
Python Tutorial

リリース 2.7.15

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

2月16, 2019

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

目次

第 1 章	やる気を高めよう	3
第 2 章	Python インタプリタを使う	5
2.1	インタプリタを起動する	5
2.2	インタプリタとその環境	7
第 3 章	形式ばらない Python の紹介	9
3.1	Python を電卓として使う	9
3.2	プログラミングへの第一歩	19
第 4 章	その他の制御フローツール	21
4.1	if 文	21
4.2	for 文	21
4.3	range() 関数	22
4.4	break 文と continue 文とループの else 節	23
4.5	pass 文	24
4.6	関数を定義する	24
4.7	関数定義についてもう少し	26
4.8	間奏曲: コーディングスタイル	31
第 5 章	データ構造	33
5.1	リスト型についてもう少し	33
5.2	del 文	39
5.3	タプルとシーケンス	40
5.4	集合型	41
5.5	辞書	42
5.6	ループのテクニック	43
5.7	条件についてもう少し	45
5.8	シーケンスとその他の型の比較	45
第 6 章	モジュール	47
6.1	モジュールについてもう少し	48
6.2	標準モジュール	51
6.3	dir() 関数	52
6.4	パッケージ	53
第 7 章	入力と出力	59

7.1	ファンシーな出力の書式化	59
7.2	ファイルを読み書きする	63
第 8 章	エラーと例外	67
8.1	構文エラー	67
8.2	例外	67
8.3	例外を処理する	68
8.4	例外を送出する	70
8.5	ユーザー定義例外	71
8.6	クリーンアップ動作を定義する	72
8.7	定義済みクリーンアップ処理	73
第 9 章	クラス	75
9.1	名前とオブジェクトについて	75
9.2	Python のスコープと名前空間	76
9.3	クラス初見	77
9.4	いろいろな注意点	82
9.5	継承	83
9.6	プライベート変数とクラスローカルな参照	85
9.7	残りののはしばし	86
9.8	例外はクラスであってもよい	87
9.9	イテレータ (iterator)	88
9.10	ジェネレータ (generator)	89
9.11	ジェネレータ式	90
第 10 章	標準ライブラリミニツアー	91
10.1	OS へのインタフェース	91
10.2	ファイルのワイルドカード表記	91
10.3	コマンドライン引数	92
10.4	エラー出力のリダイレクトとプログラムの終了	92
10.5	文字列のパターンマッチング	92
10.6	数学	93
10.7	インターネットへのアクセス	93
10.8	日付と時刻	94
10.9	データ圧縮	94
10.10	パフォーマンスの計測	94
10.11	品質管理	95
10.12	バッテリー同梱	96
第 11 章	標準ライブラリミニツアー — その 2	97
11.1	出力のフォーマット	97
11.2	文字列テンプレート	98
11.3	バイナリデータレコードの操作	99
11.4	マルチスレッド	100
11.5	ログ記録	101

11.6	弱参照	101
11.7	リスト操作のためのツール	102
11.8	10 進浮動小数演算	103
第 12 章	さあ何を？	105
第 13 章	対話入力編集とヒストリ置換	107
13.1	行編集	107
13.2	ヒストリ置換	107
13.3	キー割り当て	108
13.4	インタラクティブインタプタの代替	109
第 14 章	浮動小数点演算、その問題と制限	111
14.1	表現エラー	113
第 15 章	付録	117
15.1	対話モード	117
付録 A	用語集	121
付録 B	このドキュメントについて	133
B.1	Python ドキュメント 貢献者	133
付録 C	歴史とライセンス	135
C.1	Python の歴史	135
C.2	Terms and conditions for accessing or otherwise using Python	136
C.3	取り入れられているソフトウェアのライセンスと謝辞	140
付録 D	Copyright	153
索引	155

Python は簡単に習得でき、それでいて強力な言語の一つです。Python は高レベルなデータ構造を効率的に実装していて、オブジェクト指向プログラミングに対しても、単純ながら効果的なアプローチをとっています。洗練された文法とデータ型を動的に決定する機能、そしてインタプリタであるという特徴から、Python はほとんどのプラットフォームの幅広い対象領域において、スクリプティングや迅速なアプリケーション開発のための理想的な言語になっています。

Python インタプリタ自体と膨大な標準ライブラリは、ソースコード形式や、主要なプラットフォーム向けのバイナリ形式で、Python Web サイト <https://www.python.org/> から無料で入手でき、かつ無料で再配布できます。また、Python Web サイトでは、無料で手に入るたくさんのサードパーティ製 Python モジュールから、プログラム、ツール類、その他のドキュメントに至るまで、配布物やポインタの情報を公開しています。

Python インタプリタは、C 言語や C++ 言語 (あるいはその他の C 言語から呼び出せる言語) で実装された新たな関数やデータ構造を組み込んで簡単に拡張できます。Python はまた、カスタマイズ可能なアプリケーションを作るための拡張機能記述言語としても適しています。

このチュートリアルでは、Python の言語仕様と仕組みについて、基本的な概念と機能をざっと紹介します。Python インタプリタが手元にあれば、自分で試しながら学ぶ助けになりますが、例題は全て自己完結しているので、オフラインでも十分読めます。

標準のオブジェクトやモジュールの記述については、`library-index` を参照してください。`reference-index` には、より形式的な言語の定義が書いてあります。C 言語や C++ 言語で拡張モジュールを書くなれば、`extending-index` や `c-api-index` を参照してください。他にも、Python について広く深くカバーしている書籍はいくつかあります。

このチュートリアルは網羅的な内容を目指しているわけではありませんし、Python の個別の機能や、よく使われる機能でさえ完全にカバーしてはいません。その代わり、このチュートリアルでは Python の特筆すべき機能をたくさん紹介して、この言語の持ち味やスタイルについて好印象を持ってもらおうつもりです。このチュートリアルを読んだ後には、読者のみなさんは Python のモジュールやプログラムを読み書きできるようになり、`library-index` に記述されているさまざまな Python ライブラリモジュールについて学べるようになるでしょう。

[用語集](#) もまた役に立つはずです。

第 1 章

やる気を高めよう

コンピュータを使って様々な作業をしていたら、自動化したい作業が出てくるでしょう。たとえば、たくさんのテキストファイルで検索-置換操作を行いたい、大量の写真ファイルを込み入ったやりかたでリネームまたは整理したいといったものです。ひょっとすると、小さなカスタムデータベースや、何かに特化した GUI アプリケーション、シンプルなゲームを作りたいかもしれません。

もしあなたがプロのソフト開発者なら、C/C++/Java ライブラリを扱う必要があって、通常の write/compile/test/re-compile サイクルが遅すぎると感じるかもしれません。ひょっとするとそのようなライブラリのテストスイートを書いていて、テスト用のコードを書くのにうんざりしているかもしれません。拡張言語を使えるプログラムを書いていて、アプリケーションのために新しい言語一式の設計と実装をしたくないと思っているかもしれません。

Python はそんなあなたのための言語です。

それらの作業の幾つかは、Unix シェルスクリプトや Windows バッチファイルで書くこともできますが、シェルスクリプトはファイル操作やテキストデータの操作には向いているものの GUI アプリケーションやゲームにはむいていません。C/C++/Java プログラムを書くこともできますが、最初の試し書きにすらかなりの時間がかかってしまいます。Python は簡単に利用でき、Windows、Mac OS X、そして Unix オペレーティングシステムで動作し、あなたの作業を素早く行う助けになるでしょう。

Python は簡単に利用できますが、本物のプログラミング言語であり、シェルスクリプトやバッチファイルで提供されるよりもたくさんの、大規模プログラム向けの構造やサポートを提供しています。一方、Python は C よりたくさんのエラーチェックを提供しており、超高級言語 (*very-high-level language*) であり、可変長配列や辞書などの高級な型を組み込みで持っています。そのような型は一般的なため、Python は Awk や Perl が扱うものより (多くの場合、少なくともそれらの言語と同じくらい簡単に) 大規模な問題に利用できます。

Python ではプログラムをモジュールに分割して他の Python プログラムで再利用できます。Python には膨大な標準モジュールが付属していて、プログラムを作る上での基盤として、あるいは Python プログラミングを学ぶためのサンプルとして利用できます。組み込みモジュールではまた、ファイル I/O、システムコール、ソケットといった機能や、Tk のようなグラフィカルユーザインタフェースツールキットを使うためのインタフェースなども提供しています。

Python はインタプリタ言語です。コンパイルやリンクが必要ないので、プログラムを開発する際にかかなりの時間を節約できます。インタプリタは対話的な使い方もできます。インタプリタは対話的にも使えるので、言語の様々な機能について実験してみたり、書き捨てのプログラムを書いたり、ボトムアップでプログラムを開

発する際に関数をテストしたりといったことが簡単にできます。便利な電卓にもなります。

Python では、とてもコンパクトで読みやすいプログラムを書けます。Python で書かれたプログラムは大抵、同じ機能を提供する C 言語, C++ 言語や Java のプログラムよりもはるかに短くなります。これには以下のようないくつかの理由があります:

- 高レベルのデータ型によって、複雑な操作を一つの実行文で表現できます。
- 実行文のグループ化を、グループの開始や終了の括弧ではなくインデントで行えます。
- 変数や引数の宣言が不要です。

Python は 拡張 できます: C 言語でプログラムを書く方法を知っているなら、新たな組み込み関数やモジュールを簡単にインタプリタに追加できます。これによって、処理速度を決定的に左右する操作を最大速度で動作するように実現したり、(ペンダ特有のグラフィクスライブラリのように) バイナリ形式でしか手に入らないライブラリを Python にリンクしたりできます。その気になれば、Python インタプリタを C で書かれたアプリケーションにリンクして、アプリケーションに対する拡張言語や命令言語としても使えます。

ところで、この言語は BBC のショー番組、”モンティパイソンの空飛ぶサーカス (Monty Python's Flying Circus)” から取ったもので、爬虫類とは関係ありません。このドキュメントでは、モンティパイソンの寸劇への参照が許可されているだけでなく、むしろ推奨されています!

さて、皆さんはもう Python にワクワクして、もうちょっと詳しく調べてみたくなったはずです。プログラミング言語を習得する最良の方法は使ってみることですから、このチュートリアルではみなさんが読んだ内容を Python インタプリタで試してみることをおすすめします。

次の章では、まずインタプリタを使うための機微を説明します。これはさして面白みのない情報なのですが、後に説明する例題を試してみる上で不可欠なことです。

チュートリアルの残りの部分では、Python プログラム言語と実行システムの様々な機能を例題を交えて紹介します。単純な式、実行文、データ型から始めて、関数とモジュールを経て、最後には例外処理やユーザ定義クラスといったやや高度な概念にも触れます。

第 2 章

Python インタプリタを使う

2.1 インタプリタを起動する

Python インタプリタは、それが使えるマシン上では通常 `/usr/local/bin/python` としてインストールされています; Unix シェルの検索パスに `/usr/local/bin` を入れることによって、次のコマンドをタイプしてインタプリタを開始することができます

```
python
```

とコマンドを入力すれば使えるようになります。どのディレクトリに Python インタプリタをインストールするかはインストール時に選択できるので、インタプリタは他のディレクトリにあるかもしれませんが; 身近な Python に詳しい人か、システム管理者に聞いてみてください。(例えば、その他の場所としては `/usr/local/python` が一般的です。)

Windows では、Python は大抵の場合 `C:\Python27` にインストールされますが、インストーラ実行時に変更することができます。このディレクトリをあなたのパスに追加するには、以下のコマンドをコマンドプロンプトで実行してください。

```
set path=%path%;C:\python27
```

ファイル終端文字 (Unix では `Control-D`、DOS や Windows では `Control-Z`) を一次プロンプト (訳注: `'>>>'` のこと) に入力すると、インタプリタが終了ステータス 0 で終了します。もしこの操作がうまく働かないなら、コマンド: `quit()` と入力すればインタプリタを終了できます。

通常、インタプリタの行編集機能は、あまり洗練されたものではありません。Unix では、インタプリタをインストールした誰かが GNU readline ライブラリのサポートを有効にしていれば、洗練された対話的行編集やヒストリ機能が利用できます。コマンドライン編集機能がサポートされているかを最も手っ取り早く調べる方法は、おそらく最初に表示された Python プロンプトに `Control-P` を入力してみることでしょう。ピーブ音が鳴るなら、コマンドライン編集機能があります。編集キーについての解説は付録 [対話入力編集とヒストリ置換](#) を参照してください。何も起こらないように見えるか、`^P` がエコーバックされるなら、コマンドライン編集機能は利用できません。この場合、現在編集中的の行から文字を削除するにはバックスペースを使うしかありません。

インタプリタはさながら Unix シェルのように働きます。標準入力端末に接続された状態で呼び出される

と、コマンドを対話的に読み込んで実行します。ファイル名を引数にしたり、標準入力からファイルを入力すると、インタプリタはファイルから スクリプト を読み込んで実行します。

インタプリタを起動する第二の方法は `python -c command [arg] ...` です。この形式では、シェルの `-c` オプションと同じように、`command` に指定した文を実行します。Python 文には、スペースなどのシェルにとって特殊な意味をもつ文字がしばしば含まれるので、`command` 全体をシングルクォート (記号: `'`) で囲っておいたほうが良いでしょう。

Python のモジュールには、スクリプトとしても便利に使えるものがあります。 `python -m module [arg] ...` のようにすると、`module` のソースファイルを、フルパスを指定して起動したかのように実行できます。

スクリプトファイルが使われた場合、スクリプトを走らせて、そのまま対話モードに入れると便利ことがあります。これには `-i` をスクリプトの前に追加します。

全てのコマンドラインオプションは `using-on-general` で説明されています。

2.1.1 引数の受け渡し

スクリプト名と引数を指定してインタプリタを起動した場合、スクリプト名やスクリプト名以後に指定した引数は、文字列のリストに変換されて `sys` モジュールの `argv` 変数に格納されます。 `import sys` することでこのリストにアクセスすることができます。 `sys.argv` には少なくとも一つ要素が入っています。スクリプト名も引数も指定しなければ `sys.argv[0]` は空の文字列になります。スクリプト名の代わりに `'-'` (標準入力を意味します) を指定すると、`sys.argv[0]` は `'-'` になります。 `-c command` を使うと、`sys.argv[0]` は `'-c'` になります。 `-m module` を使った場合、`sys.argv[0]` はモジュールのフルパスになります。 `-c command` や `-m module` の後ろにオプションを指定した場合、Python インタプリタ自体はこれらの引数を処理せず、`sys.argv` を介して `command` や `module` から扱えるようになります。

2.1.2 対話モード

インタプリタが命令を端末 (tty) やコマンドプロンプトから読み取っている場合、インタプリタは対話モード (*interactive mode*) で動作しているといえます。このモードでは、インタプリタは一次プロンプト (*primary prompt*) を表示して、ユーザにコマンドを入力するよう促します。一次プロンプトは普通、三つの「大なり記号」(`>>>`) です。一つの入力が次の行まで続く (行継続: *continuation line* を行う) 場合、インタプリタは二次プロンプト (*secondary prompt*) を表示します。二次プロンプトは、デフォルトでは三つのドット (`...`) です。インタプリタは、最初のプロンプトを出す前にバージョン番号と著作権表示から始まる起動メッセージを出力します:

```
python
Python 2.7 (#1, Feb 28 2010, 00:02:06)
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>>
```

行継続は、例えば以下の `if` 文のように、複数の行からなる構文を入力するときに必要です:

```
>>> the_world_is_flat = 1
>>> if the_world_is_flat:
...     print "Be careful not to fall off!"
...
Be careful not to fall off!
```

対話モードについての詳細は [対話モード](#) を参照してください。

2.2 インタプリタとその環境

2.2.1 ソースコードの文字コード

デフォルトでは、Python のソースコードは UTF-8 でエンコードされているものとして扱われます。デフォルトエンコーディング以外のエンコーディングを使用するには、ファイルの 先頭 の行に特別なコメントを追加しなければなりません。書式は以下の通りです:

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

encoding には、Python が `codecs` でサポートしている有効なエンコーディングを指定します。

例えば、Windows-1252 エンコーディングを使用するには、ソースコードファイルの先頭行は下記のとおりとなります:

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

先頭行 のルールは、UNIX "shebang" line でソースコードが始まる場合には当てはまりません。この場合には、エンコーディングの宣言はファイルの 2 行目に追加します。例えば以下ようになります:

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


第 3 章

形式ばらない Python の紹介

以下の例では、入力と出力は (`>>>` や `...`) といったプロンプトの有無で区別します: 例を実際に試してみるためには、プロンプトが表示されているときに、例中のプロンプトから後ろの内容全てを入力しなければなりません; プロンプトが先頭でない行はインタプリタからの出力です。例中には 2 つ目のプロンプトだけが表示されている行がありますが、これは空行を入力しなければならないことを意味しています; 空行の入力は複数の行からなる命令の終わりをインタプリタに教えるために使われます。

このマニュアルにある例の多くは、対話プロンプトで入力されるものでもコメントを含んでいます。Python におけるコメント文はハッシュ文字 `#` で始まり、物理行の終わりまで続きます。コメントは行の先頭にも、空白やコードの後にも書くことができますが、文字列リテラルの内部に置くことはできません。文字列リテラル中のハッシュ文字はただのハッシュ文字です。コメントはコードを明快にするためのものであり、Python はコメントを解釈しません。なので、コードサンプルを実際に入力して試して見るときは、コメントをを省いても大丈夫です。

幾つかの例です:

```
# 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 Python を電卓として使う

それでは、簡単な Python コマンドをいくつか試しましょう。インタプリタを起動して、一次プロンプト、`>>>` が現れるのを待ちます。(そう長くはかからないはずです)

3.1.1 数

インタプリタは単純な電卓のように動作します: 式を入力すると、その結果が表示されます。式の文法は素直なものです: 演算子 `+`, `-`, `*`, `/` は (Pascal や C といった) 他のほとんどの言語と同じように動作します; 丸括弧 `()` をグループ化に使うこともできます。例えば:

```
>>> 2 + 2
4
>>> 50 - 5*6
20
>>> (50 - 5.0*6) / 4
5.0
>>> 8 / 5.0
1.6
```

整数 (例えば、2、4、20) は `int` 型を持ち、小数部を持つ数 (例えば、5.0、1.6) は `float` 型を持ちます。数値型については後のチュートリアルでさらに見ていきます。

割り算 (/) の戻り値は、その被演算子に依存します。被演算子の両方が `int` 型ならば、*floor division* が計算されて `int` が返ります。被演算子のどちらかが `float` の場合は良く知られた方の割り算が計算されて、`float` が返ります。// 演算子も *floor division* を計算しますが、被演算子によりません。剰余は % 演算子で計算出来ます

```
>>> 17 / 3 # int / int -> int
5
>>> 17 / 3.0 # int / float -> float
5.666666666666667
>>> 17 // 3.0 # explicit floor division discards the fractional part
5.0
>>> 17 % 3 # the % operator returns the remainder of the division
2
>>> 5 * 3 + 2 # result * divisor + remainder
17
```

Python では、冪乗を計算するのに `**` 演算子が使えます^{*1}:

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

等号 (=) は変数に値を代入するときに使います。代入を行っても、次のプロンプトの手前には結果は出力されません:

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

変数が ”定義” されて (つまり値が代入されて) いない場合、その変数を使おうとするとエラーが発生します:

```
>>> n # try to access an undefined variable
Traceback (most recent call last):
```

(次のページに続く)

^{*1} `**` は - より優先順位が高いため、`-3**2` は `-(3**2)` と解釈され、計算結果は `-9` になります。これを避けて `9` を得たければ、`(-3)**2` と書けば良いです。

(前のページからの続き)

```
File "<stdin>", line 1, in <module>
NameError: name 'n' is not defined
```

浮動小数点を完全にサポートしています。演算対象の値 (オペランド) の型が統一されていない場合、演算子は整数のオペランドを浮動小数点型に変換します:

```
>>> 3 * 3.75 / 1.5
7.5
>>> 7.0 / 2
3.5
```

対話モードでは、最後に表示された結果は変数 `_` に代入されます。このことを利用すると、Python を電卓として使うときに、計算を連続して行う作業が多少楽になります。以下に例を示します:

```
>>> tax = 12.5 / 100
>>> price = 100.50
>>> price * tax
12.5625
>>> price + _
113.0625
>>> round(_, 2)
113.06
```

ユーザはこの変数を読み取り専用の値として扱うべきです。この変数に明示的な代入を行ってはいけません — そんなことをすれば、同じ名前で元の特別な動作をする組み込み変数を覆い隠してしまうような、別のローカルな変数が生成されてしまいます。

`int` と `float` に加え、Python は `Decimal` や `Fraction` のような他の数値型をサポートしています。Python はビルトインで複素数もサポートし、`j` もしくは `J` 接尾辞を使って虚部を示します (例。 `3+5j`)。

3.1.2 文字列

数のほかに、Python は文字列の操作ができ、文字列はいくつもの方法で表現できます。文字列は単引用符 (`'...'`) もしくは二重引用符 (`"..."`) で囲み、結果はどちらも同じ文字列になります。^{*2} `\` は引用符をエスケープするのに使います:

```
>>> '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.'
```

(次のページに続く)

^{*2} 他の言語と違って、`\n` のような特殊文字は単引用符 (`'...'`) と二重引用符 (`"..."`) で同じ意味を持ちます。両者の唯一の違いは、単引用符で囲われた箇所では `"` をエスケープする必要がない (ただし `\'` はエスケープする必要がある) ことで、逆もまた同様です。

(前のページからの続き)

```
>>> "\"Yes,\" they said."
'Yes," they said.'
>>> '"Isn\'t," they said.'
'Isn\'t," they said.'
```

対話的インタプリタでは、出力文字列は引用符に囲まれ、特殊文字はバックスラッシュでエスケープされます。これは入力とは違って見える (囲っている引用符が変わる) こともありますが、その 2 つの文字列は同じ文字列です。文字列が単引用符を含み二重引用符を含まない場合、二重引用符で囲われ、それ以外の場合は単引用符で囲われます。print キーワードは、囲っている引用符を落とし、エスケープした特殊文字を出力することで、より読み易い出力を作成します:

```
>>> '"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.
```

特殊文字として解釈させるために文字の前に \ を付けることをしたくない場合は、最初の引用符の前に r を付けた *raw strings* が使えます:

```
>>> 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
```

文字列リテラルは複数行にまたがって書けます。1 つの方法は三連引用符 ("..." や '...') を使うことです。行末は自動的に文字列に含まれますが、行末に \ を付けることで含めないようにすることもできます。次の例:

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

は次のような出力になります (最初の改行文字は含まれていないことに注意してください):

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

文字列は + 演算子で連結させる (くっつけて一つにする) ことができ、* 演算子で反復させることができます:

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

連続して並んでいる複数の 文字列リテラル (つまり、引用符に囲われた文字列) は自動的に連結されます。

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

この機能は特に、長い文字列を改行したいときに役に立ちます:

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

これは 2 つのリテラルどうしに対してのみ働き、変数や式には働きません:

```
>>> prefix = 'Py'
>>> prefix 'thon' # can't concatenate a variable and a string literal
...
SyntaxError: invalid syntax
>>> ('un' * 3) 'ium'
...
SyntaxError: invalid syntax
```

変数どうしや変数とリテラルを連結したい場合は、+ を使ってください:

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

文字列は インデクス表記 (添字表記) することができ、最初の文字のインデクスは 0 になります。文字列型と区別された文字型はありません; 文字というのは単なる長さが 1 の文字列です:

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

インデクスは負の数を指定しても良く、そのときは右から数えていきます:

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

-0 は 0 と等しいので、負のインデクスは -1 から始まることに注意してください。

インデックス表記に加え、スライス もサポートされています。インデックス表記は個々の文字を取得するのに使いますが、スライス を使うと部分文字列を取得することができます:

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

開始インデックスは常に含まれ、終了インデックスは常に含まれないことに注意してください。なので `s[:i] + s[i:]` が常に `s` と等しい、ということになります:

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

スライスのインデックスには便利なデフォルト値があります; 最初のインデックスを省略すると、0 と見なされます。第 2 のインデックスを省略すると、スライスしようとする文字列のサイズとみなされます。

```
>>> 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'
```

スライスの働きかたをおぼえる良い方法は、インデックスが文字と文字の あいだ (*between*) を指しており、最初の文字の左端が 0 になっていると考えることです。そうすると、 n 文字からなる文字列中の最後の文字の右端はインデックス n となります。例えばこうです:

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

1 行目の数字は文字列の 0 から 6 までのインデックスの位置を示しています; 2 行目は対応する負のインデックスを示しています。 i から j までのスライスは、それぞれ i と付いた境界から j と付いた境界までの全ての文字から成っています。

非負のインデックス対の場合、スライスされたシーケンスの長さは、スライスの両端のインデックスが範囲内にあるかぎり、インデックス間の差になります。例えば、`word[1:3]` の長さは 2 になります。

大き過ぎるインデックスを使おうとするとエラーが発生します:

```
>>> 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
```

しかし、スライスで範囲外のインデックスを使ったときは上手く対応して扱ってくれます:

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

Python の文字列は変更できません – つまり不変 (*immutable*) なのです。従って、文字列のインデックスで指定したある場所に代入を行うとエラーが発生します:

```
>>> word[0] = 'J'
...
TypeError: 'str' object does not support item assignment
>>> word[2:] = 'py'
...
TypeError: 'str' object does not support item assignment
```

元の文字列と別の文字列が必要な場合は、新しく文字列を作成してください:

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

組み込み関数 `len()` は文字列の長さ (length) を返します:

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

参考:

typeseq 次節で記述されている文字列および Unicode 文字列はシーケンス型の例であり、シーケンス型でサポートされている共通の操作をサポートしています。

string-methods (バイト) 文字列や Unicode 文字列では、基本的な変換や検索を行うための数多くのメソッドをサポートしています。

formatstrings `str.format()` を使った文字列のフォーマットについての情報があります。

string-formatting (バイト) 文字列や Unicode 文字列が `%` 演算子の左オペランドである場合に呼び出される (古い) フォーマット操作については、ここで詳しく記述されています。

3.1.3 Unicode 文字列

Python 2.0 から、プログラマはテキスト・データを格納するための新しいデータ型、Unicode オブジェクトを利用できるようになりました。Unicode オブジェクトを使うと、Unicode データ (<http://www.unicode.org/> 参照) を記憶したり、操作したりできます。また、Unicode オブジェクトは既存の文字列オブジェクトとよく統合されていて、必要に応じて自動変換されます。

Unicode には、古今のテキストで使われているあらゆる書き文字のあらゆる文字について、対応付けを行うための一つの序数を規定しているという利点があります。これまでは、書き文字のために利用可能な序数は 256 個しかなく、テキストは書き文字の対応付けを行っているコードページに束縛されているのが通常でした。このことは、とりわけソフトウェアの国際化 (internationalization. よく、`i18n` と書かれます — '`i`' + 18 文字 + '`n`' の意) に対して大きな混乱をもたらしました。Unicode では、すべての書き文字に対して単一のコードページを定義することで、これらの問題を解決しています。

Python では、Unicode 文字列の作成は通常の文字列を作成するのと同じように単純なものです。

```
>>> u'Hello World !'
u'Hello World !'
```

クオートの前にある小文字の '`u`' は、Unicode 文字列を生成することになっていることを示します。文字列に特殊な文字を含めたいければ、Python の *Unicode-Escape* エンコーディングを使って行えます。以下はその方法を示しています。

```
>>> u'Hello\u0020World !'
u'Hello World !'
```

エスケープシーケンス `\u0020` は、序数の値 `0x0020` を持つ Unicode 文字 (スペース文字) を、指定場所に挿入することを示します。

他の文字は、それぞれの序数値をそのまま Unicode の序数値に用いて解釈されます。多くの西洋諸国で使われている標準 Latin-1 エンコーディングのリテラル文字列があれば、Unicode の下位 256 文字が Latin-1 の 256 文字と同じになっていて便利だということでしょう。

上級者のために、通常の文字列の場合と同じく `raw` モードもあります。これには、文字列を開始するクオート文字の前に '`ur`' を付けて、Python に *Raw-Unicode-Escape* エンコーディングを使わせなければなりません。このモードでは、上記の `\uXXXX` の変換は、小文字の '`u`' の前に奇数個のバックスラッシュがあるときにだけ適用されます。

```
>>> ur'Hello\u0020World !'
u'Hello World !'
>>> ur'Hello\\u0020World !'
u'Hello\\\u0020World !'
```

`raw` モードは、正規表現を記述する時のように、沢山のバックスラッシュを入力しなければならないときとても役に立ちます。

これら標準のエンコーディングとは別に、Python では、既知の文字エンコーディングに基づいて Unicode 文字列を生成する一連の手段を提供しています。

組み込み関数 `unicode()` は、登録されているすべての Unicode codecs (COder: エンコーダと DECoder デコーダ) へのアクセス機能を提供します。codecs が変換できるエンコーディングには、よく知られているものとして *Latin-1*, *ASCII*, *UTF-8* および *UTF-16* があります。後者の二つは可変長のエンコードで、各 Unicode 文字を 1 バイトまたはそれ以上のバイト列に保存します。デフォルトのエンコーディングは通常 *ASCII* に設定されています。*ASCII* では 0 から 127 の範囲の文字だけを通過させ、それ以外の文字は受理せずエラーを出します。Unicode 文字列を印字したり、ファイルに書き出したり、`str()` で変換すると、デフォルトのエン

コーディングを使った変換が行われます。(訳注: IDLE をはじめ、ほとんどの Python 2 用のインタラクティブシェルは、非 ASCII 文字を含む Unicode リテラルを利用することができません。このサンプルを実行するには、インタプリタ内蔵のインタラクティブシェルを利用する必要があります。この問題は Python 3 では解決されています。)

```
>>> u"abc"
u'abc'
>>> str(u"abc")
'abc'
>>> u"^^c3^^a4^^c3^^b6^^c3^^bc"
u'\xe4\xfc\xfc'
>>> str(u"^^c3^^a4^^c3^^b6^^c3^^bc")
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in ?
UnicodeEncodeError: 'ascii' codec can't encode characters in position 0-2: ordinal
↳ not in range(128)
```

特定のエンコーディングを使って Unicode 文字列を 8 ビットの文字列に変換するために、Unicode オブジェクトは `encode()` メソッドを提供しています。このメソッドは第一引数としてエンコーディングの名前をとります。エンコーディング名には小文字の使用が推奨されています。

```
>>> u"^^c3^^a4^^c3^^b6^^c3^^bc".encode('utf-8')
'\xc3\xa4\xc3\xb6\xc3\xbc'
```

特定のエンコーディングで書かれているデータがあり、そこから Unicode 文字列を生成したいなら、`unicode()` を使い、第 2 引数にエンコーディング名を指定します。

```
>>> unicode('\xc3\xa4\xc3\xb6\xc3\xbc', 'utf-8')
u'\xe4\xfc\xfc'
```

3.1.4 リスト

Python 多くの複合 (*compound*) データ型を備えており、複数の値をまとめるのに使われます。最も汎用性が高いのはリスト (*list*) で、コンマ区切りの値 (要素) の並びを角括弧で囲んだものとして書き表されます。リストは異なる型の要素を含むこともありますが、通常は全ての要素は同じ型を持ちます。

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

文字列 (や他の全てのビルトインのシーケンス (*sequence*) 型) のように、リストはインデクス表記やスライス表記ができます:

```
>>> squares[0] # indexing returns the item
1
>>> squares[-1]
25
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
>>> squares[-3:] # slicing returns a new list
[9, 16, 25]
```

全てのスライス操作は指定された要素を含む新しいリストを返します。これは、次のスライスはリストの新しい(浅い)コピーを返すことを意味します:

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

リストは文字列の連結に似た操作もサポートしています:

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

不変 (*immutable*) な文字列とは違って、リストは可変 (*mutable*) 型、つまり含んでいる要素を取り替えることができます:

```
>>> 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]
```

`append()` を使って、リストの末尾に新しい要素を追加することもできます (このメソッドについては後で詳しく見ていきます):

```
>>> 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]
```

スライスに代入することもできます。スライスの代入を行って、リストのサイズを変更したり、完全に消すこともできます:

```
>>> 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[:] = []
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
>>> letters
[]
```

組み込み関数 `len()` はリストにも適用できます:

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

リストを入れ子にする (ほかのリストを含むリストを造る) ことも可能です。例えば:

```
>>> 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 プログラミングへの第一歩

もちろん、2 たす 2 よりももっと複雑な仕事にも Python を使うことができます。Fibonacci 級数列の先頭の部分列は次のように書くことができます:

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

上の例では、いくつか新しい機能を取り入れています。

- 最初の行には複数同時の代入 (*multiple assignment*) が入っています: 変数 `a` と `b` は、それぞれ同時に新しい値 0 と 1 になっています。この代入は最後の行でも再度使われており、代入が行われる前に右辺の式がまず評価されます。右辺の式は左から右へと順番に評価されます。
- `while` は、条件 (ここでは `b < 10`) が真である限り実行を繰り返し (ループし) ます。Python では、C 言語と同様に、ゼロでない整数値は真となり、ゼロは偽です。条件式は文字列値やリスト値、実際に

は任意のシーケンス型でもかまいません。1つ以上の長さのシーケンスは真で、空のシーケンスは偽になります。例中で使われている条件テストはシンプルな比較です。標準的な比較演算子はC言語と同様です: すなわち、`<` (より小さい)、`>` (より大きい)、`==` (等しい)、`<=` (より小さいか等しい)、`>=` (より大きい等しい)、および `!=` (等しくない)、です。

- ループの本体 (*body*) は インデント (*indent*, 字下げ) されています: インデントは Python において実行文をグループにまとめる方法です。対話的プロンプトでは、インデントされた各行を入力するにはタブや (複数個の) スペースを使わなければなりません。実際には、Python へのより複雑な入力を準備するにはテキストエディタを使うことになるでしょう; ほとんどのテキストエディタは自動インデント機能を持っています。複合文を対話的に入力するときには、(パーザはいつ最後の行を入力したのか推し量ることができないので) 入力の完了を示すために最後に空行を続けなければなりません。基本ブロックの各行は同じだけインデントされていなければならないので注意してください。
- `print` は指定した (1つまたは複数の) 式の値を書き出します。 `print` は、(電卓の例でしたように) 単に値を出力したい式を書くのとは、複数の式や文字列を扱う方法が違います。文字列は引用符無しで出力され、複数の要素の間にはスペースが挿入されるので、以下のように出力をうまく書式化できます。

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

末尾にコンマを入れると、出力を行った後に改行されません。

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

インタプリタは、最後に入力した行がまだ完全な文になっていない場合、改行をはさんで次のプロンプトを出力することに注意してください。

第 4 章

その他の制御フローツール

先ほど紹介した `while` 文の他にも、Python は他の言語でおなじみの制御フロー文を備えていますが、これらには多少ひねりを加えています。

4.1 `if` 文

おそらく最もおなじみの文型は `if` 文でしょう。例えば:

```
>>> x = int(raw_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
```

ゼロ個以上の `elif` 部を使うことができ、`else` 部を付けることもできます。キーワード '`elif`' は '`else if`' を短くしたもので、過剰なインデントを避けるのに役立ちます。一連の `if ... elif ... elif ...` は、他の言語における `switch` 文や `case` 文の代用となります。

4.2 `for` 文

Python の `for` 文は、読者が C 言語や Pascal 言語で使いなれているかもしれない `for` 文とは少し違います。(Pascal のように) 常に算術型の数列にわたる反復を行ったり、(C のように) 繰返しステップと停止条件を両方ともユーザが定義できるようにするのは違い、Python の `for` 文は、任意のシーケンス型 (リストまたは文字列) にわたって反復を行います。反復の順番はシーケンス中に要素が現れる順番です。例えば:

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

ループ内部でイテレートしているシーケンスを修正する必要がある場合(例えば選択されたアイテムを複製するために)、最初にコピーを作ることをお勧めします。シーケンスに対するイテレーションは暗黙にコピーをやりません。スライス記法はこれを特に便利にします:

```
>>> 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']
```

4.3 range() 関数

数列にわたって反復を行う必要がある場合、組み込み関数 `range()` が便利です。この関数は算術型の数列を生成します:

```
>>> range(10)
[0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
```

指定した終端値は生成されるシーケンスには入りません。 `range(10)` は 10 個の値を生成し、長さ 10 のシーケンスにおける各項目のインデックスとなります。 `range` を別の数から開始したり、他の増加量(負の増加量でさえも; 増加量は時に 'ステップ(step)' と呼ばれることもあります)を指定することもできます:

```
>>> range(5, 10)
[5, 6, 7, 8, 9]
>>> range(0, 10, 3)
[0, 3, 6, 9]
>>> range(-10, -100, -30)
[-10, -40, -70]
```

あるシーケンスにわたってインデックスで反復を行うには、 `range()` と `len()` を次のように組み合わせられます:

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

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
1 had
2 a
3 little
4 lamb
```

しかし、多くの場合は `enumerate()` 関数を使う方が便利です。 [ループのテクニック](#) を参照してください。

4.4 break 文と continue 文とループの else 節

`break` 文は、C 言語と同じく、最も内側の `for` または `while` ループを中断します。

ループ文は `else` 節を持つことができます。これは、(`for` で) 反復処理対象のリストを使い切ってループが終了したとき、または (`while` で) 条件が偽になったときに実行されますが、`break` 文でループが終了したときは実行されません。この動作を、素数を探す下記のループを例にとって示します:

```
>>> 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
```

(そう、これは正しいコードです。よく見てください: `else` 節は `if` 文ではなく、`for` ループに属しています。)

ループの `else` 句は、`if` 文の `else` よりも `try` 文の `else` に似ています。`try` 文の `else` 句は例外が発生しなかった時に実行され、ループの `else` 句は `break` されなかった場合に実行されます。`try` 文と例外についての詳細は [例外を処理する](#) を参照してください。

`continue` 文も C 言語から借りてきたもので、ループの次のイテレーションを実行します:

```
>>> 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
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
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 pass 文

pass 文は何もしません。pass は、文を書くことが構文上要求されているが、プログラム上何の動作もする必要がない時に使われます:

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

これは最小のクラスを作るときによく使われる方法です:

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

pass が使われるもう 1 つの場所は、新しいコードを書いている時の関数や条件文の中身です。こうすることで、具体的なコードを書かないで抽象的なレベルで考えることができます。pass は何もすることなく無視されます:

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

4.6 関数を定義する

フィボナッチ数列 (Fibonacci series) を任意の上限値まで書き出すような関数を作成できます:

```
>>> 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,
...         a, b = b, a+b
...
>>> # 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
```

`def` は関数の 定義 (*definition*) を導くキーワードです。 `def` の後には、関数名と仮引数を丸括弧で囲んだリストを続けなければなりません。関数の実体を構成する実行文は次の行から始め、インデントされていなければなりません。

関数の本体の記述する文の最初の行は文字列リテラルにすることもできます。その場合、この文字列は関数のドキュメンテーション文字列 (documentation string)、または *docstring* と呼ばれます。(docstring については [ドキュメンテーション文字列](#) でさらに扱っています。) ドキュメンテーション文字列を使ったツールには、オンライン文書や印刷文書を自動的に生成したり、ユーザが対話的にコードから直接閲覧できるようにするものがあります。自分が書くコードにドキュメンテーション文字列を入れるのはよい習慣です。書く癖をつけてください。

関数を 実行 (*execution*) するとき、関数のローカル変数のために使われる新たなシンボルテーブル (symbol table) が用意されます。もっと正確にいうと、関数内で変数への代入を行うと、その値はすべてこのローカルなシンボルテーブルに記憶されます。一方、変数の参照を行うと、まずローカルなシンボルテーブルが検索され、次にさらに外側の関数のローカルなシンボルテーブルを検索し、その後グローバルなシンボルテーブルを調べ、最後に組み込みの名前テーブルを調べます。従って、関数の中では、グローバルな変数を参照することはできますが、直接値を代入することは (global 文で名前を挙げておかない限り) できません。

関数を呼び出す際の実際のパラメタ (引数) は、関数が呼び出されるときに関数のローカルなシンボルテーブル内に取り込まれます。そうすることで、引数は 値渡し (*call by value*) で関数に渡されることになります (ここでの 値 (*value*) とは常にオブジェクトへの 参照 (*reference*) をいい、オブジェクトの値そのものではありません)^{*1}。ある関数がほかの関数を呼び出すときには、新たな呼び出しのためにローカルなシンボルテーブルが新たに作成されます。

関数の定義を行うと、関数名は現在のシンボルテーブル内に取り入れられます。関数名の値は、インタプリタからはユーザ定義関数 (user-defined function) として認識される型を持ちます。この値は別の名前に代入して、後にその名前を関数として使うこともできます。これは一般的な名前変更のメカニズムとして働きます:

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

他の言語出身の人からは、`fib` は値を返さないので関数ではなく手続き (procedure) だと異論があるかもしれませんが。技術的に言えば、実際には `return` 文を持たない関数もややつまらない値ですが値を返しています。この値は `None` と呼ばれます (これは組み込みの名前です)。 `None` だけを書き出そうとすると、インタプリタは通常出力を抑制します。本当に出力したいのなら、以下のように `print` を使うと見ることができます:

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

フィボナッチ数列の数からなるリストを出力する代わりに、値を返すような関数を書くのは簡単です:

^{*1} 実際には、オブジェクトへの参照渡し (*call by object reference*) と書けばよいのかもしれませんが。というのは、変更可能なオブジェクトが渡されると、関数の呼び出し側は、呼び出された側の関数がオブジェクトに (リストに値が挿入されるといった) 何らかの変更に出くわすことになるからです。

```
>>> 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]
```

この例は Python の新しい機能を示しています:

- `return` 文では、関数から一つ値を返します。 `return` の引数となる式がない場合、 `None` が返ります。関数が終了したときにも `None` が返ります。
- 文 `result.append(a)` では、リストオブジェクト `result` のメソッド (*method*) を呼び出しています。メソッドとは、オブジェクトに ' 属している ' 関数のことで、 `obj` を何らかのオブジェクト (式であっても構いません)、 `methodname` をそのオブジェクトで定義されているメソッド名とすると、 `obj.methodname` と書き表されます。異なる型は異なるメソッドを定義しています。異なる型のメソッドで同じ名前のメソッドを持つことができ、あいまいさを生じることはありません。(クラス (*class*) を使うことで、自前のオブジェクト型とメソッドを定義することもできます。 [クラス](#) 参照) 例で示されているメソッド `append()` は、リストオブジェクトで定義されています; このメソッドはリストの末尾に新たな要素を追加します。この例での `append()` は `result = result + [a]` と等価ですが、より効率的です。

4.7 関数定義についてもう少し

可変個の引数を伴う関数を定義することもできます。引数の定義方法には 3 つの形式があり、それらを組み合わせることができます。

4.7.1 デフォルトの引数値

もっとも便利なのは、一つ以上の引数に対してデフォルトの値を指定する形式です。この形式を使うと、定義されている引数より少ない個数の引数で呼び出せる関数を作成します:

```
def ask_ok(prompt, retries=4, complaint='Yes or no, please!'):
    while True:
        ok = raw_input(prompt)
        if ok in ('y', 'ye', 'yes'):
            return True
        if ok in ('n', 'no', 'nop', 'nope'):
            return False
        retries = retries - 1
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```

if retries < 0:
    raise IOError('refusenik user')
print complaint

```

この関数はいくつかの方法で呼び出せます:

- 必須の引数のみ与える: `ask_ok('Do you really want to quit?')`
- 一つのオプション引数を与える: `ask_ok('OK to overwrite the file?', 2)`
- 全ての引数を与える: `ask_ok('OK to overwrite the file?', 2, 'Come on, only yes or no!')`

この例では `in` キーワードが導入されています。このキーワードはシーケンスが特定の値を含んでいるかどうか調べるのに使われます。

デフォルト値は、関数が定義された時点で、関数を定義している側のスコープ (scope) で評価されるので

```

i = 5

def f(arg=i):
    print arg

i = 6
f()

```

は 5 を出力します。

重要な警告: デフォルト値は 1 度だけしか評価されません。デフォルト値がリストや辞書のような変更可能なオブジェクトの時にはその影響がでます。例えば以下の関数は、後に続く関数呼び出しで関数に渡されている引数を累積します:

```

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

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

```

このコードは、以下を出力します

```

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

```

後続の関数呼び出しでデフォルト値を共有したくなければ、代わりに以下のように関数を書くことができます:

```

def f(a, L=None):
    if L is None:

```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
L = []
L.append(a)
return L
```

4.7.2 キーワード引数

関数を `kwarg=value` という形式の **キーワード引数** を使って呼び出すこともできます。例えば、以下の関数:

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

は、必須引数 (`voltage`) とオプション引数 (`state`、`action`、`type`) を受け付けます。この関数は以下のいずれかの方法で呼び出せます:

```
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
```

が、以下の呼び出しは不適切です:

```
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
```

関数の呼び出しにおいて、キーワード引数は位置指定引数の後でなければなりません。渡されるキーワード引数は全て、関数で受け付けられる引数のいずれかに対応していなければならず (例えば、`actor` はこの `parrot` 関数の引数として適切ではありません)、順序は重要ではありません。これはオプションでない引数でも同様です (例えば、`parrot(voltage=1000)` も適切です)。いかなる引数も値を複数回は受け取れません。この制限により失敗する例は:

```
>>> def function(a):
...     pass
...
>>> function(0, a=0)
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: function() got multiple values for keyword argument 'a'
```

仮引数の最後に `**name` の形式のものとがあると、それまでの仮引数に対応したものを除くすべてのキーワード引数が入った辞書 (typesmapping を参照) を受け取ります。 `**name` は `*name` の形式をとる、仮引数のリ

ストを超えた位置指定引数の入ったタプルを受け取る引数 (次の節で述べます) と組み合わせることができません。(*name は **name より前になければなりません)。例えば、ある関数の定義を以下のようにすると:

```
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
    keys = sorted(keywords.keys())
    for kw in keys:
        print kw, ":", keywords[kw]
```

呼び出しは以下のようになり:

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

もちろん以下のように出力されます:

```
-- 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.
-----
client : John Cleese
shopkeeper : Michael Palin
sketch : Cheese Shop Sketch
```

キーワード引数名のリストを、キーワード辞書の `keys()` メソッドの結果をソートして作成していることに注目してください。 `sort()` が呼び出されていないと、引数が出力される順番は不確定となります。

4.7.3 任意引数リスト

最後に、最も使うことの少ない選択肢として、関数が任意の個数の引数で呼び出せるよう指定する方法があります。これらの引数はタプル ([タプルとシーケンス](#) を参照) に格納されます。可変個の引数の前に、ゼロ個かそれ以上の引数があっても構いません。

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

4.7.4 引数リストのアンパック

引数がすでにリストやタプルになっていて、個別な固定引数を要求する関数呼び出しに渡すためにアンパックする必要がある場合には、逆の状況が起こります。例えば、組み込み関数 `range()` は引数 `start` と `stop` を別

に与える必要があります。個別に引数を与えることができない場合、関数呼び出しを `*` 演算子を使って書き、リストやタプルから引数をアンパックします:

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

同じやりかたで、`**` オペレータを使って辞書でもキーワード引数を渡すことができます:

```
>>> def parrot(voltage, state='a stiff', action='vroom'):
...     print "-- This parrot wouldn't", action,
...     print "if you put", voltage, "volts through it.",
...     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 ラムダ式

キーワード `lambda` を使うと、名前のない小さな関数を生成できます。例えば `lambda a, b: a+b` は、二つの引数の和を返す関数です。ラムダ式の関数は、関数オブジェクトが要求されている場所にならどこでも使うことができます。ラムダ式は、構文上単一の式に制限されています。意味付け的には、ラムダ形式は単に通常関数定義に構文的な糖衣をかぶせたものに過ぎません。入れ子構造になった関数定義と同様、ラムダ式もそれを取り囲むスコープから変数を参照することができます:

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

上記の例は、関数を返すところでラムダ式を使っています。もう1つの例では、ちょっとした関数を引数として渡すのに使っています:

```
>>> 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 ドキュメンテーション文字列

ドキュメンテーション文字列については、その内容と書式に関する慣習をいくつか挙げます。

最初の行は、常に対象物の目的を短く簡潔にまとめたものでなくてはなりません。簡潔に書くために、対象物の名前や型を明示する必要はありません。名前や型は他の方法でも得られるからです (名前がたまたま関数の演算内容を記述する動詞である場合は例外です)。最初の行は大文字で始まり、ピリオドで終わってはいなければなりません。

ドキュメンテーション文字列中にさらに記述すべき行がある場合、二行目は空行にし、まとめの行と残りの記述部分を視覚的に分離します。つづく行は一つまたはそれ以上の段落で、対象物の呼び出し規約や副作用について記述します。

Python のパーザは複数行にわたる Python 文字列リテラルからインデントを剥ぎ取らないので、ドキュメントを処理するツールでは必要に応じてインデントを剥ぎ取らなければなりません。この処理は以下の規約に従って行います。最初の行の 後にある 空行でない最初の行が、ドキュメント全体のインデントの量を決めます。(最初の行は通常、文字列を開始するクオートに隣り合っているので、インデントが文字列リテラル中に現れないためです。) このインデント量と ”等価な” 空白が、文字列のすべての行頭から剥ぎ取られます。インデントの量が少ない行を書いてはならないのですが、もしそういう行があると、先頭の空白すべてが剥ぎ取られます。インデントの空白の大きさが等しいかどうかは、タブ文字を (通常は 8 文字のスペースとして) 展開した後に調べられます。

以下に複数行のドキュメンテーション文字列の例を示します:

```
>>> 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.
```

4.8 間奏曲: コーディングスタイル

これからより長くより複雑な Python のコードを書いていくので、そろそろ コーディングスタイル について語っても良い頃です。ほとんどの言語は様々なスタイルで書け (もっと簡潔に言えば フォーマットで)、スタイルによって読み易さが異なります。他人にとって読み易いコードにしようとするのはどんなときでも良い考えであり、良いコーディングスタイルを採用することが非常に強力な助けになります。

Python には、ほとんどのプロジェクトが守っているスタイルガイドとして **PEP 8** があります。それは非常に読み易く目に優しいコーディングスタイルを推奨しています。全ての Python 開発者はある時点でそれを読むべきです。ここに最も重要な点を抜き出しておきます:

- インデントには空白 4 つを使い、タブは使わないこと。

空白 4 つは (深くネストできる) 小さいインデントと (読み易い) 大きいインデントのちょうど中間に当たります。タブは混乱させるので、使わずにおくのが良いです。

- ソースコードの幅が 79 文字を越えないように行を折り返すこと。

こうすることで小さいディスプレイを使っているユーザも読み易くなり、大きなディスプレイではソースコードファイルを並べることもできるようになります。

- 関数やクラスや関数内の大きめのコードブロックの区切りに空行を使いなさい。
- 可能なら、コメントは行に独立で書きなさい
- docstring を使いなさい。
- 演算子の前後とコンマの後には空白を入れ、括弧類のすぐ内側には空白を入れないこと: `a = f(1, 2) + g(3, 4)`。
- クラスや関数に一貫性のある名前を付けなさい。慣習では `CamelCase` をクラス名に使い、`lower_case_with_underscores` を関数名やメソッド名に使います。常に `self` をメソッドの第 1 引数の名前 (クラスやメソッドについては [クラス初見](#) を見よ) として使いなさい。
- あなたのコードを世界中で使ってもらおうつもりなら、風変りなエンコーディングは使わないこと。どんな場合でも、プレーン ASCII が最も上手くいきます。

第 5 章

データ構造

この章では、すでに学んだことについてより詳しく説明するとともに、いくつか新しいことを追加します。

5.1 リスト型についてもう少し

リストデータ型には、他にもいくつかメソッドがあります。リストオブジェクトのすべてのメソッドを以下に示します:

`list.append(x)`

リストの末尾に要素を一つ追加します。 `a[len(a):] = [x]` と等価です。

`list.extend(L)`

指定したリスト中のすべての要素を対象のリストに追加し、リストを拡張します。 `a[len(a):] = L` と等価です。

`list.insert(i, x)`

指定した位置に要素を挿入します。第 1 引数は、リストのインデックスで、そのインデックスを持つ要素の直前に挿入が行われます。従って、 `a.insert(0, x)` はリストの先頭に挿入を行います。また `a.insert(len(a), x)` は `a.append(x)` と等価です。

`list.remove(x)`

リスト中で、値 `x` を持つ最初の要素を削除します。該当する項目がなければエラーとなります。

`list.pop([i])`

リスト中の指定された位置にある要素をリストから削除して、その要素を返します。インデックスが指定されなければ、 `a.pop()` はリストの末尾の要素を削除して返します。この場合も要素は削除されます。(メソッドの用法 (signature) で `i` の両側にある角括弧は、この引数がオプションであることを表しているだけなので、角括弧を入力する必要はありません。この表記法は Python Library Reference の中で頻繁に見ることになるでしょう。)

`list.index(x)`

リスト中で、値 `x` を持つ最初の要素のインデックスを返します。該当する項目がなければエラーとなります。

```
list.count(x)
```

リストでの x の出現回数を返します。

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

リストの項目を、インプレース演算 (in place、元のデータを演算結果で置き換えるやりかた) でソートします。引数はソート方法のカスタマイズに使えます。sorted() の説明を参照してください。

```
list.reverse()
```

リストの要素を、インプレース演算で逆順にします。

以下にリストのメソッドをほぼ全て使った例を示します:

```
>>> a = [66.25, 333, 333, 1, 1234.5]
>>> print a.count(333), a.count(66.25), a.count('x')
2 1 0
>>> a.insert(2, -1)
>>> a.append(333)
>>> a
[66.25, 333, -1, 333, 1, 1234.5, 333]
>>> a.index(333)
1
>>> a.remove(333)
>>> a
[66.25, -1, 333, 1, 1234.5, 333]
>>> a.reverse()
>>> a
[333, 1234.5, 1, 333, -1, 66.25]
>>> a.sort()
>>> a
[-1, 1, 66.25, 333, 333, 1234.5]
>>> a.pop()
1234.5
>>> a
[-1, 1, 66.25, 333, 333]
```

insert, remove, sort などのリストを操作するメソッドの戻り値が表示されていないことに気が付いたかもしれません。これらのメソッドは None を返しています。これは Python の変更可能なデータ構造全てに於いての設計上の原則となっています。

5.1.1 リストをスタックとして使う

リスト型のメソッドのおかげで、簡単にリストをスタックとして使えます。スタックでは、最後に追加された要素が最初に取り出されます ("last-in, first-out")。スタックの一番上に要素を追加するには append() を使います。スタックの一番上から要素を取り出すには pop() をインデックスを指定せずに使います。例えば以下のようにします:

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

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

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

5.1.2 リストをキューとして使う

リストをキュー (queue) として使うことも可能です。この場合、最初に追加した要素を最初に取り出します ("first-in, first-out")。しかし、リストでは効率的にこの目的を達成することが出来ません。追加 (append) や取り出し (pop) をリストの末尾に対しておこなうと速いのですが、挿入 (insert) や取り出し (pop) をリストの先頭に対しておこなうと遅くなってしまいます (他の要素をひとつずつずらす必要があるからです)。

キューの実装には、`collections.deque` を使うと良いでしょう。このクラスは良く設計されていて、高速な追加 (append) と取り出し (pop) を両端に対して実現しています。例えば以下のようにします:

```
>>> 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 関数型プログラミング用ツール

組み込み関数には、リストに対して使うと非常に便利なものが三つあります。 `filter()`, `map()`, `reduce()` です。

`filter(function, sequence)` は、シーケンス `sequence` 中の要素 `item` から、 `function(item)` が真となるような要素からなるシーケンスを返します。もし `sequence` が `str` か `unicode` か `tuple` なら、返り値も同じ型になります。そうでなければ `list` になります。例えば、次のコードは 3 または 5 で割り切れる数のリストを作ります:

```
>>> def f(x): return x % 3 == 0 or x % 5 == 0
...

```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
>>> filter(f, range(2, 25))
[3, 5, 6, 9, 10, 12, 15, 18, 20, 21, 24]
```

`map(function, sequence)` は、シーケンス *sequence* の各要素 *item* に対して `function(item)` を呼び出し、その戻り値からなるリストを返します。例えば、三乗された値の列を計算するには以下のようにします。

```
>>> def cube(x): return x*x*x
...
>>> map(cube, range(1, 11))
[1, 8, 27, 64, 125, 216, 343, 512, 729, 1000]
```

複数のシーケンスを渡すこともできます。その場合、第一引数の関数はシーケンスの数と等しい数の引数を受け取る必要があります、各シーケンスの値が渡されます。(幾つかのシーケンスが他のシーケンスよりも短かった場合は、その場所には `None` が渡されます。) 例です。

```
>>> seq = range(8)
>>> def add(x, y): return x+y
...
>>> map(add, seq, seq)
[0, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14]
```

`reduce(function, sequence)` は単一の値を返します。この値は2つの引数をとる関数 *function* をシーケンス *sequence* の最初の二つの要素を引数として呼び出し、次にその結果とシーケンスの次の要素を引数にとり、以降これを繰り返していきます。例えば、1 から 10 までの数の総和を計算するには以下のようにします。

```
>>> def add(x, y): return x+y
...
>>> reduce(add, range(1, 11))
55
```

シーケンス中にただ一つしか要素がなければ、その値自体が返されます。シーケンスが空なら、例外が送出されます。

3 つめの引数をわたして、初期値を指定することもできます。この場合、空のシーケンスを渡すと初期値が返されます。それ以外の場合には、まず初期値とシーケンス中の最初の要素に対して関数が適用され、次いでその結果とシーケンスの次の要素に対して適用され、以降これが繰り返されます。例えば以下ようになります。

```
>>> def sum(seq):
...     def add(x, y): return x+y
...     return reduce(add, seq, 0)
...
>>> sum(range(1, 11))
55
>>> sum([])
0
```

実際には、上の例のように `sum()` を定義しないでください。数値の合計は広く必要とされている操作なので、すでに組み込み関数 `sum(sequence)` が提供されており、上の例と全く同様に動作します。

5.1.4 リストの内包表記

リスト内包表記はリストを生成する簡潔な手段を提供しています。主な利用場面は、あるシーケンスや iterable (イテレート可能オブジェクト) のそれぞれの要素に対してある操作を行った結果を要素にしたリストを作ったり、ある条件を満たす要素だけからなる部分シーケンスを作成することです。

例えば、次のような平方のリストを作りたいとします:

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

同じリストを次のように作れます:

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

これは `squares = map(lambda x: x**2, range(10))` と同等ですが、より簡潔で読みやすいです。

リスト内包表記は、括弧の中の式、`for` 句、そして 0 個以上の `for` か `if` 句で構成されます。リスト内包表記の実行結果は、`for` と `if` 句のコンテキスト中で式を評価した結果からなる新しいリストです。例えば、次のリスト内包表記は 2 つのリストの要素から、違うもの同士をペアにします:

```
>>> [(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)]
```

これは次のコードと同等です:

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

`for` と `if` 文が両方のコードで同じ順序になっていることに注目してください。

式がタプルの場合 (例: 上の例で式が `(x, y)` の場合) は、タプルに円括弧が必要です。

```
>>> vec = [-4, -2, 0, 2, 4]
>>> # create a new list with the values doubled
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```

>>> [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]

```

リスト内包表記の式には、複雑な式や関数呼び出しのネストができます:

```

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

```

ネストしたリストの内包表記

リスト内包表記中の最初の式は任意の式なので、そこに他のリスト内包表記を書くこともできます。

次の、長さ 4 のリスト 3 つからなる、3x4 の matrix について考えます:

```

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

```

次のリスト内包表記は、matrix の行と列を入れ替えます:

```

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

```

前の節で見たように、ネストしたリスト内包表記は、続く for のコンテキストの中で評価されます。なので、

この例は次のコードと等価です:

```
>>> 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]]
```

これをもう一度変換すると、次のコードと等価になります:

```
>>> 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]]
```

実際には複雑な流れの式よりも組み込み関数を使う方が良いです。この場合 `zip()` 関数が良い仕事をしてくれるでしょう:

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

この行にあるアスタリスクの詳細については [引数リストのアンパック](#) を参照してください。

5.2 del 文

リストから要素を削除する際、値を指定する代わりにインデックスを指定する方法があります。それが `del` 文です。これは `pop()` メソッドと違い、値を返しません。`del` 文はリストからスライスを除去したり、リスト全体を削除することもできます (以前はスライスに空のリストを代入して行っていました)。例えば以下のようになります:

```
>>> 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` は変数全体の削除にも使えます:

```
>>> del a
```

この文の後で名前 `a` を参照すると、(別の値を `a` に代入するまで) エラーになります。 `del` の別の用途についてはまた後で取り上げます。

5.3 タプルとシーケンス

リストや文字列には、インデックスやスライスを使った演算のように、数多くの共通の性質があることを見てきました。これらはシーケンス (*sequence*) データ型 (`typeseq` を参照) の二つの例です。Python はまだ進歩の過程にある言語なので、他のシーケンスデータ型が追加されるかもしれません。標準のシーケンス型はもう一つあります: タプル (*tuple*) 型です。

タプルはコンマで区切られたいくつかの値からなります。例えば以下のように書きます:

```
>>> 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])
```

ご覧のとおり、タプルの表示には常に丸括弧がついていて、タプルのネストが正しく解釈されるようになっています。タプルを書くときは必ずしも丸括弧で囲まなくてもいいですが、(タプルが大きな式の一部だった場合は) 丸括弧が必要な場合もあります。タプルの要素を代入することはできません。しかし、タプルにリストのような変更可能型を含めることはできます。

タプルはリストと似ていますが、たいてい異なる場面と異なる目的で利用されます。タプルは不変型 (*immutable*) で、複数の型の要素からなることもあり、要素はアンパック (この節の後半に出てきます) 操作やインデックス (あるいは `namedtuples` の場合は属性) でアクセスすることが多いです。一方、リストは変更可能 (*mutable*) で、要素はたいてい同じ型のオブジェクトであり、たいていイテレートによってアクセスします。

問題は 0 個または 1 個の項目からなるタプルの構築です。これらの操作を行うため、構文には特別な細工がされています。空のタプルは空の丸括弧ペアで構築できます。一つの要素を持つタプルは、値の後ろにコンマを続ける (単一の値を丸括弧で囲むだけでは不十分です) ことで構築できます。美しくはないけれども、効果的です。例えば以下のようにします:

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

文 `t = 12345, 54321, 'hello!'` はタプルのパック (*tuple packing*) の例です。値 `12345`, `54321`, `'hello!'` が一つのタプルにパックされます。逆の演算も可能です:

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

この操作は、シーケンスのアンパック (*sequence unpacking*) とでも呼ぶべきもので、右辺には全てのシーケンス型を使うことができます。シーケンスのアンパックでは、左辺に列挙されている変数が、右辺のシーケンスの長さと同じであることが要求されます。複数同時の代入が実はタプルのパックとシーケンスのアンパックを組み合わせたものに過ぎないことに注意してください。

5.4 集合型

Python には、集合 (*set*) を扱うためのデータ型もあります。集合とは、重複する要素をもたない、順序づけられていない要素の集まりです。Set オブジェクトは、結合 (union)、交差 (intersection)、差分 (difference)、対称差 (symmetric difference) といった数学的な演算もサポートしています。

中括弧、または `set()` 関数は `set` を生成するために使用することができます。注: 空集合を作成するためには `set()` を使用しなければなりません (`{}` ではなく)。後者は空の辞書を作成します。辞書は次のセクションで議論するデータ構造です。

簡単なデモンストレーションを示します:

```
>>> basket = ['apple', 'orange', 'apple', 'pear', 'orange', 'banana']
>>> fruit = set(basket)                # create a set without duplicates
>>> fruit
set(['orange', 'pear', 'apple', 'banana'])
>>> 'orange' in fruit                   # fast membership testing
True
>>> 'crabgrass' in fruit
False

>>> # Demonstrate set operations on unique letters from two words
...
>>> a = set('abracadabra')
>>> b = set('alacazam')
>>> a
set(['a', 'r', 'b', 'c', 'd'])        # unique letters in a
>>> a - b
set(['r', 'd', 'b'])                  # letters in a but not in b
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
>>> a | b                                # letters in either a or b
set(['a', 'c', 'r', 'd', 'b', 'm', 'z', 'l'])
>>> a & b                                # letters in both a and b
set(['a', 'c'])
>>> a ^ b                                # letters in a or b but not both
set(['r', 'd', 'b', 'm', 'z', 'l'])
```

リスト内包と同様に、set 内包もサポートされています:

```
>>> a = {x for x in 'abracadabra' if x not in 'abc'}
>>> a
set(['r', 'd'])
```

5.5 辞書

もう一つ、有用な型が Python に組み込まれています。それは 辞書 (dictionary) (typesmapping を参照) です。辞書は他の言語にも ”連想記憶 (associated memory)” や ”連想配列 (associative array)” という名前で存在することがあります。ある範囲の数でインデクス化されているシーケンスと異なり、辞書は キー (key) でインデクス化されています。このキーは何らかの変更不能な型になります。文字列、数値は常にキーにすることができます。タプルは、文字列、数値、その他のタプルのみを含む場合はキーにすることができます。直接、あるいは間接的に変更可能なオブジェクトを含むタプルはキーにできません。リストをキーとして使うことはできません。これは、リストにスライスやインデクス指定の代入を行ったり、`append()` や `extend()` のようなメソッドを使うと、インプレースで変更することができるためです。

辞書は順序付けのされていない キー (key): 値 (value) のペアの集合であり、キーが (辞書の中で) 一意でなければならない、と考えるとよいでしょう。波括弧 (brace) のペア: `{}` は空の辞書を生成します。カンマで区切られた key: value のペアを波括弧ペアの間に入れると、辞書の初期値となる key: value が追加されます; この表現方法は出力時に辞書が書き出されるのと同じ方法です。

辞書での主な操作は、ある値を何らかのキーを付けて記憶することと、キーを指定して値を取り出すことです。del で key: value のペアを削除することもできます。すでに使われているキーを使って値を記憶すると、以前そのキーに関連づけられていた値は忘れ去られてしまいます。存在しないキーを使って値を取り出そうとするとエラーになります。

辞書オブジェクトの `keys()` メソッドは、辞書で使われている全てのキーからなるリストを適当な順番で返します (ソートされたリストが欲しい場合は、このキーのリストに `sorted()` を使ってください)。ある単一のキーが辞書にあるかどうか調べるには、`in` キーワードを使います。

以下に、辞書を使った簡単な例を示します:

```
>>> tel = {'jack': 4098, 'sape': 4139}
>>> tel['guido'] = 4127
>>> tel
{'sape': 4139, 'guido': 4127, 'jack': 4098}
>>> tel['jack']
4098
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
>>> del tel['sape']
>>> tel['irv'] = 4127
>>> tel
{'guido': 4127, 'irv': 4127, 'jack': 4098}
>>> tel.keys()
['guido', 'irv', 'jack']
>>> 'guido' in tel
True
```

`dict()` コンストラクタは、キーと値のペアのタプルを含むリストから辞書を生成します:

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

さらに、辞書内包表現を使って、任意のキーと値のペアから辞書を作れます:

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

キーが単純な文字列の場合、キーワード引数を使って定義する方が単純な場合もあります:

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

5.6 ループのテクニック

シーケンスにわたるループを行う際、`enumerate()` 関数を使うと、要素のインデックスと要素を同時に取り出すことができます。

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

二つまたはそれ以上のシーケンス型を同時にループするために、関数 `zip()` を使って各要素をひと組みにすることができます。

```
>>> 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.
```

シーケンスを逆方向に渡ってループするには、まずシーケンスの範囲を順方向に指定し、次いで関数 `reversed()` を呼び出します。

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

シーケンスをソートされた順序でループするには、`sorted()` 関数を使います。この関数は元の配列を変更せず、ソート済みの新たな配列を返します。

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

辞書に対してループを行う際、`iteritems()` メソッドを使うと、キーとそれに対応する値を同時に取り出せます。

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

ときどきループ内でリストを変更したい誘惑に駆られるでしょうが、代わりに新しいリストを作ってしまうほうがより簡単で安全なことが、ままあります

```
>>> 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 条件についてもう少し

`while` や `if` 文で使った条件 (condition) には、値の比較だけでなく、他の演算子も使うことができます。

比較演算子 `in` および `not in` は、ある値があるシーケンス中に存在するか (または存在しないか) どうかを調べます。演算子 `is` および `is not` は、二つのオブジェクトが実際に同じオブジェクトであるかどうかを調べます。この比較は、リストのような変更可能なオブジェクトにだけ意味があります。全ての比較演算子は同じ優先順位を持っており、ともに数値演算子よりも低い優先順位となります。(訳注: `is` は、`is None` のように、シングルトンの変更不能オブジェクトとの比較に用いる場合もあります。(「変更可能なオブジェクトにだけ意味があります」の部分削除することを Doc-SIG に提案中。))

比較は連結させることができます。例えば、`a < b == c` は、`a` が `b` より小さく、かつ `b` と `c` が等しいかどうかをテストします。

ブール演算子 `and` や `or` で比較演算を組み合わせることができます。そして、比較演算 (あるいは何らかのブール式) の結果の否定は `not` でとれます。これらの演算子は全て、比較演算子よりも低い優先順位になっています。`A and not B or C` と `(A and (not B)) or C` が等価になるように、ブール演算子の中で、`not` の優先順位が最も高く、`or` が最も低くなっています。もちろん、丸括弧を使えば望みの組み合わせを表現できます。

ブール演算子 `and` と `or` は、いわゆる 短絡 (*short-circuit*) 演算子です。これらの演算子の引数は左から右へと順に評価され、結果が確定した時点で評価を止めます。例えば、`A` と `C` は真で `B` が偽のとき、`A and B and C` は式 `C` を評価しません。一般に、短絡演算子の戻り値をブール値ではなくて一般的な値として用いると、値は最後に評価された引数になります。

比較や他のブール式の結果を変数に代入することもできます。例えば、

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

Python では、C 言語と違って、式の内部で代入を行えないので注意してください。C 言語のプログラマは不満に思うかもしれませんが、この仕様は、C 言語プログラムで遭遇する、式の中で `==` のつもりで `=` とタイプしてしまうといったありふれた問題を回避します。

5.8 シーケンスとその他の型の比較

シーケンスオブジェクトは同じシーケンス型の他のオブジェクトと比較できます。比較には 辞書的な (*lexicographical*) 順序が用いられます。まず、最初の二つの要素を比較し、その値が等しくなければその時点で比較結果が決まります。等しければ次の二つの要素を比較し、以降シーケンスの要素が尽きるまで続けます。比較しようとする二つの要素がいずれも同じシーケンス型であれば、そのシーケンス間での辞書比較を再帰的に行います。二つのシーケンスの全ての要素の比較結果が等しくなれば、シーケンスは等しいとみなされます。片方のシーケンスがもう一方の先頭部分にあたる部分シーケンスならば、短い方のシーケンスが小さいシーケンスとみなされます。文字列に対する辞書的な順序づけには、個々の文字ごとに ASCII 順序を用います。以下に、同じ型のオブジェクトを持つシーケンス間での比較を行った例を示します。

```
(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)
```

違う型のオブジェクト間の比較は認められていることに注意してください。比較結果は決定性がありますが、その決め方は、型は型の名前で順番づけられる、という恣意的なものです。従って、リスト (list) 型は常に文字列 (string) 型よりも小さく、文字列型は常にタプル (tuple) よりも小さい、といった具合になります。^{*1} 型混合の数値の比較は、数値そのものに従って比較されるので、例えば 0 は 0.0 と等しい、という結果になります。

^{*1} 異なる型のオブジェクトを比較するための規則を今後にわたって当てにしてはなりません。Python 言語の将来のバージョンでは変更されるかもしれません。

第 6 章

モジュール

Python インタプリタを終了させ、再び起動すると、これまでに行ってきた定義 (関数や変数) は失われています。ですから、より長いプログラムを書きたいなら、テキストエディタを使ってインタプリタへの入力を用意しておき、手作業の代わりにファイルを入力に使うことで動作させるとよいでしょう。この作業を スクリプト (*script*) の作成と言います。プログラムが長くなるにつれ、メンテナンスを楽にするために、スクリプトをいくつかのファイルに分割したくなるかもしれません。また、いくつかのプログラムで書いてきた便利な関数について、その定義をコピーすることなく個々のプログラムで使いたいと思うかもしれません。

こういった要求をサポートするために、Python では定義をファイルに書いておき、スクリプトの中やインタプリタの対話インスタンス上で使う方法があります。このファイルを モジュール (*module*) と呼びます。モジュールにある定義は、他のモジュールや *main* モジュール (実行のトップレベルや電卓モードでアクセスできる変数の集まりを指します) に *import* (取り込み) することができます。

モジュールは Python の定義や文が入ったファイルです。ファイル名はモジュール名に接尾語 *.py* がついたものになります。モジュールの中では、(文字列の) モジュール名をグローバル変数 `__name__` で取得できます。例えば、お気に入りのテキストエディタを使って、現在のディレクトリに以下の内容のファイル `fibonacci.py` を作成してみましょう:

```
# Fibonacci numbers module

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

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

次に Python インタプリタに入り、モジュールを以下のコマンドで *import* しましょう:

```
>>> import fibo
```

この操作では、`fibo` で定義された関数の名前を直接現在のシンボルテーブルに入力することはありません。単にモジュール名 `fibo` だけをシンボルテーブルに入れます。関数にはモジュール名を使ってアクセスします:

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

関数を度々使うのなら、ローカルな名前に代入できます:

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

6.1 モジュールについてもうすこし

モジュールには、関数定義に加えて実行文を入れることができます。これらの実行文はモジュールを初期化するためのものです。これらの実行文は、インポート文の中で最初にモジュール名が見つかったときにだけ実行されます。^{*1} (ファイルがスクリプトとして実行される場合も実行されます。)

各々のモジュールは、自分のプライベートなシンボルテーブルを持っていて、モジュールで定義されている関数はこのテーブルをグローバルなシンボルテーブルとして使います。したがって、モジュールの作者は、ユーザのグローバル変数と偶然的な衝突が起こる心配をせずに、グローバルな変数をモジュールで使うことができます。一方、自分が行っている操作をきちんと理解していれば、モジュール内の関数を参照するのと同じ表記法 `modname.itemname` で、モジュールのグローバル変数をいじることもできます。

モジュールが他のモジュールを `import` することもできます。`import` 文は全てモジュールの (さらに言えばスクリプトでも) 先頭に置きますが、これは慣習であって必須ではありません。`import` されたモジュール名は `import` を行っているモジュールのグローバルなシンボルテーブルに置かれます。

`import` 文には、あるモジュール内の名前を、`import` を実行しているモジュールのシンボルテーブル内に直接取り込むという変型があります。例えば:

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

この操作は、`import` の対象となるモジュール名をローカルなシンボルテーブル内に取り入れることはありません (従って上の例では、`fibo` は定義されません)。

^{*1} 実際には、関数定義も '実行' される '文' です。モジュールレベルの関数定義を実行すると、関数名はモジュールのグローバルなシンボルテーブルに入ります。

モジュールで定義されている名前を全て import するという変型もあります:

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

上の操作は、アンダースコア (.) で開始する名前以外の全ての名前を import します。

一般的には、モジュールやパッケージから * を import するというやり方には賛同できません。というのは、この操作を行うとしばしば可読性に乏しいコードになるからです。しかし、対話セッションでキータイプの量を減らすために使うのは構わないでしょう。

モジュール名の後に as が続いていた場合は、as の後ろの名前を直接、インポートされたモジュールが束縛します。

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

これは実質的には import fibo と同じ方法でモジュールをインポートしていて、唯一の違いはインポートしたモジュールが fib という名前で取り扱えるようになっていることです。

このインポート方法は from が付いていても使え、同じ効果が得られます:

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

注釈: 実行効率上の理由で、各モジュールはインタプリタの 1 セッションごとに 1 回だけ import されます。従って、モジュールを修正した場合には、インタプリタを再起動させなければなりません – もしくは、その場で手直ししてテストしたいモジュールが 1 つだった場合には、例えば reload(modulename) のように reload() を使ってください。

6.1.1 モジュールをスクリプトとして実行する

Python モジュールを

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

と実行すると、__name__ に __main__ が設定されている点を除いて import したときと同じようにモジュール内のコードが実行されます。つまりモジュールの末尾に:

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

このコードを追加することで、このファイルが `import` できるモジュールであると同時にスクリプトとしても使えるようになります。なぜならモジュールが `"main"` ファイルとして起動されたときだけ、コマンドラインを解釈するコードが実行されるからです:

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

モジュールが `import` された場合は、そのコードは実行されません:

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

この方法はモジュールに便利なユーザインターフェースを提供したり、テストのために (スクリプトをモジュールとして起動しテストスイートを実行して) 使われます。

6.1.2 モジュール検索パス

`spam` という名前のモジュールをインポートするとき、インタープリターはまずその名前のビルトインモジュールを探します。見つからなかった場合は、`spam.py` という名前のファイルを `sys.path` にあるディレクトリのリストから探します。 `sys.path` は以下の場所に初期化されます:

- 入力されたスクリプトのあるディレクトリ (あるいはカレントディレクトリ)。
- `PYTHONPATH` (ディレクトリ名のリスト。シェル変数の `PATH` と同じ構文)。
- インストールごとのデフォルト

初期化された後、Python プログラムは `sys.path` を修正することができます。スクリプトファイルを含むディレクトリが検索パスの先頭、標準ライブラリパスよりも前に追加されます。なので、ライブラリのディレクトリにあるファイルよりも、そのディレクトリにある同じ名前のスクリプトが優先してインポートされます。これは、標準ライブラリを意図して置き換えているのではない限りは間違いのもとです。より詳しい情報は [標準モジュール](#) を参照してください。

6.1.3 "コンパイル" された Python ファイル

たくさんの標準モジュールを使うような短いプログラムの起動時間を大きく高速化するために、`spam.py` が見つかったディレクトリに `spam.pyc` という名前のファイルがあった場合には、このファイルをモジュール `spam` の "バイトコンパイルされた" バージョンであると仮定します。 `spam.pyc` を生成するのに使われたバージョンの `spam.py` のファイル修正時刻が `spam.pyc` に記録されており、この値が一致しなければ `spam.pyc` ファイルは無視されます。

通常、`spam.pyc` ファイルを生成するために何かをする必要はありません。 `spam.py` が無事コンパイルされると、常にコンパイルされたバージョンを `spam.pyc` へ書き出すよう試みます。この試みが失敗してもエラーにはなりません。何らかの理由でファイルが完全には書き出されなかった場合、作成された `spam.pyc` は無効であるとみなされ、それ以後無視されます。 `spam.pyc` ファイルの内容はプラットフォームに依存しないので、Python のモジュールのディレクトリは異なるアーキテクチャのマシン間で共有することができます。

エキスパート向けの Tips:

- Python インタプリタを `-O` フラグ付きで起動すると、最適化されたコードが生成されて `.pyo` ファイルに保存されます。最適化機構は今のところあまり役に立っていません。最適化機構は `assert` 文と `SET_LINENO` 命令を除去しているだけです。 `-O` を使うと、すべてのバイトコード (*bytecode*) が最適化されます。 `.pyc` ファイルは無視され、 `.py` ファイルは最適化されたバイトコードにコンパイルされます。
- 二つの `-O` フラグ (`-OO`) を Python インタプリタへ渡すと、バイトコードコンパイラは、まれにプログラムが正しく動作しなくなるかもしれないような最適化を実行します。現状では、ただ `__doc__` 文字列をバイトコードから除去して、よりコンパクトな `.pyo` ファイルにするだけです。この文字列が利用できることをあてにしているプログラムがあるかもしれないので、自分の行っている操作が何かかわかっているときにだけこのオプションを使うべきです。
- `.pyc` ファイルや `.pyo` ファイルから読み出されたとしても、プログラムは `.py` ファイルから読み出されたときより何ら高速に動作するわけではありません。 `.pyc` ファイルや `.pyo` ファイルで高速化されるのは、読み込まれるときの速度だけです。
- スクリプトの名前をコマンドラインで指定して実行した場合、そのスクリプトのバイトコードが `.pyc` や `.pyo` に書き出されることはありません。従って、スクリプトのほとんどのコードをモジュールに移し、そのモジュールを `import` する小さなブートストラップスクリプトを作れば、スクリプトの起動時間を短縮できることがあります。 `.pyc` または `.pyo` ファイルの名前を直接コマンドラインに指定することもできます。
- 一つのモジュールについて、ファイル `spam.py` のない `spam.pyc` (`-O` を使ったときは `spam.pyo`) があってもかまいません。この仕様は、Python コードでできたライブラリをリバースエンジニアリングがやや困難な形式で配布するために使えます。
- `compileall` は、 `.pyc` ファイル (または `-O` を使ったときは `.pyo` ファイル) をディレクトリ内の全てのモジュールに対して生成することができます。

6.2 標準モジュール

Python は標準モジュールライブラリを同梱していて、別の Python ライブラリリファレンスというドキュメントで解説しています。幾つかのモジュールは言語のコアにはアクセスしないものの、効率や、システムコールなど OS の機能を利用するために、インタプリタ内部にビルトインされています。そういったモジュールセットはまたプラットフォームに依存した構成オプションです。例えば、 `winreg` モジュールは Windows システムでのみ提供されています。1 つ注目に値するモジュールとして、 `sys` モジュールは、全ての Python インタプリタにビルトインされています。 `sys.ps1` と `sys.ps2` という変数は一次プロンプトと二次プロンプトに表示する文字列を定義しています:

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

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

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

これらの二つの変数は、インタプリタが対話モードにあるときだけ定義されています。

変数 `sys.path` は文字列からなるリストで、インタプリタがモジュールを検索するときのパスを決定します。`sys.path` は環境変数 `PYTHONPATH` から得たデフォルトパスに、`PYTHONPATH` が設定されていなければ組み込みのデフォルト値に設定されます。標準的なリスト操作で変更することができます:

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

6.3 `dir()` 関数

組み込み関数 `dir()` は、あるモジュールがどんな名前を定義しているか調べるために使われます。`dir()` はソートされた文字列のリストを返します:

```
>>> import fibo, sys
>>> dir(fibo)
['__name__', 'fib', 'fib2']
>>> dir(sys)
['__displayhook__', '__doc__', '__excepthook__', '__name__', '__package__',
 '__stderr__', '__stdin__', '__stdout__', '_clear_type_cache',
 '_current_frames', '_getframe', '_mercurial', 'api_version', 'argv',
 'builtin_module_names', 'byteorder', 'call_tracing', 'callstats',
 'copyright', 'displayhook', 'dont_write_bytecode', 'exc_clear', 'exc_info',
 'exc_traceback', 'exc_type', 'exc_value', 'excepthook', 'exec_prefix',
 'executable', 'exit', 'flags', 'float_info', 'float_repr_style',
 'getcheckinterval', 'getdefaultencoding', 'getdlopenflags',
 'getfilesystemencoding', 'getobjects', 'getprofile', 'getrecursionlimit',
 'getrefcount', 'getsizeof', 'gettotalrefcount', 'gettrace', 'hexversion',
 'long_info', 'maxint', 'maxsize', 'maxunicode', 'meta_path', 'modules',
 'path', 'path_hooks', 'path_importer_cache', 'platform', 'prefix', 'ps1',
 'py3kwarning', 'setcheckinterval', 'setdlopenflags', 'setprofile',
 'setrecursionlimit', 'settrace', 'stderr', 'stdin', 'stdout', 'subversion',
 'version', 'version_info', 'warnoptions']
```

引数がないければ、`dir()` は現在定義している名前を列挙します:

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

変数、モジュール、関数、その他の、すべての種類の名前をリストすることに注意してください。

`dir()` は、組み込みの関数や変数の名前はリストしません。これらの名前からなるリストが必要なら、標準モジュール `__builtin__` で定義されています:

```
>>> import __builtin__
>>> dir(__builtin__)
['ArithmeticError', 'AssertionError', 'AttributeError', 'BaseException',
 'BufferError', 'BytesWarning', 'DeprecationWarning', 'EOFError',
 'Ellipsis', 'EnvironmentError', 'Exception', 'False', 'FloatingPointError',
 'FutureWarning', 'GeneratorExit', 'IOError', 'ImportError', 'ImportWarning',
 'IndentationError', 'IndexError', 'KeyError', 'KeyboardInterrupt',
 'LookupError', 'MemoryError', 'NameError', 'None', 'NotImplemented',
 'NotImplementedError', 'OSError', 'OverflowError',
 'PendingDeprecationWarning', 'ReferenceError', 'RuntimeError',
 'RuntimeWarning', 'StandardError', 'StopIteration', 'SyntaxError',
 'SyntaxWarning', 'SystemError', 'SystemExit', 'TabError', 'True',
 'TypeError', 'UnboundLocalError', 'UnicodeDecodeError',
 'UnicodeEncodeError', 'UnicodeError', 'UnicodeTranslateError',
 'UnicodeWarning', 'UserWarning', 'ValueError', 'Warning',
 'ZeroDivisionError', '_', '__debug__', '__doc__', '__import__',
 '__name__', '__package__', 'abs', 'all', 'any', 'apply', 'basestring',
 'bin', 'bool', 'buffer', 'bytearray', 'bytes', 'callable', 'chr',
 'classmethod', 'cmp', 'coerce', 'compile', 'complex', 'copyright',
 'credits', 'delattr', 'dict', 'dir', 'divmod', 'enumerate', 'eval',
 'execfile', 'exit', 'file', 'filter', 'float', 'format', 'frozenset',
 'getattr', 'globals', 'hasattr', 'hash', 'help', 'hex', 'id', 'input',
 'int', 'intern', 'isinstance', 'issubclass', 'iter', 'len', 'license',
 'list', 'locals', 'long', 'map', 'max', 'memoryview', 'min', 'next',
 'object', 'oct', 'open', 'ord', 'pow', 'print', 'property', 'quit',
 'range', 'raw_input', 'reduce', 'reload', 'repr', 'reversed', 'round',
 'set', 'setattr', 'slice', 'sorted', 'staticmethod', 'str', 'sum', 'super',
 'tuple', 'type', 'unichr', 'unicode', 'vars', 'xrange', 'zip']
```

6.4 パッケージ

パッケージ (package) は、Python のモジュール名前空間を ”ドット付きモジュール名” を使って構造化する手段です。例えば、モジュール名 `A.B` は、`A` というパッケージのサブモジュール `B` を表します。ちょうど、モジュールを利用すると、別々のモジュールの著者が互いのグローバル変数名について心配しなくても済むようになるのと同じように、ドット付きモジュール名を利用すると、NumPy や Pillow のように複数モジュールからなるパッケージの著者が、互いのモジュール名について心配しなくても済むようになります。

音声ファイルや音声データを一様に扱うためのモジュールのコレクション (”パッケージ”) を設計したいと仮定しましょう。音声ファイルには多くの異なった形式がある (通常は拡張子、例えば `.wav`, `.aiff`, `.au` などで認識されます) ので、増え続ける様々なファイル形式を相互変換するモジュールを、作成したりメンテナンスしたりする必要があるかもしれません。また、音声データに対して実行したい様々な独自の操作 (ミキシング、エコーの追加、イコライザ関数の適用、人工的なステレオ効果の作成など) があるかもしれません。そうすると、こうした操作を実行するモジュールを果てしなく書くことになるでしょう。以下に (階層的なファイルシステムで表現した) パッケージの構造案を示します:

sound/	Top-level package
__init__.py	Initialize the sound package
formats/	Subpackage for file format conversions
__init__.py	
wavread.py	
wavwrite.py	
aiffread.py	
aiffwrite.py	
auread.py	
auwrite.py	
...	
effects/	Subpackage for sound effects
__init__.py	
echo.py	
surround.py	
reverse.py	
...	
filters/	Subpackage for filters
__init__.py	
equalizer.py	
vocoder.py	
karaoke.py	
...	

パッケージを import する際、Python は `sys.path` 上のディレクトリを検索して、トップレベルのパッケージの入ったサブディレクトリを探します。

あるディレクトリを、パッケージが入ったディレクトリとして Python に扱わせるには、ファイル `__init__.py` が必要です。このファイルを置かなければならないのは、`string` のようなよくある名前のディレクトリにより、モジュール検索パスの後の方で見つかる正しいモジュールが意図せず隠蔽されてしまうのを防ぐためです。最も簡単なケースでは `__init__.py` はただの空ファイルで構いませんが、`__init__.py` ではパッケージのための初期化コードを実行したり、後述の `__all__` 変数を設定してもかまいません。

パッケージのユーザは、個々のモジュールをパッケージから import することができます。例えば:

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

この操作はサブモジュール `sound.effects.echo` をロードします。このモジュールは、以下のように完全な名前で参照しなければなりません。

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

サブモジュールを import するもう一つの方法を示します:

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

これもサブモジュール `echo` をロードし、`echo` をパッケージ名を表す接頭辞なしで利用できるようにします。従って以下のように用いることができます:

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

さらにもう一つのバリエーションとして、必要な関数や変数を直接 import する方法があります:

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

この操作も同様にサブモジュール `echo` をロードしますが、`echofilter()` を直接利用できるようにします:

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

`from package import item` を使う場合、`item` はパッケージ `package` のサブモジュール (またはサブパッケージ) でもかまいませんし、関数やクラス、変数のような、`package` で定義されている別の名前でもかまわないことに注意してください。import 文はまず、`item` がパッケージ内で定義されているかどうか調べます。定義されていなければ、`item` はモジュール名であると仮定して、モジュールをロードしようと試みます。もしモジュールが見つからなければ、`ImportError` が送出されます。

反対に、`import item.subitem.subsubitem` のような構文を使った場合、最後の `subsubitem` を除く各要素はパッケージでなければなりません。最後の要素はモジュールかパッケージにできますが、一つ前の要素で定義されているクラスや関数や変数にはできません。

6.4.1 パッケージから * を import する

それでは、ユーザが `from sound.effects import *` と書いたら、どうなるのでしょうか? 理想的には、何らかの方法でファイルシステムが調べられ、そのパッケージにどんなサブモジュールがあるかを調べ上げ、全てを import する、という処理を望むことでしょう。これには長い時間がかかってしまうこともありますし、あるサブモジュールを import することで、そのモジュールが明示的に import されたときのみ発生して欲しい副作用が起きてしまうかもしれません。

唯一の解決策は、パッケージの作者にパッケージの索引を明示的に提供させる というものです。import 文の使う規約は、パッケージの `__init__.py` コードに `__all__` という名前のリストが定義されていれば、`from package import *` が現れたときに import すべきモジュール名のリストとして使う、というものです。パッケージの新バージョンがリリースされるときにリストを最新の状態に更新するのはパッケージの作者の責任となります。自分のパッケージから * を import するという使い方が考えられないならば、パッケージの作者はこの使い方をサポートしないことにしてもかまいません。例えば、ファイル `sound/effects/__init__.py` には、次のようなコードを入れてもよいかもしれません:

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

この例では、`from sound.effects import *` とすると、`sound` パッケージから指定された 3 つのサブモジュールが import されることになっている、ということを意味します。

もしも `__all__` が定義されていなければ、実行文 `from sound.effects import *` は、パッケージ `sound.effects` の全てのサブモジュールを現在の名前空間の中へ import しません。この文は単に (場合によっては初期化コード `__init__.py` を実行して) パッケージ `sound.effects` が import されたということを確認し、そのパッケージで定義されている名前を全て import するだけです。import される名前には、

`__init__.py` で定義された名前 (と、明示的にロードされたサブモジュール) が含まれます。パッケージのサブモジュールで、以前の `import` 文で明示的にロードされたものも含まれます。以下のコードを考えてください:

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

上の例では、`echo` と `surround` モジュールが現在の名前空間に `import` されます。これらのモジュールは `from...import` 文が実行された際に `sound.effects` 内で定義されているからです。(この機構は `__all__` が定義されているときにも働きます。)

特定のモジュールでは `import *` を使ったときに、特定のパターンに従った名前のみを公開 (export) するように設計されていますが、それでもやはり製品のコードでは良いことではないと考えます。

`from package import specific_submodule` を使っても何も問題はないことに留意してください! 実際この表記法は、`import` を行うモジュールが他のパッケージと同じ名前を持つサブモジュールを使わなければならない場合を除いて推奨される方式です。

6.4.2 パッケージ内参照

サブモジュール同士で互いに参照を行う必要がしばしば起こります。例えば、`surround` モジュールは `echo` モジュールを使うかもしれません。このような参照はよくあることなので、`import` 文を実行すると、まず最初に `import` 文の入っているパッケージを検索し、その後になって標準のモジュール検索パスを見に行きます。なので、`surround` モジュールは単に `import echo` や `from echo import echofilter` を使うことができます。`import` されたモジュールが現在のパッケージ (現在のモジュールをサブモジュールにしているパッケージ) 内に見つからなかった場合、`import` 文は指定した名前のトップレベルのモジュールを検索します。

パッケージが (前述の例の `sound` パッケージのように) サブパッケージの集まりに構造化されている場合、絶対 `import` を使って兄弟関係にあるパッケージを参照できます。例えば、モジュール `sound.filters.vocoder` で `sound.effects` パッケージの `echo` モジュールを使いたいとすると、`from sound.effects import echo` を使うことができます。

Python 2.5 からは、上で説明した暗黙の相対 `import` に加えて、明示的な相対 `import` を `from module import name` の形式の `import` 文で利用できます。この明示的な相対 `import` では、先頭のドットで現在および親パッケージを指定します。`surround` モジュールの例では、以下のように記述できます。

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

明示的であってもそうでなくても、相対 `import` は現在のモジュール名をベースにすることに注意してください。メインモジュールの名前は常に `"__main__"` なので、Python アプリケーションのメインモジュールとして利用されることを意図しているモジュールでは絶対 `import` を利用すべきです。

6.4.3 複数ディレクトリ中のパッケージ

パッケージはもう一つ特別な属性として `__path__` をサポートしています。この属性は、パッケージの `__init__.py` 中のコードが実行されるよりも前に、`__init__.py` の収められているディレクトリ名の入ったリストになるよう初期化されます。この変数は変更することができます。変更を加えると、以降そのパッケージに入っているモジュールやサブパッケージの検索に影響します。

この機能はほとんど必要にはならないのですが、パッケージ内存在するモジュール群を拡張するために使うことができます。

第 7 章

入力と出力

プログラムから出力を行う方法がいくつかあります。データは人間が読める形で出力することも、将来使うためにファイルに書くこともできます。この章では、こうした幾つかの出力の方法について話します。

7.1 ファンシーな出力の書式化

これまでのところ、値を出力する二つの方法: 式文 (*expression statement*) と `print` 文が出てきました。(第三はファイルオブジェクトの `write()` メソッドを使う方法です。標準出力を表すファイルは `sys.stdout` で参照できます。詳細はライブラリリファレンスを参照してください。)

出力を書式化する際に、単に値をスペースで区切って出力するよりももっときめ細かな制御をしたいと思うことがあるでしょう。出力を書式化するには二つの方法があります。第一の方法は、全ての文字列を自分で処理するというものです。文字列のスライスや結合といった操作を使えば、思い通りのレイアウトを作成することができます。文字列オブジェクトは、文字列を指定されたカラム幅に揃えるための幾つかの便利なメソッドを提供しています。これらのメソッドについてはすぐ後で簡単に説明します。もうひとつの方法は `str.format()` メソッドを利用することです。

`string` モジュールの `Template` クラスは文字列中の値を置換する別の方法を提供しています。

もちろん、一つ問題があります。値をどうやって文字列に変換したらいいのでしょうか？幸運なことに、Python には値を文字列に変換する方法があります。値を `repr()` か `str()` 関数に渡してください。

`str()` 関数は値の人間に読める表現を返すためのもので、`repr()` 関数はインタープリタに読める (あるいは同値となる構文がない場合は必ず `SyntaxError` になるような) 表現を返すためのものです。人間が読むのに適した特定の表現を持たないオブジェクトにおいては、`str()` は `repr()` と同じ値を返します。数値や、リストや辞書を始めとするデータ構造など、多くの値がどちらの関数に対しても同じ表現を返します。一方、文字列と浮動小数点数は、2 つの異なる表現を持っています。

幾つかの例です:

```
>>> s = 'Hello, world.'
>>> str(s)
'Hello, world.'
>>> repr(s)
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
"'Hello, world.'"
>>> str(1.0/7.0)
'0.142857142857'
>>> repr(1.0/7.0)
'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'))"
```

以下に 2 乗と 3 乗の値からなる表を書く二つの方法を示します:

```
>>> for x in range(1, 11):
...     print repr(x).rjust(2), repr(x*x).rjust(3),
...     # Note trailing comma on previous line
...     print repr(x*x*x).rjust(4)
...
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

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

(最初の例で、`print` の動作により各カラムの間にスペースが一個ずつ追加されていることに注意してください)

い。print はデフォルトでは引数間に空白を追加します。)

この例では、文字列の `str.rjust()` メソッドの使い方を示しています。 `str.rjust()` は文字列を指定された幅のフィールド内に右詰めで入るように、左に空白を追加します。同様のメソッドとして、 `str.ljust()` と `str.center()` があります。これらのメソッドは何か出力を行うわけではなく、ただ新しい文字列を返します。入力文字列が長すぎる場合、文字列を切り詰めることはせず、ただ値をそのまま返します。この仕様のためにカラムのレイアウトが滅茶苦茶になるかもしれませんが、嘘の値が代わりに書き出されるよりはましです。(本当に切り詰めを行いたいのなら、全てのカラムに `x.ljust(n)[:n]` のようにスライス表記を加えることもできます。)

もう一つのメソッド、 `str.zfill()` は、数値文字列の左側をゼロ詰めします。このメソッドは正と負の符号を正しく扱います:

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

`str.format()` メソッドの基本的な使い方は次のようなものです:

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

括弧とその中の文字 (これをフォーマットフィールドと呼びます) は、 `str.format()` メソッドに渡されたオブジェクトに置換されます。括弧の中の数字は `str.format()` メソッドに渡されたオブジェクトの位置を表します。

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

`str.format()` メソッドにキーワード引数が渡された場合、その値はキーワード引数の名前によって参照されます。

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

順序引数とキーワード引数を組み合わせて使うこともできます:

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

`str()` を適応する `'!s'` や `repr()` を適応する `'!r'` を使って、値をフォーマットする前に変換することができます。

```
>>> import math
>>> print 'The value of PI is approximately {}'.format(math.pi)
The value of PI is approximately 3.14159265359.
>>> print 'The value of PI is approximately {!r}'.format(math.pi)
The value of PI is approximately 3.141592653589793.
```

オプションの ':' とフォーマット指定子を、フィールド名の後ろに付けることができます。フォーマット指定子によって値がどうフォーマットされるかを制御することができます。次の例では、円周率 π を、小数点以下 3 桁でまるめてフォーマットしています。

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

':' の後ろに整数をつけると、そのフィールドの最低の文字幅を指定できます。この機能は綺麗なテーブルを作るのに便利です。

```
>>> table = {'Sjoerd': 4127, 'Jack': 4098, 'Dcab': 7678}
>>> for name, phone in table.items():
...     print '{0:10} ==> {1:10d}'.format(name, phone)
...
Jack          ==>      4098
Dcab          ==>      7678
Sjoerd        ==>      4127
```

もしも長い書式化文字列があり、それを分割したくない場合には、変数を引数の位置ではなく変数の名前で参照できるとよいでしょう。これは、辞書を引数に渡して、角括弧 '[' 』を使って辞書のキーを参照することで可能です

```
>>> 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
```

table を '**' 記法を使ってキーワード引数として渡す方法もあります。

```
>>> 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
```

全てのローカルな変数が入った辞書を返す組み込み関数 vars() と組み合わせると特に便利です。

str.format() による文字列フォーマットの完全な解説は、formatstrings を参照してください。

7.1.1 古い文字列フォーマット方法

% 演算子を使って文字列フォーマットをする方法もあります。これは、演算子の左側の sprintf() スタイルのフォーマット文字列に、演算子の右側の値を適用し、その結果の文字列を返します。例えば:

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

より詳しい情報は string-formatting にあります。

7.2 ファイルを読み書きする

`open()` は *file object* を返します。大抵、`open(filename, mode)` のように二つの引数を伴って呼び出されます。

```
>>> f = open('workfile', 'w')
>>> print f
<open file 'workfile', mode 'w' at 80a0960>
```

最初の引数はファイル名の入った文字列です。二つめの引数も文字列で、ファイルをどのように使うかを示す数個の文字が入っています。*mode* は、ファイルが読み出し専用なら `'r'`、書き込み専用 (同名の既存のファイルがあれば消去されます) なら `'w'` とします。`'a'` はファイルを追記用に開きます。ファイルに書き込まれた内容は自動的にファイルの終端に追加されます。`'r+'` はファイルを読み書き両用に開きます。*mode* 引数は省略可能で、省略された場合には `'r'` であると仮定します。

Windows では、*mode* に `'b'` を追加するとファイルをバイナリモードで開きます。したがって、`'rb'`, `'wb'`, `'r+b'` といったモードがあります。Windows 上で動く Python はテキストファイルとバイナリファイルを区別しています。テキストファイルでは、読み書きの際に行末文字が自動的に少し変更されます。この舞台裏でのファイルデータ変更は、ASCII でできたテキストファイルでは差し支えないものですが、JPEG や EXE ファイルのようなバイナリデータは破損してしまうことになるでしょう。こうしたファイルを読み書きする際にはバイナリモードを使うよう十分注意してください。Unix では、`'b'` を追加しても何も影響がないので、バイナリフォーマットを扱うためのプラットフォーム非依存な方法として利用できます。

7.2.1 ファイルオブジェクトのメソッド

この節の以降の例は、`f` というファイルオブジェクトが既に生成されているものと仮定します。

ファイルの内容を読み出すには、`f.read(size)` を呼び出します。このメソッドはある量のデータを読み出して、文字列として返します。*size* は省略可能な数値引数です。*size* が省略されたり負の数であった場合、ファイルの内容全てを読み出して返します。ただし、ファイルがマシンのメモリの二倍の大きさもある場合にはどうなるかわかりません。*size* が負でない数ならば、最大で *size* バイトを読み出して返します。ファイルの終端にすでに達していた場合、`f.read()` は空の文字列 (`""`) を返します。

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

`f.readline()` はファイルから 1 行だけを読み取ります。改行文字 (`\n`) は読み出された文字列の終端に残

ります。改行が省略されるのは、ファイルが改行で終わっていない場合の最終行のみです。これは、戻り値があいまいでないようにするためです; `f.readline()` が空の文字列を返したら、ファイルの終端に達したことが分かります。一方、空行は `'\n'`、すなわち改行 1 文字だけからなる文字列で表現されます。

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

ファイルから複数行を読み取るには、ファイルオブジェクトに対してループを書く方法があります。この方法はメモリを効率的に使え、高速で、簡潔なコードになります:

```
>>> for line in f:
    print line,

This is the first line of the file.
Second line of the file
```

ファイルのすべての行をリスト形式で読み取りたいなら、`list(f)` や `f.readlines()` を使うこともできます。

`f.write(string)` は、*string* の内容をファイルに書き込み、`None` を返します。

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

文字列以外のものを出力したい場合、まず文字列に変換してやる必要があります:

```
>>> value = ('the answer', 42)
>>> s = str(value)
>>> f.write(s)
```

`f.tell()` は、ファイルオブジェクトが指しているあるファイル中の位置を示す整数を、ファイルの先頭からのバイト数で図った値で返します。ファイルオブジェクトの位置を変更するには、`f.seek(offset, from_what)` を使います。ファイル位置は基準点 (reference point) にオフセット値 *offset* を足して計算されます。参照点は *from_what* 引数で選びます。*from_what* の値が 0 ならばファイルの先頭から測り、1 ならば現在のファイル位置を使い、2 ならばファイルの終端を参照点として使います。*from_what* は省略することができ、デフォルトの値は 0、すなわち参照点としてファイルの先頭を使います:

```
>>> f = open('workfile', 'r+')
>>> f.write('0123456789abcdef')
>>> f.seek(5)          # Go to the 6th byte in the file
>>> f.read(1)
'5'
>>> f.seek(-3, 2)      # Go to the 3rd byte before the end
>>> f.read(1)
'd'
```

ファイルが用済みになったら、`f.close()` を呼び出してファイルを閉じ、ファイルを開くために取られて

いたシステム資源を解放します。 `f.close()` を呼び出した後、そのファイルオブジェクトを使おうとすると自動的に失敗します:

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

ファイルオブジェクトを扱うときに `with` キーワードを使うのは良い習慣です。 `with` を使うと、処理中に例外が発生しても必ず最後にファイルを閉じることができます。同じことを `try-finally` を使って書くよりずっと簡潔に書けます:

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

ファイルオブジェクトには、他にも `isatty()` や `truncate()` といった、あまり使われないメソッドがあります。ファイルオブジェクトについての完全なガイドは、ライブラリリファレンスを参照してください。

7.2.2 json による構造化されたデータの保存

文字列は簡単にファイルに書き込んだり、ファイルから読み込んだりすることができます。数値の場合には少し努力が必要です。というのも、`read()` メソッドは文字列しか返さないため、`int()` のような関数にその文字列を渡して、たとえば文字列 `'123'` のような文字列を、数値 `123` に変換しなくてはならないからです。もっと複雑なデータ型、例えば入れ子になったリストや辞書の場合、手作業でのパースやシリアライズは困難になります。

ユーザが毎回コードを書いたりデバッグしたりして複雑なデータ型をファイルに保存するかわりに、Python では一般的なデータ交換形式である **JSON (JavaScript Object Notation)** を使うことができます。この標準モジュール `json` は、Python のデータ 階層を取り、文字列表現に変換します。この処理は *シリアライズ (serializing)* と呼ばれます。文字列表現からデータを再構築することは、*デシリアライズ (deserializing)* と呼ばれます。シリアライズされてからデシリアライズされるまでの間に、オブジェクトの文字列表現はファイルやデータの形で保存したり、ネットワークを通じて離れたマシンに送ったりすることができます。

注釈: JSON 形式は現代的なアプリケーションでデータをやりとりする際によく使われます。多くのプログラマーが既に JSON になじんでいるため、JSON はデータの相互交換をする場合の良い選択肢です。

オブジェクト `x` があり、その JSON 形式の文字列表現を見るには、単純な 1 行のコードを書くだけです:

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

`dumps()` に似た関数に、`dump()` があり、こちらは単純にオブジェクトをファイルにシリアル化します。`f` が書き込み用に開かれた *file object* だとすると、次のように書くことができます。

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

逆にデシリアル化するには、`f` が読み込み用に開かれた *file object* だとすると、次のようになります。

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

このような単純なシリアル化をする手法は、リストや辞書を扱うことはできますが、任意のクラス・インスタンスを JSON にシリアル化するにはもう少し努力しなくてはなりません。`json` モジュールのリファレンスにこれについての解説があります。

参考:

`pickle` - `pickle` モジュール

JSON とは対照的に、*pickle* は任意の複雑な Python オブジェクトをシリアル化可能なプロトコルです。しかし、Python に特有のプロトコルで、他の言語で記述されたアプリケーションと通信するのには使えません。さらに、デフォルトでは安全でなく、信頼できない送信元から送られてきた、スキルのある攻撃者によって生成された *pickle* データをデシリアル化すると、攻撃者により任意のコードが実行されてしまいます。

第 8 章

エラーと例外

これまでエラーメッセージについては簡単に触れるだけでしたが、チュートリアル中の例を自分で試していたら、実際にいくつかのエラーメッセージを見ていることでしょう。エラーには (少なくとも) 二つのはっきり異なる種類があります。それは 構文エラー (*syntax error*) と 例外 (*exception*) です。

8.1 構文エラー

構文エラーは構文解析エラー (*parsing error*) としても知られており、Python を勉強している間に最もよく遭遇する問題の一つでしょう:

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

パーサは違反の起きている行を表示し、小さな「矢印」を表示して、行中でエラーが検出された最初の位置を示します。エラーは矢印の直前のトークンで引き起こされています (または、少なくともそこで検出されています)。上記の例では、エラーは `print` で検出されています。コロン (':') がその前に無いからです。入力 がスクリプトから来ている場合は、どこを見ればよいかわかるようにファイル名と行番号が出力されます。

8.2 例外

たとえ文や式が構文的に正しくても、実行しようとしたときにエラーが発生するかもしれません。実行中に検出されたエラーは 例外 (*exception*) と呼ばれ、常に致命的とは限りません。これから、Python プログラムで例外をどのように扱うかを学んでいきます。ほとんどの例外はプログラムで処理されず、以下に示されるようなメッセージになります:

```
>>> 10 * (1/0)
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
ZeroDivisionError: integer division or modulo by zero
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
>>> 4 + spam*3
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
NameError: name 'spam' is not defined
>>> '2' + 2
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: cannot concatenate 'str' and 'int' objects
```

エラーメッセージの最終行は何が起こったかを示しています。例外は様々な型 (type) で起こり、その型がエラーメッセージの一部として出力されます。上の例での型は `ZeroDivisionError`, `NameError`, `TypeError` です。例外型として出力される文字列は、発生した例外の組み込み名です。これは全ての組み込み例外について成り立ちますが、ユーザ定義の例外では (成り立つようにするのは有意義な慣習ですが) 必ずしも成り立ちません。標準例外の名前は組み込みの識別子です (予約語ではありません)。

残りの行は例外の詳細で、その例外の型と何が起きたかに依存します。

エラーメッセージの先頭部分では、例外が発生した実行コンテキスト (context) を、スタックのトレースバック (stack traceback) の形式で示しています。一般には、この部分にはソースコード行をリストしたトレースバックが表示されます。しかし、標準入力から読み取られたコードは表示されません。

`builtin-exceptions` には、組み込み例外とその意味がリストされています。

8.3 例外を処理する

例外を選別して処理するようなプログラムを書くことができます。以下の例を見てください。この例では、有効な文字列が入力されるまでユーザに inputs を促しますが、ユーザがプログラムに (Control-C か、またはオペレーティングシステムがサポートしている何らかのキーを使って) 割り込みをかけてプログラムを中断させることができるようにしています。ユーザが生成した割り込みは、`KeyboardInterrupt` 例外が送出されることで通知されるということに注意してください。

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

`try` 文は下記のように動作します。

- まず、`try` 節 (*try clause*) (キーワード `try` と `except` の間の文) が実行されます。
- 何も例外が発生しなければ、`except` 節 をスキップして `try` 文の実行を終えます。
- `try` 節内の実行中に例外が発生すると、その節の残りは飛ばされます。次に、例外型が `except` キーワードの後に指定されている例外に一致する場合、`except` 節が実行された後、`try` 文の後ろへ実行が継続されます。

- もしも `except` 節で指定された例外と一致しない例外が発生すると、その例外は `try` 文の外側に渡されます。例外に対するハンドラ (handler、処理部) がどこにもなければ、処理されない例外 (*unhandled exception*) となり、上記に示したようなメッセージを出して実行を停止します。

一つの `try` 文に複数の `except` 節を設けて、さまざまな例外に対するハンドラを指定することができます。同時に一つ以上のハンドラが実行されることはありません。ハンドラは対応する `try` 節内で発生した例外だけを処理し、同じ `try` 文内の別の例外ハンドラで起きた例外は処理しません。 `except` 節には複数の例外を丸括弧で囲ったタプルにして渡すことができます。例えば以下のようにします:

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

このタプルの周囲の括弧は必要です。というのも、`except ValueError, e:` はモダンな Python で普通 `except ValueError as e:` と書く (後述) のと同じ意味のかつての文法でした。この古い文法は後方互換のために今でも残されています。つまり `except RuntimeError, TypeError` は `except (RuntimeError, TypeError):` と同じではなく、お望みのものとは違う `except RuntimeError as TypeError:` だということです。

最後の `except` 節では例外名を省いて、ワイルドカード (wildcard、総称記号) にすることができます。ワイルドカードの `except` 節は非常に注意して使ってください。というのは、ワイルドカードは通常のプログラムエラーをたやすく隠してしまうからです! ワイルドカードの `except` 節はエラーメッセージを出力した後に例外を再送出する (関数やメソッドの呼び出し側が同様にして例外を処理できるようにする) 用途にも使えます:

```
import sys

try:
    f = open('myfile.txt')
    s = f.readline()
    i = int(s.strip())
except IOError as e:
    print "I/O error({0}): {1}".format(e.errno, e.strerror)
except ValueError:
    print "Could not convert data to an integer."
except:
    print "Unexpected error:", sys.exc_info()[0]
    raise
```

`try ... except` 文には、オプションで `else` 節 (*else clause*) を設けることができます。 `else` 節を設ける場合、全ての `except` 節よりも後ろに置かなければなりません。 `else` 節は `try` 節で全く例外が送出されなかったときに実行されるコードを書くのに役立ちます。例えば次のようにします:

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

追加のコードを追加するのは `try` 節の後ろよりも `else` 節の方がよいでしょう。なぜなら、そうすることで `try ... except` 文で保護したいコードから送出されたもの以外の例外を偶然に捕捉してしまうという事態を避けられるからです。

例外が発生するとき、例外は関連付けられた値を持つことができます。この値は例外の 引数 (*argument*) と呼ばれます。引数の有無および引数の型は、例外の型に依存します。

`except` 節では、例外名 (または例外名タプル) の後に変数を指定することができます。この変数は例外インスタンスに結び付けられており、`instance.args` に例外インスタンス生成時の引数が入っています。例外インスタンスには `__str__()` が定義されており、`.args` を参照しなくても引数を直接印字できるように利便性が図られています。

必要なら、例外を送出する前にインスタンス化して、任意の属性を追加できます。

```
>>> 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
...     x, y = inst.args
...     print 'x =', x
...     print 'y =', y
...
<type 'exceptions.Exception'>
('spam', 'eggs')
('spam', 'eggs')
x = spam
y = eggs
```

例外が引数を持っていれば、それらは処理されない例外のメッセージの最後の部分 (「詳細説明」) に出力されます。

例外ハンドラは、`try` 節の直接内側で発生した例外を処理するだけでなく、その `try` 節から (たとえ間接的にも) 呼び出された関数の内部で発生した例外も処理します。例えば:

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

8.4 例外を送出する

`raise` 文を使って、特定の例外を発生させることができます。例えば:

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

`raise` は送出したい例外を引数として取ります。これは例外クラス (Exception を継承したクラス) か、例外クラスのインスタンスです。

例外が発生したかどうかを判定したいだけで、その例外を処理するつもりがなければ、単純な形式の `raise` 文を使って例外を再送出させることができます:

```
>>> try:
...     raise NameError('HiThere')
... except NameError:
...     print 'An exception flew by!'
...     raise
...
An exception flew by!
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 2, in <module>
NameError: HiThere
```

8.5 ユーザー定義例外

プログラム上で新しい例外クラスを作成することで、独自の例外を指定することができます (Python のクラスについては [クラス](#) 参照)。例外は、典型的に Exception クラスから、直接または間接的に派生したものです。例を示します:

```
>>> class MyError(Exception):
...     def __init__(self, value):
...         self.value = value
...     def __str__(self):
...         return repr(self.value)
...
>>> try:
...     raise MyError(2*2)
... except MyError as e:
...     print 'My exception occurred, value:', e.value
...
My exception occurred, value: 4
>>> raise MyError('oops!')
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
__main__.MyError: 'oops!'
```

この例では Exception のデフォルト `__init__()` がオーバーライドされています。新しい振る舞いでは、単に `value` 属性を作ります。これは、デフォルトの `args` 属性を作成する振る舞いを置き換えています。

例外クラスでは、普通のクラスができることなら何でも定義することができますが、通常は単純なものにして

おきます。大抵は、いくつかの属性だけを提供し、例外が発生したときにハンドラがエラーに関する情報を取り出せるようにする程度にとどめます。複数の別個の例外を送出するようなモジュールを作成する際には、そのモジュールで定義されている例外の基底クラスを作成するのが一般的なプラクティスです：

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

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

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

    def __init__(self, expr, msg):
        self.expr = expr
        self.msg = msg

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

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

    def __init__(self, prev, next, msg):
        self.prev = prev
        self.next = next
        self.msg = msg
```

ほとんどの例外は、標準の例外の名前付けと同様に、“Error” で終わる名前で定義されています。

多くの標準モジュールでは、モジュールで定義されている関数内で発生する可能性のあるエラーを報告させるために、独自の例外を定義しています。クラスについての詳細な情報は [クラス](#) 章で提供されています。

8.6 クリーンアップ動作を定義する

try 文にはもう一つオプションの節があります。この節はクリーンアップ動作を定義するためのもので、どんな状況でも必ず実行されます。例を示します：

```
>>> try:
...     raise KeyboardInterrupt
... finally:
...     print 'Goodbye, world!'
... 
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```

Goodbye, world!
KeyboardInterrupt
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 2, in <module>

```

finally 節 (*finally clause*) は、例外が発生したかどうかに関わらず、`try` 文を抜ける前に常に実行されます。`try` 節の中で例外が発生して、`except` 節で処理されていない場合、または `except` 節か `else` 節で例外が発生した場合は、`finally` 節を実行した後、その例外を再送出します。`finally` 節はまた、`try` 節から `break` 文や `continue` 文、`return` 文経由で抜ける際にも、“抜ける途中で” 実行されます。より複雑な例です (`except` 節や `finally` 節が同じ `try` 文の中にあって、Python 2.5 以降で動作します)。

```

>>> 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
executing finally clause
>>> divide(2, 0)
division by zero!
executing finally clause
>>> divide("2", "1")
executing finally clause
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'

```

見てわかるとおり、`finally` 節はどの場合にも実行されています。文字列を割り算することで発生した `TypeError` は `except` 節で処理されていないので、`finally` 節実行後に再度送出されています。

実世界のアプリケーションでは、`finally` 節は (ファイルやネットワーク接続などの) 外部リソースを、利用が成功したかどうかにかかわらず解放するために便利です。

8.7 定義済みクリーンアップ処理

オブジェクトのなかには、その利用の成否にかかわらず、不要になった際に実行される標準的なクリーンアップ処理が定義されているものがあります。以下の、ファイルをオープンして内容を画面に表示する例をみてください。

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

このコードの問題点は、コードの実行が終わった後に不定の時間ファイルを開いたままにしていることです。これは単純なスクリプトでは問題になりませんが、大きなアプリケーションでは問題になります。with 文はファイルのようなオブジェクトが常に、即座に正しくクリーンアップされることを保証します。

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

この文が実行されたあとで、たとえ行の処理中に問題があったとしても、ファイル *f* は常に close されます。ファイルなどの、定義済みクリーンアップ処理を持つオブジェクトについては、それぞれのドキュメントで示されます。

第 9 章

クラス

Python は、他のプログラミング言語と比較して、最小限の構文と意味付けを使ってクラスを言語に追加しています。Python のクラスは、C++ と Modula-3 のクラスメカニズムを混ぜたものです。Python のクラス機構はオブジェクト指向プログラミングの標準的な機能を全て提供しています。クラスの継承メカニズムは、複数の基底クラスを持つことができ、派生クラスで基底クラスの任意のメソッドをオーバーライドすることができます。メソッドでは、基底クラスのメソッドを同じ名前呼び出すことができます。オブジェクトには任意の種類と数のデータを格納することができます。モジュールと同じく、クラス機構も Python の動的な性質に従うように設計されています。クラスは実行時に生成され、生成後に変更することができます。

C++ の用語で言えば、通常のクラスメンバ(データメンバも含む)は(プライベート変数とクラスローカルな参照)に書かれている例外を除いて) *public* であり、メンバ関数はすべて 仮想関数 (*virtual*) です。Modula-3 にあるような、オブジェクトのメンバをメソッドから参照するための短縮した記法は使えません: メソッド関数の宣言では、オブジェクト自体を表す第一引数を明示しなければなりません。第一引数のオブジェクトはメソッド呼び出しの際に暗黙の引数として渡されます。Smalltalk に似て、クラスはそれ自体がオブジェクトです。そのため、`import` や名前変更といった操作が可能です。C++ や Modula-3 と違って、ユーザーは組み込み型を基底クラスにして拡張を行えます。また、C++ とは同じで Modula-3 とは違う点として、特別な構文を伴うほとんどの組み込み演算子(算術演算子 (arithmetic operator) や添字表記) はクラスインスタンスで使うために再定義できます。

(クラスに関して普遍的な用語定義がないので、Smalltalk と C++ の用語を場合に応じて使っていくことにします。C++ よりも Modula-3 の方がオブジェクト指向の意味論が Python に近いので、Modula-3 の用語を使いたいのですが、ほとんどの読者は Modula-3 について知らないでしょうから。)

9.1 名前とオブジェクトについて

オブジェクトには個性があり、同一のオブジェクトに(複数のスコープから)複数の名前を割り当てることができます。この機能は他の言語では別名づけ (alias) として知られています。Python を一見しただけでは、別名づけの重要性は分からないことが多く、変更不能な基本型(数値、文字列、タプル)を扱うときには無視して差し支えありません。しかしながら、別名付けは、リストや辞書や他の多くの型など、変更可能な型を扱う Python コード上で驚くべき効果があります。別名付けはいくつかの点でポインタのように振舞い、このことは通常はプログラムに利するように使われます。例えば、オブジェクトの受け渡しは、実装上はポインタが渡されるだけなのでコストの低い操作になります。また、関数があるオブジェクトを引数として渡されたとき、

関数の呼び出し側からオブジェクトに対する変更を見ることができます — これにより、Pascal にあるような二つの引数渡し機構をもつ必要をなくしています。

9.2 Python のスコープと名前空間

クラスを紹介する前に、Python のスコープのルールについてあることを話しておかなければなりません。クラス定義は巧みなトリックを名前空間に施すので、何が起きているのかを完全に理解するには、スコープと名前空間がどのように動作するかを理解する必要があります。ちなみに、この問題に関する知識は全ての Python プログラマにとって有用です。

まず定義から始めましょう。

名前空間 (*namespace*) とは、名前からオブジェクトへの対応付け (mapping) です。ほとんどの名前空間は、現状では Python の辞書として実装されていますが、そのことは通常は (パフォーマンス以外では) 目立つことはないし、将来は変更されるかもしれません。名前空間の例には、組込み名の集合 (`abs()` 等の関数や組込み例外名)、モジュール内のグローバルな名前、関数を呼び出したときのローカルな名前があります。オブジェクトの属性からなる集合もまた、ある意味では名前空間です。名前空間について知っておくべき重要なことは、異なった名前空間にある名前の間には全く関係がないということです。例えば、二つの別々のモジュールの両方で関数 `maximize` という関数を定義することができ、定義自体は混同されることはありません — モジュールのユーザは名前の前にモジュール名をつけなければなりません。

ところで、属性という言葉は、ドットに続く名前すべてに対して使っています — 例えば式 `z.real` で、`real` はオブジェクト `z` の属性です。厳密に言えば、モジュール内の名前に対する参照は属性の参照です。式 `modname.funcname` では、`modname` はあるモジュールオブジェクトで、`funcname` はその属性です。この場合には、モジュールの属性とモジュールの中で定義されているグローバル名の間には、直接的な対応付けがされます。これらの名前は同じ名前空間を共有しているのです！^{*1}

属性は読取り専用にも、書込み可能にもできます。書込み可能であれば、属性に代入することができます。モジュール属性は書込み可能で、`modname.the_answer = 42` と書くことができます。書込み可能な属性は、`del` 文で削除することもできます。例えば、`del modname.the_answer` は、`modname` で指定されたオブジェクトから属性 `the_answer` を除去します。

名前空間は様々な時点で作成され、その寿命も様々です。組み込みの名前が入った名前空間は Python インタプリタが起動するときに作成され、決して削除されることはありません。モジュールのグローバルな名前空間は、モジュール定義が読み込まれたときに作成されます。通常、モジュールの名前空間は、インタプリタが終了するまで残ります。インタプリタのトップレベルで実行された文は、スクリプトファイルから読み出されたものでも対話的に読み出されたものでも、`__main__` という名前のモジュールの一部分であるとみなされるので、独自の名前空間を持つことになります。(組み込みの名前は実際にはモジュール内に存在します。そのモジュールは `__builtin__` と呼ばれています。)

関数のローカルな名前空間は、関数が呼び出されたときに作成され、関数から戻ったときや、関数内で例外が送出され、かつ関数内で処理されなかった場合に削除されます。(実際には、忘れられる、と言ったほうが起

^{*1} 例外が一つあります。モジュールオブジェクトには、秘密の読取り専用の属性 `__dict__` があり、モジュールの名前空間を実装するために使われている辞書を返します; `__dict__` という名前は属性ですが、グローバルな名前ではありません。この属性を利用すると名前空間の実装に対する抽象化を侵すことになるので、プログラムを検死するデバッガのような用途に限るべきです。

きていることをよく表しています。) もちろん、再帰呼出しのときには、各々の呼び出しで各自のローカルな名前空間があります。

スコープ (*scope*) とは、ある名前空間が直接アクセスできるような、Python プログラムのテキスト上の領域です。 ”直接アクセス可能” とは、修飾なしに (訳注: `spam.egg` ではなく単に `egg` のように) 名前を参照した際に、その名前空間から名前を見つけようと試みることを意味します。

スコープは静的に決定されますが、動的に使用されます。実行中はいつでも、直接名前空間にアクセス可能な、少なくとも三つの入れ子になったスコープがあります:

- 最初に探される、最も内側のスコープは、ローカルな名前を持っています。
- 外側の (enclosing) 関数のスコープは、近いほうから順に探され、ローカルでもグローバルでもない名前を持っています。
- 次のスコープは、現在のモジュールのグローバルな名前を持っています。
- 一番外側の (最後に検索される) スコープはビルトイン名を持っています。

名前が `global` と宣言されている場合、その名前に対する参照や代入は全て、モジュールのグローバルな名前の入った中間のスコープに対して直接行われます。そうでない場合、最も内側のスコープより外側にある変数は全て読み出し専用となります。(そのような変数に対する書き込みは、単に 新しい ローカル変数をもっとも内側のスコープで作成し、外部のスコープの値は変化しません)

通常、ローカルスコープは (プログラムテキスト上の) 現在の関数のローカルな名前を参照します。関数の外側では、ローカルスコープはグローバルな名前空間と同じ名前空間、モジュールの名前空間を参照します。クラス定義では、ローカルスコープの中にもう一つ名前空間が置かれます。

スコープはテキスト上で決定されていると理解することが重要です。モジュール内で定義される関数のグローバルなスコープは、関数がどこから呼び出されても、どんな別名をつけて呼び出されても、そのモジュールの名前空間になります。反対に、実際の名前の検索は実行時に動的に行われます — とはいえ、言語の定義は、 ”コンパイル” 時の静的な名前解決の方向に進化しているので、動的な名前解決に頼ってはいけません! (事実、ローカルな変数は既に静的に決定されています。)

Python 特有の癖として、代入を行うと — どの `global` 文も有効でない場合は — 名前がいつも最も内側のスコープに入るといふものがあります。代入はデータのコピーを行いません — 単に名前をオブジェクトに結びつける (bind) だけです。オブジェクトの削除でも同じです: `del x` は、`x` をローカルスコープが参照している名前空間から削除します。実際、新たな名前を導入する操作は全てローカルスコープを用います。とりわけ、`import` 文や関数定義は、モジュールや関数の名前をローカルスコープに結び付けます。(`global` 文を使えば、特定の変数がグローバルスコープにあることを示せます。)

9.3 クラス初見

クラスでは、新しい構文を少しと、三つの新たなオブジェクト型、そして新たな意味付けをいくつか取り入れています。

9.3.1 クラス定義の構文

クラス定義の最も単純な形式は、次のようになります:

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

関数定義 (def 文) と同様、クラス定義が効果をもつにはまず実行しなければなりません。(クラス定義を if 文の分岐先や関数内部に置くことも、考え方としてはありえます。)

実際には、クラス定義の内側にある文は、通常は関数定義になりますが、他の文を書くこともでき、それが役に立つこともあります — これについては後で述べます。クラス内の関数定義は通常、メソッドの呼び出し規約で決められた独特の形式の引数リストを持ちます — これについても後で述べます。

クラス定義に入ると、新たな名前空間が作成され、ローカルな名前空間として使われます — 従って、ローカルな変数に対する全ての代入はこの新たな名前空間に入ります。特に、関数定義を行うと、新たな関数の名前はこの名前空間に結び付けられます。

クラス定義から普通に (定義の終端に到達して) 抜けると、クラスオブジェクト (*class object*) が生成されます。クラスオブジェクトは、基本的にはクラス定義で作成された名前空間の内容をくるむラップ (wrapper) です。クラスオブジェクトについては次の節で詳しく学ぶことにします。(クラス定義に入る前に有効だった) 元のローカルスコープが復帰し、生成されたクラスオブジェクトは復帰したローカルスコープにクラス定義のヘッダで指定した名前 (上の例では `ClassName`) で結び付けられます。

9.3.2 クラスオブジェクト

クラス・オブジェクトでは 2 種類の演算、属性参照とインスタンス生成をサポートしています。

属性参照 (*attribute reference*) は、Python におけるすべての属性参照で使われている標準的な構文、`obj.name` を使います。クラスオブジェクトが生成された際にクラスの名前空間にあった名前すべてが有効な属性名です。従って、以下のようなクラス定義では:

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

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

`MyClass.i` と `MyClass.f` は妥当な属性参照であり、それぞれ整数と関数オブジェクトを返します。クラス属性に代入を行うこともできます。従って、`MyClass.i` の値を代入して変更できます。`__doc__` も有効な属性で、そのクラスに属している docstring、この場合は `"A simple example class"` を返します。

クラスの インスタンス生成 (*instantiation*) には関数のような表記法を使います。クラスオブジェクトのこと

を、単にクラスの新しいインスタンスを返すパラメタを持たない関数かのように扱います。例えば(上記のクラスでいえば):

```
x = MyClass()
```

は、クラスの新しいインスタンス (*instance*) を生成し、そのオブジェクトをローカル変数 `x` へ代入します。

このクラスのインスタンス生成操作(クラスオブジェクトの”呼出し”)を行うと、空のオブジェクトを生成します。多くのクラスは、オブジェクトを作成する際に、カスタマイズされた特定の初期状態になってほしいと望んでいます。そのために、クラスには `__init__()` という名前の特別なメソッド定義することができます。例えば次のようにします:

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

クラスが `__init__()` メソッドを定義している場合、クラスのインスタンスを生成すると、新しく生成されたクラスインスタンスに対して自動的に `__init__()` を呼び出します。従って、この例では、新たな初期済みのインスタンスを次のようにして得ることができます:

```
x = MyClass()
```

もちろん、より大きな柔軟性を持たせるために、`__init__()` メソッドに複数の引数をもたせることができます。その場合、次の例のように、クラスのインスタンス生成操作に渡された引数は `__init__()` に渡されます。例えば、

```
>>> 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 インスタンスオブジェクト

ところで、インスタンスオブジェクトを使うと何ができるのでしょうか？ インスタンスオブジェクトが理解できる唯一の操作は、属性の参照です。有効な属性の名前には二種類(データ属性およびメソッド)があります。

データ属性 (*data attribute*) は、これは Smalltalk の”インスタンス変数”や C++ の”データメンバ”に相当します。データ属性を宣言する必要はありません。ローカルな変数と同様に、これらの属性は最初に代入された時点で湧き出てきます。例えば、上で生成した `MyClass` のインスタンス `x` に対して、次のコードを実行すると、値 16 を印字し、`x` の痕跡は残りません:

```
x.counter = 1
while x.counter < 10:
    x.counter = x.counter * 2
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
print x.counter
del x.counter
```

もうひとつのインスタンス属性はメソッド (*method*) です。メソッドとは、オブジェクトに ”属している” 関数のことです。(Python では、メソッドという用語はクラスインスタンスだけのものではありません。オブジェクト型にもメソッドを持つことができます。例えば、リストオブジェクトには、`append`, `insert`, `remove`, `sort` などといったメソッドがあります。とはいえ、以下では特に明記しない限り、クラスのインスタンスオブジェクトのメソッドだけを意味するものとして使うことにします。)

インスタンスオブジェクトで有効なメソッド名は、そのクラスによります。定義により、クラスの全ての関数オブジェクトである属性がインスタンスオブジェクトの妥当なメソッド名に決まります。従って、例では、`MyClass.f` は関数なので、`x.f` はメソッドの参照として有効です。しかし、`MyClass.i` は関数ではないので、`x.i` はメソッドの参照として有効ではありません。`x.f` は `MyClass.f` と同じものではありません — 関数オブジェクトではなく、メソッドオブジェクト (*method object*) です。

9.3.4 メソッドオブジェクト

普通、メソッドはバインドされた直後に呼び出されます:

```
x.f()
```

`MyClass` の例では、上のコードは文字列 `'hello world'` を返すでしょう。しかしながら、必ずしもメソッドをその場で呼び出さなければならないわけではありません。`x.f` はメソッドオブジェクトであり、どこかに記憶しておいて後で呼び出すことができます。例えば次のコードは:

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

`hello world` を時が終わるまで印字し続けるでしょう。

メソッドが呼び出されるときには実際には何が起きているのでしょうか？ `f()` の関数定義では引数の一つ指定していたにもかかわらず、上の例では `x.f()` が引数なしで呼び出されています。引数はどうなったのでしょうか？たしか、引数が必要な関数を引数無しで呼び出すと、Python が例外を送出するはずですが — たとえその引数が実際には使われなくても...

もう答は想像できているかもしれませんがね。メソッドについて特別なこととして、オブジェクトが関数の第 1 引数として渡されます。例では、`x.f()` という呼び出しは、`MyClass.f(x)` と厳密に等価なものです。一般に、 n 個の引数リストもったメソッドの呼出しは、そのメソッドのオブジェクトを最初の引数の前に挿入した引数リストでメソッドに対応する関数を呼び出すことと等価です。

もしまだメソッドの動作を理解できなければ、一度実装を見てみると事情がよく分かるかもしれません。インスタンスの非データ属性が参照されたときは、そのインスタンスのクラスが検索されます。その名前が有効なクラス属性を表している関数オブジェクトなら、インスタンスオブジェクトと見つかった関数オブジェクト (へのポインタ) を抽象オブジェクト、すなわちメソッドオブジェクトにバックして作成します。メソッドオブ

ジェクトが引数リストと共に呼び出されるとき、インスタンスオブジェクトと渡された引数リストから新しい引数リストを作成して、元の関数オブジェクトを新しい引数リストで呼び出します。

9.3.5 クラスとインスタンス変数

一般的に、インスタンス変数はそれぞれのインスタンスについて固有のデータのためのもので、クラス変数はそのクラスのすべてのインスタンスによって共有される属性やメソッドのためのものです:

```
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'
```

名前とオブジェクトについて で議論したように、共有データはリストや辞書のような *mutable* オブジェクトが関与すると驚くべき効果を持ち得ます。例えば、以下のコードの *tricks* リストはクラス変数として使われるべきではありません、なぜならたった一つのリストがすべての *Dog* インスタンスによって共有されることになり得るからです:

```
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']
```

このクラスの正しい設計ではインスタンス変数を代わりに使用するべきです:

```
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 いろいろな注意点

データ属性は同じ名前のメソッド属性を上書きしてしまいます。大規模なプログラムでみつけにくいバグを引き起こすことがあるこの偶然的な名前の衝突を避けるには、衝突の可能性を最小限にするような規約を使うのが賢明です。可能な規約としては、メソッド名を大文字で始める、データ属性名の先頭に短い一意な文字列（あるいはただの下線）をつける、またメソッドには動詞、データ属性には名詞を用いる、などがあります。

データ属性は、メソッドから参照できると同時に、通常のオブジェクトのユーザ（“クライアント”）からも参照できます。言い換えると、クラスは純粋な抽象データ型として使うことができません。実際、Python では、データ隠蔽を補強するための機構はなにもありません — データの隠蔽はすべて規約に基づいています。（逆に、C 言語で書かれた Python の実装では実装の詳細を完全に隠蔽し、必要に応じてオブジェクトへのアクセスを制御できます。この機構は C 言語で書かれた Python 拡張で使うことができます。）

クライアントはデータ属性を注意深く扱うべきです — クライアントは、メソッドが維持しているデータ属性の不変性を踏みじり、台無しにするかもしれません。クライアントは、名前の衝突が回避されている限り、メソッドの有効性に影響を及ぼすことなくインスタンスに独自の属性を追加することができる、ということに注意してください — ここでも、名前付けの規約は頭痛の種を無くしてくれます。

メソッドの中から、データ属性を（または別のメソッドも！）参照するための短縮された記法はありません。私は、この仕様がメソッドの可読性を高めていると感じています。あるメソッドを眺めているときにローカルな変数とインスタンス変数をはっきり区別できるからです。

よく、メソッドの最初の引数を `self` と呼びます。この名前付けは単なる慣習でしかありません。 `self` という名前は、Python では何ら特殊な意味を持ちません。とはいえ、この慣行に従わないと、コードは他の Python プログラマにとってやや読みにくいものとなります。また、クラスブラウザ (*class browser*) プログラムがこの慣行をあてにして書かれているかもしれません。

クラス属性である関数オブジェクトはいずれも、そのクラスのインスタンスのためのメソッドを定義しています。関数定義は、テキスト上でクラス定義の中に入っている必要はありません。関数オブジェクトをクラスの

ローカルな変数の中に代入するのも OK です。例えば以下のコードのようにします:

```
# 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
```

これで、`f`、`g`、および `h` は、すべて `C` の属性であり関数オブジェクトを参照しています。従って、これら全ては、`C` のインスタンスのメソッドとなります — `h` は `g` と全く等価です。これを実践しても、大抵は単にプログラムの読者に混乱をもたらすだけなので注意してください。

メソッドは、`self` 引数のメソッド属性を使って、他のメソッドを呼び出すことができます:

```
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)
```

メソッドは、通常の間数と同じようにしてグローバルな名前を参照します。あるメソッドに関するグローバルスコープは、その定義を含むモジュールです。(クラスはグローバルなスコープとして用いられることはありません。) メソッドでグローバルなデータを使う良い理由はほとんどありませんが、グローバルなスコープを使うべき場面は多々あります。一つ挙げると、メソッド内から、グローバルなスコープに `import` された関数やモジュールや、そのモジュール中で定義された関数やクラスを使うことができます。通常、メソッドの入っているクラス自体はグローバルなスコープ内で定義されています。次の節では、メソッドが自分のクラスを参照する理由として正当なものを見てみましょう。

個々の値はオブジェクトなので、クラス (型 とも言います) を持っています。それは `object.__class__` に保持されています。

9.5 継承

言うまでもなく、継承の概念をサポートしない言語機能は ”クラス” と呼ぶに値しません。派生クラス (derived class) を定義する構文は次のようになります:

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

基底クラス (base class) の名前 `BaseClassName` は、派生クラス定義の入っているスコープで定義されていなければなりません。基底クラス名のかわりに任意の式を入れることもできます。これは次の例のように、基底クラスが別モジュールで定義されているときに便利なことがあります:

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

派生クラス定義の実行は、基底クラスの場合と同じように進められます。クラスオブジェクトが構築される時、基底クラスが記憶されます。記憶された基底クラスは、属性参照を解決するために使われます。要求された属性がクラスに見つからなかった場合、基底クラスに検索が進みます。この規則は、基底クラスが他の何らかのクラスから派生したものであった場合、再帰的に適用されます。

派生クラスのインスタンス化では、特別なことは何もありません。 `DerivedClassName()` はクラスの新たなインスタンスを生成します。メソッドの参照は次のようにして解決されます。まず対応するクラス属性が検索されます。検索は、必要に応じ、基底クラス連鎖を下って行われ、検索の結果として何らかの関数オブジェクトがもたらされた場合、メソッド参照は有効なものとなります。

派生クラスは基底クラスのメソッドを上書き (override) することができます。メソッドは同じオブジェクトの別のメソッドを呼び出す際に何ら特殊な権限を持ちません。このため、ある基底クラスのメソッドが、同じ基底クラスで定義されているもう一つのメソッド呼び出しを行っている場合、派生クラスで上書きされた何らかのメソッドが呼び出されることになるかもしれません。(C++ プログラマへ: Python では、すべてのメソッドは事実上 virtual です。)

派生クラスで上書きしているメソッドでは、基底クラスの同名のメソッドを置き換えるのではなく、拡張したいのかもしれません。基底クラスのメソッドを直接呼び出す簡単な方法があります。単に `BaseClassName.methodname(self, arguments)` を呼び出すだけです。この仕様は、場合によってはクライアントでも役に立ちます。(この呼び出し方が動作するのは、基底クラスがグローバルスコープの `BaseClassName` という名前でアクセスできるときだけです。)

Python には継承に関係する 2 つの組み込み関数があります:

- `isinstance()` を使うとインスタンスの型が調べられます。 `isinstance(obj, int)` は `obj.__class__` が `int` や `int` の派生クラスの場合に限り `True` になります。
- `issubclass()` を使うとクラスの継承関係が調べられます。 `bool` は `int` のサブクラスなので `issubclass(bool, int)` は `True` です。しかし、`unicode` は `str` のサブクラスではない(単に共通の祖先 `basestring` を共有している)ので `issubclass(unicode, str)` は `False` です。

9.5.1 多重継承

Python では、限られた形式の多重継承 (multiple inheritance) もサポートしています。複数の基底クラスをもつクラス定義は次のようになります:

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

旧形式のクラスでは、名前解決規則は単に、深さ優先、左から右へ、だけです。従って、ある属性が `DerivedClassName` で見つからなければ `Base1` で検索され、次に `Base1` の基底クラスで (再帰的に) 検索されます。それでも見つからなければじめて `Base2` で検索される、といった具合です。

(人によっては、幅優先 (breadth first) — `Base2` と `Base3` を検索してから `Base1` の基底クラスで検索する — のほうが自然に思われるかもしれません。しかしながら、幅優先の検索では、`Base1` の特定の属性のうち、実際に定義されているのが `Base1` なのか、その基底クラスなのかを知らなければ、`Base2` の属性との名前衝突がどんな結果をもたらすのか分からないことになります。深さ優先規則では、`Base1` の直接の属性と継承された属性とを区別しません。)

新スタイルクラス (*new-style class*) では、協調的な `super()` の呼び出しのためにメソッドの解決順序は動的に変更されます。このアプローチは他の多重継承のある言語で `call-next-method` として知られており、単一継承しかない言語の `super` 呼び出しよりも強力です。

新スタイルクラスについて、多重継承の全ての場合に 1 つかそれ以上のダイヤモンド継承 (少なくとも 1 つの祖先クラスに対し最も下のクラスから到達する経路が複数ある状態) があるので、動的順序付けが必要です。例えば、全ての新形式のクラスは `object` を継承しているので、どの多重継承でも `object` へ到達するための道は複数存在します。基底クラスが複数回アクセスされないようにするために、動的アルゴリズムで検索順序を直列化し、各クラスで指定されている祖先クラスどうしの左から右への順序は崩さず、各祖先クラスを一度だけ呼び出し、かつ一様になる (つまり祖先クラスの順序に影響を与えずにサブクラス化できる) ようにします。まとめると、これらの特徴のおかげで信頼性と拡張性のある多重継承したクラスを設計することができるようです。さらに詳細を知りたいければ、<https://www.python.org/download/releases/2.3/mro/> を見てください。

9.6 プライベート変数とクラスローカルな参照

オブジェクトの中からしかアクセス出来ない "プライベート" インスタンス変数は、Python にはありません。しかし、ほとんどの Python コードが従っている慣習があります。アンダースコアで始まる名前 (例えば `_spam`) は、(関数であれメソッドであれデータメンバであれ) 非 public な API として扱います。これらは、予告なく変更されるかもしれない実装の詳細として扱われるべきです。

クラスのプライベートメンバについて適切なユースケース (特にサブクラスで定義された名前との衝突を避ける場合) があるので、マングリング (*name mangling*) と呼ばれる、限定されたサポート機構があります。`__spam` (先頭に二個以上の下線文字、末尾に一個以下の下線文字) という形式の識別子は、`_classname__spam` へとテキスト置換されるようになりました。ここで `classname` は、現在のクラス名から先頭の下線文字をはぎ

とった名前になります。このような難号化 (mangle) は、識別子の文法的な位置にかかわらず行われるので、クラス定義内に現れた識別子全てに対して実行されます。

名前のマングリングは、サブクラスが内部のメソッド呼び出しを壊さずにメソッドをオーバーライドするのに便利です。例えば:

```
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)
```

上の例は、もし仮に MappingSubclass に `__update` 識別子を実装したとしてもきちんと動きます。その理由は、Mapping クラスではその識別子を `Mapping__update` に、MappingSubclass クラスでは `MappingSubclass__update` にそれぞれ置き換えるからです。

難号化の規則は主に不慮の事故を防ぐためのものだということに注意してください; 確信犯的な方法で、プライベートとされている変数にアクセスしたり変更することは依然として可能なのです。デバッガのような特殊な状況では、この仕様は便利ですらあります。

Notice that code passed to `exec`, `eval()` or `execfile()` does not consider the classname of the invoking class to be the current class; this is similar to the effect of the `global` statement, the effect of which is likewise restricted to code that is byte-compiled together. The same restriction applies to `getattr()`, `setattr()` and `delattr()`, as well as when referencing `__dict__` directly.

9.7 残りのはしばし

Pascal の ”レコード (record)” や、C 言語の ”構造体 (struct)” のような、名前付きのデータ要素を一まとめにするデータ型があると便利なことがあります。空のクラス定義を使うとうまくできます:

```
class Employee:
    pass

john = Employee()    # Create an empty employee record

# Fill the fields of the record
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
john.name = 'John Doe'
john.dept = 'computer lab'
john.salary = 1000
```

ある特定の抽象データ型を要求する Python コードの断片に、そのデータ型のメソッドをエミュレーションするクラスを代わりに渡すことができます。例えば、ファイルオブジェクトから何らかのデータを構築する関数がある場合、`read()` と `readline()` を持つクラスを定義して、ファイルではなく文字列バッファからデータを取得するようにしておき、引数として渡すことができます。

インスタンスメソッドオブジェクトにも属性があります。 `m.im_self` はメソッド `m()` の属しているインスタンスオブジェクトで、 `m.im_func` はメソッドに対応する関数オブジェクトです。

9.8 例外はクラスであってもよい

ユーザ定義の例外をクラスとして識別することもできます。このメカニズムを使って、拡張可能な階層化された例外を作成することができます。

新しい二つの (意味付け的な) 形式の `raise` 文があります:

```
raise Class, instance

raise instance
```

第一の形式では、 `instance` は `Class` またはその派生クラスのインスタンスでなければなりません。第二の形式は以下の表記の短縮された記法です。

```
raise instance.__class__, instance
```

`except` 節のクラスは、例外と同じクラスが基底クラスのときに互換 (compatible) となります。(逆方向では成り立ちません — 派生クラスの例外がリストされている `except` 節は基底クラスの例外と互換ではありません)。例えば、次のコードは、 `B`, `C`, `D` を順序通りに出力します:

```
class B:
    pass
class C(B):
    pass
class D(C):
    pass

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

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
except B:
    print "B"
```

except 節が逆に並んでいた場合 (except B が最初にくる場合)、B, B, B と出力されるはずだったことに注意してください — 最初に一致した except 節が駆動されるのです。

処理されないクラスの例外に対してエラーメッセージが出力されるとき、まずクラス名が出力され、続いてコロン、スペース、最後に組み込み関数 `str()` を使って文字列に変換したインスタンスが出力されます。

9.9 イテレータ (iterator)

すでに気づいているでしょうが、for 文を使うとほとんどのコンテナオブジェクトにわたってループを行うことができます:

```
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,
```

こうしたアクセス方法は明確で、簡潔で、かつ便利なものです。イテレータの使用は Python 全体に普及していて、統一性をもたらしています。背後では、for 文はコンテナオブジェクトの `iter()` を呼び出しています。この関数は `next()` メソッドの定義されたイテレータオブジェクトを返します。next() メソッドは一度コンテナ内の要素に一度に一つずつアクセスします。コンテナ内にアクセスすべき要素がなくなると、next() は `StopIteration` 例外を送出し、for ループを終了させます。実際にどのように動作するかを以下の例に示します:

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

イテレータプロトコルの背後にあるメカニズムを一度目にすれば、自作のクラスにイテレータとしての振る舞いを追加するのは簡単です。 `__iter__()` メソッドを定義して、 `next()` メソッドを持つオブジェクトを返すようにしてください。クラス自体で `next()` を定義している場合、 `__iter__()` では単に `self` を返すようにできます:

```
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
```

9.10 ジェネレータ (generator)

ジェネレータ (*generator*) は、イテレータを作成するための簡潔で強力なツールです。ジェネレータは通常の関数のように書かれますが、何らかのデータを返すときには `yield` 文を使います。そのジェネレータに対して `next()` が呼び出されるたびに、ジェネレータは以前に中断した処理を再開します (ジェネレータは、全てのデータ値と最後にどの文が実行されたかを記憶しています)。以下の例を見れば、ジェネレータがとても簡単に作成できることがわかります:

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

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

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
o
g
```

ジェネレータを使ってできることは、前節で記述したクラスベースのイテレータを使ってもできます。ジェネレータを使うとコンパクトに記述できるのは、`__iter__()` と `next()` メソッドが自動的に作成されるからです。

ジェネレータのもう一つの重要な機能は、呼び出しごとにローカル変数と実行状態が自動的に保存されるということです。これにより、`self.index` や `self.data` といったインスタンス変数を使ったアプローチよりも簡単に関数を書くことができるようになります。

メソッドを自動生成したりプログラムの実行状態を自動保存するほかに、ジェネレータは終了時に自動的に `StopIteration` を送出します。これらの機能を組み合わせると、通常の間数を書くのと同じ労力で、簡単にイテレータを生成できます。

9.11 ジェネレータ式

単純なジェネレータなら式として簡潔にコーディングできます。その式はリスト内包表記に似た構文を使いますが、角括弧ではなく丸括弧で囲います。ジェネレータ式は、関数の中でジェネレータをすぐに使いたいような状況のために用意されています。ジェネレータ式は完全なジェネレータの定義よりコンパクトですが、ちょっと融通の効かないところがあります。同じ内容を返すリスト内包表記よりはメモリに優しいことが多いという利点があります。

例:

```
>>> 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 = dict((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']
```


第 10 章

標準ライブラリミニツアー

10.1 OS へのインタフェース

os モジュールは、オペレーティングシステムと対話するための何ダースもの関数を提供しています:

```
>>> import os
>>> os.getcwd()           # Return the current working directory
'C:\\Python26'
>>> os.chdir('/server/accesslogs')  # Change current working directory
>>> os.system('mkdir today')  # Run the command mkdir in the system shell
0
```

from os import * ではなく、import os 形式を使うようにしてください。そうすることで、動作が大きく異なる組み込み関数 open() が os.open() で遮蔽されるのを避けられます。

組み込み関数 dir() および help() は、os のような大規模なモジュールで作業をするときに、対話的な操作上の助けになります:

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

ファイルやディレクトリの日常的な管理作業のために、より簡単に使える高水準のインタフェースが shutil モジュールで提供されています:

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

10.2 ファイルのワイルドカード表記

glob モジュールでは、ディレクトリのワイルドカード検索からファイルのリストを生成するための関数を提供しています:

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

10.3 コマンドライン引数

一般的なユーティリティスクリプトでは、よくコマンドライン引数を扱う必要があります。コマンドライン引数は `sys` モジュールの `argv` 属性にリストとして保存されています。例えば、以下の出力は、`python demo.py one two three` とコマンドライン上で起動した時に得られるものです:

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

`getopt` モジュールは、`sys.argv` を Unix の `getopt()` 関数の慣習に従って処理します。より強力で柔軟性のあるコマンドライン処理機能は、`argparse` モジュールで提供されています。

10.4 エラー出力のリダイレクトとプログラムの終了

`sys` モジュールには、`stdin`, `stdout`, `stderr` を表す属性も存在します。`stderr` は、警告やエラーメッセージを出力して、`stdout` がリダイレクトされた場合でも読めるようにするために便利です:

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

`sys.exit()` は、スクリプトを終了させるもっとも直接的な方法です。

10.5 文字列のパターンマッチング

`re` モジュールでは、より高度な文字列処理のための正規表現を提供しています。正規表現は複雑な一致検索や操作に対して簡潔で最適化された解決策を提供します:

```
>>> import re
>>> re.findall(r'\bf[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'
```

最小限の機能だけが必要ななら、読みやすくデバッグしやすい文字列メソッドの方がお勧めです:

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

10.6 数学

`math` モジュールは、浮動小数点演算のための C 言語ライブラリ関数にアクセスする手段を提供しています:

```
>>> import math
>>> math.cos(math.pi / 4.0)
0.70710678118654757
>>> math.log(1024, 2)
10.0
```

`random` モジュールは、乱数に基づいた要素選択のためのツールを提供しています:

```
>>> import random
>>> random.choice(['apple', 'pear', 'banana'])
'apple'
>>> random.sample(xrange(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
```

10.7 インターネットへのアクセス

インターネットにアクセスしたりインターネットプロトコルを処理したりするための多くのモジュールがあります。最も単純な 2 つのモジュールは、URL からデータを取得するための `urllib2` と、メールを送るための `smtplib` です:

```
>>> import urllib2
>>> for line in urllib2.urlopen('http://tycho.usno.navy.mil/cgi-bin/timer.pl'):
...     if 'EST' in line or 'EDT' in line:    # look for Eastern Time
...         print line

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

>>> import smtplib
>>> 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()
```

(2 つ目の例は `localhost` でメールサーバーが動いている必要があることに注意してください。)

10.8 日付と時刻

`datetime` モジュールは、日付や時刻を操作するためのクラスを、単純な方法と複雑な方法の両方で提供しています。日付や時刻に対する算術がサポートされている一方、実装では出力の書式化や操作のための効率的なデータメンバ抽出に重点を置いています。このモジュールでは、タイムゾーンに対応したオブジェクトもサポートしています。

```
>>> # 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 データ圧縮

一般的なデータアーカイブと圧縮形式は、以下のようなモジュールによって直接的にサポートされます: `zlib`, `gzip`, `bz2`, `zipfile`, `tarfile`。

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

10.10 パフォーマンスの計測

Python ユーザの中には、同じ問題を異なったアプローチで解いた際の相対的なパフォーマンスについて知りたいという深い興味を持っている人がいます。Python は、そういった疑問に即座に答える計測ツールを提供しています。

例えば、引数の入れ替え操作に対して、伝統的なアプローチの代わりにタブルのバックやアンパックを使ってみたいと思うかもしれません。 `timeit` モジュールを使えば、パフォーマンスがほんの少し良いことがすぐ

に分かります:

```
>>> 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
```

`timeit` では小さい粒度を提供しているのに対し、`profile` や `pstats` モジュールではより大きなコードブロックにおいて律速となる部分を判定するためのツールを提供しています。

10.11 品質管理

高い品質のソフトウェアを開発するための一つのアプローチは、各関数に対して開発と同時にテストを書き、開発の過程で頻繁にテストを走らせるというものです。

`doctest` モジュールでは、モジュールを検索してプログラムの docstring に埋め込まれたテストの評価を行うためのツールを提供しています。テストの作り方は単純で、典型的な呼び出し例とその結果を docstring にカット&ペーストするだけです。この作業は、ユーザに使用例を与えるという意味でドキュメントの情報を増やすと同時に、ドキュメントに書かれているコードが正しい事を確認できるようになります:

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

    >>> print average([20, 30, 70])
    40.0
    """
    return sum(values, 0.0) / len(values)

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

`unittest` モジュールは `doctest` モジュールほど気楽に使えるものではありませんが、より網羅的なテストセットを別のファイルで管理することができます:

```
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 バッテリー同梱

Python には ”バッテリー同梱 (batteries included)” 哲学があります。この哲学は、洗練され、安定した機能を持つ Python の膨大なパッケージ群に如実に表れています。例えば:

- `xmlrpclib` および `SimpleXMLRPCServer` モジュールは、遠隔手続き呼び出し (remote procedure call) を全く大したことの無い作業に変えてしまいます。モジュール名とは違い、XML を扱うための直接的な知識は必要ありません。
- `email` パッケージは、MIME やその他の RFC 2822 に基づくメッセージ文書を含む電子メールメッセージを管理するためのライブラリです。実際にメッセージを送信したり受信したりする `smtplib` や `poplib` と違って、`email` パッケージには (添付文書を含む) 複雑なメッセージ構造の構築やデコードを行ったり、インターネット標準のエンコードやヘッダプロトコルの実装を行ったりするための完全なツールセットを備えています。
- `xml.dom` および `xml.sax` パッケージでは、一般的なデータ交換形式である XML を解析するための頑健なサポートを提供しています。同様に、`csv` モジュールでは、広く用いられているデータベース形式のデータを直接読み書きする機能をサポートしています。これらのモジュールやパッケージを利用することで、Python アプリケーションと他のツール群との間でのデータ交換が劇的に簡単になります。
- 国際化に関する機能は、`gettext`, `locale`, `codecs` パッケージといったモジュール群でサポートされています。

第 11 章

標準ライブラリミニツアー — その 2

ツアーの第 2 部では、プロフェッショナルプログラミングを支えるもっと高度なモジュールをカバーします。ここで挙げるモジュールは、小さなスクリプトの開発ではほとんど使いません。

11.1 出力のフォーマット

`repr` モジュールは、大きなコンテナや、深くネストしたコンテナを省略して表示するバージョンの `repr()` を提供しています。

```
>>> import repr
>>> repr.repr(set('supercalifragilisticexpialidocious'))
"set(['a', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g', ...])"
```

`pprint` モジュールは、組み込み型やユーザ定義型をわかりやすく表示するための洗練された制御手段を提供しています。表示結果が複数行にわたる場合は、“pretty printer” と呼ばれるものが改行やインデントを追加して、データ構造がより明確になるように印字します：

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

`textwrap` モジュールは、段落で構成された文章を、指定したスクリーン幅にぴったり収まるように調整します：

```
>>> 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."""
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
...
>>> print textwrap.fill(doc, width=40)
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.
```

locale モジュールは、文化により異なるデータ表現形式のデータベースにアクセスします。locale の format() 関数の grouping 属性を使えば、数値を適切な桁区切り文字によりグループ化された形式に変換できます:

```
>>> 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 文字列テンプレート

string モジュールには、柔軟で、エンドユーザが簡単に編集できる簡単な構文を備えた Template クラスが入っています。このクラスを使うと、ユーザがアプリケーションを修正することなしにアプリケーションの出力をカスタマイズできるようになります。

テンプレートでは、\$ と有効な Python 識別子名 (英数字とアンダースコア) からなるプレースホルダ名を使います。プレースホルダの周りを {} で囲えば、プレースホルダの後ろにスペースを挟まず、英数文字を続けることができます。\$\$ のようにすると、\$ 自体をエスケープできます:

```
>>> 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.'
```

substitute() メソッドは、プレースホルダに相当する値が辞書やキーワード引数にない場合に KeyError を送出します。メールマージ機能のようなアプリケーションの場合、ユーザが入力するデータは不完全なことがあるので、欠落したデータがあるとプレースホルダをそのままにして出力する safe_substitute() メソッドを使う方が適切かもしれません:

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

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
...
KeyError: 'owner'
>>> t.safe_substitute(d)
'Return the unladen swallow to $owner.'
```

区切り文字はデフォルトで \$ ですが、Template のサブクラスを派生すると変更することができます。例えば、画像ブラウザ用に一括で名前を変更するユーティリティを作っていたとして、現在の日付や画像のシーケンス番号、ファイル形式といったプレースホルダにパーセント記号を使うことにしたら、次のようになります:

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

>>> 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
```

テンプレートのもう一つの用途は、複数ある出力フォーマットからのプログラムロジックの分離です。これにより、XML ファイル用、プレーンテキストのレポート用、HTML の web レポート用のテンプレートに、同じプログラムロジックから値を埋め込むことができます。

11.3 バイナリデータレコードの操作

struct モジュールでは、様々な長さのバイナリレコード形式を操作する pack() や unpack() といった関数を提供しています。以下の例では、zipfile モジュールを使わずに、ZIP ファイルのヘッダ情報を巡回する方法を示しています。"H" と "I" というパック符号は、それぞれ 2 バイトと 4 バイトの符号無し整数を表しています。"<" は、そのパック符号が standard サイズであり、バイトオーダーがリトルエンディアンであることを示しています:

```
import struct

data = open('myfile.zip', 'rb').read()
start = 0
for i in range(3):
    start += 14
    fields = struct.unpack('<IIIHH', data[start:start+16])
    crc32, comp_size, uncomp_size, filenamesize, extra_size = fields
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
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 マルチスレッド

スレッド処理 (threading) とは、順序的な依存関係にない複数のタスクを分割するテクニックです。スレッドは、ユーザの入力を受け付けつつ、背後で別のタスクを動かすようなアプリケーションの応答性を高めます。同じような使用例として、I/O を別のスレッドの計算処理と並列して動作させるというものがあります。

以下のコードでは、高水準のモジュール `threading` でメインのプログラムを動かしながら背後で別のタスクを動作させられるようにする方法を示しています:

```
import threading, zipfile

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.'
```

マルチスレッドアプリケーションを作る上で最も難しい問題は、データやリソースを共有するスレッド間の調整 (coordination) です。この問題を解決するため、`threading` モジュールではロックやイベント、状態変数、セマフォといった数々の同期プリミティブを提供しています。

こうしたツールは強力な一方、ちょっとした設計上の欠陥で再現困難な問題を引き起こすことがあります。したがって、タスク間調整では `Queue` モジュールを使って他の複数のスレッドからのリクエストを一つのスレッドに送り込み、一つのリソースへのアクセスをできるだけ一つのスレッドに集中させるほうが良いでしょう。スレッド間の通信や調整に `Queue` オブジェクトを使うと、設計が容易になり、可読性が高まり、信頼性が増します。

11.5 ログ記録

logging モジュールでは、数多くの機能をそなえた柔軟性のあるログ記録システムを提供しています。最も簡単な使い方では、ログメッセージをファイルや `sys.stderr` に送信します:

```
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')
```

これは以下の出力を生成します:

```
WARNING:root:Warning:config file server.conf not found
ERROR:root:Error occurred
CRITICAL:root:Critical error -- shutting down
```

デフォルトでは、`info()` と `debug()` による出力は抑制され、出力は標準エラーに送信されます。選択可能な送信先には、email、データグラム、ソケット、HTTP サーバへの送信などがあります。新たにフィルタを作成すると、DEBUG、INFO、WARNING、ERROR、CRITICAL といったメッセージのプライオリティによって異なる送信先を選択することができます。

ログ記録システムは Python から直接設定することもできますし、アプリケーションを変更しなくてもカスタマイズできるよう、ユーザが編集可能な設定ファイルによって設定することもできます。

11.6 弱参照

Python は自動的にメモリを管理します (ほとんどのオブジェクトは参照カウント方式で管理し、ガベージコレクション (*garbage collection*) で循環参照を除去します)。オブジェクトに対する最後の参照がなくなれば、らくするとメモリは解放されます。

このようなアプローチはほとんどのアプリケーションでうまく動作しますが、中にはオブジェクトをどこか別の場所で利用している間だけ追跡しておきたい場合もあります。残念ながら、オブジェクトを追跡するだけでオブジェクトに対する恒久的な参照をすることになってしまいます。weakref モジュールでは、オブジェクトへの参照を作らずに追跡するためのツールを提供しています。弱参照オブジェクトが不要になると、弱参照 (weakref) テーブルから自動的に除去され、コールバック関数がトリガされます。弱参照を使う典型的な応用例には、作成コストの大きいオブジェクトのキャッシュがあります:

```
>>> 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
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```

>>> 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:/python26/lib/weakref.py", line 46, in __getitem__
    o = self.data[key]()
KeyError: 'primary'

```

11.7 リスト操作のためのツール

多くのデータ構造は、組み込みリスト型を使った実装で事足ります。とはいえ、時には組み込みリストとは違うパフォーマンス上のトレードオフを持つような実装が必要になることもあります。

`array` (配列) モジュールでは、`array()` オブジェクトを提供しています。配列はリストに似ていますが、同じ形式のデータだけが保存でき、よりコンパクトに保存されます。以下の例では、通常 1 要素あたり 16 バイトを必要とする Python 整数型のリストの代りに、2 バイトの符号無しの 2 進数 (タイプコード "H") の配列を使っています:

```

>>> from array import array
>>> a = array('H', [4000, 10, 700, 22222])
>>> sum(a)
26932
>>> a[1:3]
array('H', [10, 700])

```

`collections` モジュールでは、`deque()` オブジェクトを提供しています。リスト型に似ていますが、データの追加と左端からの取り出しが速く、その一方で中間にある値の参照は遅くなります。こうしたオブジェクトはキューや幅優先のツリー探索の実装に 向いています:

```

>>> from collections import deque
>>> d = deque(["task1", "task2", "task3"])
>>> d.append("task4")
>>> 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):

```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```

return m
unsearched.append(m)

```

リストの代わりの実装以外にも、標準ライブラリにはソート済みのリストを操作するための関数を備えた `bisect` のようなツールも提供しています:

```

>>> 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')]

```

`heapq` モジュールは、通常のリストでヒープを実装するための関数を提供しています。ヒープでは、最も低い値をもつエントリがつねにゼロの位置に配置されます。ヒープは、毎回リストをソートすることなく、最小の値をもつ要素に繰り返しアクセスするようなアプリケーションで便利です:

```

>>> 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 10 進浮動小数演算

`decimal` モジュールでは、10 進浮動小数の算術演算をサポートする `Decimal` データ型を提供しています。組み込みの 2 進浮動小数の実装である `float` に比べて、このクラスがとりわけ便利なのは、以下の場合です

- 財務アプリケーションやその他の正確な 10 進表記が必要なアプリケーション、
- 精度の制御、
- 法的または規制上の理由に基づく値丸めの制御、
- 有効桁数の追跡が必要になる場合
- ユーザが手計算の結果と同じ演算結果を期待するようなアプリケーション。

例えば、70 セントの電話代にかかる 5% の税金を計算しようとする、10 進の浮動小数点値と 2 進の浮動小数点値では違う結果になってしまいます。計算結果を四捨五入してセント単位にしようとする、以下のように違いがはっきり現れます:

```

>>> from decimal import *
>>> x = Decimal('0.70') * Decimal('1.05')
>>> x
Decimal('0.7350')
>>> x.quantize(Decimal('0.01')) # round to nearest cent
Decimal('0.74')

```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
>>> round(.70 * 1.05, 2)          # same calculation with floats
0.73
```

上の例で、Decimal を使った計算では、末尾桁のゼロが保存されており、有効数字 2 桁の被乗数から自動的に有効数字を 4 桁と判断しています。Decimal は手計算と同じ方法で計算を行い、2 進浮動小数が 10 進小数成分を正確に表現できないことによって起きる問題を回避しています。

Decimal クラスは厳密な値を表現できるため、2 進浮動小数点数では期待通りに計算できないような剰余の計算や等値テストも実現できます:

```
>>> 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
```

decimal モジュールを使うと、必要なだけの精度で算術演算を行えます:

```
>>> getcontext().prec = 36
>>> Decimal(1) / Decimal(7)
Decimal('0.142857142857142857142857142857142857')
```

第 12 章

さあ何を？

このチュートリアルを読んだことで、おそらく Python を使ってみようという関心はますます強くなったことでしょう — 現実世界の問題を解決するために、Python を適用してみたくなったはずです。さて、それではどこで勉強をしたらよいのでしょうか？

このチュートリアルは Python のドキュメンテーションセットの一部です。セットの中の他のドキュメンテーションをいくつか紹介します：

- `library-index`:

このマニュアルをざっと眺めておくと便利です。このマニュアルは型、関数、標準ライブラリのモジュールについての完全なリファレンスです。標準的な Python 配布物はたくさんの追加コードを含んでいます。Unix メールボックスの読み込み、HTTP によるドキュメント取得、乱数の生成、コマンドラインオプションの構文解析、CGI プログラムの作成、データ圧縮やその他たくさんのタスクのためのモジュールがあります。ライブラリリファレンスをざっと見ることで、何が利用できるかのイメージをつかむことができます。

- `install-index` は、他の Python ユーザによって書かれた外部モジュールをどうやってインストールするかを説明しています。
- `reference-index`: Python の文法とセマンティクスを詳しく説明しています。読むのは大変ですが、言語の完全なガイドとして有用です。

さらなる Python に関するリソース:

- <https://www.python.org>: メインの Python Web サイト。このサイトには、コード、ドキュメント、そして Web のあちこちの Python に関連したページへのポインタがあります。この Web サイトは世界のあちこちのさまざまな場所、例えばヨーロッパ、日本、オーストラリアなどでミラーされています。地理的な位置によっては、メインのサイトよりミラーのほうが速いかもしれません。
- <https://docs.python.org>: Python ドキュメントへの素早いアクセスを提供します。
- <https://pypi.org>: Python パッケージインデックス、以前は Cheese Shop という愛称でも呼ばれていました。これは、ユーザ作成のダウンロードできる Python モジュールの索引です。コードのリリースをしたら、ここに登録することで他の人が見つけられます。
- <https://code.activestate.com/recipes/langs/python/>: Python クックブックはコード例、モジュール、実用

的なスクリプトの巨大なコレクションです。主要なものは同名の本 Python Cookbook (O'Reilly & Associates, ISBN 0-596-00797-3) に収録されています。

Python 関連の質問や問題の報告については、ニュースグループ *comp.lang.python* に投稿するか、またはメーリングリスト python-list@python.org に送ることができます。ニュースグループとメーリングリストはゲートウェイされます。したがって、片方に投稿されたメッセージは、もう片方へ自動的に転送されます。質問(と回答)、新しい機能の提案、新しいモジュールの発表などで、1日当たり約120通の投稿があります(ピーク時の最大は数百)。投稿の前に、必ずよくある質問(FAQ と呼ばれます)のリストをチェックしてください。メーリングリストのアーカイブは <https://mail.python.org/pipermail/> で利用可能です。FAQ は繰り返し取り上げられる多くの質問に答えています。あなたの問題に対する解決が既に含まれているかもしれません。

第 13 章

対話入力編集とヒストリ置換

あるバージョンの Python インタプリタでは、Korn シェルや GNU Bash シェルに見られる機能に似た、現在の入力行に対する編集機能やヒストリ置換機能をサポートしています。この機能は [GNU Readline](#) ライブラリを使って実装されています。このライブラリは Emacs スタイルと vi スタイルの編集をサポートしています。ライブラリには独自のドキュメントがあり、ここでそれを繰り返すつもりはありません。とはいえ、基本について簡単に解説することにします。ここで述べる対話的な編集とヒストリについては、Unix 版と Cygwin 版のインタプリタでオプションとして利用することができます。

この章では、Mark Hammond の PythonWin パッケージや、Python とともに配布される Tk ベースの環境である IDLE にある編集機能については解説しません。NT 上の DOS ボックスやその他の DOS および Windows 類で動くコマンド行ヒストリ呼出しもまた別のものです。

13.1 行編集

入力行の編集がサポートされている場合、インタプリタが一次または二次プロンプトを出力している際にはいつでも有効になっています。現在の行は、慣例的な Emacs 制御文字を使って編集することができます。そのうち最も重要なものとして、次のようなキーがあります。C-A (Control-A) はカーソルを行の先頭へ移動させます。C-E は末尾へ移動させます。C-B は逆方向へ一つ移動させます。C-F は順方向へ移動させます。Backspace は逆方向に向かって文字を消します。C-D は順方向に向かって消します。C-K は順方向に向かって行の残りを kill し (消し) ます。C-Y は最後に kill された文字列を再び yank し (取り出し) ます。C-underscore 最後の変更を元に戻します。これは、繰り返してどんどんさかのぼることができます。

13.2 ヒストリ置換

ヒストリ置換は次のように働きます。入力された行のうち、空行でない実行された行はすべてヒストリバッファに保存されます。そして、プロンプトが提示されるときには、ヒストリバッファの最も下の新たな行に移動します。C-P はヒストリバッファの中を一行だけ上に移動し (戻し) ます。C-N は 1 行だけ下に移動します。ヒストリバッファのどの行も編集することができます。行が編集されると、それを示すためにプロンプトの前にアスタリスクが表示されます。Return キーを押すと現在行がインタプリタへ渡されます。C-R はインクリメンタルな逆方向サーチ (reverse search) を開始し、C-S は順方向サーチ (forward search) を開始します。

13.3 キー割り当て

Readline ライブラリのキー割り当て (key binding) やその他のパラメタは、`~/.inputrc` という初期化ファイルにコマンドを置くことでカスタマイズできます。キー割り当ての形式は

```
key-name: function-name
```

もしくは

```
"string": function-name
```

で、オプションの設定方法は

```
set option-name value
```

例えば:

```
# I prefer vi-style editing:
set editing-mode vi

# Edit using a single line:
set horizontal-scroll-mode On

# Rebind some keys:
Meta-h: backward-kill-word
"\C-u": universal-argument
"\C-x\C-r": re-read-init-file
```

Python では、Tab に対するデフォルトの割り当ては TAB の挿入です。Readline のデフォルトであるファイル名補完関数ではないので注意してください。もし、どうしても Readline のデフォルトを割り当てたいのなら、`~/.inputrc` に

```
Tab: complete
```

を入れれば設定を上書きすることができます。(もちろん、Tab を使ってインデントするのに慣れている場合、この設定を行うとインデントされた継続行を入力しにくくなります。)

変数名とモジュール名の自動的な補完がオプションとして利用できます。補完をインタプリタの対話モードで有効にするには、以下の設定をスタートアップファイルに追加します。^{*1}

```
import rlcompleter, readline
readline.parse_and_bind('tab: complete')
```

この設定は、Tab キーを補完関数に束縛します。従って、Tab キーを二回たたくと補完候補が示されます。補完機能は Python の文の名前、現在のローカル変数、および利用可能なモジュール名を検索します。`string.a` のようなドットで区切られた式については、最後の `'.'` までの式を評価し、結果として得られた

^{*1} Python は、対話インタプリタを開始する時に `PYTHONSTARTUP` 環境変数が指定するファイルの内容を実行します。非対話モードでも Python をカスタマイズするには、[カスタマイズ用モジュール](#) を参照してください。

オブジェクトの属性から補完候補を示します。__getattr__() メソッドを持ったオブジェクトが式に含まれている場合、__getattr__() がアプリケーション定義のコードを実行するかもしれないので注意してください。

より良くできたスタートアップファイルは以下例のようになります。この例では、作成した名前が不要になると削除されるのに注目してください。これは、スタートアップファイルが対話コマンドと同じ名前空間で実行されているので、不要な名前を除去して対話環境に副作用を生まないようにするためです。import されたモジュールのうち、os のようなインタプリタのほとんどのセッションに必要なものについては、残しておくと便利に思うかもしれません。

```
# Add auto-completion and a stored history file of commands to your Python
# interactive interpreter. Requires Python 2.0+, readline. Autocomplete is
# bound to the Esc key by default (you can change it - see readline docs).
#
# Store the file in ~/.pystartup, and set an environment variable to point
# to it: "export PYTHONSTARTUP=~/.pystartup" in bash.

import atexit
import os
import readline
import rlcompleter

historyPath = os.path.expanduser("~/pyhistory")

def save_history(historyPath=historyPath):
    import readline
    readline.write_history_file(historyPath)

if os.path.exists(historyPath):
    readline.read_history_file(historyPath)

atexit.register(save_history)
del os, atexit, readline, rlcompleter, save_history, historyPath
```

13.4 インタラクティブインタプリタの代替

この機能は、初期の版のインタプリタに比べれば大きな進歩です。とはいえ、まだいくつかの要望が残されています。例えば、行を継続するときに正しいインデントが提示されたら快適でしょう (パーサは次の行でインデントトークンが必要かどうかを知っています)。補完機構がインタプリタのシンボルテーブルを使ってもよいかもしれません。括弧やクォートなどの対応をチェックする (あるいは指示する) コマンドも有用でしょう。

より優れたインタラクティブインタプリタの代替の一つに [IPython](#) があります。このインタプリタは、様々なところで使われていて、タブ補完、オブジェクト探索や先進的な履歴管理といった機能を持っています。他のアプリケーションにカスタマイズされたり、組込まれることもあります。別の優れたインタラクティブ環境としては [bpython](#) があります。

第 14 章

浮動小数点演算、その問題と制限

浮動小数点数は、計算機ハードウェアの中では、基数を 2 とする (2 進法の) 分数として表現されています。例えば、小数

```
0.125
```

は、 $1/10 + 2/100 + 5/1000$ という値を持ちますが、これと同様に、2 進法の分数

```
0.001
```

は $0/2 + 0/4 + 1/8$ という値になります。これら二つの分数は同じ値を持っていますが、ただ一つ、最初の分数は基数 10 で記述されており、二番目の分数は基数 2 で記述されていることが違います。

残念なことに、ほとんどの小数は 2 進法の分数として正確に表わすことができません。その結果、一般に、入力した 10 進の浮動小数点数は、2 進法の浮動小数点数で近似された後、実際にマシンに記憶されます。

最初は基数 10 を使うと問題を簡単に理解できます。分数 $1/3$ を考えてみましょう。分数 $1/3$ は、基数 10 の分数として、以下のように近似することができます：

```
0.3
```

さらに正確な近似は、

```
0.33
```

さらに正確な近似は、

```
0.333
```

となり、以後同様です。何桁桁数を増やして書こうが、結果は決して厳密な $1/3$ にはなりません。しかし、少しづつ正確な近似にはなっていくでしょう。

同様に、基数を 2 とした表現で何桁使おうとも、10 進数の 0.1 は基数を 2 とした小数で正確に表現することはできません。基数 2 では、 $1/10$ は循環小数 (repeating fraction) となります

```
0.000110011001100110011001100110011001100110011001100110011...
```

どこか有限の桁で止めると、近似値を得ることになります。

Python を実行する典型的なコンピュータでは、Python の float 型は 53bit の精度を持っています。この場合、10 進数で 0.1 と書いたときに内部では次のような 2 進の小数が格納されます。

```
0.0001100110011001100110011001100110011001100110011010
```

これは、1/10 に近いですが、厳密に同じ値ではありません。

Python は格納されている値の 10 進小数での近似値を表示するので、格納されている値が元の 10 進小数の近似値でしか無いことを忘れがちです。もし Python が 2 進数で近似された 0.1 の近似値をそのまま 10 進数で表示していたら、その結果は次のようになったでしょう。

```
>>> 0.1
0.1000000000000000055511151231257827021181583404541015625
```

これは、ほとんどの人が必要と感じるよりも多すぎる桁数です。なので、Python は丸めた値を表示することで、桁数を扱いやすい範囲にとどめます

```
>>> 0.1
0.1
```

現実には、上の表示は錯覚であると気づくのは重要なことです。マシン内の値は厳密に 1/10 ではなく、単に真のマシン内の表示される値を丸めているだけなのです。このことは、これらの値に対して演算を行うとすぐに顕在化します。

```
>>> 0.1 + 0.2
0.30000000000000004
```

この動作は 2 進数の浮動小数点にとってはごく自然なものです。これは Python のバグではありませんし、あなたのコードのバグでもありません。ハードウェアの浮動小数点演算をサポートしている全ての言語で同じ種類の問題を見つけることができます (いくつかの言語ではデフォルトの、あるいはどの出力モードを選んでも、この差を表示しないかもしれませんが)。

他にも期待と異なるかもしれない場合があります。例えば、2.675 という値を小数点以下 2 桁で丸めようすると、次のような結果になります。

```
>>> round(2.675, 2)
2.67
```

組み込み関数 `round()` のドキュメントには、もっとも近い値に丸め、中央値の場合は 0 から遠い方に丸めると書かれています。10 進数の 2.675 は 2.67 と 2.68 のちょうど真ん中なので、結果として 2.68 (の 2 進数による近似値) を期待するかもしれませんが、しかし、10 進数の 2.675 は 2 進数の近似値に変換され、その正確な値は次のようになります。

```
2.67499999999999982236431605997495353221893310546875
```

この近似値は 2.68 よりすこし 2.67 に近いので、2.67 に丸められます。

10 進数で中央値になる値がどちらに丸められるかを制御しないといけない場合は、`decimal` モジュールを使うことを検討するべきです。ちなみに、`decimal` モジュールは Python の `float` 値に格納された正確な値を見るためにも利用できます。

```
>>> from decimal import Decimal
>>> Decimal(2.675)
Decimal('2.67499999999999982236431605997495353221893310546875')
```

別の重要な例として、0.1 が正確には 1/10 でないために、0.1 を 10 回足しても正確には 1.0 にならないというものがあります。

```
>>> sum = 0.0
>>> for i in range(10):
...     sum += 0.1
...
>>> sum
0.9999999999999999
```

2 進の浮動小数点数に対する算術演算は、このような意外性をたくさん持っています。”0.1”に関する問題は、以下の”表現エラー”の章で詳細に説明します。2 進法の浮動小数点演算にともなうその他のよく知られた意外な事象に関しては [The Perils of Floating Point](#) を参照してください。

究極的にいうと、”容易な答えはありません”。ですが、浮動小数点数のことを過度に警戒しないでください！Python の `float` 型操作におけるエラーは浮動小数点処理ハードウェアから受けついたものであり、ほとんどのマシン上では一つの演算あたり高々 2^{53} 分の 1 です。この誤差はほとんどの作業で充分以上のものですが、浮動小数点演算は 10 進の演算ではなく、浮動小数点の演算を新たに行うと、新たな丸め誤差の影響を受けることを心にとどめておいてください。

異常なケースが存在する一方で、普段の浮動小数点演算の利用では、単に最終的な結果の値を必要な 10 進の桁数に丸めて表示するのなら、最終的には期待通りの結果を得ることになるでしょう。float の表示についてきめ細かな制御をしたければ、`formatstrings` にある `str.format()` メソッドのフォーマット仕様を参照してください。

14.1 表現エラー

この章では、”0.1”の例について詳細に説明し、このようなケースに対してどのようにすれば正確な分析を自分で行えるかを示します。ここでは、2 進法表現の浮動小数点数についての基礎的な知識があるものとして話を進めます。

表現エラー (*Representation error*) は、いくつかの (実際にはほとんどの) 10 進の小数が 2 進法 (基数 2) の分数として表現できないという事実に関係しています。これは Python (あるいは Perl、C、C++、Java、Fortran、およびその他多く) が期待通りの正確な 10 進数を表示できない主要な理由です。

```
>>> 0.1 + 0.2
0.30000000000000004
```

なぜこうなのでしょう？ $1/10$ と $2/10$ は 2 進法の小数で厳密に表現することができません。今日 (2010 年 7 月) のマシンは、ほとんどすべて IEEE-754 浮動小数点演算を使用しており、ほとんどすべてのプラットフォームでは Python の浮動小数点を IEEE-754 における ”倍精度 (double precision)” に対応付けます。754 の double には 53 ビットの精度を持つ数が入るので、計算機に入力を行おうとすると、可能な限り 0.1 を最も近い値の分数に変換し、 $J/2^{**N}$ の形式にしようと努力します。 J はちょうど 53 ビットの精度の整数です。

```
1 / 10 ~ = J / (2**N)
```

を書き直すと

```
J ~ = 2**N / 10
```

となります。 J は厳密に 53 ビットの精度を持っている ($\geq 2^{**52}$ だが $< 2^{**53}$) ことを思い出すと、 N として最適な値は 56 になります:

```
>>> 2**52
4503599627370496
>>> 2**53
9007199254740992
>>> 2**56/10
7205759403792793
```

すなわち、56 は J をちょうど 53 ビットの精度のままに保つ N の唯一の値です。 J の取りえる値はその商を丸めたものです。

```
>>> q, r = divmod(2**56, 10)
>>> r
6
```

残りは 10 の半分以上なので、最良の近似は丸め値を一つ増やした (round up) ものになります:

```
>>> q+1
7205759403792794
```

従って、754 倍精度における $1/10$ の取りえる最良の近似は 2^{**56} 以上の値、もしくはは

```
7205759403792794 / 72057594037927936
```

となります。丸め値を 1 増やしたので、この値は実際には $1/10$ より少し小さいことに注意してください; 丸め値を 1 増やさない場合、商は $1/10$ よりもわずかに小さくなります。しかし、どちらにしろ 厳密に $1/10$ ではありません!

つまり、計算機は $1/10$ を ”理解する” ことは決してありません。計算機が理解できるのは、上記のような厳密な分数であり、754 の倍精度浮動小数点数で得られるもっともよい近似は以下になります:


```
>>> .1 * 2**56
7205759403792794.0
```

この分数に `10**30` を掛ければ、有効数字 30 桁の十進数の (切り詰められた) 値を見ることができます。

```
>>> 7205759403792794 * 10**30 // 2**56
100000000000000000005551115123125L
```

これは、計算機が記憶している正確な数値が、10 進数値 `0.100000000000000000005551115123125` にほぼ等しいということです。Python 2.7 と Python 3.1 より前のバージョンでは、Python はこの値を小数点以下 17 桁に丸めて `'0.100000000000000001'` になっていました。現在のバージョンの Python は、元の 2 進数に正確に戻すことのできる最小の桁数の小数を表示するので、結果は `'0.1'` になります。

第 15 章

付録

15.1 対話モード

15.1.1 エラー処理

エラーが発生すると、インタプリタはエラーメッセージとスタックトレース (stack trace) を出力します。対話モードにいるときは、インタプリタは一次プロンプトに戻ります; スクリプトをファイルから実行しているときは、インタプリタはスタックトレースを出力した後、非ゼロの終了ステータスで終了します。(try 文の except 節で処理された例外は、ここでいうエラーにはあたりません。)いくつかのエラーは常に致命的であり、非ゼロの終了ステータスとなるプログラムの終了を引き起こします。例えばインタプリタ内部の矛盾やある種のメモリ枯渇が当てはまります。エラーメッセージは全て標準エラー出力に書き込まれます; これに対して、通常は実行した命令から出力される内容は標準出力に書き込まれます。

割り込み文字 (interrupt character、普通は Control-C か Delete) を一次または二次プロンプトに対してタイプすると、入力を取り消されて一次プロンプトに戻ります。^{*1} コマンドの実行中に割り込み文字をタイプすると KeyboardInterrupt 例外が送出されます。この例外は try 文で処理できます。

15.1.2 実行可能な Python スクリプト

BSD 風の Unix システムでは、Python スクリプトはシェルスクリプトのように直接実行可能にできます。これを行うには、以下の行

```
#!/usr/bin/env python
```

(ここではインタプリタがユーザの PATH 上にあると仮定しています) をスクリプトの先頭に置き、スクリプトファイルに実行可能モードを設定します。#! はファイルの最初の 2 文字でなければなりません。プラットフォームによっては、この最初の行を終端する改行文字が Windows 形式 ('r\n') ではなく、Unix 形式 ('n') でなければならないことがあります。ハッシュまたはポンド文字、すなわち '#' は、Python ではコメントを書き始めるために使われていることに注意してください。

chmod コマンドを使えば、スクリプトに実行モードや実行権限を与えることができます。

^{*1} GNU Readline パッケージに関する問題のせいで妨げられることがあります。

```
$ chmod +x myscript.py
```

Windows では、“実行モード”のような概念はありません。Python のインストーラーは自動的に `.py` ファイルを `python.exe` に関連付けるので、Python ファイルをダブルクリックするとそれをスクリプトとして実行します。`.pyw` 拡張子も (訳注: `pythonw.exe` に) 関連付けられ、通常コンソールウィンドウを抑制して実行します。

15.1.3 対話モード用の起動時実行ファイル

Python を対話的に使うときには、インタプリタが起動する度に実行される何らかの標準的なコマンドがあると便利がよくあります。これを行うには、`PYTHONSTARTUP` と呼ばれる環境変数を、インタプリタ起動時に実行されるコマンドが入ったファイル名に設定します。この機能は Unix シェルの `.profile` に似ています。

このファイルは対話セッションのときだけ読み出されます。Python がコマンドをスクリプトから読み出しているときや、`/dev/tty` がコマンドの入力元として明示的に指定されている (この場合対話的セッションのように動作します) わけではない 場合にはこのファイルは読み出されません。ファイル内のコマンドは、対話的コマンドが実行される名前空間と同じ名前空間内で実行されます。このため、ファイル内で定義されていたり `import` されたオブジェクトは、そのまま対話セッション内で使うことができます。また、このファイル内で `sys.ps1` や `sys.ps2` を変更して、プロンプトを変更することもできます。

もし現在のディレクトリから追加でスタートアップファイルを読み出したいのなら、グローバルのスタートアップファイルの中に `if os.path.isfile('.pythonrc.py'): exec(open('.pythonrc.py').read())` のようなプログラムを書くことができます。スクリプト中でスタートアップファイルを使いたいのなら、以下のようにしてスクリプト中で明示的に実行しなければなりません:

```
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)
```

15.1.4 カスタマイズ用モジュール

Python はユーザーが Python をカスタマイズするための 2 つのフック、`sitecustomize` と `usercustomize` を提供しています。これがどのように動作しているかを知るには、まずはユーザーの `site-packages` ディレクトリの場所を見つける必要があります。Python を起動して次のコードを実行してください:

```
>>> import site
>>> site.getusersitepackages()
'/home/user/.local/lib/python2.7/site-packages'
```

`usercustomize.py` をそのディレクトリーに作成して、そこでやりたいことをすべて書くことができます。

このファイルは自動インポートを無効にする `-s` オプションを使わない限り、全ての Python の起動時に実行されます。

`sitecustomize` モジュールも同じように動作しますが、一般的にコンピューターの管理者によって、グローバルの `site-packages` ディレクトリに作成され、`usercustomize` より先にインポートされます。詳細は `site` モジュールのドキュメントを参照してください。

付録 A

用語集

>>> インタラクティブシェルにおけるデフォルトの Python プロンプトです。インタプリタでインタラクティブに実行されるコード例でよく出てきます。

... インタラクティブシェルにおいて、インデントされたコードブロック、対応する左右の区切り文字の組 (丸括弧 `()`、角括弧 `[]`、波括弧 `{}`、三重引用符) の内側、デコレーターの後に、コードを入力する際に表示されるデフォルトの Python プロンプトです。

2to3 Python 2.x のコードを Python 3.x のコードに変換するツールです。ソースコードを解析してその解析木を巡回 (traverse) することで検知できる、非互換性の大部分を処理します。

2to3 は標準ライブラリの `lib2to3` として利用できます。単体のツールとしての使えるスクリプトが `Tools/scripts/2to3` として提供されています。2to3-reference を参照してください。

abstract base class (抽象基底クラス) `abstract-base-classes` は *duck-typing* を補完するもので、`hasattr()` などの別のテクニックでは不恰好になる場合に インタフェースを定義する方法を提供します。Python は沢山のビルトイン ABCs を、(`collections` モジュールで) データ構造、(`numbers` モジュールで) 数値型、(`io` モジュールで) ストリーム型で提供しています。`abc` モジュールを利用して独自の ABC を作成することもできます。

argument 関数を呼び出す際に、*function* (または *method*) に渡す値です。引数には 2 種類あります。

- キーワード引数: 関数呼び出しの際に引数の前に識別子がついたもの (例: `name=`) や、`**` に続けた辞書の中の値として渡された引数。例えば、次の `complex()` の呼び出しでは、`3` と `5` がキーワード引数です:

```
complex(real=3, imag=5)
complex(**{'real': 3, 'imag': 5})
```

- 位置引数: キーワード引数以外の引数。位置引数は引数リストの先頭に書くことができ、また `*` に続けた *iterable* の要素として渡すことができます。例えば、次の例では `3` と `5` は両方共位置引数です:

```
complex(3, 5)
complex(*(3, 5))
```

実引数は関数の実体において名前付きのローカル変数に割り当てられます。割り当てを行う規則については `calls` を参照してください。シンタックスにおいて実引数を表すためにあらゆる式を使うことが出来ます。評価された値はローカル変数に割り当てられます。

[仮引数](#)、FAQ の [実引数と仮引数の違いは何ですか?](#) を参照してください。

`attribute` (属性) オブジェクトに関連付けられ、ドット表記式によって名前で参照される値です。例えば、オブジェクト `o` が属性 `a` を持っているとき、その属性は `o.a` で参照されます。

`BDFL` 慈悲深き終身独裁者 (Benevolent Dictator For Life) の略です。Python の作者、[Guido van Rossum](#) のことです。

`bytes-like object` (バイト様オブジェクト) `str`、`bytearray` や `memoryview` といった `buffer protocol` をサポートするオブジェクトです。バイト様オブジェクトは圧縮、バイナリーデータの保存、ソケット経由の送信等の様々な操作に用いることが出来ます。操作によってはバイナリーデータはミューテブルでなくてはなりませんが、その場合全てのバイト様オブジェクトを用いることが出来るわけではありません。

`bytecode` (バイトコード) Python のソースコードはバイトコードへとコンパイルされます。バイトコードは Python プログラムの CPython インタプリタ内部での表現です。バイトコードはまた、`.pyc` や `.pyo` ファイルにキャッシュされ、同じファイルの実行が二度目にはより高速になります (ソースコードからバイトコードへの再度のコンパイルは回避されます)。このバイトコードは、各々のバイトコードに対応するサブルーチンを呼び出すような "仮想機械 (*virtual machine*)" で動作する "中間言語 (*intermediate language*)" といえます。重要な注意として、バイトコードは異なる Python 仮想マシン間で動作することは期待されていませんし、Python リリース間で安定でもありません。

バイトコードの命令一覧は `dis` モジュールにあります。

`class` (クラス) ユーザー定義オブジェクトを作成するためのテンプレートです。クラス定義は普通、そのクラスのインスタンス上の操作をするメソッドの定義を含みます。

`classic class` (旧スタイルクラス) `object` を継承していないクラス全てを指します。新スタイルクラス (*new-style class*) も参照してください。旧スタイルクラスは Python 3 で削除されます。

`coercion` (型強制) 同じ型の 2 つの引数を要する演算の最中に、ある型のインスタンスを別の型に暗黙のうちに変換することです。例えば、`int(3.15)` は浮動小数点数を整数の 3 にします。しかし、`3+4.5` の場合、各引数は型が異なっていて (一つは整数、一つは浮動小数点数)、加算をする前に同じ型に変換しなければいけません。そうでないと、`TypeError` 例外が投げられます。2 つの被演算子間の型強制は組み込み関数の `coerce` を使って行えます。従って、`3+4.5` は `operator.add(*coerce(3, 4.5))` を呼び出すことに等しく、`operator.add(3.0, 4.5)` という結果になります。型強制を行わない場合、たとえ互換性のある型であっても、すべての引数はプログラマーが、単に `3+4.5` とするのではなく、`float(3)+4.5` というように、同じ型に正規化しなければいけません。

`complex number` (複素数) よく知られている実数系を拡張したもので、すべての数は実部と虚部の和として表されます。虚数は虚数単位 (-1 の平方根) に実数を掛けたもので、一般に数学では i と書かれ、工学では j と書かれます。Python は複素数に組み込みで対応し、後者の表記を取っています。虚部は末尾に `j` をつけて書きます。例えば `3+1j` です。 `math` モジュールの複素数版を利用するには、`cmath` を使います。複素数の使用はかなり高度な数学の機能です。必要性を感じなければ、ほぼ間違いなく無視してしまってよいでしょう。

context manager (コンテキストマネージャ) `with` 文で扱われる、`__enter__()` と `__exit__()` メソッドを定義することで環境を制御するオブジェクトです。PEP 343 を参照してください。

CPython python.org で配布されている、Python プログラミング言語の標準的な実装です。”CPython” という単語は、この実装を Jython や IronPython といった他の実装と区別する必要がある場合に利用されます。

decorator (デコレータ) 別の関数を返す関数で、通常、`@wrapper` 構文で関数変換として適用されます。デコレータの一般的な利用例は、`classmethod()` と `staticmethod()` です。

デコレータの文法はシンタックスシュガーです。次の 2 つの関数定義は意味的に同じものです:

```
def f(...):
    ...
f = staticmethod(f)

@staticmethod
def f(...):
    ...
```

同じ概念がクラスにも存在しますが、あまり使われません。デコレータについて詳しくは、関数定義およびクラス定義のドキュメントを参照してください。

descriptor (デスクリプタ) メソッド `__get__()`, `__set__()`, あるいは `__delete__()` が定義されている新スタイル (*new-style*) のオブジェクトです。あるクラス属性がデスクリプタである場合、その属性を参照するときに、そのデスクリプタに束縛されている特別な動作を呼び出します。通常、`get`, `set`, `delete` のために `a.b` と書くと、`a` のクラス辞書内でオブジェクト `b` を検索しますが、`b` がデスクリプタの場合にはデスクリプタで定義されたメソッドを呼び出します。デスクリプタの理解は、Python を深く理解する上で鍵となります。というのは、デスクリプタこそが、関数、メソッド、プロパティ、クラスメソッド、静的メソッド、そしてスーパクラスの参照といった多くの機能の基盤だからです。

デスクリプタのメソッドに関して詳しくは、`descriptors` を参照してください。

dictionary (辞書) 任意のキーを値に対応付ける連想配列です。`__hash__()` メソッドと `__eq__()` メソッドを実装した任意のオブジェクトをキーにできます。Perl ではハッシュ (`hash`) と呼ばれています。

dictionary view (ビュー) `dict.viewkeys()`, `dict.viewvalues()`, `dict.viewitems()` が返すオブジェクトを辞書ビュー (dictionary view) と呼びます。これらは辞書のエントリに対する動的なビューで、つまり辞書の変更されるとビューはそれら変更を反映します。辞書ビューを完全なリストにするには `list(dictview)` としてください。`dict-views` を参照してください。

docstring クラス、関数、モジュールの最初の式である文字列リテラルです。そのスイートの実行時には無視されますが、コンパイラによって識別され、そのクラス、関数、モジュールの `__doc__` 属性として保存されます。イントロスペクションできる (訳注: 属性として参照できる) ので、オブジェクトのドキュメントを書く標準的な場所です。

duck-typing あるオブジェクトが正しいインタフェースを持っているかを決定するのにオブジェクトの型を見ないプログラミングスタイルです。代わりに、単純にオブジェクトのメソッドや属性が呼ばれたり使われたりします。(「アヒルのように見えて、アヒルのように鳴けば、それはアヒルである。’) インタフェースを型より重視することで、上手くデザインされたコードは、ポリモーフィックな代替を許し

て柔軟性を向上させます。ダックタイピングは `type()` や `isinstance()` による判定を避けます。(ただし、ダックタイピングを [抽象基底クラス](#) で補完することもできます。) その代わり、典型的に `hasattr()` 判定や [EAFP](#) プログラミングを利用します。

EAFP 「認可をとるより許しを請う方が容易 (easier to ask for forgiveness than permission、マーフィーの法則)」の略です。この Python で広く使われているコーディングスタイルでは、通常は有効なキーや属性が存在するものと仮定し、その仮定が誤っていた場合に例外を捕捉します。この簡潔で手早く書けるコーディングスタイルには、`try` 文および `except` 文がたくさんあるのが特徴です。このテクニックは、C のような言語でよく使われている [LBYL](#) スタイルと対照的なものです。

expression (式) 何かの値に評価される、一つづきの構文 (a piece of syntax). 言い換えると、リテラル、名前、属性アクセス、演算子や関数呼び出しといった、値を返す式の要素の組み合わせ。他の多くの言語と違い、Python は言語の全ての構成要素が式というわけではありません。 `print` や `if` のように、式にはならない、文 (*statement*) もあります。代入も式ではなく文です。

extension module (拡張モジュール) C や C++ で書かれたモジュールで、Python の C API を利用して Python コアやユーザーコードとやりとりします。

file object (ファイルオブジェクト) 下位のリソースへのファイル志向 API (`read()` や `write()` メソッドを持つもの) を公開しているオブジェクトです。ファイルオブジェクトは、作成された手段によって、実際のディスク上のファイルや、その他のタイプのストレージや通信デバイス (例えば、標準入出力、インメモリバッファ、ソケット、パイプ、等) へのアクセスを媒介できます。ファイルオブジェクトは *file-like objects* や *streams* と呼ばれます。

ファイルオブジェクトには 3 つの種類があります: 生のバイナリーファイル、バッファされたバイナリーファイル、そしてテキストファイルです。これらのインターフェースは `io` モジュール内で定義されています。ファイルオブジェクトを作成する標準的な方法は `open()` 関数を利用することです。

file-like object [file object](#) と同義です。

finder モジュールの [loader](#) を探すオブジェクト。 `findmodule()` という名前のメソッドを実装していなければなりません。詳細については [PEP 302](#) を参照してください。

floor division 一番近い小さい整数に丸める数学除算。floor division 演算子は `//` です。例えば、 `11 // 4` は 2 になり、 `float` の true division の結果 `2.75` と異なります。 `(-11) // 4` は `-2.75` を小さい方に丸めるので `-3` になることに注意してください。 [PEP 238](#) を参照してください。

関数 (関数) 呼び出し側に値を返す一連の文のことです。関数には 0 以上の [実引数](#) を渡すことが出来ます。実体の実行時に引数を使用することが出来ます。 [仮引数](#)、[メソッド](#)、[function](#) を参照してください。

__future__ 互換性のない新たな機能を現在のインタプリタで有効にするためにプログラマが利用できる擬似モジュールです。例えば、式 `11/4` は現状では 2 になります。この式を実行しているモジュールで

```
from __future__ import division
```

を行って 真の除算操作 (*true division*) を有効にすると、式 `11/4` は `2.75` になります。実際に `__future__` モジュールを `import` してその変数を評価すれば、新たな機能が初めて追加されたのがいつで、いつデフォルトの機能になる予定かわかります。

```
>>> import __future__
>>> __future__.division
_Feature((2, 2, 0, 'alpha', 2), (3, 0, 0, 'alpha', 0), 8192)
```

garbage collection (ガベージコレクション) それ以上使われなくなったメモリを解放する処理です。Python は、参照カウントと、循環参照を見つけて破壊する循環ガベージコレクタと、を使ってガベージコレクションを行います。

generator A function which returns an iterator. It looks like a normal function except that it contains `yield` statements for producing a series of values usable in a for-loop or that can be retrieved one at a time with the `next()` function. Each `yield` temporarily suspends processing, remembering the location execution state (including local variables and pending try-statements). When the generator resumes, it picks up where it left off (in contrast to functions which start fresh on every invocation).

generator expression (ジェネレータ式) イテレータを返す式です。普通の式に、ループ変数を定義する `for` 式、範囲、そして省略可能な `if` 式がつづいているように見えます。こうして構成された式は、外側の関数に向けて値を生成します:

```
>>> sum(i*i for i in range(10))           # sum of squares 0, 1, 4, ... 81
285
```

GIL *global interpreter lock* を参照してください。

global interpreter lock (グローバルインタプリタロック) *CPython* インタプリタが利用している、一度に Python のバイトコード (*bytecode*) 実行するスレッドは一つだけであることを保証する仕組みです。これにより (`dict` などの重要な組み込み型を含む) などのオブジェクトモデルが同時アクセスに対して暗黙的に安全になるので、CPython の実装がシンプルになります。インタプリタ全体をロックすることで、マルチプロセッサマシンが生じる並列化のコストに対して、楽にインタプリタをマルチスレッド化できます。

ただし、標準あるいは外部のいくつかの拡張モジュールは、圧縮やハッシュ計算などの計算の重い処理をするときに GIL を解放するように設計されています。また、I/O 処理をするときも GIL は常に解放されます。

過去に”自由なマルチスレッド化”したインタプリタ (供用されるデータを細かい粒度でロックする) が開発されましたが、一般的なシングルスプロセッサの場合のパフォーマンスが悪かったので成功しませんでした。このパフォーマンスの問題を克服しようとする、実装がより複雑になり保守コストが増加すると考えられています。

hashable (ハッシュ可能) ハッシュ可能なオブジェクトとは、生存期間中変わらないハッシュ値を持ち (`__hash__()` メソッドが必要)、他のオブジェクトと比較ができる (`__eq__()` か `__cmp__()` メソッドが必要) オブジェクトです。同値なハッシュ可能オブジェクトは必ず同じハッシュ値を持つ必要があります。

ハッシュ可能なオブジェクトは辞書のキーや集合のメンバーとして使えます。辞書や集合のデータ構造は内部でハッシュ値を使っているからです。

Python のイミュータブルな組み込みオブジェクトはハッシュ可能ですが、ミュータブルなコンテ

ナ (例えばリストや辞書) はハッシュ不可能です。ユーザー定義のクラスのインスタンスであるようなオブジェクトはデフォルトでハッシュ可能です。それらは全て非等価を比較し (自身を除いて)、ハッシュ値は `id()` より得られます。

IDLE Python の統合開発環境 (Integrated DeveLopment Environment) です。IDLE は Python の標準的な配布に同梱されている基本的な機能のエディタとインタプリタ環境です。

immutable (イミュータブル) 固定の値を持ったオブジェクトです。イミュータブルなオブジェクトには、数値、文字列、おびタブルなどがあります。これらのオブジェクトは値を変えられません。別の値を記憶させる際には、新たなオブジェクトを作成しなければなりません。イミュータブルなオブジェクトは、固定のハッシュ値が必要となる状況で重要な役割を果たします。辞書のキーがその例です。

integer division (整数除算) 剰余を考慮しない数学的除算です。例えば、式 $11/4$ は現状では 2.75 ではなく 2 になります。これは切り捨て除算 (*floor division*) とも呼ばれます。二つの整数間で除算を行うと、結果は (端数切捨て関数が適用されて) 常に整数になります。しかし、被演算子の一方が (`float` のような) 別の数値型の場合、演算の結果は共通の型に型強制されます (型強制 (*coercion*) 参照)。例えば、浮動小数点数で整数を除算すると結果は浮動小数点になり、場合によっては端数部分を伴います。// 演算子を `/` の代わりに使うと、整数除算を強制できます。 `--future--` も参照してください。

importing あるモジュールの Python コードが別のモジュールの Python コードで使えるようにする処理です。

importer モジュールを探してロードするオブジェクト。 *finder* と *loader* のどちらでもあるオブジェクト。

interactive (対話的) Python には対話的インタプリタがあり、文や式をインタプリタのプロンプトに入力すると即座に実行されて結果を見ることができます。 `python` と何も引数を与えずに実行してください。(コンピュータのメインメニューから Python の対話的インタプリタを起動できるかもしれません。) 対話的インタプリタは、新しいアイデアを試してみたり、モジュールやパッケージの中を覗いてみる (`help(x)` を覚えておいてください) のに非常に便利なツールです。

interpreted Python はインタプリタ形式の言語であり、コンパイラ言語の対極に位置します。(バイトコードコンパイラがあるために、この区別は曖昧ですが。) ここでのインタプリタ言語とは、ソースコードのファイルを、まず実行可能形式にしてから実行させるといった操作なしに、直接実行できることを意味します。インタプリタ形式の言語は通常、コンパイラ形式の言語よりも開発 / デバッグのサイクルは短いものの、プログラムの実行は一般に遅いです。対話的 (*interactive*) も参照してください。

iterable (反復可能オブジェクト) 要素を一つずつ返せるオブジェクトです。反復可能オブジェクトの例には、 (`list`, `str`, `tuple` といった) 全てのシーケンス型や、 `dict` や `file` といった幾つかの非シーケンス型、あるいは `--iter--()` か `--getitem--()` メソッドを実装したクラスのインスタンスが含まれます。反復可能オブジェクトは `for` ループ内やその他多くのシーケンス (訳注: ここでのシーケンスとは、シーケンス型ではなくただの列という意味) が必要となる状況 (`zip()`, `map()`, ...) で利用できます。反復可能オブジェクトを組み込み関数 `iter()` の引数として渡すと、オブジェクトに対するイテレータを返します。このイテレータは一連の値を引き渡す際に便利です。反復可能オブジェクトを使う際には、通常 `iter()` を呼んだり、イテレータオブジェクトを自分で扱う必要はありません。 `for` 文ではこの操作を自動的に扱い、無名の変数を作成してループの間イテレータを記憶します。イテレータ (*iterator*) シーケンス (*sequence*), およびジェネレータ (*generator*) も参照してください。

iterator (イテレータ) データの流れを表現するオブジェクトです。イテレータの `next()` メソッドを繰り返し呼び出すと、流れの中の要素の一つずつ返します。データがなくなると、代わりに `StopIteration`

例外を送出します。その時点で、イテレータオブジェクトは尽きており、それ以降は `next()` を何度呼んでも `StopIteration` を送じます。イテレータは、そのイテレータオブジェクト自体を返す `__iter__()` メソッドを実装しなければならないので、イテレータは他の `iterable` を受理するほとんどの場所で利用できます。はっきりとした例外は複数の反復を行うようなコードです。(list のような) コンテナオブジェクトは、自身を `iter()` 関数にオブジェクトに渡したり `for` ループ内で使うたびに、新たな未使用のイテレータを生成します。これをイテレータで行おうとすると、前回のイテレーションで使用済みの同じイテレータオブジェクトを単純に返すため、空のコンテナのようになってしまいます。

詳細な情報は `typeiter` にあります。

key function (キー関数) キー関数、あるいは照合関数とは、ソートや順序比較のための値を返す呼び出し可能オブジェクト (callable) です。例えば、`locale.strxfrm()` をキー関数に使用すれば、ロケール依存のソートの慣習にのっとったソートキーを返します。

Python には、キー関数を受け付けて要素がどのように順序付けられたりグループ化されたりするかを制御するような、いくつかのツールがあります。例えば、`min()`, `max()`, `sorted()`, `list.sort()`, `heapq.nsmallest()`, `heapq.nlargest()`, `itertools.groupby()` です。

キー関数を作る方法はいくつかあります。例えば、`str.lower()` メソッドをキー関数として使って大文字小文字を区別しないソートができます。他には、`lambda` 式を使って `lambda r: (r[0], r[2])` のようなアドホックなキー関数を作ることができます。また、`operator` モジュールは `attrgetter()`, `itemgetter()`, `methodcaller()` というキー関数コンストラクタを提供しています。キー関数の作り方、使い方に関する例は、`Sorting HOW TO` を参照してください。

keyword argument [実引数](#) を参照してください。

lambda (ラムダ) 無名のインライン関数で、関数が呼び出されたときに評価される 1 つの式 (*expression*) を含みます。ラムダ関数を作る構文は `lambda [parameters]: expression` です。

LBYL 「ころばぬ先の杖 (look before you leap)」の略です。このコーディングスタイルでは、呼び出しや検索を行う前に、明示的に前提条件 (pre-condition) 判定を行います。[EAFP](#) アプローチと対照的で、`if` 文がたくさん使われるのが特徴的です。

マルチスレッド化された環境では、LBYL アプローチは「見る」過程と「飛ぶ」過程の競合状態を引き起こすリスクがあります。例えば、`if key in mapping: return mapping[key]` というコードは、判定の後、別のスレッドが探索の前に `mapping` から `key` を取り除くと失敗します。この問題は、ロックするか EAFP アプローチを使うことで解決できます。

list (リスト) Python の組み込みのシーケンス (*sequence*) です。リストという名前ですが、リンクリストではなく、他の言語で言う配列 (array) と同種のもので、要素へのアクセスは $O(1)$ です。

list comprehension (リスト内包表記) シーケンス内の全てあるいは一部の要素を処理して、その結果からなるリストを返す、コンパクトな書き方です。`result = ["0x%02x" % x for x in range(256) if x % 2 == 0]` とすると、0 から 255 までの偶数を 16 進数表記 (0x..) した文字列からなるリストを生成します。`if` 節はオプションです。`if` 節がない場合、`range(256)` の全ての要素が処理されます。

loader モジュールをロードするオブジェクト。`load_module()` という名前のメソッドを定義していなけ

ればなりません。詳細は [PEP 302](#) を参照してください。

mapping (マップ、マッピング) 任意のキーに対する検索をサポートしていて、`Mapping` が `MutableMapping` の抽象基底クラスを実装しているコンテナオブジェクト。例えば、`dict`, `collections.defaultdict`, `collections.OrderedDict`, `collections.Counter` はマップ型です。

metaclass (メタクラス) クラスのクラスです。クラス定義は、クラス名、クラスの辞書と、基底クラスのリストを作ります。メタクラスは、それら 3 つを引数として受け取り、クラスを作る責任を負います。ほとんどのオブジェクト指向言語は (訳注:メタクラスの) デフォルトの実装を提供しています。Python が特別なのはカスタムのメタクラスを作成できる点です。ほとんどのユーザーにとって、メタクラスは全く必要のないものです。しかし、一部の場面では、メタクラスは強力でエレガントな方法を提供します。たとえば属性アクセスのログを取ったり、スレッドセーフ性を追加したり、オブジェクトの生成を追跡したり、シングルトンを実装するなど、多くの場面で利用されます。

詳細は `metaclasses` を参照してください。

method (メソッド) クラス本体の中で定義された関数。そのクラスのインスタンスの属性として呼び出された場合、メソッドはインスタンスオブジェクトを第一引数 (*argument*) として受け取ります (この第一引数は通常 `self` と呼ばれます)。関数 と [ネストされたスコープ](#) も参照してください。

method resolution order (メソッド解決順序) 探索中に基底クラスが構成要素を検索される順番です。2.3 以降の Python インタープリタが使用するアルゴリズムの詳細については [The Python 2.3 Method Resolution Order](#) を参照してください。

モジュール (モジュール) Python コードの組織単位としてはたらくオブジェクトです。モジュールは任意の Python オブジェクトを含む名前空間を持ちます。モジュールは *importing* の処理によって Python に読み込まれます。

[パッケージ](#) を参照してください。

MRO *method resolution order* を参照してください。

mutable (ミュータブル) ミュータブルなオブジェクトは、`id()` を変えることなく値を変更できます。イミュータブル (*immutable*) も参照してください。

named tuple (名前付きタプル) タプルに似ていて、インデックス指定できる要素に名前付き属性でもアクセス出来るクラスです (例えば、`time.localtime()` はタプルに似たオブジェクトを返し、その `year` には `t[0]` のようなインデックスによるアクセスと、`t.tm_year` のような名前付き要素としてのアクセスが可能です)。

名前付きタプルには、`time.struct_time` のような組み込み型もありますし、通常のクラス定義によって作成することもできます。名前付きタプルを `collections.namedtuple()` ファクトリ関数で作成することもできます。最後の方法で作った名前付きタプルには自動的に、`Employee(name='jones', title='programmer')` のような自己ドキュメント表現 (self-documenting representation) などの機能が付いてきます。

namespace (名前空間) 変数を記憶している場所です。名前空間は辞書を用いて実装されています。名前空間には、ローカル、グローバル、組み込み名前空間、そして (メソッド内の) オブジェクトのネストされた名前空間があります。例えば、関数 `__builtin__.open()` と `os.open()` は名前空間で区別さ

れます。名前空間はまた、ある関数をどのモジュールが実装しているかをはっきりさせることで、可読性やメンテナンス性に寄与します。例えば、`random.seed()`、`itertools.izip()` と書くことで、これらの関数がそれぞれ `random` モジュールや `itertools` モジュールで実装されていることがはっきりします。

nested scope (ネストされたスコープ) 外側で定義されている変数を参照する機能。具体的に言えば、ある関数が別の関数の中で定義されている場合、内側の関数は外側の関数中の変数を参照できます。ネストされたスコープからは変数の参照だけができ、外側の変数を変更できないことに注意してください。それは常に最も内側のスコープに対する書き込みになります。対照的に、ローカル変数は最も内側のスコープ内の読み書き両方します。同様に、グローバル変数を使うとグローバル名前空間の値を読み書きします。

new-style class (新スタイルクラス) `object` から継承したクラス全てを指します。これには `list` や `dict` のような全ての組み込み型が含まれます。`__slots__()`、デスクリプタ、プロパティ、`__getattr__()` といった、Python の新しい機能を使えるのは新スタイルクラスだけです。

より詳しい情報は `newstyle` を参照してください。

object (オブジェクト) 状態 (属性や値) と定義された振る舞い (メソッド) をもつ全てのデータ。もしくは、全ての新スタイルクラス (*new-style class*) の究極の基底クラスのこと。

package (パッケージ) サブモジュールや再帰的にサブパッケージを含むことの出来る *module* のことです。専門的には、パッケージは `__path__` 属性を持つ Python オブジェクトです。

parameter (仮引数) 名前付の実体で `term:関数<function>` (や `term:メソッド<method>`) の定義において関数が受ける **実引数** を明示します。仮引数には 4 種類あります:

- 位置またはキーワード: **位置** でまたは **キーワード引数** として渡すことができる引数を指定します。これはたとえば以下の `foo` や `bar` のように、デフォルトの仮引数の種類です:

```
def func(foo, bar=None): ...
```

- 位置専用: 位置によってのみ与えられる引数を指定します。Python に位置専用仮引数を定義する文法はありません。しかし、組み込み関数には位置専用仮引数を持つもの (例: `abs()`) があります。
- 可変長位置: (他の仮引数で既に受けられた任意の位置引数に加えて) 任意の個数の位置引数が与えられることを指定します。このような仮引数は、以下の `args` のように仮引数名の前に `*` をつけることで定義できます:

```
def func(*args, **kwargs): ...
```

- 可変長キーワード: (他の仮引数で既に受けられた任意のキーワード引数に加えて) 任意の個数のキーワード引数が与えられることを指定します。このような仮引数は、上の例の `kwargs` のように仮引数名の前に `**` をつけることで定義できます。

仮引数はオプションと必須の引数のどちらも指定でき、オプションの引数にはデフォルト値も指定できます。

argument、FAQ の 実引数と仮引数の違いは何ですか?、`function` を参照してください。

PEP Python Enhancement Proposal. A PEP is a design document providing information to the Python community, or describing a new feature for Python or its processes or environment. PEPs should provide a concise technical specification and a rationale for proposed features.

PEPs are intended to be the primary mechanisms for proposing major new features, for collecting community input on an issue, and for documenting the design decisions that have gone into Python. The PEP author is responsible for building consensus within the community and documenting dissenting opinions.

See [PEP 1](#).

位置引数 [実引数](#) を参照してください。

Python 3000 Python 3.x リリースラインのニックネームです。(Python 3 が遠い将来の話だった頃に作られた言葉です。) ”Py3k” と略されることもあります。

Pythonic 他の言語で一般的な考え方で書かれたコードではなく、Python の特に一般的なイディオムに従った考え方やコード片。例えば、Python の一般的なイディオムでは `for` 文を使ってイテラブルのすべての要素に渡ってループします。他の多くの言語にはこの仕組みはないので、Python に慣れていない人は代わりに数値のカウンターを使うかもしれません:

```
for i in range(len(food)):
    print food[i]
```

これに対し、きれいな Pythonic な方法は:

```
for piece in food:
    print piece
```

reference count (参照カウント) あるオブジェクトに対する参照の数。参照カウントが 0 になったとき、そのオブジェクトは破棄されます。参照カウントは通常は Python のコード上には現れませんが、[CPython](#) 実装の重要な要素です。 `sys` モジュールは、プログラマーが任意のオブジェクトの参照カウントを知るための `getrefcount()` 関数を提供しています。

__slots__ 新スタイルクラス ([new-style class](#)) 内で、インスタンス属性の記憶に必要な領域をあらかじめ定義しておき、それとひきかえにインスタンス辞書を排除してメモリの節約を行うための宣言です。これはよく使われるテクニックですが、正しく動作させるのには少々手際を要するので、例えばメモリが死活問題となるようなアプリケーション内にインスタンスが大量に存在するといった稀なケースを除き、使わないのがベストです。

sequence (シーケンス) 特殊メソッド `__getitem__()` で整数インデックスによる効率的な要素へのアクセスをサポートし、`len()` で長さを返すような反復可能オブジェクト ([iterable](#)) です。組み込みシーケンス型には、`list`, `str`, `tuple`, `unicode` などがあります。 `dict` は `__getitem__()` と `__len__()` もサポートしますが、検索の際に任意の変更不能 ([immutable](#)) なキーを使うため、シーケンスではなくマップ (mapping) とみなされているので注意してください。

slice (スライス) 多くの場合、シーケンス ([sequence](#)) の一部を含むオブジェクト。スライスは、添字記号 `[]` で数字の間にコロンを書いたときに作られます。例えば、 `variable_name[1:3:5]` です。添字記号は `slice` オブジェクトを内部で利用しています。(もしくは、古いバージョンの、 `__getslice__()` と `__setslice__()` を利用します。)

special method (特殊メソッド) ある型に特定の操作、例えば加算をするために Python から暗黙に呼び出されるメソッド。この種類のメソッドは、メソッド名の最初と最後にアンダースコア 2 つがついています。特殊メソッドについては `specialnames` で解説されています。

statement (文) 文はスイート(コードの”ブロック”)に不可欠な要素です。文は [式](#) かキーワードから構成されるもののどちらかです。後者には `if`、`while`、`for` があります。

struct sequence A tuple with named elements. Struct sequences expose an interface similiar to *named tuple* in that elements can be accessed either by index or as an attribute. However, they do not have any of the named tuple methods like `_make()` or `_asdict()`. Examples of struct sequences include `sys.float_info` and the return value of `os.stat()`.

triple-quoted string (三重クォート文字列) 3 つの連続したクォート記号 (") かアポストロフィー (') で囲まれた文字列。通常の (一重) クォート文字列に比べて表現できる文字列に違いはありませんが、幾つかの理由で有用です。1 つか 2 つの連続したクォート記号をエスケープ無しに書くことができますし、行継続文字 (\) を使わなくても複数行にまたがることのできるので、ドキュメンテーション文字列を書く時に特に便利です。

型 (型) Python オブジェクトの型はオブジェクトがどのようなものかを決めます。あらゆるオブジェクトは型を持っています。オブジェクトの型は `__class__` 属性でアクセスしたり、`type(obj)` で取得したり出来ます。

universal newlines テキストストリームの解釈法の一つで、以下のすべてを行末と認識します: Unix の行末規定 `'\n'`、Windows の規定 `'\r\n'`、古い Macintosh の規定 `'\r'`。利用法について詳しくは、[PEP 278](#) と [PEP 3116](#)、さらに `str.splitlines()` も参照してください。

virtual environment (仮想環境) 協調的に切り離された実行環境です。これにより Python ユーザとアプリケーションは同じシステム上で動いている他の Python アプリケーションの挙動に干渉することなく Python パッケージのインストールと更新を行うことができます。

virtual machine (仮想マシン) 完全にソフトウェアにより定義されたコンピュータ。Python の仮想マシンは、バイトコードコンパイラが出力したバイトコード (*bytecode*) を実行します。

Zen of Python (Python の悟り) Python を理解し利用する上での導きとなる、Python の設計原則と哲学をリストにしたものです。対話プロンプトで `import this` とするとこのリストを読めます。

付録 B

このドキュメントについて

このドキュメントは、Python のドキュメントを主要な目的として作られた ドキュメントプロセッサの [Sphinx](#) を利用して、[reStructuredText](#) 形式のソースから生成されました。

ドキュメントとそのツールセットの開発は、Python 自身と同様に完全にボランティアの努力です。もしあなたが貢献したいなら、どのようにすればよいかについて [reporting-bugs](#) ページをご覧ください。新しいボランティアはいつでも歓迎です!

多大な感謝を:

- Fred L. Drake, Jr., オリジナルの Python ドキュメントツールセットの作成者で、ドキュメントの多くを書きました。
- [Docutils](#) プロジェクト. [reStructuredText](#) と [docutils](#) ツールセットを作成しました。
- Fredrik Lundh の [Alternative Python Reference](#) プロジェクトから Sphinx は多くのアイデアを得ました。

B.1 Python ドキュメント 貢献者

多くの方々が Python 言語、Python 標準ライブラリ、そして Python ドキュメンテーションに貢献してくれています。ソース配布物の [Misc/ACKS](#) に、それら貢献してくれた人々を部分的にはありますがリストアップしてあります。

Python コミュニティからの情報提供と貢献がなければこの素晴らしいドキュメンテーションは生まれませんでした – ありがとう!

付録 C

歴史とライセンス

C.1 Python の歴史

Python は 1990 年代の始め、オランダにある Stichting Mathematisch Centrum (CWI, <https://www.cwi.nl/> 参照) で Guido van Rossum によって ABC と呼ばれる言語の後継言語として生み出されました。その後多くの人々が Python に貢献していますが、Guido は今日でも Python 製作者の先頭に立っています。

1995 年、Guido は米国ヴァージニア州レストンにある Corporation for National Research Initiatives (CNRI, <https://www.cnri.reston.va.us/> 参照) で Python の開発に携わり、いくつかのバージョンをリリースしました。

2000 年 3 月、Guido と Python のコア開発チームは BeOpen.com に移り、BeOpen PythonLabs チームを結成しました。同年 10 月、PythonLabs チームは Digital Creations (現在の Zope Corporation, <http://www.zope.com/> 参照) に移りました。そして 2001 年、Python に関する知的財産を保有するための非営利組織 Python Software Foundation (PSF, <https://www.python.org/psf/> 参照) を立ち上げました。このとき Zope Corporation は PSF の賛助会員になりました。

Python のリリースは全てオープンソース (オープンソースの定義は <https://opensource.org/> を参照してください) です。歴史的にみて、ごく一部を除くほとんどの Python リリースは GPL 互換になっています; 各リリースについては下表にまとめてあります。

リリース	ベース	西暦年	権利	GPL 互換
0.9.0 - 1.2	n/a	1991-1995	CWI	yes
1.3 - 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 以降	2.1.1	2001-現在	PSF	yes

注釈: 「GPL 互換」という表現は、Python が GPL で配布されているという意味ではありません。Python のライセンスは全て、GPL と違い、変更したバージョンを配布する際に変更をオープンソースにしなくてもかまいません。GPL 互換のライセンスの下では、GPL でリリースされている他のソフトウェアと Python を組み合わせられますが、それ以外のライセンスではそうではありません。

Guido の指示の下、これらのリリースを可能にくださった多くのボランティアのみなさんに感謝します。

C.2 Terms and conditions for accessing or otherwise using Python

C.2.1 PSF LICENSE AGREEMENT FOR PYTHON 2.7.15

1. This LICENSE AGREEMENT is between the Python Software Foundation,
→ ("PSF"), and
the Individual or Organization ("Licensee") accessing and otherwise,
→ using Python
2.7.15 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 2.7.15 alone or in any derivative
version, provided, however, that PSF's License Agreement and PSF's,
→ notice of
copyright, i.e., "Copyright ^c2^a9 2001-2019 Python Software,
→ Foundation; All Rights
Reserved" are retained in Python 2.7.15 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 2.7.15 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
2.7.15.

4. PSF is making Python 2.7.15 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 2.7.15 WILL NOT INFRINGE ANY THIRD PARTY RIGHTS.
5. PSF SHALL NOT BE LIABLE TO LICENSEE OR ANY OTHER USERS OF PYTHON 2.7.15
 FOR ANY INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR LOSS AS A
 ↳ RESULT OF
 MODIFYING, DISTRIBUTING, OR OTHERWISE USING PYTHON 2.7.15, 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 2.7.15, 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

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

- 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,

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

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.

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

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 取り入れられているソフトウェアのライセンスと謝辞

この節では、Python 配布物に取り入れられているサードパーティソフトウェアのライセンスと謝辞の、不完全だが成長し続けるリストを記述します。

C.3.1 メルセンヌツイスター (Mersenne Twister)

`random` モジュールは、<http://www.math.sci.hiroshima-u.ac.jp/~m-mat/MT/MT2002/emt19937ar.html> からダウンロードしたコードに基づいたコードベースを含んでいます。オリジナルのコードのコメントをそのまま次に示します:

```
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.
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

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 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 ソケット

socket モジュールは、WIDE プロジェクト <http://www.wide.ad.jp/> の別々のソースファイルにコーディングされていた `getaddrinfo()` 関数と `getnameinfo()` 関数を使っています:

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)

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
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 浮動小数点数例外の制御

fpectl モジュールのソースコードは次の告知を含んでいます:

```
-----  
/                               Copyright (c) 1996.                               \  
|                               The Regents of the University of California.          \  
|                               All rights reserved.                                \  
|                                                                                 \  
| Permission to use, copy, modify, and distribute this software for                \  
| any purpose without fee is hereby granted, provided that this en-               \  
| tire 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 work was produced at the University of California, Lawrence                 \  
| Livermore National Laboratory under contract no. W-7405-ENG-48                  \  
| between the U.S. Department of Energy and The Regents of the                   \  
| University of California for the operation of UC LLNL.                         \  
|                                                                                 \  
|                               DISCLAIMER                                           \  
|                                                                                 \  
| This software was prepared as an account of work sponsored by an                \  
| agency of the United States Government. Neither the United States               \  
| Government nor the University of California nor any of their em-                \  
| ployees, makes any warranty, express or implied, or assumes any                 \  
| liability or responsibility for the accuracy, completeness, or                  \  
| usefulness of any information, apparatus, product, or process                   \  
| disclosed, or represents that its use would not infringe                       \  
| privately-owned rights. Reference herein to any specific commer-                \  
| cial products, process, or service by trade name, trademark,                   \  
| manufacturer, or otherwise, does not necessarily constitute or                  \  
| imply its endorsement, recommendation, or favoring by the United               \  
| States Government or the University of California. The views and                \  
| opinions of authors expressed herein do not necessarily state or                \  
| reflect those of the United States Government or the University                 \  
| of California, and shall not be used for advertising or product                 \  
| \ endorsement purposes.                                                         \  
-----
```

C.3.4 MD5 メッセージダイジェストアルゴリズム

md5 モジュールのソースコードは次の告知を含んでいます:

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

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.

L. Peter Deutsch
ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

<http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt>

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <ghost@aladdin.com>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.
1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.
1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5); added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.
1999-05-03 lpd Original version.

C.3.5 非同期ソケットサービス

asynchat モジュールと asyncore モジュールは次の告知を含んでいます:

Copyright 1996 by Sam Rushing

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

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 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.3.6 Cookie の管理

Cookie モジュールは次の告知を含んでいます:

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.3.7 実行の追跡

trace モジュールは次の告知を含んでいます:

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.
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.3.8 UUencode 関数と UUdecode 関数

uu モジュールは次の告知を含んでいます:

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:

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

- 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.3.9 XML リモートプロシージャコール

`xmlrpclib` モジュールは次の告知を含んでいます:

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 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.3.10 `test_epoll`

`test_epoll` は次の告知を含んでいます:

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

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```

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.3.11 Select kqueue

select は kqueue インターフェースについての次の告知を含んでいます:

```

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
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.3.12 strtod と 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
 * OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.
 *
 */
```

C.3.13 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
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```

*   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
* 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.
*

```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

```
* 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
* 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.3.14 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.3.15 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:

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,
```

(次のページに続く)

(前のページからの続き)

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.3.16 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) 1995-2010 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

付録 D

Copyright

Python and this documentation is:

Copyright 2001-2019 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.

ライセンスおよび許諾に関する完全な情報は、[歴史とライセンス](#) を参照してください。

索引

- *
 - 文, 29
- **
 - 文, 30
- ..., 121
- __all__, 55
- __builtin__
 - モジュール, 52
- __future__, 124
- __slots__, 130
- >>>, 121
- 2to3, 121
- abstract base class, 121
- argument, 121
- attribute, 122
- BDFL, 122
- bytecode, 122
- bytes-like object, 122
- class, 122
- classic class, 122
- coding
 - style, 31
- coercion, 122
- compileall
 - モジュール, 51
- complex number, 122
- context manager, 123
- CPython, 123
- decorator, 123
- descriptor, 123
- dictionary, 123
- dictionary view, 123
- docstring, 123
- docstrings, 25, 31
- documentation strings, 25, 31
- duck-typing, 123
- EAFP, 124
- expression, 124
- extension module, 124
- file
 - オブジェクト, 63
- file object, 124
- file-like object, 124
- finder, 124
- floor division, 124
- for
 - 文, 21
- garbage collection, 125
- generator, 125, 125
- generator expression, 125, 125
- GIL, 125
- global interpreter lock, 125
- hashable, 125
- help
 - 組み込み関数, 91
- IDLE, 126
- immutable, 126
- importer, 126
- importing, 126
- integer division, 126
- interactive, 126
- interpreted, 126
- iterable, 126
- iterator, 126
- json
 - モジュール, 65
- key function, 127
- keyword argument, 127
- lambda, 127
- LBYL, 127
- list, 127
- list comprehension, 127
- loader, 127
- mangling
 - name, 85
- mapping, 128
- metaclass, 128
- method, 128
 - オブジェクト, 80
- method resolution order, 128
- module
 - search path, 50
- MRO, 128
- mutable, 128
- name
 - mangling, 85
- named tuple, 128
- namespace, 128
- nested scope, 129
- new-style class, 129
- object, 129
- open
 - 組み込み関数, 63
- package, 129
- parameter, 129
- PATH, 50, 117
- path
 - module search, 50
- PEP, 130
- Python 3000, 130
- Python Enhancement Proposals
 - PEP 1, 130
 - PEP 238, 124
 - PEP 278, 131
 - PEP 302, 124, 128
 - PEP 3116, 131
 - PEP 343, 123
 - PEP 8, 31

- Pythonic, [130](#)
- PYTHONPATH, [50](#), [52](#)
- PYTHONSTARTUP, [108](#), [118](#)

- readline
 - モジュール, [108](#)
- reference count, [130](#)
- rlcompleter
 - モジュール, [108](#)

- search
 - path, module, [50](#)
- sequence, [130](#)
- slice, [130](#)
- special method, [131](#)
- statement, [131](#)
- strings, documentation, [25](#), [31](#)
- struct sequence, [131](#)
- style
 - coding, [31](#)
- sys
 - モジュール, [51](#)

- triple-quoted string, [131](#)

- unicode
 - 組み込み関数, [16](#)
- universal newlines, [131](#)

- virtual environment, [131](#)
- virtual machine, [131](#)

- Zen of Python, [131](#)

- オブジェクト
 - file, [63](#)
 - method, [80](#)

- モジュール, [128](#)
 - __builtin__, [52](#)
 - compileall, [51](#)
 - json, [65](#)
 - readline, [108](#)
 - rlcompleter, [108](#)
 - sys, [51](#)
- 位置引数, [130](#)
- 環境変数
 - PATH, [50](#), [117](#)
 - PYTHONPATH, [50](#), [52](#)
 - PYTHONSTARTUP, [108](#), [118](#)
- 関数, [124](#)
- 型, [131](#)
- 組み込み関数
 - help, [91](#)
 - open, [63](#)
 - unicode, [16](#)

- 文
 - *, [29](#)
 - **, [30](#)
 - for, [21](#)