

父与子的编程之旅：与小卡特一起学Python (图灵程序设计丛书)

作者：[美] Warren Sande

版权信息

书名：父与子的编程之旅：与小卡特一起学Python

作者：[美] Warren Sande Carter Sande

译者：苏金国 易郑超

ISBN：978-7-115-36717-4

本书由人民邮电出版社出版授权北京图灵文化发展有限公司制作与发行数字版。版权所有，侵权必究。

您购买的图灵电子书仅供您个人使用，未经授权，不得以任何方式复制和传播本书内容。

我们愿意相信读者具有这样的良知和觉悟，与我们共同保护知识产权。

如果购买者有侵权行为，我们可能对该用户实施包括但不限于关闭该帐号等维权措施，并可能追究法律责任。

图灵社区会员 ptpress (libowen@ptpress.com.cn) 专享 尊重版权

[版权声明](#)

[对本书第 1 版的赞誉](#)

[对本书第 2 版的赞誉](#)

[推荐序一](#)

[我们为什么要“与小卡特一起学 Python”?](#)

[推荐序二](#)

[第 1 版译者序](#)

[前言](#)

[什么是编程](#)

[Python——我们和计算机沟通的语言](#)

[为什么学编程](#)

[为什么选用 Python 语言](#)

[有趣的内容](#)

[关于本书](#)

[你需要什么](#)

[你不需要什么](#)

[怎样使用本书](#)

[验证例子](#)

[安装 Python](#)

[输入程序](#)

[做习题](#)

[卡特说](#)

[第 2 版新增内容](#)

[致作者](#)

[致家长和老师](#)

[第 1 版致谢](#)

[第 2 版致谢](#)

[第 1 章 出发吧](#)

[1.1 安装 Python](#)

[1.2 从 IDLE 启动 Python](#)

[1.3 来点指令吧](#)

[如果出问题](#)

[1.4 与 Python 交互](#)

[1.5 该编程了](#)

[1.6 运行你的第一个程序](#)

[1.7 如果出问题](#)

[语法错误](#)

[运行时错误](#)

[1.8 你的第二个程序](#)

[你学到了什么](#)

[测试题](#)

[动手试一试](#)

[第 2 章 记住内存和变量](#)

[2.1 输入、处理和输出](#)

[2.2 名字](#)

[2.3 名字里是什么](#)

[2.4 数字和字符串](#)

[长字符串](#)

[2.5 它们有多“可变”](#)

[2.6 全新的我](#)

[你学到了什么](#)

[测试题](#)

[动手试一试](#)

[第 3 章 基本数学运算](#)

[3.1 四大基本运算](#)

[3.2 操作符](#)

[3.3 运算顺序](#)

[3.4 另外两个操作符](#)

[指数——自乘为一个幂](#)

[取余——求余数](#)

[自增和自减](#)

[3.5 非常大和非常小](#)

[E记法](#)

[指数与 E 记法](#)

[你学到了什么](#)

[测试题](#)

[动手试一试](#)

[第 4 章 数据的类型](#)

[4.1 改变类型](#)

[将整数转换为浮点数](#)

[将浮点数转换为整数](#)

[将字符串转换为浮点数](#)

[4.2 得到更多信息：type\(\)](#)

[4.3 类型转换错误](#)

[4.4 使用类型转换](#)

[你学到了什么](#)

[动手试一试](#)

[第 5 章 输入](#)

[5.1 raw_input\(\)](#)

[5.2 print 命令和逗号](#)

[打印 raw_input\(\) 提示语的简便方法](#)

[5.3 输入数字](#)

[结合 int\(\) 使用 raw_input\(\)](#)

[5.4 来自互联网的输入](#)

[你学到了什么](#)

[测试题](#)

[动手试一试](#)

[第 6 章 GUI——图形用户界面](#)

[6.1 什么是 GUI](#)

[6.2 第一个 GUI](#)

[安装 EasyGui](#)

[Python 路径](#)

[建立 GUI](#)

[6.3 GUI 输入](#)

[6.4 选择你的口味](#)

[有多个按钮的对话框](#)

[选择框](#)

[文本输入](#)

[默认输入](#)

[数字呢](#)

[6.5 再看猜数游戏.....](#)

[6.6 其他 GUI 组件](#)

[你学到了什么](#)

[测试题](#)

[动手试一试](#)

[第 7 章 判断再判断](#)

[7.1 测试，测试](#)

[7.2 缩进](#)

[7.3 是不是有问题](#)

[7.4 其他类型的测试](#)

[7.5 如果测试为假会怎么样](#)

[7.6 测试多个条件](#)

[7.7 使用 and](#)

[7.8 使用 or](#)

[7.9 使用 not](#)

[你学到了什么](#)

[测试题](#)

[动手试一试](#)

[第 8 章 转圈圈](#)

[8.1 计数循环](#)

[失控的循环](#)

[中括号做什么用](#)

[8.2 使用计数循环](#)

[8.3 一条捷径——range\(\)](#)

[8.4 风格问题——循环变量名](#)

[range\(\) 简写](#)

[8.5 按步长计数](#)

[8.6 没有数字的计数](#)

[8.7 关于这个问题.....](#)

[8.8 跳出循环——break 和 continue](#)

[提前跳转——continue](#)

[跳出——break](#)

[你学到了什么](#)

[测试题](#)

[动手试一试](#)

[第 9 章 全都为了你——注释](#)

[9.1 增加注释](#)

[9.2 单行注释](#)

[9.3 行末注释](#)

[9.4 多行注释](#)

[三重引号字符串](#)

[9.5 注释风格](#)

[本书中的注释](#)

[9.6 注释掉](#)

[你学到了什么](#)

[测试题](#)

[动手试一试](#)

[第 10 章 游戏时间到了](#)

[Skier](#)

[动手试一试](#)

[第 11 章 嵌套与可变循环](#)

[11.1 嵌套循环](#)

[11.2 可变循环](#)

[11.3 可变嵌套循环](#)

[11.4 更多可变嵌套循环](#)

[11.5 使用嵌套循环](#)

[计算卡路里](#)

[你学到了什么](#)

[测试题](#)

[动手试一试](#)

[第 12 章 收集起来——列表与字典](#)

[12.1 什么是列表](#)

[12.2 创建列表](#)

[12.3 向列表增加元素](#)

[12.4 这个点是什么](#)

[12.5 列表可以包含任何内容](#)

[12.6 从列表获取元素](#)

[为什么索引从 0 而不是 1 开始？](#)

[12.7 列表“分片”](#)

[分片简写](#)

[12.8 修改元素](#)

[12.9 向列表增加元素的其他方法](#)

[增加到列表末尾：append\(\)](#)

[扩展列表：extend\(\)](#)

[插入一个元素：insert\(\)](#)

[append\(\) 和 extend\(\) 的区别](#)

[12.10 从列表删除元素](#)

[用 remove\(\) 删除元素](#)

[用 del 删除](#)

[用 pop\(\) 删除元素](#)

[12.11 搜索列表](#)

[in 关键字](#)

[查找索引](#)

[12.12 循环处理列表](#)

[12.13 列表排序](#)

[按逆序排序](#)

[另一种排序方法——sorted\(\)](#)

[12.14 可改变和不可改变](#)

[元组——不可改变的列表](#)

[12.15 双重列表：数据表](#)

[从表获取一个值](#)

[12.16 字典](#)

[你学到了什么](#)

[测试题](#)

[动手试一试](#)

[第 13 章 函数](#)

[13.1 函数——积木](#)

[创建一个函数](#)

[13.2 调用函数](#)

[13.3 向函数传递参数](#)

[13.4 有多个参数的函数](#)

[多少才算太多](#)

[13.5 返回值的函数](#)

[返回一个值](#)

[13.6 变量作用域](#)

[局部变量](#)

[全局变量](#)

[13.7 强制为全局](#)

[13.8 关于变量命名的一点建议](#)

[你学到了什么](#)

[测试题](#)

[动手试一试](#)

[第 14 章 对象](#)

[14.1 真实世界中的对象](#)

[14.2 Python 中的对象](#)

[什么是属性](#)

[什么是方法](#)

[14.3 对象 = 属性 + 方法](#)

[14.4 这个点是什么](#)

[14.5 创建对象](#)

[创建一个对象实例](#)

[初始化对象](#)

[“魔法”方法 :str\(\)](#)

[什么是 self](#)

[14.6 一个示例类——HotDog](#)

[14.7 隐藏数据](#)

[14.8 多态和继承](#)

[多态——同一个方法，不同的行为](#)

[继承——向父母学习](#)

[14.9 未雨绸缪](#)

[你学到了什么](#)

[测试题](#)

[动手试一试](#)

[第 15 章 模块](#)

[15.1 什么是模块](#)

[15.2 为什么使用模块](#)

[15.3 积木桶](#)

[15.4 如何创建模块](#)

[15.5 如何使用模块](#)

[15.6 命名空间](#)

[什么是命名空间](#)

[导入命名空间](#)

[用 from 导入](#)

[太难了](#)

[15.7 标准模块](#)

[time](#)

[随机数](#)

[你学到了什么](#)

[测试题](#)

[动手试一试](#)

[第 16 章 图形](#)

[16.1 寻求帮助——Pygame](#)

[16.2 Pygame 窗口](#)

[16.3 在窗口中画图](#)

[什么是翻转](#)

[如何建立一个圆](#)

[Pygame 表面](#)

[Pygame 中的颜色](#)

[位置——屏幕坐标](#)

[形状大小](#)

[线宽](#)

[现代艺术](#)

[16.4 单个像素](#)

[连接多个点](#)

[再来连接多个点](#)

[逐点绘制](#)

欢迎访问：电子书学习和下载网站 (<https://www.shgis.cn>)

文档名称：《父与子的编程之旅：与小卡特一起学Python（图灵程序设计丛书）》[美] Warren S

请登录 <https://shgis.cn/post/314.html> 下载完整文档。

手机端请扫码查看：

