
Python Tutorial

Release 3.7.17

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

junho 28, 2023

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

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Abrindo o apetite | 3 |
| 2 | Utilizando o Interpretador Python | 5 |
| 2.1 | Chamando o interpretador | 5 |
| 2.2 | O interpretador e seu ambiente | 6 |
| 3 | Uma introdução informal ao Python | 9 |
| 3.1 | Usando Python como uma calculadora | 9 |
| 3.2 | Primeiros passos para a programação | 16 |
| 4 | Mais ferramentas de controle de fluxo | 17 |
| 4.1 | Comandos <code>if</code> | 17 |
| 4.2 | Comandos <code>for</code> | 18 |
| 4.3 | A função <code>range()</code> | 18 |
| 4.4 | Comandos <code>break</code> e <code>continue</code> , e cláusula <code>else</code> , nos laços de repetição | 19 |
| 4.5 | Comandos <code>pass</code> | 20 |
| 4.6 | Definindo Funções | 20 |
| 4.7 | Mais sobre definição de funções | 22 |
| 4.8 | Intermezzo: estilo de codificação | 27 |
| 5 | Estruturas de dados | 29 |
| 5.1 | Mais sobre listas | 29 |
| 5.2 | A instrução <code>del</code> | 33 |
| 5.3 | Tuplas e Sequências | 34 |
| 5.4 | Conjuntos | 35 |
| 5.5 | Dicionários | 35 |
| 5.6 | Técnicas de iteração | 36 |
| 5.7 | Mais sobre condições | 38 |
| 5.8 | Comparando sequências e outros tipos | 38 |
| 6 | Módulos | 39 |
| 6.1 | Mais sobre Módulos | 40 |
| 6.2 | Módulos padrão | 42 |
| 6.3 | A função <code>dir()</code> | 43 |
| 6.4 | Pacotes | 44 |
| 7 | Entrada e Saída | 49 |
| 7.1 | Refinando a formatação de saída | 49 |
| 7.2 | Leitura e escrita de arquivos | 53 |
| 8 | Erros e exceções | 57 |
| 8.1 | Erros de sintaxe | 57 |

| | | |
|-----------|---|------------|
| 8.2 | Exceções | 57 |
| 8.3 | Tratamento de exceções | 58 |
| 8.4 | Levantando exceções | 60 |
| 8.5 | Exceções definidas pelo usuário | 61 |
| 8.6 | Definindo ações de limpeza | 62 |
| 8.7 | Ações de limpeza predefinidas | 63 |
| 9 | Classes | 65 |
| 9.1 | Uma palavra sobre nomes e objetos | 66 |
| 9.2 | Escopos e Namespaces | 66 |
| 9.3 | Primeiro contato com classes | 68 |
| 9.4 | Observações Aleatórias | 71 |
| 9.5 | Herança | 73 |
| 9.6 | Variáveis Privadas | 74 |
| 9.7 | Curiosidades e conclusões | 75 |
| 9.8 | Iteradores | 75 |
| 9.9 | Geradores | 76 |
| 9.10 | Expressões Geradoras | 77 |
| 10 | Um breve passeio pela biblioteca padrão | 79 |
| 10.1 | Interface com o sistema operacional | 79 |
| 10.2 | Caracteres curinga | 80 |
| 10.3 | Argumentos de linha de comando | 80 |
| 10.4 | Redirecionamento de erros e encerramento do programa | 80 |
| 10.5 | Reconhecimento de padrões em strings | 80 |
| 10.6 | Matemática | 81 |
| 10.7 | Acesso à internet | 81 |
| 10.8 | Data e hora | 82 |
| 10.9 | Compressão de dados | 82 |
| 10.10 | Medição de desempenho | 83 |
| 10.11 | Controle de qualidade | 83 |
| 10.12 | Baterias incluídas | 84 |
| 11 | Um breve passeio pela biblioteca padrão — parte II | 85 |
| 11.1 | Formatando a saída | 85 |
| 11.2 | Usando templates | 86 |
| 11.3 | Trabalhando com formatos binários de dados | 87 |
| 11.4 | Multi-threading | 87 |
| 11.5 | Gerando logs | 88 |
| 11.6 | Referências fracas | 89 |
| 11.7 | Ferramentas para trabalhar com listas | 89 |
| 11.8 | Aritmética decimal com ponto flutuante | 90 |
| 12 | Ambientes virtuais e pacotes | 93 |
| 12.1 | Introdução | 93 |
| 12.2 | Criando ambientes virtuais | 93 |
| 12.3 | Gerenciando pacotes com o pip | 94 |
| 13 | E agora? | 97 |
| 14 | Edição de entrada interativa e substituição de histórico | 99 |
| 14.1 | Tab Completion e Histórico de Edição | 99 |
| 14.2 | Alternativas ao interpretador interativo | 99 |
| 15 | Aritmética de ponto flutuante: problemas e limitações | 101 |
| 15.1 | Erro de representação | 104 |
| 16 | Anexo | 107 |
| 16.1 | Modo interativo | 107 |

| | | |
|----------|--|------------|
| A | Glossário | 109 |
| B | Sobre a Documentação | 123 |
| B.1 | Contribuidores da Documentação do Python | 123 |
| C | História e Licença | 125 |
| C.1 | História do software | 125 |
| C.2 | Termos e condições para acessar ou usar Python | 126 |
| C.3 | Licenças e Reconhecimentos para Software Incorporado | 129 |
| D | Direitos Autorais | 141 |
| | Índice | 143 |

Python é uma linguagem fácil de aprender e poderosa. Ela tem estruturas de dados de alto nível eficientes e uma abordagem simples mas efetiva de programação orientada a objetos. A elegância de sintaxe e a tipografia dinâmica do Python aliadas com sua natureza interpretativa, o fazem a linguagem ideal para programas e desenvolvimento de aplicações rápidas em diversas áreas e na maioria das plataformas.

O interpretador Python e sua extensa biblioteca padrão estão disponíveis na forma de código fonte ou binário para a maioria das plataformas a partir do site, <http://www.python.org/>, e podem ser distribuídos livremente. No mesmo sítio estão disponíveis distribuições e referências para diversos módulos, programas, ferramentas e documentação adicional, contribuídos por terceiros.

O interpretador Python pode ser facilmente estendido com novas funções e tipos de dados implementados em C ou C++ (ou outras linguagens chamados a partir de C). Python também é adequado como uma linguagem de extensão para aplicações personalizáveis.

Este tutorial introduz informalmente o leitor aos conceitos básicos e aos recursos da linguagem Python e do sistema. É mais fácil se você possuir um interpretador Python para uma experiência prática, mas os exemplos são auto suficientes e, portanto, o tutorial pode apenas ser lido off-line também.

Para uma descrição detalhada dos módulos e objetos padrões, veja [library-index](#). Em [reference-index](#) você encontra uma definição mais formal da linguagem. Para escrever extensões em C ou C++ leia [extending-index](#) e [c-api-index](#). Existe uma série de livros que cobrem Python em profundidade.

Este tutorial não espera ser abrangente e cobrir todos os recursos ou mesmo os recursos mais usados. Ele busca introduzir diversos dos recursos mais notáveis do Python e lhe dará uma boa ideia do sabor e estilo da linguagem. Depois de lê-lo, você terá condições de ler e escrever programas e módulos Python e estará pronto para aprender mais sobre os diversos módulos descritos em [library-index](#).

O [Glossário](#) também vale a pena ser estudado.

Abrindo o apetite

Se você trabalha muito com computadores, acabará encontrando alguma tarefa que gostaria de automatizar. Por exemplo, você pode querer fazer busca-e-troca em um grande número de arquivos de texto, ou renomear e reorganizar um monte de arquivos de fotos de uma maneira complicada. Talvez você gostaria de escrever um pequeno banco de dados personalizado, ou um aplicativo GUI especializado, ou um jogo simples.

Se você é um desenvolvedor de software profissional, pode ter que trabalhar com várias bibliotecas C/C++/Java, mas o tradicional ciclo escrever/compilar/testar/recompilar é muito lento. Talvez você esteja escrevendo um conjunto de testes para uma biblioteca e está achando tedioso codificar os testes. Ou talvez você tenha escrito um programa que poderia utilizar uma linguagem de extensão, e você não quer conceber e implementar toda uma nova linguagem para sua aplicação.

Python é a linguagem para você.

Você poderia escrever um script para o shell do Unix ou arquivos em lote do Windows para algumas dessas tarefas, mas scripts shell são bons para mover arquivos e alterar textos, mas não adequados para aplicações GUI ou jogos. Você poderia escrever um programa em C/C++/Java, mas pode tomar tempo de desenvolvimento para chegar até um primeiro rascunho. Python é mais simples, está disponível em Windows, Mac OS X, e sistemas operacionais Unix, e vai ajudá-lo a fazer o trabalho mais rapidamente.

Python é fácil de usar, sem deixar de ser uma linguagem de programação de verdade, oferecendo muito mais estruturação e suporte para programas extensos do que shell scripts oferecem. Por outro lado, Python também oferece melhor verificação de erros do que C, e por ser uma linguagem de *muito alto nível*, ela possui tipos nativos de alto nível: dicionários e vetores (arrays) flexíveis. Devido ao suporte nativo a uma variedade de tipos de dados, Python é aplicável a um domínio de problemas muito mais vasto do que Awk ou até mesmo Perl, ainda assim muitas tarefas são pelo menos tão fáceis em Python quanto nessas linguagens.

Python permite que você organize seu programa em módulos que podem ser reutilizados em outros programas escritos em Python. A linguagem provê uma vasta coleção de módulos que podem ser utilizados como base para sua aplicação — ou como exemplos para estudo e aprofundamento. Alguns desses módulos implementam manipulação de arquivos, chamadas do sistema, sockets, e até mesmo acesso a bibliotecas de construção de interfaces gráficas, como Tk.

Python é uma linguagem interpretada, por isso você pode economizar um tempo considerável durante o desenvolvimento, uma vez que não há necessidade de compilação e vinculação (*linking*). O interpretador pode ser usado interativamente, o que torna fácil experimentar diversas características da linguagem, escrever programas “descartáveis”, ou testar funções em um desenvolvimento bottom-up. É também uma útil calculadora de mesa.

Python permite a escrita de programas compactos e legíveis. Programas escritos em Python são tipicamente mais curtos do que seus equivalentes em C, C++ ou Java, por diversas razões:

- the high-level data types allow you to express complex operations in a single statement;

- statement grouping is done by indentation instead of beginning and ending brackets;
- no variable or argument declarations are necessary.

Python é *extensível*: se você sabe como programar em C, é fácil adicionar funções ou módulos diretamente no interpretador, seja para desempenhar operações críticas em máxima velocidade, ou para vincular programas Python a bibliotecas que só estejam disponíveis em formato binário (como uma biblioteca gráfica de terceiros). Uma vez que você tenha sido fisgado, você pode vincular o interpretador Python a uma aplicação escrita em C e utilizá-la como linguagem de comandos ou extensão para esta aplicação.

A propósito, a linguagem foi batizada a partir do famoso show da BBC “Monty Python’s Flying Circus” e não tem nada a ver com répteis. Fazer referências a citações do show na documentação não é só permitido, como também é encorajado!

Agora que você está entusiasmado com Python, vai querer conhecê-la com mais detalhes. Partindo do princípio que a melhor maneira de aprender uma linguagem é usando-a, você está agora convidado a fazê-lo com este tutorial.

No próximo capítulo, a mecânica de utilização do interpretador é explicada. Essa informação, ainda que mundana, é essencial para a experimentação dos exemplos apresentados mais tarde.

O resto do tutorial introduz diversos aspectos do sistema e linguagem Python por intermédio de exemplos. Serão abordadas expressões simples, comandos, tipos, funções e módulos. Finalmente, serão explicados alguns conceitos avançados como exceções e classes definidas pelo usuário.

Utilizando o Interpretador Python

2.1 Chamando o interpretador

O interpretador Python geralmente está instalado como `/usr/local/bin/python3.7` nas máquinas onde está disponível; colocando `/usr/local/bin` no caminho de busca do seu shell Unix torna possível iniciá-lo digitando o comando:

```
python3.7
```

para o shell.¹ Como a escolha do diretório onde o interpretador está é uma opção de instalação, outros locais são possíveis; verifique com seu guru Python ou administrador do sistema local. (Por exemplo, `/usr/local/python` é um local alternativo popular.)

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

Digitando um caractere fim-de-arquivo (`Control-D` no Unix, `Control-Z` no Windows) diretamente no prompt força o interpretador a sair com status de saída zero. Se isso não funcionar, você pode sair do interpretador digitando o seguinte comando: `quit()`.

Os recursos de edição de linha do interpretador incluem edição interativa, substituição de histórico e complemento de código, em sistemas que suportam a biblioteca [GNU Readline](#). Talvez a verificação mais rápida, para ver se a edição de linha de comando é suportada, é digitando `Control-P` no primeiro prompt oferecido pelo Python. Se for emitido um bipe, você terá a edição da linha de comando; veja Apêndice [Edição de entrada interativa e substituição de histórico](#) para uma introdução às combinações. Se nada acontecer, ou se `^P` aparecer na tela, a edição da linha de comando não está disponível; você só poderá usar backspace para remover caracteres da linha atual.

O interpretador trabalha de forma semelhante a uma shell de UNIX: quando chamado com a saída padrão conectada a um console de terminal, ele lê e executa comandos interativamente; quando chamado com um nome de arquivo como argumento, ou com redirecionamento da entrada padrão para ler um arquivo, o interpretador lê e executa o *script* contido no arquivo.

Uma segunda forma de rodar o interpretador é `python -c command [arg] ...`, que executa um ou mais comandos especificados na posição *comando*, analogamente à opção de shell `-c`. Considerando que comandos Python frequentemente têm espaços em branco (ou outros caracteres que são especiais para a shell) é aconselhável que o *comando* esteja dentro de aspas duplas.

¹ No Unix, o interpretador Python 3.x não é instalado por padrão com o executável nomeado `python`, então não vai conflitar com um executável Python 2.x instalado simultaneamente.

Alguns módulos Python são também úteis como scripts. Estes podem ser chamados usando `python -m module [arg] . . .`, que executa o arquivo fonte do *módulo* como se você tivesse digitado seu caminho completo na linha de comando.

Quando um arquivo de script é utilizado, as vezes é útil executá-lo e logo em seguida entrar em modo interativo. Isto pode ser feito acrescentando o argumento `-i` antes do nome do script.

Todas as opções de linha de comando são descritas em `using-on-general`.

2.1.1 Passagem de argumentos

Quando são de conhecimento do interpretador, o nome do script e demais argumentos da linha de comando da shell são acessíveis ao próprio script através da variável `argv` do módulo `sys`. Pode-se acessar essa lista executando `import sys`. Essa lista tem sempre ao menos um elemento; quando nenhum script ou argumento for passado para o interpretador, `sys.argv[0]` será uma string vazia. Quando o nome do script for `'-'` (significando entrada padrão), o conteúdo de `sys.argv[0]` será `'-'`. Quando for utilizado `-c comando`, `sys.argv[0]` conterá `'-c'`. Quando for utilizado `-m módulo`, `sys.argv[0]` conterá o caminho completo do módulo localizado. Opções especificadas após `-c comando` ou `-m módulo` não serão consumidas pelo interpretador mas deixadas em `sys.argv` para serem tratadas pelo comando ou módulo.

2.1.2 Modo interativo

Quando os comandos são lidos a partir do console, diz-se que o interpretador está em modo interativo. Nesse modo ele solicita um próximo comando através do *prompt primário*, tipicamente três sinais de maior (`>>>`); para linhas de continuação do comando atual, o *prompt secundário* padrão é formado por três pontos (`. . .`). O interpretador exibe uma mensagem de boas vindas, informando seu número de versão e um aviso de copyright antes de exibir o primeiro prompt:

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

Linhas de continuação são necessárias em construções multi-linha. Como exemplo, dê uma olhada nesse comando `if`:

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

Para mais informações sobre o modo interativo, veja [Modo interativo](#).

2.2 O interpretador e seu ambiente

2.2.1 Edição de Código Fonte

Por padrão, arquivos fonte de Python são tratados com codificação UTF-8. Nessa codificação, caracteres de muitos idiomas no mundo podem ser usados simultaneamente em literais string, identificadores e comentários — embora a biblioteca padrão use apenas caracteres ASCII para identificadores, uma convenção que qualquer código portátil deve seguir. Para exibir todos esses caracteres corretamente, seu editor deve reconhecer que o arquivo é UTF-8 e deve usar uma fonte que suporte todos os caracteres no arquivo.

Para declarar uma codificação diferente da padrão, uma linha de comentário especial deve ser adicionada como *primeira* linha do arquivo. A sintaxe é essa:

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

onde *encoding* é uma das *codecs* válidas suportada pelo Python.

Por exemplo, para declarar que a codificação Windows-1252 deve ser usada, a primeira linha do seu arquivo fonte deve ser:

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

Uma exceção para a regra da *primeira linha* é quando o código fonte inicia com uma *UNIX “shebang” line*. Nesse caso, a declaração de codificação deve ser adicionada como a segunda linha do arquivo. Por exemplo:

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

Uma introdução informal ao Python

Nos exemplos seguintes, pode-se distinguir entrada e saída pela presença ou ausência dos prompts (`>>>` e `...`): para repetir o exemplo, você deve digitar tudo após o prompt, quando o mesmo aparece; linhas que não comecem com um prompt são na verdade as saídas geradas pelo interpretador. Observe que quando aparece uma linha contendo apenas o prompt secundário `...` você deve digitar uma linha em branco; é assim que se encerra um comando de múltiplas linhas.

Muitos exemplos neste manual, mesmo aqueles inscritos na linha de comando interativa, incluem comentários. Comentários em Python começam com o caractere cerquilha `#` e estende até o final da linha. Um comentário pode aparecer no início da linha ou após espaço em branco ou código, mas não dentro de uma string literal. O caractere cerquilha dentro de uma string literal é apenas uma cerquilha. Como os comentários são para esclarecer o código e não são interpretados pelo Python, eles podem ser omitidos ao digitar exemplos.

Alguns exemplos:

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

3.1 Usando Python como uma calculadora

Vamos experimentar alguns comandos simples em Python. Inicie o interpretador e aguarde o prompt primário, `>>>`. (Não deve demorar muito.)

3.1.1 Números

O interpretador funciona como uma calculadora bem simples: você pode digitar uma expressão e o resultado será apresentado. A sintaxe de expressões é a usual: operadores `+`, `-`, `*` e `/` funcionam da mesma forma que em outras linguagens tradicionais (por exemplo, Pascal ou C); parênteses `()` podem ser usados para agrupar expressões. Por exemplo:

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

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

Os números inteiros (ex. 2, 4, 20) são do tipo `int`, aqueles com parte fracionária (ex. 5.0, 1.6) são do tipo `float`. Veremos mais sobre tipos numéricos posteriormente neste tutorial.

Divisão (/) sempre retorna ponto flutuante (`float`). Para fazer uma *divisão pelo piso* e receber um inteiro como resultado (descartando a parte fracionária) você pode usar o operador `//`; para calcular o resto você pode usar o `%`:

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

Com Python, é possível usar o operador `**` para calcular potências.

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

O sinal de igual (`=`) é usado para atribuir um valor a uma variável. Depois de uma atribuição, nenhum resultado é exibido antes do próximo prompt:

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

Se uma variável não é “definida” (não tem um valor atribuído), tentar utilizá-la gerará um erro:

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

Há suporte completo para ponto flutuante (*float*); operadores com operandos de diferentes tipos convertem o inteiro para ponto flutuante:

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

No modo interativo, o valor da última expressão exibida é atribuída a variável `_`. Assim, ao utilizar Python como uma calculadora, fica mais fácil prosseguir com os cálculos, por exemplo:

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


Essa variável especial deve ser tratada como *somente para leitura* pelo usuário. Nunca lhe atribua explicitamente um valor — do contrário, estaria criando uma outra variável (homônima) independente, que mascararia a variável especial com seu comportamento mágico.

Além de `int` e `float`, o Python suporta outros tipos de números, tais como `Decimal` e `Fraction`. O Python também possui suporte nativo a complex numbers 1, e usa os sufixos `j` ou `J` para indicar a parte imaginária (por exemplo, `3+5j`).

3.1.2 Strings

Além de números, Python também pode manipular strings (sequências de caracteres), que podem ser expressas de diversas formas. Elas podem ser delimitadas por aspas simples ou duplas:

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

Na interpretação interativa, a string de saída é delimitada com aspas e caracteres especiais são escapados com barras invertidas. Embora isso possa às vezes parecer diferente da entrada (as aspas podem mudar), as duas strings são equivalentes. A string é delimitada com aspas duplas se a string contiver uma única aspa simples e nenhuma aspa dupla, caso contrário, ela é delimitada com aspas simples. A função `print()` produz uma saída mais legível, ao omitir as aspas e ao imprimir caracteres escapados e especiais:

```
>>> '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.
```

Se não quiseres que os caracteres sejam precedidos por `\` para serem interpretados como caracteres especiais, poderás usar *strings raw* (N.d.T: “crua” ou sem processamento de caracteres de escape) adicionando um `r` antes da primeira aspa:

```
>>> 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
```

As strings literais podem abranger várias linhas. Uma maneira é usar as aspas triplas: `"""..."""` ou `'''...'''`. O fim das linhas é incluído automaticamente na string, mas é possível evitar isso adicionando uma `\` no final. O seguinte exemplo:

```
print("""\
Usage: thingy [OPTIONS]
    -h                Display this usage message
```

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```
-H hostname           Hostname to connect to
""" )
```

produz a seguinte saída (observe que a linha inicial não está incluída):

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

Strings podem ser concatenadas (coladas) com o operador +, e repetidas com *:

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

Duas ou mais *strings literais* (ou seja, entre aspas) ao lado da outra são automaticamente concatenados.

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

Esse recurso é particularmente útil quando você quer quebrar strings longas:

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

Isso só funciona com duas strings literais, não com variáveis ou expressões:

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

Se você quiser concatenar variáveis ou uma variável e uma literal, use +:

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

As strings podem ser *indexadas* (subscritas), com o primeiro caractere como índice 0. Não existe um tipo específico para caracteres; um caractere é simplesmente uma string cujo tamanho é 1:

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

Índices também podem ser números negativos para iniciar a contagem pela direita:

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```
>>> word[-6]
'p'
```

Note que dado que -0 é o mesmo que 0, índices negativos começam em -1.

Além da indexação, o *fatiamento* também é permitido. Embora a indexação seja usada para obter caracteres individuais, *fatiar* permite que você obtenha substring:

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

Observe como o início sempre está incluído, e o fim sempre é excluído. Isso garante que `s[:i] + s[i:]` seja sempre igual a `s`:

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

Os índices do fatiamento possuem padrões úteis; um primeiro índice omitido padrão é zero, um segundo índice omitido é por padrão o tamanho da string sendo fatiada:

```
>>> 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'
```

Uma maneira de lembrar como fatias funcionam é pensar que os índices indicam posições *entre* caracteres, onde a borda esquerda do primeiro caractere é 0. Assim, a borda direita do último caractere de uma string de comprimento n tem índice n , por exemplo:

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

A primeira fileira de números indica a posição dos índices 0...6 na string; a segunda fileira indica a posição dos respectivos índices negativos. Uma fatia de i a j consiste em todos os caracteres entre as bordas i e j , respectivamente.

Para índices positivos, o comprimento da fatia é a diferença entre os índices, se ambos estão dentro dos limites da string. Por exemplo, o comprimento de `palavra[1:3]` é 2.

A tentativa de usar um índice que seja muito grande resultará em um erro:

```
>>> 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
```

No entanto, os índices de fatiamento fora do alcance são tratados graciosamente (N.d.T: o termo original “gracefully” indica robustez no tratamento de erros) quando usados para fatiamento. Um índice maior que o comprimento é trocado pelo comprimento, um limite superior menor que o limite inferior produz uma string vazia:

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

As strings do Python não podem ser alteradas — uma string é *imutável*. Portanto, atribuir a uma posição indexada na sequência resulta em um erro:

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

Se você precisar de uma string diferente, deverá criar uma nova:

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

A função embutida `len()` devolve o comprimento de uma string:

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

Ver também:

textseq As strings são exemplos de *tipos de sequências* e suportam as operações comumente suportadas por esses tipos.

string-methods As strings suportam uma grande quantidade de métodos para transformações básicas e busca.

f-strings Strings literais que possuem expressões embutidas.

formatstrings Informações sobre formatação de string com o método `str.format()`.

old-string-formatting As antigas operações de formatação invocadas quando as strings são o operando esquerdo do operador `%` são descritas com mais detalhes aqui.

3.1.3 Listas

Python inclui diversas estruturas de dados *compostas*, usadas para agrupar outros valores. A mais versátil é *list* (lista), que pode ser escrita como uma lista de valores (itens) separados por vírgula, entre colchetes. Os valores contidos na lista não precisam ser todos do mesmo tipo.

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

Como strings (e todos os tipos de sequência nativos), listas pode ser indexados e fatiados:

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

Todas as operações de fatiamento devolvem uma nova lista contendo os elementos solicitados. Isto significa que o fatiamento a seguir retorna uma cópia rasa (*shallow copy*) da lista:

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

As listas também suportam operações como concatenação:

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

Diferentemente de strings, que são *imutáveis*, é possível alterar elementos individuais de uma lista:

```
>>> 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]
```

Você também pode adicionar novos itens no final da lista, usando o *método* `append()` (estudaremos mais a respeito dos métodos posteriormente):

```
>>> 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]
```

Atribuição à fatias também é possível, e isso pode até alterar o tamanho da lista ou remover todos os itens dela:

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

A função embutida `len()` também se aplica a listas:

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

É possível aninhar listas (criar listas contendo outras listas), por exemplo:

```
>>> 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'
>>> x[0][0]
'a'
```

3.2 Primeiros passos para a programação

Claro, podemos usar o Python para tarefas mais complicadas do que somar 2+2. Por exemplo, podemos escrever o início da sequência de Fibonacci <https://pt.wikipedia.org/wiki/Sequ%C3%Aancia_de_Fibonacci> assim:

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

Este exemplo introduz diversas características ainda não mencionadas.

- A primeira linha contém uma atribuição múltipla: as variáveis `a` e `b` recebem simultaneamente os novos valores 0 e 1. Na última linha há outro exemplo de atribuição múltipla demonstrando que expressões do lado direito são sempre avaliadas primeiro, antes da atribuição. As expressões do lado direito são avaliadas da esquerda para a direita.
- O laço de repetição `while` executa enquanto a condição (aqui: `a < 10`) permanece verdadeira. Em Python, como em C, qualquer valor inteiro que não seja zero é considerado verdadeiro; zero é considerado falso. A condição pode também ser uma cadeia de caracteres ou uma lista, ou qualquer sequência; qualquer coisa com um tamanho maior que zero é verdadeiro, enquanto sequências vazias são falsas. O teste usado no exemplo é uma comparação simples. Os operadores padrões de comparação são os mesmos de C: `<` (menor que), `>` (maior que), `==` (igual), `<=` (menor ou igual), `>=` (maior ou igual) e `!=` (diferente).
- O *corpo* do laço é *indentado*: indentação em Python é a maneira de agrupar comandos em blocos. No console interativo padrão você terá que digitar `tab` ou espaços para indentar cada linha. Na prática você vai preparar scripts Python mais complicados em um editor de texto; a maioria dos editores de texto tem facilidades de indentação automática. Quando um comando composto é digitado interativamente, deve ser finalizado por uma linha em branco (já que o interpretador não tem como adivinhar qual é a última linha do comando). Observe que toda linha de um mesmo bloco de comandos deve ter a mesma indentação.
- A função `print()` escreve o valor dos argumentos fornecidos. É diferente de apenas escrever a expressão no interpretador (como fizemos anteriormente nos exemplos da calculadora) pela forma como lida com múltiplos argumentos, quantidades de ponto flutuante e strings. As strings são impressas sem aspas, e um espaço é inserido entre os itens, assim você pode formatar bem o resultado, dessa forma:

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

O argumento `end` pode ser usado para evitar uma nova linha após a saída ou finalizar a saída com uma string diferente:

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

Mais ferramentas de controle de fluxo

Além do comando `while` recém apresentado, Python tem as estruturas usuais de controle de fluxo conhecidas em outras linguagens, com algumas particulares.

4.1 Comandos `if`

Provavelmente o mais conhecido comando de controle de fluxo é o `if`. Por exemplo:

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

Pode haver zero ou mais partes `elif`, e a parte `else` é opcional. A palavra-chave `elif` é uma abreviação para `else if`, e é útil para evitar indentação excessiva. Uma sequência `if ... elif ... elif ...` substitui os comandos `switch` ou `case`, encontrados em outras linguagens.

4.2 Comandos `for`

O comando `for` em Python é um pouco diferente do que costuma ser em C ou Pascal. Ao invés de sempre iterar sobre uma progressão aritmética de números (como no Pascal), ou permitir ao usuário definir o passo de iteração e a condição de parada (como C), o comando `for` do Python itera sobre os itens de qualquer sequência (seja uma lista ou uma string), na ordem que aparecem na sequência. Por exemplo (sem trocadilhos):

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

Se for necessário modificar a sequência, sobre a qual está iterando, dentro do laço de repetição (por exemplo, para duplicar itens selecionados), é recomendado que primeiro crie-se uma cópia da sequência. Iterar sobre uma sequência não cria implicitamente uma cópia. A notação de fatiamento é bastante conveniente para isso:

```
>>> 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']
```

Com `for w in words:`, o exemplo tentaria criar uma lista infinita, inserindo `defenestrate` uma e outra vez.

4.3 A função `range()`

Se você precisar iterar sobre sequências numéricas, a função embutida `range()` é a resposta. Ela gera progressões aritméticas:

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

O ponto de parada fornecido nunca é incluído na lista; `range(10)` gera uma lista com 10 valores, exatamente os índices válidos para uma sequência de comprimento 10. É possível iniciar o intervalo em outro número, ou alterar a razão da progressão (inclusive com passo negativo):

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

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

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

Para iterar sobre os índices de uma sequência, combine `range()` e `len()` da seguinte forma:


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

Na maioria dos casos, porém, é mais conveniente usar a função `enumerate()`, veja [Técnicas de iteração](#).

Uma coisa estranha acontece se imprime-se um `range`:

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

Em muitos aspectos, o objeto retornado pela função `range()` se comporta como se fosse uma lista, mas na verdade não é. É um objeto que retorna os itens sucessivos da sequência desejada quando você itera sobre a mesma, mas na verdade ele não gera a lista, economizando espaço.

Nós dizemos que tal objeto é *iterável*, isto é, adequado como um alvo para funções e construções que esperam algo do qual possam obter itens sucessivos até que o suprimento se esgote. Vimos que a instrução `for` é um *iterador*. A função `list()` é outro; cria listas de iteráveis:

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

Mais tarde, veremos mais funções que retornam *iteráveis* e recebem *iteráveis* como argumento.

4.4 Comandos `break` e `continue`, e cláusula `else`, nos laços de repetição

O comando `break`, como no C, sai imediatamente do laço de repetição mais interno, seja `for` ou `while`.

Comandos de repetição podem ter uma cláusula `else`; que é executada quando o laço termina, pela exaustão da lista (com `for`) ou quando a condição se torna falsa (com `while`), mas não quando a repetição é terminada por um comando `break`. Exemplificado a seguir por um laço de repetição que busca por números primos:

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

(Sim, o código está correto. Olhe atentamente: a cláusula `else` pertence ao laço `for`, e **não** ao comando `if`.)

Quando usado com um laço de repetição, a cláusula `else` tem mais em comum com o `else` do comando `try`, do que aquele dos comandos `if`: a cláusula `else` do comando `try` executa quando nenhuma exceção ocorre, e a

cláusula `else` dos laços de repetição executa quando nenhum `break` ocorre. Mais explicações do comando `try` e exceções, consulte *Tratamento de exceções*.

A instrução `continue`, também emprestada da linguagem C, continua com a próxima iteração do laço:

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

4.5 Comandos `pass`

O comando `pass` não faz nada. Ela pode ser usada quando a sintaxe exige um comando mas a semântica do programa não requer nenhuma ação. Por exemplo:

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

Isto é usado muitas vezes para se definir classes mínimas:

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

Outra ocasião em que o `pass` pode ser usado é como um substituto temporário para uma função ou bloco condicional, quando se está trabalhando com código novo, ainda indefinido, permitindo que mantenha-se o pensamento num nível mais abstrato. O `pass` é silenciosamente ignorado:

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

4.6 Definindo Funções

Podemos criar uma função que escreve a série de Fibonacci até um limite arbitrário:

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

A palavra reservada `def` inicia a *definição* de uma função. Ela deve ser seguida do nome da função e da lista de parâmetros formais entre parênteses. Os comandos que formam o corpo da função começam na linha seguinte e devem ser indentados.

Opcionalmente, a primeira linha do corpo da função pode ser uma literal string, cujo propósito é documentar a função. Se presente, essa string chama-se *docstring*. (Há mais informação sobre docstrings na seção [Strings de documentação](#).) Existem ferramentas que utilizam docstrings para produzir automaticamente documentação online ou para imprimir, ou ainda, permitir que o usuário navegue interativamente pelo código. É uma boa prática incluir sempre docstrings em suas funções, portanto, tente fazer disso um hábito.

A *execução* de uma função cria uma nova tabela de símbolos para as variáveis locais da função. Mais precisamente, todas as atribuições de variáveis numa função são armazenadas na tabela de símbolos local; referências a variáveis são buscadas primeiro na tabela de símbolos local, em seguida na tabela de símbolos locais de funções delimitadoras ou circundantes, depois na tabela de símbolos global e, finalmente, na tabela de nomes da própria linguagem. Embora possam ser referenciadas, variáveis globais e de funções externas não podem ter atribuições (a menos que seja utilizado o comando `global`, para variáveis globais, ou `nonlocal`, para variáveis de funções externas).

Os parâmetros reais (argumentos) de uma chamada de função são introduzidos na tabela de símbolos local da função no momento da chamada; portanto, argumentos são passados *por valor* (onde o *valor* é sempre uma *referência* para objeto, não o valor do objeto).¹ Quando uma função chama outra função, uma nova tabela de símbolos é criada para tal chamada.

Uma definição de função introduz o nome da função na tabela de símbolos atual. O valor associado ao nome da função tem um tipo que é reconhecido pelo interpretador como uma função definida pelo usuário. Esse valor pode ser atribuído a outros nomes que também podem ser usados como funções. Esse mecanismo serve para renomear funções:

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

Conhecendo outras linguagens, pode-se questionar que `fib` não é uma função, mas um procedimento, pois ela não devolve um valor. Na verdade, mesmo funções que não usam o comando `return` devolvem um valor, ainda que pouco interessante. Esse valor é chamado `None` (é um nome embutido). O interpretador interativo evita escrever `None` quando ele é o único resultado de uma expressão. Mas se quiser vê-lo pode usar o comando `print`:

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

É fácil escrever uma função que devolve uma lista de números da série de Fibonacci, ao invés de exibi-los:

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

Este exemplo demonstra novos recursos de Python:

- A instrução `return` finaliza a execução e retorna um valor da função. `return` sem qualquer expressão como argumento retorna `None`. Atingir o final da função também retorna `None`.

¹ Na verdade, *passagem por referência para objeto* seria uma descrição melhor, pois, se um objeto mutável for passado, quem chamou verá as alterações feitas por quem foi chamado (por exemplo, a inclusão de itens em uma lista).

- A instrução `result.append(a)` chama um *método* do objeto lista `result`. Um método é uma função que ‘pertence’ a um objeto, e é chamada `obj.methodname`, onde `obj` é um objeto qualquer (pode ser uma expressão), e `methodname` é o nome de um método que foi definido pelo tipo do objeto. Tipos diferentes definem métodos diferentes. Métodos de diferentes tipos podem ter o mesmo nome sem ambiguidade. (É possível definir seus próprios tipos de objetos e métodos, utilizando *classes*, veja em [Classes](#)) O método `append()`, mostrado no exemplo é definido para objetos do tipo lista; adiciona um novo elemento ao final da lista. Neste exemplo, ele equivale a `result = result + [a]`, só que mais eficiente.

4.7 Mais sobre definição de funções

É possível definir funções com um número variável de argumentos. Existem três formas, que podem ser combinadas.

4.7.1 Argumento com valores padronizados

A mais útil das três é especificar um valor padronizado para um ou mais argumentos. Isso cria uma função que pode ser invocada com menos argumentos do que os que foram definidos. Por exemplo:

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

Essa função pode ser chamada de várias formas:

- fornecendo apenas o argumento obrigatório: `ask_ok('Do you really want to quit?')`
- fornecendo um dos argumentos opcionais: `ask_ok('OK to overwrite the file?', 2)`
- ou fornecendo todos os argumentos: `ask_ok('OK to overwrite the file?', 2, 'Come on, only yes or no!')`

Este exemplo também introduz o operador `in`, que verifica se uma sequência contém ou não um determinado valor.

Os valores padronizados são avaliados no momento da definição da função, e no escopo em que a função foi *definida*, portanto:

```
i = 5

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

i = 6
f()
```

irá exibir 5.

Aviso importante: Valores padronizados são avaliados apenas uma vez. Isso faz diferença quando o valor é um objeto mutável, como uma lista, dicionário, ou instâncias de classes. Por exemplo, a função a seguir acumula os argumentos passados, nas chamadas subsequentes:

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

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

Isso exibirá:

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

Se não quiser que o valor padrão seja compartilhado entre chamadas subsequentes, pode reescrever a função assim:

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

4.7.2 Argumentos nomeados

Funções também podem ser chamadas usando *keyword arguments* da forma `kwarg=value`. Por exemplo, a função a seguir:

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

aceita um argumento obrigatório (`voltage`) e três argumentos opcionais (`state`, `action`, e `type`). Esta função pode ser chamada de qualquer uma dessas formas:

```
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
```

mas todas as formas a seguir seriam inválidas:

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

Numa chamada de função, argumentos nomeados devem vir depois dos argumentos posicionais. Todos os argumentos nomeados passados devem corresponder com argumentos aceitos pela função (ex. `actor` não é um argumento nomeado válido para a função `parrot`), mas sua ordem é irrelevante. Isto também inclui argumentos obrigatórios (ex.: `parrot(voltage=1000)` funciona). Nenhum argumento pode receber mais de um valor. Eis um exemplo que não funciona devido a esta restrição:

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

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

Quando um último parâmetro formal no formato `**name` está presente, ele recebe um dicionário (veja `typesmapping`) contendo todos os argumentos nomeados, exceto aqueles que correspondem a um parâmetro formal. Isto pode ser combinado com um parâmetro formal no formato `*name` (descrito na próxima subseção) que recebe uma *tuple* contendo os argumentos posicionais, além da lista de parâmetros formais. (`*name` deve ocorrer antes de `**name`.) Por exemplo, se definirmos uma função assim:

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

Pode ser chamada assim:

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

e, claro, exibiria:

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

Observe que a ordem em que os argumentos nomeados são exibidos é garantida corresponder à ordem em que foram fornecidos na chamada da função.

4.7.3 Listas de argumentos arbitrários

Finalmente, a opção menos usada é especificar que a função pode ser chamada com um número arbitrário de argumentos. Esses argumentos serão empacotados em uma tupla (ver *Tuplas e Sequências*). Antes dos argumentos em número variável, zero ou mais argumentos normais podem estar presentes.

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

Normalmente, esses argumentos variadic estarão no final da lista de parâmetros formais, porque eles englobam todos os argumentos de entrada restantes, que são passados para a função. Quaisquer parâmetros formais que ocorrem após o parâmetro `*args` são argumentos ‘chave-valor’ nomeados, o que significa que eles só podem ser usados como chave-valor, em vez de argumentos posicionais:

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

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

4.7.4 Desempacotando listas de argumentos

A situação contrária ocorre quando os argumentos já estão numa lista ou tupla, mas precisam ser desempacotados, para chamar uma função que requer argumentos posicionais. Por exemplo, a função embutida `range()` espera argumentos separados *start* e *stop*. Se eles não estão disponíveis separadamente, escreva a chamada da função com o operador `*` para desempacotar os argumentos da lista ou tupla:

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

Da mesma maneira, dicionário podem entregar argumentos nomeados com o operador `**`:

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

4.7.5 Expressões lambda

Pequenas funções anônimas podem ser criadas com a palavra-chave `lambda`. Esta função retorna a soma de seus dois argumentos: `lambda a, b: a+b`. As funções Lambda podem ser usadas sempre que objetos função forem necessários. Eles são sintaticamente restritos a uma única expressão. Semanticamente, eles são apenas açúcar sintático para uma definição de função normal. Como definições de funções aninhadas, as funções lambda podem referenciar variáveis contidas no escopo:

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

O exemplo acima usa uma expressão lambda para retornar uma função. Outro uso é passar uma pequena função como um argumento:

```
>>> 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 Strings de documentação

Aqui estão algumas convenções sobre o conteúdo e formatação de strings de documentação.

A primeira linha deve sempre ser curta, um resumo conciso do propósito do objeto. Por brevidade, não deve explicitamente se referir ao nome ou tipo do objeto, uma vez que estas informações estão disponíveis por outros meios (exceto se o nome da função for o próprio verbo que descreve a finalidade da função). Essa linha deve começar com letra maiúscula e terminar com ponto.

Se existem mais linhas na string de documentação, a segunda linha deve estar em branco, separando visualmente o resumo do resto da descrição. As linhas seguintes devem conter um ou mais parágrafos descrevendo as convenções de chamada ao objeto, seus efeitos colaterais, etc.

O analisador Python não remove a indentação de literais string multi-linha. Portanto, ferramentas que processem strings de documentação precisam lidar com isso, quando desejável. Existe uma convenção para isso. A primeira linha não vazia após a linha de sumário determina a indentação para o resto da string de documentação. (Não podemos usar a primeira linha para isso porque ela em geral está adjacente às aspas que iniciam a string, portanto sua indentação real não fica aparente.) Espaços em branco “equivalentes” a essa indentação são então removidos do início das demais linhas da string. Linhas com indentação menor não devem ocorrer, mas se ocorrerem, todos os espaços à sua esquerda são removidos. A equivalência de espaços em branco deve ser testada após a expansão das tabulações (8 espaços, normalmente).

Eis um exemplo de uma docstring multi-linha:

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

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

4.7.7 Anotações de Função

Function annotations são informações metadados completamente opcionais sobre os tipos usados pelas funções definidas pelo usuário (veja [PEP 3107](#) e [PEP 484](#) para mais informações).

Annotations são armazenadas no atributo `__annotations__` da função, como um dicionário, e não tem efeito em nenhuma outra parte da função. Anotações nos parâmetros são definidas por um dois-pontos após o nome do parâmetro, seguido por uma expressão que representa o valor da anotação. Anotações de retorno são definidas pelo literal `->`, seguido por uma expressão, entre a lista de parâmetros e os dois-pontos que indica o final do comando `def`. O exemplo a seguir tem um argumento posicional, um argumento nomeado e o seu valor de retorno está anotado:

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


4.8 Intermezzo: estilo de codificação

Agora que está prestes a escrever códigos mais longos e complexos em Python, é um bom momento para falar sobre *estilo de codificação*. A maioria das linguagens podem ser escritas (ou *formatadas*) em diferentes estilos; alguns são mais legíveis do que outros. Tornar o seu código mais fácil de ler, para os outros, é sempre uma boa ideia, e adotar um estilo de codificação agradável ajuda bastante.

Em Python, o **PEP 8** tornou-se o guia de estilo adotado pela maioria dos projetos; promove um estilo de codificação muito legível e visualmente agradável. Todo desenvolvedor Python deve lê-lo em algum momento; eis os pontos mais importantes, selecionados para você:

- Use indentação com 4 espaços, e não use tabulações.
4 spaces are a good compromise between small indentation (allows greater nesting depth) and large indentation (easier to read). Tabs introduce confusion, and are best left out.
- Quebre as linhas de modo que não excedam 79 caracteres.
Isso ajuda os usuários com telas pequenas e torna possível abrir vários arquivos de código lado a lado em telas maiores.
- Deixe linhas em branco para separar funções e classes, e blocos de código dentro de funções.
- Quando possível, coloque comentários em uma linha própria.
- Escreva strings de documentação.
- Use espaços ao redor de operadores e após vírgulas, mas não diretamente dentro de parênteses, colchetes e chaves: `a = f(1, 2) + g(3, 4)`.
- Nomeie suas classes e funções de forma consistente; a convenção é usar `MaiusculoCamelCase` para classes e `minusculo_com_underscores` para funções e métodos. Sempre use `self` como o nome para o primeiro argumento dos métodos (veja [Primeiro contato com classes](#) para mais informações sobre classes e métodos).
- Não use codificações exóticas se o seu código é feito para ser usado em um contexto internacional. O padrão do Python, UTF-8, ou mesmo ASCII puro funciona bem em qualquer caso.
- Da mesma forma, não use caracteres não-ASCII em identificadores se houver apenas a menor chance de pessoas falando um idioma diferente ler ou manter o código.

Esse capítulo descreve algumas coisas que você já aprendeu em detalhes e adiciona algumas coisas novas também.

5.1 Mais sobre listas

O tipo de dado lista tem ainda mais métodos. Aqui estão apresentados todos os métodos de objetos do tipo lista:

`list.append(x)`

Adiciona um item ao fim da lista. Equivalente a `a[len(a):] = [x]`.

`list.extend(iterable)`

Prolonga a lista, adicionando no fim todos os elementos do argumento *iterable* passado como parâmetro. Equivalente a `a[len(a):] = iterable`.

`list.insert(i, x)`

Insere um item em uma dada posição. O primeiro argumento é o índice do elemento anterior ao qual você deseja inserir, então `a.insert(0, x)` insere um elemento na frente da lista e `a.insert(len(a), x)` é equivalente a `a.append(x)`.

`list.remove(x)`

Remove o primeiro item encontrado na lista cujo valor é igual a *x*. Se não existir valor igual, uma exceção `ValueError` é levantada.

`list.pop([i])`

Remove um item em uma dada posição na lista e o retorna. Se nenhum índice é especificado, `a.pop()` remove e retorna o último item da lista. (Os colchetes ao redor do *i* na demonstração do método indica que o parâmetro é opcional, e não que é necessário escrever estes colchetes ao chamar o método. Você verá este tipo de notação frequentemente na Biblioteca de Referência Python.)

`list.clear()`

Remove todos os itens de uma lista. Equivalente a `del a[:]`.

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

Devolve o índice base-zero do primeiro item cujo valor é igual a *x*, levantando `ValueError` se este valor não existe.

Os argumentos opcionais *start* e *end* são interpretados como nas notações de fatiamento e são usados para limitar a busca para uma subsequência específica da lista. O índice retornado é calculado relativo ao começo da sequência inteira e não referente ao argumento *start*.

`list.count(x)`

Retorna o número de vezes em que *x* aparece na lista.

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

Ordena os itens na lista (os argumentos podem ser usados para personalizar a ordenação, veja a função `sorted()` para maiores explicações).

`list.reverse()`

Inverte a ordem dos elementos na lista.

`list.copy()`

Devolve uma cópia rasa da lista. Equivalente a `a[:]`.

Um exemplo que usa a maior parte dos métodos das listas:

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

Você pode ter percebido que métodos como `insert`, `remove` ou `sort`, que apenas modificam a lista, não têm valor de retorno impresso – eles retornam o `None` padrão.¹ Isto é um princípio de design para todas as estruturas de dados mutáveis em Python.

5.1.1 Usando listas como pilhas

Os métodos de lista tornam muito fácil utilizar listas como pilhas, onde o item adicionado por último é o primeiro a ser recuperado (política “último a entrar, primeiro a sair”). Para adicionar um item ao topo da pilha, use `append()`. Para recuperar um item do topo da pilha use `pop()` sem nenhum índice. Por exemplo:

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

(continua na próxima página)

¹ Outras linguagens podem retornar o objeto modificado, o que permite encadeamento de métodos, como `d->insert("a")->remove("b")->sort();`.

(continuação da página anterior)

```
>>> stack
[3, 4]
```

5.1.2 Usando listas como filas

Você também pode usar uma lista como uma fila, onde o primeiro item adicionado é o primeiro a ser recuperado (política “primeiro a entrar, primeiro a sair”); porém, listas não são eficientes para esta finalidade. Embora *appends* e *pops* no final da lista sejam rápidos, fazer *inserts* ou *pops* no início da lista é lento (porque todos os demais elementos têm que ser deslocados).

Para implementar uma fila, use a classe `collections.deque` que foi projetada para permitir *appends* e *pops* eficientes nas duas extremidades. Por exemplo:

```
>>> 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 Compreensões de lista

Compreensões de lista fornece uma maneira concisa de criar uma lista. Aplicações comuns são criar novas listas onde cada elemento é o resultado de alguma operação aplicada a cada elemento de outra sequência ou iterável, ou criar uma subsequência de elementos que satisfaçam uma certa condição. (N.d.T. o termo original em inglês é *list comprehensions*, muito utilizado no Brasil; também se usa a abreviação *listcomp*).

Por exemplo, suponha que queremos criar uma lista de quadrados, assim:

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

Note que isto cria (ou sobrescreve) uma variável chamada `x` que ainda existe após o término do laço. Podemos calcular a lista dos quadrados sem qualquer efeito colateral usando:

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

ou, de maneira equivalente:

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

que é mais conciso e legível.

Um compreensão de lista consiste de um par de colchetes contendo uma expressão seguida de uma cláusula `for`, e então zero ou mais cláusulas `for` ou `if`. O resultado será uma nova lista resultante da avaliação da expressão no contexto das cláusulas `for` e `if`. Por exemplo, essa compreensão combina os elementos de duas listas se eles forem diferentes:

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

e é equivalente a:

```
>>> 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)]
```

Note como a ordem das instruções `for` e `if` é a mesma em ambos os trechos.

Se a expressão é uma tupla (ex., `(x, y)` no exemplo anterior), ela deve ser inserida entre parênteses.

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

Compreensões de lista podem conter expressões complexas e funções aninhadas:

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

5.1.4 Compreensões de lista aninhadas

A expressão inicial em uma list comprehension pode ser qualquer expressão arbitrária, incluindo outra list comprehension.

Observe este exemplo de uma matriz 3x4 implementada como uma lista de 3 listas de comprimento 4:

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

A compreensão de listas abaixo transpõe as linhas e colunas:

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

Como vimos na seção anterior, a compreensão de lista aninhada é computada no contexto da cláusula `for` seguinte, portanto o exemplo acima equivale a:

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

e isso, por sua vez, faz o mesmo que isto:

```
>>> 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]]
```

Na prática, você deve dar preferência a funções embutidas em vez de expressões complexas. A função `zip()` resolve muito bem este caso de uso:

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

Veja *Desempacotando listas de argumentos* para entender o uso do asterisco neste exemplo.

5.2 A instrução `del`

Existe uma maneira de remover um item de uma lista usando seu índice no lugar do seu valor: a instrução `del`. Ele difere do método `pop()` que retorna um valor. A instrução `del` pode também ser utilizada para remover fatias de uma lista ou limpar a lista inteira (que fizemos antes atribuindo uma lista vazia à fatia `a[:]`). Por exemplo:

```
>>> 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` também pode ser usado para remover totalmente uma variável:

```
>>> del a
```

Referenciar a variável `a` depois de sua remoção constitui erro (pelo menos até que seja feita uma nova atribuição para ela). Encontraremos outros usos para a instrução `del` mais tarde.

5.3 Tuplas e Sequências

Vimos que listas e strings têm muitas propriedades em comum, como indexação e operações de fatiamento. Elas são dois exemplos de *sequências* (veja `typeseq`). Como Python é uma linguagem em evolução, outros tipos de sequências podem ser adicionados. Existe ainda um outro tipo de sequência padrão na linguagem: a *tupla*.

Uma tupla consiste em uma sequência de valores separados por vírgulas, por exemplo:

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

Como você pode ver no trecho acima, na saída do console as tuplas são sempre envolvidas por parênteses, assim tuplas aninhadas podem ser lidas corretamente. Na criação, tuplas podem ser envolvidas ou não por parênteses, desde que o contexto não exija os parênteses (como no caso da tupla dentro de uma expressão maior). Não é possível atribuir itens individuais de uma tupla, contudo é possível criar tuplas que contenham objetos mutáveis, como listas.

Apesar de tuplas serem similares a listas, elas são frequentemente utilizadas em situações diferentes e com propósitos distintos. Tuplas são *imutáveis*, e usualmente contém uma sequência heterogênea de elementos que são acessados via desempacotamento (ver a seguir nessa seção) ou índice (ou mesmo por um atributo no caso de `namedtuples`). Listas são mutáveis, e seus elementos geralmente são homogêneos e são acessados iterando sobre a lista.

Um problema especial é a criação de tuplas contendo 0 ou 1 itens: a sintaxe usa certos truques para acomodar estes casos. Tuplas vazias são construídas por uma par de parênteses vazios; uma tupla unitária é construída por um único valor e uma vírgula entre parênteses (não basta colocar um único valor entre parênteses). Feio, mas funciona. Por exemplo:

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

A instrução `t = 12345, 54321, 'bom dia!'` é um exemplo de *empacotamento de tupla*: os valores 12345, 54321 e 'bom dia!' são empacotados em uma tupla. A operação inversa também é possível:

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

Isso é chamado, apropriadamente, de *sequência de desempacotamento* e funciona para qualquer sequência no lado direito. O desempacotamento de sequência requer que haja tantas variáveis no lado esquerdo do sinal de igual, quanto existem de elementos na sequência. Observe que a atribuição múltipla é, na verdade, apenas uma combinação de empacotamento de tupla e desempacotamento de sequência.

5.4 Conjuntos

Python também inclui um tipo de dados para conjuntos, chamado `set`. Um conjunto é uma coleção desordenada de elementos, sem elementos repetidos. Usos comuns para conjuntos incluem a verificação eficiente da existência de objetos e a eliminação de itens duplicados. Conjuntos também suportam operações matemáticas como união, interseção, diferença e diferença simétrica.

Chaves ou a função `set()` podem ser usados para criar conjuntos. Note: para criar um conjunto vazio você precisa usar `set()`, não `{}`; este último cria um dicionário vazio, uma estrutura de dados que discutiremos na próxima seção.

Uma pequena demonstração:

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

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

Da mesma forma que *compreensão de listas*, compreensões de conjunto também são suportadas:

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

5.5 Dicionários

Outra estrutura de dados muito útil embutida em Python é o *dicionário*, cujo tipo é `dict` (ver `typesmapping`). Dicionários são também chamados de “memória associativa” ou “vetor associativo” em outras linguagens. Diferente de sequências que são indexadas por inteiros, dicionários são indexados por chaves (*keys*), que podem ser de qualquer tipo imutável (como strings e inteiros). Tuplas também podem ser chaves se contiverem apenas strings, inteiros ou outras tuplas. Se a tupla contiver, direta ou indiretamente, qualquer valor mutável, não poderá ser chave. Listas não podem ser usadas como chaves porque podem ser modificadas *internamente* pela atribuição em índices ou fatias, e por métodos como `append()` e `extend()`.

Um bom modelo mental é imaginar um dicionário como um conjunto não-ordenado de pares *chave: valor*, onde as chaves são únicas em uma dada instância do dicionário. Dicionários são delimitados por chaves: `{}`, e contém uma lista de pares chave:valor separada por vírgulas. Dessa forma também será exibido o conteúdo de um dicionário no console do Python. O dicionário vazio é `{}`.

As principais operações em um dicionário são armazenar e recuperar valores a partir de chaves. Também é possível remover um par *chave:valor* com o comando `del`. Se você armazenar um valor utilizando uma chave já presente, o

antigo valor será substituído pelo novo. Se tentar recuperar um valor usando uma chave inexistente, será gerado um erro.

Executar `list(d)` em um dicionário devolve a lista de todas as chaves presentes no dicionário, na ordem de inserção (se desejar ordená-las basta aplicar o a função `sorted(d)` à lista devolvida). Para verificar a existência de uma chave, use o operador `in`.

A seguir, um exemplo de uso do dicionário:

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

O construtor `dict()` produz dicionários diretamente de sequências de pares chave-valor:

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

Além disso, as compreensão de dicionários podem ser usadas para criar dicionários a partir de expressões arbitrárias de chave e valor:

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

Quando chaves são strings simples, é mais fácil especificar os pares usando argumentos nomeados no construtor:

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

5.6 Técnicas de iteração

Ao iterar sobre dicionários, a chave e o valor correspondente podem ser obtidos simultaneamente usando o método `items()`.

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

Ao iterar sobre sequências, a posição e o valor correspondente podem ser obtidos simultaneamente usando a função `enumerate()`.

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

Para percorrer duas ou mais sequências ao mesmo tempo, as entradas podem ser pareadas com a função `zip()`.

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

Para percorrer uma sequência em ordem inversa, chame a função `reversed()` com a sequência na ordem original.

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

Para percorrer uma sequência de maneira ordenada, use a função `sorted()`, que retorna uma lista ordenada com os itens, mantendo a sequência original inalterada.

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

Às vezes é tentador alterar uma lista enquanto você itera sobre ela; porém, costuma ser mais simples e seguro criar uma nova lista.

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

5.7 Mais sobre condições

As condições de controle usadas em `while` e `if` podem conter quaisquer operadores, não apenas comparações.

Os operadores de comparação `in` e `not in` verificam se um valor ocorre (ou não ocorre) em uma dada sequência. Os operadores `is` e `is not` comparam se dois objetos são na verdade o mesmo objeto; isto só é relevante no contexto de objetos mutáveis, como listas. Todos os operadores de comparação possuem a mesma precedência, que é menor do que a prioridade de todos os operadores numéricos.

Comparações podem ser encadeadas: Por exemplo `a < b == c` testa se `a` é menor que `b` e também se `b` é igual a `c`.

Comparações podem ser combinadas através de operadores booleanos `and` e `or`, e o resultado de uma comparação (ou de qualquer outra expressão), pode ter seu valor booleano negado através de `not`. Estes possuem menor prioridade que os demais operadores de comparação. Entre eles, `not` é o de maior prioridade e `or` o de menor. Dessa forma, a condição `A and not B or C` é equivalente a `(A and (not B)) or C`. Naturalmente, parênteses podem ser usados para expressar o agrupamento desejado.

Os operadores booleanos `and` e `or` são operadores *short-circuit*: seus argumentos são avaliados da esquerda para a direita, e a avaliação para quando o resultado é determinado. Por exemplo, se `A` e `C` são expressões verdadeiras, mas `B` é falsa, então `A and B and C` não chega a avaliar a expressão `C`. Em geral, quando usado sobre valores genéricos e não como booleanos, o valor do resultado de um operador atalho é o último valor avaliado na expressão.

É possível atribuir o resultado de uma comparação ou outra expressão booleana para uma variável. Por exemplo:

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

Observe que em Python, diferente de C, atribuição não pode ocorrer dentro de uma expressão. Programadores C podem resmungar, mas isso evita toda uma classe de problemas frequentemente encontrados em programas C: digitar `=` numa expressão quando a intenção era `==`.

5.8 Comparando sequências e outros tipos

Objetos sequência podem ser comparados com outros objetos sequência, desde que o tipo das sequências seja o mesmo. A comparação utiliza a ordem lexicográfica: primeiramente os dois primeiros itens são comparados, e se diferirem isto determinará o resultado da comparação, caso contrário os próximos dois itens serão comparados, e assim por diante até que se tenha exaurido alguma das sequências. Se em uma comparação de itens, os mesmos forem também sequências (aninhadas), então é disparada recursivamente outra comparação lexicográfica. Se todos os itens da sequência forem iguais, então as sequências são ditas iguais. Se uma das sequências é uma subsequência da outra, então a subsequência é a menor. A comparação lexicográfica de strings codificação Unicode para definir a ordenação. Alguns exemplos de comparações entre sequências do mesmo tipo:

```
(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)
```

Note que comparar objetos de tipos diferentes com `<` ou `>` é permitido desde que os objetos possuam os métodos de comparação apropriados. Por exemplo, tipos numéricos mistos são comparados de acordo com os seus valores numéricos, portanto 0 é igual a 0.0, etc. Em caso contrário, ao invés de fornecer uma ordenação arbitrária, o interpretador levantará um `TypeError`.

Módulos

Ao sair e entrar de novo no interpretador Python, as definições anteriores (funções e variáveis) são perdidas. Portanto, se quiser escrever um programa maior, será mais eficiente usar um editor de texto para preparar as entradas para o interpretador, e executá-lo usando o arquivo como entrada. Isso é conhecido como criar um *script*. Se o programa se torna ainda maior, é uma boa prática dividi-lo em arquivos menores, para facilitar a manutenção. Também é preferível usar um arquivo separado para uma função que você escreveria em vários programas diferentes, para não copiar a definição de função em cada um deles.

Para permitir isso, o Python tem uma maneira de colocar as definições em um arquivo e então usá-las em um script ou em uma execução interativa do interpretador. Tal arquivo é chamado de *módulo*; definições de um módulo podem ser *importadas* para outros módulos, ou para o módulo *principal* (a coleção de variáveis a que você tem acesso num script executado como um programa e no modo cálculo).

Um módulo é um arquivo contendo definições e comandos Python. O nome do arquivo é o nome do módulo acrescido do sufixo `.py`. Dentro de um módulo, o nome do módulo (como uma string) está disponível como o valor da variável global `__name__`. Por exemplo, use seu editor de texto favorito para criar um arquivo chamado `fibonacci.py` no diretório atual com o seguinte conteúdo:

```
# Fibonacci numbers module

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

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

Agora, entre no interpretador Python e importe esse módulo com o seguinte comando:

```
>>> import fibo
```

Isso não coloca os nomes das funções definidas em `fib` diretamente na tabela de símbolos atual; isso coloca somente o nome do módulo `fib`. Usando o nome do módulo você pode acessar as funções:

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

Se pretender usar uma função muitas vezes, você pode atribuí-lá a um nome local:

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

6.1 Mais sobre Módulos

Um módulo pode conter tanto comandos executáveis quanto definições de funções e classes. Esses comandos servem para inicializar o módulo. Eles são executados somente na *primeira* vez que o módulo é encontrado num comando `import`.¹ (Também rodam se o arquivo é executado como um script.)

Cada módulo tem sua própria tabela de símbolos privada, que é usada como tabela de símbolos global para todas as funções definidas no módulo. Assim, o autor de um módulo pode usar variáveis globais no seu módulo sem se preocupar com conflitos acidentais com as variáveis globais do usuário. Por outro lado, se você precisar usar uma variável global de um módulo, poderá fazê-lo com a mesma notação usada para se referir às suas funções, `modname.itemname`.

Módulos podem importar outros módulos. É costume, porém não obrigatório, colocar todos os comandos `import` no início do módulo (ou script, se preferir). As definições do módulo importado são colocadas na tabela de símbolos global do módulo que faz a importação.

Existe uma variante do comando `import` que importa definições de um módulo diretamente para a tabela de símbolos do módulo importador. Por exemplo:

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

Isso não coloca o nome do módulo de onde foram feitas as importações na tabela de símbolos local (assim, no exemplo `fibo` não está definido).

Existe ainda uma variante que importa todos os nomes definidos em um módulo:

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

Isso importa todas as declarações de nomes, exceto aqueles que iniciam com um sublinhado (`_`). Na maioria dos casos, programadores Python não usam esta facilidade porque ela introduz um conjunto desconhecido de nomes no ambiente, podendo esconder outros nomes previamente definidos.

Note que, em geral, a prática do `import *` de um módulo ou pacote é desaprovada, uma vez que muitas vezes dificulta a leitura do código. Contudo, é aceitável para diminuir a digitação em sessões interativas.

Se o nome do módulo é seguido pela palavra-chave `as`, o nome a seguir é vinculado diretamente ao módulo importado.

¹ [#] Na verdade, definições de funções também são ‘comandos’ que são ‘executados’; a execução da definição de uma função coloca o nome da função na tabela de símbolos global do módulo.

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

Isto efetivamente importa o módulo, da mesma maneira que `import fibo` fará, com a única diferença de estar disponível com o nome `fib`.

Também pode ser utilizado com a palavra-chave `from`, com efeitos similares:

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

Nota: For efficiency reasons, each module is only imported once per interpreter session. Therefore, if you change your modules, you must restart the interpreter – or, if it's just one module you want to test interactively, use `importlib.reload()`, e.g. `import importlib; importlib.reload(modulename)`.

6.1.1 Executando módulos como scripts

Quando você rodar um módulo Python com

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

o código no módulo será executado, da mesma forma que quando é importado, mas com a variável `__name__` com valor `"__main__"`. Isto significa que adicionando este código ao final do seu módulo:

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

você pode tornar o arquivo utilizável tanto como script quanto como um módulo importável, porque o código que analisa a linha de comando só roda se o módulo é executado como arquivo “principal”:

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

Se o módulo é importado, o código não é executado:

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

Isso é frequentemente usado para fornecer uma interface de usuário conveniente para um módulo, ou para realizar testes (rodando o módulo como um script executa um conjunto de testes).

6.1.2 O caminho de busca dos módulos

Quando um módulo chamado `spam` é importado, o interpretador procura um módulo embutido com este nome. Se não encontra, procura um arquivo chamado `spam.py` em uma lista de diretórios incluídos na variável `sys.path`, que é inicializada com estes locais:

- O diretório que contém o script importador (ou o diretório atual quando nenhum arquivo é especificado).
- A variável de ambiente `PYTHONPATH` (uma lista de nomes de diretórios, com a mesma sintaxe da variável de ambiente `PATH`).
- Padrões dependentes da instalação.

Nota: Nos sistemas de arquivos que suportam links simbólicos, o diretório contendo o script de entrada é resultante do diretório apontado pelo link simbólico. Em outras palavras o diretório que contém o link simbólico **não** é adicionado ao caminho de busca de módulos.

Após a inicialização, programas Python podem modificar `sys.path`. O diretório que contém o script sendo executado é colocado no início da lista de caminhos, à frente do caminho da biblioteca padrão. Isto significa que módulos nesse diretório serão carregados, no lugar de módulos com o mesmo nome na biblioteca padrão. Isso costuma ser um erro, a menos que seja intencional. Veja a seção *Módulos padrão* para mais informações.

6.1.3 Arquivos Python “compilados”

Para acelerar o carregamento de módulos, o Python guarda versões compiladas de cada módulo no diretório `__pycache__` com o nome `module.version.pyc`, onde a versão corresponde ao formato do arquivo compilado; geralmente contém o número da versão Python utilizada. Por exemplo, no CPython release 3.3 a versão compilada de `spam.py` será guardada como `__pycache__/spam.cpython-33.pyc`. Esta convenção de nomes permite a coexistência de módulos compilados de diferentes releases e versões de Python.

O Python verifica a data de modificação do arquivo fonte mediante a versão compilada, para ver se está desatualizada e precisa ser recompilada. É um processo completamente automático. Além disso, os módulos compilados são independentes de plataforma, portanto a mesma biblioteca pode ser compartilhada entre sistemas de arquiteturas diferentes.

O Python não verifica as versões compiladas em duas circunstâncias. Primeiro, sempre recompila e não armazena o resultado para módulos carregados diretamente da linha de comando. Segundo, não verifica se não houver um módulo fonte. Para suportar uma distribuição sem fontes (somente as versões compiladas), o módulo compilado deve estar no diretório de fontes, e não deve haver um módulo fonte.

Algumas dicas para especialistas:

- Você pode usar as opções `-O` ou `-OO` no comando Python para reduzir o tamanho de um módulo compilado. A opção `-O` remove comandos `assert`, e a opção `-OO` remove, além dos comandos `assert`, as strings de documentações. Como alguns programas podem contar com essa disponibilidade, só use essa opção se souber o que está fazendo. Módulos “otimizados” tem uma marcação `opt-` e são geralmente de menor tamanho. Futuros releases podem mudar os efeitos da otimização.
- Um programa não roda mais rápido quando é lido de um arquivo `.pyc` do que quando lido de um arquivo `.py`; a única coisa que é mais rápida com arquivos `.pyc` é sua velocidade de carregamento.
- O módulo `compileall` pode criar arquivos `.pyc` para todos os módulos de um diretório.
- Há mais detalhes desse processo, incluindo um fluxograma de decisões, no [PEP 3147](#).

6.2 Módulos padrão

O Python traz uma biblioteca padrão de módulos, descrita em um documento em separado, a Python Library Reference (doravante “Library Reference”). Alguns módulos estão embutidos no interpretador; estes possibilitam acesso a operações que não são parte do núcleo da linguagem, mas estão no interpretador seja por eficiência ou para permitir o acesso a chamadas do sistema operacional. O conjunto destes módulos é uma opção de configuração que depende também da plataforma utilizada. Por exemplo, o módulo `winreg` só está disponível em sistemas Windows. Existe um módulo que requer especial atenção: `sys`, que é embutido em qualquer interpretador Python. As variáveis `sys.ps1` e `sys.ps2` definem as strings utilizadas como prompt primário e secundário:

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

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

Essas variáveis só estão definidas se o interpretador está em modo interativo.

A variável `sys.path` contém uma lista de strings que determina os caminhos de busca de módulos conhecidos pelo interpretador. Ela é inicializada para um caminho padrão, determinado pela variável de ambiente `PYTHONPATH`, ou por um valor default interno, se a variável não estiver definida. Você pode modificar `sys.path` com as operações típicas de lista, por exemplo:

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

6.3 A função `dir()`

A função embutida `dir()` é usada para se descobrir quais nomes são definidos por um módulo. Ela devolve uma lista ordenada de strings:

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

Sem argumentos, `dir()` lista os nomes atualmente definidos:

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

Observe que ela lista todo tipo de nomes: variáveis, módulos, funções, etc.

`dir()` não lista os nomes de variáveis e funções embutidas. Esta lista está disponível no módulo padrão `builtins`:

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

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

6.4 Pacotes

Os pacotes são uma maneira de estruturar o “espaço de nomes” dos módulos Python, usando “nomes de módulo com pontos”. Por exemplo, o nome do módulo `A.B` designa um sub-módulo chamado `B`, em um pacote chamado `A`. Assim como o uso de módulos evita que os autores de módulos diferentes tenham que se preocupar com nomes de variáveis globais, o uso de nomes de módulos com pontos evita que os autores de pacotes com muitos módulos, como `NumPy` ou `Pillow`, tenham que se preocupar com os nomes dos módulos uns dos outros.

Suponha que você queira projetar uma coleção de módulos (um “pacote”) para o gerenciamento uniforme de arquivos de som. Existem muitos formatos diferentes (normalmente identificados pela extensão do nome de arquivo, por exemplo, `.wav`, `.aiff`, `.au`), de forma que você pode precisar criar e manter uma crescente coleção de módulos de conversão entre formatos. Ainda podem existir muitas operações diferentes, passíveis de aplicação sobre os arquivos de som (mixagem, eco, equalização, efeito stereo artificial). Logo, possivelmente você também estará escrevendo uma coleção sempre crescente de módulos para aplicar estas operações. Eis uma possível estrutura para o seu pacote (expressa em termos de um sistema de arquivos hierárquico):

| | |
|--------------|--|
| 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 | |

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```

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

Ao importar esse pacote, Python busca pelo subdiretório com mesmo nome, nos diretórios listados em `sys.path`.

Os arquivos `__init__.py` são necessários para que o Python trate diretórios contendo o arquivo como pacotes. Isso previne que diretórios com um nome comum, como `string`, ocultem, involuntariamente, módulos válidos que ocorrem posteriormente no caminho de busca do módulo. No caso mais simples, `__init__.py` pode ser apenas um arquivo vazio, mas pode também executar código de inicialização do pacote, ou configurar a variável `__all__`, descrita mais adiante.

Usuários do pacote podem importar módulos individuais, por exemplo:

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

Isso carrega o submódulo `sound.effects.echo`. Ele deve ser referenciado com seu nome completo, como em:

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

Uma maneira alternativa para a importação desse módulo é:

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

Isso carrega o submódulo `echo` sem necessidade de mencionar o prefixo do pacote no momento da utilização, assim:

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

Também é possível importar diretamente uma única variável ou função:

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

Novamente, isso carrega o submódulo `echo`, mas a função `echofilter()` está acessível diretamente sem prefixo:

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

Observe que ao utilizar `from package import item`, o `item` pode ser um subpacote, submódulo, classe, função ou variável. O comando `import` primeiro testa se o `item` está definido no pacote, senão assume que é um módulo e tenta carregá-lo. Se falhar em encontrar o módulo, uma exceção `ImportError` é lançada.

Em oposição, em uma construção como `import item.subitem.subsubitem`, cada `item`, com exceção do último, deve ser um pacote. O último pode ser também um pacote ou módulo, mas nunca uma classe, função ou variável contida em um módulo.

6.4.1 Importando * de um pacote

Agora, o que acontece quando um usuário escreve `from sound.effects import *`? Idealmente, poderia se esperar que este comando vasculhasse o sistema de arquivos, encontrasse todos os submódulos presentes no pacote, e os importasse. Isso poderia demorar muito e a importação de submódulos pode ocasionar efeitos colaterais, que somente deveriam ocorrer quando o submódulo é explicitamente importado.

A única solução é o autor do pacote fornecer um índice explícito do pacote. O comando `import` usa a seguinte convenção: se o arquivo `__init__.py` do pacote define uma lista chamada `__all__`, então esta lista indica os nomes dos módulos a serem importados quando o comando `from pacote import *` é acionado. Fica a cargo do autor do pacote manter esta lista atualizada, inclusive fica a seu critério excluir inteiramente o suporte a

importação direta de todo o pacote através de `from pacote import *`. Por exemplo, o arquivo `sounds/effects/__init__.py` poderia conter apenas:

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

Isso significaria que `from sound.effects import *` importaria apenas os três submódulos especificados no pacote `sound`.

Se `__all__` não estiver definido, o comando `from sound.effects import *` não importa todos os submódulos do pacote `sound.effects` no espaço de nomes atual. Há apenas garantia que o pacote `sound.effects` foi importado (possivelmente executando qualquer código de inicialização em `__init__.py`) juntamente com os nomes definidos no pacote. Isso inclui todo nome definido em `__init__.py` bem como em qualquer submódulo importado a partir deste. Também inclui quaisquer submódulos do pacote que tenham sido carregados explicitamente por comandos `import` anteriores. Considere o código abaixo:

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

Nesse exemplo, os nomes `echo` e `surround` são importados no espaço de nomes atual, no momento em que o comando `from...import` é executado, pois estão definidos no pacote `sound.effects`. (Isso também funciona quando `__all__` estiver definida.)

Apesar de que certos módulos são projetados para exportar apenas nomes conforme algum critério quando se faz `import *`, ainda assim essa sintaxe é considerada uma prática ruim em código de produção.

Lembre-se, não há nada errado em usar `from package import specific_submodule`! De fato, essa é a notação recomendada, a menos que o módulo importado necessite usar submódulos com o mesmo nome, de diferentes pacotes.

6.4.2 Referências em um mesmo pacote

Quando pacotes são estruturados em sub-pacotes (como no pacote `sound` do exemplo), pode-se usar a sintaxe de um `import` absoluto para se referir aos submódulos de pacotes irmãos (o que na prática é uma forma de fazer um `import` relativo, a partir da base do pacote). Por exemplo, se o módulo `sound.filters.vocoder` precisa usar o módulo `echo` do pacote `sound.effects`, é preciso importá-lo com `from sound.effects import echo`.

Também é possível escrever imports relativos, com a forma `from module import name`. Esses imports usam pontos para indicar o pacote pai e o atual, envolvidos no `import` relativo. Do módulo `surround`, por exemplo, pode-se usar:

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

Note que imports relativos são baseados no nome do módulo atual. Uma vez que o nome do módulo principal é sempre `"__main__"`, módulos destinados ao uso como módulo principal de um aplicativo Python devem sempre usar imports absolutos.

6.4.3 Pacotes em múltiplos diretórios

Pacotes possuem mais um atributo especial, `__path__`. Inicializado como uma lista contendo o nome do diretório onde está o arquivo `__init__.py` do pacote, antes do código naquele arquivo ser executado. Esta variável pode ser modificada; isso afeta a busca futura de módulos e sub-pacotes contidos no pacote.

Apesar de não ser muito usado, esse mecanismo permite estender o conjunto de módulos encontrados em um pacote.

Entrada e Saída

Existem várias maneiras de apresentar a saída de um programa; os dados podem ser exibidos em forma legível para seres humanos, ou escritos em arquivos para uso posterior. Este capítulo apresentará algumas das possibilidades.

7.1 Refinando a formatação de saída

Até agora vimos duas maneiras de exibir valores: *expressões* e a função `print()`. (Uma outra maneira é utilizar o método `write()` de objetos do tipo arquivo; o arquivo saída padrão pode ser referenciado como `sys.stdout`. Veja a Referência da Biblioteca Python para mais informações sobre isso.)

Muitas vezes se deseja mais controle sobre a formatação da saída do que simplesmente exibir valores separados por espaço. Existem várias maneiras de formatar a saída.

- Para usar *strings literais formatadas*, comece uma string com `f` ou `F`, antes de abrir as aspas ou aspas triplas. Dentro dessa string, pode-se escrever uma expressão Python entre caracteres `{` e `}`, que podem se referir a variáveis, ou valores literais.

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

- O método de strings `str.format()` requer mais esforço manual. Ainda será necessário usar `{` e `}` para marcar onde a variável será substituída e pode-se incluir diretivas de formatação detalhadas, mas também precisará incluir a informação a ser formatada.

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

- Finalmente, pode-se fazer todo o tratamento da saída usando as operações de fatiamento e concatenação de strings para criar qualquer layout que se possa imaginar. O tipo string possui alguns métodos que realizam operações úteis para preenchimento de strings para uma determinada largura de coluna.

Quando não é necessário sofisticar a saída, mas apenas exibir algumas variáveis com propósito de depuração, pode-se converter qualquer valor para uma string com as funções `repr()` ou `str()`.

A função `str()` serve para retornar representações de valores que sejam legíveis para as pessoas, enquanto `repr()` é para gerar representações que o interpretador Python consegue ler (ou levantará uma exceção `SyntaxError`, se não houver sintaxe equivalente). Para objetos que não têm uma representação adequada para consumo humano, `str()` devolve o mesmo valor que `repr()`. Muitos valores, tal como números ou estruturas, como listas e dicionários, têm a mesma representação usando quaisquer das funções. Strings, em particular, têm duas representações distintas.

Alguns exemplos:

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

O módulo `string` contém uma classe `Template` que oferece ainda outra maneira de substituir valores em strings, usando espaços reservados como `$x` e substituindo-os por valores de um dicionário, mas oferece muito menos controle da formatação.

7.1.1 Strings literais formatadas

Strings literais formatadas (também chamadas f-strings, para abreviar) permite que se inclua o valor de expressões Python dentro de uma string, prefixando-a com `f` ou `F` e escrevendo expressões na forma `{expression}`.

Um especificador opcional de formato pode ser incluído após a expressão. Isso permite maior controle sobre como o valor é formatado. O exemplo a seguir arredonda `pi` para três casas decimais:

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

Passando um inteiro após o `:` fará com que o campo tenha um número mínimo de caracteres de largura. Isso é útil para alinhar colunas.

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

Outros modificadores podem ser usados para converter o valor antes de ser formatado. `'!a'` aplica a função `ascii()`, `'!s'` aplica a função `str()` e `'!r'` aplica a função `repr()`


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

Para uma referência dessas especificações de formatos, veja o guia de referência para `formatspec`.

7.1.2 O método `format()`

Um uso básico do método `str.format()` tem esta forma:

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

As chaves e seus conteúdos (chamados campos de formatação) são substituídos pelos objetos passados para o método `str.format()`. Um número nas chaves pode ser usado para referenciar a posição do objeto passado no método `str.format()`.

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

Se argumentos nomeados são passados para o método `str.format()`, seus valores serão referenciados usando o nome do argumento:

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

Argumentos posicionais e nomeados podem ser combinados à vontade:

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

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

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

Isto também pode ser feito passando o dicionário como argumento do método, usando a notação `**`:

```
>>> 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
```

Isto é particularmente útil em conjunto com a função embutida `vars()`, que devolve um dicionário contendo todas as variáveis locais.

Como exemplo, as linhas seguintes produzem um conjunto de colunas alinhadas, com alguns inteiros e seus quadrados e cubos:

```
>>> 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
```

Para uma visão completa da formatação de strings com `str.format()`, veja a seção `formatstrings`.

7.1.3 Formatação manual de string

Aqui está a mesma tabela de quadrados e cubos, formatados manualmente:

```
>>> for x in range(1, 11):
...     print(repr(x).rjust(2), repr(x*x).rjust(3), end=' ')
...     # Note use of 'end' on previous line
...     print(repr(x*x*x).rjust(4))
...
1   1   1
2   4   8
3   9  27
4  16  64
5  25 125
6  36 216
7  49 343
8  64 512
9  81 729
10 100 1000
```

(Note que o espaço entre cada coluna foi adicionado pela forma que a função `print()` funciona: sempre adiciona espaços entre seus argumentos.)

O método `str.rjust()` justifica uma string à direita, num campo de tamanho definido, acrescentando espaços à esquerda. De forma similar, os métodos `str.ljust()`, justifica à esquerda, e `str.center()`, para centralizar. Esses métodos não escrevem nada, apenas retornam uma nova string. Se a string de entrada é muito longa, os métodos não truncarão a saída, e retornarão a mesma string, sem mudança; isso vai atrapalhar o layout da coluna, mas geralmente é melhor do que a alternativa, que estaria distorcendo o valor. (Se realmente quiser truncar, sempre se pode adicionar uma operação de fatiamento, como em `x.ljust(n)[:n]`.)

Existe ainda o método `str.zfill()` que preenche uma string numérica com zeros à esquerda, e sabe lidar com sinais positivos e negativos:

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

7.1.4 Formatação de strings à moda antiga

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

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

Mais informação pode ser encontrada na seção `old-string-formatting`.

7.2 Leitura e escrita de arquivos

A função `open()` devolve um *file object*, e é frequentemente usada com dois argumentos: `open(filename, mode)`.

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

O primeiro argumento é uma string contendo o nome do arquivo. O segundo argumento é outra string, contendo alguns caracteres que descrevem o modo como o arquivo será usado. *mode* pode ser `'r'` quando o arquivo será apenas lido, `'w'` para escrever (se o arquivo já existir seu conteúdo prévio será apagado), e `'a'` para abrir o arquivo para adição; qualquer escrita será adicionada ao final do arquivo. A opção `'r+'` abre o arquivo tanto para leitura como para escrita. O argumento *mode* é opcional, em caso de omissão será assumido `'r'`.

Normalmente, arquivos são abertos em *text mode*, ou seja, você lê e grava strings, de e para o arquivo, numa codificação específica. Se a codificação não for especificada, o padrão é dependente da plataforma/sistema operacional (consulte `open()`). Incluir `'b'` ao *mode* abre o arquivo em *binary mode*: os dados são lidos e escritos na forma de bytes. Esse modo deve ser usado para todos os arquivos que não contenham texto.

Em modo texto, o padrão durante a leitura é converter terminadores de linha específicos da plataforma (`\n` no Unix, `\r\n` no Windows) para apenas `\n`. Ao escrever no modo de texto, o padrão é converter as ocorrências de `\n` de volta para os finais de linha específicos da plataforma. Essa modificação de bastidores nos dados do arquivo é adequada para arquivos de texto, mas corromperá dados binários, como arquivos JPEG ou EXE. Tenha muito cuidado para só usar o modo binário, ao ler e gravar esses arquivos.

É uma boa prática usar a palavra-chave `with` ao lidar com arquivos. A vantagem é que o arquivo é fechado corretamente após o término de sua utilização, mesmo que uma exceção seja levantada em algum momento. Usando `with` também é muito mais curto que escrever seu bloco equivalente `try-finally`:

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

Se você não estiver usando a palavra-chave `with`, então você deve chamar `f.close()` para fechar o arquivo, e liberar imediatamente quaisquer recursos do sistema usados por ele. Se você não fechar explicitamente um arquivo, o coletor de lixo do Python irá eventualmente destruir o objeto e fechar o arquivo aberto para você, mas o arquivo pode ficar aberto por um tempo. Outro risco é que diferentes implementações de Python farão essa limpeza em momentos diferentes.

Depois que um arquivo é fechado, seja por uma instrução `with` ou chamando `f.close()`, as tentativas de usar o arquivo falharão automaticamente.

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

7.2.1 Métodos de objetos arquivo

Para simplificar, o resto dos exemplos nesta seção assumem que um objeto arquivo chamado `f` já foi criado.

Para ler o conteúdo de um arquivo, chame `f.read(tamanho)`, que lê um punhado de dados devolvendo-os como uma string (em modo texto) ou bytes (em modo binário). *tamanho* é um argumento numérico opcional. Quando *tamanho* é omitido ou negativo, todo o conteúdo do arquivo é lido e devolvido; se o arquivo é duas vezes maior que memória da máquina, o problema é seu. Caso contrário, no máximo *tamanho* caracteres (em modo texto) ou *tamanho* bytes (em modo binário) são lidos e devolvidos. Se o fim do arquivo for atingido, `f.read()` devolve uma string vazia (`''`).

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

O método `f.readline()` lê uma única linha do arquivo; o caractere de quebra de linha (`\n`) é mantido ao final da string, e só é omitido na última linha do arquivo, se o arquivo não terminar com uma quebra de linha. Isso elimina a ambiguidade do valor retornado; se `f.readline()` retorna uma string vazia, o fim do arquivo foi atingido. Linhas em branco são representadas por um `'\n'` – uma string contendo apenas o caractere terminador de linha.

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

Uma maneira alternativa de ler linhas do arquivo é iterar diretamente pelo objeto arquivo. É eficiente, rápido e resulta em código mais simples:

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

Se desejar ler todas as linhas de um arquivo em uma lista, pode-se usar `list(f)` ou `f.readlines()`.

`f.write(string)` escreve o conteúdo de *string* para o arquivo, retornando o número de caracteres escritos.

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

Outros tipos de objetos precisam ser convertidos – seja para uma string (em modo texto) ou para bytes (em modo binário) – antes de escrevê-los:

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

`f.tell()` retorna um inteiro dando a posição atual do objeto arquivo, no arquivo representado, como número de bytes desde o início do arquivo, no modo binário, e um número ininteligível, quando no modo de texto.

Para mudar a posição, use `f.seek(offset, de_onde)`. A nova posição é computada pela soma do deslocamento *offset* a um ponto de referência especificado pelo argumento *de-onde*. Se o valor de *de_onde* é 0, a referência é o início do arquivo, 1 refere-se à posição atual, e 2 refere-se ao fim do arquivo. Este argumento pode ser omitido e o valor padrão é 0, usando o início do arquivo como referência.

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```

16
>>> f.seek(5)           # Go to the 6th byte in the file
5
>>> f.read(1)
b'5'
>>> f.seek(-3, 2)      # Go to the 3rd byte before the end
13
>>> f.read(1)
b'd'

```

Em arquivos texto (abertos sem um `b`, em modo string), somente *seeks* relativos ao início do arquivo serão permitidos (exceto se for indicado o final do arquivo, com `seek(0, 2)`) e o único valor válido para *offset* são aqueles retornados por chamada à `f.tell()`, ou zero. Qualquer outro valor para *offset* produz um comportamento indefinido.

Objetos arquivo tem alguns método adicionais, como `isatty()` e `truncate()` que não são usados com frequência; consulte a Biblioteca de Referência para um guia completo de objetos arquivo.

7.2.2 Gravando dados estruturados com json

Strings podem ser facilmente gravadas e lidas em um arquivo. Números dão um pouco mais de trabalho, já que o método `read()` só retorna strings, que terão que ser passadas para uma função como `int()`, que pega uma string como `'123'` e retorna seu valor numérico 123. Quando você deseja salvar tipos de dados mais complexos, como listas e dicionários aninhados, a análise e serialização manual tornam-se complicadas.

Ao invés de ter usuários constantemente escrevendo e depurando código para gravar tipos complicados de dados em arquivos, o Python permite que se use o popular formato de troca de dados chamado **JSON** (**J**ava**S**cript **O**bject **N**otation). O módulo padrão chamado `json` pode pegar hierarquias de dados em Python e convertê-las em representações de strings; esse processo é chamado *serialização*. Reconstruir os dados estruturados da representação string é chamado *desserialização*. Entre serializar e desserializar, a string que representa o objeto pode ser armazenada em um arquivo, ou estrutura de dados, ou enviada por uma conexão de rede para alguma outra máquina.

Nota: O formato JSON é comumente usado por aplicativos modernos para permitir troca de dados. Pessoas que programam já estão familiarizadas com esse formato, o que o torna uma boa opção para interoperabilidade.

Um objeto `x`, pode ser visualizado na sua representação JSON com uma simples linha de código:

```

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

```

Outra variação da função `dumps()`, chamada `dump()`, serializa o objeto para um *text file*. Se `f` é um *text file* aberto para escrita, podemos fazer isto:

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

Para decodificar o objeto novamente, se `f` é um *text file* que foi aberto para leitura:

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

Essa técnica de serialização simples pode manipular listas e dicionários, mas a serialização de instâncias de classes arbitrárias no JSON requer um pouco mais de esforço. A referência para o módulo `json` contém uma explicação disso.

Ver também:

O módulo `pickle`

Ao contrário do **JSON**, *pickle* é um protocolo que permite a serialização de objetos Python arbitrariamente complexos. Por isso, é específico do Python e não pode ser usado para se comunicar com aplicativos escritos em outros idiomas.

Também é inseguro por padrão: desserializar dados de pickle, provenientes de uma fonte não confiável, pode executar código arbitrário, se os dados foram criados por um invasor habilidoso.

Erros e exceções

Até agora mensagens de erro foram apenas mencionadas, mas se você testou os exemplos, talvez tenha esbarrado em algumas. Existem pelo menos dois tipos distintos de erros: *erros de sintaxe* e *exceções*.

8.1 Erros de sintaxe

Erros de sintaxe, também conhecidos como erros de parse, são provavelmente os mais frequentes entre aqueles que ainda estão aprendendo Python:

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

O parser repete a linha inválida e apresenta uma pequena ‘seta’ apontando para o ponto da linha em que o erro foi detectado. O erro é causado (ou ao menos detectado) pelo token que *precede* a seta: no exemplo, o erro foi detectado na função `print()`, uma vez que um dois-pontos (':') está faltando antes dela. O nome de arquivo e número de linha são exibidos para que você possa rastrear o erro no texto do script.

8.2 Exceções

Mesmo que um comando ou expressão estejam sintaticamente corretos, talvez ocorra um erro na hora de sua execução. Erros detectados durante a execução são chamados *exceções* e não são necessariamente fatais: logo veremos como tratá-las em programas Python. A maioria das exceções não são tratadas pelos programas e acabam resultando em mensagens de erro:

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

(continua na próxima página)

```

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

```

A última linha da mensagem de erro indica o que aconteceu. Exceções surgem com diferentes tipos, e o tipo é exibido como parte da mensagem: os tipos no exemplo são `ZeroDivisionError`, `NameError` e `TypeError`. A string exibida como sendo o tipo da exceção é o nome exceção nativa que ocorreu. Isso é verdade para todas exceções pré-definidas em Python, mas não é necessariamente verdade para exceções definidas pelo usuário (embora seja uma convenção útil). Os nomes das exceções padrões são identificadores embutidos (não palavras reservadas).

O resto da linha é um detalhamento que depende do tipo da exceção ocorrida e sua causa.

A parte anterior da mensagem de erro apresenta o contexto onde ocorreu a exceção. Essa informação é denominada *stack traceback* (situação da pilha de execução). Em geral, contém uma lista de linhas do código fonte, sem apresentar, no entanto, linhas lidas da entrada padrão.

`bltin-exceptions` lista as exceções pré-definidas e seus significados.

8.3 Tratamento de exceções

É possível escrever programas que tratam exceções específicas. Observe o exemplo seguinte, que pede dados ao usuário até que um inteiro válido seja fornecido, ainda permitindo que o programa seja interrompido (utilizando `Control-C` ou seja lá o que for que o sistema operacional suporte); note que uma interrupção gerada pelo usuário será sinalizada pela exceção `KeyboardInterrupt`.

```

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

```

A instrução `try` funciona da seguinte maneira:

- First, the *try clause* (the statement(s) between the `try` and `except` keywords) is executed.
- Se nenhuma exceção ocorrer, a *cláusula except* é ignorada e a execução da instrução `try` é finalizada.
- Se ocorrer uma execução durante a execução da cláusula `try`, as instruções remanescentes na cláusula são ignoradas. Se o tipo da exceção ocorrida tiver sido previsto em algum `except`, então essa cláusula será executada. Depois disso, a execução continua na próxima instrução após o conjunto *try/except*.
- Se a exceção levantada não foi prevista em nenhuma cláusula `except` da cláusula `try` em que ocorreu, então ela é entregue a uma instrução `try` mais externa. Se não existir nenhum tratador previsto para tal exceção, será uma *exceção não tratada* e a execução do programa termina com uma mensagem de erro.

A instrução `try` pode ter uma ou mais cláusula `except`, para especificar múltiplos tratadores para diferentes exceções. No máximo um único tratador será executado. Tratadores só são sensíveis às exceções levantadas no interior da cláusula `try`, e não às que tenham ocorrido no interior de outro tratador numa mesma instrução `try`. Um tratador pode ser sensível a múltiplas exceções, desde que as especifique em uma tupla:

```

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

```

Em uma cláusula `except`, uma classe é compatível com a exceção levantada se é a mesma classe ou uma classe ancestral dela (mas não o contrário: uma cláusula `except` que menciona uma classe derivada daquela que foi levantada não vai capturar tal exceção). No exemplo a seguir será exibido B, C e D nessa ordem:


```

class B(Exception):
    pass

class C(B):
    pass

class D(C):
    pass

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

```

Se a ordem das cláusulas fosse invertida (`except B` no início), seria exibido B, B, B — somente a primeira cláusula `except` compatível é ativada.

A última cláusula `except` pode omitir o nome da exceção, funcionando como um curinga. Utilize esse recurso com extrema cautela, uma vez que isso pode esconder erros do programador e do usuário! Também pode ser utilizado para exibir uma mensagem de erro e então re-levantar a exceção (permitindo que o invocador da função atual também possa tratá-la):

```

import sys

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

```

A construção `try ... except` possui uma *cláusula else* opcional, que quando presente, deve ser colocada depois de todas as outras cláusulas. É útil para um código que precisa ser executado se nenhuma exceção foi levantada. Por exemplo:

```

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

```

Esse recurso é melhor do que simplesmente adicionar o código da cláusula `else` ao corpo da cláusula `try`, pois mantém as exceções levantadas no `else` num escopo diferente de tratamento das exceções levantadas na cláusula `try`, evitando que acidentalmente seja tratada uma exceção que não foi levantada pelo código protegido pela construção `try ... except`.

Quando uma exceção ocorre, ela pode estar associada a um valor chamado *argumento* da exceção. A presença e o tipo do argumento dependem do tipo da exceção.

A cláusula `except` pode especificar uma variável depois do nome (ou da tupla de nomes) da exceção. A variável é

associada à instância de exceção capturada, com os argumentos armazenados em `instancia.args`. Por conveniência, a instância define o método `__str__()` para que os argumentos possam ser exibidos diretamente sem necessidade de acessar `.args`. Pode-se também instanciar uma exceção antes de levantá-la e adicionar qualquer atributo a ela, conforme desejado.

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

Caso uma exceção tenha argumentos, os mesmos serão impressos como a última parte (‘detalhe’) da mensagem para as exceções não tratadas.

Além disso, tratadores de exceção são capazes de capturar exceções que tenham sido levantadas no interior de funções invocadas (mesmo que indiretamente) na cláusula `try`. Por exemplo:

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

8.4 Levantando exceções

A instrução `raise` permite ao programador forçar a ocorrência de um determinado tipo de exceção. Por exemplo:

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

O argumento de `raise` indica a exceção a ser levantada. Esse argumento deve ser uma instância de exceção ou uma classe de exceção (uma classe que deriva de `Exception`). Se uma classe de exceção for passada, será implicitamente instanciada invocando o seu construtor sem argumentos:

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

Caso você precise determinar se uma exceção foi levantada ou não, mas não quer manipular o erro, uma forma simples de instrução `raise` permite que você levante-a novamente:

```
>>> try:
...     raise NameError('HiThere')
... except NameError:
```

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```

...     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 Exceções definidas pelo usuário

Programas podem definir novos tipos de exceções, através da criação de uma nova classe (veja [Classes](#) para mais informações sobre classes Python). Exceções devem ser derivadas da classe `Exception`, direta ou indiretamente.

Classes de exceções podem ser definidas para fazer qualquer coisa que qualquer outra classe faz, mas em geral são bem simples, frequentemente oferecendo apenas alguns atributos que fornecem informações sobre o erro que ocorreu. Ao criar um módulo que pode gerar diversos erros, uma prática comum é criar uma classe base para as exceções definidas por aquele módulo, e as classes específicas para cada condição de erro como subclasses dela:

```

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

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

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

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

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

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

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

```

É comum que novas exceções sejam definidas com nomes terminando em “Error”, semelhante a muitas exceções embutidas.

Muitos módulos padrão definem novas exceções para reportar erros que ocorrem no interior das funções que definem. Mais informações sobre classes aparecem no capítulo [Classes](#).

8.6 Definindo ações de limpeza

A instrução `try` possui outra cláusula opcional, cuja finalidade é permitir a implementação de ações de limpeza, que sempre devem ser executadas independentemente da ocorrência de exceções. Como no exemplo:

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

Se uma cláusula `finally` estiver presente, a cláusula `finally` será executada como a última tarefa antes da conclusão da instrução `try`. A cláusula `finally` executa se a instrução `try` produz uma exceção. Os pontos a seguir discutem casos mais complexos quando ocorre uma exceção:

- Se ocorrer uma exceção durante a execução da cláusula `try`, a exceção poderá ser tratada por uma cláusula `except`. Se a exceção não for tratada por uma cláusula `except`, a exceção será gerada novamente após a execução da cláusula: keyword: *finally*.
- Uma exceção pode ocorrer durante a execução de uma cláusula `except` ou `else`. Novamente, a exceção é re-levantada depois que `finally` é executada.
- Se a instrução `try` atingir um `break`, `continue` ou `return`, a cláusula `finally` será executada imediatamente antes da execução da instrução `break`, `continue` or `return`.
- Se uma cláusula `finally` incluir uma instrução `return`, o valor retornado será aquele da instrução `return` da cláusula `finally`, não o valor da instrução `return` da cláusula `try`.

Por exemplo:

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

Um exemplo mais complicado:

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

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

Como você pode ver, a cláusula `finally` é executado em todos os casos. A exceção `TypeError` levantada pela divisão de duas strings não é tratada pela cláusula `except` e portanto é re-levantada depois que a cláusula `finally` é executada.

Em aplicação do mundo real, a cláusula `finally` é útil para liberar recursos externos (como arquivos ou conexões de rede), independentemente do uso do recurso ter sido bem sucedido ou não.

8.7 Ações de limpeza predefinidas

Alguns objetos definem ações de limpeza padrões para serem executadas quando o objeto não é mais necessário, independentemente da operação que estava usando o objeto ter sido ou não bem sucedida. Veja o exemplo a seguir, que tenta abrir um arquivo e exibir seu conteúdo na tela.

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

O problema com esse código é que ele deixa o arquivo aberto um período indeterminado depois que o código é executado. Isso não chega a ser problema em scripts simples, mas pode ser um problema para grandes aplicações. A palavra reservada `with` permite que objetos como arquivos sejam utilizados com a certeza de que sempre serão prontamente e corretamente finalizados.

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

Depois que a instrução é executada, o arquivo `f` é sempre fechado, mesmo se ocorrer um problema durante o processamento das linhas. Outros objetos que, como arquivos, fornecem ações de limpeza predefinidas as indicarão em suas documentações.

Classes

Classes proporcionam uma forma de organizar dados e funcionalidades juntos. Criar uma nova classe cria um novo “tipo” de objeto, permitindo que novas “instâncias” desse tipo sejam produzidas. Cada instância da classe pode ter atributos anexados a ela, para manter seu estado. Instâncias da classe também podem ter métodos (definidos pela classe) para modificar seu estado.

Em comparação com outras linguagens de programação, o mecanismo de classes de Python introduz a programação orientada a objetos sem acrescentar muitas novidades de sintaxe ou semântica. É uma mistura de mecanismos equivalentes encontrados em C++ e Modula-3. As classes em Python oferecem todas as características tradicionais da programação orientada a objetos: o mecanismo de herança permite múltiplas classes base (herança múltipla), uma classe derivada pode sobrescrever quaisquer métodos de uma classe ancestral, e um método pode invocar outro método homônimo de uma classe ancestral. Objetos podem armazenar uma quantidade arbitrária de dados de qualquer tipo. Assim como acontece com os módulos, as classes fazem parte da natureza dinâmica de Python: são criadas em tempo de execução, e podem ser alteradas após sua criação.

Usando a terminologia de C++, todos os membros de uma classe (incluindo dados) são públicos (veja exceção abaixo *Variáveis Privadas*), e todos as funções membro são “virtuais”. Como em Modula-3, não existem atalhos para referenciar membros do objeto de dentro dos seus métodos: o método (função definida em uma classe) é declarado com um primeiro argumento explícito representando o objeto (instância da classe), que é fornecido implicitamente pela chamada ao método. Como em Smalltalk, classes são objetos. Isso fornece uma semântica para importar e renomear. Ao contrário de C++ ou Modula-3, tipos pré-definidos podem ser utilizados como classes base para extensões por herança pelo usuário. Também, como em C++, a maioria dos operadores (aritméticos, indexação, etc) podem ser redefinidos por instâncias de classe.

(Na falta de uma terminologia universalmente aceita para falar sobre classes, ocasionalmente farei uso de termos comuns em Smalltalk ou C++. Eu usaria termos de Modula-3, já que sua semântica é mais próxima da de Python, mas creio que poucos leitores já ouviram falar dessa linguagem.)

9.1 Uma palavra sobre nomes e objetos

Objetos têm individualidade, e vários nomes (em diferentes escopos) podem ser vinculados a um mesmo objeto. Isso é chamado de “aliasing” em outras linguagens. (N.d.T. *aliasing* é, literalmente, “apelidar”: um mesmo objeto pode ter vários nomes.) Geralmente, esta característica não é muito apreciada, e pode ser ignorada com segurança ao lidar com tipos imutáveis (números, strings, tuplas). Entretanto, “aliasing” pode ter um efeito surpreendente na semântica do código Python envolvendo objetos mutáveis como listas, dicionários e a maioria dos outros tipos. Isso pode ser usado em benefício do programa, porque os *aliases* (apelidos) funcionam de certa forma como ponteiros. Por exemplo, passar um objeto como argumento é barato, pois só um ponteiro é passado na implementação; e se uma função modifica um objeto passado como argumento, o invocador verá a mudança — isso elimina a necessidade de ter dois mecanismos de passagem de parâmetros como em Pascal.

9.2 Escopos e Namespaces

Antes de introduzir classes, é preciso falar das regras de escopo em Python. Definições de classe fazem alguns truques com *namespaces* (espaços de nomes). Portanto, primeiro é preciso entender claramente como escopos e *namespaces* funcionam, para entender o que está acontecendo. Esse conhecimento é muito útil para qualquer programador avançado em Python.

Vamos começar com algumas definições.

Um *namespace* (ou espaço de nomes) é um mapeamento que associa nomes a objetos. Atualmente, são implementados como dicionários em Python, mas isso não é perceptível (a não ser pelo desempenho), e pode mudar no futuro. Exemplos de espaços de nomes são: o conjunto de nomes pré-definidos (funções como `abs()` e as exceções pré-definidas); nomes globais em um módulo; e nomes locais na invocação de uma função. De uma certa forma, os atributos de um objeto também formam um espaço de nomes. O mais importante é saber que não existe nenhuma relação entre nomes em “espaços de nomes” distintos. Por exemplo, dois módulos podem definir uma função de nome `maximize` sem confusão — usuários dos módulos devem prefixar a função com o nome do módulo, para evitar colisão.

A propósito, utilizo a palavra *atributo* para qualquer nome depois de um ponto. Na expressão `z.real`, por exemplo, `real` é um atributo do objeto `z`. Estritamente falando, referências para nomes em módulos são atributos: na expressão `modname.funcname`, `modname` é um objeto módulo e `funcname` é um de seus atributos. Neste caso, existe um mapeamento direto entre os atributos de um módulo e os nomes globais definidos no módulo: eles compartilham o mesmo espaço de nomes!¹

Atributos podem ser somente-leitura ou para leitura e escrita. No segundo caso, é possível atribuir um novo valor ao atributo. Atributos de módulos são passíveis de atribuição: você pode escrever `modname.the_answer = 42`. Atributos que aceitam escrita também podem ser apagados através da instrução `del`. Por exemplo, `del modname.the_answer` removerá o atributo `the_answer` do objeto referenciado por `modname`.

Espaços de nomes são criados em momentos diferentes e possuem diferentes ciclos de vida. O espaço de nomes que contém os nomes embutidos é criado quando o interpretador inicializa e nunca é removido. O espaço de nomes global de um módulo é criado quando a definição do módulo é lida, e normalmente dura até a terminação do interpretador. Os comandos executados pela invocação do interpretador, pela leitura de um script com programa principal, ou interativamente, são parte do módulo chamado `__main__`, e portanto possuem seu próprio espaço de nomes. (Os nomes embutidos possuem seu próprio espaço de nomes no módulo chamado `builtin`.)

O espaço de nomes local de uma função é criado quando a função é invocada, e apagado quando a função retorna ou levanta uma exceção que não é tratada na própria função. (Na verdade, uma forma melhor de descrever o que realmente acontece é que o espaço de nomes local é “esquecido” quando a função termina.) Naturalmente, cada invocação recursiva de uma função tem seu próprio espaço de nomes.

Um *escopo* é uma região textual de um programa Python onde um espaço de nomes é diretamente acessível. Aqui, “diretamente acessível” significa que uma referência sem um prefixo qualificador permite o acesso ao nome.

¹ Exceto por uma coisa. Os objetos módulo têm um atributo secreto e somente para leitura chamado `__dict__` que retorna o dicionário usado para implementar o espaço de nomes do módulo; o nome `__dict__` é um atributo, mas não um nome global. Obviamente, usar isso viola a abstração da implementação do espaço de nomes, e deve ser restrito a coisas como depuradores post-mortem.

Ainda que escopos sejam determinados estaticamente, eles são usados dinamicamente. A qualquer momento durante a execução, existem no mínimo três escopos diretamente acessíveis:

- the innermost scope, which is searched first, contains the local names
- the scopes of any enclosing functions, which are searched starting with the nearest enclosing scope, contains non-local, but also non-global names
- the next-to-last scope contains the current module's global names
- the outermost scope (searched last) is the namespace containing built-in names

Se um nome é declarado no escopo global, então todas as referências e atribuições de valores vão diretamente para o escopo intermediário, que contém os nomes globais do módulo. Caso contrário, todas as variáveis encontradas fora do escopo mais interno são apenas para leitura (a tentativa de atribuir valores a essas variáveis irá simplesmente criar uma *nova* variável local, no escopo interno, não alterando nada na variável de nome idêntico fora dele).

Normalmente, o escopo local referencia os nomes locais da função corrente no texto do programa. Fora de funções, o escopo local referencia os nomes do escopo global: espaço de nomes do módulo. Definições de classes adicionam um outro espaço de nomes ao escopo local.

É importante perceber que escopos são determinados estaticamente, pelo texto do código fonte: o escopo global de uma função definida em um módulo é o espaço de nomes deste módulo, sem importar de onde ou por qual apelido a função é invocada. Por outro lado, a busca de nomes é dinâmica, ocorrendo durante a execução. Porém, a evolução da linguagem está caminhando para uma resolução de nomes estática, em “tempo de compilação”, portanto não conte com a resolução dinâmica de nomes! (De fato, variáveis locais já são resolvidas estaticamente.)

Uma peculiaridade especial do Python é que – se nenhuma instrução `global` ou `nonlocal` estiver em vigor – as atribuições de nomes sempre entram no escopo mais interno. As atribuições não copiam dados — elas apenas vinculam nomes aos objetos. O mesmo vale para exclusões: a instrução `del x` remove a ligação de `x` do espaço de nomes referenciado pelo escopo local. De fato, todas as operações que introduzem novos nomes usam o escopo local: em particular, instruções `import` e definições de funções ligam o módulo ou o nome da função no escopo local.

A instrução `global` pode ser usada para indicar que certas variáveis residem no escopo global ao invés do local; a instrução `nonlocal` indica que variáveis particulares estão num espaço reservado e devem ser recuperadas lá.

9.2.1 Exemplo de Escopos e Namespaces

Este é um exemplo que demonstra como se referir aos diferentes escopos e aos espaços de nomes como `global` e `:keyword:'non-local'` pode afetar ligação entre as variáveis:

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

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

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

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

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

A saída do código de exemplo é:

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

Observe como uma atribuição *local* (que é o padrão) não altera o vínculo de *scope_test* a *spam*. A instrução **keyword: 'nonlocal'** mudou o vínculo de *scope_test* de *spam* e a atribuição *global* alterou a ligação para o nível do módulo.

Você também pode ver que não havia nenhuma ligação anterior para *spam* antes da atribuição *global*.

9.3 Primeiro contato com classes

Classes introduzem novidades sintáticas, três novos tipos de objetos, e também alguma semântica nova.

9.3.1 Sintaxe da Definição de Classe

A forma mais simples de definir uma classe é:

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

Definições de classe, assim como definições de função (instruções `def`), precisam ser executadas antes que tenham qualquer efeito. (Você pode colocar uma definição de classe dentro do teste condicional de um `if` ou dentro de uma função.)

Na prática, as instruções dentro da definição de classe geralmente serão definições de funções, mas outras instruções são permitidas, e às vezes são bem úteis — voltaremos a este tema depois. Definições de funções dentro da classe normalmente têm um forma peculiar de lista de argumentos, determinada pela convenção de chamada a métodos — isso também será explicado mais tarde.

Quando se inicia a definição de classe, um novo espaço de nomes é criado, e usado como escopo local — assim, todas atribuições a variáveis locais ocorrem nesse espaço de nomes. Em particular, funções definidas aqui são vinculadas a nomes nesse escopo.

Quando uma definição de classe é completado (normalmente, sem erros), um *objeto classe* é criado. Este objeto encapsula o conteúdo do espaço de nomes criado pela definição da classe; aprenderemos mais sobre objetos classe na próxima seção. O escopo local que estava vigente antes da definição da classe é reativado, e o objeto classe é vinculado ao identificador da classe nesse escopo (`ClassName` no exemplo).

9.3.2 Objetos de Classe

Objetos classe suportam dois tipos de operações: *referências a atributos* e *instanciação*.

Referências a atributos de classe utilizam a sintaxe padrão utilizada para quaisquer referências a atributos em Python: `obj.name`. Nomes de atributos válidos são todos os nomes presentes dentro do espaço d nomes da classe, quando o objeto classe foi criado. Portanto, se a definição de classe tem esta forma:

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

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

então `MyClass.i` e `MyClass.f` são referências a atributo válidas, retornando, respectivamente, um inteiro e um objeto função. Atributos de classe podem receber valores, pode-se modificar o valor de `MyClass.i` num atribuição. `__doc__` também é um atributo válido da classe, retornando a *documentação* associada: "A simple example class".

Para *instanciar* uma classe, usa-se a mesma sintaxe de invocar uma função. Apenas finja que o objeto classe do exemplo é uma função sem parâmetros, que devolve uma nova instância da classe. Por exemplo (assumindo a classe acima):

```
x = MyClass()
```

cria uma nova *instância* da classe e atribui o objeto resultante à variável local `x`.

A operação de instanciação (“invocar” um objeto classe) cria um objeto vazio. Muitas classes preferem criar novos objetos com um estado inicial predeterminado. Para tanto, a classe pode definir um método especial chamado `__init__()`, assim:

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

Quando uma classe define um método `__init__()`, o processo de instanciação automaticamente invoca `__init__()` sobre a instância recém criada. Em nosso exemplo, uma nova instância já inicializada pode ser obtida desta maneira:

```
x = MyClass()
```

Naturalmente, o método `__init__()` pode ter parâmetros para maior flexibilidade. Neste caso, os argumentos fornecidos na invocação da classe serão passados para o método `__init__()`. Por exemplo,

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

9.3.3 Objetos de Instância

Agora o que podemos fazer com objetos de instância? As únicas operações compreendidas por objetos de instância são os atributos de referência. Existem duas maneiras válidas para nomear atributos: atributos de dados e métodos.

Atributos de dados correspondem a “variáveis de instância” em Smalltalk, e a “membros de dados” em C++. Atributos de dados não precisam ser declarados. Assim como variáveis locais, eles passam a existir na primeira vez em que é feita uma atribuição. Por exemplo, se `x` é uma instância da `MyClass` criada acima, o próximo trecho de código irá exibir o valor 16, sem deixar nenhum rastro:

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

O outro tipo de referências a atributos de instância é o “método”. Um método é uma função que “pertence” a uma instância. (Em Python, o termo método não é aplicado exclusivamente a instâncias de classes definidas pelo usuário: outros tipos de objetos também podem ter métodos. Por exemplo, listas possuem os métodos `append`, `insert`, `remove`,

sort, entre outros. Porém, na discussão a seguir, usaremos o termo método apenas para se referir a métodos de classes definidas pelo usuário. Seremos explícitos ao falar de outros métodos.)

Nomes de métodos válidos de uma instância dependem de sua classe. Por definição, cada atributo de uma classe que é uma função corresponde a um método das instâncias. Em nosso exemplo, `x.f` é uma referência de método válida já que `MyClass.f` é uma função, enquanto `x.i` não é, já que `MyClass.i` não é uma função. Entretanto, `x.f` não é o mesmo que `MyClass.f`. A referência `x.f` acessa um objeto método e a `MyClass.f` acessa um objeto função.

9.3.4 Objetos Métodos

Normalmente, um método é chamado imediatamente após ser referenciado:

```
x.f()
```

No exemplo `MyClass` o resultado da expressão acima será a string `'hello world'`. No entanto, não é obrigatório invocar o método imediatamente: como `x.f` é também um objeto ele pode ser atribuído a uma variável e invocado depois. Por exemplo:

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

Esse código exibirá o texto `hello world` até o mundo acabar.

O que ocorre precisamente quando um método é invocado? Você deve ter notado que `x.f()` foi chamado sem nenhum parâmetro, porém a definição da função `f()` especificava um parâmetro. O que aconteceu com esse parâmetro? Certamente Python levanta uma exceção quando uma função que declara um parâmetro é invocada sem nenhum argumento — mesmo que o argumento não seja usado no corpo da função...

Na verdade, pode-se supor a resposta: a particularidade sobre os métodos é que o objeto da instância é passado como o primeiro argumento da função. Em nosso exemplo, a chamada `x.f()` é exatamente equivalente a `MyClass.f(x)`. Em geral, chamar um método com uma lista de n argumentos é equivalente a chamar a função correspondente com uma lista de argumentos que é criada inserindo o objeto de instância do método antes do primeiro argumento.

Se você ainda não entende como os métodos funcionam, dê uma olhada na implementação para esclarecer as coisas. Quando um atributo de uma instância, não relacionado a dados, é referenciado, a classe da instância é pesquisada. Se o nome é um atributo de classe válido, e é o nome de uma função, um método é criado, empacotando a instância e a função, que estão juntos num objeto abstrato: este é o método. Quando o método é chamado com uma lista de argumentos, uma nova lista de argumentos é construída a partir da instância e da lista de argumentos, e a função é chamada com essa nova lista de argumentos.

9.3.5 Variáveis de Classe e Instância

De forma geral, variáveis de instância são variáveis que indicam dados que são únicos a cada instância individual, e variáveis de classe são variáveis de atributos e de métodos que são comuns a todas as instâncias de uma classe:

```
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
```

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```
'canine'
>>> d.name           # unique to d
'Fido'
>>> e.name           # unique to e
'Buddy'
```

Como vimos em *Uma palavra sobre nomes e objetos*, dados compartilhados podem causar efeitos inesperados quando envolvem objetos mutáveis (*mutable*), como listas ou dicionários. Por exemplo, a lista *tricks* do código abaixo não deve ser usada como variável de classe, pois assim seria compartilhada por todas as instâncias de *Dog*:

```
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']
```

Em vez disso, o modelo correto da classe deve usar uma variável de instância:

```
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 Observações Aleatórias

Atributos de dados sobrescrevem atributos métodos homônimos. Para evitar conflitos acidentais de nome, que podem gerar erros de difícil detecção em programas extensos, é sábio adotar algum tipo de convenção que minimize a chance de conflitos. Convenções comuns incluem: definir nomes de métodos com inicial maiúscula, prefixar nomes de atributos de dados com caracteres diferenciados (quem sabe apenas um sublinhado “_”), ou usar sempre verbos para nomear métodos e substantivos para atributos de dados.

Atributos de dados podem ser referenciados por métodos da própria instância, bem como por qualquer outro usuário do objeto (também chamados “clientes” do objeto). Em outras palavras, classes não servem para implementar tipos puramente abstratos de dados. De fato, nada em Python torna possível assegurar o encapsulamento de dados — tudo é baseado em convenção. (Por outro lado, a implementação de Python, escrita em C, pode esconder completamente

detalhes de um objeto e controlar o acesso ao objeto, se necessário; isto pode ser utilizado por extensões de Python escritas em C.)

Clientes devem utilizar atributos de dados com cuidado, pois podem bagunçar invariantes assumidas pelos métodos ao esbarrar em seus atributos de dados. Note que clientes podem adicionar atributos de dados a suas próprias instâncias, sem afetar a validade dos métodos, desde que seja evitado o conflito de nomes. Novamente, uma convenção de nomenclatura poupa muita dor de cabeça.

Não existe atalho para referenciar atributos de dados (ou outros métodos!) de dentro de um método. Isso aumenta a legibilidade dos métodos: não há como confundir variáveis locais com variáveis da instância quando lemos rapidamente um método.

Frequentemente, o primeiro argumento de um método é chamado `self`. Isso não passa de uma convenção: o identificador `self` não é uma palavra reservada nem possui qualquer significado especial em Python. Mas note que, ao seguir essa convenção, seu código se torna legível por uma grande comunidade de desenvolvedores Python e é possível que alguma *IDE* dependa dessa convenção para analisar seu código.

Qualquer objeto função que é atributo de uma classe, define um método para as instâncias dessa classe. Não é necessário que a definição da função esteja textualmente embutida na definição da classe. Atribuir um objeto função a uma variável local da classe é válido. Por exemplo:

```
# 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
```

Agora `f`, `g` e `h` são todos atributos da classe `C` que referenciam funções, e consequentemente são todos métodos de instâncias da classe `C`, onde `h` é exatamente equivalente a `g`. No entanto, essa prática serve apenas para confundir o leitor do programa.

Métodos podem chamar outros métodos como atributos do argumento `self`:

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

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

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

Métodos podem referenciar nomes globais da mesma forma que funções comuns. O escopo global associado a um método é o módulo contendo sua definição na classe (a classe propriamente dita nunca é usada como escopo global!). Ainda que seja raro justificar o uso de dados globais em um método, há diversos usos legítimos do escopo global. Por exemplo, funções e módulos importados no escopo global podem ser usados por métodos, bem como as funções e classes definidas no próprio escopo global. Provavelmente, a classe contendo o método em questão também foi definida neste escopo global. Na próxima seção veremos razões pelas quais um método pode querer referenciar sua própria classe.

Cada valor é um objeto e, portanto, tem uma *classe* (também chamada de *tipo*). Ela é armazenada como `object.__class__`.

9.5 Herança

Obviamente, uma característica não seria digna do nome “classe” se não suportasse herança. A sintaxe para uma classe derivada é assim:

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

O identificador `BaseClassName` deve estar definido no escopo que contém a definição da classe derivada. No lugar do nome da classe base, também são aceitas outras expressões. Isso é muito útil, por exemplo, quando a classe base é definida em outro módulo:

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

A execução de uma definição de classe derivada procede da mesma forma que a de uma classe base. Quando o objeto classe é construído, a classe base é lembrada. Isso é utilizado para resolver referências a atributos. Se um atributo requisitado não for encontrado na classe, ele é procurado na classe base. Essa regra é aplicada recursivamente se a classe base por sua vez for derivada de outra.

Não há nada de especial sobre instanciação de classes derivadas: `DerivedClassName()` cria uma nova instância da classe. Referências a métodos são resolvidas da seguinte forma: o atributo correspondente é procurado através da cadeia de classes base, e referências a métodos são válidas se essa procura produzir um objeto função.

Classes derivadas podem sobrescrever métodos das suas classes base. Uma vez que métodos não possuem privilégios especiais quando invocam outros métodos no mesmo objeto, um método na classe base que invoca um outro método da mesma classe base pode, efetivamente, acabar invocando um método sobreposto por uma classe derivada. (Para programadores C++ isso significa que todos os métodos em Python são realmente virtuais.)

Um método sobrescrito em uma classe derivada, de fato, pode querer estender, em vez de simplesmente substituir, o método da classe base, de mesmo nome. Existe uma maneira simples de chamar diretamente o método da classe base: apenas chame `BaseClassName.methodname(self, arguments)`. Isso é geralmente útil para os clientes também. (Note que isto só funciona se a classe base estiver acessível como `BaseClassName` no escopo global).

Python tem duas funções embutidas que trabalham com herança:

- Use `isinstance()` to check an instance's type: `isinstance(obj, int)` will be `True` only if `obj.__class__` is `int` or some class derived from `int`.
- Use `issubclass()` to check class inheritance: `issubclass(bool, int)` is `True` since `bool` is a subclass of `int`. However, `issubclass(float, int)` is `False` since `float` is not a subclass of `int`.

9.5.1 Herança Múltipla

Python também suporta uma forma de herança múltipla. Uma definição de classe com várias classes base tem esta forma:

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

Para a maioria dos casos mais simples, pense na pesquisa de atributos herdados de uma classe pai como o primeiro nível de profundidade, da esquerda para a direita, não pesquisando duas vezes na mesma classe em que há uma

sobreposição na hierarquia. Assim, se um atributo não é encontrado em `DerivedClassName`, é procurado em `Base1`, depois, recursivamente, nas classes base de `Base1`, e se não for encontrado lá, é pesquisado em `Base2` e assim por diante.

De fato, é um pouco mais complexo que isso; a ordem de resolução do método muda dinamicamente para suportar chamadas cooperativas para `super()`. Essa abordagem é conhecida em outras linguagens de herança múltipla como método-chamar-o-próximo, e é mais poderosa que a chamada à função `super`, encontrada em linguagens de herança única.

A ordenação dinâmica é necessária porque todos os casos de herança múltipla exibem um ou mais relacionamentos de diamante (em que pelo menos uma das classes pai pode ser acessada por meio de vários caminhos da classe mais inferior). Por exemplo, todas as classes herdam de `object`, portanto, qualquer caso de herança múltipla fornece mais de um caminho para alcançar `object`. Para evitar que as classes base sejam acessadas mais de uma vez, o algoritmo dinâmico lineariza a ordem de pesquisa, de forma a preservar a ordenação da esquerda para a direita, especificada em cada classe, que chama cada pai apenas uma vez, e que é monotônica (significando que uma classe pode ser subclassificada sem afetar a ordem de precedência de seus pais). Juntas, essas propriedades tornam possível projetar classes confiáveis e extensíveis com herança múltipla. Para mais detalhes, veja <https://www.python.org/download/releases/2.3/mro/>.

9.6 Variáveis Privadas

Variáveis de instância “privadas”, que não podem ser acessadas, exceto em métodos do próprio objeto, não existem em Python. No entanto, existe uma convenção que é seguida pela maioria dos programas em Python: um nome prefixado com um sublinhado (por exemplo: `_spam`) deve ser tratado como uma parte não-pública da API (seja uma função, um método ou um atributo de dados). Tais nomes devem ser considerados um detalhe de implementação e sujeito a alteração sem aviso prévio.

Uma vez que existe um caso de uso válido para a definição de atributos privados em classes (especificamente para evitar conflitos com nomes definidos em subclasses), existe um suporte limitado a identificadores privados em classes, chamado *name mangling*, desfiguração de nomes. Qualquer identificador no formato `__spam` (pelo menos dois sublinhados no início, e no máximo um sublinhado no final) é textualmente substituído por `_classname__spam`, onde `classname` é o nome da classe atual com sublinhado(s) iniciais omitidos. Essa desfiguração independe da posição sintática do identificador, desde que ele apareça dentro da definição de uma classe.

A desfiguração de nomes é útil para que subclasses possam sobrescrever métodos sem quebrar invocações de métodos dentro de outra classe. Por exemplo:

```
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)
```

O exemplo acima deve funcionar mesmo se `MappingSubclass` introduzisse um identificador `__update` uma vez que é substituído por `_Mapping__update` na classe `Mapping` e `_MappingSubclass__update` na classe `MappingSubclass`, respectivamente.

Note que as regras de desfiguração de nomes foram projetadas para evitar acidentes; ainda é possível acessar ou modificar uma variável que é considerada privada. Isso pode ser útil em certas circunstâncias especiais, como depuração de código.

Código passado para `exec()` ou `eval()` não considera o nome da classe que invocou como sendo a classe corrente; isso é semelhante ao funcionamento da instrução `global`, cujo efeito se aplica somente ao código que é compilado junto. A mesma restrição se aplica às funções `getattr()`, `setattr()` e `delattr()`, e quando acessamos diretamente o `__dict__` da classe.

9.7 Curiosidades e conclusões

Às vezes, é útil ter um tipo semelhante ao “record” de Pascal ou ao “struct” de C, para agrupar alguns itens de dados. Uma definição de classe vazia funciona bem para este fim:

```
class Employee:
    pass

john = Employee()  # Create an empty employee record

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

Um trecho de código Python que espera um tipo de dado abstrato em particular, pode receber, ao invés disso, uma classe que imita os métodos que aquele tipo suporta. Por exemplo, se você tem uma função que formata dados obtidos de um objeto do tipo “arquivo”, pode definir, e passar como argumento, uma classe com métodos `read()` and `readline()` que obtém os dados de um “buffer de caracteres”.

Métodos de instância tem atributos também: `m.__self__` é o objeto instância com o método `m()`, e `m.__func__` é o objeto função correspondente ao método.

9.8 Iteradores

Você já deve ter notado que pode usar laços `for` com a maioria das coleções em Python:

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

Esse estilo de acesso é claro, conciso e conveniente. O uso de iteradores permeia e unifica o Python. Nos bastidores, a instrução `for` chama `iter()` no objeto contêiner. A função retorna um objeto iterador que define o método `__next__()` que acessa elementos no contêiner, um de cada vez. Quando não há mais elementos, `__next__()` gera uma exceção `StopIteration` que informa ao `for` para terminar. Você pode chamar o método `__next__()` usando a função interna `next()`; este exemplo mostra como tudo funciona:

```
>>> s = 'abc'
>>> it = iter(s)
>>> it
<iterator object at 0x00A1DB50>
```

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```
>>> next(it)
'a'
>>> next(it)
'b'
>>> next(it)
'c'
>>> next(it)
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
    next(it)
StopIteration
```

Observando o mecanismo por trás do protocolo dos iteradores, fica fácil adicionar esse comportamento às suas classes. Defina um método `__iter__()` que retorne um objeto que tenha um método `__next__()`. Se uma classe já define `__next__()`, então `__iter__()` pode simplesmente retornar `self`:

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

    def __iter__(self):
        return self

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

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

9.9 Geradores

Generators – geradores – são uma ferramenta simples e poderosa para criar iteradores. São escritos como funções normais mas usam a instrução `yield` quando retornam dados. Cada vez que `next()` é chamado, o gerador volta ao ponto onde parou (lembrando todos os valores de dados e qual instrução foi executada pela última vez). Um exemplo mostra como geradores podem ser trivialmente fáceis de criar:

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

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```
l
o
g
```

Qualquer coisa que possa ser feita com geradores também pode ser feita com iteradores baseados numa classe, como descrito na seção anterior. O que torna geradores tão compactos é que os métodos `__iter__()` e `__next__()` são criados automaticamente.

Outro ponto chave é que as variáveis locais e o estado da execução são preservados automaticamente entre as chamadas. Isto torna a função mais fácil de escrever e muito mais clara do que uma implementação usando variáveis de instância como `self.index` e `self.data`.

Além disso, quando geradores terminam, eles levantam `StopIteration` automaticamente. Combinados, todos estes aspectos tornam a criação de iteradores tão fácil quanto escrever uma função normal.

9.10 Expressões Geradoras

Alguns geradores simples podem ser codificados, de forma sucinta, como expressões, usando uma sintaxe semelhante a compreensões de lista, mas com parênteses em vez de colchetes. Essas expressões são projetadas para situações em que o gerador é usado imediatamente, pela função que o engloba. As expressões geradoras são mais compactas, mas menos versáteis do que as definições completas do gerador, e tendem a ser mais amigáveis à memória do que as compreensões de lista equivalentes.

Exemplos:

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

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

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

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

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

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

Um breve passeio pela biblioteca padrão

10.1 Interface com o sistema operacional

O módulo `os` fornece dúzias de funções para interagir com o sistema operacional:

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

Tome cuidado para usar a forma `import os` ao invés de `from os import *`. Isso evitará que `os.open()` oculte a função `open()` que opera de forma muito diferente.

As funções embutidas `dir()` e `help()` são úteis como um sistema de ajuda interativa pra lidar com módulos grandes como `os`:

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

Para tarefas de gerenciamento cotidiano de arquivos e diretórios, o módulo `shutil` fornece uma interface de alto nível que é mais simples de usar:

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

10.2 Caracteres curinga

O módulo `glob` fornece uma função para criar listas de arquivos a partir de buscas em diretórios usando caracteres curinga:

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

10.3 Argumentos de linha de comando

Scripts geralmente precisam processar argumentos passados na linha de comando. Esses argumentos são armazenados como uma lista no atributo `argv` do módulo `sys`. Por exemplo, teríamos a seguinte saída executando `python demo.py one two three` na linha de comando:

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

O módulo `argparse` fornece um mecanismo mais sofisticado para processar argumentos de linha de comando. O script seguinte extrai e exibe um ou mais nomes de arquivos e um número de linhas opcional:

```
import argparse

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

Quando executado a linha de comando `python top.py --lines=5 alpha.txt beta.txt`, o script define `args.lines` para 5 e `args.filenames` para `['alpha.txt', 'beta.txt']`.

10.4 Redirecionamento de erros e encerramento do programa

O módulo `sys` também possui atributos para `stdin`, `stdout` e `stderr`. O último é usado para emitir avisos e mensagens de erros visíveis mesmo quando `stdout` foi redirecionado:

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

A forma mais direta de encerrar um script é usando `sys.exit()`.

10.5 Reconhecimento de padrões em strings

O módulo `re` fornece ferramentas para lidar com processamento de strings através de expressões regulares. Para reconhecimento de padrões complexos, expressões regulares oferecem uma solução sucinta e eficiente:

```
>>> 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'
```

Quando as exigências são simples, métodos de strings são preferíveis por serem mais fáceis de ler e depurar:

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

10.6 Matemática

O módulo `math` oferece acesso as funções da biblioteca C para matemática de ponto flutuante:

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

O módulo `random` fornece ferramentas para gerar seleções aleatórias:

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

O módulo `statistics` calcula as propriedades estatísticas básicas (a média, a mediana, a variação, etc.) de dados numéricos:

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

O projeto SciPy <<https://scipy.org>> tem muitos outros módulos para cálculos numéricos.

10.7 Acesso à internet

Há diversos módulos para acesso e processamento de protocolos da internet. Dois dos mais simples são `urllib.request` para efetuar download de dados a partir de URLs e `smtplib` para enviar mensagens de correio eletrônico:

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

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

>>> import smtplib
>>> server = smtplib.SMTP('localhost')
```

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

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

(Note que o segundo exemplo precisa de um servidor de email rodando em localhost.)

10.8 Data e hora

O módulo `datetime` fornece classes para manipulação de datas e horas nas mais variadas formas. Apesar da disponibilidade de aritmética com data e hora, o foco da implementação é na extração eficiente dos membros para formatação e manipulação. O módulo também oferece objetos que levam os fusos horários em consideração.

```
>>> # 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 Compressão de dados

Formatos comuns de arquivamento e compressão de dados estão disponíveis diretamente através de alguns módulos, entre eles: `zlib`, `gzip`, `bz2`, `lzma`, `zipfile` and `tarfile`.

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


10.10 Medição de desempenho

Alguns usuários de Python desenvolvem um interesse profundo pelo desempenho relativo de diferentes abordagens para o mesmo problema. Python oferece uma ferramenta de medição que esclarece essas dúvidas rapidamente.

Por exemplo, pode ser tentador usar o empacotamento e desempacotamento de tuplas ao invés da abordagem tradicional de permutar os argumentos. O módulo `timeit` rapidamente mostra uma modesta vantagem de desempenho:

```
>>> 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
```

Em contraste com granularidade fina do módulo `timeit`, os módulos `profile` e `pstats` oferecem ferramentas para identificar os trechos mais críticos em grandes blocos de código.

10.11 Controle de qualidade

Uma das abordagens usadas no desenvolvimento de software de alta qualidade é escrever testes para cada função à medida que é desenvolvida e executar esses testes frequentemente durante o processo de desenvolvimento.

O módulo `doctest` oferece uma ferramenta para realizar um trabalho de varredura e validação de testes escritos nas strings de documentação (docstrings) de um programa. A construção dos testes é tão simples quanto copiar uma chamada típica juntamente com seus resultados e colá-los na docstring. Isto aprimora a documentação, fornecendo ao usuário um exemplo real, e permite que o módulo `doctest` verifique se o código continua fiel à documentação:

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

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

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

O módulo `unittest` não é tão simples de usar quanto o módulo `doctest`, mas permite que um conjunto muito maior de testes seja mantido em um arquivo separado:

```
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 Baterias incluídas

Python tem uma filosofia de “baterias incluídas”. Isso fica mais evidente através da sofisticação e robustez dos seus maiores pacotes. Por exemplo:

- Os módulos `xmlrpc.client` e `xmlrpc.server` tornam a implementação de chamadas remotas (remote procedure calls) em uma tarefa quase trivial. Apesar dos nomes dos módulos, nenhum conhecimento direto ou manipulação de XML é necessário.
- O pacote `email` é uma biblioteca para gerenciamento de mensagens de correio eletrônico, incluindo MIME e outros baseados no [RFC 2822](#). Diferente dos módulos `smtplib` e `poplib` que apenas enviam e recebem mensagens, o pacote `email` tem um conjunto completo de ferramentas para construir ou decodificar a estrutura de mensagens complexas (incluindo anexos) e para implementação de protocolos de codificação e cabeçalhos.
- O pacote `json` oferece um suporte robusto para analisar este popular formato para troca de dados. O módulo `csv` oferece suporte para leitura e escrita direta em arquivos no formato Comma-Separated Value, comumente suportado por bancos de dados e planilhas. O processamento XML é fornecido pelos pacotes `xml.etree.ElementTree`, `xml.dom` e `xml.sax`. Juntos, esses módulos e pacotes simplificam muito a troca de informações entre aplicativos Python e outras ferramentas.
- O módulo `sqlite3` é um wrapper para a biblioteca de banco de dados SQLite, fornecendo um banco de dados persistente que pode ser atualizado e acessado usando sintaxe SQL ligeiramente NONSTANDARD.
- Internacionalização está disponível através de diversos módulos, como `gettext`, `locale`, e o pacote `codecs`.

Um breve passeio pela biblioteca padrão — parte II

Este segundo passeio apresenta alguns módulos avançados que atendem necessidades de programação profissional. Estes módulos raramente aparecem em scripts pequenos.

11.1 Formatando a saída

O módulo `reprlib` fornece uma versão de `repr()` personalizado para exibições abreviadas de contêineres grandes ou profundamente aninhados:

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

O módulo `pprint` oferece um controle mais sofisticado na exibição tanto de objetos embutidos quanto aqueles criados pelo usuário de maneira que fique legível para o interpretador. Quando o resultado é maior que uma linha, o “pretty printer” acrescenta quebras de linha e indentação para revelar as estruturas de maneira mais clara:

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

O módulo `textwrap` formata parágrafos de texto para que caibam em uma dada largura de tela:

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```
except that it returns a list of strings
instead of one big string with newlines
to separate the wrapped lines.
```

O módulo `locale` acessa uma base de dados de formatos específicos a determinada cultura. O argumento `grouping` da função `format()` oferece uma forma direta de formatar números com separadores de grupo:

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

11.2 Usando templates

módulo `string` inclui a versátil classe `Template` com uma sintaxe simplificada, adequada para ser editada por usuários finais. Isso permite que usuários personalizem suas aplicações sem a necessidade de alterar a aplicação.

Em um template são colocadas marcações indicando o local onde o texto variável deve ser inserido. Uma marcação é formada por `$` seguido de um identificador Python válido (caracteres alfanuméricos e underscores). Envolvendo-se o identificador da marcação entre chaves, permite que ele seja seguido por mais caracteres alfanuméricos sem a necessidade de espaços. Escrevendo-se `$$` cria-se um único `$`:

```
>>> 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.'
```

O método `substitute()` levanta uma exceção `KeyError` quando o identificador de uma marcação não é fornecido em um dicionário ou em um argumento nomeado (*keyword argument*). Para aplicações que podem receber dados incompletos fornecidos pelo usuário, o método `safe_substitute()` pode ser mais apropriado — deixará os marcadores intactos se os dados estiverem faltando:

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

Subclasses de `Template` podem especificar um delimitador personalizado. Por exemplo, um utilitário para renomeação em lote de fotos pode usar o sinal de porcentagem para marcações como a data atual, número sequencial da imagem ou formato do arquivo:

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

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

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

Outra aplicação para templates é separar a lógica da aplicação dos detalhes de múltiplos formatos de saída. Assim é possível usar templates personalizados para gerar arquivos XML, relatórios em texto puro e relatórios web em HTML.

11.3 Trabalhando com formatos binários de dados

O módulo `struct` oferece as funções `pack()` e `unpack()` para trabalhar com registros binários de tamanho variável. O exemplo a seguir mostra como iterar através do cabeçalho de informação num arquivo ZIP sem usar o módulo `zipfile`. Os códigos de empacotamento "H" e "I" representam números sem sinal de dois e quatro bytes respectivamente. O "<" indica que os números têm tamanho padrão e são little-endian (bytes menos significativos primeiro):

```
import struct

with open('myfile.zip', 'rb') as f:
    data = f.read()

start = 0
for i in range(3):
    # show the first 3 file headers
    start += 14
    fields = struct.unpack('<IIHH', data[start:start+16])
    crc32, comp_size, uncomp_size, filenamesize, extra_size = fields

    start += 16
    filename = data[start:start+filenamesize]
    start += filenamesize
    extra = data[start:start+extra_size]
    print(filename, hex(crc32), comp_size, uncomp_size)

    start += extra_size + comp_size
    # skip to the next header
```

11.4 Multi-threading

O uso de threads é uma técnica para desacoplar tarefas que não são sequencialmente dependentes. Threads podem ser usadas para melhorar o tempo de resposta de aplicações que aceitam entradas do usuário enquanto outras tarefas são executadas em segundo plano. Um caso relacionado é executar ações de entrada e saída (I/O) em uma thread paralelamente a cálculos em outra thread.

O código a seguir mostra como o módulo de alto nível `threading` pode executar tarefas em segundo plano enquanto o programa principal continua a sua execução:

```
import threading, zipfile

class AsyncZip(threading.Thread):
    def __init__(self, infile, outfile):
        threading.Thread.__init__(self)
```

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```
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.')
```

O principal desafio para as aplicações que usam múltiplas threads é coordenar as threads que compartilham dados ou outros recursos. Para esta finalidade, o módulo `threading` oferece alguns mecanismos primitivos de sincronização, como travas (locks), eventos, variáveis de condição e semáforos.

Ainda que todas essas ferramentas sejam poderosas, pequenos erros de design podem resultar em problemas difíceis de serem diagnosticados. Por isso, a abordagem preferida para a coordenação da tarefa é concentrar todo o acesso a um recurso em um único tópico e, em seguida, usar o módulo `queue` para alimentar esse segmento com solicitações de outros tópicos. Aplicações que utilizam objetos `Queue` para comunicação e coordenação inter-thread são mais fáceis de serem projetados, mais legíveis e mais confiáveis.

11.5 Gerando logs

O módulo `logging` oferece um completo e flexível sistema de log. Da maneira mais simples, mensagens de log são enviadas para um arquivo ou para `sys.stderr`:

```
import logging
logging.debug('Debugging information')
logging.info('Informational message')
logging.warning('Warning:config file %s not found', 'server.conf')
logging.error('Error occurred')
logging.critical('Critical error -- shutting down')
```

Isso produz a seguinte saída:

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

Por padrão, mensagens informativas e de depuração são suprimidas e a saída é enviada para a saída de erros padrão (`stderr`). Outras opções de saída incluem envio de mensagens através de correio eletrônico, datagramas, sockets ou para um servidor HTTP. Novos filtros podem selecionar diferentes formas de envio de mensagens, baseadas na prioridade da mensagem: `DEBUG`, `INFO`, `WARNING`, `ERROR` e `CRITICAL`.

O sistema de log pode ser configurado diretamente do Python ou pode ser carregado a partir de um arquivo de configuração editável pelo usuário para logs personalizados sem a necessidade de alterar a aplicação.

11.6 Referências fracas

Python faz gerenciamento automático de memória (contagem de referências para a maioria dos objetos e *garbage collection* [coleta de lixo] para eliminar ciclos). A memória ocupada por um objeto é liberada logo depois da última referência a ele ser eliminada.

Essa abordagem funciona bem para a maioria das aplicações, mas ocasionalmente surge a necessidade de rastrear objetos apenas enquanto estão sendo usados por algum outro. Infelizmente rastreá-los cria uma referência, e isso os fazem permanentes. O módulo `weakref` oferece ferramentas para rastrear objetos sem criar uma referência. Quando o objeto não é mais necessário, ele é automaticamente removido de uma tabela de referências fracas e uma chamada (*callback*) é disparada. Aplicações típicas incluem cacheamento de objetos que são muito custosos para criar:

```
>>> import weakref, gc
>>> class A:
...     def __init__(self, value):
...         self.value = value
...     def __repr__(self):
...         return str(self.value)
...
>>> a = A(10)                                # create a reference
>>> d = weakref.WeakValueDictionary()
>>> d['primary'] = a                          # does not create a reference
>>> d['primary']                              # fetch the object if it is still alive
10
>>> del a                                    # remove the one reference
>>> gc.collect()                            # run garbage collection right away
0
>>> d['primary']                             # entry was automatically removed
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
    d['primary']                             # entry was automatically removed
  File "C:/python37/lib/weakref.py", line 46, in __getitem__
    o = self.data[key]()
KeyError: 'primary'
```

11.7 Ferramentas para trabalhar com listas

Muitas necessidades envolvendo estruturas de dados podem ser satisfeitas com o tipo embutido lista. Entretanto, algumas vezes há uma necessidade por implementações alternativas que sacrificam algumas facilidades em nome de melhor desempenho.

O módulo `array` oferece uma classe `array`, semelhante a uma lista, mas que armazena apenas dados homogêneos e de maneira mais compacta. O exemplo a seguir mostra um vetor de números armazenados como números binários de dois bytes sem sinal (código de tipo "H") ao invés dos 16 bytes usuais para cada item em uma lista de `int`:

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

O módulo `collections` oferece um objeto `deque()` que comporta-se como uma lista mas com *appends* e *pops* pela esquerda mais rápidos, porém mais lento ao percorrer o meio da sequência. Esses objetos são adequados para implementar filas e buscas de amplitude em árvores de dados (*breadth first tree searches*):

```
>>> 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):
            return m
    unsearched.append(m)
```

Além de implementações alternativas de listas, a biblioteca também oferece outras ferramentas como o módulo `bisect` com funções para manipulação de listas ordenadas:

```
>>> import bisect
>>> scores = [(100, 'perl'), (200, 'tcl'), (400, 'lua'), (500, 'python')]
>>> bisect.insort(scores, (300, 'ruby'))
>>> scores
[(100, 'perl'), (200, 'tcl'), (300, 'ruby'), (400, 'lua'), (500, 'python')]
```

O módulo `heapq` oferece funções para implementação de *heaps* baseadas em listas normais. O valor mais baixo é sempre mantido na posição zero. Isso é útil para aplicações que acessam repetidamente o menor elemento, mas não querem reordenar a lista toda a cada acesso:

```
>>> from heapq import heapify, heappop, heappush
>>> data = [1, 3, 5, 7, 9, 2, 4, 6, 8, 0]
>>> heapify(data) # rearrange the list into heap order
>>> heappush(data, -5) # add a new entry
>>> [heappop(data) for i in range(3)] # fetch the three smallest entries
[-5, 0, 1]
```

11.8 Aritmética decimal com ponto flutuante

O módulo `decimal` oferece o tipo `Decimal` para aritmética decimal com ponto flutuante. Comparado a implementação embutida `float` que usa aritmética binária de ponto flutuante, a classe é especialmente útil para:

- aplicações financeiras que requerem representação decimal exata,
- controle sobre a precisão,
- controle sobre arredondamento para satisfazer requisitos legais,
- rastreamento de casas decimais significativas, ou
- applications where the user expects the results to match calculations done by hand.

Por exemplo, calcular um imposto de 5% sobre uma chamada telefônica de 70 centavos devolve diferentes resultados com aritmética de ponto flutuante decimal ou binária. A diferença torna-se significativa se os resultados são arredondados para o centavo mais próximo.

```
>>> from decimal import *
>>> round(Decimal('0.70') * Decimal('1.05'), 2)
Decimal('0.74')
>>> round(.70 * 1.05, 2)
0.73
```

O resultado de `Decimal` considera zeros à direita, automaticamente inferindo quatro casas decimais a partir de multiplicandos com duas casas decimais. O módulo `decimal` reproduz a aritmética como fazemos à mão e evita

problemas que podem ocorrer quando a representação binária do ponto flutuante não consegue representar quantidades decimais com exatidão.

A representação exata permite à classe `Decimal` executar cálculos de módulo e testes de igualdade que não funcionam bem em ponto flutuante binário:

```
>>> 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
```

O módulo `decimal` implementa a aritmética com tanta precisão quanto necessária:

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


12.1 Introdução

Aplicações em Python normalmente usam pacotes e módulos que não vêm como parte da instalação padrão. Aplicações às vezes necessitam uma versão específica de uma biblioteca, porque ela requer que algum problema em particular tenha sido consertado ou foi escrita utilizando-se de uma versão obsoleta da interface da biblioteca.

Isso significa que talvez não seja possível que uma instalação Python preencha os requisitos de qualquer aplicação. Se uma aplicação A necessita a versão 1.0 de um módulo particular mas a aplicação B necessita a versão 2.0, os requisitos entrarão em conflito e instalar qualquer uma das duas versões 1.0 ou 2.0 fará com que uma das aplicações não consiga executar.

A solução para este problema é criar um *ambiente virtual*, uma árvore de diretórios que contém uma instalação Python para uma versão particular do Python, além de uma série de pacotes adicionais.

Diferentes aplicações podem então usar diferentes ambientes virtuais. Para resolver o exemplo anterior de requisitos conflitantes, a aplicação A deve ter seu próprio ambiente virtual com a versão 1.0 instalada enquanto a aplicação B vai possuir outro ambiente virtual com a versão 2.0. Se a aplicação B precisar fazer uma atualização para a versão 3.0, isso não afetará o ambiente da aplicação A.

12.2 Criando ambientes virtuais

O módulo usado para criar e gerenciar ambientes virtuais é chamado `venv`. O `venv` normalmente irá instalar a versão mais recente de Python que você tiver disponível. Se você tiver múltiplas versões de Python no seu sistema, você pode selecionar uma versão específica do Python executando `python3` ou qualquer versão que você desejar.

Para criar um ambiente virtual, escolha um diretório onde deseja colocá-lo e execute o módulo `venv` como um script com o caminho do diretório:

```
python3 -m venv tutorial-env
```

Isso irá criar o diretório `tutorial-env` se ele não existir e também criará diretórios dentro dele contendo uma cópia do interpretador Python, a biblioteca padrão e diversos arquivos de suporte.

Uma vez criado seu ambiente virtual, você deve ativá-lo.

No Windows, execute:

```
tutorial-env\Scripts\activate.bat
```

No Unix ou no MacOS, executa:

```
source tutorial-env/bin/activate
```

(Este script é escrito para o shell bash. Se você usa shells **csh** ou **fish**, existem scripts alternativos `activate.csh` e `activate.fish` para utilização.)

Ao ativar seu ambiente virtual haverá uma mudança no prompt do shell para mostrar qual ambiente virtual você está usando e modificará o ambiente para que quando você executar `python` ativar a versão e instalação do Python particular àquele ambiente. Por exemplo:

```
$ source ~/envs/tutorial-env/bin/activate
(tutorial-env) $ python
Python 3.5.1 (default, May 6 2016, 10:59:36)
...
>>> import sys
>>> sys.path
['', '/usr/local/lib/python35.zip', ...,
 '~/.envs/tutorial-env/lib/python3.5/site-packages']
>>>
```

12.3 Gerenciando pacotes com o pip

Você pode instalar, atualizar e remover pacotes usando um programa chamado **pip**. Por padrão `pip` irá instalar pacotes do Python Package Index, <<https://pypi.org>>. Você pode navegar pelo Python Package Index através do seu navegador web, ou usando os recursos limitados de busca do `pip`:

```
(tutorial-env) $ pip search astronomy
skyfield          - Elegant astronomy for Python
gary              - Galactic astronomy and gravitational dynamics.
novas             - The United States Naval Observatory NOVAS astronomy_
↳library
astroobs         - Provides astronomy ephemeris to plan telescope_
↳observations
PyAstronomy       - A collection of astronomy related tools for Python.
...
```

`pip` tem uma série de subcomandos: “search”, “install”, “uninstall”, “freeze”, etc. (Consulte o guia `installing-index` para a documentação completa do `pip`.)

Você pode instalar a última versão de um pacote apenas especificando nome do pacote:

```
(tutorial-env) $ pip install novas
Collecting novas
  Downloading novas-3.1.1.3.tar.gz (136kB)
Installing collected packages: novas
  Running setup.py install for novas
Successfully installed novas-3.1.1.3
```

Você também pode instalar uma versão específica de um pacote dando o nome do pacote seguido por `==` e o número da versão:

```
(tutorial-env) $ pip install requests==2.6.0
Collecting requests==2.6.0
  Using cached requests-2.6.0-py2.py3-none-any.whl
Installing collected packages: requests
Successfully installed requests-2.6.0
```

Se você re-executar esse comando, `pip` vai perceber que aquela versão requisitada já foi instalada e não fará nada. Você pode definir uma versão diferente para instalar aquela versão ou você pode executar `pip install --upgrade` para fazer a atualização do pacote para a última versão.

```
(tutorial-env) $ pip install --upgrade requests
Collecting requests
Installing collected packages: requests
  Found existing installation: requests 2.6.0
    Uninstalling requests-2.6.0:
      Successfully uninstalled requests-2.6.0
Successfully installed requests-2.7.0
```

`pip uninstall` seguido do nome de um ou mais pacotes irá remover os pacotes do ambiente virtual.

`pip show` irá mostrar informações sobre um pacote em particular:

```
(tutorial-env) $ pip show requests
---
Metadata-Version: 2.0
Name: requests
Version: 2.7.0
Summary: Python HTTP for Humans.
Home-page: http://python-requests.org
Author: Kenneth Reitz
Author-email: me@kennethreitz.com
License: Apache 2.0
Location: /Users/akuchling/envs/tutorial-env/lib/python3.4/site-packages
Requires:
```

`pip list` irá apresentar uma lista de todos os pacotes instalados no ambiente virtual.

```
(tutorial-env) $ pip list
novas (3.1.1.3)
numpy (1.9.2)
pip (7.0.3)
requests (2.7.0)
setuptools (16.0)
```

`pip freeze` irá mostrar uma lista dos pacotes instalados, mas o resultado usa o formato que o `pip install` aceita. Uma convenção comum é colocar essa lista em um arquivo chamado `requirements.txt`:

```
(tutorial-env) $ pip freeze > requirements.txt
(tutorial-env) $ cat requirements.txt
novas==3.1.1.3
numpy==1.9.2
requests==2.7.0
```

O arquivo `requirements.txt` pode ser submetido no controle de versão e adicionado como parte da aplicação. Usuários poderão então instalar todos os pacotes necessários com um `install -r`:

```
(tutorial-env) $ pip install -r requirements.txt
Collecting novas==3.1.1.3 (from -r requirements.txt (line 1))
...
Collecting numpy==1.9.2 (from -r requirements.txt (line 2))
...
Collecting requests==2.7.0 (from -r requirements.txt (line 3))
...
Installing collected packages: novas, numpy, requests
  Running setup.py install for novas
Successfully installed novas-3.1.1.3 numpy-1.9.2 requests-2.7.0
```

`pip` tem inúmeras outras opções. Consulte o guia `installing-index` para a documentação completa do `pip`. Quando você escrever um pacote e desejar deixá-lo disponível no Python Package Index, consulte o guia `distributing-index`.

E agora?

Ler este tutorial provavelmente reforçou seu interesse em usar Python — você deve estar ansioso para aplicar Python para resolver problemas do mundo real. Aonde você deveria ir para aprender mais?

Este tutorial é parte do conjunto de documentação da linguagem Python. Alguns outros documentos neste conjunto são:

- `library-index`:

Você deveria navegar através deste manual, que lhe dará material completo (ainda que breve) de referência sobre tipos, funções e módulos na biblioteca padrão. A distribuição padrão do Python inclui *muito* código adicional. Há módulos para ler caixa de correio Unix, baixar documentos via HTTP, gerar números aleatórios, processar opções de linha de comando, escrever programas CGI, comprimir dados a muitas outras tarefas. Uma lida rápida da Referência da Biblioteca lhe dará uma ideia do que está disponível.

- `installing-index` explica como instalar módulos adicionais escritos por outros usuários de Python.
- `reference-index`: Uma explicação detalhada da sintaxe e da semântica do Python. É uma leitura pesada, mas é útil como um guia completo da linguagem propriamente dita.

Mais recursos Python:

- <https://www.python.org>: O principal website sobre Python. Ele contém código, documentação e aponta para páginas na Web relacionadas ao Python. Esse site é espelhado em vários lugares do mundo como Europa, Japão e Austrália; um espelho pode ser mais rápido que o site principal, dependendo da sua localização geográfica.
- <https://docs.python.org>: Acesso rápido à documentação Python.
- <https://pypi.org>: O índice de pacotes Python (Python package index), anteriormente apelidado de Cheese Shop¹, é um índice de módulos Python criados pelos usuários. Uma vez que você começar a publicar código, pode registrar seus pacotes aqui para que outros possam encontrá-los.
- <https://code.activestate.com/recipes/langs/python/>: O Python Cookbook (livro de receitas de Python) é uma grande coleção de exemplos de código, módulos maiores e scripts úteis. Contribuições particularmente notáveis são coletadas em um livro também chamado Python Cookbook (O'Reilly & Associates, ISBN 0-596-00797-3.)
- <http://www.pyvideo.org> contém links para vídeos relacionados a Python de conferências e encontros de grupos de usuários.

¹ “Cheese Shop” é o título de um quadro do grupo Monty Python: um freguês entra em uma loja especializada em queijos, mas qualquer queijo que ele pede, o balconista diz que está em falta.

- <https://scipy.org>: O projeto Scientific Python (Python Científico) inclui módulos para computação e manipulação rápida de vetores e também hospeda pacotes para coisas similares como álgebra linear, transformações de Fourier, resolvedores não-lineares, distribuições de números aleatórios, análise estatística e afins.

Para reportar questões e problemas relacionadas a Python, você pode postar no newsgroup `comp.lang.python` ou enviá-los para o grupo de e-mail em python-list@python.org. O newsgroup e a lista são conectados, então mensagens postadas em um são automaticamente encaminhadas ao outro. Há centenas de postagem diárias perguntando (e respondendo) perguntas, sugerindo novas funcionalidades e anunciando novos módulos. E-mails arquivados estão disponíveis em <https://mail.python.org/pipermail/>. Existe também o grupo de discussão da comunidade brasileira de Python: python-brasil no Google Groups (<http://groups.google.com/group/python-brasil>), com discussões de ótimo nível técnico.

Antes de postar, certifique-se de checar a lista de Perguntas Frequentes (Frequently Asked Questions , também chamada de FAQ). A FAQ responde muitas das perguntas que aparecem com frequência e pode já conter a solução para o seu problema.

Edição de entrada interativa e substituição de histórico

Algumas versões do interpretador Python suportam a edição da linha de entrada atual e a substituição da história, semelhante às habilidades encontradas no shell Korn e no shell GNU Bash. Isso é implementado usando a biblioteca [GNU Readline](#), que oferece suporte a vários estilos de edição. Esta biblioteca possui sua própria documentação, que não vamos duplicar aqui.

14.1 Tab Completion e Histórico de Edição

A conclusão dos nomes de variáveis e módulos é `:ref:` *ativado <rlcompleter-config>automaticamente na inicialização do interpretador para que a chave `:kbd:` Tab invoca a função de conclusão*; Ele analisa os nomes das declarações Python, as variáveis locais atuais e os nomes dos módulos disponíveis. Para expressões pontilhadas como `"string.a"`, ele avaliará a expressão até o `"."` final e então sugerirá conclusões dos atributos do objeto resultante. Observe que isso pode executar o código definido pelo aplicativo se um objeto com um método: `meth: __getattr__` faz parte da expressão. A configuração padrão também guarda seu histórico em um arquivo chamado: `file: .python_history` no seu diretório de usuário. O histórico estará disponível novamente durante a próxima sessão de interpretação interativa.

14.2 Alternativas ao interpretador interativo

Esta facilidade é um enorme passo em frente em comparação com as versões anteriores do intérprete; No entanto, alguns desejos são deixados: seria bom se a indentação adequada fosse sugerida nas linhas de continuação (o analisador sabe se é necessário um token de recuo). O mecanismo de conclusão pode usar a tabela de símbolos do intérprete. Um comando para verificar (ou mesmo sugerir) parênteses, citações, etc., também seria útil.

Um intérprete interativo aprimorado e alternativo que existe há algum tempo é o [IPython](#), que apresenta a conclusão da guia, a exploração de objetos e o gerenciamento de histórico avançado. Também pode ser completamente personalizado e incorporado em outras aplicações. Outro ambiente interativo aprimorado similar é [bpython](#).

Aritmética de ponto flutuante: problemas e limitações

Números de ponto flutuante são representados no hardware do computador como frações binárias (base 2). Por exemplo, a fração decimal:

```
0.125
```

tem o valor $1/10 + 2/100 + 5/1000$, e da mesma maneira a fração binária:

```
0.001
```

tem o valor $0/2 + 0/4 + 1/8$. Essas duas frações têm valores idênticos, a única diferença real é que a primeira está representada na forma de frações base 10, e a segunda na base 2.

Infelizmente, muitas frações decimais não podem ser representadas precisamente como frações binárias. O resultado é que, em geral, os números decimais de ponto flutuante que você digita acabam sendo armazenados de forma apenas aproximada, na forma de números binários de ponto flutuante.

O problema é mais fácil de entender primeiro em base 10. Considere a fração $1/3$. Podemos representá-la aproximadamente como uma fração base 10:

```
0.3
```

ou melhor,

```
0.33
```

ou melhor,

```
0.333
```

e assim por diante. Não importa quantos dígitos você está disposto a escrever, o resultado nunca será exatamente $1/3$, mas será uma aproximação de cada vez melhor de $1/3$.

Da mesma forma, não importa quantos dígitos de base 2 estejam dispostos a usar, o valor decimal 0.1 não pode ser representado exatamente como uma fração de base 2. No sistema de base 2, $1/10$ é uma fração binária que se repete infinitamente:

```
0.000110011001100110011001100110011001100110011001100110011...
```

Se parares em qualquer número finito de bits, obterás uma aproximação. Hoje em dia, na maioria dos computadores, as casas decimais são aproximados usando uma fração binária onde o numerado utiliza os primeiros 53 bits iniciando

no bit mais significativo e tendo como denominador uma potência de dois. No caso de $1/10$, a fração binária seria $602879701896397 / 2^{55}$ o que chega bem perto, mas mesmo assim, não é igual ao valor original de $1/10$.

É fácil esquecer que o valor armazenado é uma aproximação da fração decimal original, devido à forma como os floats são exibidos no interpretador interativo. O Python exibe apenas uma aproximação decimal do verdadeiro valor decimal da aproximação binária armazenada pela máquina. Se o Python exibisse o verdadeiro valor decimal da aproximação binária que representa o decimal 0.1, seria necessário mostrar:

```
>>> 0.1
0.1000000000000000055511151231257827021181583404541015625
```

Contém muito mais dígitos do que é o esperado e utilizado pela grande maioria dos desenvolvedores, portanto, o Python limita o número de dígitos exibidos, apresentando um valor arredondado, ao invés de mostrar todas as casas decimais:

```
>>> 1 / 10
0.1
```

Lembre-se, mesmo que o resultado impresso seja o valor exato de $1/10$, o valor vque verdadeiramente estará armazenado será uma fração binária representável que mais se aproxima.

Curiosamente, existem muitos números decimais diferentes que compartilham a mesma fração binária aproximada. Por exemplo, os números 0.1 ou o 0.100000000000000001 e 0.1000000000000000055511151231257827021181583404541015625 são todos aproximações de $3602879701896397/2^{55}$. Como todos esses valores decimais compartilham um mesma de aproximação, qualquer um poderá ser exibido enquanto for preservado o invariante `eval(repr(x)) == x`.

Historicamente, o prompt do Python e a função builtin `repr()` utilizaria o que contivesse 17 dígitos significativos, “0.10000000000000001”. Desde a versão do Python 3.1, o Python (na maioria dos sistemas) agora é possível optar pela forma mais curta (reduzida) exibindo simplesmente o número 0.1.

Note que essa é a própria natureza do ponto flutuante binário: não é um bug do Python, e nem é um bug do seu código. Essa situação pode ser observada em todas as linguagens que usam as instruções aritméticas de ponto flutuante do hardware (apesar de algumas linguagens não *mostrarem* a diferença, por padrão, ou em todos os modos de saída).

Para obter um valor mais agradável, poderás utilizar a formatação de sequência de caracteres sendo capaz de gerar um número limitado de dígitos significativos:

```
>>> format(math.pi, '.12g') # give 12 significant digits
'3.14159265359'

>>> format(math.pi, '.2f')  # give 2 digits after the point
'3.14'

>>> repr(math.pi)
'3.141592653589793'
```

É importante perceber que tudo não passa de pura ilusão: estas simplesmente arredondando a *exibição* da verdadeira maquinaria do valor.

Uma ilusão pode gerar outra. Por exemplo, uma vez que 0,1 não é exatamente $1/10$, somar três vezes o valor 0.1, não garantirá que o resultado seja exatamente 0,3, isso porque:

```
>>> .1 + .1 + .1 == .3
False
```

Inclusive, uma vez que o 0,1 não consegue aproximar-se do valor exato de $1/10$ e 0,3 não pode se aproximar mais do valor exato de $3/10$, temos então que o pré-arredondamento com a função `round()` não servirá como ajuda:

```
>>> round(.1, 1) + round(.1, 1) + round(.1, 1) == round(.3, 1)
False
```

Embora os números não possam se aproximar mais dos exatos valores que desejamos, a função `round()` poderá ser útil na obtenção do pós-arredondamento para que os resultados contendo valores inexatos se tornem comparáveis uns aos outros:

```
>>> round(.1 + .1 + .1, 10) == round(.3, 10)
True
```

A aritmética de ponto flutuante binário traz muitas surpresas como essas. O problema do “0.1” é explicado em detalhes precisos abaixo, na seção *Erro de Representação*. Para uma descrição mais completa de outras surpresas que comumente nos deparamos, veja a seção *The Perils of Floating Point* que contém diversos exemplos distintos.

Como dizemos perto do final, “não há respostas fáceis”. Ainda assim, não se percam indevidamente no uso do ponto flutuante! Os erros nas operações do tipo `float` do Python são heranças do hardware de ponto flutuante e, a maioria dos computadores estão na ordem de não mais do que 1 parte em 2^{53} por operação. Isso é mais do que o suficiente para a maioria das tarefas, portanto, é importante lembrar que não se trata de uma aritmética decimal e que toda operação com o tipo `float` poderá vir a apresentar novos problemas referentes ao arredondamento.

Embora existam casos patológicos, na maior parte das vezes, terá como resultado final o valor esperado, se simplesmente arredondares a exibição final dos resultados para a quantidade de dígitos decimais que esperas a função `str()` geralmente será o suficiente, e, para seja necessário um valor refinado, veja os especificadores de formato `str.format()` contido na seção *formatstrings*.

Para as situações que exijam uma representação decimal exata, experimente o módulo `decimal` que possui, a implementação de uma adequada aritmética decimal bastante utilizada nas aplicações contábeis e pelas aplicações que demandam alta precisão.

Uma outra forma de obter uma aritmética exata tem suporte pelo módulo `fracções` que implementa a aritmética baseada em números racionais (portanto, os números fracionários como o $1/3$ conseguem uma representação precisa).

Caso necessites fazer um intenso uso das operações de ponto flutuante, é importante que conheças o pacote `Numerical Python` e, também é importante dizer, que existem diversos pacotes destinados ao trabalho intenso com operações matemáticas e estatísticas que são fornecidas pelo projeto `SciPy`. Veja <<https://scipy.org>>.

O Python fornece ferramentas que podem ajudar nessas raras ocasiões em que realmente *faz* necessitas conhecer o valor exato de um `float`. O método `float.as_integer_ratio()` expressa o valor do tipo `float` em sua forma fracionária:

```
>>> x = 3.14159
>>> x.as_integer_ratio()
(3537115888337719, 1125899906842624)
```

Uma vez que a relação seja exata, será possível utiliza-la para obter, sem que haja quaisquer perda o valor original:

```
>>> x == 3537115888337719 / 1125899906842624
True
```

O método `float.hex()` expressa um tipo `float` em hexadecimal (base 16), o mesmo também conferirá o valor exato pelo computador:

```
>>> x.hex()
'0x1.921f9f01b866ep+1'
```

Sua precisa representação hexadecimal poderá ser utilizada para reconstruir o valor exato do `float`:

```
>>> x == float.fromhex('0x1.921f9f01b866ep+1')
True
```

Como a representação será exata, é interessante utilizar valores confiáveis em diferentes versões do Python (independente da plataforma) e a troca de dados entre idiomas diferentes que forneçam o mesmo formato (como o Java e o C99).

Uma outra ferramenta que poderá ser útil é a função `math.fsum()` que ajuda a mitigar a perda de precisão durante a soma. Ele rastreia “dígitos perdidos”, isso porque, os valores serão adicionados a um total em execução. Isso poderá

fazer a diferença na precisão geral de forma que os erros não se acumulem chegando ao ponto de afetar o resultado final:

```
>>> sum([0.1] * 10) == 1.0
False
>>> math.fsum([0.1] * 10) == 1.0
True
```

15.1 Erro de representação

Esta seção explica o exemplo do “0,1” em detalhes, e mostra como poderás realizar uma análise exata de casos semelhantes. Assumimos que tenhas uma familiaridade básica com a representação binária de ponto flutuante.

Erro de representação refere-se ao fato de que algumas frações decimais (a maioria, na verdade) não podem ser representadas exatamente como frações binárias (base 2). Esta é a principal razão por que o Python (ou Perl, C, C++, Java, Fortran, e muitas outras) frequentemente não exibe o número decimal exato conforme o esperado:

Por que isso acontece? $1/10$ e $2/10$ não são podem ser representados exatamente sendo frações binárias. Atualmente, quase todos computadores (julho de 2010) usam aritmética de ponto flutuante conforme a norma IEEE-754, e o Python, em quase todas as plataformas, representa um float como um “IEEE-754 double precision float” (“float de precisão dupla IEEE-754”). Os tais “doubles IEEE-754” têm 53 bits de precisão, por isso na entrada o computador se esforça para converter “0.1” pra fração mais próxima que puder, na forma $J/2^{**}N$ onde J é um número inteiro contendo exatamente 53 bits. Reescrevendo:

```
1 / 10 ~ = J / (2**N)
```

como

```
J ~ = 2**N / 10
```

e recordando que J tenha exatamente 53 bits (é $\geq 2^{52}$, mas $< 2^{53}$), o melhor valor para N é 56:

```
>>> 2**52 <= 2**56 // 10 < 2**53
True
```

Ou seja, 56 é o único valor de N que deixa J com exatamente 53 bits. Portanto, o melhor valor que conseguimos obter pra J será aquele que possui o quociente arredondado:

```
>>> q, r = divmod(2**56, 10)
>>> r
6
```

Uma vez que o resto seja maior do que a metade de 10, a melhor aproximação que poderá ser obtida se arredondarmos para cima:

```
>>> q+1
7205759403792794
```

Portanto, a melhor aproximação possível de $1/10$ como um “IEEE-754 double precision” é aquele valor dividido por 2^{56} , o

```
7205759403792794 / 2 ** 56
```

Dividir o numerador e o denominador por dois reduzirá a fração para:

```
3602879701896397 / 2 ** 55
```

Note que, como arredondamos para cima, esse valor é, de fato, um pouco maior que $1/10$; se não tivéssemos arredondado para cima, o quociente teria sido um pouco menor que $1/10$. Mas em nenhum caso seria possível obter *exatamente* o valor $1/10$!

16.1 Modo interativo

16.1.1 Tratamento de erros

Quando um erro ocorre, o interpretador exibe uma mensagem de erro e um *stack trace* (rastreamento de pilha). Se estiver no modo interativo, ele volta para o prompt primário; se a entrada veio de um arquivo, a execução termina com um status de saída *nonzero* (diferente de zero) após a exibição do *stack trace*. (Exceções tratadas por uma cláusula `except` numa declaração `try` não são consideradas erros, nesse contexto.) Alguns erros são irremediavelmente graves e causam terminos de execução com status de saída *nonzero*; isso pode acontecer devido a inconsistências internas e em alguns casos por falta de memória. Todas as mensagens de erro são escritas no fluxo de erros padrão; a saída normal resultante da execução de comandos é escrita no canal de saída padrão.

Digitar o caractere de interrupção (geralmente `Control-C` ou `Delete`) em prompts primários ou secundários causam a interrupção da entrada de dados e o retorno ao prompt primário.¹ Digitar a interrupção durante a execução de um comando lança a exceção `KeyboardInterrupt`, que pode ser tratada por uma declaração `try`.

16.1.2 Scripts Python executáveis

Em sistemas Unix similares ao BSD, scripts Python podem ser executados diretamente, tal como scripts shell, se tiverem a linha de código

```
#!/usr/bin/env python3.5
```

(assumindo que o interpretador está na `PATH` do usuário) no começo do script e configurando o arquivo no modo executável. Os dois primeiros caracteres do arquivo devem ser `#!`. Em algumas plataformas, essa primeira linha deve terminar com uma quebra de linha em estilo Unix (`'\n'`), e não em estilo windows (`'\r\n'`). Note que o caractere `'#'` (em inglês chamado de *hash*, ou *pound* etc.), é usado em Python para marcar o início de um comentário.

O script pode receber a permissão para atuar em modo executável através do comando `chmod`.

```
$ chmod +x myscript.py
```

¹ Um problema com a package GNU Readline pode impedir que isso aconteça.

Em sistemas Windows, não existe a noção de um “modo executável”. O instalador Python associa automaticamente os arquivos `.py` com o `python.exe`, de forma que um clique duplo num arquivo Python o executará como um script. A extensão pode ser também `.pyw`, o que omite a janela de console que normalmente aparece.

16.1.3 Arquivo de inicialização do modo interativo

Quando se usa o Python no modo interativo, pode ser útil definir alguns comandos que sejam executados automaticamente toda vez que o interpretador for inicializado. Isso pode ser feito configurando-se uma variável de ambiente chamada `PYTHONSTARTUP` para que ela aponte para o arquivo contendo esses comandos. Isso é similar ao recurso `.profile` das shells Unix.

Esse arquivo será lido apenas em sessões do modo interativo, e não quando Python lê comandos de um script, tampouco quando `/dev/tty` é passado explicitamente como a origem dos comandos (neste caso, teremos um comportamento similar a uma sessão interativa padrão). Ele é executado no mesmo *namespace* (espaço de nomes) em que os comandos interativos são executados, de modo que os objetos que ele define ou importa possam ser usados sem qualificação na sessão interativa. Também é possível alterar os *prompts* `sys.ps1` e `sys.ps2` no mesmo arquivo.

Caso deseje usar um arquivo de inicialização adicional a partir do atual diretório de trabalho, você pode programá-lo no arquivo de inicialização global usando um código parecido com `if os.path.isfile('.pythonrc.py'): exec(open('.pythonrc.py').read())`. Se quiser usar o arquivo de inicialização num script, será necessário fazê-lo explicitamente no script:

```
import os
filename = os.environ.get('PYTHONSTARTUP')
if filename and os.path.isfile(filename):
    with open(filename) as fobj:
        startup_file = fobj.read()
        exec(startup_file)
```

16.1.4 Módulos de customização

Python oferece dois *hooks* que permitem sua customização: `sitecustomize` e `usercustomize`. Para entender como funcionam, primeiro você deve localizar o diretório `site-packages` do usuário. Inicie o Python e execute este código:

```
>>> import site
>>> site.getusersitepackages()
'/home/user/.local/lib/python3.5/site-packages'
```

Agora você pode criar um arquivo chamado `usercustomize.py` neste diretório e colocar qualquer coisa que quiser dentro. Isto vai afetar toda invocação do Python, a menos que seja iniciado com a opção `-s` para desabilitar a importação automática.

`sitecustomize` funciona da mesma forma, mas normalmente é criado por um administrador do computador no diretório `site-packages` global e é importado antes de `usercustomize`. Veja a documentação do módulo `site` para mais detalhes.

>>> O prompt padrão do shell interativo do Python. Normalmente visto em exemplos de código que podem ser executados interativamente no interpretador.

... O prompt padrão do shell interativo do Python ao inserir o código para um bloco de código recuado, quando dentro de um par de delimitadores correspondentes esquerdo e direito (parênteses, colchetes, chaves ou aspas triplas) ou após especificar um decorador.

2to3 Uma ferramenta que tenta converter código Python 2.x em código Python 3.x tratando a maioria das incompatibilidades que podem se detectar com análise do código-fonte e navegação na árvore sintática.

O 2to3 está disponível na biblioteca padrão como `lib2to3`; um ponto de entrada é disponibilizado como `Tools/scripts/2to3`. Veja `2to3-reference`.

classe base abstrata Classes básicas abstratas complementam tipagem pato, fornecendo uma maneira de definir interfaces quando outras técnicas, como `hasattr()`, seriam desajeitadas ou sutilmente erradas (por exemplo, com métodos mágicos). ABCs introduzem subclasses virtuais, que são classes que não herdam de uma classe mas ainda são reconhecidas por `isinstance()` e `issubclass()`; veja a documentação do módulo `abc`. O Python vem com muitas ABCs internas para estruturas de dados (no módulo `collections.abc`), números (no módulo `numbers`), fluxos (no módulo `io`), localizadores e carregadores de importação (no módulo `importlib.abc`). Você pode criar suas próprias ABCs com o módulo: `mod:abc`.

Anotação Um rótulo associado a uma variável, um atributo de classe ou um parâmetro de função ou valor de retorno, usado por convenção como: *term: type hint*.

Anotações de variáveis locais não podem ser acessadas em tempo de execução, mas anotações de variáveis globais, atributos de classe e funções são armazenadas no atributo especial: `attr: __annotations__` de módulos, classes e funções, respectivamente.

Ver *variable annotation*, *function annotation*, **PEP 484** e **PEP 526**, que descrevem esta funcionalidade

argumento Um valor passado para um *function* (ou *method*) ao chamar a função. Existem dois tipos de argumento:

- *argumento nomeado*: um argumento precedido por um identificador (por exemplo, `nome=`) na chamada de uma função ou passada como um valor em um dicionário precedido por `**`. Por exemplo, 3 e 5 são ambos argumentos nomeados na chamada da função `complex()` a seguir:

```
complex(real=3, imag=5)
complex(**{'real': 3, 'imag': 5})
```

- *argumento posicional*: um argumento que não é um argumento nomeado. Argumentos posicionais podem aparecer no início da lista de argumentos e/ou podem ser passados com elementos de um *iterável*

precedido por *. Por exemplo, 3 e 5 são ambos argumentos posicionais nas chamadas a seguir:

```
complex(3, 5)
complex(*(3, 5))
```

Argumentos são atribuídos às variáveis locais nomeadas no corpo da função. Veja a seção [calls](#) para as regras de atribuição. Sintaticamente, qualquer expressão pode ser usada para representar um argumento; avaliada a expressão, o valor é atribuído à variável local.

Veja também o termo *parâmetro* no glossário, a pergunta the difference between arguments and parameters na FAQ, e [PEP 362](#).

gerenciador de contexto assíncrono An object which controls the environment seen in an `async with` statement by defining `__aenter__()` and `__aexit__()` methods. Introduced by [PEP 492](#).

gerador assíncrono A function which returns an *asynchronous generator iterator*. It looks like a coroutine function defined with `async def` except that it contains `yield` expressions for producing a series of values usable in an `async for` loop.

Normalmente se refere a uma função geradora assíncrona, mas pode se referir a um iterador gerador assíncrono em alguns contextos. Em casos em que o significado não esteja claro, usar o termo completo evita a ambiguidade.

Uma função geradora assíncrona pode conter expressões `await` e também `async for` e `async with`.

gerador iterador assíncrono Um objeto criado por uma função *asynchronous generator*.

Este é um *iterador assíncrono* que, quando chamado usando o método `__anext__()`, retorna um objeto aguardável que executará o corpo da função de gerador assíncrono até a próxima expressão `yield`.

Cada `yield` suspende temporariamente o processamento, lembrando o estado de execução do local (incluindo variáveis locais e instruções de tentativa pendentes). Quando o *iterador do gerador assíncrono* efetivamente é retomado com outro retorno esperado por `__anext__()`, ele inicia de onde parou. Veja [PEP 492](#) e [PEP 525](#).

iterável assíncrono Um objeto que pode ser usado em uma instrução `async for`. Deve retornar um *iterador assíncrono* do seu método `__aiter__()`. Introduzido por [PEP 492](#).

iterador assíncrono Um objeto que implementa os métodos `__aiter__()` e `__anext__()`. `__anext__()` deve retornar um objeto *aguardável*. `async for` resolve os aguardáveis retornados por um método `__anext__()` do iterador assíncrono até que ele levante uma exceção `StopAsyncIteration`. Introduzido pela [PEP 492](#).

atributo Um valor associado a um objeto que é referenciado pelo nome separado por um ponto. Por exemplo, se um objeto *o* tem um atributo *a* esse seria referenciado como *o.a*.

aguardável Um objeto que pode ser usado em uma expressão `await`. Pode ser uma *coroutine* ou um objeto com um método `__await__()`. Veja também a [PEP 492](#).

BDFL Abreviação da expressão da língua inglesa “Benevolent Dictator for Life” (em português, “Ditador Benevolente Vitalício”), referindo-se a [Guido van Rossum](#), criador do Python.

arquivo binário Um *objeto arquivo* capaz de ler e gravar em *objetos byte ou similar*. Exemplos de arquivos binários são arquivos abertos no modo binário ('rb', 'wb' ou 'rb+'), `sys.stdin.buffer`, `sys.stdout.buffer` e instâncias de `io.BytesIO` e `gzip.GzipFile`.

Veja também *arquivo texto* para um arquivo objeto capaz de ler e gravar em objetos `str`.

objeto byte ou similar Um objeto que suporta o `bufferobjects` e pode exportar um buffer C *contíguo*. Isso inclui todos os objetos `bytes`, `bytearray` e `array.array`, além de muitos objetos comuns `memoryview`. Objetos `byte` ou similar podem ser usados para várias operações que funcionam com dados binários; isso inclui compactação, salvamento em um arquivo binário e envio por um soquete.

Algumas operações precisam que os dados binários sejam mutáveis. A documentação geralmente se refere a eles como “objetos `byte` ou similar para leitura-escrita”. Exemplos de objetos de buffer mutável incluem `bytearray` e um `memoryview` de um `bytearray`. Outras operações exigem que os dados binários

sejam armazenados em objetos imutáveis (“objetos byte ou similar para somente leitura”); exemplos disso incluem `bytes` e a `memoryview` de um objeto `bytes`.

bytecode Python source code is compiled into bytecode, the internal representation of a Python program in the CPython interpreter. The bytecode is also cached in `.pyc` files so that executing the same file is faster the second time (recompilation from source to bytecode can be avoided). This “intermediate language” is said to run on a *virtual machine* that executes the machine code corresponding to each bytecode. Do note that bytecodes are not expected to work between different Python virtual machines, nor to be stable between Python releases.

A list of bytecode instructions can be found in the documentation for the `dis` module.

Classe A template for creating user-defined objects. Class definitions normally contain method definitions which operate on instances of the class.

variável de classe Uma variável definida em uma classe e destinada a ser modificada apenas no nível da classe (ou seja, não em uma instância da classe).

Coerção A conversão implícita de uma instância de um tipo para outro durante uma operação que envolve dois argumentos do mesmo tipo. Por exemplo, `int(3.15)` converte o número do ponto flutuante no número inteiro 3, mas em `3+4.5`, cada argumento é de um tipo diferente (um `int`, um `float`), e ambos devem ser convertidos para o mesmo tipo antes de poderem ser adicionados ou isso levantará um `TypeError`. Sem coerção, todos os argumentos de tipos compatíveis teriam que ser normalizados com o mesmo valor pelo programador, por exemplo, `float(3)+4.5` em vez de apenas `3+4.5`.

número complexo An extension of the familiar real number system in which all numbers are expressed as a sum of a real part and an imaginary part. Imaginary numbers are real multiples of the imaginary unit (the square root of -1), often written `i` in mathematics or `j` in engineering. Python has built-in support for complex numbers, which are written with this latter notation; the imaginary part is written with a `j` suffix, e.g., `3+1j`. To get access to complex equivalents of the `math` module, use `cmath`. Use of complex numbers is a fairly advanced mathematical feature. If you’re not aware of a need for them, it’s almost certain you can safely ignore them.

gerenciador de contexto An object which controls the environment seen in a `with` statement by defining `__enter__()` and `__exit__()` methods. See [PEP 343](#).

variável de contexto Uma variável que pode ter valores diferentes, dependendo do seu contexto. Isso é semelhante ao armazenamento local do encadeamento, no qual cada encadeamento de execução pode ter um valor diferente para uma variável. No entanto, com variáveis de contexto, pode haver vários contextos em um encadeamento de execução e o principal uso para variáveis de contexto é acompanhar as variáveis em tarefas assíncronas simultâneas. Veja `contextvars`.

contíguo Um buffer é considerado contíguo exatamente se for `*contíguo C *` ou `*contíguo Fortran *`. Os buffers de dimensão zero são contíguos C e Fortran. Em matrizes unidimensionais, os itens devem ser dispostos na memória próximos um do outro, em ordem crescente de índices, começando do zero. Em matrizes multidimensionais contíguas C, o último índice varia mais rapidamente ao visitar itens em ordem de endereço de memória. No entanto, nas matrizes contíguas do Fortran, o primeiro índice varia mais rapidamente.

co-rotina Coroutines são uma forma mais generalizada de sub-rotinas. Sub-rotinas tem a entrada iniciada em um ponto, e a saída em outro ponto. Coroutines podem entrar, sair, e continuar em muitos pontos diferentes. Elas podem ser implementadas com a instrução `async def`. Veja também [PEP 492](#).

função de co-rotina Uma função que retorna um objeto do tipo *coroutine*. Uma função coroutine pode ser definida com a instrução `async def`, e pode conter as palavras chaves `await`, `async for`, e `async with`. Isso foi introduzido pela [PEP 492](#).

CPython The canonical implementation of the Python programming language, as distributed on [python.org](#). The term “CPython” is used when necessary to distinguish this implementation from others such as Jython or IronPython.

decorador Uma função que retorna outra função, geralmente aplicada como uma transformação de função usando a sintaxe `@wrapper`. Exemplos comuns para decoradores são `classmethod()` e `staticmethod()`.

A sintaxe do decorador é meramente um açúcar-sintático, as duas definições de funções a seguir são semanticamente equivalentes:

```
def f(...):  
    ...  
f = staticmethod(f)  
  
@staticmethod  
def f(...):  
    ...
```

O mesmo conceito existe para as classes, mas não é comumente utilizado. Veja a documentação de `function definitions` e `class definitions` para obter mais informações sobre decoradores.

descriptor Any object which defines the methods `__get__()`, `__set__()`, or `__delete__()`. When a class attribute is a descriptor, its special binding behavior is triggered upon attribute lookup. Normally, using `a.b` to get, set or delete an attribute looks up the object named `b` in the class dictionary for `a`, but if `b` is a descriptor, the respective descriptor method gets called. Understanding descriptors is a key to a deep understanding of Python because they are the basis for many features including functions, methods, properties, class methods, static methods, and reference to super classes.

Para obter mais informações sobre os métodos dos descritores, veja: `descriptors`.

dicionário Um Array associativo em que chaves arbitrárias são mapeadas para valores. As chaves podem ser quaisquer objetos que possuam os métodos `__hash__()` e `__eq__()`. Dicionários são estruturas chamadas de hash na linguagem Perl.

visualização de dicionário Os objetos retornados por `dict.keys()`, `dict.values()` e `dict.items()` são chamados de Views de Dicionário. Eles fornecem uma visualização dinâmica das entradas do dicionário, o que significa que quando o dicionário é alterado, a View reflete essas alterações. Para forçar a View do dicionário a se tornar uma lista completa use `list(dictview)`. Veja: `ref:dict-views`.

docstring Uma string literal que aparece como primeira expressão numa classe, função ou módulo. Ainda que sejam ignoradas quando a suíte é executada, é reconhecida pelo compilador que a coloca no atributo `__doc__` da classe, função ou módulo que a encapsula. Como ficam disponíveis por meio de introspecção, docstrings são o lugar canônico para documentação do objeto.

duck-typing (tipagem pato) A programming style which does not look at an object's type to determine if it has the right interface; instead, the method or attribute is simply called or used ("If it looks like a duck and quacks like a duck, it must be a duck.") By emphasizing interfaces rather than specific types, well-designed code improves its flexibility by allowing polymorphic substitution. Duck-typing avoids tests using `type()` or `isinstance()`. (Note, however, that duck-typing can be complemented with *abstract base classes*.) Instead, it typically employs `hasattr()` tests or *EAFP* programming.

EAFP Easier to ask for forgiveness than permission. This common Python coding style assumes the existence of valid keys or attributes and catches exceptions if the assumption proves false. This clean and fast style is characterized by the presence of many `try` and `except` statements. The technique contrasts with the *LBYL* style common to many other languages such as C.

expressão Uma parte da sintaxe que pode ser avaliada para algum valor. Em outras palavras, uma expressão é a acumulação de elementos de expressão como literais, nomes, atributos de acesso, operadores ou chamadas de funções, todos os quais retornam um valor. Em contraste com muitas outras linguagens, nem todas as construções de linguagem são expressões. Também existem *statement*, os quais não podem ser usadas como expressões, como por exemplo `while`. Atribuições também são instruções, não expressões.

módulo de extensão Um módulo escrito em C ou C++, usando a API C de Python para interagir tanto com código de usuário quanto do núcleo.

f-string Literais string prefixadas com `'f'` ou `'F'` são conhecidas como "f-strings" que é uma abreviação de formatted string literals. Veja também [PEP 498](#).

file object (arquivo objeto) Um objeto que expõe uma API orientada a arquivos (com métodos tais como `read()` ou `write()`) para um recurso subjacente. Dependendo da maneira como foi criado, um objeto arquivo pode mediar o acesso a um arquivo real no disco ou outro tipo de dispositivo de armazenamento ou de comunicação (por exemplo a entrada/saída padrão, buffers em memória, sockets, pipes, etc.). Objetos arquivo também são chamados de *file-like objects* ou *streams*.

Atualmente há três categorias de objetos arquivo: arquivos binários raw, .. XXX: sugestões para “raw” e “bufferizados”? arquivos binários bufferizados e arquivos texto. Suas interfaces estão definidas no módulo `io`. A forma canônica de se criar um objeto arquivo é por meio da função `open()`.

file-like object (objeto como a um arquivo) Um sinônimo do termo *file object*.

finder An object that tries to find the *loader* for a module that is being imported.

Desde o Python 3.3, existem dois tipos de localizadores: *meta path finders* para uso com `sys.meta_path`, e *path entry finders* para uso com `sys.path_hooks`.

Veja [PEP 302](#), [PEP 420](#) e [PEP 451](#) para maiores informações.

divisão pelo piso Mathematical division that rounds down to nearest integer. The floor division operator is `//`. For example, the expression `11 // 4` evaluates to 2 in contrast to the `2.75` returned by float true division. Note that `(-11) // 4` is `-3` because that is `-2.75` rounded *downward*. See [PEP 238](#).

function (função) A series of statements which returns some value to a caller. It can also be passed zero or more *arguments* which may be used in the execution of the body. See also *parameter*, *method*, and the function section.

function annotation (anotação de função) Uma *annotation* de um parâmetro ou retorno de uma função.

Anotações de função são comumente usados por *type hints*: por exemplo, essa função espera receber dois argumentos `int` e também é esperado que devolva um valor `int`:

```
def sum_two_numbers(a: int, b: int) -> int:
    return a + b
```

A sintaxe de anotação de uma função é explicada na seção function.

Veja *variable annotation* e [PEP 484](#), que descrevem essa funcionalidade.

__future__ A pseudo-module which programmers can use to enable new language features which are not compatible with the current interpreter.

Ao importar o módulo `__future__` e avaliar suas variáveis, você pode ver quando uma nova funcionalidade foi adicionada pela primeira vez à linguagem e quando ela se tornará padrão:

```
>>> import __future__
>>> __future__.division
_Feature((2, 2, 0, 'alpha', 2), (3, 0, 0, 'alpha', 0), 8192)
```

garbage collection (coletor de lixo) O processo de liberar a memória quando ela não é mais utilizada. Python executa a liberação da memória através da contagem de referências e um coletor de lixo cíclico que é capaz de detectar e interromper referências cíclicas. O coletor de lixo pode ser controlado usando o módulo `gc`.

gerador A function which returns a *generator iterator*. It looks like a normal function except that it contains `yield` expressions for producing a series of values usable in a for-loop or that can be retrieved one at a time with the `next()` function.

Normalmente refere-se a uma função geradora, mas pode referir-se a um *iterador gerador* em alguns contextos. Em alguns casos onde o significado desejado não está claro, usar o termo completo evita ambiguidade.

iterador gerador Um objeto criado por uma função *gerador*.

Cada `yield` suspende temporariamente o processamento, memorizando o estado da execução local (incluindo variáveis locais e instruções try pendentes). Quando o *iterador gerador* retorna, ele se recupera do último ponto onde estava (em contrapartida as funções que iniciam uma nova execução a cada vez que são invocadas).

generator expression Uma expressão que retorna um iterador. Parece uma expressão normal, seguido de uma cláusula `for` definindo uma variável de loop, um `range`, e uma cláusula `if` opcional. A expressão combinada gera valores para uma função encapsuladora:

```
>>> sum(i*i for i in range(10))           # sum of squares 0, 1, 4, ... 81
285
```


generic function (função genérica) Uma função composta por múltiplas funções implementando a mesma operação para diferentes tipos. Qual implementação deverá ser usada durante a execução é determinada pelo algoritmo de despacho.

Veja também a entrada [single dispatch](#) no glossário, o decorador `functools.singledispatch()`, e a [PEP 443](#).

GIL Veja [global interpreter lock](#).

global interpreter lock (bloqueio global do intérprete) The mechanism used by the [CPython](#) interpreter to assure that only one thread executes Python [bytecode](#) at a time. This simplifies the CPython implementation by making the object model (including critical built-in types such as `dict`) implicitly safe against concurrent access. Locking the entire interpreter makes it easier for the interpreter to be multi-threaded, at the expense of much of the parallelism afforded by multi-processor machines.

However, some extension modules, either standard or third-party, are designed so as to release the GIL when doing computationally-intensive tasks such as compression or hashing. Also, the GIL is always released when doing I/O.

Past efforts to create a “free-threaded” interpreter (one which locks shared data at a much finer granularity) have not been successful because performance suffered in the common single-processor case. It is believed that overcoming this performance issue would make the implementation much more complicated and therefore costlier to maintain.

pyc baseado em hash Um arquivo de cache em bytecode que usa hash ao invés do tempo (no qual o arquivo de código-fonte foi modificado pela última vez) para determinar a sua validade. Veja [pyc-invalidation](#).

hashable An object is *hashable* if it has a hash value which never changes during its lifetime (it needs a `__hash__()` method), and can be compared to other objects (it needs an `__eq__()` method). Hashable objects which compare equal must have the same hash value.

Hashability makes an object usable as a dictionary key and a set member, because these data structures use the hash value internally.

A maioria dos objetos embutidos imutáveis do Python são hasheáveis; containers mutáveis (tais como listas ou dicionários) não são; containers imutáveis (tais como tuplas e frozensets) são hasheáveis apenas se os seus elementos são hasheáveis. Objetos que são instâncias de classes definidas pelo usuário são hasheáveis por padrão. Todos eles comparam de forma desigual (exceto entre si mesmos), e o seu valor hash é derivado a partir do seu `id()`.

IDLE Um ambiente de desenvolvimento integrado para Python. IDLE é um editor básico e um ambiente interpretador que vem junto com a distribuição padrão do Python.

imutável Um objeto que possui um valor fixo. Objetos imutáveis incluem números, strings e tuplas. Estes objetos não podem ser alterados. Um novo objeto deve ser criado se um valor diferente tiver de ser armazenado. Objetos imutáveis têm um papel importante em lugares onde um valor constante de hash seja necessário, como por exemplo uma chave em um dicionário.

import path Uma lista de localizações (ou [path entries](#)) que são buscadas pelo [path based finder](#) por módulos para importar. Durante a importação, esta lista de localizações usualmente vem a partir de `sys.path`, mas para sub-pacotes ela também pode vir do atributo `__path__` de pacotes-pai.

importando O processo pelo qual o código Python em um módulo é disponibilizado para o código Python em outro módulo.

importer Um objeto que localiza e carrega um módulo; Tanto um [finder](#) e o objeto [loader](#).

interactive Python has an interactive interpreter which means you can enter statements and expressions at the interpreter prompt, immediately execute them and see their results. Just launch `python` with no arguments (possibly by selecting it from your computer’s main menu). It is a very powerful way to test out new ideas or inspect modules and packages (remember `help(x)`).

interpretado Python é uma linguagem interpretada, em oposição àquelas que são compiladas, embora esta distinção possa ser nebulosa devido à presença do compilador de bytecode. Isto significa que os arquivos-fontes podem

ser executados diretamente sem necessidade explícita de se criar um arquivo executável. Linguagens interpretadas normalmente têm um ciclo de desenvolvimento/depuração mais curto que as linguagens compiladas, apesar de seus programas geralmente serem executados mais lentamente. Veja também [interativo](#).

interpreter shutdown Quando solicitado para desligar, o interpretador Python entra em uma fase especial, onde ele gradualmente libera todos os recursos alocados, tais como módulos e várias estruturas internas críticas. Ele também faz diversas chamadas para o [garbage collector](#). Isto pode disparar a execução de código em destrutores definidos pelo usuário ou callbacks de referência fraca. Código executado durante a fase de desligamento pode encontrar diversas exceções, pois os recursos que ele depende podem não funcionar mais (exemplos comuns são os módulos de bibliotecas, ou os mecanismos de avisos).

A principal razão para o interpretador desligar, é que o módulo `__main__` ou o script sendo executado terminou sua execução.

iterável Um objeto capaz de retornar seus membros um de cada vez. Exemplos de iteráveis incluem todos os tipos de sequência (tais como `list`, `str` e `tuple`) e alguns tipos de não-sequência, como o `dict`, [file objects](#), além dos objetos de quaisquer classes que você definir com um método `__iter__()` ou `__getitem__()` que implementam a semântica de [sequência](#).

Iteráveis podem ser usados em um laço `for` e em vários outros lugares em que uma sequência é necessária (`zip()`, `map()`, ...). Quando um objeto iterável é passado como argumento para a função nativa `iter()`, ela retorna um iterador para o objeto. Este iterador é adequado para se varrer todo o conjunto de valores. Ao usar iteráveis, normalmente não é necessário chamar `iter()` ou lidar com os objetos iteradores em si. A instrução `for` faz isso automaticamente para você, criando uma variável temporária para armazenar o iterador durante a execução do laço. Veja também [iterador](#), [sequência](#), e [gerador](#).

iterador Um objeto que representa um fluxo de dados. Repetidas chamadas ao método `__next__()` de um iterador (ou passando o objeto para a função nativa `next()`) vão retornar itens sucessivos do fluxo. Quando não houver mais dados disponíveis uma exceção `StopIteration` exception será levantada. Neste ponto, o objeto iterador se esgotou e quaisquer chamadas subsequentes a seu método `__next__()` vão apenas levantar a exceção `StopIteration` novamente. Iteradores precisam ter um método `__iter__()` que retorne o objeto iterador em si, de forma que todo iterador também é iterável e pode ser usado na maioria dos lugares em que um iterável é requerido. Uma notável exceção é código que tenta realizar passagens em múltiplas iterações. Um objeto contêiner (como uma `list`) produz um novo iterador a cada vez que você passá-lo para a função `iter()` ou utilizá-lo em um laço `for`. Tentar isso com o mesmo iterador apenas iria retornar o mesmo objeto iterador esgotado já utilizado na iteração anterior, como se fosse um contêiner vazio.

Mais informações podem ser encontradas em [typeiter](#).

Função chave A key function or collation function is a callable that returns a value used for sorting or ordering. For example, `locale.strxfrm()` is used to produce a sort key that is aware of locale specific sort conventions.

A number of tools in Python accept key functions to control how elements are ordered or grouped. They include `min()`, `max()`, `sorted()`, `list.sort()`, `heapq.merge()`, `heapq.nsmallest()`, `heapq.nlargest()`, and `itertools.groupby()`.

There are several ways to create a key function. For example, the `str.lower()` method can serve as a key function for case insensitive sorts. Alternatively, a key function can be built from a lambda expression such as `lambda r: (r[0], r[2])`. Also, the `operator` module provides three key function constructors: `attrgetter()`, `itemgetter()`, and `methodcaller()`. See the [Sorting HOW TO](#) for examples of how to create and use key functions.

keyword argument (Argumento de Palavra-Chave) Veja o [argument](#).

lambda Uma função de linha anônima consistindo de uma única [expression](#), que é avaliada quando a função é chamada. A sintaxe para criar uma função lambda é `lambda [parameters]: expression`

LBYL Look before you leap. This coding style explicitly tests for pre-conditions before making calls or lookups. This style contrasts with the [EAFP](#) approach and is characterized by the presence of many `if` statements.

In a multi-threaded environment, the LBYL approach can risk introducing a race condition between “the looking” and “the leaping”. For example, the code, `if key in mapping: return mapping[key]` can fail if another thread removes `key` from `mapping` after the test, but before the lookup. This issue can be solved with locks or by using the EAFP approach.

list Uma *sequence* embutida no Python. Apesar do seu nome, é mais próximo de um vetor em outras linguagens do que uma lista encadeada, como o acesso aos elementos é da ordem $O(1)$.

list comprehension A compact way to process all or part of the elements in a sequence and return a list with the results. `result = ['{:04x}'.format(x) for x in range(256) if x % 2 == 0]` generates a list of strings containing even hex numbers (0x..) in the range from 0 to 255. The `if` clause is optional. If omitted, all elements in `range(256)` are processed.

carregador An object that loads a module. It must define a method named `load_module()`. A loader is typically returned by a *finder*. See [PEP 302](#) for details and `importlib.abc.Loader` for an *abstract base class*.

método mágico Um sinônimo informal para um *special method*.

mapeando A container object that supports arbitrary key lookups and implements the methods specified in the Mapping or MutableMapping abstract base classes. Examples include `dict`, `collections.defaultdict`, `collections.OrderedDict` and `collections.Counter`.

meta path finder Um *finder* retornado por uma busca de `sys.meta_path`. Meta localizadores de diretórios são relacionados a, mas diferentes de *path entry finders*.

Veja `importlib.abc.MetaPathFinder` para os métodos que meta localizadores de diretórios implementam.

metaclass The class of a class. Class definitions create a class name, a class dictionary, and a list of base classes. The metaclass is responsible for taking those three arguments and creating the class. Most object oriented programming languages provide a default implementation. What makes Python special is that it is possible to create custom metaclasses. Most users never need this tool, but when the need arises, metaclasses can provide powerful, elegant solutions. They have been used for logging attribute access, adding thread-safety, tracking object creation, implementing singletons, and many other tasks.

More information can be found in metaclasses.

method (método) A function which is defined inside a class body. If called as an attribute of an instance of that class, the method will get the instance object as its first *argument* (which is usually called `self`). See *function* and *nested scope*.

method resolution order (ordem de resolução de método) Method Resolution Order is the order in which base classes are searched for a member during lookup. See [The Python 2.3 Method Resolution Order](#) for details of the algorithm used by the Python interpreter since the 2.3 release.

módulo Um objeto que serve como uma unidade organizacional de código Python. Os módulos têm um namespace contendo objetos Python arbitrários. Os módulos são carregados pelo Python através do processo de: *term: importing*.

Veja também *package*.

module spec (módulo spec) Uma namespace que contém as informações relacionadas à importação usadas para carregar um módulo. Uma instância de `class:importlib.machinery.ModuleSpec`.

MRO See *method resolution order*.

mutable (mutável) Objeto mutável é aquele que pode modificar seus valor mas manter seu `id()`. Veja também *immutable*.

named tuple O termo “tupla nomeada” é aplicado a qualquer tipo ou classe que herda de tupla e cujos elementos indexáveis também são acessíveis usando atributos nomeados. O tipo ou classe pode ter outras funcionalidades também.

Diversos tipos embutidos são tuplas nomeadas, incluindo os valores retornados por `time.localtime()` e `os.stat()`. Outro exemplo é `sys.float_info`:

```
>>> sys.float_info[1]                # indexed access
1024
>>> sys.float_info.max_exp            # named field access
1024
>>> isinstance(sys.float_info, tuple) # kind of tuple
True
```

Algumas tuplas nomeadas são tipos embutidos (tal como os exemplos acima). Alternativamente, uma tupla nomeada pode ser criada a partir da definição de uma classe regular, que herde de `tuple` e que defina campos nomeados. Tal classe pode ser escrita a mão, ou ela pode ser criada com uma função `collections.namedtuple()`. A segunda técnica também adiciona alguns métodos extras, que podem não ser encontrados quando foi escrita manualmente, ou em tuplas nomeadas embutidas.

namespace O lugar em que uma variável é armazenada. Namespaces são implementados como dicionários. Existem os namespaces local, global e nativo, bem como namespaces aninhados em objetos (em métodos). Namespaces suportam modularidade ao prevenir conflitos de nomes. Por exemplo, as funções `__builtin__.open()` e `os.open()` são diferenciadas por seus namespaces. Namespaces também auxiliam na legibilidade e na manutenibilidade ao tornar mais claro quais módulos implementam uma função. Escrever `random.seed()` ou `itertools.izip()`, por exemplo, deixa claro que estas funções são implementadas pelos módulos `random` e `itertools` respectivamente.

namespace package (espaço de nomes do pacote) Um *package PEP 420* que serve apenas como container para sub pacotes. Pacotes de namespaces podem não ter representação física, e especificamente não são como um *regular package* porque eles não tem um arquivo `__init__.py`.

Veja também *module*.

nested scope (escopo aninhado) A habilidade de referir-se a uma variável em uma definição de fechamento. Por exemplo, uma função definida dentro de outra pode referenciar variáveis da função externa. Perceba que escopos aninhados por padrão funcionam apenas por referência e não por atribuição. Variáveis locais podem ler e escrever no escopo mais interno. De forma similar, variáveis globais podem ler e escrever para o namespace global. O `nonlocal` permite escrita para escopos externos.

new-style class (novo estilo de classes) Antigo nome para o tipo de classes agora usado para todos os objetos de classes. Em versões anteriores do Python, apenas classes com o novo estilo podiam usar recursos novos e versáteis do Python, tais como `__slots__`, descritores, propriedades, `__getattr__()`, métodos de classe, e métodos estáticos.

object (objeto) Qualquer dado que tenha estado (atributos ou valores) e comportamento definidos (métodos). Também a última classe base de qualquer *new-style class*.

pacote Um *module* Python é capaz de conter submódulos ou recursivamente, sub-pacotes. Tecnicamente, um pacote é um módulo Python com um atributo `__path__`.

Veja também *regular package* e *namespace package*.

parameter (parâmetro) Uma entidade nomeada na definição de uma *função* (ou método) que especifica um *argumento* (ou em alguns casos, argumentos) que a função pode receber. Existem cinco tipos de parâmetros:

- *posicional-ou-nomeado*: especifica um argumento que pode ser tanto *posicional* quanto *nomeado*. Esse é o tipo padrão de parâmetro, por exemplo `foo` e `bar` a seguir:

```
def func(foo, bar=None): ...
```

- *somente-posicional*: especifica um argumento que pode ser passado para a função somente por posição. Python não possui sintaxe para definir parâmetros somente-posicionais. Contudo, algumas funções embutidas possuem argumentos somente-posicionais (por exemplo, `abs()`).
- *somente-nomeado*: especifica um argumento que pode ser passado para a função somente por nome. Parâmetros somente-nomeados podem ser definidos com um simples parâmetro var-posicional ou um `*` antes deles na lista de parâmetros na definição da função, por exemplo `kw_only1` and `kw_only2` a seguir:

```
def func(arg, *, kw_only1, kw_only2): ...
```

- *var-posicional*: especifica quem uma sequência arbitrária de argumentos posicionais pode ser fornecida (em adição a qualquer argumento posicional já aceito por outros parâmetros). Tal parâmetro pode ser definido colocando um `*` antes do nome, por exemplo `args` a seguir:

```
def func(*args, **kwargs): ...
```

- *var-nomeado*: especifica que, arbitrariamente, muitos argumentos nomeados podem ser fornecidos (em adição a qualquer argumento nomeado já aceito por outros parâmetros). Tal parâmetro pode ser definido colocando-se `**` antes do nome, por exemplo *kwargs* no exemplo acima.

Parâmetros podem especificar tanto argumentos opcionais quanto obrigatórios, assim como valores padrões para alguns argumentos opcionais.

Veja o termo *argument* no glossário, a questão :ref:`sobre a diferença entre argumentos e parâmetros <faq-argument-vs-parameter>` na FAQ, a classe `inspect.Parameter`, a seção *função*, e [PEP 362](#).

entrada de caminho Um local único no termo `import path` que o *path based finder* consulta para encontrar módulos a serem importados.

path entry finder (localizador de entrada de path) Um *finder* retornado por um callable em `sys.path_hooks` (ou seja, um *path entry hook*) que sabe como localizar os módulos *path entry*.

Veja `importlib.abc.PathEntryFinder` para os métodos implementadores da entrada do path.

path entry hook (hook do path de entrada) Um callable na lista `sys.path_hook` que retorna um *path entry finder* caso saiba como encontrar módulos em um local específico *path entry*.

path based finder Uma das opções padrão *meta path finders* que será procurado por módulos *import path*.

objeto caminho ou similar Um objeto representando um arquivo de caminho do sistema. Um objeto caminho ou similar é ou um objeto `str` ou `bytes` representando um caminho, ou um objeto implementando o protocolo `os.PathLike`. Um objeto que suporta o protocolo `os.PathLike` pode ser convertido para um arquivo de caminho do sistema `str` ou `bytes`, através da chamada da função `os.fspath()`; `os.fsdecode()` e `os.fsencode()` podem ser usadas para garantir um `str` ou `bytes` como resultado, respectivamente. Introduzido na [PEP 519](#).

PEP Proposta de melhoria do Python. Uma PEP é um documento de design que fornece informação para a comunidade Python, ou descreve uma nova funcionalidade para o Python ou seus predecessores ou ambientes. PEPs devem prover uma especificação técnica concisa e um racional para funcionalidades propostas.

PEPs tem a intenção de ser os mecanismos primários para propor novas funcionalidades significativas, para coletar opiniões da comunidade sobre um problema, e para documentar as decisões de design que foram adicionadas ao Python. O autor da PEP é responsável por construir um consenso dentro da comunidade e documentar opiniões dissidentes.

Veja [PEP 1](#).

parte Um conjunto de arquivos em um único diretório (possivelmente armazenado em um arquivo zip) que contribuem para um pacote de namespace, conforme definido em [PEP 420](#).

positional argument (argumento posicional) Veja o *argument*.

API provisória Uma API provisória é uma API que foi deliberadamente excluída das bibliotecas padrões com compatibilidade retroativa garantida. Enquanto mudanças maiores para tais interfaces não são esperadas, contanto que elas sejam marcadas como provisórias, mudanças retroativas incompatíveis (até e incluindo a remoção da interface) podem ocorrer se consideradas necessárias pelos desenvolvedores principais. Tais mudanças não serão feitas gratuitamente – elas irão ocorrer apenas se sérias falhas fundamentais forem descobertas, que foram esquecidas anteriormente a inclusão da API.

Mesmo para APIs provisórias, mudanças retroativas incompatíveis são vistas como uma “solução em último caso” – cada tentativa ainda será feita para encontrar uma resolução retroativa compatível para quaisquer problemas encontrados.

Esse processo permite que a biblioteca padrão continue a evoluir com o passar do tempo, sem se prender em erros de design problemáticos por períodos de tempo prolongados. Veja [PEP 411](#) para mais detalhes.

pacote provisório Veja *provisional API*.

Python 3000 Apelido para a versão do Python 3.x linha de lançamento (cunhado há muito tempo, quando o lançamento da versão 3 era algo em um futuro muito distante.) Esse termo possui a seguinte abreviação: “Py3k”.

Pythonic Uma ideia ou um pedaço de código que segue de perto os idiomas mais comuns da linguagem Python, ao invés de implementar códigos usando conceitos comuns a outros idiomas. Por exemplo, um idioma comum em Python é fazer um loop sobre todos os elementos de uma iterável usando a instrução: *for statement*. Muitas

outras línguas não têm esse tipo de construção, então as pessoas que não estão familiarizadas com o Python usam um contador numérico:

```
for i in range(len(food)):
    print(food[i])
```

Ao contrário do método `limpo`, ou então, *Pythônico*:

```
for piece in food:
    print(piece)
```

qualified name (nome qualificado) Um nome pontilhado (quando 2 termos são ligados por um ponto) que mostra o “path” do escopo global de um módulo para uma classe, função ou método definido num determinado módulo, conforme definido pela **PEP 3155**. Para funções e classes de nível superior, o nome qualificado é o mesmo que o nome do objeto:

```
>>> class C:
...     class D:
...         def meth(self):
...             pass
...
>>> C.__qualname__
'C'
>>> C.D.__qualname__
'C.D'
>>> C.D.meth.__qualname__
'C.D.meth'
```

Quando usado para se referir a módulos, o *fully qualified name* significa todo o caminho pontilhado para o módulo, incluindo quaisquer pacotes pai, por exemplo: `email.mime.text`:

```
>>> import email.mime.text
>>> email.mime.text.__name__
'email.mime.text'
```

reference count O número de referências para um objeto. Quando a contagem de referências de um objeto atinge zero, ele é desalocado. Contagem de referências geralmente não é visível no código Python, mas é um elemento chave da implementação *CPython*. O módulo `sys` define a função `getrefcount()` que programadores podem chamar para retornar a contagem de referências para um objeto em particular.

regular package Um *package* tradicional, como um diretório contendo um arquivo `__init__.py`.

Veja também *namespace package*.

__slots__ A declaração dentro de uma classe que salva memória através de pré-declarações de espaço para atributos das instâncias, e eliminando dicionários de instâncias. Apesar de popular, a técnica é um tanto quanto complicada de acertar, e é melhor se for reservada para casos raros, onde existe uma grande quantidade de instâncias em uma aplicação onde a memória é crítica.

sequência Um *iterable* com suporte para acesso eficiente a seus elementos através de índices inteiros via método especial `__getitem__()` e que define o método `__len__()` que devolve o tamanho da sequência. Alguns tipos de sequência nativos são: `list`, `str`, `tuple`, e `bytes`. Note que `dict` também tem suporte para `__getitem__()` e `__len__()`, mas é considerado um mapa e não uma sequência porque a busca usa uma chave *imutável* arbitrária em vez de inteiros.

A classe base abstrata `collections.abc.Sequence` define uma interface mais rica que vai além de apenas `__getitem__()` e `__len__()`, adicionando `count()`, `index()`, `__contains__()`, e `__reversed__()`. Tipos que implementam essa interface podem ser explicitamente registrados usando `register()`.

single dispatch (despacho único) Uma forma do *generic function* despacho onde a implementação é escolhida com base no tipo de um único argumento.

slice Um objeto geralmente contendo uma parte de uma *sequence*. Uma fatia é criada usando a notação de subscrito `[]` pode conter também até dois pontos entre números, como em `variable_name[1:3:5]`. A notação de suporte (subscrito) utiliza objetos `slice` internamente.

método especial Um método que é chamado implicitamente pelo Python para executar uma certa operação em um tipo, como uma adição por exemplo. Tais métodos tem nomes iniciando e terminando com dois underscores. Métodos especiais estão documentados em `specialnames`.

declaração Uma instrução é parte de uma suíte (um “bloco” de código). Uma instrução é ou uma *expression* ou uma de várias construções com uma palavra-chave, tal como `if`, `while` ou `for`.

codificador de texto Um codec que codifica strings Unicode para bytes.

arquivo texto Um *file object* apto a ler e escrever objetos `str`. Geralmente, um arquivo texto, na verdade, acesse um fluxo de dados de bytes e captura o *text encoding* automaticamente. Exemplos de arquivos texto são: arquivos abertos em modo texto (`'r'` or `'w'`), `sys.stdin`, `sys.stdout`, e instâncias de `io.StringIO`.

Veja também *binary file* para um objeto arquivo apto a ler e escrever *bytes-like objects*.

aspas triplas Uma string que está definida com três ocorrências de aspas duplas (`"""`) ou apóstrofes (`'''`). Enquanto elas não fornecem nenhuma funcionalidade não disponível com strings de aspas simples, elas são úteis para inúmeras razões. Elas permitem que você inclua aspas simples e duplas não encerradas dentro de uma string, e elas podem utilizar múltiplas linhas sem o uso de caracteres de continuação, fazendo-as especialmente úteis quando escrevemos documentação em docstrings.

tipo O tipo de um objeto Python determina qual tipo de objeto ele é; todos objetos tem um tipo. Um tipo de objeto é acessível pelo atributo `__class__` ou pode ser recuperado com `type(obj)`.

tipo alias Um sinônimo para tipo, criado através da atribuição do tipo para um identificador.

Tipos alias são úteis para simplificar *type hints*. Por exemplo:

```
from typing import List, Tuple

def remove_gray_shades(
    colors: List[Tuple[int, int, int]]) -> List[Tuple[int, int, int]]:
    pass
```

pode tornar-se mais legível desta forma:

```
from typing import List, Tuple

Color = Tuple[int, int, int]

def remove_gray_shades(colors: List[Color]) -> List[Color]:
    pass
```

Veja `typing` e **PEP 484**, o qual descreve esta funcionalidade.

dica do tipo Uma *annotation* que especifica o tipo esperado para uma variável, um atributo de classe, ou um parâmetro de função ou um valor de retorno.

Dicas de tipo são opcionais e não são forçadas pelo Python, mas elas são úteis para ferramentas de análise estática de tipos, e ajudam IDEs a completar e refatorar código.

Dicas de tipos de variáveis globais, atributos de classes, e funções, mas não de variáveis locais, podem ser acessadas usando `typing.get_type_hints()`.

Veja `typing` e **PEP 484**, o qual descreve esta funcionalidade.

Novas linhas universais Uma maneira de interpretar fluxos de textos, na qual todos estes são reconhecidos como caracteres de encerramento de linha: a convenção para fim-de-linha no Unix `'\n'`, a convenção no Windows `'\r\n'`, e a antiga convenção no Macintosh `'\r'`. Veja **PEP 278** e **PEP 3116**, bem como `bytes.splitlines()` para uso adicional.

anotação variável Uma *annotation* de uma variável ou um atributo de classe.

Ao fazer uma anotação de uma variável ou atributo de classe, a atribuição é opcional:

```
class C:
    field: 'annotation'
```

Variable annotations are usually used for *type hints*: for example this variable is expected to take `int` values:

```
count: int = 0
```

A sintaxe de anotação de variável é explicada na seção `annassign`.

Veja *function annotation*, **PEP 484** e **PEP 526**, que descrevem esta funcionalidade.

ambiente virtual Um ambiente de execução isolado que permite usuários Python e aplicações instalarem e atualizarem pacotes Python sem interferir no comportamento de outras aplicações Python em execução no mesmo sistema.

Veja também `venv`.

virtual machine Um computador definido inteiramente em software. A máquina virtual de Python executa o *byte-code* emitido pelo compilador de bytecode.

Zen of Python Lista de princípios de projeto e filosofias do Python que são úteis para a compreensão e uso da linguagem. A lista é exibida quando se digita “`import this`” no console interativo.

Sobre a Documentação

Estes documentos são gerados a partir de fontes [reStructuredText](#) utilizando [Sphinx](#), um processador de documentos escrito especificamente para a documentação do Python.

Desenvolvimento da documentação e suas ferramentas é um esforço totalmente voluntário, como o Python em si. Se você quer contribuir, por favor dê uma olhada na página [reporting-bugs](#) para informações sobre como fazer. Novos voluntários são sempre bem vindos!

Agradecimentos especiais para:

- Fred L. Drake, Jr., o criador do primeiro conjunto de ferramentas para documentar o Python e escritor de boa parte do conteúdo;
- O projeto [Docutils](#) por ter criado [reStructuredText](#) e a suíte Docutils;
- Fredrik Lundh por sua [Referência Alternativa para Python](#) projeto do qual, Sphinx tirou muitas idéias boas.

B.1 Contribuidores da Documentação do Python

Muitas pessoas tem contribuído para a linguagem Python, sua biblioteca padrão e sua documentação. Veja [Misc/ACKS](#) na distribuição do código-fonte do Python para ver uma lista parcial de contribuidores.

Tudo isso só foi possível com o esforço e a contribuição da comunidade Python, por isso temos essa maravilhosa documentação – Obrigado a todos!

História e Licença

C.1 História do software

O Python foi criado no início dos anos 1990 por Guido van Rossum na Stichting Mathematisch Centrum (CWI, veja <https://www.cwi.nl/>) na Holanda como um sucessor de uma linguagem chamada ABC. Guido continua a ser o principal autor de Python, embora inclua muitas contribuições de outros.

Em 1995, Guido continuou seu trabalho em Python na Corporação para Iniciativas Nacionais de Pesquisa (CNRI, veja <https://www.cnri.reston.va.us/>) em Reston, Virgínia, onde lançou várias versões do software.

Em maio de 2000, Guido e a equipe de desenvolvimento principal do Python foram para BeOpen.com para formar a equipe do BeOpen PythonLabs. Em outubro do mesmo ano, a equipe do PythonLabs mudou-se para a Digital Creations (agora Zope Corporation; consulte <https://www.zope.org/>). Em 2001, a Python Software Foundation (PSF, consulte <https://www.python.org/psf/>) foi formada, uma organização sem fins lucrativos criada especificamente para possuir a Propriedade Intelectual relacionada ao Python. A Zope Corporation é um membro patrocinador do PSF.

Todas as versões do Python são de código aberto (consulte <https://opensource.org/> para a definição de código aberto). Historicamente, a maioria, mas não todas, versões do Python também são compatíveis com GPL; a tabela abaixo resume os vários lançamentos.

| Release | Derivado de | Ano | Proprietário | GPL compatível? |
|-------------|-------------|------------|--------------|-----------------|
| 0.9.0 a 1.2 | n/a | 1991-1995 | CWI | sim |
| 1.3 a 1.5.2 | 1.2 | 1995-1999 | CNRI | sim |
| 1.6 | 1.5.2 | 2000 | CNRI | não |
| 2.0 | 1.6 | 2000 | BeOpen.com | não |
| 1.6.1 | 1.6 | 2001 | CNRI | não |
| 2.1 | 2.0+1.6.1 | 2001 | PSF | não |
| 2.0.1 | 2.0+1.6.1 | 2001 | PSF | sim |
| 2.1.1 | 2.1+2.0.1 | 2001 | PSF | sim |
| 2.1.2 | 2.1.1 | 2002 | PSF | sim |
| 2.1.3 | 2.1.2 | 2002 | PSF | sim |
| 2.2 e acima | 2.1.1 | 2001-agora | PSF | sim |

Nota: Compatível com GPL não significa que estamos distribuindo Python sob a GPL. Todas as licenças do Python, ao contrário da GPL, permitem distribuir uma versão modificada sem fazer alterações em código aberto. As licenças

compatíveis com GPL possibilitam combinar o Python com outro software lançado sob a GPL; os outros não.

Graças aos muitos voluntários externos que trabalharam sob a direção de Guido para tornar esses lançamentos possíveis.

C.2 Termos e condições para acessar ou usar Python

C.2.1 PSF LICENSE AGREEMENT FOR PYTHON 3.7.17

1. This LICENSE AGREEMENT is between the Python Software Foundation
→ ("PSF"), and
the Individual or Organization ("Licensee") accessing and otherwise
→ using Python
3.7.17 software in source or binary form and its associated
→ documentation.
2. Subject to the terms and conditions of this License Agreement, PSF
→ hereby
grants Licensee a nonexclusive, royalty-free, world-wide license to
→ reproduce,
analyze, test, perform and/or display publicly, prepare derivative
→ works,
distribute, and otherwise use Python 3.7.17 alone or in any derivative
version, provided, however, that PSF's License Agreement and PSF's
→ notice of
copyright, i.e., "Copyright © 2001-2023 Python Software Foundation; All
→ Rights
Reserved" are retained in Python 3.7.17 alone or in any derivative
→ version
prepared by Licensee.
3. In the event Licensee prepares a derivative work that is based on or
incorporates Python 3.7.17 or any part thereof, and wants to make the
derivative work available to others as provided herein, then Licensee
→ hereby
agrees to include in any such work a brief summary of the changes made
→ to Python
3.7.17.
4. PSF is making Python 3.7.17 available to Licensee on an "AS IS" basis.
PSF MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED. BY WAY
→ OF
EXAMPLE, BUT NOT LIMITATION, PSF MAKES NO AND DISCLAIMS ANY
→ REPRESENTATION OR
WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE OR
→ THAT THE
USE OF PYTHON 3.7.17 WILL NOT INFRINGE ANY THIRD PARTY RIGHTS.
5. PSF SHALL NOT BE LIABLE TO LICENSEE OR ANY OTHER USERS OF PYTHON 3.7.17
FOR ANY INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR LOSS AS A
→ RESULT OF
MODIFYING, DISTRIBUTING, OR OTHERWISE USING PYTHON 3.7.17, OR ANY
→ DERIVATIVE
THEREOF, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY THEREOF.

6. This License Agreement will automatically terminate upon a material breach of its terms and conditions.
7. Nothing in this License Agreement shall be deemed to create any relationship of agency, partnership, or joint venture between PSF and Licensee. This License Agreement does not grant permission to use PSF trademarks or trade name in a trademark sense to endorse or promote products or services of Licensee, or any third party.
8. By copying, installing or otherwise using Python 3.7.17, Licensee agrees to be bound by the terms and conditions of this License Agreement.

C.2.2 ACORDO DE LICENÇA DA BEOPEN.COM PARA PYTHON 2.0

CONTRATO DE LICENÇA DE FONTE ABERTA DO BEOPEN PYTHON VERSÃO 1

1. This LICENSE AGREEMENT is between BeOpen.com ("BeOpen"), having an office at 160 Saratoga Avenue, Santa Clara, CA 95051, and the Individual or Organization ("Licensee") accessing and otherwise using this software in source or binary form and its associated documentation ("the Software").
2. Subject to the terms and conditions of this BeOpen Python License Agreement, BeOpen hereby grants Licensee a non-exclusive, royalty-free, world-wide license to reproduce, analyze, test, perform and/or display publicly, prepare derivative works, distribute, and otherwise use the Software alone or in any derivative version, provided, however, that the BeOpen Python License is retained in the Software, alone or in any derivative version prepared by Licensee.
3. BeOpen is making the Software available to Licensee on an "AS IS" basis. BEOPEN MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED. BY WAY OF EXAMPLE, BUT NOT LIMITATION, BEOPEN MAKES NO AND DISCLAIMS ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE OR THAT THE USE OF THE SOFTWARE WILL NOT INFRINGE ANY THIRD PARTY RIGHTS.
4. BEOPEN SHALL NOT BE LIABLE TO LICENSEE OR ANY OTHER USERS OF THE SOFTWARE FOR ANY INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR LOSS AS A RESULT OF USING, MODIFYING OR DISTRIBUTING THE SOFTWARE, OR ANY DERIVATIVE THEREOF, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY THEREOF.
5. This License Agreement will automatically terminate upon a material breach of its terms and conditions.
6. This License Agreement shall be governed by and interpreted in all respects by the law of the State of California, excluding conflict of law provisions. Nothing in this License Agreement shall be deemed to create any relationship of agency, partnership, or joint venture between BeOpen and Licensee. This License Agreement does not grant permission to use BeOpen trademarks or trade names in a trademark sense to endorse or promote products or services of Licensee, or any third party. As an exception, the "BeOpen Python" logos available at <http://www.pythonlabs.com/logos.html> may be used according to the permissions granted on that web page.
7. By copying, installing or otherwise using the software, Licensee agrees to be bound by the terms and conditions of this License Agreement.

C.2.3 CONTRATO DE LICENÇA DA CNRI PARA O PYTHON 1.6.1

1. This LICENSE AGREEMENT is between the Corporation for National Research Initiatives, having an office at 1895 Preston White Drive, Reston, VA 20191 ("CNRI"), and the Individual or Organization ("Licensee") accessing and otherwise using Python 1.6.1 software in source or binary form and its associated documentation.
2. Subject to the terms and conditions of this License Agreement, CNRI hereby grants Licensee a nonexclusive, royalty-free, world-wide license to reproduce, analyze, test, perform and/or display publicly, prepare derivative works, distribute, and otherwise use Python 1.6.1 alone or in any derivative version, provided, however, that CNRI's License Agreement and CNRI's notice of copyright, i.e., "Copyright © 1995-2001 Corporation for National Research Initiatives; All Rights Reserved" are retained in Python 1.6.1 alone or in any derivative version prepared by Licensee. Alternately, in lieu of CNRI's License Agreement, Licensee may substitute the following text (omitting the quotes): "Python 1.6.1 is made available subject to the terms and conditions in CNRI's License Agreement. This Agreement together with Python 1.6.1 may be located on the Internet using the following unique, persistent identifier (known as a handle): 1895.22/1013. This Agreement may also be obtained from a proxy server on the Internet using the following URL: <http://hdl.handle.net/1895.22/1013>."
3. In the event Licensee prepares a derivative work that is based on or incorporates Python 1.6.1 or any part thereof, and wants to make the derivative work available to others as provided herein, then Licensee hereby agrees to include in any such work a brief summary of the changes made to Python 1.6.1.
4. CNRI is making Python 1.6.1 available to Licensee on an "AS IS" basis. CNRI MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED. BY WAY OF EXAMPLE, BUT NOT LIMITATION, CNRI MAKES NO AND DISCLAIMS ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE OR THAT THE USE OF PYTHON 1.6.1 WILL NOT INFRINGE ANY THIRD PARTY RIGHTS.
5. CNRI SHALL NOT BE LIABLE TO LICENSEE OR ANY OTHER USERS OF PYTHON 1.6.1 FOR ANY INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR LOSS AS A RESULT OF MODIFYING, DISTRIBUTING, OR OTHERWISE USING PYTHON 1.6.1, OR ANY DERIVATIVE THEREOF, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY THEREOF.
6. This License Agreement will automatically terminate upon a material breach of its terms and conditions.
7. This License Agreement shall be governed by the federal intellectual property law of the United States, including without limitation the federal copyright law, and, to the extent such U.S. federal law does not apply, by the law of the Commonwealth of Virginia, excluding Virginia's conflict of law provisions. Notwithstanding the foregoing, with regard to derivative works based on Python 1.6.1 that incorporate non-separable material that was previously distributed under the GNU General Public License (GPL), the law of the Commonwealth of Virginia shall govern this License Agreement only as to issues arising under or with respect to Paragraphs 4, 5, and 7 of this License Agreement. Nothing in this License Agreement shall be deemed to create any relationship of agency, partnership, or joint venture between CNRI and Licensee. This License Agreement does not grant permission to use CNRI trademarks or trade name in a trademark sense to endorse or promote products or services of Licensee, or any third party.
8. By clicking on the "ACCEPT" button where indicated, or by copying, installing or otherwise using Python 1.6.1, Licensee agrees to be bound by the terms and conditions of this License Agreement.

C.2.4 ACORDO DE LICENÇA DA CWI PARA PYTHON 0.9.0 A 1.2

Copyright © 1991 – 1995, Stichting Mathematisch Centrum Amsterdam, The Netherlands. All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of Stichting Mathematisch Centrum or CWI not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

STICHTING MATHEMATISCH CENTRUM DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, IN NO EVENT SHALL STICHTING MATHEMATISCH CENTRUM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

C.3 Licenças e Reconhecimentos para Software Incorporado

Esta seção é uma lista incompleta, mas crescente, de licenças e confirmações para softwares de terceiros incorporados na distribuição do Python.

C.3.1 Mersenne Twister

O módulo: `mod: _random` inclui código baseado em um download de <http://www.math.sci.hiroshima-u.ac.jp/~m-mat/MT/MT2002/emt19937ar.html>. A seguir estão os comentários literais do código original:

A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/1/26.
Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto.

Before using, initialize the state by using `init_genrand(seed)`
or `init_by_array(init_key, key_length)`.

Copyright (C) 1997 – 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura,
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without
modification, are permitted provided that the following conditions
are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright
notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
notice, this list of conditions and the following disclaimer in the
documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote
products derived from this software without specific prior written
permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS
"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT
LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```
A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.  IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR
CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,
EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR
PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF
LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING
NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS
SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
```

Any feedback is very welcome.

<http://www.math.sci.hiroshima-u.ac.jp/~m-mat/MT/emt.html>

email: m-mat @ math.sci.hiroshima-u.ac.jp (remove space)

C.3.2 Sockets

O módulo: `mod: socket` usa as funções: `func: getaddrinfo` e: `func: getnameinfo`, que são codificadas em arquivos de origem separados do Projeto WIDE, <http://www.wide.ad.jp/>.

```
Copyright (C) 1995, 1996, 1997, and 1998 WIDE Project.
```

```
All rights reserved.
```

```
Redistribution and use in source and binary forms, with or without
modification, are permitted provided that the following conditions
are met:
```

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the project nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

```
THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE PROJECT AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND
ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE
ARE DISCLAIMED.  IN NO EVENT SHALL THE PROJECT OR CONTRIBUTORS BE LIABLE
FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS
OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT
LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF
SUCH DAMAGE.
```

C.3.3 Serviços de soquete assíncrono

Os módulos: `mod: asynchat` e: `mod: asyncore` contêm o seguinte aviso

```
Copyright 1996 by Sam Rushing
```

```
    All Rights Reserved
```

```
Permission to use, copy, modify, and distribute this software and
its documentation for any purpose and without fee is hereby
granted, provided that the above copyright notice appear in all
```

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```
copies and that both that copyright notice and this permission
notice appear in supporting documentation, and that the name of Sam
Rushing not be used in advertising or publicity pertaining to
distribution of the software without specific, written prior
permission.
```

```
SAM RUSHING DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE,
INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, IN
NO EVENT SHALL SAM RUSHING BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR
CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS
OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,
NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN
CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.
```

C.3.4 Gerenciamento de cookies

O módulo: `mod: http.cookies` contém o seguinte aviso

```
Copyright 2000 by Timothy O'Malley <timo@alum.mit.edu>
```

```
All Rights Reserved
```

```
Permission to use, copy, modify, and distribute this software
and its documentation for any purpose and without fee is hereby
granted, provided that the above copyright notice appear in all
copies and that both that copyright notice and this permission
notice appear in supporting documentation, and that the name of
Timothy O'Malley not be used in advertising or publicity
pertaining to distribution of the software without specific, written
prior permission.
```

```
Timothy O'Malley DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS
SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY
AND FITNESS, IN NO EVENT SHALL Timothy O'Malley BE LIABLE FOR
ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES
WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS,
WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS
ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR
PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.
```

C.3.5 Rastreamento de execução

O módulo: `mod: trace` contém o seguinte aviso

```
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.
```

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

Author: Skip Montanaro

Copyright 1991-1995, Stichting Mathematisch Centrum, all rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this Python software and its associated documentation for any purpose without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appears in all copies, and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of neither Automatrix, Bioreason or Mojam Media be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

C.3.6 Funções UUencode e UUdecode

O módulo: `mod: uu` contém o seguinte aviso

Copyright 1994 by Lance Ellinghouse
Cathedral City, California Republic, United States of America.
All Rights Reserved
Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the name of Lance Ellinghouse not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.
LANCE ELLINGHOUSE DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, IN NO EVENT SHALL LANCE ELLINGHOUSE CENTRUM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

Modified by Jack Jansen, CWI, July 1995:
- Use `binascii` module to do the actual line-by-line conversion between `ascii` and binary. This results in a 1000-fold speedup. The C version is still 5 times faster, though.
- Arguments more compliant with Python standard

C.3.7 Chamadas de Procedimento Remoto XML

O módulo: `mod: xmlrpc.client` contém o seguinte aviso

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

notice appear in supporting documentation, and that the name of Secret Labs AB or the author not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

SECRET LABS AB AND THE AUTHOR DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL SECRET LABS AB OR THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

C.3.8 test_epoll

O módulo: mod: *test_epoll* contém o seguinte aviso

Copyright (c) 2001-2006 Twisted Matrix Laboratories.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

C.3.9 Selezione o kqueue

O módulo: mod: *select* contém o seguinte aviso para a interface do kqueue

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

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```
ARE DISCLAIMED.  IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE
FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS
OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT
LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF
SUCH DAMAGE.
```

C.3.10 SipHash24

O arquivo: file: *Python / pyhash.c* contém a implementação de Marek Majkowski do algoritmo SipHash24 de Dan Bernstein. Contém a seguinte nota

```
<MIT License>
Copyright (c) 2013  Marek Majkowski <marek@popcount.org>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy
of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal
in the Software without restriction, including without limitation the rights
to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell
copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is
furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in
all copies or substantial portions of the Software.
</MIT License>

Original location:
  https://github.com/majek/csiphash/

Solution inspired by code from:
  Samuel Neves (supercop/crypto_auth/siphash24/little)
  djb (supercop/crypto_auth/siphash24/little2)
  Jean-Philippe Aumasson (https://131002.net/siphash/siphash24.c)
```

C.3.11 strtod e dtoa

O arquivo: file: *Python / dtoa.c*, que fornece as funções C `dtoa` e `strtod` para conversão de duplas de C para e de strings, é derivado do arquivo com o mesmo nome de David M. Gay, atualmente disponível em <http://www.netlib.org/fp/>. O arquivo original, conforme recuperado em 16 de março de 2009, contém os seguintes avisos de direitos autorais e de licenciamento

```
/*****
 *
 * 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
```

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```
* REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY
* OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.
*
*****/
```

C.3.12 OpenSSL

Os módulos: mod: *hashlib*,; mod: 'posix',; mod: *ssl*,; mod: 'crypt' usam a biblioteca OpenSSL para desempenho adicional se forem disponibilizados pelo sistema operacional. Além disso, os instaladores do Windows e do Mac OS X para Python podem incluir uma cópia das bibliotecas do OpenSSL, portanto incluímos uma cópia da licença do OpenSSL aqui:

LICENSE ISSUES

=====

The OpenSSL toolkit stays under a dual license, i.e. both the conditions of the OpenSSL License and the original SSLeay license apply to the toolkit. See below for the actual license texts. Actually both licenses are BSD-style Open Source licenses. In case of any license issues related to OpenSSL please contact openssl-core@openssl.org.

OpenSSL License

```
/* =====
 * Copyright (c) 1998-2008 The OpenSSL Project. All rights reserved.
 *
 * Redistribution and use in source and binary forms, with or without
 * modification, are permitted provided that the following conditions
 * are met:
 *
 * 1. Redistributions of source code must retain the above copyright
 * notice, this list of conditions and the following disclaimer.
 *
 * 2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
 * notice, this list of conditions and the following disclaimer in
 * the documentation and/or other materials provided with the
 * distribution.
 *
 * 3. All advertising materials mentioning features or use of this
 * software must display the following acknowledgment:
 * "This product includes software developed by the OpenSSL Project
 * for use in the OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/)"
 *
 * 4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to
 * endorse or promote products derived from this software without
 * prior written permission. For written permission, please contact
 * openssl-core@openssl.org.
 *
 * 5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL"
 * nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written
 * permission of the OpenSSL Project.
 *
 * 6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following
 * acknowledgment:
 * "This product includes software developed by the OpenSSL Project
 * for use in the OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/)"
 *
 * THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT ``AS IS'' AND ANY
```

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```
* 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.
*
* 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)"
*
*/
```

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

```
* 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.3.13 expat

A extensão: mod: *pyexpat* é construída usando uma cópia incluída das fontes de expatriadas, a menos que a compilação esteja configurada `--with-system-expat`:

```
Copyright (c) 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd
and Clark Cooper

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining
a copy of this software and associated documentation files (the
"Software"), to deal in the Software without restriction, including
without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish,
distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to
permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to
the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included
in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,
EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT.
IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY
CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,
TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE
SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.
```

C.3.14 libffi

A extensão: mod: *_ctypes* é construída usando uma cópia incluída das fontes libffi, a menos que a compilação esteja configurada `--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
```

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

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 zlib

A extensão: mod: *zlib* é construída usando uma cópia incluída das fontes *zlib* se a versão do *zlib* encontrada no sistema for muito antiga para ser usada na construção

Copyright (C) 1995-2011 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

C.3.16 cfuhash

A implementação da tabela de hash usada pelo: mod: *tracemalloc* é baseada no projeto *cfuhash*

Copyright (c) 2005 Don Owens
All rights reserved.

This code is released under the BSD license:

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright

(continua na próxima página)

(continuação da página anterior)

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- * Neither the name of the author nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

C.3.17 libmpdec

O módulo: `mod: _decimal` é construído usando uma cópia incluída da biblioteca `libmpdec`, a menos que a compilação esteja configurada `--with-system-libmpdec`:

Copyright (c) 2008-2016 Stefan Krah. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

APÊNDICE D

Direitos Autorais

Python e essa documentação é:

Copyright © 2001-2023 Python Software Foundation. All rights reserved.

Copyright © 2000 BeOpen.com. Todos os direitos reservados.

Copyright © 1995-2000 Corporation for National Research Initiatives. Todos os direitos reservados.

Copyright © 1991-1995 Stichting Mathematisch Centrum. Todos os direitos reservados.

Veja: [História e Licença](#) para informações completas de licença e permissões.

Não alfabético

..., [109](#)
(*hash*)
 comment, [9](#)
* (*asterisk*)
 in function calls, [24](#)
**
 in function calls, [25](#)
2to3, [109](#)
: (*colon*)
 function annotations, [26](#)
->
 function annotations, [26](#)
>>>, [109](#)
__all__, [45](#)
__future__, [113](#)
__slots__, [119](#)

A

aguardável, [110](#)
ambiente virtual, [121](#)
annotations
 function, [26](#)
Anotação, [109](#)
anotação variável, [120](#)
API provisória, [118](#)
argumento, [109](#)
arquivo binário, [110](#)
arquivo texto, [120](#)
aspas triplas, [120](#)
atributo, [110](#)

B

BDFL, [110](#)
builtins
 módulo, [43](#)
bytecode, [111](#)

C

carregador, [116](#)
C-contiguous, [111](#)
Classe, [111](#)
classe base abstrata, [109](#)

co-rotina, [111](#)
codificador de texto, [120](#)
coding
 style, [27](#)
Coerção, [111](#)
comando
 for, [18](#)
contíguo, [111](#)
CPython, [111](#)

D

declaração, [120](#)
decorador, [111](#)
descritor, [112](#)
dica do tipo, [120](#)
dicionário, [112](#)
divisão pelo piso, [113](#)
docstring, [112](#)
docstrings, [21](#), [26](#)
documentation strings, [21](#), [26](#)
duck-typing (*tipagem pato*), [112](#)

E

EAFP, [112](#)
entrada de caminho, [118](#)
expressão, [112](#)

F

f-string, [112](#)
file
 objeto, [53](#)
file object (*arquivo objeto*), [112](#)
file-like object (*objeto como a um arquivo*), [113](#)
finder, [113](#)
for
 comando, [18](#)
Fortran contiguous, [111](#)
Função chave, [115](#)
função de co-rotina, [111](#)
função interna
 help, [79](#)
 open, [53](#)
function

annotations, [26](#)
function (*função*), [113](#)
function annotation (*anotação de função*), [113](#)

G

garbage collection (*coletor de lixo*), [113](#)
generator, [113](#)
generator expression, [113](#)
generic function (*função genérica*), [114](#)
gerador, [113](#)
gerador assíncrono, [110](#)
gerador iterador assíncrono, [110](#)
gerenciador de contexto, [111](#)
gerenciador de contexto assíncrono, [110](#)
GIL, [114](#)
global interpreter lock (*bloqueio global do intérprete*), [114](#)

H

hashable, [114](#)
help
 função interna, [79](#)

I

IDLE, [114](#)
import path, [114](#)
importando, [114](#)
importer, [114](#)
imutável, [114](#)
interactive, [114](#)
interpretado, [114](#)
interpreter shutdown, [115](#)
iterador, [115](#)
iterador assíncrono, [110](#)
iterador gerador, [113](#)
iterável, [115](#)
iterável assíncrono, [110](#)

J

json
 módulo, [55](#)

K

keyword argument (*Argumento de Palavra-Chave*), [115](#)

L

lambda, [115](#)
LBYL, [115](#)
list, [116](#)
list comprehension, [116](#)

M

magic
 method, [116](#)
mangling

 name, [74](#)
mapeando, [116](#)
meta path finder, [116](#)
metaclass, [116](#)
method
 magic, [116](#)
 objeto, [70](#)
 special, [120](#)
method (*método*), [116](#)
method resolution order (*ordem de resolução de método*), [116](#)
método especial, [120](#)
método mágico, [116](#)
module
 search path, [41](#)
module spec (*módulo spec*), [116](#)
módulo, [116](#)
 builtins, [43](#)
 json, [55](#)
 sys, [42](#)
módulo de extensão, [112](#)
MRO, [116](#)
mutable (*mutável*), [116](#)

N

name
 mangling, [74](#)
named tuple, [116](#)
namespace, [117](#)
namespace package (*espaço de nomes do pacote*), [117](#)
nested scope (*escopo aninhado*), [117](#)
new-style class (*novo estilo de classes*), [117](#)
Novas linhas universais, [120](#)
número complexo, [111](#)

O

object (*objeto*), [117](#)
objeto
 file, [53](#)
 method, [70](#)
objeto byte ou similar, [110](#)
objeto caminho ou similar, [118](#)
open
 função interna, [53](#)

P

pacote, [117](#)
pacote provisório, [118](#)
parameter (*parâmetro*), [117](#)
parte, [118](#)
PATH, [41](#), [107](#)
path
 module search, [41](#)
path based finder, [118](#)
path entry finder (*localizador de entrada de path*), [118](#)
path entry hook (*hook do path de entrada*), [118](#)

PEP, [118](#)

positional argument (*argumento posicional*), [118](#)

Propostas Estendidas Python

PEP 1, [118](#)

PEP 8, [27](#)

PEP 238, [113](#)

PEP 278, [120](#)

PEP 302, [113](#), [116](#)

PEP 343, [111](#)

PEP 362, [110](#), [118](#)

PEP 411, [118](#)

PEP 420, [113](#), [117](#), [118](#)

PEP 443, [114](#)

PEP 451, [113](#)

PEP 484, [26](#), [109](#), [113](#), [120](#), [121](#)

PEP 492, [110](#), [111](#)

PEP 498, [112](#)

PEP 519, [118](#)

PEP 525, [110](#)

PEP 526, [109](#), [121](#)

PEP 3107, [26](#)

PEP 3116, [120](#)

PEP 3147, [42](#)

PEP 3155, [119](#)

pyc baseado em hash, [114](#)

Python 3000, [118](#)

Pythonic, [118](#)

PYTHONPATH, [41](#), [43](#)

PYTHONSTARTUP, [108](#)

Q

qualified name (*nome qualificado*), [119](#)

R

reference count, [119](#)

regular package, [119](#)

RFC

RFC 2822, [84](#)

S

search

path, module, [41](#)

sequência, [119](#)

single dispatch (*despacho único*), [119](#)

slice, [120](#)

special

method, [120](#)

strings, documentation, [21](#), [26](#)

style

coding, [27](#)

sys

módulo, [42](#)

T

tipo, [120](#)

tipo alias, [120](#)

V

váriavel de ambiente

PATH, [41](#), [107](#)

PYTHONPATH, [41](#), [43](#)

PYTHONSTARTUP, [108](#)

variável de classe, [111](#)

variável de contexto, [111](#)

virtual machine, [121](#)

visualização de dicionário, [112](#)

Z

Zen of Python, [121](#)