

پایتون

مترجم:

اکبر عطائی فرد

www.ketab.ir

سرشناسه : عطائی فردا، اکبر، گردآورنده، مترجم
عنوان و نام پدیدآور : پایتون / [گردآورنده و] مترجم اکبر عطائی فردا.

مشخصات نشر : تهران: رویش جوانه‌های فردا، ۱۳۹۰.

مشخصات ظاهری : ۳۴۱ ص.: مصور

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۵۸۲۰-۲۵-۶

وضعیت فهرست : فیبا

نویسی

یادداشت : کتاب حاضر گردآوری و ترجمه از سایت [dive into python3.org](http://diveintopython3.org) است.

موضوع : پایتون (زبان برنامه‌نویسی کامپیوتر)

رده بندی کنگره : ۱۳۸۹۷۳/۷۶QA ۹۵۶ع/پ

رده بندی دیویی : ۱۳۲۰۰۵



www.Royesh.net

نام کتاب:	پایتون
ترجمه :	اکبر عطائی فردا
ناشر:	رویش جوانه‌های فردا
چاپ اول:	۱۳۹۰
شمارگان:	۱۰۰۰
قیمت:	۸۰۰۰۰ ریال

ISBN: 978-600-5820-25-6

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۸۲۰-۲۵-۶

آدرس: تهران - خیابان شریعتی - خیابان شهید کلاهدوز (دولت) نبش پمپ بنزین دیاجی - بن

پست ناز - پلاک ۳

تلفکس: ۲۲۵۶۸۷۴۰

فروشگاه الکترونیکی: shop.royesh.net

فهرست مطالب

فصل ۰- نصب پایتون.....	۱۱
فصل ۱- اولین برنامه به زبان پایتون.....	۲۷
فصل ۲: انواع داده ها در پایتون.....	۴۳
۲.۱ مقدمه ای بر انواع داده ها در پایتون.....	۴۳
BOOLEANS ۲.۲.....	۴۴
NUMBERS ۲.۳.....	۴۵
۲.۳.۱ تبدیل نوع داده از صحیح به اعشار و بالعکس.....	۴۶
۲.۳.۲ عملگرهای نوع داده عددی.....	۴۷
۲.۳.۳ کسرها (Fractions).....	۴۸
۲.۳.۴ مثلثات Trigonometry.....	۴۹
۲.۳.۵ اعداد در یک عبارت منطقی.....	۴۹
LISTS ۲.۴.....	۵۰
۲.۴.۱ ایجاد یک لیست.....	۵۱
۲.۴.۲ تکه تکه کردن یک لیست.....	۵۲
۲.۴.۳ افزودن آیتم به یک لیست.....	۵۴
۲.۴.۴ جستجوی یک مقدار درون لیست.....	۵۶
۲.۴.۵ حذف یک آیتم از لیست.....	۵۷
۲.۴.۶ حذف آیتم ها از لیست (مرحله تکمیلی).....	۵۹
۲.۴.۷ لیست در یک عبارت منطقی.....	۶۰
TUPLES ۲.۵.....	۶۰
۲.۵.۱ tuple در یک عبارت منطقی.....	۶۳
۲.۵.۲ انتساب چند مقدار در یک لحظه.....	۶۳
۲.۶ مجموعه ها (SETS).....	۶۵
۲.۶.۱ ایجاد یک Set.....	۶۵
۲.۶.۲ ویرایش عناصر یک مجموعه.....	۶۷
۲.۶.۳ حذف اعضاء از یک مجموعه.....	۶۸

۷۰.....	۲.۶.۴ عملگرهائی روی مجموعه ها
۷۲.....	۲.۶.۵ مجموعه ها در عبارات منطقی
۷۳.....	۲.۷ Dictionaries نوع داده
۷۴.....	۲.۷.۱ ایجاد یک dictionary
۷۵.....	۲.۷.۲ تغییر در dictionary
۷۶.....	۲.۷.۳ dictionary با مقادیر مختلف
۷۷.....	۲.۷.۴ dictionary در یک عبارات منطقی
۷۷.....	۲.۸ NONE
۷۹.....	فصل ۳: کار با نوع داده های LIST و DICTIONARY, SET
۷۹.....	۳.۱ مقدمه
۷۹.....	۳.۲ کار با فایل ها و پوشه ها
۷۹.....	۳.۲.۱ پوشه کاری جاری (Current Working Directory)
۸۱.....	۳.۲.۲ کار با فایل ها و پوشه ها
۸۳.....	۳.۲.۳ لیستی از پوشه ها
۸۴.....	۳.۲.۴ بدست آوردن اطلاعات فایل
۸۵.....	۳.۲.۵ ایجاد مسیرهای مطلق
۸۶.....	۳.۳ کار با LIST ها
۸۸.....	۳.۴ کار با DICTIONARY
۹۰.....	۳.۴.۱ یک مثال جالب از کار با دیکشنری
۹۱.....	۳.۵ کار با مجموعه ها (SET)
۹۳.....	فصل ۴: کار با نوع داده STRING
۹۳.....	۴.۱ پیش مقدمه
۹۵.....	۴.۲ بونی کد
۹۷.....	۴.۳ مفهوم انتزاعی یک کاراکتر
۹۷.....	۴.۴ استفاده از STRING FORMATTER
۹۹.....	۴.۴.۱ فیلدهای با نام ترکیبی
۱۰۱.....	۴.۴.۲ فرمت نمایش (Format Specifiers)
۱۰۲.....	۴.۵ دیگر متدهای STRING

۱۰۳		۴.۵.۱	نکه نکه کردن یک string
۱۰۵		۴.۶	STRINGها در مقابل بایت ها
۱۰۸		۴.۷	فرمت کد منبع برنامه های پایتون
۱۰۹			فصل ۵: عبارات با قاعده REGULAR EXPRESSIONS
۱۰۹		۵.۱	مقدمه
۱۱۰		۵.۲	مورد مطالعاتی: پیمایش یک آدرس پستی
۱۱۲		۵.۳	مورد مطالعاتی: پیمایش اعداد رومی
۱۱۴		۵.۳.۱	چک کردن اعداد بر پایه ۱۰۰۰
۱۱۵		۵.۳.۲	چک کردن اعداد بر پایه ۱۰۰
۱۱۷		۵.۴	استفاده از عبارت {N,M} در یک الگو
۱۱۹		۵.۴.۱	کنترل اعداد ده تایی و یکی در اعداد رومی
۱۲۲		۵.۵	عبارات با قاعده طولانی VERBOSE REGULAR EXPRESSION
۱۲۴		۵.۶	مورد مطالعاتی: پیمایش شماره تلفن
۱۳۱		۵.۷	خلاصه
۱۳۳			فصل ۶: بستارها و مولدها CLOSURES & GENERATORS
۱۳۳		۶.۱	مقدمه
۱۳۴		۶.۲	استفاده از عبارات با قاعده
۱۳۷		۶.۳	لیستی از توابع
۱۴۰		۶.۴	لیستی از الگوها
۱۴۲		۶.۵	استفاده از الگوی ذخیره شده در یک فایل
۱۴۴		۶.۶	مولدها GENERATORS
۱۴۶		۶.۶.۱	مولد اعداد فیبوناچی
۱۴۸		۶.۶.۲	مولد توابع اسم جمع
۱۴۹			فصل ۷: کلاس ها (CLASSES) و پیمایشگرها (ITERATORS)
۱۴۹		۷.۱	مقدمه
۱۴۹		۷.۲	تعریف کلاس
۱۵۱		۷.۲.۱	متد سازنده () __init__

۱۵۱.....	۱۷.۳ ایجاد یک نمونه از روی کلاس.....
۱۵۲.....	۷.۴ متغیرهای وابسته به هر نمونه از کلاس (INSTANCE VARIABLES).....
۱۵۳.....	۷.۵ پیمایشگر فیبوناچی.....
۱۵۶.....	۷.۶ پیاده سازی فواید اسم جمع با کمک پیمایشگر.....
۱۶۳.....	فصل ۸: پیمایشگرهای توسعه یافته.....
۱۶۳.....	۸.۱ مقدمه.....
۱۶۵.....	۸.۲ یافتن تمامی انطباق های یک الگر.....
۱۶۶.....	۸.۳ یافتن آیتیم های منحصر بفرد در یک توالی.....
۱۶۷.....	۸.۴ استفاده از عبارت ASSERT.....
۱۶۸.....	۸.۵ استفاده از عبارات مولد.....
۱۶۹.....	۸.۶ محاسبه جایگشت.....
۱۷۲.....	۸.۷ نکات جالب دیگری در مورد ماژول ITERTOOLS.....
۱۷۷.....	۸.۸ متد TRANSLATE().....
۱۷۸.....	۸.۹ اعتبارسنجی یک نوشتار بعنوان عبارات پایتونی.....
۱۸۳.....	۸.۱۰ خلاصه حل مسئله جورچین اعداد.....
۱۸۵.....	فصل ۹: آشنایی با واحد آزمایش.....
۱۸۵.....	۹.۱ مقدمه.....
۱۸۷.....	۹.۲ یک سوال.....
۱۹۴.....	۹.۳ توقف برنامه و مدیریت آن.....
۱۹۹.....	۹.۴ توقف های بیشتر و مدیریت آن.....
۲۰۲.....	۹.۵ و یک مطلب دیگر.....
۲۰۵.....	۹.۶ وجود یک تقارن زیبا.....
۲۰۹.....	۹.۷ ورودی های نادروست.....
۲۱۵.....	فصل ۱۰: بازیابی و بازنویسی برنامه.....
۲۱۵.....	۱۰.۱ مقدمه.....
۲۱۸.....	۱۰.۲ مدیریت تغییر نیازمندیها.....
۲۲۴.....	۱۰.۳ بازنویسی برنامه.....

۱۰.۴ خلاصه ۲۳۰

فصل ۱۱- فایل های متنی و باینری ۲۳۱

۱۱.۱ مقدمه ۲۳۱

۱۱.۲ خواندن یک فایل متنی ۲۳۱

۱۱.۲.۱ فرمت نمایش فایل ۲۳۲

۱۱.۲.۲ جریان داده (DataStream) ۲۳۳

۱۱.۲.۳ خواندن از یک فایل متنی ۲۳۴

۱۱.۲.۴ بستن فایل ۲۳۷

۱۱.۲.۵ بستن فایل بصورت خودکار ۲۳۸

۱۱.۲.۶ خواندن فایل سطر به سطر ۲۳۹

۱۱.۳ درج در یک فایل متنی ۲۴۱

۱۱.۴ فایل باینری ۲۴۲

۱۱.۵ خواندن از یک منبع داده به غیر از فایل ۲۴۴

۱۱.۵.۱ مدیریت فایل های فشرده شده ۲۴۶

۱۱.۶ ورودی و خروجی های استاندارد ۲۴۸

۱۱.۶.۱ تغییر مسیر دادن و خروجی استاندارد ۲۴۹

فصل ۱۲: کار با XML در پایتون ۲۵۳

۱۲.۱ مقدمه ۲۵۳

۱۲.۲ شرح کوتاهی بر فرمت XML ۲۵۵

۱۲.۳ ساختار یک فید ۲۵۸

۱۲.۴ تجزیه کردن یک سند XML ۲۶۱

۱۲.۴.۱ عناصر یک سند XML لیست هستند ۲۶۲

۱۲.۴.۲ صفت ها دیکشنری هستند ۲۶۳

۱۲.۵ جستجو یک گره در درختواره XML ۲۶۴

۱۲.۶ کتابخانه lxml ۲۶۷

۱۲.۷ ایجاد یک سند XML ۲۷۱

۱۲.۸ پردازش اسناد XML با تگ های شکسته ۲۷۴

فصل ۱۳: سریالایز کردن اشیاء در پایتون..... ۲۷۹

۲۷۹..... ۱۳.۱ مقدمه

۲۸۰..... ۱۳.۱.۱ شرح مختصری از مثالهای این فصل

۲۸۰..... ۱۳.۲ ذخیره سازی داده ها در یک فایل PICKLE

۲۸۲..... ۱۳.۳ خواندن داده از یک فایل PICKLE

۲۸۴..... ۱۳.۴ سریالایز کردن بدون فایل

۲۸۵..... ۱۳.۵ نسخه های مختلف پروتکل PICKLE

۲۸۵..... ۱۳.۶ اشکال زدایی فایل های PICKLE

۲۸۸..... ۱۳.۷ بازیابی داده های سریالایز شده پایتون در دیگر زبانها

۲۸۹..... ۱۳.۸ ذخیره داده ها در یک فایل JSON

۲۹۱..... ۱۳.۹ نگاشت انواع داده پایتونی به JSON

۲۹۲..... ۱۳.۱۰ سریالایز کردن نوع داده های که JSON پشتیبانی نمی کند

۲۹۷..... ۱۳.۱۱ بازیابی داده از یک فایل JSON

فصل ۱۴: HTTP WEB SERVICES..... ۳۰۱

۳۰۱..... ۱۴.۱ مقدمه

۳۰۲..... ۱۴.۲ ویژگی های HTTP

۳۰۲..... ۱۴.۲.۱ CACHING (امکان استفاده از ذخیره گاه)

۳۰۴..... ۱۴.۲.۲ کنترل آخرین زمان تغییر

۳۰۶..... ۱۴.۲.۳ چک کردن (کنترل کردن) ETAG

۳۰۷..... ۱۴.۲.۴ فشرده سازی

۳۰۸..... ۱۴.۲.۵ تغییر جهت دادن آدرس

۳۰۹..... ۱۴.۳ چگونه دیتا را از روی HTTP واکاوی نکنیم

۳۱۰..... ۱۴.۴ چه چیزی بر روی بستر ارتباطی وجود دارد

۳۱۴..... ۱۴.۵ معرفی کردن HTTPLIB2

۳۱۵..... ۱۴.۵.۱ گذری کوتاه بر اینکه چرا httpplib2 بایت باز می گرداند بجای رشته

۳۱۷..... ۱۴.۵.۲ مدیریت Cache در httpplib2

۳۲۰..... ۱۴.۵.۳ httpplib2 چگونه Last-Modified و ETag را مدیریت می کند

۳۲۳..... ۱۴.۵.۴ httpplib2 چگونه فشرده سازی را مدیریت می کند؟

۱۴.۵.۵ چگونه httpLib2 تغییر جهت آدرس را مدیریت می کند؟ ۳۲۴

فصل ۱۵: ایجاد یک بسته نرم افزاری از کتابخانه های پایتون ۳۲۹

۱۵.۱ مقدمه ۳۲۹

۱۵.۲ آنچه DISTUTILS برای شما انجام نمی دهد ۳۲۹

۱۵.۳ ساختار پوشه های برنامه ۳۳۰

۱۵.۴ نوشتن برنامه نصب ۳۳۱

۱۵.۵ طبقه بندی بسته نرم افزاری ۳۳۳

۱۵.۵.۱ مثالی از یک طبقه بندی خوب ۳۳۴

۱۵.۶ تعیین فایل پروژه با فایل MANIFEST.IN ۳۳۵

۱۵.۷ کنترل برنامه نصب ۳۳۶

۱۵.۸ ایجاد یک توزیع از متن برنامه ۳۳۶

۱۵.۹ ایجاد یک رابط کاربر بصری برای نصب ۳۳۸

۱۵.۱۰ افزودن بسته نرم افزاری خود به PYPi ۳۴۰

۱۵.۱۱ قابلیت های ایجاد بسته های نرم افزاری ۳۴۱

www.ketab.ir