

۱۵۰۱۲۱۷

کلیات مهارت آموزش کاربردی برنامه نویسی

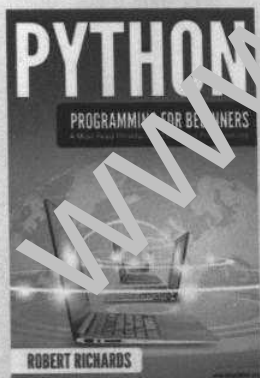
پایتون

مترجم: امید رحمانی

سرشناسه	سینها، سانیپ
عنوان و نام پدیدآور	کلید مهارت آموزش کاربردی برنامه‌نویسی پایتون مترجم: امید رحمانی Omid Rahmani
مشخصات نشر	نبض دانش، تهران - ۱۳۹۶
مشخصات ظاهری	۱۹۱ صفحه مصور
شابک	۹۷۸-۶۰۰-۸۵۹۹-۶۶-۱
وضعیت فهرست‌نویسی	فیا
شناسه افزوده	رحمانی دهنودشت، امید، ۱۳۷۰ - مترجم
ه‌بندی دی	۰۰۵،۱۳۳
رده، ی‌کن	۱۳۹۶ م ۹۳ / ۷۲ / QA76
شماره کتابخانه ملی	۴۶۶۹۹۷۱

تلفن تماس: ۰۹۱/۷۸۵۶۵۱۵

آدرس: میدان انقلاب خیابان منیری جاوید، لبافی نژاد و جمهوری پلاک ۱۹ واحد ۶



عنوان	کلید مهارت آموزش کاربردی برنامه‌نویسی پایتون
مترجم	امید رحمانی
ناشر	نبض دانش
سال چاپ	۱۳۹۶
نوبت	اول
چاپ	
تیراژ	۲۰۰ نسخه

قیمت: ۱۲۵۰۰۰ ریال

این اثر مشمول قانون حمایت

مؤلفان و مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ است هرکس تمام یا قسمتی از این اثر را بدون اجازه ناشر، نشر یا پخش کند مورد پیگیری قانونی قرار خواهد گرفت

Table of Contents

۶	فصل اول: پایتون
۹	فصل دوم: محیط پایتون
۱۲	نصب پایتون روی سیستم عامل ویندوز
۱۹	آشنایی با محیط توسعه IDLE
۲۴	فصل سوم: سینتکس (Syntax) کلی
۲۴	ایجاد تابع main()
۲۶	نشانه گذاری (Indentation) و فضای خالی space
۲۹	کامنت گذاری
۳۰	تعیین مقادیر
۳۲	فصل چهارم: متغیرها، اشیاء و مقادیر
۳۶	استفاده از اعداد
۴۰	رشته‌ای از کاراکترها
۴۳	Type و ID چیست؟
۴۷	مقادیر منطقی
۴۹	چندتایی یا Tuple ها و لیست‌ها (Tuples And Lists)
۵۳	نوع داده‌ی دیکشنری (Dictionary)
۵۶	شیء Object

۵۹	فصل پنجم: عبارت‌های شرطی (Conditionals)
۵۹	آشنایی با دستور شرطی if در زبان برنامه‌نویسی پایتون
۶۵	آشنایی با دستور if ... else در زبان برنامه‌نویسی پایتون
۷۵	آشنایی با دستور continue در ساختار لوپ while در زبان برنامه‌نویسی پایتون
۸۱	عمل ششم: حلقه‌ها
۸۱	"While"
۸۳	حلقه "for"
۸۷	فصل هفتم: عبارات منظم
۸۷	استفاده از مازول "re"
۹۰	استفاده مجدد از عبارات منظم
۹۲	جستجو با عبارات منظم (Regular Expressions)
۹۵	فصل هشتم: استثنائات، خطاگیری
۹۹	فصل نهم: توابع
۱۰۵	مقادیر برگشتی Return Values
۱۰۶	ایجاد توابع
۱۰۹	فهرست آرگومان‌ها
۱۱۱	آرگومان‌های عنوان‌دار Named Arguments
۱۱۳	فصل دهم: کلاسی‌ها
۱۱۳	روش شیء‌گرا

۱۱۴	 مبنای شیء‌گرایی
۱۱۶	 مفهوم کلاس و شیء
۱۲۱	 بازی خود را بنویسید: "Good vs Bad"
۱۲۶	 کلاس شیء اولیه Primary Class and Object
۱۳۲	 دسترسی به داده شیء
۱۳۶	 چندریختی (پلم - ررفیس)
۱۳۸	 استفاده از مولد Generators
۱۴۰	 ارث‌بری Inheritance
۱۴۲	 دکوراتور Decorator
۱۴۵	 فصل یازدهم: متدهای رشته‌ای String Methods
۱۵۲	 فصل دوازدهم: ورودی و خروجی فایل
۱۵۴	 فصل سیزدهم: محفظه Containers
۱۶۰	 عملکرد دیکشنری‌ها
۱۶۳	 فصل چهاردهم: پایگاه داده
۱۷۸	 فصل پانزدهم: ماژول‌ها Module
۱۸۵	 فصل شانزدهم: اشکال‌گیری، ماژول واحد آزمایش
۱۹۰	 فصل هفدهم: سوکت و شبکه
۱۹۱	 منابع