

Inhalt

Vorwort	XV
1 Grundlagen	1
1.1 Hältst Du das richtige Buch in den Händen?	1
1.2 Dieses Buch bricht mit einigen Konventionen!	2
1.3 Die Arbeit mit diesem Buch	3
1.4 Das Kapitel zu Minecraft	4
1.5 Das Begleitmaterial zum Buch	4
1.6 Anregungen? Kritik? Forum?	5
1.7 Die Geschichte von Python in 120 Wörtern	5
1.8 Was kann man mit Python machen (und was nicht)?	6
1.9 Interpreter vs. Compiler	7
1.10 Python 2.7 oder 3.7?	8
1.11 Die Entwicklungsumgebung PyCharm	9
1.11.1 Alternativen zu PyCharm	10
1.12 Python-Interpreter installieren	10
1.12.1 Python-Interpreter unter Windows installieren	11
1.12.2 Python-Interpreter unter macOS installieren	12
1.12.3 Python-Interpreter unter Linux installieren	12
1.12.4 PyCharm unter Windows installieren	13
1.12.5 PyCharm unter macOS installieren	13
1.12.6 PyCharm unter Linux installieren	14
1.12.7 PyCharm einrichten	15
1.13 Genug geredet, los gehts!	17
1.13.1 Das erste Programm eingeben	18
1.13.2 Ausführen des ersten Beispiels	20
1.13.3 Laden der Beispiele	20
1.13.4 Der Quelltext im Detail	22
1.13.5 Kommentare im Detail	23
1.14 PEP8 – um sie ewig zu binden	25

1.15	Python-Programme ohne Entwicklungsumgebung starten	27
1.15.1	Python-Programme unter Windows starten	27
1.15.2	Python-Programme unter Linux oder macOS starten	28
1.16	Python interaktiv	29
1.17	Aufgabenstellung	31
1.18	Kurz & knapp	31
2	Variablen	33
2.1	Was sind Variablen?	33
2.2	Statisch typisiert vs. dynamisch typisiert	34
2.3	Einige Details vorab – Variablen sind auch nur Namen	36
2.4	Richtlinien für Variablennamen	38
2.4.1	Von Kamelen, Schlangen und Pascal	38
2.4.2	Sinnvolle Variablennamen	39
2.5	Rechnen mit Variablen	40
2.5.1	Verkürzte Schreibweise bei Rechenoperationen.	41
2.5.2	Gibt es noch weitere Datentypen?	42
2.5.3	Konvertierung von Datentypen.	43
2.5.4	Besonderheiten bei der Konvertierung von Datentypen	44
2.6	Formatierte Ausgabe mit print()	45
2.7	Genauigkeit von Fließkommazahlen	47
2.7.1	Formatierte Ausgabe von Fließkommazahlen.	48
2.8	Den ganzzahligen Rest einer Division bestimmen	49
2.9	Konstanten, Konventionen und Restriktionen	50
2.10	Fehlerquelltext	51
2.10.1	Was ist die Aufgabe des Programms?	52
2.10.2	Lösungsvorschlag.	52
2.10.3	Die gemeinen Kleinigkeiten	54
2.11	Aufgabenstellung	55
2.11.1	Einige Tipps	55
2.11.2	Lösung zur Aufgabenstellung.	56
2.12	Kurz & knapp	57
3	Schleifen und Bedingungen	59
3.1	Was sind Schleifen und Bedingungen?	59
3.2	Die if-Bedingung	60
3.2.1	Blöcke und Einrückungen.	61
3.2.2	Arbeit sparen mit else.	62
3.2.3	elif	64
3.3	Der Platzhalter pass	66
3.4	Blöcke im interaktiven Modus	67
3.5	Logische Operatoren	67

3.6	PyCharm – Korrekturvorschläge übernehmen	70
3.7	while-Schleifen	71
3.7.1	Eine Schleife mit break vorzeitig beenden	72
3.7.2	continue in while-Schleifen.....	74
3.7.3	while-else	75
3.8	for-Schleifen	76
3.8.1	Eine einfache Zählschleife.....	77
3.8.2	Ein Wort zu Schleifenvariablen	78
3.8.3	Die Funktion range() im Detail.....	79
3.8.4	break und continue in for-Schleifen.....	80
3.8.5	Sonderfall Unterstrich: die Wegwerfvariable	81
3.9	Ein kurzer Abstecher: Exceptions	82
3.10	Fehlerquelltext	83
3.10.1	Was ist die Aufgabe des Programms?	84
3.10.2	Lösung zum Fehlerquelltext.....	85
3.11	Aufgabenstellung	86
3.11.1	Einige Tipps	87
3.11.2	Lösungsvorschlag.....	88
3.12	Ein umfangreicheres Beispiel: Zahlenraten	89
3.12.1	Die Hauptschleife.....	92
3.12.2	Ein neues Spiel starten	92
3.12.3	Abfrage des Schwierigkeitsgrades und Beenden des Spiels	93
3.13	Kurz & knapp	93
4	Funktionen	97
4.1	Was sind Funktionen?	97
4.2	Eine einfache Funktion definieren	97
4.3	Parameter, Argumente und Rückgabewert	99
4.4	Weitere Möglichkeiten, Funktionen aufzurufen	101
4.5	Globale und lokale Variablen	103
4.5.1	Ein bisschen mehr Verwirrung, bitte!	105
4.5.2	Das Schlüsselwort global.....	106
4.5.3	Auch Parameter sind lokal	108
4.5.4	Ein Wort zu globalen Variablen	109
4.5.5	Von Schatten und Hauptprogrammen	109
4.6	Standardwerte für Parameter	113
4.7	Schlüsselwortparameter	114
4.8	Wann sollten Funktionen zum Einsatz kommen?	116
4.9	Aufgabenstellung	117
4.9.1	Lösung zur Aufgabenstellung.....	118
4.10	Vorgehensweise bei größeren Projekten	121
4.11	Rekursion	122

4.12	Fehlerquelltext	123
4.12.1	Was ist die Aufgabe des Programms?	124
4.12.2	Lösung zum Fehlerquelltext	125
4.13	Kurz & knapp	127
5	Klassen	131
5.1	Was ist Objektorientierung?	131
5.2	Eine einfache Klasse definieren	132
5.2.1	Aufbau einer Klasse	133
5.2.2	Erzeugen von Objekten	134
5.2.3	Verwenden der Objekte	135
5.3	Kontrollierter Zugriff auf Attribute: Properties	136
5.3.1	Getter	136
5.3.2	Setter	139
5.3.3	Wann sollten Attribute und wann Properties verwendet werden?	140
5.3.4	Nachträgliches Umstellen auf Properties	141
5.4	Dynamische Attribute	142
5.5	Klassenattribute	145
5.5.1	Stolpersteine bei Klassenattributen	147
5.6	Statische Methoden	149
5.7	Zwischenstand: Braucht man das wirklich?	151
5.8	Aufgabenstellung	152
5.8.1	Einige Tipps	153
5.8.2	Lösungsvorschlag	154
5.9	Das Gleiche ist nicht dasselbe	156
5.9.1	Für Fortgeschrittene: Parameterübergabe im Detail	159
5.10	None	161
5.11	Vererbung	163
5.11.1	Ein einfaches Beispiel	164
5.11.2	Überschreiben von Methoden	166
5.12	Wie das Smartphone erfunden wurde – oder: Mehrfachvererbung	171
5.13	Für Fortgeschrittene: Binden von Methoden	174
5.13.1	Ein Blick hinter die Kulissen	174
5.13.2	Klassen um eigene Funktionen erweitern	176
5.13.3	Statische Methoden und instanzbezogene Bindung	178
5.14	Überschreiben der Methode <code>__str__()</code>	182
5.15	Und wo ist der Fehlerquelltext?	183
5.16	Kurz & knapp	183
6	Container	189
6.1	Was sind Container?	189
6.1.1	Eine Anmerkung, bevor es losgeht	189

6.2	Listen	190
6.2.1	Listen erzeugen und auf Elemente zugreifen	190
6.2.2	Listen dynamisch erzeugen	191
6.2.3	Elemente löschen oder ersetzen	193
6.2.4	Aufgabenstellung	196
6.2.4.1	Einige Tipps	197
6.2.4.2	Lösung zur Aufgabenstellung	197
6.2.5	Sortieren von Listen	198
6.2.5.1	Eigene Sortierfunktionen	200
6.2.5.2	Eine weitere Möglichkeit der Sortierung: sorted	202
6.2.5.3	Für Fortgeschrittene: lambda – anonyme Funktionen	203
6.2.6	Listen verknüpfen	206
6.2.7	Nicht nur für Fortgeschrittene: tiefes und flaches Kopieren	207
6.3	Tupel	209
6.3.1	Unterschiede zu Listen	209
6.3.2	Vorsicht: Instanzen in Tupeln können geändert werden	211
6.3.3	Mehrere Rückgabewerte mit Tupeln	212
6.3.4	Für Fortgeschrittene: namedtuple	214
6.4	Strings	216
6.4.1	Für Fortgeschrittene: Darum sind Strings unveränderlich	217
6.4.2	Slicing	219
6.4.3	Arbeiten mit Strings	221
6.4.4	Strings verbinden	221
6.4.5	Zerlegen und wieder zusammensetzen: split und join	223
6.4.6	Strings „aufbereiten“	225
6.4.7	Ändern der Groß- und Kleinschreibung	227
6.4.8	Strings durchsuchen	228
6.4.9	Aufgabenstellung	230
6.4.9.1	Einige Tipps	231
6.4.9.2	Lösungsvorschlag	231
6.4.10	Ersetzungen durchführen	233
6.5	Dictionaries	235
6.5.1	Grundlagen von Dictionaries	235
6.5.2	Vorsicht beim Zugriff!	236
6.5.3	Dictionaries durchlaufen und verändern	238
6.5.4	Elemente aus einem Dictionary entfernen	240
6.6	Fehlerquelltext	242
6.6.1	Was ist die Aufgabe des Programms?	242
6.6.2	Lösung zum Fehlerquelltext	243
6.7	Sets und Frozensets	245
6.7.1	Einfache Sets/Frozensets erzeugen	245
6.7.2	Sets: Elemente hinzufügen und entfernen	247
6.7.3	Mengenoperationen	248
6.8	Kurz & knapp	252

7	Exceptions	261
7.1	Was sind Exceptions?	261
7.2	Fehler? Die passieren mir doch nicht!	261
7.3	Die Mechanik von Exceptions	263
7.4	Abfangen unterschiedlicher Exceptions	265
7.5	Alle Exceptions fangen	267
7.6	Eigene Exceptions	269
7.7	else und finally	272
7.8	Einige allgemeine Tipps	275
7.9	Kurz & knapp	279
8	Module und Pakete	283
8.1	Module	283
8.1.1	Grundlagen	284
8.1.2	Dokumentation von Modulen	286
8.1.3	Umbenennen eines Namensraums	288
8.1.4	Selektives Importieren	289
8.1.5	Namensräume haben ihren Sinn	290
8.1.6	Batteries included!	290
8.1.7	Reihenfolge beim Importieren	291
8.1.8	Eigene Module in mehreren Projekten nutzen	292
8.1.9	Tipps für das Schreiben von Modulen	292
8.1.10	Automatische Ausführung beim Import verhindern	294
8.2	Pakete	295
8.2.1	Importieren von Modulen aus Paketen	296
8.2.2	Reguläre Pakete	297
8.2.3	Namespace Packages	298
8.2.4	Unterscheidung der Paketarten	299
8.3	Kurz & knapp	300
9	Dateien und Dateisystem	303
9.1	Lesen und Schreiben von Dateien	303
9.1.1	Eine einfache Textdatei auslesen	304
9.1.2	Fehler beim Öffnen von Dateien	305
9.1.3	Eine Datei schrittweise auslesen	306
9.1.4	Zeilenweises Auslesen von Textdateien	308
9.1.5	Textdateien schreiben	309
9.1.6	Übersicht möglicher Modi der Funktion open()	311
9.1.7	Aufgabenstellung	312
9.2	Dateien und Dateisystem	312
9.2.1	Verzeichnisse	313
9.2.2	Pfade und Prüfung auf deren Existenz	314
9.2.3	Pfade und Plattformunabhängigkeit	316

9.2.4	Verzeichnisse und Dateien erzeugen und löschen	317
9.2.5	Verzeichnisstrukturen erzeugen und löschen	320
9.2.6	Umbenennen von Verzeichnissen und Dateien	322
9.2.7	Kopieren und Verschieben	324
9.3	Kurz & knapp	326
10	GUI-Programmierung mit tkinter	331
10.1	Warum gerade tkinter?	331
10.2	Die Layout-Manager	332
10.2.1	Absolute Positionierung	332
10.2.2	Der pack-Manager	333
10.2.3	Der grid-Manager	338
10.2.4	Welcher Manager soll es sein?	340
10.3	Flexible Fenstergröße	341
10.4	Konfiguration von Widgets	344
10.5	Steuerelemente im Detail	346
10.5.1	Buttons	346
10.5.2	Kontrollvariablen	348
10.5.3	Eingabefelder	349
10.5.4	Textboxen	350
10.5.5	Checkboxen	354
10.5.6	Radiobuttons	356
10.5.7	Aufgabenstellung	357
10.5.8	Lösungsvorschlag	358
10.5.9	Listboxen	359
10.5.10	Listbox mit Scrollbalken	362
10.6	Fehlerquelltext	363
10.6.1	Was ist die Aufgabe des Programms?	363
10.6.2	Lösung zum Fehlerquelltext	364
10.7	Dialogfenster	366
10.8	Menüs	369
10.8.1	Einfache Menüs	369
10.8.2	Untermenüs	370
10.9	Kurz & knapp	372
11	Debugging	377
11.1	Was ist ein Debugger?	378
11.2	Eine einfache Fehlersuche	378
11.2.1	Haltepunkte setzen und entfernen	379
11.2.2	Das Programm durchlaufen und Werte betrachten	380
11.2.3	Geht es auch ohne Haltepunkte?	383
11.2.4	Interaktive Fehlersuche mit der Python-Konsole	384
11.3	Debuggen von Funktionen und Methoden	386

11.3.1	In Funktionen springen.	387
11.3.2	Abschnitte überspringen und Funktionen verlassen.	388
11.3.3	Clever springen	389
11.4	Watches	390
11.5	Haltepunkte im Detail	392
11.5.1	Ein Beispiel zum Experimentieren.	392
11.5.2	Verwalten von Haltepunkten	393
11.5.3	Unterbrechen oder nicht?	397
11.5.4	Bedingte Haltepunkte	397
11.5.5	Protokollierung.	398
11.5.6	Temporäre Haltepunkte.	399
11.5.7	Verkettete Haltepunkte	400
11.5.8	Haltepunkte für Exceptions.	400
11.5.9	Kombination der Optionen	401
11.6	Einsatz in der Praxis	402
12	Versionsverwaltung mit Git	403
12.1	Der vermeintlich leichte Weg	403
12.2	Wie funktionieren Versionskontrollsysteme?	404
12.2.1	Verallgemeinerte Arbeitsweise.	404
12.2.2	Zentrale und verteilte Versionskontrolle.	405
12.3	Was ist Git?	405
12.4	Interessiert mich nicht, ich arbeite alleine!	407
12.5	Vorbereitungen	407
12.5.1	Git unter Windows installieren.	407
12.5.2	Git unter macOS installieren	408
12.5.3	Git unter Linux installieren	409
12.5.4	GitHub.	409
12.6	Los geht's – Git lokal verwenden	410
12.6.1	Ein bestehendes Projekt unter Versionskontrolle stellen	410
12.6.2	Dateien hinzufügen	412
12.6.3	Commit/Einchecken.	413
12.6.4	Änderungen vornehmen und überprüfen.	414
12.6.5	Änderungen rückgängig machen.	416
12.6.6	Betrachten der Historie	417
12.6.7	Zu älteren Versionen zurückkehren – Möglichkeit 1.	419
12.6.8	Dateien ignorieren	420
12.7	Zusammenarbeit über ein Remote Repository	421
12.7.1	Projekt auf GitHub veröffentlichen	422
12.7.2	Ein Repository klonen.	422
12.7.3	Änderungen pushen	424
12.7.4	Pull.	424
12.7.5	Wer hat's erfunden?.	425

12.7.6	Automatisches Merging.....	425
12.7.7	Mergen und Konflikte beheben	426
12.8	Branching	430
12.8.1	Um was geht es?.....	430
12.8.2	Einen Branch erzeugen und damit arbeiten	431
12.8.3	Zwischen Branches wechseln.....	433
12.8.4	Branches mergen.....	433
12.8.5	Branches pushen	435
12.8.6	Fetch	435
12.8.7	Zu älteren Versionen zurückkehren – Möglichkeit 2.....	436
12.9	Weitere nützliche Features	436
12.9.1	Stashing – Änderungen temporär speichern	437
12.9.2	Commits korrigieren	439
12.9.3	Tagging	439
12.10	Noch ein paar Tipps	440
12.10.1	Zwei einfache Branching-Modelle	440
12.10.2	Atomare Commits	441
12.10.3	Test-Repository griffbereit halten.....	442
12.10.4	Andere Git-Clients	442
12.11	Kurz & knapp	443
13	Minecraft auf dem Raspberry Pi	447
13.1	Um was geht es in diesem Kapitel?	447
13.1.1	Der Raspberry Pi – ein kleines Kraftpaket	447
13.1.2	Minecraft Pi	448
13.1.3	Was wird benötigt?.....	449
13.2	Der Sprung ins kalte Wasser	450
13.3	Die Entwicklungsumgebungen	450
13.4	Den Raspberry Pi einrichten	451
13.4.1	Erstellen der SD-Karte.....	451
13.4.2	Einstellen des Tastaturlayouts	452
13.4.3	Minecraft starten	452
13.4.4	Die Steuerung	452
13.5	Der erste Testlauf	454
13.5.1	Arbeiten mit IDLE	454
13.5.2	Arbeiten mit Thonny	456
13.6	Das Begleitmaterial	457
13.7	Die Minecraft Python API	457
13.7.1	Quellen und weitere Informationen:	458
13.7.2	Eine Übersicht der Minecraft API	458
13.7.3	Die Klasse Minecraft	458
13.7.4	Die Klasse CmdCamera.....	461
13.7.5	Die Klasse CmdPlayer	462

13.7.6	Die Klasse CmdEntity	462
13.7.7	Die Klasse Block.....	463
13.7.7.1	Eine Übersicht der wichtigsten Blöcke	463
13.7.8	Noch einmal alles zusammen	464
13.8	Beispiele zu Schleifen und Bedingungen	466
13.8.1	Blocktypen ausprobieren.....	466
13.8.2	Spielfigur automatisch durch die Welt bewegen.....	468
13.8.3	Eine Treppe bauen	469
13.8.4	Eine Pyramide bauen.....	470
13.9	Beispiele zu Funktionen	472
13.9.1	Swimmingpools bauen	472
13.9.2	Moderne Kunst?.....	474
13.10	Beispiele zu Klassen	477
13.10.1	Blöcke regnen lassen.....	477
13.10.2	Blinklichter.....	480
13.11	Beispiele zu Containern	483
13.11.1	Lichterkette.....	483
13.11.2	Mengenoperationen.....	485
13.12	Ein Beispiel zu Modulen und Paketen	487
13.13	exit() - wie geht es weiter?	490
Index	491