
>>> no_votes = 43_132_495
>>> percentage = yes_votes / (yes_votes + no_votes)
>>> '{:-9} YES votes {:.2%}'.format(yes_votes, percentage)
' 42572654 YES votes 49.67%'
```

- Por último, puede realizar todo el control de cadenas usted mismo mediante operaciones de concatenación y segmentación de cadenas para crear cualquier diseño que se pueda imaginar. El tipo de cadena tiene algunos métodos que realizan operaciones útiles para rellenar cadenas a un ancho de columna determinado.

Cuando no necesita una salida elegante, pero solo desea una visualización rápida de algunas variables con fines de depuración, puede convertir cualquier valor en una cadena con las funciones `repr()` o `str()`.

La función `str()` devuelve representaciones de los valores que son bastante legibles por humanos, mientras que `repr()` genera representaciones que pueden ser leídas por el intérprete (o forzarían un `SyntaxError` si no hay sintaxis equivalente). Para objetos que no tienen una representación en particular para consumo humano, `str()` devolverá el mismo valor que `repr()`. Muchos valores, como números o estructuras como listas y diccionarios, tienen la misma representación usando cualquiera de las dos funciones. Las cadenas, en particular, tienen dos representaciones distintas.

Algunos ejemplos:

```
>>> s = 'Hello, world.'
>>> str(s)
'Hello, world.'
>>> repr(s)
"'Hello, world.'"
>>> str(1/7)
'0.14285714285714285'
>>> x = 10 * 3.25
>>> y = 200 * 200
>>> s = 'The value of x is ' + repr(x) + ', and y is ' + repr(y) + '...'
>>> print(s)
The value of x is 32.5, and y is 40000...
>>> # The repr() of a string adds string quotes and backslashes:
... hello = 'hello, world\n'
>>> hellos = repr(hello)
>>> print(hellos)
'hello, world\n'
>>> # The argument to repr() may be any Python object:
... repr((x, y, ('spam', 'eggs'))))
"(32.5, 40000, ('spam', 'eggs'))"
```

El módulo `string` contiene una clase `Template` que ofrece otra forma de sustituir valores en cadenas, utilizando marcadores de posición como `$x` y reemplazarlos con valores desde un diccionario, pero esto ofrece mucho menos control en el formato.

7.1.1 Formatear cadenas literales

Formatted string literals (también llamados f-strings para abreviar) le permiten incluir el valor de las expresiones de Python dentro de una cadena prefijando la cadena con `f` o `F` y escribiendo expresiones como `{expresion}`.

La expresión puede ir seguida de un especificador de formato opcional. Esto permite un mayor control sobre cómo se formatea el valor. En el ejemplo siguiente se redondea `pi` a tres lugares después del decimal:

```
>>> import math
>>> print(f'The value of pi is approximately {math.pi:.3f}.')
The value of pi is approximately 3.142.
```

Pasar un entero después de `:` hará que ese campo sea un número mínimo de caracteres de ancho. Esto es útil para hacer que las columnas se alineen.

```
>>> table = {'Sjoerd': 4127, 'Jack': 4098, 'Dcab': 7678}
>>> for name, phone in table.items():
...     print(f'{name:10} ==> {phone:10d}')
...
Sjoerd      ==>      4127
Jack        ==>      4098
Dcab        ==>      7678
```

Se pueden utilizar otros modificadores para convertir el valor antes de formatearlo. `'!a'` se aplica `ascii()`, `'!s'` se aplica `str()`, y `'!r'` se aplica `repr()`:

```
>>> animals = 'eels'
>>> print(f'My hovercraft is full of {animals}.')
My hovercraft is full of eels.
>>> print(f'My hovercraft is full of {animals!r}.')
My hovercraft is full of 'eels'.
```

Para obtener una referencia sobre estas especificaciones de formato, consulte la guía de referencia para `formatspec`.

7.1.2 El método `format()` de cadenas

El uso básico del método `str.format()` es como esto:

```
>>> print('We are the {} who say "{}!"'.format('knights', 'Ni'))
We are the knights who say "Ni!"
```

Las llaves y caracteres dentro de las mismas (llamados campos de formato) son reemplazadas con los objetos pasados en el método `str.format()`. Un número en las llaves se refiere a la posición del objeto pasado en el método.

```
>>> print('{0} and {1}'.format('spam', 'eggs'))
spam and eggs
>>> print('{1} and {0}'.format('spam', 'eggs'))
eggs and spam
```

Si se usan argumentos nombrados en el método `str.format()`, sus valores se referencian usando el nombre del argumento.

```
>>> print('This {food} is {adjective}'.format(
...     food='spam', adjective='absolutely horrible'))
This spam is absolutely horrible.
```

Se pueden combinar arbitrariamente argumentos posicionales y nombrados:

```
>>> print('The story of {0}, {1}, and {other}'.format('Bill', 'Manfred',
...                                                other='Georg'))
The story of Bill, Manfred, and Georg.
```

If you have a really long format string that you don't want to split up, it would be nice if you could reference the variables to be formatted by name instead of by position. This can be done by simply passing the dict and using square brackets '[]' to access the keys.

```
>>> table = {'Sjoerd': 4127, 'Jack': 4098, 'Dcab': 8637678}
>>> print('Jack: {0[Jack]:d}; Sjoerd: {0[Sjoerd]:d}; '
...       'Dcab: {0[Dcab]:d}'.format(table))
Jack: 4098; Sjoerd: 4127; Dcab: 8637678
```

Esto se podría hacer, también, pasando la tabla como argumentos nombrados con la notación `***`.

```
>>> table = {'Sjoerd': 4127, 'Jack': 4098, 'Dcab': 8637678}
>>> print('Jack: {Jack:d}; Sjoerd: {Sjoerd:d}; Dcab: {Dcab:d}'.format(**table))
Jack: 4098; Sjoerd: 4127; Dcab: 8637678
```

Esto es particularmente útil en combinación con la función integrada `vars()`, que devuelve un diccionario conteniendo todas las variables locales.

Como ejemplo, las siguientes líneas producen un conjunto de columnas alineadas ordenadamente que dan enteros y sus cuadrados y cubos:

```
>>> for x in range(1, 11):
...     print('{0:2d} {1:3d} {2:4d}'.format(x, x*x, x*x*x))
...
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

1	1	1
2	4	8
3	9	27
4	16	64
5	25	125
6	36	216
7	49	343
8	64	512
9	81	729
10	100	1000

Para una completa descripción del formateo de cadenas con `str.format()`, mirá en [string-formatting](#).

7.1.3 Formateo manual de cadenas

Aquí está la misma tabla de cuadrados y cubos, formateados manualmente:

```
>>> for x in range(1, 11):
...     print(repr(x).rjust(2), repr(x*x).rjust(3), end=' ')
...     # Note use of 'end' on previous line
...     print(repr(x*x*x).rjust(4))
...
1  1  1
2  4  8
3  9 27
4 16 64
5 25125
6 36216
7 49343
8 64512
9 81729
10 1001000
```

(Resaltar que el espacio existente entre cada columna es añadido debido a como funciona `print()`: siempre añade espacios entre sus argumentos).

El método `str.rjust()` de los objetos cadena justifica a la derecha en un campo de anchura determinada rellenando con espacios a la izquierda. Métodos similares a este son `str.ljust()` y `str.center()`. Estos métodos no escriben nada, simplemente devuelven una nueva cadena. Si la cadena de entrada es demasiado larga no la truncan sino que la devolverán sin cambios; esto desordenará la disposición de la columna que es, normalmente, mejor que la alternativa, la cual podría dejar sin usar un valor. (Si realmente deseas truncado siempre puedes añadir una operación de rebanado, como en `x.ljust(n)[:n]`.)

Hay otro método, `str.zfill()`, el cual rellena una cadena numérica a la izquierda con ceros. Entiende signos positivos y negativos:

```
>>> '12'.zfill(5)
'00012'
>>> '-3.14'.zfill(7)
'-003.14'
>>> '3.14159265359'.zfill(5)
'3.14159265359'
```

7.1.4 Viejo formato de cadenas

The `%` operator (modulo) can also be used for string formatting. Given `'string' % values`, instances of `%` in `string` are replaced with zero or more elements of `values`. This operation is commonly known as string interpolation. For example:

```
>>> import math
>>> print('The value of pi is approximately %5.3f.' % math.pi)
The value of pi is approximately 3.142.
```

Podés encontrar más información en la sección `old-string-formatting`.

7.2 Leyendo y escribiendo archivos

La función `open()` devuelve un *objeto archivo*, y se usa normalmente con dos argumentos: `open(nombre_de_archivo, modo)`.

```
>>> f = open('workfile', 'w')
```

El primer argumento es una cadena que contiene el nombre del fichero. El segundo argumento es otra cadena que contiene unos pocos caracteres describiendo la forma en que el fichero será usado. *mode* puede ser `'r'` cuando el fichero solo se leerá, `'w'` para solo escritura (un fichero existente con el mismo nombre se borrará) y `'a'` abre el fichero para agregar.; cualquier dato que se escribe en el fichero se añade automáticamente al final. `'r+'` abre el fichero tanto para lectura como para escritura. El argumento *mode* es opcional; se asume que se usará `'r'` si se omite.

Normalmente, los ficheros se abren en *modo texto*, significa que lees y escribes caracteres desde y hacia el fichero, el cual se codifica con una codificación específica. Si no se especifica la codificación el valor por defecto depende de la plataforma (ver `open()`). `'b'` agregado al modo abre el fichero en *modo binario*; y los datos se leerán y escribirán en forma de objetos de bytes. Este modo debería usarse en todos los ficheros que no contienen texto.

Cuando se lee en modo texto, por defecto se convierten los fines de líneas que son específicos a las plataformas (`\n` en Unix, `\r\n` en Windows) a solamente `\n`. Cuando se escribe en modo texto, por defecto se convierten los `\n` a los finales de línea específicos de la plataforma. Este cambio automático está bien para archivos de texto, pero corrompería datos binarios como los de archivos JPEG o EXE. Asegurate de usar modo binario cuando leas y escribas tales archivos.

Es una buena práctica usar la declaración `with` cuando manejamos objetos archivo. Tiene la ventaja que el archivo es cerrado apropiadamente luego de que el bloque termina, incluso si se generó una excepción. También es mucho más corto que escribir los equivalentes bloques `try-finally`

```
>>> with open('workfile') as f:
...     read_data = f.read()
>>> f.closed
True
```

Si no estuvieses usando el bloque `with`, entonces deberías llamar `f.close()` para cerrar el archivo e inmediatamente liberar cualquier recurso del sistema usado por este. Si no cierras explícitamente el archivo, el «garbage collector» de Python eventualmente destruirá el objeto y cerrará el archivo por vos, pero el archivo puede estar abierto por un tiempo. Otro riesgo es que diferentes implementaciones de Python harán esta limpieza en diferentes momentos.

Después de que un objeto de archivo es cerrado, ya sea por `with` o llamando a `f.close()`, intentar volver a utilizarlo fallará automáticamente:

```
>>> f.close()
>>> f.read()
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
ValueError: I/O operation on closed file.
```

7.2.1 Métodos de los objetos Archivo

El resto de los ejemplos en esta sección asumirán que ya se creó un objeto archivo llamado `f`.

To read a file's contents, call `f.read(size)`, which reads some quantity of data and returns it as a string (in text mode) or bytes object (in binary mode). *size* is an optional numeric argument. When *size* is omitted or negative, the entire contents of the file will be read and returned; it's your problem if the file is twice as large as your machine's memory. Otherwise, at most *size* characters (in text mode) or *size* bytes (in binary mode) are read and returned. If the end of the file has been reached, `f.read()` will return an empty string ('').

```
>>> f.read()
'This is the entire file.\n'
>>> f.read()
''
```

`f.readline()` lee una sola línea del archivo; el carácter de fin de línea (`\n`) se deja al final de la cadena, y sólo se omite en la última línea del archivo si el mismo no termina en un fin de línea. Esto hace que el valor de retorno no sea ambiguo; si `f.readline()` devuelve una cadena vacía, es que se alcanzó el fin del archivo, mientras que una línea en blanco es representada por `'\n'`, una cadena conteniendo sólo un único fin de línea.

```
>>> f.readline()
'This is the first line of the file.\n'
>>> f.readline()
'Second line of the file\n'
>>> f.readline()
''
```

Para leer líneas de un archivo, podés iterar sobre el objeto archivo. Esto es eficiente en memoria, rápido, y conduce a un código más simple:

```
>>> for line in f:
...     print(line, end='')
...
This is the first line of the file.
Second line of the file
```

Si querés leer todas las líneas de un archivo en una lista también podés usar `list(f)` o `f.readlines()`.

`f.write(cadena)` escribe el contenido de la *cadena* al archivo, devolviendo la cantidad de caracteres escritos.

```
>>> f.write('This is a test\n')
15
```

Otros tipos de objetos necesitan ser convertidos – tanto a una cadena (en modo texto) o a un objeto de bytes (en modo binario) – antes de escribirlos:

```
>>> value = ('the answer', 42)
>>> s = str(value) # convert the tuple to string
>>> f.write(s)
18
```

`f.tell()` devuelve un entero que indica la posición actual en el archivo representada como número de bytes desde el comienzo del archivo en modo binario y un número opaco en modo texto.

To change the file object's position, use `f.seek(offset, whence)`. The position is computed from adding *offset* to a reference point; the reference point is selected by the *whence* argument. A *whence* value of 0 measures from the beginning of the file, 1 uses the current file position, and 2 uses the end of the file as the reference point. *whence* can be omitted and defaults to 0, using the beginning of the file as the reference point.

```
>>> f = open('workfile', 'rb+')
>>> f.write(b'0123456789abcdef')
16
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
>>> f.seek(5)          # Go to the 6th byte in the file
5
>>> f.read(1)
b'5'
>>> f.seek(-3, 2)     # Go to the 3rd byte before the end
13
>>> f.read(1)
b'd'
```

En los archivos de texto (aquellos que se abrieron sin una `b` en el modo), se permiten solamente desplazamientos con `seek` relativos al comienzo (con la excepción de ir justo al final con `seek(0, 2)`) y los únicos valores de *desplazamiento* válidos son aquellos retornados por `f.tell()`, o cero. Cualquier otro valor de *desplazamiento* produce un comportamiento indefinido.

Los objetos archivo tienen algunos métodos más, como `isatty()` y `truncate()` que son usados menos frecuentemente; consultá la Referencia de la Biblioteca para una guía completa sobre los objetos archivo.

7.2.2 Guardar datos estructurados con json

Las cadenas pueden fácilmente escribirse y leerse de un archivo. Los números toman algo más de esfuerzo, ya que el método `read()` sólo devuelve cadenas, que tendrán que ser pasadas a una función como `int()`, que toma una cadena como `'123'` y devuelve su valor numérico 123. Sin embargo, cuando querés grabar tipos de datos más complejos como listas, diccionarios, o instancias de clases, las cosas se ponen más complicadas.

En lugar de tener a los usuarios constantemente escribiendo y debugueando código para grabar tipos de datos complicados, Python te permite usar formato intercambiable de datos popular llamado [JSON \(JavaScript Object Notation\)](#). El módulo estandar llamado `json` puede tomar datos de Python con una jerarquía, y convertirlo a representaciones de cadena de caracteres; este proceso es llamado *serializing*. Reconstruir los datos desde la representación de cadena de caracteres es llamado *deserializing*. Entre serialización y deserialización, la cadena de caracteres representando el objeto quizás haya sido guardado en un archivo o datos, o enviado a una máquina distante por una conexión de red.

Nota: El formato JSON es comúnmente usando por aplicaciones modernas para permitir el intercambio de datos. Muchos programadores ya están familiarizados con él, lo cual lo convierte en una buena opción para la interoperabilidad.

Si tienes un objeto `x`, puedes ver su representación JSON con una simple línea de código:

```
>>> import json
>>> json.dumps([1, 'simple', 'list'])
'[1, "simple", "list"]'
```

Otra variante de la función `dumps()`, llamada `dump()`, simplemente serializa el objeto a un *archivo de texto*. Así que, si `f` es un objeto *archivo de texto* abierto para escritura, podemos hacer:

```
json.dump(x, f)
```

Para decodificar un objeto nuevamente, si `f` es un objeto *archivo de texto* que fue abierto para lectura:

```
x = json.load(f)
```

La simple técnica de serialización puede manejar listas y diccionarios, pero serializar instancias de clases arbitrarias en JSON requiere un poco de esfuerzo extra. La referencia del módulo `json` contiene una explicación de esto.

Ver también:

`pickle` - El módulo `pickle`

Contrariamente a `:ref:JSON <tut-json>*pickle*` es un protocolo que permite la serialización de objetos Python arbitrariamente complejos. Como tal, es específico de Python y no se puede utilizar para comunicarse con aplicaciones

escritas en otros idiomas. También es inseguro de forma predeterminada: deserializar los datos de *pickle* procedentes de un origen que no es de confianza puede ejecutar código arbitrario, si los datos fueron creados por un atacante experto.

Errores y excepciones

Hasta ahora los mensajes de error apenas habían sido mencionados, pero si has probado los ejemplos anteriores probablemente hayas visto algunos. Hay (al menos) dos tipos diferentes de errores: *errores de sintaxis* y *excepciones*.

8.1 Errores de sintaxis

Los errores de sintaxis, también conocidos como errores de interpretación, son quizás el tipo de queja más común que tenés cuando todavía estás aprendiendo Python:

```
>>> while True print('Hello world')
File "<stdin>", line 1
    while True print('Hello world')
                ^
SyntaxError: invalid syntax
```

El intérprete reproduce la línea responsable del error y muestra una pequeña “flecha” que apunta al primer lugar donde se detectó el error. El error ha sido provocado (o al menos detectado) en el elemento que *precede* a la flecha: en el ejemplo, el error se detecta en la función `print()`, ya que faltan dos puntos (`' : '`) antes del mismo. Se muestran el nombre del archivo y el número de línea para que sepas dónde mirar en caso de que la entrada venga de un programa.

8.2 Excepciones

Incluso si una declaración o expresión es sintácticamente correcta, puede generar un error cuando se intenta ejecutar. Los errores detectados durante la ejecución se llaman *excepciones*, y no son incondicionalmente fatales: pronto aprenderás a gestionarlos en programas Python. Sin embargo, la mayoría de las excepciones no son gestionadas por el código, y resultan en mensajes de error como los mostrados aquí:

```
>>> 10 * (1/0)
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
ZeroDivisionError: division by zero
>>> 4 + spam*3
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```

NameError: name 'spam' is not defined
>>> '2' + 2
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: Can't convert 'int' object to str implicitly

```

La última línea de los mensajes de error indica qué ha sucedido. Hay excepciones de diferentes tipos, y el tipo se imprime como parte del mensaje: los tipos en el ejemplo son: `ZeroDivisionError`, `NameError` y `TypeError`. La cadena mostrada como tipo de la excepción es el nombre de la excepción predefinida que ha ocurrido. Esto es válido para todas las excepciones predefinidas del intérprete, pero no tiene por qué ser así para excepciones definidas por el usuario (aunque es una convención útil). Los nombres de las excepciones estándar son identificadores incorporados al intérprete (no son palabras clave reservadas).

El resto de la línea provee información basado en el tipo de la excepción y qué la causó.

La parte anterior del mensaje de error muestra el contexto donde ha sucedido la excepción, en formato de *traza de error*. En general, contiene una traza de error que lista líneas de código fuente; sin embargo, no mostrará líneas leídas desde la entrada estándar.

`bltin-exceptions` lista las excepciones predefinidas y sus significados.

8.3 Gestionando Excepciones

Es posible escribir programas que gestionen determinadas excepciones. Mirá el siguiente ejemplo, que le pide al usuario una entrada hasta que ingrese un entero válido, pero permite al usuario interrumpir el programa (usando `Control-C` o lo que sea que el sistema operativo soporte); notá que una interrupción generada por el usuario se señala generando la excepción `KeyboardInterrupt`.

```

>>> while True:
...     try:
...         x = int(input("Please enter a number: "))
...         break
...     except ValueError:
...         print("Oops! That was no valid number. Try again...")
...

```

La declaración `try` funciona de la siguiente manera:

- Primero, se ejecuta la cláusula *try* (la(s) línea(s) entre las palabras reservadas `try` y la `except`).
- Si no ocurre ninguna excepción, la cláusula *except* se omite y la ejecución de la cláusula *try* finaliza.
- Si ocurre una excepción durante la ejecución de la cláusula *try* el resto de la cláusula se omite. Entonces, si el tipo de excepción coincide con la excepción indicada después de la `except`, la cláusula *except* se ejecuta, y la ejecución continúa después de la *try*.
- Si ocurre una excepción que no coincide con la indicada en la cláusula *except* se pasa a los *try* más externos; si no se encuentra un gestor, se genera una *unhandled exception* (excepción no gestionada) y la ejecución se interrumpe con un mensaje como el que se muestra arriba.

Una declaración `try` puede tener más de un `except`, para especificar gestores para distintas excepciones. A lo sumo un bloque será ejecutado. Sólo se gestionarán excepciones que ocurren en el correspondiente `try`, no en otros bloques del mismo `try`. Un `except` puede nombrar múltiples excepciones usando paréntesis, por ejemplo:

```

... except (RuntimeError, TypeError, NameError):
...     pass

```

Una clase en una cláusula *except* es compatible con una excepción si la misma está en la misma clase o una clase base de la misma (pero no de la otra manera — una cláusula *except* listando una clase derivada no es compatible con una clase base). Por ejemplo, el siguiente código imprimirá B, C y D, en ese orden:

```

class B(Exception):
    pass

class C(B):
    pass

class D(C):
    pass

for cls in [B, C, D]:
    try:
        raise cls()
    except D:
        print("D")
    except C:
        print("C")
    except B:
        print("B")

```

Nótese que si las cláusulas *except* estuvieran invertidas (con `except B` primero), habría impreso B, B, B — se usa la primera cláusula *except* coincidente.

El último *except* puede omitir el nombre de la excepción capturada y servir como comodín. Usá esto con extremo cuidado, ya que de esta manera es fácil ocultar un error real de programación. También puede usarse para mostrar un mensaje de error y luego re-generar la excepción (permitiéndole al que llama, gestionar también la excepción):

```

import sys

try:
    f = open('myfile.txt')
    s = f.readline()
    i = int(s.strip())
except OSError as err:
    print("OS error: {0}".format(err))
except ValueError:
    print("Could not convert data to an integer.")
except:
    print("Unexpected error:", sys.exc_info()[0])
    raise

```

Las declaraciones `try ... except` tienen un *bloque else* opcional, el cual, cuando está presente, debe seguir a los *except*. Es útil para aquel código que debe ejecutarse si el *bloque try* no genera una excepción. Por ejemplo:

```

for arg in sys.argv[1:]:
    try:
        f = open(arg, 'r')
    except OSError:
        print('cannot open', arg)
    else:
        print(arg, 'has', len(f.readlines()), 'lines')
        f.close()

```

El uso de la cláusula *else* es mejor que agregar código adicional en la cláusula *try* porque evita capturar accidentalmente una excepción que no fue generada por el código que está protegido por la declaración `try ... except`.

Cuando ocurre una excepción, puede tener un valor asociado, también conocido como el *argumento* de la excepción. La presencia y el tipo de argumento depende del tipo de excepción.

El *except* puede especificar una variable luego del nombre de excepción. La variable se vincula a una instancia de excepción con los argumentos almacenados en `instance.args`. Por conveniencia, la instancia de excepción define `__str__()` para que se pueda mostrar los argumentos directamente, sin necesidad de hacer referencia a `.args`. También se puede instanciar la excepción primero, antes de generarla, y agregarle los atributos que se desee:

```
>>> try:
...     raise Exception('spam', 'eggs')
... except Exception as inst:
...     print(type(inst))    # the exception instance
...     print(inst.args)    # arguments stored in .args
...     print(inst)         # __str__ allows args to be printed directly,
...                           # but may be overridden in exception subclasses
...     x, y = inst.args    # unpack args
...     print('x =', x)
...     print('y =', y)
...
<class 'Exception'>
('spam', 'eggs')
('spam', 'eggs')
x = spam
y = eggs
```

Si una excepción tiene argumentos, estos se imprimen como en la parte final (el “detalle”) del mensaje para las excepciones no gestionadas (“*Unhandled exception*”).

Los gestores de excepciones no gestionan solamente las excepciones que ocurren en el *bloque try*, también gestionan las excepciones que ocurren dentro de las funciones que se llaman (inclusive indirectamente) dentro del *bloque try*. Por ejemplo:

```
>>> def this_fails():
...     x = 1/0
...
...
>>> try:
...     this_fails()
... except ZeroDivisionError as err:
...     print('Handling run-time error:', err)
...
Handling run-time error: division by zero
```

8.4 Levantando excepciones

La declaración `raise` permite al programador forzar a que ocurra una excepción específica. Por ejemplo:

```
>>> raise NameError('HiThere')
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
NameError: HiThere
```

El único argumento de `raise` indica la excepción a generarse. Tiene que ser o una instancia de excepción, o una clase de excepción (una clase que hereda de `Exception`). Si se pasa una clase de excepción, la misma será instanciada implícitamente llamando a su constructor sin argumentos:

```
raise ValueError # shorthand for 'raise ValueError()'
```

Si necesitas determinar si una excepción fue lanzada pero no querés gestionarla, una versión simplificada de la instrucción `raise` te permite relanzarla:

```
>>> try:
...     raise NameError('HiThere')
... except NameError:
...     print('An exception flew by!')
...     raise
...
An exception flew by!
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 2, in <module>
NameError: HiThere
```

8.5 Excepciones definidas por el usuario

Los programas pueden nombrar sus propias excepciones creando una nueva clase excepción (mirá [Clases](#) para más información sobre las clases de Python). Las excepciones, típicamente, deberán derivar de la clase `Exception`, directa o indirectamente.

Las clases de Excepción pueden ser definidas de la misma forma que cualquier otra clase, pero es habitual mantenerlas lo más simples posible, a menudo ofreciendo solo un número de atributos con información sobre el error que leerán los gestores de la excepción. Al crear un módulo que puede lanzar varios errores distintos, una práctica común es crear una clase base para excepciones definidas en ese módulo y extenderla para crear clases excepciones específicas para distintas condiciones de error:

```
class Error(Exception):
    """Base class for exceptions in this module."""
    pass

class InputError(Error):
    """Exception raised for errors in the input.

    Attributes:
        expression -- input expression in which the error occurred
        message -- explanation of the error
    """

    def __init__(self, expression, message):
        self.expression = expression
        self.message = message

class TransitionError(Error):
    """Raised when an operation attempts a state transition that's not
    allowed.

    Attributes:
        previous -- state at beginning of transition
        next -- attempted new state
        message -- explanation of why the specific transition is not allowed
    """

    def __init__(self, previous, next, message):
        self.previous = previous
        self.next = next
        self.message = message
```

La mayoría de las excepciones se definen con nombres acabados en «Error», de manera similar a la nomenclatura de las excepciones estándar.

Muchos módulos estándar definen sus propias excepciones para reportar errores que pueden ocurrir en funciones propias. Se puede encontrar más información sobre clases en el capítulo [Clases](#).

8.6 Definiendo Acciones de Limpieza

La declaración `try` tiene otra cláusula opcional cuyo propósito es definir acciones de limpieza que serán ejecutadas bajo ciertas circunstancias. Por ejemplo:

```
>>> try:
...     raise KeyboardInterrupt
... finally:
...     print('Goodbye, world!')
...
Goodbye, world!
KeyboardInterrupt
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 2, in <module>
```

If a `finally` clause is present, the `finally` clause will execute as the last task before the `try` statement completes. The `finally` clause runs whether or not the `try` statement produces an exception. The following points discuss more complex cases when an exception occurs:

- If an exception occurs during execution of the `try` clause, the exception may be handled by an `except` clause. If the exception is not handled by an `except` clause, the exception is re-raised after the `finally` clause has been executed.
- An exception could occur during execution of an `except` or `else` clause. Again, the exception is re-raised after the `finally` clause has been executed.
- If the `try` statement reaches a `break`, `continue` or `return` statement, the `finally` clause will execute just prior to the `break`, `continue` or `return` statement's execution.
- If a `finally` clause includes a `return` statement, the returned value will be the one from the `finally` clause's `return` statement, not the value from the `try` clause's `return` statement.

For example:

```
>>> def bool_return():
...     try:
...         return True
...     finally:
...         return False
...
>>> bool_return()
False
```

A more complicated example:

```
>>> def divide(x, y):
...     try:
...         result = x / y
...     except ZeroDivisionError:
...         print("division by zero!")
...     else:
...         print("result is", result)
...     finally:
...         print("executing finally clause")
...
>>> divide(2, 1)
result is 2.0
executing finally clause
>>> divide(2, 0)
division by zero!
executing finally clause
>>> divide("2", "1")
executing finally clause
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
  File "<stdin>", line 3, in divide
TypeError: unsupported operand type(s) for /: 'str' and 'str'
```

Como se puede ver, la cláusula `finally` siempre se ejecuta. La excepción `TypeError` lanzada al dividir dos cadenas de texto no es gestionado por la cláusula `except` y por lo tanto es relanzada luego de que se ejecuta la cláusula `finally`.

En aplicaciones reales, la cláusula `finally` es útil para liberar recursos externos (como archivos o conexiones de red), sin importar si el uso del recurso fue exitoso.

8.7 Acciones predefinidas de limpieza

Algunos objetos definen acciones de limpieza estándar para llevar a cabo cuando el objeto ya no necesario, independientemente de que las operaciones sobre el objeto hayan sido exitosas o no. Véase el siguiente ejemplo, que intenta abrir un archivo e imprimir su contenido en la pantalla.

```
for line in open("myfile.txt"):
    print(line, end="")
```

El problema con este código es que deja el archivo abierto por un periodo de tiempo indeterminado luego de que esta parte termine de ejecutarse. Esto no es un problema en *scripts* simples, pero puede ser un problema en aplicaciones más grandes. La declaración `with` permite que los objetos como archivos sean usados de una forma que asegure que siempre se los libera rápido y en forma correcta.:

```
with open("myfile.txt") as f:
    for line in f:
        print(line, end="")
```

Una vez que la declaración se ejecuta, el fichero `f` siempre se cierra, incluso si aparece algún error durante el procesamiento de las líneas. Los objetos que, como los ficheros, posean acciones predefinidas de limpieza lo indicarán en su documentación.

Las clases proveen una forma de empaquetar datos y funcionalidad juntos. Al crear una nueva clase, se crea un nuevo *tipo* de objeto, permitiendo crear nuevas *instancias* de ese tipo. Cada instancia de clase puede tener atributos adjuntos para mantener su estado. Las instancias de clase también pueden tener métodos (definidos por su clase) para modificar su estado.

Comparado con otros lenguajes de programación, el mecanismo de clases de Python agrega clases con un mínimo de nuevas sintaxis y semánticas. Es una mezcla de los mecanismos de clases encontrados en C++ y Modula-3. Las clases de Python proveen todas las características normales de la Programación Orientada a Objetos: el mecanismo de la herencia de clases permite múltiples clases base, una clase derivada puede sobre escribir cualquier método de su(s) clase(s) base, y un método puede llamar al método de la clase base con el mismo nombre. Los objetos pueden tener una cantidad arbitraria de datos de cualquier tipo. Igual que con los módulos, las clases participan de la naturaleza dinámica de Python: se crean en tiempo de ejecución, y pueden modificarse luego de la creación.

En terminología de C++, normalmente los miembros de las clases (incluyendo los miembros de datos), son *públicos* (excepto ver abajo *Variables privadas*), y todas las funciones miembro son *virtuales*. Como en Modula-3, no hay atajos para hacer referencia a los miembros del objeto desde sus métodos: la función método se declara con un primer argumento explícito que representa al objeto, el cual se provee implícitamente por la llamada. Como en Smalltalk, las clases mismas son objetos. Esto provee una semántica para importar y renombrar. A diferencia de C++ y Modula-3, los tipos de datos integrados pueden usarse como clases base para que el usuario los extienda. También, como en C++ pero a diferencia de Modula-3, la mayoría de los operadores integrados con sintaxis especial (operadores aritméticos, de subíndice, etc.) pueden ser redefinidos por instancias de la clase.

(Sin haber una terminología universalmente aceptada sobre clases, haré uso ocasional de términos de Smalltalk y C++. Usaría términos de Modula-3, ya que su semántica orientada a objetos es más cercana a Python que C++, pero no espero que muchos lectores hayan escuchado hablar de él.)

9.1 Unas palabras sobre nombres y objetos

Los objetos tienen individualidad, y múltiples nombres (en muchos ámbitos) pueden vincularse al mismo objeto. Esto se conoce como *aliasing* en otros lenguajes. Normalmente no se aprecia esto a primera vista en Python, y puede ignorarse sin problemas cuando se maneja tipos básicos inmutables (números, cadenas, tuplas). Sin embargo, el *aliasing*, o renombrado, tiene un efecto posiblemente sorpresivo sobre la semántica de código Python que involucra objetos mutables como listas, diccionarios, y la mayoría de otros tipos. Esto se usa normalmente para beneficio del programa, ya que los renombres funcionan como punteros en algunos aspectos. Por ejemplo, pasar un objeto es barato ya que la implementación solamente pasa el puntero; y si una función modifica el objeto que fue pasado, el que la llama verá el cambio; esto elimina la necesidad de tener dos formas diferentes de pasar argumentos, como en Pascal.

9.2 Ámbitos y espacios de nombres en Python

Antes de ver clases, primero debo decirte algo acerca de las reglas de ámbito de Python. Las definiciones de clases hacen unos lindos trucos con los espacios de nombres, y necesitás saber cómo funcionan los alcances y espacios de nombres para entender por completo cómo es la cosa. De paso, los conocimientos en este tema son útiles para cualquier programador Python avanzado.

Comencemos con unas definiciones.

Un *espacio de nombres* es una relación de nombres a objetos. Muchos espacios de nombres están implementados en este momento como diccionarios de Python, pero eso no se nota para nada (excepto por el desempeño), y puede cambiar en el futuro. Como ejemplos de espacios de nombres tenés: el conjunto de nombres incluidos (conteniendo funciones como `abs()`, y los nombres de excepciones integradas); los nombres globales en un módulo; y los nombres locales en la invocación a una función. Lo que es importante saber de los espacios de nombres es que no hay relación en absoluto entre los nombres de espacios de nombres distintos; por ejemplo, dos módulos diferentes pueden tener definidos los dos una función `maximizar` sin confusión; los usuarios de los módulos deben usar el nombre del módulo como prefijo.

Por cierto, yo uso la palabra *atributo* para cualquier cosa después de un punto; por ejemplo, en la expresión `z.real`, `real` es un atributo del objeto `z`. Estrictamente hablando, las referencias a nombres en módulos son referencias a atributos: en la expresión `modulo.funcion`, `modulo` es un objeto módulo y `funcion` es un atributo de éste. En este caso hay una relación directa entre los atributos del módulo y los nombres globales definidos en el módulo: ¡están compartiendo el mismo espacio de nombres!¹

Los atributos pueden ser de sólo lectura, o de escritura. En el último caso es posible la asignación a atributos. Los atributos de módulo pueden escribirse: `modulo.la_respuesta = 42`. Los atributos de escritura se pueden borrar también con la declaración `del`. Por ejemplo, `del modulo.la_respuesta` va a eliminar el atributo `la_respuesta` del objeto con nombre `modulo`.

Los espacios de nombres se crean en diferentes momentos y con diferentes tiempos de vida. El espacio de nombres que contiene los nombres incluidos se crea cuando se inicia el intérprete, y nunca se borra. El espacio de nombres global de un módulo se crea cuando se lee la definición de un módulo; normalmente, los espacios de nombres de módulos también duran hasta que el intérprete finaliza. Las instrucciones ejecutadas en el nivel de llamadas superior del intérprete, ya sea desde un script o interactivamente, se consideran parte del módulo llamado `__main__`, por lo tanto tienen su propio espacio de nombres global. (Los nombres incluidos en realidad también viven en un módulo; este se llama `builtins`.)

El espacio de nombres local a una función se crea cuando la función es llamada, y se elimina cuando la función retorna o lanza una excepción que no se maneje dentro de la función. (Podríamos decir que lo que pasa en realidad es que ese espacio de nombres se «olvida».) Por supuesto, las llamadas recursivas tienen cada una su propio espacio de nombres local.

Un *ámbito* es una región textual de un programa en Python donde un espacio de nombres es accesible directamente. «Accesible directamente» significa que una referencia sin calificar a un nombre intenta encontrar dicho nombre dentro del espacio de nombres.

Aunque los alcances se determinan estáticamente, se usan dinámicamente. En cualquier momento durante la ejecución hay por lo menos cuatro alcances anidados cuyos espacios de nombres son directamente accesibles:

- el alcance más interno, que es inspeccionado primero, contiene los nombres locales
- los alcances de las funciones que encierran a la función actual, que son inspeccionados a partir del alcance más cercano, contienen nombres no locales, pero también no globales
- el penúltimo alcance contiene nombres globales del módulo actual
- el alcance más externo (el último inspeccionado) es el espacio de nombres que contiene los nombres integrados

Si un nombre se declara como global, entonces todas las referencias y asignaciones al mismo van directo al ámbito intermedio que contiene los nombres globales del módulo. Para reasignar nombres encontrados afuera del ámbito más interno, se puede usar la declaración `nonlocal`; si no se declara `nonlocal`, esas variables serán de sólo lectura (un

¹ Excepto por una cosa. Los objetos módulo tienen un atributo de sólo lectura secreto llamado `__dict__` que devuelve el diccionario usado para implementar el espacio de nombres del módulo; el nombre `attr~object.__dict__` es un atributo pero no un nombre global. Obviamente, usar esto viola la abstracción de la implementación del espacio de nombres, y debería ser restringido a cosas como depuradores post-mortem.

intento de escribir a esas variables simplemente crea una *nueva* variable local en el ámbito interno, dejando intacta la variable externa del mismo nombre).

Habitualmente, el ámbito local referencia los nombres locales de la función actual. Fuera de una función, el ámbito local referencia al mismo espacio de nombres que el ámbito global: el espacio de nombres del módulo. Las definiciones de clases crean un espacio de nombres más en el ámbito local.

Es importante notar que los alcances se determinan textualmente: el ámbito global de una función definida en un módulo es el espacio de nombres de ese módulo, no importa desde dónde o con qué alias se llame a la función. Por otro lado, la búsqueda de nombres se hace dinámicamente, en tiempo de ejecución; sin embargo, la definición del lenguaje está evolucionando a hacer resolución de nombres estáticamente, en tiempo de «compilación», ¡así que no te confíes de la resolución de nombres dinámica! (De hecho, las variables locales ya se determinan estáticamente.)

A special quirk of Python is that – if no `global` or `nonlocal` statement is in effect – assignments to names always go into the innermost scope. Assignments do not copy data — they just bind names to objects. The same is true for deletions: the statement `del x` removes the binding of `x` from the namespace referenced by the local scope. In fact, all operations that introduce new names use the local scope: in particular, `import` statements and function definitions bind the module or function name in the local scope.

La declaración `global` puede usarse para indicar que ciertas variables viven en el ámbito global y deberían reasignarse allí; la declaración `nonlocal` indica que ciertas variables viven en un ámbito encerrado y deberían reasignarse allí.

9.2.1 Ejemplo de ámbitos y espacios de nombre

Este es un ejemplo que muestra como hacer referencia a distintos ámbitos y espacios de nombres, y cómo las declaraciones `global` y `nonlocal` afectan la asignación de variables:

```
def scope_test():
    def do_local():
        spam = "local spam"

    def do_nonlocal():
        nonlocal spam
        spam = "nonlocal spam"

    def do_global():
        global spam
        spam = "global spam"

    spam = "test spam"
    do_local()
    print("After local assignment:", spam)
    do_nonlocal()
    print("After nonlocal assignment:", spam)
    do_global()
    print("After global assignment:", spam)

scope_test()
print("In global scope:", spam)
```

El resultado del código ejemplo es:

```
After local assignment: test spam
After nonlocal assignment: nonlocal spam
After global assignment: nonlocal spam
In global scope: global spam
```

Notá como la asignación *local* (que es el comportamiento normal) no cambió la vinculación de *algo* de *prueba_ambitos*. La asignación *nonlocal* cambió la vinculación de *algo* de *prueba_ambitos*, y la asignación *global* cambió la vinculación a nivel de módulo.

También podés ver que no había vinculación para *algo* antes de la asignación `global`.

9.3 Un primer vistazo a las clases

Las clases introducen un poquito de sintaxis nueva, tres nuevos tipos de objetos y algo de semántica nueva.

9.3.1 Sintaxis de definición de clases

La forma más sencilla de definición de una clase se ve así:

```
class ClassName:
    <statement-1>
    .
    .
    .
    <statement-N>
```

Las definiciones de clases, al igual que las definiciones de funciones (instrucciones `def`) deben ejecutarse antes de que tengan efecto alguno. (Es concebible poner una definición de clase dentro de una rama de un `if`, o dentro de una función.)

En la práctica, las declaraciones dentro de una clase son definiciones de funciones, pero otras declaraciones son permitidas, y a veces resultan útiles; veremos esto más adelante. Las definiciones de funciones dentro de una clase normalmente tienen una lista de argumentos peculiar, dictada por las convenciones de invocación de métodos; a esto también lo veremos más adelante.

Cuando se ingresa una definición de clase, se crea un nuevo espacio de nombres, el cual se usa como ámbito local; por lo tanto, todas las asignaciones a variables locales van a este nuevo espacio de nombres. En particular, las definiciones de funciones asocian el nombre de las funciones nuevas allí.

Cuando una definición de clase se finaliza normalmente se crea un *objeto clase*. Básicamente, este objeto envuelve los contenidos del espacio de nombres creado por la definición de la clase; aprenderemos más acerca de los objetos clase en la sección siguiente. El ámbito local original (el que tenía efecto justo antes de que ingrese la definición de la clase) es restablecido, y el objeto clase se asocia allí al nombre que se le puso a la clase en el encabezado de su definición (Clase en el ejemplo).

9.3.2 Objetos clase

Los objetos clase soportan dos tipos de operaciones: hacer referencia a atributos e instanciación.

Para *hacer referencia a atributos* se usa la sintaxis estándar de todas las referencias a atributos en Python: `objeto.nombre`. Los nombres de atributo válidos son todos los nombres que estaban en el espacio de nombres de la clase cuando ésta se creó. Por lo tanto, si la definición de la clase es así:

```
class MyClass:
    """A simple example class"""
    i = 12345

    def f(self):
        return 'hello world'
```

...entonces `MiClase.i` y `MiClase.f` son referencias de atributos válidas, que devuelven un entero y un objeto función respectivamente. Los atributos de clase también pueden ser asignados, o sea que podés cambiar el valor de `MiClase.i` mediante asignación. `__doc__` también es un atributo válido, que devuelve la documentación asociada a la clase: "Simple clase de ejemplo".

La *instanciación* de clases usa la notación de funciones. Hacé de cuenta que el objeto de clase es una función sin parámetros que devuelve una nueva instancia de la clase. Por ejemplo (para la clase de más arriba):

```
x = MyClass()
```

...crea una nueva *instancia* de la clase y asigna este objeto a la variable local `x`.

La operación de instanciación («llamar» a un objeto clase) crea un objeto vacío. Muchas clases necesitan crear objetos con instancias en un estado inicial particular. Por lo tanto una clase puede definir un método especial llamado `__init__()`, de esta forma:

```
def __init__(self):
    self.data = []
```

Cuando una clase define un método `__init__()`, la instanciación de la clase automáticamente invoca a `__init__()` para la instancia recién creada. Entonces, en este ejemplo, una instancia nueva e inicializada se puede obtener haciendo:

```
x = MyClass()
```

Por supuesto, el método `__init__()` puede tener argumentos para mayor flexibilidad. En ese caso, los argumentos que se pasen al operador de instanciación de la clase van a parar al método `__init__()`. Por ejemplo,

```
>>> class Complex:
...     def __init__(self, realpart, imagpart):
...         self.r = realpart
...         self.i = imagpart
...
>>> x = Complex(3.0, -4.5)
>>> x.r, x.i
(3.0, -4.5)
```

9.3.3 Objetos instancia

Now what can we do with instance objects? The only operations understood by instance objects are attribute references. There are two kinds of valid attribute names: data attributes and methods.

Los *atributos de datos* se corresponden con las «variables de instancia» en Smalltalk, y con las «variables miembro» en C++. Los atributos de datos no necesitan ser declarados; tal como las variables locales son creados la primera vez que se les asigna algo. Por ejemplo, si `x` es la instancia de `MiClase` creada más arriba, el siguiente pedazo de código va a imprimir el valor 16, sin dejar ningún rastro:

```
x.counter = 1
while x.counter < 10:
    x.counter = x.counter * 2
print(x.counter)
del x.counter
```

El otro tipo de atributo de instancia es el *método*. Un método es una función que «pertenece a» un objeto. En Python, el término método no está limitado a instancias de clase: otros tipos de objetos pueden tener métodos también. Por ejemplo, los objetos lista tienen métodos llamados `append`, `insert`, `remove`, `sort`, y así sucesivamente. Pero, en la siguiente explicación, usaremos el término método para referirnos exclusivamente a métodos de objetos instancia de clase, a menos que se especifique explícitamente lo contrario.

Los nombres válidos de métodos de un objeto instancia dependen de su clase. Por definición, todos los atributos de clase que son objetos funciones definen métodos correspondientes de sus instancias. Entonces, en nuestro ejemplo, `x.f` es una referencia a un método válido, dado que `MiClase.f` es una función, pero `x.i` no lo es, dado que `MiClase.i` no lo es. Pero `x.f` no es la misma cosa que `MiClase.f`; es un *objeto método*, no un objeto función.

9.3.4 Objetos método

Generalmente, un método es llamado luego de ser vinculado:

```
x.f()
```

En el ejemplo `MiClase`, esto devuelve la cadena `'hola mundo'`. Pero no es necesario llamar al método justo en ese momento: `x.f` es un objeto método, y puede ser guardado y llamado más tarde. Por ejemplo:

```
xf = x.f
while True:
    print(xf())
```

...continuará imprimiendo `hola mundo` hasta el fin de los días.

¿Qué sucede exactamente cuando un método es llamado? Debés haber notado que `x.f()` fue llamado más arriba sin ningún argumento, a pesar de que la definición de función de `f()` especificaba un argumento. ¿Qué pasó con ese argumento? Seguramente Python levanta una excepción cuando una función que requiere un argumento es llamada sin ninguno, aún si el argumento no es utilizado...

De hecho, tal vez hayas adivinado la respuesta: lo que tienen de especial los métodos es que el objeto es pasado como el primer argumento de la función. En nuestro ejemplo, la llamada `x.f()` es exactamente equivalente a `MiClase.f(x)`. En general, llamar a un método con una lista de n argumentos es equivalente a llamar a la función correspondiente con una lista de argumentos que es creada insertando el objeto del método antes del primer argumento.

Si todavía no entiendes como funcionan los métodos, una mirada a su implementación quizás pueda aclarar dudas. Cuando un atributo sin datos de una instancia es referenciado, la clase de la instancia es accedida. Si el nombre indica un atributo de clase válido que sea un objeto función, se crea un objeto método empaquetando (apunta a) la instancia y al objeto función, juntados en un objeto abstracto: este es el objeto método. Cuando el objeto método es llamado con una lista de argumentos, se crea una nueva lista de argumentos a partir del objeto instancia y la lista de argumentos. Finalmente el objeto función es llamado con esta nueva lista de argumentos.

9.3.5 Variables de clase y de instancia

En general, las variables de instancia son para datos únicos de cada instancia y las variables de clase son para atributos y métodos compartidos por todas las instancias de la clase:

```
class Dog:

    kind = 'canine'          # class variable shared by all instances

    def __init__(self, name):
        self.name = name    # instance variable unique to each instance

>>> d = Dog('Fido')
>>> e = Dog('Buddy')
>>> d.kind                # shared by all dogs
'canine'
>>> e.kind                # shared by all dogs
'canine'
>>> d.name                # unique to d
'Fido'
>>> e.name                # unique to e
'Buddy'
```

Como se vió en *Unas palabras sobre nombres y objetos*, los datos compartidos pueden tener efectos inesperados que involucren objetos mutables como ser listas y diccionarios. Por ejemplo, la lista `trucos` en el siguiente código no debería ser usada como variable de clase porque una sola lista sería compartida por todas las instancias de *Perro*:


```

class Dog:

    tricks = []           # mistaken use of a class variable

    def __init__(self, name):
        self.name = name

    def add_trick(self, trick):
        self.tricks.append(trick)

>>> d = Dog('Fido')
>>> e = Dog('Buddy')
>>> d.add_trick('roll over')
>>> e.add_trick('play dead')
>>> d.tricks                # unexpectedly shared by all dogs
['roll over', 'play dead']

```

El diseño correcto de esta clase sería usando una variable de instancia:

```

class Dog:

    def __init__(self, name):
        self.name = name
        self.tricks = []    # creates a new empty list for each dog

    def add_trick(self, trick):
        self.tricks.append(trick)

>>> d = Dog('Fido')
>>> e = Dog('Buddy')
>>> d.add_trick('roll over')
>>> e.add_trick('play dead')
>>> d.tricks
['roll over']
>>> e.tricks
['play dead']

```

9.4 Algunas observaciones

Los atributos de datos tienen preferencia sobre los métodos con el mismo nombre; para evitar conflictos de nombre accidentales, que pueden causar errores difíciles de encontrar en programas grandes, es prudente usar algún tipo de convención que minimice las posibilidades de dichos conflictos. Algunas convenciones pueden ser poner los nombres de métodos con mayúsculas, prefijar los nombres de atributos de datos con una pequeña cadena única (a lo mejor sólo un guión bajo), o usar verbos para los métodos y sustantivos para los atributos.

A los atributos de datos los pueden hacer referencia tanto los métodos como los usuarios («clientes») ordinarios de un objeto. En otras palabras, las clases no se usan para implementar tipos de datos abstractos puros. De hecho, en Python no hay nada que haga cumplir el ocultar datos; todo se basa en convención. (Por otro lado, la implementación de Python, escrita en C, puede ocultar por completo detalles de implementación y el control de acceso a un objeto si es necesario; esto se puede usar en extensiones a Python escritas en C.)

Los clientes deben usar los atributos de datos con cuidado; éstos pueden romper invariantes que mantienen los métodos si pisan los atributos de datos. Observá que los clientes pueden añadir sus propios atributos de datos a una instancia sin afectar la validez de sus métodos, siempre y cuando se eviten conflictos de nombres; de nuevo, una convención de nombres puede ahorrar un montón de dolores de cabeza.

No hay un atajo para hacer referencia a atributos de datos (¡u otros métodos!) desde dentro de un método. A mi parecer, esto en realidad aumenta la legibilidad de los métodos: no existe posibilidad alguna de confundir variables locales con variables de instancia cuando repasamos un método.

A menudo, el primer argumento de un método se llama `self` (uno mismo). Esto no es nada más que una convención: el nombre `self` no significa nada en especial para Python. Observá que, sin embargo, si no seguís la convención tu código puede resultar menos legible a otros programadores de Python, y puede llegar a pasar que un programa *navegador de clases* pueda escribirse de una manera que dependa de dicha convención.

Cualquier objeto función que es un atributo de clase define un método para instancias de esa clase. No es necesario que el la definición de la función esté textualmente dentro de la definición de la clase: asignando un objeto función a una variable local en la clase también está bien. Por ejemplo:

```
# Function defined outside the class
def f1(self, x, y):
    return min(x, x+y)

class C:
    f = f1

    def g(self):
        return 'hello world'

    h = g
```

Ahora `f`, `g` y `h` son todos atributos de la clase `C` que hacen referencia a objetos función, y consecuentemente son todos métodos de las instancias de `C`; `h` siendo exactamente equivalente a `g`. Fijate que esta práctica normalmente sólo sirve para confundir al que lea un programa.

Los métodos pueden llamar a otros métodos de la instancia usando el argumento `self`:

```
class Bag:
    def __init__(self):
        self.data = []

    def add(self, x):
        self.data.append(x)

    def addtwice(self, x):
        self.add(x)
        self.add(x)
```

Los métodos pueden hacer referencia a nombres globales de la misma manera que lo hacen las funciones comunes. El ámbito global asociado a un método es el módulo que contiene su definición. (Una clase nunca se usa como un ámbito global.) Si bien es raro encontrar una buena razón para usar datos globales en un método, hay muchos usos legítimos del ámbito global: por lo menos, las funciones y módulos importados en el ámbito global pueden usarse por los métodos, al igual que las funciones y clases definidas en él. Habitualmente, la clase que contiene el método está definida en este ámbito global, y en la siguiente sección veremos algunas buenas razones por las que un método querría hacer referencia a su propia clase.

Todo valor es un objeto, y por lo tanto tiene una *clase* (también llamado su *tipo*). Ésta se almacena como `objeto.__class__`.

9.5 Herencia

Por supuesto, una característica del lenguaje no sería digna del nombre «clase» si no soportara herencia. La sintaxis para una definición de clase derivada se ve así:

```
class DerivedClassName(BaseClassName):
    <statement-1>
    .
    .
    .
    <statement-N>
```

El nombre `ClaseBase` debe estar definido en un ámbito que contenga a la definición de la clase derivada. En el lugar del nombre de la clase base se permiten otras expresiones arbitrarias. Esto puede ser útil, por ejemplo, cuando la clase base está definida en otro módulo:

```
class DerivedClassName(modname.BaseClassName):
```

La ejecución de una definición de clase derivada procede de la misma forma que una clase base. Cuando el objeto clase se construye, se tiene en cuenta a la clase base. Esto se usa para resolver referencias a atributos: si un atributo solicitado no se encuentra en la clase, la búsqueda continúa por la clase base. Esta regla se aplica recursivamente si la clase base misma deriva de alguna otra clase.

No hay nada en especial en la instanciación de clases derivadas: `ClaseDerivada()` crea una nueva instancia de la clase. Las referencias a métodos se resuelven de la siguiente manera: se busca el atributo de clase correspondiente, descendiendo por la cadena de clases base si es necesario, y la referencia al método es válida si se entrega un objeto función.

Las clases derivadas pueden redefinir métodos de su clase base. Como los métodos no tienen privilegios especiales cuando llaman a otros métodos del mismo objeto, un método de la clase base que llame a otro método definido en la misma clase base puede terminar llamando a un método de la clase derivada que lo haya redefinido. (Para los programadores de C++: en Python todos los métodos son en efecto *virtuales*.)

Un método redefinido en una clase derivada puede de hecho querer extender en vez de simplemente reemplazar al método de la clase base con el mismo nombre. Hay una manera simple de llamar al método de la clase base directamente: simplemente llámalo a `ClaseBase.metodo(self, argumentos)`. En ocasiones esto es útil para los clientes también. (Observa que esto sólo funciona si la clase base es accesible como `ClaseBase` en el ámbito global.)

Python tiene dos funciones integradas que funcionan con herencia:

- Usar `isinstance()` para verificar el tipo de una instancia: `isinstance(obj, int)` será `True` sólo si `obj.__class__` es `int` o alguna clase derivada de `int`.
- Usar `issubclass()` para verificar la herencia de clases: `issubclass(bool, int)` es `True` ya que `bool` es una subclase de `int`. Sin embargo, `issubclass(float, int)` es `False` ya que `float` no es una subclase de `int`.

9.5.1 Herencia múltiple

Python también soporta una forma de herencia múltiple. Una definición de clase con múltiples clases base se ve así:

```
class DerivedClassName(Base1, Base2, Base3):
    <statement-1>
    .
    .
    .
    <statement-N>
```

Para la mayoría de los propósitos, en los casos más simples, podés pensar en la búsqueda de los atributos heredados de clases padres como primero en profundidad, de izquierda a derecha, sin repetir la misma clase cuando está dos veces en la jerarquía. Por lo tanto, si un atributo no se encuentra en `ClaseDerivada`, se busca en `Base1`, luego (recursivamente) en las clases base de `Base1`, y sólo si no se encuentra allí se lo busca en `Base2`, y así sucesivamente.

En realidad es un poco más complejo que eso; el orden de resolución de métodos cambia dinámicamente para soportar las llamadas cooperativas a `super()`. Este enfoque es conocido en otros lenguajes con herencia múltiple como «llámese al siguiente método» y es más poderoso que la llamada al superior que se encuentra en lenguajes con sólo herencia simple.

El ordenamiento dinámico es necesario porque todos los casos de herencia múltiple exhiben una o más relaciones en diamante (cuando se puede llegar al menos a una de las clases base por distintos caminos desde la clase de más abajo). Por ejemplo, todas las clases heredan de `object`, por lo tanto cualquier caso de herencia múltiple provee más de un camino para llegar a `object`. Para que las clases base no sean accedidas más de una vez, el algoritmo dinámico hace lineal el orden de búsqueda de manera que se preserve el orden de izquierda a derecha especificado

en cada clase, que se llame a cada clase base sólo una vez, y que sea monótona (lo cual significa que una clase puede tener clases derivadas sin afectar el orden de precedencia de sus clases bases). En conjunto, estas propiedades hacen posible diseñar clases confiables y extensibles con herencia múltiple. Para más detalles mirá <https://www.python.org/download/releases/2.3/mro/>.

9.6 Variables privadas

Las variables «privadas» de instancia, que no pueden accederse excepto desde dentro de un objeto, no existen en Python. Sin embargo, hay una convención que se sigue en la mayoría del código Python: un nombre prefijado con un guión bajo (por ejemplo, `_spam`) debería tratarse como una parte no pública de la API (más allá de que sea una función, un método, o un dato). Debería considerarse un detalle de implementación y que está sujeto a cambios sin aviso.

Ya que hay un caso de uso válido para los identificadores privados de clase (a saber: colisión de nombres con nombres definidos en las subclases), hay un soporte limitado para este mecanismo. Cualquier identificador con la forma `__spam` (al menos dos guiones bajos al principio, como mucho un guión bajo al final) es textualmente reemplazado por `_nombredeclase_spam`, donde `nombredeclase` es el nombre de clase actual al que se le sacan guiones bajos del comienzo (si los tuviera). Se modifica el nombre del identificador sin importar su posición sintáctica, siempre y cuando ocurra dentro de la definición de una clase.

La modificación de nombres es útil para dejar que las subclases sobrescriban los métodos sin romper las llamadas a los métodos desde la misma clase. Por ejemplo:

```
class Mapping:
    def __init__(self, iterable):
        self.items_list = []
        self.__update(iterable)

    def update(self, iterable):
        for item in iterable:
            self.items_list.append(item)

    __update = update    # private copy of original update() method

class MappingSubclass(Mapping):

    def update(self, keys, values):
        # provides new signature for update()
        # but does not break __init__()
        for item in zip(keys, values):
            self.items_list.append(item)
```

El ejemplo de arriba funcionaría incluso si `MappingSubclass` introdujera un identificador `__update` ya que se reemplaza con `_Mapping__update` en la clase `Mapping` y `_MappingSubclass__update` en la clase `MappingSubclass` respectivamente.

Hay que aclarar que las reglas de modificación de nombres están diseñadas principalmente para evitar accidentes; es posible acceder o modificar una variable que es considerada como privada. Esto hasta puede resultar útil en circunstancias especiales, tales como en el depurador.

Notar que el código pasado a `exec` o `eval()` no considera que el nombre de clase de la clase que invoca sea la clase actual; esto es similar al efecto de la sentencia `global`, efecto que es de similar manera restringido a código que es compilado en conjunto. La misma restricción aplica a `getattr()`, `setattr()` y `delattr()`, así como cuando se referencia a `__dict__` directamente.

9.7 Cambalache

A veces es útil tener un tipo de datos similar al «registro» de Pascal o la «estructura» de C, que sirva para juntar algunos pocos ítems con nombre. Una definición de clase vacía funcionará perfecto:

```
class Employee:
    pass

john = Employee()  # Create an empty employee record

# Fill the fields of the record
john.name = 'John Doe'
john.dept = 'computer lab'
john.salary = 1000
```

Algún código Python que espera un tipo abstracto de datos en particular puede frecuentemente recibir en cambio una clase que emula los métodos de aquel tipo de datos. Por ejemplo, si tenés una función que formatea algunos datos a partir de un objeto archivo, podés definir una clase con métodos `read()` y `readline()` que obtengan los datos de alguna cadena en memoria intermedia, y pasarlo como argumento.

Los objetos método de instancia tienen atributos también: `m.__self__` es el objeto instancia con el método `m()`, y `m.__func__` es el objeto función correspondiente al método.

9.8 Iteradores

Es probable que hayas notado que la mayoría de los objetos contenedores pueden ser recorridos usando una sentencia `for`:

```
for element in [1, 2, 3]:
    print(element)
for element in (1, 2, 3):
    print(element)
for key in {'one':1, 'two':2}:
    print(key)
for char in "123":
    print(char)
for line in open("myfile.txt"):
    print(line, end='')
```

Este estilo de acceso es limpio, conciso y conveniente. El uso de iteradores está impregnado y unifica a Python. En bambalinas, la sentencia `for` llama a `iter()` en el objeto contenedor. La función devuelve un objeto iterador que define el método `__next__()` que accede elementos en el contenedor de a uno por vez. Cuando no hay más elementos, `__next__()` levanta una excepción `StopIteration` que le avisa al bucle del `for` que hay que terminar. Podés llamar al método `__next__()` usando la función integrada `next()`; este ejemplo muestra como funciona todo esto:

```
>>> s = 'abc'
>>> it = iter(s)
>>> it
<iterator object at 0x00A1DB50>
>>> next(it)
'a'
>>> next(it)
'b'
>>> next(it)
'c'
>>> next(it)
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
next(it)
StopIteration
```

Habiendo visto la mecánica del protocolo de iteración, es fácil agregar comportamiento de iterador a tus clases. Definí un método `__iter__()` que devuelva un objeto con un método `__next__()`. Si la clase define `__next__()`, entonces alcanza con que `__iter__()` devuelva `self`:

```
class Reverse:
    """Iterator for looping over a sequence backwards."""
    def __init__(self, data):
        self.data = data
        self.index = len(data)

    def __iter__(self):
        return self

    def __next__(self):
        if self.index == 0:
            raise StopIteration
        self.index = self.index - 1
        return self.data[self.index]
```

```
>>> rev = Reverse('spam')
>>> iter(rev)
<__main__.Reverse object at 0x00A1DB50>
>>> for char in rev:
...     print(char)
...
m
a
p
s
```

9.9 Generadores

Los *generadores* son una simple y poderosa herramienta para crear iteradores. Se escriben como funciones regulares pero usan la sentencia `yield` cuando quieren devolver datos. Cada vez que se llama `next()` sobre él, el generador continúa desde donde dejó (y recuerda todos los valores de datos y cual sentencia fue ejecutada última). Un ejemplo muestra que los generadores pueden ser muy fáciles de crear:

```
def reverse(data):
    for index in range(len(data)-1, -1, -1):
        yield data[index]
```

```
>>> for char in reverse('golf'):
...     print(char)
...
f
l
o
g
```

Todo lo que puede ser hecho con generadores también puede ser hecho con iteradores basados en clases, como se describe en la sección anterior. Lo que hace que los generadores sean tan compactos es que los métodos `__iter__()` y `__next__()` son creados automáticamente.

Otra característica clave es que las variables locales y el estado de la ejecución son guardados automáticamente entre llamadas. Esto hace que la función sea más fácil de escribir y quede mucho más claro que hacerlo usando variables

de instancia tales como `self.indice` y `self.datos`.

Además de la creación automática de métodos y el guardar el estado del programa, cuando los generadores terminan automáticamente levantan `StopIteration`. Combinadas, estas características facilitan la creación de iteradores, y hacen que no sea más esfuerzo que escribir una función regular.

9.10 Expresiones generadoras

Algunos generadores simples pueden ser escritos de manera concisa como expresiones usando una sintaxis similar a las comprensiones de listas pero con paréntesis en lugar de corchetes. Estas expresiones están hechas para situaciones donde el generador es utilizado de inmediato por la función que lo encierra. Las expresiones generadoras son más compactas pero menos versátiles que las definiciones completas de generadores y tienden a ser más amigables con la memoria que sus comprensiones de listas equivalentes.

Ejemplos:

```
>>> sum(i*i for i in range(10))           # sum of squares
285

>>> xvec = [10, 20, 30]
>>> yvec = [7, 5, 3]
>>> sum(x*y for x,y in zip(xvec, yvec))   # dot product
260

>>> from math import pi, sin
>>> sine_table = {x: sin(x*pi/180) for x in range(0, 91)}

>>> unique_words = set(word for line in page for word in line.split())

>>> valedictorian = max((student.gpa, student.name) for student in graduates)

>>> data = 'golf'
>>> list(data[i] for i in range(len(data)-1, -1, -1))
['f', 'l', 'o', 'g']
```

Notas al pie

Pequeño paseo por la Biblioteca Estándar

10.1 Interfaz al sistema operativo

El módulo `os` provee docenas de funciones para interactuar con el sistema operativo:

```
>>> import os
>>> os.getcwd()           # Return the current working directory
'C:\\Python37'
>>> os.chdir('/server/accesslogs')  # Change current working directory
>>> os.system('mkdir today')  # Run the command mkdir in the system shell
0
```

Asegurate de usar el estilo `import os` en lugar de `from os import *`. Esto evitará que `os.open()` oculte a la función integrada `open()`, que trabaja bastante diferente.

Las funciones integradas `dir()` y `help()` son útiles como ayudas interactivas para trabajar con módulos grandes como `os`:

```
>>> import os
>>> dir(os)
<returns a list of all module functions>
>>> help(os)
<returns an extensive manual page created from the module's docstrings>
```

Para tareas diarias de administración de archivos y directorios, el módulo `shutil` provee una interfaz de más alto nivel que es más fácil de usar:

```
>>> import shutil
>>> shutil.copyfile('data.db', 'archive.db')
'archive.db'
>>> shutil.move('/build/executables', 'installdir')
'installdir'
```

10.2 Comodines de archivos

El módulo `glob` provee una función para hacer listas de archivos a partir de búsquedas con comodines en directorios:

```
>>> import glob
>>> glob.glob('*.py')
['primes.py', 'random.py', 'quote.py']
```

10.3 Argumentos de línea de órdenes

Los programas frecuentemente necesitan procesar argumentos de línea de órdenes. Estos argumentos se almacenan en el atributo `argv` del módulo `sys` como una lista. Por ejemplo, la siguiente salida resulta de ejecutar `python demo.py uno dos tres` en la línea de órdenes:

```
>>> import sys
>>> print(sys.argv)
['demo.py', 'one', 'two', 'three']
```

The `argparse` module provides a more sophisticated mechanism to process command line arguments. The following script extracts one or more filenames and an optional number of lines to be displayed:

```
import argparse

parser = argparse.ArgumentParser(prog = 'top',
                                description = 'Show top lines from each file')
parser.add_argument('filenames', nargs='+')
parser.add_argument('-l', '--lines', type=int, default=10)
args = parser.parse_args()
print(args)
```

When run at the command line with `python top.py --lines=5 alpha.txt beta.txt`, the script sets `args.lines` to 5 and `args.filenames` to `['alpha.txt', 'beta.txt']`.

10.4 Redirección de la salida de error y finalización del programa

El módulo `sys` también tiene atributos para `stdin`, `stdout`, y `stderr`. Este último es útil para emitir mensajes de alerta y error para que se vean incluso cuando se haya redireccionado `stdout`:

```
>>> sys.stderr.write('Warning, log file not found starting a new one\n')
Warning, log file not found starting a new one
```

La forma más directa de terminar un programa es usar `sys.exit()`.

10.5 Coincidencia en patrones de cadenas

El módulo `re` provee herramientas de expresiones regulares para un procesamiento avanzado de cadenas. Para manipulación y coincidencias complejas, las expresiones regulares ofrecen soluciones concisas y optimizadas:

```
>>> import re
>>> re.findall(r'\b[a-z]*', 'which foot or hand fell fastest')
['foot', 'fell', 'fastest']
>>> re.sub(r'(\b[a-z]+) \1', r'\1', 'cat in the the hat')
'cat in the hat'
```

Cuando se necesita algo más sencillo solamente, se prefieren los métodos de las cadenas porque son más fáciles de leer y depurar.

```
>>> 'tea for too'.replace('too', 'two')
'tea for two'
```

10.6 Matemática

El módulo `math` permite el acceso a las funciones de la biblioteca C subyacente para la matemática de punto flotante:

```
>>> import math
>>> math.cos(math.pi / 4)
0.70710678118654757
>>> math.log(1024, 2)
10.0
```

El módulo `random` provee herramientas para realizar selecciones al azar:

```
>>> import random
>>> random.choice(['apple', 'pear', 'banana'])
'apple'
>>> random.sample(range(100), 10)    # sampling without replacement
[30, 83, 16, 4, 8, 81, 41, 50, 18, 33]
>>> random.random()                  # random float
0.17970987693706186
>>> random.randrange(6)              # random integer chosen from range(6)
4
```

El módulo `statistics` calcula propiedades de estadística básica (la media, mediana, varianza, etc) de datos numéricos:

```
>>> import statistics
>>> data = [2.75, 1.75, 1.25, 0.25, 0.5, 1.25, 3.5]
>>> statistics.mean(data)
1.6071428571428572
>>> statistics.median(data)
1.25
>>> statistics.variance(data)
1.3720238095238095
```

El proyecto SciPy <<https://scipy.org>> tiene muchos otros módulos para cálculos numéricos.

10.7 Acceso a Internet

Hay varios módulos para acceder a internet y procesar sus protocolos. Dos de los más simples son `urllib.request` para traer data de URLs y `smtplib` para mandar correos:

```
>>> from urllib.request import urlopen
>>> with urlopen('http://tycho.usno.navy.mil/cgi-bin/timer.pl') as response:
...     for line in response:
...         line = line.decode('utf-8')    # Decoding the binary data to text.
...         if 'EST' in line or 'EDT' in line: # look for Eastern Time
...             print(line)

<BR>Nov. 25, 09:43:32 PM EST

>>> import smtplib
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
>>> server = smtplib.SMTP('localhost')
>>> server.sendmail('soothsayer@example.org', 'jcaesar@example.org',
... """To: jcaesar@example.org
... From: soothsayer@example.org
...
... Beware the Ides of March.
... """)
>>> server.quit()
```

(Notá que el segundo ejemplo necesita un servidor de correo corriendo en la máquina local)

10.8 Fechas y tiempos

El módulo `datetime` ofrece clases para manejar fechas y tiempos tanto de manera simple como compleja. Aunque soporta aritmética sobre fechas y tiempos, el foco de la implementación es en la extracción eficiente de partes para manejarlas o formatear la salida. El módulo también soporta objetos que son conscientes de la zona horaria.

```
>>> # dates are easily constructed and formatted
>>> from datetime import date
>>> now = date.today()
>>> now
datetime.date(2003, 12, 2)
>>> now.strftime("%m-%d-%y. %d %b %Y is a %A on the %d day of %B.")
'12-02-03. 02 Dec 2003 is a Tuesday on the 02 day of December.'

>>> # dates support calendar arithmetic
>>> birthday = date(1964, 7, 31)
>>> age = now - birthday
>>> age.days
14368
```

10.9 Compresión de datos

Los formatos para archivar y comprimir datos se soportan directamente con los módulos: `zlib`, `gzip`, `bz2`, `lzma`, `zipfile` y `tarfile`.

```
>>> import zlib
>>> s = b'witch which has which witches wrist watch'
>>> len(s)
41
>>> t = zlib.compress(s)
>>> len(t)
37
>>> zlib.decompress(t)
b'witch which has which witches wrist watch'
>>> zlib.crc32(s)
226805979
```

10.10 Medición de rendimiento

Algunos usuarios de Python desarrollan un profundo interés en saber el rendimiento relativo de las diferentes soluciones al mismo problema. Python provee una herramienta de medición que responde esas preguntas inmediatamente.

Por ejemplo, puede ser tentador usar la característica de empaquetamiento y desempaquetamiento de las tuplas en lugar de la solución tradicional para intercambiar argumentos. El módulo `timeit` muestra rápidamente una modesta ventaja de rendimiento:

```
>>> from timeit import Timer
>>> Timer('t=a; a=b; b=t', 'a=1; b=2').timeit()
0.57535828626024577
>>> Timer('a,b = b,a', 'a=1; b=2').timeit()
0.54962537085770791
```

En contraste con el fino nivel de granularidad del módulo `timeit`, los módulos `profile` y `pstats` proveen herramientas para identificar secciones críticas de tiempo en bloques de código más grandes.

10.11 Control de calidad

Una forma para desarrollar software de alta calidad es escribir pruebas para cada función mientras se la desarrolla, y correr esas pruebas frecuentemente durante el proceso de desarrollo.

El módulo `doctest` provee una herramienta para revisar un módulo y validar las pruebas integradas en las cadenas de documentación (o *docstring*) del programa. La construcción de las pruebas es tan sencillo como cortar y pegar una ejecución típica junto con sus resultados en los docstrings. Esto mejora la documentación al proveer al usuario un ejemplo y permite que el módulo `doctest` se asegure que el código permanece fiel a la documentación:

```
def average(values):
    """Computes the arithmetic mean of a list of numbers.

    >>> print(average([20, 30, 70]))
    40.0
    """
    return sum(values) / len(values)

import doctest
doctest.testmod()    # automatically validate the embedded tests
```

El módulo `unittest` necesita más esfuerzo que el módulo `doctest`, pero permite que se mantenga en un archivo separado un conjunto más comprensivo de pruebas:

```
import unittest

class TestStatisticalFunctions(unittest.TestCase):

    def test_average(self):
        self.assertEqual(average([20, 30, 70]), 40.0)
        self.assertEqual(round(average([1, 5, 7]), 1), 4.3)
        with self.assertRaises(ZeroDivisionError):
            average([])
        with self.assertRaises(TypeError):
            average(20, 30, 70)

unittest.main()    # Calling from the command line invokes all tests
```

10.12 Las pilas incluidas

Python tiene una filosofía de «pilas incluidas». Esto se ve mejor en las capacidades robustas y sofisticadas de sus paquetes más grandes. Por ejemplo:

- The `xmlrpc.client` and `xmlrpc.server` modules make implementing remote procedure calls into an almost trivial task. Despite the modules names, no direct knowledge or handling of XML is needed.
- The `email` package is a library for managing email messages, including MIME and other [RFC 2822](#)-based message documents. Unlike `smtpplib` and `poplib` which actually send and receive messages, the `email` package has a complete toolset for building or decoding complex message structures (including attachments) and for implementing internet encoding and header protocols.
- The `json` package provides robust support for parsing this popular data interchange format. The `csv` module supports direct reading and writing of files in Comma-Separated Value format, commonly supported by databases and spreadsheets. XML processing is supported by the `xml.etree.ElementTree`, `xml.dom` and `xml.sax` packages. Together, these modules and packages greatly simplify data interchange between Python applications and other tools.
- The `sqlite3` module is a wrapper for the SQLite database library, providing a persistent database that can be updated and accessed using slightly nonstandard SQL syntax.
- Internationalization is supported by a number of modules including `gettext`, `locale`, and the `codecs` package.

Pequeño paseo por la Biblioteca Estándar - Parte II

Este segundo paseo cubre módulos más avanzados que facilitan necesidades de programación complejas. Estos módulos raramente se usan en scripts cortos.

11.1 Formato de salida

El módulo `reprlib` provee una versión de `repr()` ajustada para mostrar contenedores grandes o profundamente anidados, en forma abreviada:

```
>>> import reprlib
>>> reprlib.repr(set('supercalifragilisticexpialidocious'))
"{'a', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g', ...}"
```

El módulo `pprint` ofrece un control más sofisticado de la forma en que se imprimen tanto los objetos predefinidos como los objetos definidos por el usuario, de manera que sean legibles por el intérprete. Cuando el resultado ocupa más de una línea, el generador de «impresiones lindas» agrega saltos de línea y sangrías para mostrar la estructura de los datos más claramente:

```
>>> import pprint
>>> t = [[['black', 'cyan'], 'white', ['green', 'red']], [['magenta',
...     'yellow'], 'blue']]
...
>>> pprint.pprint(t, width=30)
[[['black', 'cyan'],
   'white',
   ['green', 'red']],
 [['magenta', 'yellow'],
  'blue']]
```

El módulo `textwrap` formatea párrafos de texto para que quepan dentro de cierto ancho de pantalla:

```
>>> import textwrap
>>> doc = """The wrap() method is just like fill() except that it returns
... a list of strings instead of one big string with newlines to separate
... the wrapped lines."""
...
>>> print(textwrap.fill(doc, width=40))
```

(continúe en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
The wrap() method is just like fill()
except that it returns a list of strings
instead of one big string with newlines
to separate the wrapped lines.
```

El módulo `locale` accede a una base de datos de formatos específicos a una cultura. El atributo *grouping* de la función `format()` permite una forma directa de formatear números con separadores de grupo:

```
>>> import locale
>>> locale.setlocale(locale.LC_ALL, 'English_United States.1252')
'English_United States.1252'
>>> conv = locale.localeconv()           # get a mapping of conventions
>>> x = 1234567.8
>>> locale.format("%d", x, grouping=True)
'1,234,567'
>>> locale.format_string("%s%.*f", (conv['currency_symbol'],
...                               conv['frac_digits'], x), grouping=True)
'$1,234,567.80'
```

11.2 Plantillas

El módulo `string` incluye una clase versátil `Template` (plantilla) con una sintaxis simplificada apta para ser editada por usuarios finales. Esto permite que los usuarios personalicen sus aplicaciones sin necesidad de modificar la aplicación en sí.

El formato usa marcadores cuyos nombres se forman con `$` seguido de identificadores Python válidos (caracteres alfanuméricos y guión de subrayado). Si se los encierra entre llaves, pueden seguir más caracteres alfanuméricos sin necesidad de dejar espacios en blanco. `$$` genera un `$`:

```
>>> from string import Template
>>> t = Template('${village}folk send $$10 to $cause.')
>>> t.substitute(village='Nottingham', cause='the ditch fund')
'Nottinghamfolk send $10 to the ditch fund.'
```

El método `substitute()` lanza `KeyError` cuando no se suministra ningún valor para un marcador mediante un diccionario o argumento por nombre. Para algunas aplicaciones los datos suministrados por el usuario puede ser incompletos, y el método `safe_substitute()` puede ser más apropiado: deja los marcadores inalterados cuando hay datos faltantes:

```
>>> t = Template('Return the $item to $owner.')
>>> d = dict(item='unladen swallow')
>>> t.substitute(d)
Traceback (most recent call last):
...
KeyError: 'owner'
>>> t.safe_substitute(d)
'Return the unladen swallow to $owner.'
```

Las subclases de `Template` pueden especificar un delimitador propio. Por ejemplo, una utilidad de renombrado por lotes para un visualizador de fotos puede escoger usar signos de porcentaje para los marcadores tales como la fecha actual, el número de secuencia de la imagen, o el formato de archivo:

```
>>> import time, os.path
>>> photofiles = ['img_1074.jpg', 'img_1076.jpg', 'img_1077.jpg']
>>> class BatchRename(Template):
...     delimiter = '%'
>>> fmt = input('Enter rename style (%d-date %n-seqnum %f-format): ')
Enter rename style (%d-date %n-seqnum %f-format): Ashley_%n%f
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
>>> t = BatchRename(fmt)
>>> date = time.strftime('%d%b%y')
>>> for i, filename in enumerate(photofiles):
...     base, ext = os.path.splitext(filename)
...     newname = t.substitute(d=date, n=i, f=ext)
...     print('{0} --> {1}'.format(filename, newname))

img_1074.jpg --> Ashley_0.jpg
img_1076.jpg --> Ashley_1.jpg
img_1077.jpg --> Ashley_2.jpg
```

Las plantillas también pueden ser usadas para separar la lógica del programa de los detalles de múltiples formatos de salida. Esto permite sustituir plantillas específicas para archivos XML, reportes en texto plano, y reportes web en HTML.

11.3 Trabajar con registros estructurados conteniendo datos binarios

El módulo `struct` provee las funciones `pack()` y `unpack()` para trabajar con formatos de registros binarios de longitud variable. El siguiente ejemplo muestra cómo recorrer la información de encabezado en un archivo ZIP sin usar el módulo `zipfile`. Los códigos "H" e "I" representan números sin signo de dos y cuatro bytes respectivamente. El "<" indica que son de tamaño estándar y los bytes tienen ordenamiento *little-endian*:

```
import struct

with open('myfile.zip', 'rb') as f:
    data = f.read()

start = 0
for i in range(3):
    # show the first 3 file headers
    start += 14
    fields = struct.unpack('<IIIHH', data[start:start+16])
    crc32, comp_size, uncomp_size, filenamesize, extra_size = fields

    start += 16
    filename = data[start:start+filenamesize]
    start += filenamesize
    extra = data[start:start+extra_size]
    print(filename, hex(crc32), comp_size, uncomp_size)

    start += extra_size + comp_size
    # skip to the next header
```

11.4 Multi-hilos

La técnica de multi-hilos (o multi-threading) permite desacoplar tareas que no tienen dependencia secuencial. Los hilos se pueden usar para mejorar el grado de reacción de las aplicaciones que aceptan entradas del usuario mientras otras tareas se ejecutan en segundo plano. Un caso de uso relacionado es ejecutar E/S en paralelo con cálculos en otro hilo.

El código siguiente muestra cómo el módulo de alto nivel `threading` puede ejecutar tareas en segundo plano mientras el programa principal continúa su ejecución:

```
import threading, zipfile
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```

class AsyncZip(threading.Thread):
    def __init__(self, infile, outfile):
        threading.Thread.__init__(self)
        self.infile = infile
        self.outfile = outfile

    def run(self):
        f = zipfile.ZipFile(self.outfile, 'w', zipfile.ZIP_DEFLATED)
        f.write(self.infile)
        f.close()
        print('Finished background zip of:', self.infile)

background = AsyncZip('mydata.txt', 'myarchive.zip')
background.start()
print('The main program continues to run in foreground.')

background.join()    # Wait for the background task to finish
print('Main program waited until background was done.')

```

El desafío principal de las aplicaciones multi-hilo es la coordinación entre los hilos que comparten datos u otros recursos. A ese fin, el módulo `threading` provee una serie de primitivas de sincronización que incluyen locks, eventos, variables de condición, y semáforos.

Aún cuando esas herramientas son poderosas, pequeños errores de diseño pueden resultar en problemas difíciles de reproducir. La forma preferida de coordinar tareas es concentrar todos los accesos a un recurso en un único hilo y después usar el módulo `queue` para alimentar dicho hilo con pedidos desde otros hilos. Las aplicaciones que usan objetos `Queue` para comunicación y coordinación entre hilos son más fáciles de diseñar, más legibles, y más confiables.

11.5 Registrando

El módulo `logging` ofrece un sistema de registros (logs) completo y flexible. En su forma más simple, los mensajes de registro se envían a un archivo o a `sys.stderr`:

```

import logging
logging.debug('Debugging information')
logging.info('Informational message')
logging.warning('Warning:config file %s not found', 'server.conf')
logging.error('Error occurred')
logging.critical('Critical error -- shutting down')

```

Ésta es la salida obtenida:

```

WARNING:root:Warning:config file server.conf not found
ERROR:root:Error occurred
CRITICAL:root:Critical error -- shutting down

```

De forma predeterminada, los mensajes de depuración e informativos se suprimen, y la salida se envía al error estándar. Otras opciones de salida incluyen mensajes de ruteo a través de correo electrónico, datagramas, sockets, o un servidor HTTP. Nuevos filtros pueden seleccionar diferentes rutas basadas en la prioridad del mensaje: `DEBUG`, `INFO`, `WARNING`, `ERROR`, and `CRITICAL` (Depuración, Informativo, Atención, Error y Crítico respectivamente)

El sistema de registro puede configurarse directamente desde Python o puede cargarse la configuración desde un archivo editable por el usuario para personalizar el registro sin alterar la aplicación.

11.6 Referencias débiles

Python realiza administración de memoria automática (cuenta de referencias para la mayoría de los objetos, y *garbage collection* (recolección de basura) para eliminar ciclos). La memoria se libera poco después de que la última referencia a la misma haya sido eliminada.

This approach works fine for most applications but occasionally there is a need to track objects only as long as they are being used by something else. Unfortunately, just tracking them creates a reference that makes them permanent. The `weakref` module provides tools for tracking objects without creating a reference. When the object is no longer needed, it is automatically removed from a weakref table and a callback is triggered for weakref objects. Typical applications include caching objects that are expensive to create:

```
>>> import weakref, gc
>>> class A:
...     def __init__(self, value):
...         self.value = value
...     def __repr__(self):
...         return str(self.value)
...
>>> a = A(10)                                # create a reference
>>> d = weakref.WeakValueDictionary()
>>> d['primary'] = a                          # does not create a reference
>>> d['primary']                              # fetch the object if it is still alive
10
>>> del a                                    # remove the one reference
>>> gc.collect()                             # run garbage collection right away
0
>>> d['primary']                             # entry was automatically removed
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
    d['primary']                             # entry was automatically removed
  File "C:/python37/lib/weakref.py", line 46, in __getitem__
    o = self.data[key]()
KeyError: 'primary'
```

11.7 Herramientas para trabajar con listas

Muchas necesidades de estructuras de datos pueden ser satisfechas con el tipo integrado lista. Sin embargo, a veces se hacen necesarias implementaciones alternativas con rendimientos distintos.

El módulo `array` provee un objeto `array()` (vector) que es como una lista que almacena sólo datos homogéneos y de una manera más compacta. Los ejemplos a continuación muestran un vector de números guardados como dos números binarios sin signo de dos bytes (código de tipo "H") en lugar de los 16 bytes por elemento habituales en listas de objetos `int` de Python:

```
>>> from array import array
>>> a = array('H', [4000, 10, 700, 22222])
>>> sum(a)
26932
>>> a[1:3]
array('H', [10, 700])
```

El módulo `collections` provee un objeto `deque()` que es como una lista más rápida para agregar y quitar elementos por el lado izquierdo pero con búsquedas más lentas por el medio. Estos objetos son adecuados para implementar colas y árboles de búsqueda a lo ancho:

```
>>> from collections import deque
>>> d = deque(["task1", "task2", "task3"])
>>> d.append("task4")
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
>>> print("Handling", d.popleft())
Handling task1
```

```
unsearched = deque([starting_node])
def breadth_first_search(unsearched):
    node = unsearched.popleft()
    for m in gen_moves(node):
        if is_goal(m):
            return m
    unsearched.append(m)
```

Además de las implementaciones alternativas de listas, la biblioteca ofrece otras herramientas como el módulo `bisect` con funciones para manipular listas ordenadas:

```
>>> import bisect
>>> scores = [(100, 'perl'), (200, 'tcl'), (400, 'lua'), (500, 'python')]
>>> bisect.insort(scores, (300, 'ruby'))
>>> scores
[(100, 'perl'), (200, 'tcl'), (300, 'ruby'), (400, 'lua'), (500, 'python')]
```

El módulo `heapq` provee funciones para implementar heaps basados en listas comunes. El menor valor ingresado se mantiene en la posición cero. Esto es útil para aplicaciones que acceden a menudo al elemento más chico pero no quieren hacer un orden completo de la lista:

```
>>> from heapq import heapify, heappop, heappush
>>> data = [1, 3, 5, 7, 9, 2, 4, 6, 8, 0]
>>> heapify(data)                                # rearrange the list into heap order
>>> heappush(data, -5)                            # add a new entry
>>> [heappop(data) for i in range(3)]            # fetch the three smallest entries
[-5, 0, 1]
```

11.8 Aritmética de punto flotante decimal

El módulo `decimal` provee un tipo de dato `Decimal` para soportar aritmética de punto flotante decimal. Comparado con `float`, la implementación de punto flotante binario incluida, la clase es muy útil especialmente para:

- financial applications and other uses which require exact decimal representation,
- control over precision,
- control over rounding to meet legal or regulatory requirements,
- tracking of significant decimal places, or
- applications where the user expects the results to match calculations done by hand.

Por ejemplo, calcular un impuesto del 5% de una tarifa telefónica de 70 centavos da resultados distintos con punto flotante decimal y punto flotante binario. La diferencia se vuelve significativa si los resultados se redondean al centavo más próximo:

```
>>> from decimal import *
>>> round(Decimal('0.70') * Decimal('1.05'), 2)
Decimal('0.74')
>>> round(.70 * 1.05, 2)
0.73
```

El resultado con `Decimal` conserva un cero al final, calculando automáticamente cuatro cifras significativas a partir de los multiplicandos con dos cifras significativas. `Decimal` reproduce la matemática como se la hace a mano, y evita problemas que pueden surgir cuando el punto flotante binario no puede representar exactamente cantidades decimales.

La representación exacta permite a la clase `Decimal` hacer cálculos de modulo y pruebas de igualdad que son inadecuadas para punto flotante binario:

```
>>> Decimal('1.00') % Decimal('.10')
Decimal('0.00')
>>> 1.00 % 0.10
0.09999999999999995

>>> sum([Decimal('0.1')]*10) == Decimal('1.0')
True
>>> sum([0.1]*10) == 1.0
False
```

El módulo `decimal` provee aritmética con tanta precisión como haga falta:

```
>>> getcontext().prec = 36
>>> Decimal(1) / Decimal(7)
Decimal('0.142857142857142857142857142857')
```

Entornos Virtuales y Paquetes

12.1 Introducción

Las aplicaciones en Python usualmente hacen uso de paquetes y módulos que no forman parte de la librería estándar. Las aplicaciones a veces necesitan una versión específica de una librería, debido a que dicha aplicación requiere que un bug particular haya sido solucionado o bien la aplicación ha sido escrita usando una versión obsoleta de la interface de la librería.

Esto significa que tal vez no sea posible para una instalación de Python cumplir los requerimientos de todas las aplicaciones. Si la aplicación A necesita la versión 1.0 de un módulo particular y la aplicación B necesita la versión 2.0, entonces los requerimientos entran en conflicto e instalar la versión 1.0 o 2.0 dejará una de las aplicaciones sin funcionar.

La solución a este problema es crear un *entorno virtual*, un directorio que contiene una instalación de Python de una versión en particular, además de unos cuantos paquetes adicionales.

Diferentes aplicaciones pueden entonces usar entornos virtuales diferentes. Para resolver el ejemplo de requerimientos en conflicto citado anteriormente, la aplicación A puede tener su propio entorno virtual con la versión 1.0 instalada mientras que la aplicación B tiene otro entorno virtual con la versión 2.0. Si la aplicación B requiere que actualizara la librería a la versión 3.0, esto no afectará el entorno virtual de la aplicación A.

12.2 Creando Entornos Virtuales

El script usado para crear y manejar entornos virtuales es **pyvenv**. **pyvenv** normalmente instalará la versión mas reciente de Python que tengas disponible; el script también es instalado con un número de versión, con lo que si tienes múltiples versiones de Python en tu sistema puedes seleccionar una versión de Python específica ejecutando `python3` o la versión que desees.

Para crear un `virtualenv`, decide en que carpeta quieres crearlo y ejecuta el módulo `venv` como script con la ruta a la carpeta:

```
python3 -m venv tutorial-env
```

Esto creará la carpeta `tutorial-env` si no existe, y también creará las subcarpetas conteniendo la copia del intérprete Python, la librería estándar y los archivos de soporte.

Una vez creado el entorno virtual, podrás activarlo.

En Windows, ejecuta:

```
tutorial-env\Scripts\activate.bat
```

En Unix o MacOS, ejecuta:

```
source tutorial-env/bin/activate
```

(Este script está escrito para la consola bash. Si usas las consolas **csh** or **fish**, hay scripts alternativos `activate.csh` y `activate.fish` que deberá usar en su lugar).

Activar el entorno virtual cambiará el prompt de tu consola para mostrar que entorno virtual está usando, y modificará el entorno para que al ejecutar `python` sea con esa versión e instalación en particular. Por ejemplo:

```
$ source ~/envs/tutorial-env/bin/activate
(tutorial-env) $ python
Python 3.5.1 (default, May 6 2016, 10:59:36)
...
>>> import sys
>>> sys.path
['', '/usr/local/lib/python35.zip', ...,
 '~/.envs/tutorial-env/lib/python3.5/site-packages']
>>>
```

12.3 Manejando paquetes con pip

Puede instalar, actualizar, y eliminar paquetes usando un programa llamado **pip**. De forma predeterminada `pip` instalará paquetes desde el índice de paquetes de Python, <<https://pypi.org>>. Puede navegar por el índice de paquetes de Python, yendo a él en su navegador web, o puede utilizar la herramienta de búsqueda limitada de `pip`:

```
(tutorial-env) $ pip search astronomy
skyfield          - Elegant astronomy for Python
gary              - Galactic astronomy and gravitational dynamics.
novas              - The United States Naval Observatory NOVAS astronomy.
↳library
astroobs          - Provides astronomy ephemeris to plan telescope.
↳observations
PyAstronomy       - A collection of astronomy related tools for Python.
...
```

`pip` tiene varios subcomandos: «search», «install», «uninstall», «freeze», etc. (consulta la guía `installing-index` para la documentación completa de `pip`.)

Se puede instalar la última versión de un paquete especificando el nombre del paquete:

```
(tutorial-env) $ pip install novas
Collecting novas
  Downloading novas-3.1.1.3.tar.gz (136kB)
Installing collected packages: novas
  Running setup.py install for novas
Successfully installed novas-3.1.1.3
```

También se puede instalar una versión específica de un paquete ingresando el nombre del paquete seguido de `==` y el número de versión:

```
(tutorial-env) $ pip install requests==2.6.0
Collecting requests==2.6.0
  Using cached requests-2.6.0-py2.py3-none-any.whl
Installing collected packages: requests
Successfully installed requests-2.6.0
```


Si se re-ejecuta el comando, `pip` detectará que la versión ya está instalada y no hará nada. Se puede ingresar un número de versión diferente para instalarlo, o se puede ejecutar `pip install --upgrade` para actualizar el paquete a la última versión:

```
(tutorial-env) $ pip install --upgrade requests
Collecting requests
Installing collected packages: requests
  Found existing installation: requests 2.6.0
    Uninstalling requests-2.6.0:
      Successfully uninstalled requests-2.6.0
Successfully installed requests-2.7.0
```

`pip uninstall` seguido de uno o varios nombres de paquetes desinstalará los paquetes del entorno virtual.

`pip show` mostrará información de un paquete en particular:

```
(tutorial-env) $ pip show requests
---
Metadata-Version: 2.0
Name: requests
Version: 2.7.0
Summary: Python HTTP for Humans.
Home-page: http://python-requests.org
Author: Kenneth Reitz
Author-email: me@kennethreitz.com
License: Apache 2.0
Location: /Users/akuchling/envs/tutorial-env/lib/python3.4/site-packages
Requires:
```

`pip list` mostrará todos los paquetes instalados en el entorno virtual:

```
(tutorial-env) $ pip list
novas (3.1.1.3)
numpy (1.9.2)
pip (7.0.3)
requests (2.7.0)
setuptools (16.0)
```

`pip freeze` devuelve una lista de paquetes instalados similar, pero el formato de salida es el requerido por `pip install`. Una convención común es poner esta lista en un archivo `requirements.txt`:

```
(tutorial-env) $ pip freeze > requirements.txt
(tutorial-env) $ cat requirements.txt
novas==3.1.1.3
numpy==1.9.2
requests==2.7.0
```

El archivo `requirements.txt` entonces puede ser agregado a nuestro control de versiones y distribuido como parte de la aplicación. Los usuarios pueden entonces instalar todos los paquetes necesarios con `install -r`:

```
(tutorial-env) $ pip install -r requirements.txt
Collecting novas==3.1.1.3 (from -r requirements.txt (line 1))
...
Collecting numpy==1.9.2 (from -r requirements.txt (line 2))
...
Collecting requests==2.7.0 (from -r requirements.txt (line 3))
...
Installing collected packages: novas, numpy, requests
  Running setup.py install for novas
Successfully installed novas-3.1.1.3 numpy-1.9.2 requests-2.7.0
```

`pip` tiene muchas más opciones. Consulte la guía `installing-index` para obtener documentación completa de `pip`. Cuando haya escrito un paquete y desee que esté disponible en el índice de paquetes de Python, consulte la guía

distributing-index.

¿Y ahora qué?

Leer este tutorial probablemente reforzó tu interés por usar Python, deberías estar ansioso por aplicar Python a la resolución de tus problemas reales. ¿A dónde deberías ir para aprender más?

Este tutorial forma parte del conjunto de documentación de Python. Algunos otros documentos que encontrarás en este conjunto son:

- `library-index`:

Deberías navegar a través de este manual, que da una completa pero breve referencia sobre los tipos, funciones y módulos en la librería estándar. La distribución estándar de Python incluye *mucho* más código adicional. Hay módulos para leer buzones Unix, obtener documentos vía HTTP, generar números aleatorios, analizar opciones de línea de comandos, escribir programas CGI, comprimir datos y muchas más tareas. Echar una ojeada a la Librería de Referencia te dará una idea de lo que está disponible.

- `installing-index` explica como instalar módulos adicionales escritos por otros usuarios de Python.
- `reference-index`: Una explicación detallada de la sintaxis y la semántica de Python. Es una lectura pesada, pero es muy útil como guía complete del lenguaje.

Más recursos sobre Python:

- <https://www.python.org>: El mayor sitio web de Python. Contiene código, documentación, y enlaces a páginas web relacionadas con Python. Esta web está replicada en varios sitios alrededor del mundo, como Europa, Japón y Australia; una réplica puede ser más rápida que el sitio principal, dependiendo de tu localización geográfica.
- <https://docs.python.org>: Acceso rápido a la documentación de Python.
- <https://pypi.org>: The Python Package Index, previously also nicknamed the Cheese Shop¹, is an index of user-created Python modules that are available for download. Once you begin releasing code, you can register it here so that others can find it.
- <https://code.activestate.com/recipes/langs/python/>: El Python Cookbook es una gran colección de ejemplos de código, módulos grandes y scripts útiles. Las contribuciones más notables también están recogidas en un libro titulado Python Cookbook (O'Reilly & Associates, ISBN 0-596-00797-3.)
- <http://www.pyvideo.org> recoge enlaces a vídeos relacionados con Python provenientes de conferencias y de reuniones de grupos de usuarios.
- <https://scipy.org>: El proyecto de Python científico incluye módulos para el cálculo rápido de operaciones y manipulaciones sobre arrays además de muchos paquetes para cosas como Álgebra Lineal, Transformadas de

¹ «Cheese Shop» is a Monty Python's sketch: a customer enters a cheese shop, but whatever cheese he asks for, the clerk says it's missing.

Fourier, solucionadores de sistemas no-lineales, distribuciones de números aleatorios, análisis estadísticos y otras herramientas.

Para preguntas relacionadas con Python y reportes de problemas puedes escribir al grupo de noticias *comp.lang.python*, o enviarlas a la lista de correo que hay en python-list@python.org. El grupo de noticias y la lista de correo están interconectadas, por lo que los mensajes enviados a uno serán retransmitidos al otro. Hay alrededor de cientos de mensajes diarios (con picos de hasta varios cientos), haciendo (y respondiendo) preguntas, sugiriendo nuevas características, y anunciando nuevos módulos. Los archivos de la lista de correos están disponibles en <https://mail.python.org/pipermail/>.

Antes de escribir, asegúrate de haber revisado la lista de [Preguntas Frecuentes](#) (también llamado el FAQ). Muchas veces responde las preguntas que se hacen una y otra vez, y quizás contenga la solución a tu problema.

Edición de entrada interactiva y sustitución de historial

Algunas versiones del intérprete de Python permiten editar la línea de entrada actual, y sustituir en base al historial, de forma similar a las capacidades del intérprete de comandos Korn y el GNU bash. Esto se implementa con la biblioteca [GNU Readline](#), que soporta varios estilos de edición. Esta biblioteca tiene su propia documentación la cuál no vamos a duplicar aquí.

14.1 Autocompletado con tab e historial de edición

El autocompletado de variables y nombres de módulos es activado automáticamente al iniciar el intérprete, por lo tanto la tecla `Tab` invoca la función de autocompletado; ésta mira en los nombres de sentencia, las variables locales y los nombres de módulos disponibles. Para expresiones con puntos como `string.a`, va a evaluar la expresión hasta el `'.'` final y entonces sugerir autocompletado para los atributos del objeto resultante. Nota que esto quizás ejecute código de aplicaciones definidas si un objeto con un método `__getattr__()` es parte de la expresión. La configuración por omisión también guarda tu historial en un archivo llamado `.python_history` en tu directorio de usuario. El historial estará disponible durante la próxima sesión interactiva del intérprete.

14.2 Alternativas al intérprete interactivo

Esta funcionalidad es un paso enorme hacia adelante comparado con versiones anteriores del intérprete; de todos modos, quedan pendientes algunos deseos: sería bueno que el sangrado correcto se sugiriera en las líneas de continuación (el parser sabe si se requiere un sangrado a continuación). El mecanismo de completado podría usar la tabla de símbolos del intérprete. Un comando para verificar (o incluso sugerir) coincidencia de paréntesis, comillas, etc. también sería útil.

Un intérprete interactivo mejorado alternativo que está dando vueltas desde hace rato es [IPython](#), que ofrece completado por tab, exploración de objetos, y administración avanzada del historial. También puede ser configurado en profundidad, e integrarse en otras aplicaciones. Otro entorno interactivo mejorado similar es [bpython](#).

Aritmética de Punto Flotante: Problemas y Limitaciones

Los números de punto flotante se representan en el hardware de la computadora en fracciones en base 2 (binario). Por ejemplo, la fracción decimal

0.125

...tiene el valor $1/10 + 2/100 + 5/1000$, y de la misma manera la fracción binaria

0.001

...tiene el valor $0/2 + 0/4 + 1/8$. Estas dos fracciones tienen valores idénticos, la única diferencia real es que la primera está escrita en notación fraccional en base 10 y la segunda en base 2.

Desafortunadamente, la mayoría de las fracciones decimales no pueden representarse exactamente como fracciones binarias. Como consecuencia, en general los números de punto flotante decimal que ingresás en la computadora son sólo aproximados por los números de punto flotante binario que realmente se guardan en la máquina.

El problema es más fácil de entender primero en base 10. Considerá la fracción $1/3$. Podés aproximarla como una fracción de base 10

0.3

...o, mejor,

0.33

...o, mejor,

0.333

...y así. No importa cuantos dígitos desees escribir, el resultado nunca será exactamente $1/3$, pero será una aproximación cada vez mejor de $1/3$.

De la misma manera, no importa cuantos dígitos en base 2 quieras usar, el valor decimal 0.1 no puede representarse exactamente como una fracción en base 2. En base 2, $1/10$ es la siguiente fracción que se repite infinitamente:

0.000110011001100110011001100110011001100110011001100110011...

Frená en cualquier número finito de bits, y tendrás una aproximación. En la mayoría de las máquinas hoy en día, los float se aproximan usando una fracción binaria con el numerador usando los primeros 53 bits con el bit más signifi-

tivos y el denominador como una potencia de dos. En el caso de $1/10$, la fracción binaria es $3602879701896397 / 2^{55}$ que está cerca pero no es exactamente el valor verdadero de $1/10$.

La mayoría de los usuarios no son conscientes de esta aproximación por la forma en que se muestran los valores. Python solamente muestra una aproximación decimal al valor verdadero decimal de la aproximación binaria almacenada por la máquina. En la mayoría de las máquinas, si Python fuera a imprimir el verdadero valor decimal de la aproximación binaria almacenada para 0.1 , debería mostrar

```
>>> 0.1
0.1000000000000000055511151231257827021181583404541015625
```

Esos son más dígitos que lo que la mayoría de la gente encuentra útil, por lo que Python mantiene manejable la cantidad de dígitos al mostrar en su lugar un valor redondeado

```
>>> 1 / 10
0.1
```

Sólo recordá que, a pesar de que el valor mostrado resulta ser exactamente $1/10$, el valor almacenado realmente es la fracción binaria más cercana posible.

Interesantemente, hay varios números decimales que comparten la misma fracción binaria más aproximada. Por ejemplo, los números 0.1 , 0.100000000000000001 y $0.1000000000000000055511151231257827021181583404541015625$ son todos aproximados por $3602879701896397 / 2^{55}$. Ya que todos estos valores decimales comparten la misma aproximación, se podría mostrar cualquiera de ellos para preservar el invariante `eval(repr(x)) == x`.

Históricamente, el prompt de Python y la función integrada `repr()` eligieron el valor con los 17 dígitos, 0.100000000000000001 . Desde Python 3.1, en la mayoría de los sistemas Python ahora es capaz de elegir la forma más corta de ellos y mostrar 0.1 .

Notá que esta es la verdadera naturaleza del punto flotante binario: no es un error de Python, y tampoco es un error en tu código. Verás lo mismo en todos los lenguajes que soportan la aritmética de punto flotante de tu hardware (a pesar de que en algunos lenguajes por omisión no *muestran* la diferencia, o no lo hagan en todos los modos de salida).

Para una salida más elegante, quizás quieras usar el formateo de cadenas de texto para generar un número limitado de dígitos significativos:

```
>>> format(math.pi, '.12g') # give 12 significant digits
'3.14159265359'

>>> format(math.pi, '.2f')  # give 2 digits after the point
'3.14'

>>> repr(math.pi)
'3.141592653589793'
```

Es importante darse cuenta que esto es, realmente, una ilusión: estás simplemente redondeando al *mostrar* el valor verdadero de la máquina.

Una ilusión puede generar otra. Por ejemplo, ya que 0.1 no es exactamente $1/10$, sumar tres veces 0.1 podría también no generar exactamente 0.3 :

```
>>> .1 + .1 + .1 == .3
False
```

También, ya que 0.1 no puede acercarse más al valor exacto de $1/10$ y 0.3 no puede acercarse más al valor exacto de $3/10$, redondear primero con la función `round()` no puede ayudar:

```
>>> round(.1, 1) + round(.1, 1) + round(.1, 1) == round(.3, 1)
False
```

A pesar que los números no pueden acercarse a los valores exactos que pretendemos, la función `round()` puede ser útil para redondear a posteriori, para que los resultados con valores inexactos se puedan comparar entre sí:


```
>>> round(.1 + .1 + .1, 10) == round(.3, 10)
True
```

La aritmética de punto flotante binaria tiene varias sorpresas como esta. El problema con «0.1» es explicado con detalle abajo, en la sección «Error de Representación». Mirá los Peligros del Punto Flotante (en inglés, [The Perils of Floating Point](#)) para una más completa recopilación de otras sorpresas normales.

Como dice cerca del final, «no hay respuestas fáciles». A pesar de eso, ¡no le tengas mucho miedo al punto flotante! Los errores en las operaciones flotantes de Python se heredan del hardware de punto flotante, y en la mayoría de las máquinas están en el orden de no más de una 1 parte en 2^{53} por operación. Eso es más que adecuado para la mayoría de las tareas, pero necesitás tener en cuenta que no es aritmética decimal, y que cada operación de punto flotante sufre un nuevo error de redondeo.

A pesar de que existen casos patológicos, para la mayoría de usos casuales de la aritmética de punto flotante al final verás el resultado que esperás si simplemente redondeás lo que mostrás de tus resultados finales al número de dígitos decimales que esperás. `str()` es normalmente suficiente, y para un control más fino mirá los parámetros del método de formateo `str.format()` en string-formatting.

Para los casos de uso que necesitan una representación decimal exacta, probá el módulo `decimal`, que implementa aritmética decimal útil para aplicaciones de contabilidad y de alta precisión.

El módulo `fractions` soporta otra forma de aritmética exacta, ya que implementa aritmética basada en números racionales (por lo que números como $1/3$ pueden ser representados exactamente).

Si sos un usuario frecuente de las operaciones de punto flotante deberías pegarle una mirada al paquete Numerical Python y otros paquetes para operaciones matemáticas y estadísticas provistos por el proyecto SciPy. Mirá <https://scipy.org>.

Python provee herramientas que pueden ayudar en esas raras ocasiones cuando realmente *querés* saber el valor exacto de un float. El método `float.as_integer_ratio()` expresa el valor del float como una fracción:

```
>>> x = 3.14159
>>> x.as_integer_ratio()
(3537115888337719, 1125899906842624)
```

Ya que la fracción es exacta, se puede usar para recrear sin pérdidas el valor original:

```
>>> x == 3537115888337719 / 1125899906842624
True
```

El método `float.hex()` expresa un float en hexadecimal (base 16), nuevamente devolviendo el valor exacto almacenado por tu computadora:

```
>>> x.hex()
'0x1.921f9f01b866ep+1'
```

Esta representación hexadecimal precisa se puede usar para reconstruir el valor exacto del float:

```
>>> x == float.fromhex('0x1.921f9f01b866ep+1')
True
```

Ya que la representación es exacta, es útil para portar valores a través de diferentes versiones de Python de manera confiable (independencia de plataformas) e intercambiar datos con otros lenguajes que soportan el mismo formato (como Java y C99).

Otra herramienta útil es la función `math.fsum()` que ayuda a mitigar la pérdida de precisión durante la suma. Esta función lleva la cuenta de «dígitos perdidos» mientras se suman los valores en un total. Eso puede hacer una diferencia en la exactitud de lo que se va sumando para que los errores no se acumulen al punto en que afecten el total final:

```
>>> sum([0.1] * 10) == 1.0
False
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
>>> math.fsum([0.1] * 10) == 1.0
True
```

15.1 Error de Representación

Esta sección explica el ejemplo «0.1» en detalle, y muestra como en la mayoría de los casos vos mismo podés realizar un análisis exacto como este. Se asume un conocimiento básico de la representación de punto flotante binario.

Error de representación se refiere al hecho de que algunas (la mayoría) de las fracciones decimales no pueden representarse exactamente como fracciones binarias (en base 2). Esta es la razón principal de por qué Python (o Perl, C, C++, Java, Fortran, y tantos otros) frecuentemente no mostrarán el número decimal exacto que esperás.

¿Por qué es eso? $1/10$ no es representable exactamente como una fracción binaria. Casi todas las máquinas de hoy en día (Noviembre del 2000) usan aritmética de punto flotante IEEE-754, y casi todas las plataformas mapean los flotantes de Python al «doble precisión» de IEEE-754. Estos «dobles» tienen 53 bits de precisión, por lo tanto en la entrada la computadora intenta convertir 0.1 a la fracción más cercana que puede de la forma $J/2^{**N}$ donde J es un entero que contiene exactamente 53 bits. Reescribiendo

```
1 / 10 ~ J / (2**N)
```

...como

```
J ~ 2**N / 10
```

...y recordando que J tiene exactamente 53 bits (es $\geq 2^{52}$ pero $< 2^{53}$), el mejor valor para N es 56:

```
>>> 2**52 <= 2**56 // 10 < 2**53
True
```

O sea, 56 es el único valor para N que deja J con exactamente 53 bits. El mejor valor posible para J es entonces el cociente redondeado:

```
>>> q, r = divmod(2**56, 10)
>>> r
6
```

Ya que el resto es más que la mitad de 10, la mejor aproximación se obtiene redondeándolo:

```
>>> q+1
7205759403792794
```

Por lo tanto la mejor aproximación a $1/10$ en doble precisión 754 es:

```
7205759403792794 / 2 ** 56
```

El dividir tanto el numerador como el denominador reduce la fracción a:

```
3602879701896397 / 2 ** 55
```

Notá que como lo redondeamos, esto es un poquito más grande que $1/10$; si no lo hubiéramos redondeado, el cociente hubiese sido un poquito menor que $1/10$. ¡Pero no hay caso en que sea *exactamente* $1/10$!

Entonces la computadora nunca «ve» $1/10$: lo que ve es la fracción exacta de arriba, la mejor aproximación al flotante doble de 754 que puede obtener:

```
>>> 0.1 * 2 ** 55
3602879701896397.0
```

Si multiplicamos esa fracción por 10^{55} , podemos ver el valor hasta los 55 dígitos decimales:

```
>>> 3602879701896397 * 10 ** 55 // 2 ** 55
1000000000000000000055511151231257827021181583404541015625
```

...lo que significa que el valor exacto almacenado en la computadora es igual al valor decimal 0.10000000000000000055511151231257827021181583404541015625. En lugar de mostrar el valor decimal completo, muchos lenguajes (incluyendo versiones más viejas de Python), redondean el resultado a 17 dígitos significativos:

```
>>> format(0.1, '.17f')
'0.10000000000000001'
```

Los módulos `fractions` y `decimal` hacen fácil estos cálculos:

```
>>> from decimal import Decimal
>>> from fractions import Fraction

>>> Fraction.from_float(0.1)
Fraction(3602879701896397, 36028797018963968)

>>> (0.1).as_integer_ratio()
(3602879701896397, 36028797018963968)

>>> Decimal.from_float(0.1)
Decimal('0.1000000000000000055511151231257827021181583404541015625')

>>> format(Decimal.from_float(0.1), '.17f')
'0.10000000000000001'
```


16.1 Modo interactivo

16.1.1 Manejo de errores

Cuando ocurre un error, el intérprete imprime un mensaje de error y la traza del error. En el modo interactivo, luego retorna al prompt primario; cuando la entrada viene de un archivo, el programa termina con código de salida distinto a cero luego de imprimir la traza del error. (Las excepciones manejadas por una cláusula `except` en una sentencia `try` no son errores en este contexto). Algunos errores son incondicionalmente fatales y causan una terminación con código de salida distinto de cero; esto se debe a inconsistencias internas o a que el intérprete se queda sin memoria. Todos los mensajes de error se escriben en el flujo de errores estándar; las salidas normales de comandos ejecutados se escriben en la salida estándar.

Al ingresar el caracter de interrupción (por lo general `Control-C` o `Supr`) en el prompt primario o secundario, se cancela la entrada y retorna al prompt primario.¹ Tipear una interrupción mientras un comando se están ejecutando lanza la excepción `KeyboardInterrupt`, que puede ser manejada con una sentencia `try`.

16.1.2 Programas ejecutables de Python

En los sistemas Unix y tipo BSD, los programas Python pueden convertirse directamente en ejecutables, como programas del intérprete de comandos, poniendo la línea:

```
#!/usr/bin/env python3.5
```

...al principio del script y dándole al archivo permisos de ejecución (asumiendo que el intérprete están en la variable de entorno `PATH` del usuario). `#!` deben ser los primeros dos caracteres del archivo. En algunas plataformas, la primera línea debe terminar al estilo Unix (`'\n'`), no como en Windows (`'\r\n'`). Notá que el caracter numeral `'#'` se usa en Python para comenzar un comentario.

Se le puede dar permisos de ejecución al script usando el comando `chmod`:

```
$ chmod +x myscript.py
```

¹ A problem with the GNU Readline package may prevent this.

En sistemas Windows, no existe la noción de «modo ejecutable». El instalador de Python asocia automáticamente la extensión `.py` con `python.exe` para que al hacerle doble click a un archivo Python se corra el script. La extensión también puede ser `.pyw`, en este caso se omite la ventana con la consola que normalmente aparece.

16.1.3 El archivo de inicio interactivo

Cuando usás Python en forma interactiva, suele ser útil que algunos comandos estándar se ejecuten cada vez que el intérprete se inicia. Podés hacer esto configurando la variable de entorno `PYTHONSTARTUP` con el nombre de un archivo que contenga tus comandos de inicio. Esto es similar al archivo `.profile` en los intérpretes de comandos de Unix.

Este archivo es solo leído en las sesiones interactivas del intérprete, no cuando Python lee comandos de un script ni cuando `/dev/tty` se explicita como una fuente de comandos (que de otro modo se comporta como una sesión interactiva). Se ejecuta en el mismo espacio de nombres en el que los comandos interactivos se ejecutan, entonces los objetos que define o importa pueden ser usados sin cualificaciones en la sesión interactiva. En este archivo también podés cambiar los prompts `sys.ps1` y `sys.ps2`.

Si querés leer un archivo de inicio adicional desde el directorio actual, podés programarlo en el archivo de inicio global usando algo como `if os.path.isfile('.pythonrc.py'): exec(open('.pythonrc.py').read())`. Si querés usar el archivo de inicio en un script, tenés que hacer lo siguiente de forma explícita en el script:

```
import os
filename = os.environ.get('PYTHONSTARTUP')
if filename and os.path.isfile(filename):
    with open(filename) as fobj:
        startup_file = fobj.read()
        exec(startup_file)
```

16.1.4 Los módulos de customización

Python provee dos formas para customizarlo: `sitecustomize` y `usercustomize`. Para ver como funciona, necesitás primero encontrar dónde está tu directorio para tu usuario de paquetes del sistema. Arrancá Python y ejecutá el siguiente código:

```
>>> import site
>>> site.getusersitepackages()
'/home/user/.local/lib/python3.5/site-packages'
```

Ahora podés crear un archivo llamado `usercustomize.py` en ese directorio y poner lo que quieras en él. Eso afectará cada ejecución de Python, a menos que se arranque con la opción `-s` para deshabilitar esta importación automática.

`sitecustomize` funciona de la misma manera, pero normalmente lo crea el administrador de la computadora en el directorio global de paquetes para el sistema, y se importa antes que `usercustomize`. Para más detalles, mirá la documentación del módulo `site`.

>>> El prompt en el shell interactivo de Python por omisión. Frecuentemente vistos en ejemplos de código que pueden ser ejecutados interactivamente en el intérprete.

... The default Python prompt of the interactive shell when entering the code for an indented code block, when within a pair of matching left and right delimiters (parentheses, square brackets, curly braces or triple quotes), or after specifying a decorator.

2to3 Una herramienta que intenta convertir código de Python 2.x a Python 3.x arreglando la mayoría de las incompatibilidades que pueden ser detectadas analizando el código y recorriendo el árbol de análisis sintáctico.

2to3 está disponible en la biblioteca estándar como `lib2to3`; un punto de entrada independiente es provisto como `Tools/scripts/2to3`. Vea `2to3-reference`.

clase base abstracta Las clases base abstractas (ABC, por sus siglas en inglés *Abstract Base Class*) complementan al *duck-typing* brindando un forma de definir interfaces con técnicas como `hasattr()` que serían confusas o sutilmente erróneas (por ejemplo con magic methods). Las ABC introduce subclases virtuales, las cuales son clases que no heredan desde una clase pero aún así son reconocidas por `isinstance()` y `issubclass()`; vea la documentación del módulo `abc`. Python viene con muchas ABC incorporadas para las estructuras de datos (en el módulo `collections.abc`), números (en el módulo `numbers`), flujos de datos (en el módulo `io`), buscadores y cargadores de importaciones (en el módulo `importlib.abc`). Puede crear sus propios ABCs con el módulo `abc`.

anotación Una etiqueta asociada a una variable, atributo de clase, parámetro de función o valor de retorno, usado por convención como un *type hint*.

Las anotaciones de variables no pueden ser accedidas en tiempo de ejecución, pero las anotaciones de variables globales, atributos de clase, y funciones son almacenadas en el atributo especial `__annotations__` de módulos, clases y funciones, respectivamente.

Vea *variable annotation*, *function annotation*, **PEP 484** y **PEP 526**, los cuales describen esta funcionalidad.

argumento Un valor pasado a una *function* (o *method*) cuando se llama a la función. Hay dos clases de argumentos:

- *argumento nombrado*: es un argumento precedido por un identificador (por ejemplo, `nombre=`) en una llamada a una función o pasado como valor en un diccionario precedido por `**`. Por ejemplo 3 y 5 son argumentos nombrados en las llamadas a `complex()`:

```
complex(real=3, imag=5)
complex(**{'real': 3, 'imag': 5})
```

- *argumento posicional* son aquellos que no son nombrados. Los argumentos posicionales deben aparecer al principio de una lista de argumentos o ser pasados como elementos de un *iterable* precedido por `*`. Por ejemplo, 3 y 5 son argumentos posicionales en las siguientes llamadas:

```
complex(3, 5)
complex(*(3, 5))
```

Los argumentos son asignados a las variables locales en el cuerpo de la función. Vea en la sección [calls](#) las reglas que rigen estas asignaciones. Sintácticamente, cualquier expresión puede ser usada para representar un argumento; el valor evaluado es asignado a la variable local.

Vea también el *parameter* en el glosario, la pregunta frecuente la diferencia entre argumentos y parámetros, y [PEP 362](#).

administrador asincrónico de contexto Un objeto que controla el entorno visible en una sentencia `async with` al definir los métodos `__aenter__()` `__aexit__()`. Introducido por [PEP 492](#).

generador asincrónico Una función que retorna un *asynchronous generator iterator*. Es similar a una función corrutina definida con `async def` excepto que contiene expresiones `yield` para producir series de variables usadas en un ciclo `async for`.

Usualmente se refiere a una función generadora asincrónica, pero puede referirse a un *iterador generador asincrónico* en ciertos contextos. En aquellos casos en los que el significado no está claro, usar los términos completos evita la ambigüedad.

Una función generadora asincrónica puede contener expresiones `await` así como sentencias `async for`, y `async with`.

iterador generador asincrónico Un objeto creado por una función *asynchronous generator*.

Este es un *asynchronous iterator* el cual cuando es llamado usa el método `__anext__()` retornando un objeto aguardable el cual ejecutará el cuerpo de la función generadora asincrónica hasta la siguiente expresión `yield`.

Cada `yield` suspende temporalmente el procesamiento, recordando el estado local de ejecución (incluyendo a las variables locales y las sentencias `try` pendientes). Cuando el *iterador del generador asincrónico* vuelve efectivamente con otro aguardable retornado por el método `__anext__()`, retoma donde lo dejó. Vea [PEP 492](#) y [PEP 525](#).

iterable asincrónico Un objeto, que puede ser usado en una sentencia `async for`. Debe retornar un *asynchronous iterator* de su método `__aiter__()`. Introducido por [PEP 492](#).

iterador asincrónico Un objeto que implementa los métodos `meth: __aiter__` y `__anext__()`. `__anext__` debe retornar un objeto *awaitable*. `async for` resuelve los esperables retornados por un método de iterador asincrónico `__anext__()` hasta que lanza una excepción `StopAsyncIteration`. Introducido por [PEP 492](#).

atributo Un valor asociado a un objeto que es referenciado por el nombre usado en expresiones de punto. Por ejemplo, si un objeto *o* tiene un atributo *a* sería referenciado como *o.a*.

aguardable Es un objeto que puede ser usado en una expresión `await`. Puede ser una *coroutine* o un objeto con un método `__await__()`. Vea también [pep:492](#).

BDFL Sigla de Benevolent Dictator For Life, Benevolente dictador vitalicio, es decir [Guido van Rossum](#), el creador de Python.

archivo binario Un *file object* capaz de leer y escribir *objetos tipo binarios*. Ejemplos de archivos binarios son los abiertos en modo binario (`'rb'`, `'wb'` o `'rb+'`), `sys.stdin.buffer`, `sys.stdout.buffer`, e instancias de `io.BytesIO` y de `gzip.GzipFile`.

Vea también *text file* para un objeto archivo capaz de leer y escribir objetos `str`.

objetos tipo binarios Un objeto que soporta `bufferobjects` y puede exportar un buffer *C-contiguous*. Esto incluye todas los objetos `bytes`, `bytearray`, y `array.array`, así como muchos objetos comunes `memoryview`. Los objetos tipo binarios pueden ser usados para varias operaciones que usan datos binarios; éstas incluyen compresión, salvar a archivos binarios, y enviarlos a través de un socket.

Algunas operaciones necesitan que los datos binarios sean mutables. La documentación frecuentemente se refiere a éstos como «objetos tipo binario de lectura y escritura». Ejemplos de objetos de buffer mutables incluyen a `bytearray` y `memoryview` de la `bytearray`. Otras operaciones que requieren datos binarios almacenados en objetos inmutables («objetos tipo binario de sólo lectura»); ejemplos de éstos incluyen `bytes` y `memoryview` del objeto `bytes`.

bytecode El código fuente Python es compilado en bytecode, la representación interna de un programa python en el intérprete CPython. El bytecode también es guardado en caché en los archivos `.pyc` de tal forma que ejecutar el mismo archivo es más fácil la segunda vez (la recompilación desde el código fuente a bytecode puede ser evitada). Este «lenguaje intermedio» deberá correr en una *virtual machine* que ejecute el código de máquina correspondiente a cada bytecode. Note que los bytecodes no tienen como requisito trabajar en las diversas máquinas virtuales de Python, ni de ser estable entre versiones Python.

Una lista de las instrucciones en bytecode está disponible en la documentación de el módulo `dis`.

clase Una plantilla para crear objetos definidos por el usuario. Las definiciones de clase normalmente contienen definiciones de métodos que operan una instancia de la clase.

variable de clase Una variable definida en una clase y prevista para ser modificada sólo a nivel de clase (es decir, no en una instancia de la clase).

coerción La conversión implícita de una instancia de un tipo en otra durante una operación que involucra dos argumentos del mismo tipo. Por ejemplo, `int(3.15)` convierte el número de punto flotante al entero 3, pero en `3 + 4.5`, cada argumento es de un tipo diferente (uno entero, otro flotante), y ambos deben ser convertidos al mismo tipo antes de que puedan ser sumados o emitiría un `TypeError`. Sin coerción, todos los argumentos, incluso de tipos compatibles, deberían ser normalizados al mismo tipo por el programador, por ejemplo `float(3)+4.5` en lugar de `3+4.5`.

número complejo Una extensión del sistema familiar de número reales en el cual los números son expresados como la suma de una parte real y una parte imaginaria. Los números imaginarios son múltiplos de la unidad imaginaria (la raíz cuadrada de -1), usualmente escrita como `i` en matemáticas o `j` en ingeniería. Python tiene soporte incorporado para números complejos, los cuales son escritos con la notación mencionada al final.; la parte imaginaria es escrita con un sufijo `j`, por ejemplo, `3+1j`. Para tener acceso a los equivalentes complejos del módulo `math` module, use `:mod:cmath`. El uso de números complejos es matemática bastante avanzada. Si no le parecen necesarios, puede ignorarlos sin inconvenientes.

administrador de contextos Un objeto que controla el entorno en la sentencia `with` definiendo `__enter__()` y `__exit__()` methods. Vea [PEP 343](#).

context variable A variable which can have different values depending on its context. This is similar to Thread-Local Storage in which each execution thread may have a different value for a variable. However, with context variables, there may be several contexts in one execution thread and the main usage for context variables is to keep track of variables in concurrent asynchronous tasks. See `contextvars`.

contiguo Un buffer es considerado contiguo con precisión si es *C-contiguo* o *Fortran contiguo*. Los buffers cero dimensionales con C y Fortran contiguos. En los arreglos unidimensionales, los ítems deben ser dispuestos en memoria uno siguiente al otro, ordenados por índices que comienzan en cero. En arreglos unidimensionales C-contiguos, el último índice varía más velozmente en el orden de las direcciones de memoria. Sin embargo, en arreglos Fortran contiguos, el primer índice vería más rápidamente.

corrutina Coroutines are a more generalized form of subroutines. Subroutines are entered at one point and exited at another point. Coroutines can be entered, exited, and resumed at many different points. They can be implemented with the `async def` statement. See also [PEP 492](#).

función corrutina Un función que retorna un objeto *coroutine*. Una función corrutina puede ser definida con la sentencia `async def`, y puede contener las palabras claves `await`, `async for`, y `async with`. Las mismas son introducidas en [PEP 492](#).

CPython La implementación canónica del lenguaje de programación Python, como se distribuye en [python.org](#). El término «CPython» es usado cuando es necesario distinguir esta implementación de otras como Jython o IronPython.

decorador Una función que retorna otra función, usualmente aplicada como una función de transformación empleando la sintaxis `@envoltorio`. Ejemplos comunes de decoradores son `classmethod()` y `func:staticmethod`.

La sintaxis del decorador es meramente azúcar sintáctico, las definiciones de las siguientes dos funciones son semánticamente equivalentes:

```
def f(...):  
    ...  
f = staticmethod(f)  
  
@staticmethod  
def f(...):  
    ...
```

El mismo concepto existe para clases, pero son menos usadas. Vea la documentación de `function definitions` y `class definitions` para mayor detalle sobre decoradores.

descriptor Cualquier objeto que define los métodos `__get__()`, `__set__()`, o `__delete__()`. Cuando un atributo de clase es un descriptor, su conducta enlazada especial es disparada durante la búsqueda del atributo. Normalmente, usando `a.b` para consultar, establecer o borrar un atributo busca el objeto llamado `b` en el diccionario de clase de `a`, pero si `b` es un descriptor, el respectivo método descriptor es llamado. Entender descriptors es clave para lograr una comprensión profunda de Python porque son la base de muchas de las capacidades incluyendo funciones, métodos, propiedades, métodos de clase, métodos estáticos, y referencia a súper clases.

Para más información sobre métodos descriptors, vea `descriptors`.

diccionario Un arreglo asociativo, con claves arbitrarias que son asociadas a valores. Las claves pueden ser cualquier objeto con los métodos `__hash__()` y `__eq__()`. Son llamadas `hash` en Perl.

vista de diccionario Los objetos retornados por los métodos `dict.keys()`, `dict.values()`, y `dict.items()` son llamados vistas de diccionarios. Proveen una vista dinámica de las entradas de un diccionario, lo que significa que cuando el diccionario cambia, la vista refleja éstos cambios. Para forzar a la vista de diccionario a convertirse en una lista completa, use `list(dictview)`. Vea `dict-views`.

docstring Una cadena de caracteres literal que aparece como la primera expresión en una clase, función o módulo. Aunque es ignorada cuando se ejecuta, es reconocida por el compilador y puesta en el atributo `__doc__` de la clase, función o módulo comprendida. Como está disponible mediante introspección, es el lugar canónico para ubicar la documentación del objeto.

tipado de pato Un estilo de programación que no revisa el tipo del objeto para determinar si tiene la interfaz correcta; en vez de ello, el método o atributo es simplemente llamado o usado («Si se ve como un pato y grazna como un pato, debe ser un pato»). Enfatizando las interfaces en vez de hacerlo con los tipos específicos, un código bien diseñado pues tener mayor flexibilidad permitiendo la sustitución polimórfica. El tipado de pato *duck-typing* evita usar pruebas llamando a `type()` o `isinstance()`. (Nota: si embargo, el tipado de pato puede ser complementado con *abstract base classes*. En su lugar, generalmente emplea `hasattr()` tests o *EAFP*.

EAFP Del inglés «Easier to ask for forgiveness than permission», es más fácil pedir perdón que pedir permiso. Este estilo de codificación común en Python asume la existencia de claves o atributos válidos y atrapa las excepciones si esta suposición resulta falsa. Este estilo rápido y limpio está caracterizado por muchas sentencias `try` y `except`. Esta técnica contrasta con estilo *LBYL* usual en otros lenguajes como C.

expresión Una construcción sintáctica que puede ser evaluada, hasta dar un valor. En otras palabras, una expresión es una acumulación de elementos de expresión tales como literales, nombres, accesos a atributos, operadores o llamadas a funciones, todos ellos retornando valor. A diferencia de otros lenguajes, no toda la sintaxis del lenguaje son expresiones. También hay *statements* que no pueden ser usadas como expresiones, como la `while`. Las asignaciones también son sentencias, no expresiones.

módulo de extensión Un módulo escrito en C o C++, usando la API para C de Python para interactuar con el núcleo y el código del usuario.

f-string Son llamadas «f-strings» las cadenas literales que usan el prefijo `'f'` o `'F'`, que es una abreviatura para cadenas literales formateadas. Vea también [PEP 498](#).

objeto archivo Un objeto que expone una API orientada a archivos (con métodos como `read()` o `write()`) al objeto subyacente. Dependiendo de la forma en la que fue creado, un objeto archivo, puede mediar el acceso a un archivo real en el disco u otro tipo de dispositivo de almacenamiento o de comunicación (por ejemplo,

entrada/salida estándar, buffer de memoria, sockets, pipes, etc.). Los objetos archivo son también denominados *objetos tipo archivo* o *flujos*.

Existen tres categorías de objetos archivo: crudos *raw archivos binarios*, con buffer *archivos binarios* y *archivos de texto*. Sus interfaces son definidas en el módulo `io`. La forma canónica de crear objetos archivo es usando la función `open()`.

objetos tipo archivo Un sinónimo de *file object*.

buscador Un objeto que trata de encontrar el *loader* para el módulo que está siendo importado.

Desde la versión 3.3 de Python, existen dos tipos de buscadores: *meta buscadores de ruta* para usar con `sys.meta_path`, y *buscadores de entradas de rutas* para usar con `sys.path_hooks`.

Vea **PEP 302**, **PEP 420** y **PEP 451** para mayores detalles.

división entera Una división matemática que se redondea hacia el entero menor más cercano. El operador de la división entera es `//`. Por ejemplo, la expresión `11 // 4` evalúa 2 a diferencia del 2.75 retornado por la verdadera división de números flotantes. Note que `(-11) // 4` es -3 porque es -2.75 redondeado *para abajo*. Ver **PEP 238**.

función Una serie de sentencias que retornan un valor al que las llama. También se le puede pasar cero o más *argumentos* los cuales pueden ser usados en la ejecución de la misma. Vea también *parameter*, *method*, y la sección *function*.

anotación de función Una *annotation* del parámetro de una función o un valor de retorno.

Las anotaciones de funciones son usadas frecuentemente para *type hint's*, por ejemplo, se espera que una función tome dos argumentos de clase `:class:'int'` y también se espera que devuelva dos valores `int`:

```
def sum_two_numbers(a: int, b: int) -> int:
    return a + b
```

La sintaxis de las anotaciones de funciones son explicadas en la sección *function*.

Vea *variable annotation* y **PEP 484**, que describen esta funcionalidad.

__future__ Un pseudo-módulo que los programadores pueden usar para habilitar nuevas capacidades del lenguaje que no son compatibles con el intérprete actual.

Al importar el módulo `__future__` y evaluar sus variables, puede verse cuándo las nuevas capacidades fueron agregadas por primera vez al lenguaje y cuando se quedaron establecidas por defecto:

```
>>> import __future__
>>> __future__.division
_Feature((2, 2, 0, 'alpha', 2), (3, 0, 0, 'alpha', 0), 8192)
```

recolección de basura El proceso de liberar la memoria de lo que ya no está en uso. Python realiza recolección de basura (*garbage collection*) llevando la cuenta de las referencias, y el recogedor de basura cíclico es capaz de detectar y romper las referencias cíclicas. El recogedor de basura puede ser controlado mediante el módulo `gc`.

generador Una función que retorna un *generator iterator*. Luce como una función normal excepto que contiene la expresión `yield` para producir series de valores utilizables en un bucle `for` o que pueden ser obtenidas una por una con la función `next()`.

Usualmente se refiere a una función generadora, pero puede referirse a un *iterador generador* en ciertos contextos. En aquellos casos en los que el significado no está claro, usar los términos completos evita la ambigüedad.

iterador generador Un objeto creado por una función *generator*.

Cada `yield` suspende temporalmente el procesamiento, recordando el estado de ejecución local (incluyendo las variables locales y las sentencias `try` pendientes). Cuando el «iterador generado» vuelve, retoma donde ha dejado, a diferencia de lo que ocurre con las funciones que comienzan nuevamente con cada invocación.

expresión generadora Una expresión que retorna un iterador. Luce como una expresión normal seguida por la cláusula `for` definiendo así una variable de bucle, un rango y una cláusula opcional `if`. La expresión combinada genera valores para la función contenedora:

```
>>> sum(i*i for i in range(10))           # sum of squares 0, 1, 4, ... 81
285
```

función genérica Una función compuesta de muchas funciones que implementan la misma operación para diferentes tipos. Qué implementación deberá ser usada durante la llamada a la misma es determinado por el algoritmo de despacho.

Vea también la entrada de glosario *single dispatch*, el decorador `functools.singledispatch()`, y **PEP 443**.

GIL Vea *global interpreter lock*.

bloqueo global del intérprete Mecanismo empleado por el intérprete *CPython* para asegurar que sólo un hilo ejecute el *bytecode* Python por vez. Esto simplifica la implementación de CPython haciendo que el modelo de objetos (incluyendo algunos críticos como `dict`) están implícitamente a salvo de acceso concurrente. Bloqueando el intérprete completo se simplifica hacerlo multi-hilos, a costa de mucho del paralelismo ofrecido por las máquinas con múltiples procesadores.

Sin embargo, algunos módulos de extensión, tanto estándar como de terceros, están diseñados para liberar el GIL cuando se realizan tareas computacionalmente intensivas como la compresión o el hashing. Además, el GIL siempre es liberado cuando se hace entrada/salida.

Esfuerzos previos hechos para crear un intérprete «sin hilos» (uno que bloquee los datos compartidos con una granularidad mucho más fina) no han sido exitosos debido a que el rendimiento sufrió para el caso más común de un solo procesador. Se cree que superar este problema de rendimiento haría la implementación mucho más compleja y por tanto, más costosa de mantener.

hash-based pyc Un archivo cache de bytecode que usa el hash en vez de usar el tiempo de la última modificación del archivo fuente correspondiente para determinar su validez. Vea `pyc-invalidation`.

hashable Un objeto es *hashable* si tiene un valor de hash que nunca cambiará durante su tiempo de vida (necesita un método `__hash__()`), y puede ser comparado con otro objeto (necesita el método `__eq__()`). Los objetos hashables que se comparan iguales deben tener el mismo número hash.

La hashabilidad hace a un objeto empleable como clave de un diccionario y miembro de un set, porque éstas estructuras de datos usan los valores de hash internamente.

Most of Python's immutable built-in objects are hashable; mutable containers (such as lists or dictionaries) are not; immutable containers (such as tuples and frozensets) are only hashable if their elements are hashable. Objects which are instances of user-defined classes are hashable by default. They all compare unequal (except with themselves), and their hash value is derived from their `id()`.

IDLE El entorno integrado de desarrollo de Python, o «Integrated Development Environment for Python». IDLE es un editor básico y un entorno de intérprete que se incluye con la distribución estándar de Python.

immutable Un objeto con un valor fijo. Los objetos inmutables son números, cadenas y tuplas. Éstos objetos no pueden ser alterados. Un nuevo objeto debe ser creado si un valor diferente ha de ser guardado. Juegan un rol importante en lugares donde es necesario un valor de hash constante, por ejemplo como claves de un diccionario.

ruta de importación Una lista de las ubicaciones (o *entradas de ruta*) que son revisadas por *path based finder* al importar módulos. Durante la importación, ésta lista de localizaciones usualmente viene de `sys.path`, pero para los subpaquetes también puede incluir al atributo `__path__` del paquete padre.

importar El proceso mediante el cual el código Python dentro de un módulo se hace alcanzable desde otro código Python en otro módulo.

importador Un objeto que buscan y lee un módulo; un objeto que es tanto *finder* como *loader*.

interactivo Python tiene un intérprete interactivo, lo que significa que puede ingresar sentencias y expresiones en el prompt del intérprete, ejecutarlos de inmediato y ver sus resultados. Sólo ejecute `python` sin argumentos (podría seleccionarlo desde el menú principal de su computadora). Es una forma muy potente de probar nuevas ideas o inspeccionar módulos y paquetes (recuerde `help(x)`).

interpretado Python es un lenguaje interpretado, a diferencia de uno compilado, a pesar de que la distinción puede ser difusa debido al compilador a bytecode. Esto significa que los archivos fuente pueden ser corridos directamente, sin crear explícitamente un ejecutable que es corrido luego. Los lenguajes interpretados típicamente tienen ciclos de desarrollo y depuración más cortos que los compilados, sin embargo sus programas suelen correr más lentamente. Vea también *interactive*.

apagado del intérprete Cuando se le solicita apagarse, el intérprete Python ingresa a un fase especial en la cual gradualmente libera todos los recursos reservados, como módulos y varias estructuras internas críticas. También hace varias llamadas al *recolector de basura*. Esto puede disparar la ejecución de código de destructores definidos por el usuario o «weakref callbacks». El código ejecutado durante la fase de apagado puede encontrar varias excepciones debido a que los recursos que necesita pueden no funcionar más (ejemplos comunes son los módulos de bibliotecas o los artefactos de advertencias «warnings machinery»)

La principal razón para el apagado del intérprete es que el módulo `__main__` o el script que estaba corriendo termine su ejecución.

iterable Un objeto capaz de retornar sus miembros uno por vez. Ejemplos de iterables son todos los tipos de secuencias (como `list`, `str`, y `tuple`) y algunos de tipos no secuenciales, como `dict`, *objeto archivo*, y objetos de cualquier clase que defina con los métodos `__iter__()` o con un método `__getitem__()` que implementen la semántica de *Sequence*.

Los iterables pueden ser usados en el bucle `for` y en muchos otros sitios donde una secuencia es necesaria (`zip()`, `map()`, ...). Cuando un objeto iterable es pasado como argumento a la función incorporada `iter()`, retorna un iterador para el objeto. Este iterador pasa así el conjunto de valores. Cuando se usan iterables, normalmente no es necesario llamar a la función `iter()` o tratar con los objetos iteradores usted mismo. La sentencia `for` lo hace automáticamente por usted, creando un variable temporal sin nombre para mantener el iterador mientras dura el bucle. Vea también *iterator*, *sequence*, y *generator*.

iterador Un objeto que representa un flujo de datos. Llamadas repetidas al método `__next__()` del iterador (o al pasar la función incorporada `next()`) retorna ítems sucesivos del flujo. Cuando no hay más datos disponibles, una excepción `StopIteration` es disparada. En este momento, el objeto iterador está exhausto y cualquier llamada posterior al método `__next__()` sólo dispara otra vez `StopIteration`. Los iteradores necesitan tener un método: `meth: __iter__` que retorna el objeto iterador mismo así cada iterador es también un iterable y puede ser usado en casi todos los lugares donde los iterables son aceptados. Una excepción importante es el código que intenta múltiples pases de iteración. Un objeto contenedor (como la `list`) produce un nuevo iterador cada vez que las pasa a una función `iter()` o la usa en un bucle `for`. Intentar ésto con un iterador simplemente retornaría el mismo objeto iterador exhausto usado en previas iteraciones, haciéndolo aparecer como un contenedor vacío.

Puede encontrar más información en *typeiter*.

función clave Una función clave o una función de colación es un invocable que retorna un valor usado para el ordenamiento o clasificación. Por ejemplo, `locale.strxfrm()` es usada para producir claves de ordenamiento que se adaptan a las convenciones específicas de ordenamiento de un locale.

Cierta cantidad de herramientas de Python aceptan funciones clave para controlar como los elementos son ordenados o agrupados. Incluyendo a `min()`, `max()`, `sorted()`, `list.sort()`, `heapq.merge()`, `heapq.nsmallest()`, `heapq.nlargest()`, y `itertools.groupby()`.

Hay varias formas de crear una función clave. Por ejemplo, el método `str.lower()` puede servir como función clave para ordenamientos que no distingan mayúsculas de minúsculas. Como alternativa, una función clave puede ser realizada con una expresión lambda como `lambda r: (r[0], r[2])`. También, el módulo `operator` provee tres constructores de funciones clave: `attrgetter()`, `itemgetter()`, y `methodcaller()`. Vea en *Sorting HOW TO* ejemplos de cómo crear y usar funciones clave.

argumento nombrado Vea *argument*.

lambda Una función anónima de una línea consistente en un sola *expression* que es evaluada cuando la función es llamada. La sintaxis para crear una función lambda es `lambda [parameters]: expression`

LBYL Del inglés «Look before you leap», «mira antes de saltar». Es un estilo de codificación que prueba explícitamente las condiciones previas antes de hacer llamadas o búsquedas. Este estilo contrasta con la manera *EAFP* y está caracterizado por la presencia de muchas sentencias `if`.

En entornos multi-hilos, el método LBYL tiene el riesgo de introducir condiciones de carrera entre los hilos que están «mirando» y los que están «saltando». Por ejemplo, el código, `if key in mapping: return mapping[key]` puede fallar si otro hilo remueve `key` de `mapping` después del test, pero antes de retornar el valor. Este problema puede ser resuelto usando bloqueos o empleando el método EAFP.

lista Es una *sequence* Python incorporada. A pesar de su nombre es más similar a un arreglo en otros lenguajes que a una lista enlazada porque el acceso a los elementos es $O(1)$.

comprensión de listas Una forma compacta de procesar todos o parte de los elementos en una secuencia y retornar una lista como resultado. `result = ['{:04x}'.format(x) for x in range(256) if x % 2 == 0]` genera una lista de cadenas conteniendo números hexadecimales (0x..) entre 0 y 255. La cláusula `if` es opcional. Si es omitida, todos los elementos en `range(256)` son procesados.

cargador Un objeto que carga un módulo. Debe definir el método llamado `load_module()`. Un cargador es normalmente retornados por un *finder*. Vea **PEP 302** para detalles y `importlib.abc.Loader` para una *abstract base class*.

método mágico Una manera informal de llamar a un *special method*.

mapeado Un objeto contenedor que permite recupero de claves arbitrarias y que implementa los métodos especificados en la `Mapping` o `MutableMapping` abstract base classes. Por ejemplo, `dict`, `collections.defaultdict`, `collections.OrderedDict` y `collections.Counter`.

meta buscadores de ruta Un *finder* retornado por una búsqueda de `sys.meta_path`. Los meta buscadores de ruta están relacionados a *buscadores de entradas de rutas*, pero son algo diferente.

Vea en `importlib.abc.MetaPathFinder` los métodos que los meta buscadores de ruta implementan.

metacalse La clase de una clase. Las definiciones de clases crean nombres de clase, un diccionario de clase, y una lista de clases base. Las metaclasses son responsables de tomar estos tres argumentos y crear la clase. La mayoría de los objetos de un lenguaje de programación orientado a objetos provienen de una implementación por defecto. Lo que hace a Python especial que es posible crear metaclasses a medida. La mayoría de los usuario nunca necesitarán esta herramienta, pero cuando la necesidad surge, las metaclasses pueden brindar soluciones poderosas y elegantes. Han sido usadas para loggear acceso de atributos, agregar seguridad a hilos, rastrear la creación de objetos, implementar singletons, y muchas otras tareas.

Más información hallará en metaclasses.

método Una función que es definida dentro del cuerpo de una clase. Si es llamada como un atributo de una instancia de otra clase, el método tomará el objeto instanciado como su primer *argument* (el cual es usualmente denominado *self*). Vea *function* y *nested scope*.

orden de resolución de métodos Orden de resolución de métodos es el orden en el cual una clase base es buscada por un miembro durante la búsqueda. Mire en [The Python 2.3 Method Resolution Order](#) los detalles del algoritmo usado por el intérprete Python desde la versión 2.3.

módulo Un objeto que sirve como unidad de organización del código Python. Los módulos tienen espacios de nombres conteniendo objetos Python arbitrarios. Los módulos son cargados en Python por el proceso de *importing*.

Vea también *package*.

especificador de módulo Un espacio de nombres que contiene la información relacionada a la importación usada al leer un módulo. Una instancia de `importlib.machinery.ModuleSpec`.

MRO Vea *method resolution order*.

mutable Los objetos mutables pueden cambiar su valor pero mantener su `id()`. Vea también *immutable*.

tupla nombrada The term «named tuple» applies to any type or class that inherits from tuple and whose indexable elements are also accessible using named attributes. The type or class may have other features as well.

Several built-in types are named tuples, including the values returned by `time.localtime()` and `os.stat()`. Another example is `sys.float_info`:

```
>>> sys.float_info[1]           # indexed access
1024
>>> sys.float_info.max_exp      # named field access
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
1024
>>> isinstance(sys.float_info, tuple)    # kind of tuple
True
```

Some named tuples are built-in types (such as the above examples). Alternatively, a named tuple can be created from a regular class definition that inherits from `tuple` and that defines named fields. Such a class can be written by hand or it can be created with the factory function `collections.namedtuple()`. The latter technique also adds some extra methods that may not be found in hand-written or built-in named tuples.

espacio de nombres El lugar donde la variable es almacenada. Los espacios de nombres son implementados como diccionarios. Hay espacio de nombre local, global, e incorporado así como espacios de nombres anidados en objetos (en métodos). Los espacios de nombres soportan modularidad previniendo conflictos de nombramiento. Por ejemplo, las funciones `builtins.open` y `os.open()` se distinguen por su espacio de nombres. Los espacios de nombres también ayuda a la legibilidad y mantenibilidad dejando claro qué módulo implementa una función. Por ejemplo, escribiendo `random.seed()` o `itertools.islice()` queda claro que éstas funciones están implementadas en los módulos `random` y `itertools`, respectivamente.

paquete de espacios de nombres Un **PEP 420 package** que sirve sólo para contener subpaquetes. Los paquetes de espacios de nombres pueden no tener representación física, y específicamente se diferencian de los *regular package* porque no tienen un archivo `__init__.py`.

Vea también *module*.

alcances anidados La habilidad de referirse a una variable dentro de una definición encerrada. Por ejemplo, una función definida dentro de otra función puede referir a variables en la función externa. Note que los alcances anidados por defecto sólo funcionan para referencia y no para asignación. Las variables locales leen y escriben sólo en el alcance más interno. De manera semejante, las variables globales pueden leer y escribir en el espacio de nombres global. Con `nonlocal` se puede escribir en alcances exteriores.

clase de nuevo estilo Vieja denominación usada para el estilo de clases ahora empleado en todos los objetos de clase. En versiones más tempranas de Python, sólo las nuevas clases podían usar capacidades nuevas y versátiles de Python como `__slots__`, descriptores, propiedades, `__getattr__()`, métodos de clase y métodos estáticos.

objeto Cualquier dato con estado (atributo o valor) y comportamiento definido (métodos). También es la más básica clase base para cualquier *new-style class*.

paquete Un *module* Python que puede contener submódulos o recursivamente, subpaquetes. Técnicamente, un paquete es un módulo Python con un atributo `__path__`.

Vea también *regular package* y *namespace package*.

parámetro Una entidad nombrada en una definición de una *function* (o método) que especifica un *argument* (o en algunos casos, varios argumentos) que la función puede aceptar. Existen cinco tipos de argumentos:

- *posicional o nombrado*: especifica un argumento que puede ser pasado tanto como *posicional* o como *nombrado*. Este es el tipo por defecto de parámetro, como *foo* y *bar* en el siguiente ejemplo:

```
def func(foo, bar=None): ...
```

- *sólo posicional*: especifica un argumento que puede ser pasado sólo por posición. Python no tiene una sintaxis específica para los parámetros que son sólo por posición. Sin embargo, algunas funciones tienen parámetros sólo por posición (por ejemplo `abs()`).
- *sólo nombrado*: especifica un argumento que sólo puede ser pasado por nombre. Los parámetros sólo por nombre pueden ser definidos incluyendo un parámetro posicional de una sola variable o un mero `*` antes de ellos en la lista de parámetros en la definición de la función, como *kw_only1* y *kw_only2* en el ejemplo siguiente:

```
def func(arg, *, kw_only1, kw_only2): ...
```

- *variable posicional*: especifica una secuencia arbitraria de argumentos posicionales que pueden ser brindados (además de cualquier argumento posicional aceptado por otros parámetros). Este parámetro puede

ser definido anteponiendo al nombre del parámetro `*`, como a `args` en el siguiente ejemplo:

```
def func(*args, **kwargs): ...
```

- *variable nombrado*: especifica que arbitrariamente muchos argumentos nombrados pueden ser brindados (además de cualquier argumento nombrado ya aceptado por cualquier otro parámetro). Este parámetro puede ser definido anteponiendo al nombre del parámetro con `**`, como `kwargs` en el ejemplo más arriba.

Los parámetros puede especificar tanto argumentos opcionales como requeridos, así como valores por defecto para algunos argumentos opcionales.

Vea también el glosario de *argument*, la pregunta respondida en la diferencia entre argumentos y parámetros, la clase `inspect.Parameter`, la sección *function*, y [PEP 362](#).

entrada de ruta Una ubicación única en el *import path* que el *path based finder* consulta para encontrar los módulos a importar.

buscador de entradas de ruta Un *finder* retornado por un invocable en `sys.path_hooks` (esto es, un *path entry hook*) que sabe cómo localizar módulos dada una *path entry*.

Vea en `importlib.abc.PathEntryFinder` los métodos que los buscadores de entradas de paths implementan.

gancho a entrada de ruta Un invocable en la lista `sys.path_hook` que retorna un *path entry finder* si éste sabe cómo encontrar módulos en un *path entry* específico.

buscador basado en ruta Uno de los *meta buscadores de ruta* por defecto que busca un *import path* para los módulos.

objeto tipo ruta Un objeto que representa una ruta del sistema de archivos. Un objeto tipo ruta puede ser tanto una `str` como un `bytes` representando una ruta, o un objeto que implementa el protocolo `os.PathLike`. Un objeto que soporta el protocolo `os.PathLike` puede ser convertido a ruta del sistema de archivo de clase `str` o `bytes` usando la función `os.fspath()`; `os.fsdecode()` o `os.fsencode()` pueden emplearse para garantizar que retorne respectivamente `str` o `bytes`. Introducido por [PEP 519](#).

PEP Propuesta de mejora de Python, del inglés «Python Enhancement Proposal». Un PEP es un documento de diseño que brinda información a la comunidad Python, o describe una nueva capacidad para Python, sus procesos o entorno. Los PEPs deberían dar una especificación técnica concisa y una fundamentación para las capacidades propuestas.

Los PEPs tienen como propósito ser los mecanismos primarios para proponer nuevas y mayores capacidad, para recoger la opinión de la comunidad sobre un tema, y para documentar las decisiones de diseño que se han hecho en Python. El autor del PEP es el responsable de lograr consenso con la comunidad y documentar las opiniones disidentes.

Vea [PEP 1](#).

porción Un conjunto de archivos en un único directorio (posiblemente guardo en un archivo comprimido zip) que contribuye a un espacio de nombres de paquete, como está definido en [PEP 420](#).

argumento posicional Vea *argument*.

API provisoria Una API provisoria es aquella que deliberadamente fue excluida de las garantías de compatibilidad hacia atrás de la biblioteca estándar. Aunque no se esperan cambios fundamentales en dichas interfaces, como están marcadas como provisionales, los cambios incompatibles hacia atrás (incluso remover la misma interfaz) podrían ocurrir si los desarrolladores principales lo estiman. Estos cambios no se hacen gratuitamente – solo ocurrirán si fallas fundamentales y serias son descubiertas que no fueron vistas antes de la inclusión de la API.

Incluso para APIs provisionarias, los cambios incompatibles hacia atrás son vistos como una «solución de último recurso» - se intentará todo para encontrar una solución compatible hacia atrás para los problemas identificados.

Este proceso permite que la biblioteca estándar continúe evolucionando con el tiempo, sin bloquearse por errores de diseño problemáticos por períodos extensos de tiempo. Vea `:pep:241` para más detalles.

paquete provisorio Vea *provisional API*.

Python 3000 Apodo para la fecha de lanzamiento de Python 3.x (acuñada en un tiempo cuando llegar a la versión 3 era algo distante en el futuro.) También se lo abrevió como «Py3k».

Pythónico Una idea o pieza de código que sigue ajustadamente la convenciones idiomáticas comunes del lenguaje Python, en vez de implementar código usando conceptos comunes a otros lenguajes. Por ejemplo, una convención común en Python es hacer bucles sobre todos los elementos de un iterable con la sentencia `for`. Muchos otros lenguajes no tienen este tipo de construcción, así que los que no están familiarizados con Python podrían usar contadores numéricos:

```
for i in range(len(food)) :
    print (food[i])
```

En contraste, un método Pythónico más limpio:

```
for piece in food:
    print (piece)
```

nombre calificado Un nombre con puntos mostrando la ruta desde el alcance global del módulo a la clase, función o método definido en dicho módulo, como se define en [PEP 3155](#). Para las funciones o clases de más alto nivel, el nombre calificado es el igual al nombre del objeto:

```
>>> class C:
...     class D:
...         def meth(self):
...             pass
...
>>> C.__qualname__
'C'
>>> C.D.__qualname__
'C.D'
>>> C.D.meth.__qualname__
'C.D.meth'
```

Cuando es usado para referirse a los módulos, *nombre completamente calificado* significa la ruta con puntos completo al módulo, incluyendo cualquier paquete padre, por ejemplo, *email.mime.text*:

```
>>> import email.mime.text
>>> email.mime.text.__name__
'email.mime.text'
```

contador de referencias El número de referencias a un objeto. Cuando el contador de referencias de un objeto cae hasta cero, éste es desalojable. En conteo de referencias no suele ser visible en el código de Python, pero es un elemento clave para la implementación de *CPython*. El módulo `sys` define la `getrefcount()` que los programadores pueden emplear para retornar el conteo de referencias de un objeto en particular.

paquete regular Un *package* tradicional, como aquellos con un directorio conteniendo el archivo `__init__.py`.

Vea también *namespace package*.

__slots__ Es una declaración dentro de una clase que ahorra memoria pre declarando espacio para las atributos de la instancia y eliminando diccionarios de la instancia. Aunque es popular, esta técnica es algo dificultosa de lograr correctamente y es mejor reservarla para los casos raros en los que existen grandes cantidades de instancias en aplicaciones con uso crítico de memoria.

secuencia Un *iterable* que logra un acceso eficiente a los elementos usando índices enteros a través del método especial `__getitem__()` y que define un método `__len__()` que devuelve la longitud de la secuencia. Algunas de las secuencias incorporadas son `list`, `str`, `tuple`, y `bytes`. Observe que `dict` también soporta `__getitem__()` y `__len__()`, pero es considerada un mapeo más que una secuencia porque las búsquedas son por claves arbitraria *immutable* y no por enteros.

La clase base abstracta `collections.abc.Sequence` define una interfaz mucho más rica que va más allá de sólo `__getitem__()` y `__len__()`, agregando `count()`, `index()`, `__contains__()`, y `__reversed__()`. Los tipos que implementan esta interfaz expandida pueden ser registrados explícitamente usando `register()`.

despacho único Una forma de despacho de una *generic function* donde la implementación es elegida a partir del tipo de un sólo argumento.

rebanada Un objeto que contiene una porción de una *sequence*. Una rebanada es creada usando la notación de suscripto, `[]` con dos puntos entre los números cuando se ponen varios, como en `nombre_variable[1:3:5]`. La notación con corchete (suscripto) usa internamente objetos *slice*.

método especial Un método que es llamado implícitamente por Python cuando ejecuta ciertas operaciones en un tipo, como la adición. Estos métodos tienen nombres que comienzan y terminan con doble barra baja. Los métodos especiales están documentados en `specialnames`.

sentencia Una sentencia es parte de un conjunto (un «bloque» de código). Una sentencia tanto es una *expression* como alguna de las varias sintaxis usando una palabra clave, como `if`, `while` o `for`.

codificación de texto Un códec que codifica las cadenas Unicode a bytes.

archivo de texto Un *file object* capaz de leer y escribir objetos `str`. Frecuentemente, un archivo de texto también accede a un flujo de datos binario y maneja automáticamente el *text encoding*. Ejemplos de archivos de texto que son abiertos en modo texto (`'r'` o `'w'`), `sys.stdin`, `sys.stdout`, y las instancias de `io.StringIO`.

Vea también *binary file* por objeto de archivos capaces de leer y escribir *objeto tipo binario*.

cadena con triple comilla Una cadena que está enmarcada por tres instancias de comillas (`»`) o apostrofes (`“`). Aunque no brindan ninguna funcionalidad que no está disponible usando cadenas con comillas simple, son útiles por varias razones. Permiten incluir comillas simples o dobles sin escapar dentro de las cadenas y pueden abarcar múltiples líneas sin el uso de caracteres de continuación, haciéndolas particularmente útiles para escribir `docstrings`.

tipo El tipo de un objeto Python determina qué tipo de objeto es; cada objeto tiene un tipo. El tipo de un objeto puede ser accedido por su atributo `__class__` o puede ser conseguido usando `type(obj)`.

alias de tipos Un sinónimo para un tipo, creado al asignar un tipo a un identificador.

Los alias de tipos son útiles para simplificar los *indicadores de tipo*. Por ejemplo:

```
from typing import List, Tuple

def remove_gray_shades(
    colors: List[Tuple[int, int, int]]) -> List[Tuple[int, int, int]]:
    pass
```

podría ser más legible así:

```
from typing import List, Tuple

Color = Tuple[int, int, int]

def remove_gray_shades(colors: List[Color]) -> List[Color]:
    pass
```

Vea `typing` y [PEP 484](#), que describen esta funcionalidad.

indicador de tipo Una *annotation* que especifica el tipo esperado para una variable, un atributo de clase, un parámetro para una función o un valor de retorno.

Los indicadores de tipo son opcionales y no son obligados por Python pero son útiles para las herramientas de análisis de tipos estático, y ayuda a las IDE en el completado del código y la refactorización.

Los indicadores de tipo de las variables globales, atributos de clase, y funciones, no de variables locales, pueden ser accedidos usando `typing.get_type_hints()`.

Vea `typing` y [PEP 484](#), que describen esta funcionalidad.

saltos de líneas universales Una manera de interpretar flujos de texto en la cual son reconocidos como finales de línea todas siguientes formas: la convención de Unix para fin de línea `'\n'`, la convención de Windows `'\r\n'`, y la vieja convención de Macintosh `'\r'`. Vea [PEP 278](#) y [PEP 3116](#), además de `func:bytes.splitlines` para usos adicionales.

anotación de variable Una *annotation* de una variable o un atributo de clase.

Cuando se anota una variable o un atributo de clase, la asignación es opcional:

```
class C:  
    field: 'annotation'
```

Las anotaciones de variables son frecuentemente usadas para *type hints*: por ejemplo, se espera que esta variable tenga valores de clase `int`:

```
count: int = 0
```

La sintaxis de la anotación de variables está explicada en la sección `annassign`.

Vea *function annotation*, **PEP 484** y **PEP 526**, los cuales describen esta funcionalidad.

entorno virtual Un entorno cooperativamente aislado de ejecución que permite a los usuarios de Python y a las aplicaciones instalar y actualizar paquetes de distribución de Python sin interferir con el comportamiento de otras aplicaciones de Python en el mismo sistema.

Vea también `venv`.

máquina virtual Una computadora definida enteramente por software. La máquina virtual de Python ejecuta el *bytecode* generado por el compilador de `bytecode`.

Zen de Python Un listado de los principios de diseño y la filosofía de Python que son útiles para entender y usar el lenguaje. El listado puede encontrarse ingresando «`import this`» en la consola interactiva.

Acerca de estos documentos

Estos documentos son generados por [reStructuredText](#) desarrollado por [Sphinx](#), un procesador de documentos específicamente escrito para la documentación de Python.

El desarrollo de la documentación y su cadena de herramientas es un esfuerzo enteramente voluntario, al igual que Python. Si tu quieres contribuir, por favor revisa la página [reporting-bugs](#) para más información de cómo hacerlo. Los nuevos voluntarios son siempre bienvenidos!

Agradecemos a:

- Fred L. Drake, Jr., el creador original de la documentación del conjunto de herramientas de Python y escritor de gran parte del contenido;
- el proyecto [Docutils](#) para creación de [reStructuredText](#) y el juego de Utilidades de Documentación;
- Fredrik Lundh por su proyecto [Referencia Alternativa de Python](#) para la cual Sphinx tuvo muchas ideas.

B.1 Contribuidores de la documentación de Python

Muchas personas han contribuido para el lenguaje de Python, la librería estándar de Python, y la documentación de Python. Revisa [Misc/ACKS](#) la distribución de Python para una lista parcial de contribuidores.

Es solamente con la aportación y contribuciones de la comunidad de Python que Python tiene tan fantástica documentación – Muchas gracias!

History and License

C.1 History of the software

Python was created in the early 1990s by Guido van Rossum at Stichting Mathematisch Centrum (CWI, see <https://www.cwi.nl/>) in the Netherlands as a successor of a language called ABC. Guido remains Python's principal author, although it includes many contributions from others.

In 1995, Guido continued his work on Python at the Corporation for National Research Initiatives (CNRI, see <https://www.cnri.reston.va.us/>) in Reston, Virginia where he released several versions of the software.

In May 2000, Guido and the Python core development team moved to BeOpen.com to form the BeOpen Python-Labs team. In October of the same year, the PythonLabs team moved to Digital Creations (now Zope Corporation; see <https://www.zope.org/>). In 2001, the Python Software Foundation (PSF, see <https://www.python.org/psf/>) was formed, a non-profit organization created specifically to own Python-related Intellectual Property. Zope Corporation is a sponsoring member of the PSF.

All Python releases are Open Source (see <https://opensource.org/> for the Open Source Definition). Historically, most, but not all, Python releases have also been GPL-compatible; the table below summarizes the various releases.

Release	Derived from	Year	Owner	GPL compatible?
0.9.0 thru 1.2	n/a	1991-1995	CWI	yes
1.3 thru 1.5.2	1.2	1995-1999	CNRI	yes
1.6	1.5.2	2000	CNRI	no
2.0	1.6	2000	BeOpen.com	no
1.6.1	1.6	2001	CNRI	no
2.1	2.0+1.6.1	2001	PSF	no
2.0.1	2.0+1.6.1	2001	PSF	yes
2.1.1	2.1+2.0.1	2001	PSF	yes
2.1.2	2.1.1	2002	PSF	yes
2.1.3	2.1.2	2002	PSF	yes
2.2 and above	2.1.1	2001-now	PSF	yes

Nota: GPL-compatible doesn't mean that we're distributing Python under the GPL. All Python licenses, unlike the GPL, let you distribute a modified version without making your changes open source. The GPL-compatible licenses make it possible to combine Python with other software that is released under the GPL; the others don't.

Thanks to the many outside volunteers who have worked under Guido's direction to make these releases possible.

C.2 Terms and conditions for accessing or otherwise using Python

C.2.1 PSF LICENSE AGREEMENT FOR PYTHON 3.7.17

1. This LICENSE AGREEMENT is between the Python Software Foundation
→ ("PSF"), and
the Individual or Organization ("Licensee") accessing and otherwise
→ using Python
3.7.17 software in source or binary form and its associated
→ documentation.
2. Subject to the terms and conditions of this License Agreement, PSF
→ hereby
grants Licensee a nonexclusive, royalty-free, world-wide license to
→ reproduce,
analyze, test, perform and/or display publicly, prepare derivative
→ works,
distribute, and otherwise use Python 3.7.17 alone or in any derivative
version, provided, however, that PSF's License Agreement and PSF's
→ notice of
copyright, i.e., "Copyright © 2001-2023 Python Software Foundation; All
→ Rights
Reserved" are retained in Python 3.7.17 alone or in any derivative
→ version
prepared by Licensee.
3. In the event Licensee prepares a derivative work that is based on or
incorporates Python 3.7.17 or any part thereof, and wants to make the
derivative work available to others as provided herein, then Licensee
→ hereby
agrees to include in any such work a brief summary of the changes made
→ to Python
3.7.17.
4. PSF is making Python 3.7.17 available to Licensee on an "AS IS" basis.
PSF MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED. BY WAY
→ OF
EXAMPLE, BUT NOT LIMITATION, PSF MAKES NO AND DISCLAIMS ANY
→ REPRESENTATION OR
WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE OR
→ THAT THE
USE OF PYTHON 3.7.17 WILL NOT INFRINGE ANY THIRD PARTY RIGHTS.
5. PSF SHALL NOT BE LIABLE TO LICENSEE OR ANY OTHER USERS OF PYTHON 3.7.17
FOR ANY INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR LOSS AS A
→ RESULT OF
MODIFYING, DISTRIBUTING, OR OTHERWISE USING PYTHON 3.7.17, OR ANY
→ DERIVATIVE
THEREOF, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY THEREOF.
6. This License Agreement will automatically terminate upon a material
→ breach of
its terms and conditions.

7. Nothing in this License Agreement shall be deemed to create any relationship of agency, partnership, or joint venture between PSF and Licensee. This License Agreement does not grant permission to use PSF trademarks or trade name in a trademark sense to endorse or promote products or services of Licensee, or any third party.
8. By copying, installing or otherwise using Python 3.7.17, Licensee agrees to be bound by the terms and conditions of this License Agreement.

C.2.2 BEOPEN.COM LICENSE AGREEMENT FOR PYTHON 2.0

BEOPEN PYTHON OPEN SOURCE LICENSE AGREEMENT VERSION 1

1. This LICENSE AGREEMENT is between BeOpen.com ("BeOpen"), having an office at 160 Saratoga Avenue, Santa Clara, CA 95051, and the Individual or Organization ("Licensee") accessing and otherwise using this software in source or binary form and its associated documentation ("the Software").
2. Subject to the terms and conditions of this BeOpen Python License Agreement, BeOpen hereby grants Licensee a non-exclusive, royalty-free, world-wide license to reproduce, analyze, test, perform and/or display publicly, prepare derivative works, distribute, and otherwise use the Software alone or in any derivative version, provided, however, that the BeOpen Python License is retained in the Software, alone or in any derivative version prepared by Licensee.
3. BeOpen is making the Software available to Licensee on an "AS IS" basis. BEOPEN MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED. BY WAY OF EXAMPLE, BUT NOT LIMITATION, BEOPEN MAKES NO AND DISCLAIMS ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE OR THAT THE USE OF THE SOFTWARE WILL NOT INFRINGE ANY THIRD PARTY RIGHTS.
4. BEOPEN SHALL NOT BE LIABLE TO LICENSEE OR ANY OTHER USERS OF THE SOFTWARE FOR ANY INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR LOSS AS A RESULT OF USING, MODIFYING OR DISTRIBUTING THE SOFTWARE, OR ANY DERIVATIVE THEREOF, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY THEREOF.
5. This License Agreement will automatically terminate upon a material breach of its terms and conditions.
6. This License Agreement shall be governed by and interpreted in all respects by the law of the State of California, excluding conflict of law provisions. Nothing in this License Agreement shall be deemed to create any relationship of agency, partnership, or joint venture between BeOpen and Licensee. This License Agreement does not grant permission to use BeOpen trademarks or trade names in a trademark sense to endorse or promote products or services of Licensee, or any third party. As an exception, the "BeOpen Python" logos available at <http://www.pythonlabs.com/logos.html> may be used according to the permissions granted on that web page.
7. By copying, installing or otherwise using the software, Licensee agrees to be bound by the terms and conditions of this License Agreement.

C.2.3 CNRI LICENSE AGREEMENT FOR PYTHON 1.6.1

1. This LICENSE AGREEMENT is between the Corporation for National Research Initiatives, having an office at 1895 Preston White Drive, Reston, VA 20191 ("CNRI"), and the Individual or Organization ("Licensee") accessing and otherwise using Python 1.6.1 software in source or binary form and its associated documentation.
2. Subject to the terms and conditions of this License Agreement, CNRI hereby grants Licensee a nonexclusive, royalty-free, world-wide license to reproduce, analyze, test, perform and/or display publicly, prepare derivative works, distribute, and otherwise use Python 1.6.1 alone or in any derivative version, provided, however, that CNRI's License Agreement and CNRI's notice of copyright, i.e., "Copyright © 1995-2001 Corporation for National Research Initiatives; All Rights Reserved" are retained in Python 1.6.1 alone or in any derivative version prepared by Licensee. Alternately, in lieu of CNRI's License Agreement, Licensee may substitute the following text (omitting the quotes): "Python 1.6.1 is made available subject to the terms and conditions in CNRI's License Agreement. This Agreement together with Python 1.6.1 may be located on the Internet using the following unique, persistent identifier (known as a handle): 1895.22/1013. This Agreement may also be obtained from a proxy server on the Internet using the following URL: <http://hdl.handle.net/1895.22/1013>."
3. In the event Licensee prepares a derivative work that is based on or incorporates Python 1.6.1 or any part thereof, and wants to make the derivative work available to others as provided herein, then Licensee hereby agrees to include in any such work a brief summary of the changes made to Python 1.6.1.
4. CNRI is making Python 1.6.1 available to Licensee on an "AS IS" basis. CNRI MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED. BY WAY OF EXAMPLE, BUT NOT LIMITATION, CNRI MAKES NO AND DISCLAIMS ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE OR THAT THE USE OF PYTHON 1.6.1 WILL NOT INFRINGE ANY THIRD PARTY RIGHTS.
5. CNRI SHALL NOT BE LIABLE TO LICENSEE OR ANY OTHER USERS OF PYTHON 1.6.1 FOR ANY INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR LOSS AS A RESULT OF MODIFYING, DISTRIBUTING, OR OTHERWISE USING PYTHON 1.6.1, OR ANY DERIVATIVE THEREOF, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY THEREOF.
6. This License Agreement will automatically terminate upon a material breach of its terms and conditions.
7. This License Agreement shall be governed by the federal intellectual property law of the United States, including without limitation the federal copyright law, and, to the extent such U.S. federal law does not apply, by the law of the Commonwealth of Virginia, excluding Virginia's conflict of law provisions. Notwithstanding the foregoing, with regard to derivative works based on Python 1.6.1 that incorporate non-separable material that was previously distributed under the GNU General Public License (GPL), the law of the Commonwealth of Virginia shall govern this License Agreement only as to issues arising under or with respect to Paragraphs 4, 5, and 7 of this License Agreement. Nothing in this License Agreement shall be deemed to create any relationship of agency, partnership, or joint venture between CNRI and Licensee. This License Agreement does not grant permission to use CNRI trademarks or trade name in a trademark sense to endorse or promote products or services of Licensee, or any third party.
8. By clicking on the "ACCEPT" button where indicated, or by copying, installing or otherwise using Python 1.6.1, Licensee agrees to be bound by the terms and conditions of this License Agreement.

C.2.4 CWI LICENSE AGREEMENT FOR PYTHON 0.9.0 THROUGH 1.2

Copyright © 1991 – 1995, Stichting Mathematisch Centrum Amsterdam, The Netherlands. All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of Stichting Mathematisch Centrum or CWI not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

STICHTING MATHEMATISCH CENTRUM DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, IN NO EVENT SHALL STICHTING MATHEMATISCH CENTRUM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

C.3 Licenses and Acknowledgements for Incorporated Software

This section is an incomplete, but growing list of licenses and acknowledgements for third-party software incorporated in the Python distribution.

C.3.1 Mersenne Twister

The `_random` module includes code based on a download from <http://www.math.sci.hiroshima-u.ac.jp/~m-mat/MT/MT2002/emt19937ar.html>. The following are the verbatim comments from the original code:

```
A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/1/26.
Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto.

Before using, initialize the state by using init_genrand(seed)
or init_by_array(init_key, key_length).

Copyright (C) 1997 – 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura,
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without
modification, are permitted provided that the following conditions
are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright
   notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
   notice, this list of conditions and the following disclaimer in the
   documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote
   products derived from this software without specific prior written
   permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS
"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT
LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR
CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,
EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR
PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF
LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING
NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS
SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
```

Any feedback is very welcome.

<http://www.math.sci.hiroshima-u.ac.jp/~m-mat/MT/emt.html>

email: m-mat @ math.sci.hiroshima-u.ac.jp (remove space)

C.3.2 Sockets

The `socket` module uses the functions, `getaddrinfo()`, and `getnameinfo()`, which are coded in separate source files from the WIDE Project, <http://www.wide.ad.jp/>.

```
Copyright (C) 1995, 1996, 1997, and 1998 WIDE Project.
All rights reserved.
```

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the project nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

```
THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE PROJECT AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND
ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE
ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE PROJECT OR CONTRIBUTORS BE LIABLE
FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS
OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT
LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF
SUCH DAMAGE.
```

C.3.3 Asynchronous socket services

The `asynchat` and `asyncore` modules contain the following notice:

```
Copyright 1996 by Sam Rushing
```

```
    All Rights Reserved
```

```
Permission to use, copy, modify, and distribute this software and
its documentation for any purpose and without fee is hereby
granted, provided that the above copyright notice appear in all
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
copies and that both that copyright notice and this permission
notice appear in supporting documentation, and that the name of Sam
Rushing not be used in advertising or publicity pertaining to
distribution of the software without specific, written prior
permission.
```

```
SAM RUSHING DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE,
INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, IN
NO EVENT SHALL SAM RUSHING BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR
CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS
OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,
NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN
CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.
```

C.3.4 Cookie management

The `http.cookies` module contains the following notice:

```
Copyright 2000 by Timothy O'Malley <timo@alum.mit.edu>
```

```
All Rights Reserved
```

```
Permission to use, copy, modify, and distribute this software
and its documentation for any purpose and without fee is hereby
granted, provided that the above copyright notice appear in all
copies and that both that copyright notice and this permission
notice appear in supporting documentation, and that the name of
Timothy O'Malley not be used in advertising or publicity
pertaining to distribution of the software without specific, written
prior permission.
```

```
Timothy O'Malley DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS
SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY
AND FITNESS, IN NO EVENT SHALL Timothy O'Malley BE LIABLE FOR
ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES
WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS,
WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS
ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR
PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.
```

C.3.5 Execution tracing

The `trace` module contains the following notice:

```
portions copyright 2001, Autonomous Zones Industries, Inc., all rights...
err... reserved and offered to the public under the terms of the
Python 2.2 license.
```

```
Author: Zooko O'Whielacronx
http://zooko.com/
mailto:zooko@zooko.com
```

```
Copyright 2000, Mojam Media, Inc., all rights reserved.
Author: Skip Montanaro
```

```
Copyright 1999, Bioreason, Inc., all rights reserved.
Author: Andrew Dalke
```

```
Copyright 1995-1997, Automatrix, Inc., all rights reserved.
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

Author: Skip Montanaro

Copyright 1991-1995, Stichting Mathematisch Centrum, all rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this Python software and its associated documentation for any purpose without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appears in all copies, and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of neither Automatrix, Bioreason or Mojam Media be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

C.3.6 UUencode and UUdecode functions

The uu module contains the following notice:

Copyright 1994 by Lance Ellinghouse
Cathedral City, California Republic, United States of America.
All Rights Reserved
Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of Lance Ellinghouse not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.
LANCE ELLINGHOUSE DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, IN NO EVENT SHALL LANCE ELLINGHOUSE CENTRUM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

Modified by Jack Jansen, CWI, July 1995:

- Use binascii module to do the actual line-by-line conversion between ascii and binary. This results in a 1000-fold speedup. The C version is still 5 times faster, though.
- Arguments more compliant with Python standard

C.3.7 XML Remote Procedure Calls

The xmlrpc.client module contains the following notice:

The XML-RPC client interface is

Copyright (c) 1999-2002 by Secret Labs AB
Copyright (c) 1999-2002 by Fredrik Lundh

By obtaining, using, and/or copying this software and/or its associated documentation, you agree that you have read, understood, and will comply with the following terms and conditions:

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its associated documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appears in all copies, and that both that copyright notice and this permission

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

notice appear in supporting documentation, and that the name of Secret Labs AB or the author not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

SECRET LABS AB AND THE AUTHOR DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL SECRET LABS AB OR THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

C.3.8 test_epoll

The `test_epoll` module contains the following notice:

Copyright (c) 2001-2006 Twisted Matrix Laboratories.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

C.3.9 Select kqueue

The `select` module contains the following notice for the `kqueue` interface:

Copyright (c) 2000 Doug White, 2006 James Knight, 2007 Christian Heimes
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE
FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS
OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT
LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF
SUCH DAMAGE.
```

C.3.10 SipHash24

The file `Python/pyhash.c` contains Marek Majkowski's implementation of Dan Bernstein's SipHash24 algorithm. It contains the following note:

```
<MIT License>
Copyright (c) 2013 Marek Majkowski <marek@popcount.org>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy
of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal
in the Software without restriction, including without limitation the rights
to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell
copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is
furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in
all copies or substantial portions of the Software.
</MIT License>

Original location:
  https://github.com/majek/csiphash/

Solution inspired by code from:
  Samuel Neves (supercop/crypto_auth/siphash24/little)
  djb (supercop/crypto_auth/siphash24/little2)
  Jean-Philippe Aumasson (https://131002.net/siphash/siphash24.c)
```

C.3.11 strtod and dtoa

The file `Python/dtoa.c`, which supplies C functions `dtoa` and `strtod` for conversion of C doubles to and from strings, is derived from the file of the same name by David M. Gay, currently available from <http://www.netlib.org/fp/>. The original file, as retrieved on March 16, 2009, contains the following copyright and licensing notice:

```
/*****
 *
 * The author of this software is David M. Gay.
 *
 * Copyright (c) 1991, 2000, 2001 by Lucent Technologies.
 *
 * Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any
 * purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice
 * is included in all copies of any software which is or includes a copy
 * or modification of this software and in all copies of the supporting
 * documentation for such software.
 *
 * THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED
 * WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR LUCENT MAKES ANY
 * REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
* OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.
*
*****/
```

C.3.12 OpenSSL

The modules `hashlib`, `posix`, `ssl`, `crypt` use the OpenSSL library for added performance if made available by the operating system. Additionally, the Windows and Mac OS X installers for Python may include a copy of the OpenSSL libraries, so we include a copy of the OpenSSL license here:

```
LICENSE ISSUES
=====

The OpenSSL toolkit stays under a dual license, i.e. both the conditions of
the OpenSSL License and the original SSLeay license apply to the toolkit.
See below for the actual license texts. Actually both licenses are BSD-style
Open Source licenses. In case of any license issues related to OpenSSL
please contact openssl-core@openssl.org.

OpenSSL License
-----

/* =====
 * Copyright (c) 1998-2008 The OpenSSL Project. All rights reserved.
 *
 * Redistribution and use in source and binary forms, with or without
 * modification, are permitted provided that the following conditions
 * are met:
 *
 * 1. Redistributions of source code must retain the above copyright
 * notice, this list of conditions and the following disclaimer.
 *
 * 2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
 * notice, this list of conditions and the following disclaimer in
 * the documentation and/or other materials provided with the
 * distribution.
 *
 * 3. All advertising materials mentioning features or use of this
 * software must display the following acknowledgment:
 * "This product includes software developed by the OpenSSL Project
 * for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/)"
 *
 * 4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to
 * endorse or promote products derived from this software without
 * prior written permission. For written permission, please contact
 * openssl-core@openssl.org.
 *
 * 5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL"
 * nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written
 * permission of the OpenSSL Project.
 *
 * 6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following
 * acknowledgment:
 * "This product includes software developed by the OpenSSL Project
 * for use in the OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/)"
 *
 * THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT ``AS IS'' AND ANY
 * EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
 * IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
* PURPOSE ARE DISCLAIMED.  IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR
* ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,
* SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT
* NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;
* LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
* HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
* STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
* ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED
* OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
*
*
* This product includes cryptographic software written by Eric Young
* (eay@cryptsoft.com).  This product includes software written by Tim
* Hudson (tjh@cryptsoft.com).
*
*/
```

Original SSLeay License

```
/* Copyright (C) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com)
* All rights reserved.
*
* This package is an SSL implementation written
* by Eric Young (eay@cryptsoft.com).
* The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL.
*
* This library is free for commercial and non-commercial use as long as
* the following conditions are aheared to.  The following conditions
* apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA,
* lhash, DES, etc., code; not just the SSL code.  The SSL documentation
* included with this distribution is covered by the same copyright terms
* except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).
*
* Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in
* the code are not to be removed.
* If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution
* as the author of the parts of the library used.
* This can be in the form of a textual message at program startup or
* in documentation (online or textual) provided with the package.
*
* Redistribution and use in source and binary forms, with or without
* modification, are permitted provided that the following conditions
* are met:
* 1. Redistributions of source code must retain the copyright
* notice, this list of conditions and the following disclaimer.
* 2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
* notice, this list of conditions and the following disclaimer in the
* documentation and/or other materials provided with the distribution.
* 3. All advertising materials mentioning features or use of this software
* must display the following acknowledgement:
* "This product includes cryptographic software written by
* Eric Young (eay@cryptsoft.com)"
* The word 'cryptographic' can be left out if the rouines from the library
* being used are not cryptographic related :-).
* 4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from
* the apps directory (application code) you must include an acknowledgement:
* "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"
*
* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG ``AS IS'' AND
* ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

```
* IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE
* ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE
* FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
* DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS
* OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
* HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT
* LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
* OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF
* SUCH DAMAGE.
*
* The licence and distribution terms for any publically available version or
* derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be
* copied and put under another distribution licence
* [including the GNU Public Licence.]
*/
```

C.3.13 expat

The pyexpat extension is built using an included copy of the expat sources unless the build is configured `--with-system-expat`:

```
Copyright (c) 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd
and Clark Cooper

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining
a copy of this software and associated documentation files (the
"Software"), to deal in the Software without restriction, including
without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish,
distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to
permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to
the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included
in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,
EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT.
IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY
CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,
TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE
SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.
```

C.3.14 libffi

The `_ctypes` extension is built using an included copy of the libffi sources unless the build is configured `--with-system-libffi`:

```
Copyright (c) 1996-2008 Red Hat, Inc and others.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining
a copy of this software and associated documentation files (the
``Software''), to deal in the Software without restriction, including
without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish,
distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to
permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to
the following conditions:
```

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED ``AS IS'', WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

C.3.15 zlib

The `zlib` extension is built using an included copy of the `zlib` sources if the `zlib` version found on the system is too old to be used for the build:

Copyright (C) 1995-2011 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

C.3.16 cfuhash

The implementation of the hash table used by the `tracemalloc` is based on the `cfuhash` project:

Copyright (c) 2005 Don Owens
All rights reserved.

This code is released under the BSD license:

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

(continué en la próxima página)

(proviene de la página anterior)

- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- * Neither the name of the author nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

C.3.17 libmpdec

The `_decimal` module is built using an included copy of the libmpdec library unless the build is configured `--with-system-libmpdec`:

Copyright (c) 2008–2016 Stefan Krah. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

APÉNDICE D

Copyright

Python and this documentation is:

Copyright © 2001-2023 Python Software Foundation. All rights reserved.

Copyright © 2000 BeOpen.com. All rights reserved.

Copyright © 1995-2000 Corporation for National Research Initiatives. All rights reserved.

Copyright © 1991-1995 Stichting Mathematisch Centrum. All rights reserved.

See [History and License](#) for complete license and permissions information.

No alfabético

..., [113](#)
(*hash*)
 comment, [9](#)
* (*asterisk*)
 in function calls, [26](#)
**
 in function calls, [27](#)
2to3, [113](#)
: (*colon*)
 function annotations, [28](#)
->
 function annotations, [28](#)
>>>, [113](#)
__all__, [50](#)
__future__, [117](#)
__slots__, [123](#)

A

administrador asincrónico de
 contexto, [114](#)
administrador de contextos, [115](#)
aguardable, [114](#)
alcances anidados, [121](#)
alias de tipos, [124](#)
annotations
 function, [28](#)
anotación, [113](#)
anotación de función, [117](#)
anotación de variable, [125](#)
apagado del intérprete, [119](#)
API provisoria, [122](#)
archivo binario, [114](#)
archivo de texto, [124](#)
argumento, [113](#)
argumento nombrado, [119](#)
argumento posicional, [122](#)
atributo, [114](#)

B

BDFL, [114](#)
bloqueo global del intérprete, [118](#)
builtins
 módulo, [47](#)

buscador, [117](#)
buscador basado en ruta, [122](#)
buscador de entradas de ruta, [122](#)
bytecode, [115](#)

C

cadena con triple comilla, [124](#)
cargador, [120](#)
C-contiguous, [115](#)
clase, [115](#)
clase base abstracta, [113](#)
clase de nuevo estilo, [121](#)
codificación de texto, [124](#)
coding
 style, [29](#)
coerción, [115](#)
comprensión de listas, [120](#)
contador de referencias, [123](#)
context variable, [115](#)
contiguo, [115](#)
corrutina, [115](#)
CPython, [115](#)

D

decorador, [115](#)
descriptor, [116](#)
despacho único, [124](#)
diccionario, [116](#)
división entera, [117](#)
docstring, [116](#)
docstrings, [22](#), [28](#)
documentation strings, [22](#), [28](#)

E

EAFP, [116](#)
entorno virtual, [125](#)
entrada de ruta, [122](#)
espacio de nombres, [121](#)
especificador de módulo, [120](#)
expresión, [116](#)
expresión generadora, [118](#)

F

f-string, [116](#)

- file
 - objeto, [57](#)
- for
 - sentencia, [20](#)
- Fortran contiguous, [115](#)
- función, [117](#)
- función clave, [119](#)
- función corrutina, [115](#)
- función genérica, [118](#)
- función incorporada
 - help, [83](#)
 - open, [57](#)
- function
 - annotations, [28](#)

G

- gancho a entrada de ruta, [122](#)
- generador, [117](#)
- generador asincrónico, [114](#)
- generator, [117](#)
- generator expression, [117](#)
- GIL, [118](#)

H

- hash-based pyc, [118](#)
- hashable, [118](#)
- help
 - función incorporada, [83](#)

I

- IDLE, [118](#)
- importador, [118](#)
- importar, [118](#)
- indicador de tipo, [124](#)
- immutable, [118](#)
- interactivo, [118](#)
- interpretado, [119](#)
- iterable, [119](#)
- iterable asincrónico, [114](#)
- iterador, [119](#)
- iterador asincrónico, [114](#)
- iterador generador, [117](#)
- iterador generador asincrónico, [114](#)

J

- json
 - módulo, [59](#)

L

- lambda, [119](#)
- LYL, [119](#)
- lista, [120](#)

M

- magic
 - method, [120](#)
- mangling
 - name, [78](#)

- mapeado, [120](#)
- máquina virtual, [125](#)
- meta buscadores de ruta, [120](#)
- metaclase, [120](#)
- method
 - magic, [120](#)
 - objeto, [73](#)
 - special, [124](#)
- método, [120](#)
- método especial, [124](#)
- método mágico, [120](#)
- module
 - search path, [45](#)
- módulo, [120](#)
 - builtins, [47](#)
 - json, [59](#)
 - sys, [46](#)
- módulo de extensión, [116](#)
- MRO, [120](#)
- mutable, [120](#)

N

- name
 - mangling, [78](#)
- nombre calificado, [123](#)
- número complejo, [115](#)

O

- objeto, [121](#)
 - file, [57](#)
 - method, [73](#)
- objeto archivo, [116](#)
- objeto tipo ruta, [122](#)
- objetos tipo archivo, [117](#)
- objetos tipo binarios, [114](#)
- open
 - función incorporada, [57](#)
- orden de resolución de métodos, [120](#)

P

- paquete, [121](#)
- paquete de espacios de nombres, [121](#)
- paquete provisorio, [122](#)
- paquete regular, [123](#)
- parámetro, [121](#)
- path
 - module search, [45](#)
- PATH, [45](#), [111](#)
- PEP, [122](#)
- porción, [122](#)
- Python 3000, [123](#)
- Python Enhancement Proposals
 - PEP 1, [122](#)
 - PEP 8, [29](#)
 - PEP 238, [117](#)
 - PEP 278, [124](#)
 - PEP 302, [117](#), [120](#)
 - PEP 343, [115](#)

- PEP 362, 114, 122
- PEP 420, 117, 121, 122
- PEP 443, 118
- PEP 451, 117
- PEP 484, 113, 117, 124, 125
- PEP 492, 114, 115
- PEP 498, 116
- PEP 519, 122
- PEP 525, 114
- PEP 526, 113, 125
- PEP 3116, 124
- PEP 3147, 46
- PEP 3155, 123

Pythónico, **123**

PYTHONPATH, 45, 47

PYTHONSTARTUP, 112

R

rebanada, **124**

recolección de basura, **117**

RFC

- RFC 2822, 88

ruta de importación, **118**

S

saltos de líneas universales, **124**

search

- path, module, 45

secuencia, **123**

sentencia, **124**

- for, 20

special

- method, 124

strings, documentation, 22, 28

style

- coding, 29

sys

- módulo, 46

T

tipado de pato, **116**

tipo, **124**

tupla nombrada, **120**

V

variable de clase, **115**

variables de entorno

- PATH, 45, 111

- PYTHONPATH, 45, 47

- PYTHONSTARTUP, 112

vista de diccionario, **116**

Z

Zen de Python, **125**