

Urszula Wiejak, Adrian Wojciechowski



# PYTHON W ZADANIACH

PROGRAMOWANIE DLA MŁODZIEŻY

poziom podstawowy

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autorzy oraz wydawca dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autorzy oraz wydawca nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Małgorzata Kulik

Projekt okładki: Studio Gravite / Olsztyn

Obarek, Pokoński, Pazdrijowski, Zaprucki

Grafika na okładce została wykorzystana za zgodą Shutterstock.com

Helion S.A.

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)

WWW: <https://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<https://helion.pl/user/opinie/prpypv>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-283-9196-3

Copyright © Urszula Wiejak 2020, 2022

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

# Spis treści

<b>Wstęp</b> .....	<b>9</b>
<b>Ważne informacje</b> .....	<b>11</b>
<b>Instalacja potrzebnych elementów</b> .....	<b>13</b>
<b>Rozdział 1. Trochę o Pythonie.</b>	
<b>Operacje wejścia i wyjścia w konsoli</b> .....	<b>21</b>
Co to jest programowanie i czym zajmują się programiści .....	21
Interpreter .....	22
Operatory .....	24
Napisy .....	25
Edytor programów Pythona .....	27
Operacje wyjścia .....	31
Operacje wejścia .....	34
Typy danych .....	35
Wypisywanie kilku argumentów dla funkcji print() .....	36

Konwersja typów danych .....	37
Metody string — upper() i lower() .....	39
Podsumowanie .....	40
<b>Rozdział 2. Operatory porównania i instrukcja if .....</b>	<b>43</b>
Operatory porównania .....	43
Wartości True i False .....	44
Warunki .....	46
Instrukcja warunkowa if .....	47
Podsumowanie .....	50
<b>Rozdział 3. Zmienne .....</b>	<b>51</b>
Zmienne liczbowe i zmiana wartości zmiennej .....	52
Zmienne napisowe .....	54
Zmienne dla wartości logicznych .....	55
Podsumowanie .....	56
<b>Rozdział 4. Biblioteki .....</b>	<b>57</b>
Instrukcja import .....	58
Biblioteka time .....	58
Funkcja sleep() .....	58
Funkcje gmtime() i typ struct_time .....	60
Funkcja time() .....	62
Funkcja strftime() .....	64
Podsumowanie .....	65
<b>Rozdział 5. Instrukcja else i liczby losowe .....</b>	<b>67</b>
Instrukcja else .....	67
Liczby losowe .....	70
Zagnieżdżanie warunków, czyli warunki w warunkach .....	72
Podsumowanie .....	74

## Spis treści

<b>Rozdział 6. Operatory logiczne i instrukcja else if .....</b>	<b>75</b>
Operator logiczny AND .....	76
Operator logiczny OR .....	77
Operator logiczny NOT .....	79
Instrukcja elif .....	79
Podsumowanie .....	81
<b>Rozdział 7. Debugowanie .....</b>	<b>83</b>
Błędy .....	84
Podsumowanie .....	88
<b>Rozdział 8. Biblioteka dźwiękowa pydub .....</b>	<b>89</b>
Przyspieszanie dźwięków .....	94
Eksportowanie dźwięków .....	95
Podsumowanie .....	96
<b>Rozdział 9. Pętla while i komentarze .....</b>	<b>97</b>
Pętla while .....	97
Nieskończone pętle while .....	100
Instrukcja break .....	101
Komentarze .....	102
Podsumowanie .....	104
<b>Rozdział 10. Zmienne tablicowe (listy) .....</b>	<b>105</b>
Tablice jednowymiarowe .....	106
Metoda append() i funkcja len() .....	108
Mieszanie tablicy .....	109
Sortowanie tablicy .....	110
Algorytmy .....	111
Tablice dwuwymiarowe .....	113
Biblioteka progressbar .....	115
Podsumowanie .....	117

<b>Rozdział 11. Biblioteka graficzna pygame .....</b>	<b>119</b>
Biblioteka pygame .....	120
Okno graficzne .....	120
Funkcja pygame.draw.rect() .....	122
Funkcja circle() .....	124
Funkcja polygon() .....	125
Wypełnianie ekranu kolorem i tworzenie animacji ruchu .....	127
Wyświetlanie obrazów .....	130
Wyświetlanie tekstu .....	133
Podsumowanie .....	136
<b>Rozdział 12. Pętla for i funkcje wbudowane Pythona .....</b>	<b>137</b>
Pętla for .....	138
Pętla w pętli .....	140
Wbudowane funkcje Pythona .....	142
Podsumowanie .....	145
<b>Rozdział 13. Pliki .....</b>	<b>147</b>
Operacje na plikach .....	147
Tablica ASCII .....	151
Pisanie do pliku .....	153
Podsumowanie .....	156
<b>Rozdział 14. Wyjątki i instrukcja with .....</b>	<b>157</b>
Instrukcje try i except .....	158
Wyjątki .....	158
Instrukcja finally .....	160
Instrukcja with .....	161
Podsumowanie .....	162

## Spis treści

<b>Rozdział 15. Pliki ZIP .....</b>	<b>163</b>
Biblioteka zipfile .....	164
Podsumowanie .....	167
<b>Rozdział 16. Własne funkcje .....</b>	<b>169</b>
Tworzenie własnych funkcji .....	169
Argumenty funkcji .....	171
Importowanie własnych plików .....	174
Zwracanie wartości przez funkcję .....	175
Podsumowanie .....	177
<b>Rozdział 17. Klasy i obiekty .....</b>	<b>179</b>
Obiekty .....	179
Klasy .....	180
Metody klas .....	182
Metoda <code>_init_()</code> .....	184
Biblioteka <code>math</code> .....	185
Pierwiastkowanie — funkcja <code>sqrt()</code> .....	186
Funkcja <code>sin()</code> .....	187
Podsumowanie .....	188
<b>Rozdział 18. Wątki .....</b>	<b>191</b>
Wątki .....	192
Pobieranie wartości z wątków .....	194
Podsumowanie .....	195
<b>Rozdział 19. Biblioteka filmowa <code>moviepy</code> .....</b>	<b>197</b>
Tworzenie gifa z filmu .....	198
Przycinanie filmu i eksportowanie .....	200
Zmiana właściwości filmu .....	202
Obracanie filmu .....	203
Podsumowanie .....	205

<b>Rozdział 20. GUI .....</b>	<b>207</b>
GUI — graficzny interfejs użytkownika .....	207
Prosty graficzny interfejs użytkownika EasyGUI .....	207
Biblioteka PyQt5 .....	212
Widgety i dziedziczenie .....	213
Okna dialogowe .....	220
Podsumowanie .....	222
<b>Rozdział 21. Projekt gry .....</b>	<b>223</b>
Szablon projektu .....	224
Klasa Element .....	225
Klasa Board .....	226
Klasa Game .....	231
Uruchomienie gry .....	233
<b>Zakończenie .....</b>	<b>235</b>
<b>Rozwiązania .....</b>	<b>237</b>
Rozwiązania zadań .....	237
Rozwiązania zadań powtórzeniowych .....	269
<b>Twoja lista wykonanych zadań .....</b>	<b>273</b>
Zadania .....	273
Zadania powtórzeniowe .....	276



## ROZDZIAŁ 8.

# Biblioteka dźwiękowa pydub

### Zadanie powtórzeniowe 6

Spójrz na poniższe programy i powiedz, jakie zawierają błędy.

```
File Edit Format Run Options Window Help
a = input("Podaj liczbę: ")
if a == 2
print("tekst")
```

Rysunek 8.1

```
File Edit Format Run Options Window Help
random.randint(1, 3.5)
if a == 2
print("oliwki")
```

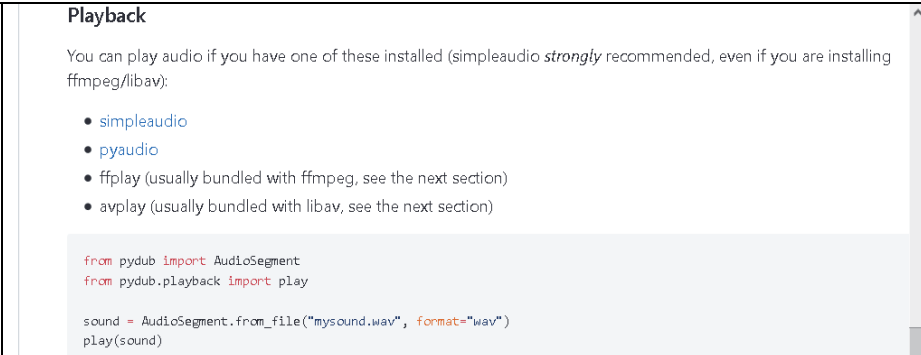
Rysunek 8.2

```
File Edit Format Run Options Window Help
print("xxx")
    print("yyy")
a = int(input("float: "))
```

Rysunek 8.3

Za pomocą biblioteki `pydub` będziemy odtwarzać, edytować i eksportować dźwięki. Aby z niej skorzystać, zaimportujemy różne jej moduły.

Obecnie (2020 rok) biblioteka `pydub` nie posiada pełnej dokumentacji. Aby zrozumieć działanie niektórych funkcji, należy zapoznać się z ich kodem w plikach biblioteki albo znaleźć odpowiednie tematy na forach w internecie. Zaczniemy od odtwarzania dźwięku. Działanie funkcji `play()` możemy sprawdzić na stronie GitHub autora biblioteki: <https://github.com/jiaaro/pydub>.



```

Playback

You can play audio if you have one of these installed (simpleaudio strongly recommended, even if you are installing ffmpeg/libav):

• simpleaudio
• pyaudio
• ffmpeg (usually bundled with ffmpeg, see the next section)
• avplay (usually bundled with libav, see the next section)

from pydub import AudioSegment
from pydub.playback import play

sound = AudioSegment.from_file("mysound.wav", format="wav")
play(sound)

```

Rysunek 8.4

Dla przykładu prześledźmy, jak odtworzyć dźwięk `sound1.mp3`. Żeby program zadziałał, należy przenieść plik `sound1.mp3` do katalogu, w którym jest nasz program.

W bibliotece `pydub` możemy odtwarzać dźwięki ze zmiennych nazywanych segmentami dźwiękowymi. Do tworzenia tych segmentów posłużymy się modułem `AudioSegment` i znajdującą się w nim funkcją `from_file()`.

`AudioSegment` jest modułem biblioteki `pydub`. Żeby zaimportować coś z jakiegś biblioteki, piszemy:

```
from nazwa_biblioteki
```

Następnie, żeby wybrać konkretny moduł, piszemy:

```
import nazwa_modułu
```

Możemy też z wybranego modułu biblioteki importować wybrane funkcje. Żeby z `pydub` wybrać moduł `playback`, używamy kropki. Dlatego piszemy najpierw:

```
from nazwa_biblioteki.nazwa_modulu
```

Następnie importujemy wybraną funkcję. W naszym przypadku jest to funkcja `play()`.

```
import nazwa_funkcji
```

Zwróć uwagę na ostatni argument funkcji `from_file()` znajdującej się w module `AudioSegment`. W Pythonie nie trzeba podawać argumentów w określonej kolejności. Jeśli odwołamy się do nazwy argumentu, w tym przypadku argumentu `format`, oraz przypiszemy mu wartość, którą chcemy przekazać, to wartość zostanie przypisana właśnie temu argumentowi bez względu na jego miejsce w nawiasach.



```
File Edit Format Run Options Window Help
from pydub import AudioSegment
from pydub.playback import play
sound = AudioSegment.from_file("sound1.mp3", format="mp3")
play(sound)
```

Rysunek 8.5

Teraz na stronie <https://freesound.org> (wymagana rejestracja) możesz znaleźć dźwięki, na których będziesz wykonywać zadania.

Możliwe jest odtwarzanie dźwięków także w innych formatach, np. WAV, OGG.

## Zadanie 52

Napisz program, który pobiera od użytkownika nazwę dźwięku do odtworzenia i odtwarza go.

Dodatkowo program sprawdza, czy w nazwie pliku znajduje się fragment napisu `".mp3"`.

Jeśli tak, to próbuje otworzyć plik w formacie MP3.

W przeciwnym wypadku, jeśli w nazwie znajduje się fragment napisu `".wav"`, to próbuje otworzyć plik w formacie WAV.

W przeciwnym wypadku informuje użytkownika, że nie rozpoznaje formatu pliku.

## Zadanie 53

Za pomocą operatora + zwiększamy lub zmniejszamy głośność dźwięku. Dopisz do poprzedniego programu kod, który pozwala użytkownikowi wpisać liczbę decybeli, o jaką ma być zmieniony dźwięk, a następnie dodaj tę liczbę do zmiennej przechowującej dane o dźwięku zwrócone przez funkcję `from_file()`.

```
nazwa pliku: sound1.mp3
dB: 20
>>> |
```

Rysunek 8.6

## Przycinanie elementów — napisów i dźwięków

Przejdźmy do konsoli Pythona. Przećwiczmy tam przycinanie napisów.

Napis składa się z połączonych ze sobą znaków. Żeby zostawić tylko początek napisu, po napisie wstawiamy w nawiasy kwadratowe dwukropek i liczbę znaków, które mają zostać.

```
>>> "KomputriloEdu"[:3]
'Kom'
>>>
```

Rysunek 8.7

Jeżeli dwukropek damy po liczbie, to wytniemy z napisu znaki od początku do liczby, którą mamy w nawiasie.

```
>>> "KomputriloEdu"[3:]
'putriloEdu'
>>> |
```

Rysunek 8.8

Możemy też wycinać litery od początku do numeru znaku podanego od końca. Wtedy wpisujemy liczbę z minusem. Spróbujmy dla przykładu wyświetlić ostatnie 3 litery.

```
>>> "komputriloEdu"[-3:]
'Edu'
>>> |
```

Rysunek 8.9

Tak samo będziemy przycinać dźwięki. Różnica będzie taka, że w zmiennej z dźwiękiem jest bardzo dużo danych. Te dane są podzielone na milisekundy. 1000 milisekund to jedna sekunda.

Dla przykładu odtworzmy pierwsze 1,5 sekundy dźwięku *sound.mp3*.

```
File Edit Format Run Options Window Help
from pydub import AudioSegment
from pydub.playback import play
sound = AudioSegment.from_file("sound.mp3", format="mp3")
play(sound[:1500])
```

Rysunek 8.10

Możemy też odtworzyć ostatnie 1,5 sekundy dźwięku na dwa sposoby.

Pierwszy sposób:

```
File Edit Format Run Options Window Help
from pydub import AudioSegment
from pydub.playback import play
sound = AudioSegment.from_file("sound.mp3", format="mp3")
play(sound[-1500:])
```

Rysunek 8.11

Drugi sposób na to, żeby zostały ostatnie 1,5 sekundy dźwięku, wymaga wycięcia do wartości równej długości dźwięku minus 1500 milisekund. Najpierw trzeba wiedzieć, jak długo trwa dźwięk. Możemy zrobić to za pomocą `duration_seconds`, które przechowuje długość dźwięku w sekundach. Po pomnożeniu przez 1000 otrzymujemy milisekundy.

```
File Edit Format Run Options Window Help
from pydub import AudioSegment
from pydub.playback import play
sound = AudioSegment.from_file("sound.mp3", format="mp3")
play( sound[sound.duration_seconds*1000 - 1500:] )
```

Rysunek 8.12

## Zadanie 54

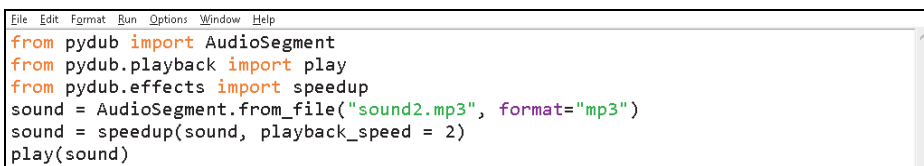
Napisz program, który pobiera od użytkownika nazwę dźwięku, odtwarza go w takim formacie jak ostatnie 3 znaki napisu oraz pobiera, od której milisekundy do której milisekundy ma być odtworzony dźwięk, i odtwarza go.

## Przyspieszanie dźwięków

Żeby przyspieszać nagrania, musimy zaimportować funkcję `speedup`:

```
from pydub.effects import speedup
```

Funkcja `speedup` służy do zmiany prędkości odtwarzania dźwięku. Jako pierwszy argument podajemy dźwięk, a jako drugi argument — o nazwie `playback_speed` — wartość przyspieszenia, gdzie 1 to normalna prędkość, 0.5 to zwolnione dwukrotnie, a 2 to przyspieszone dwukrotnie. Przyspieszymy dwukrotnie dźwięk `sound2.mp3`. Przyspieszony dźwięk zapisujemy w zmiennej.



```
File Edit Format Run Options Window Help
from pydub import AudioSegment
from pydub.playback import play
from pydub.effects import speedup
sound = AudioSegment.from_file("sound2.mp3", format="mp3")
sound = speedup(sound, playback_speed = 2)
play(sound)
```

Rysunek 8.13

### Zadanie 55

Zmodyfikuj program tak, żeby przyspieszał dźwięk o losową wartość od 1 do 15.

## Generowanie tonu

Możemy za pomocą klasy `Sine` generować ton. Importujemy ją z `pydub.generators`. Przy tworzeniu tonu w nawiasach za `Sine` podajemy częstotliwość (człowiek słyszy od 20 Hz do 20 000 Hz), a następnie konwertujemy wygenerowany dźwięk na segment dźwiękowy funkcją `to_audio_segment()`. Jako argument o nazwie `duration` możemy podać długość dźwięku w milisekundach.

Wygenerujemy dźwięk A.

```
File Edit Format Run Options Window Help
from pydub import AudioSegment
from pydub.playback import play
from pydub.generators import Sine
sound = Sine(440).to_audio_segment(duration = 500)
play(sound)
```

Rysunek 8.14

### Zadanie 56

Zmodyfikuj poprzedni program tak, żeby dowolną liczbę razy odtwarzał dźwięk o losowej częstotliwości od 20 Hz do 2000 Hz o długości 50 ms.

### Zadanie 57

Za pomocą klasy `WhiteNoise` stworzymy biały szum. Biały szum to jednostajny, monotony dźwięk. Usłyszysz, czym on jest, po jego wygenerowaniu.

Klasa `WhiteNoise` w momencie tworzenia obiektu nie pobiera argumentu z częstotliwością. Spróbuj sam wygenerować biały szum, tak jak generowaliśmy tony.

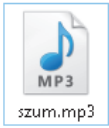
## Eksportowanie dźwięków

Spróbujmy wygenerować biały szum o długości 10 sekund i wyeksportować go jako plik. Żeby generować biały szum, musimy importować `WhiteNoise`. Eksportujemy dźwięk metodą `export`, która jako argument przyjmuje przede wszystkim nazwę pliku, oraz możemy podać rozszerzenie pliku, z jakim ma zostać on wyeksportowany.

```
File Edit Format Run Options Window Help
from pydub import AudioSegment
from pydub.playback import play
from pydub.generators import WhiteNoise
sound = WhiteNoise().to_audio_segment(duration=10000)
sound.export("szum.mp3", format="mp3")
```

Rysunek 8.15

Plik zostanie wyeksportowany do katalogu z programem. Odtwarzamy go.



Rysunek 8.16

### Zadanie 58

Napisz program, który generuje ton o długości i wysokości takiej, o jaką poprosi użytkownik, i eksportuje z nazwą taką, o jaką poprosi użytkownik, i w formacie WAV.

```
Nazwa pliku: Szumek
Hz: 880
długość: 500
>>> |
```

Rysunek 8.17

## Podsumowanie

W rozdziale ósmym nauczyłeś się:

- dzielić tablice,
- korzystać z biblioteki pydub.

Odpowiedz na pytania:

- W jaki sposób możemy dzielić tablice?
- Do czego służy biblioteka pydub?



# PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —

- 
1. ZAREJESTRUJ SIĘ
  2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
  3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA  
**Helion**

# OPANUJ PYTHONA OD STRONY PRAKTYCZNEJ!

- **Poznaj konstrukcje języka Python**
- **Naucz się stosować je w praktyce**
- **Wykorzystaj standardowe biblioteki**
- **Rozwiąż 139 zadań i sprawdź swoje rozwiązania**

Python to bardzo popularny, wydajny i elastyczny język programowania ogólnego przeznaczenia, którego prosta, czytelna i zwięzła składnia zdobyła uznanie rzesz programistów na całym świecie. Duże możliwości, przenośność kodu, pisanie skryptów — wszystko to sprawia, że Python znajduje zastosowanie w najróżniejszych dziedzinach i wspiera rozwój wielu popularnych serwisów internetowych. Bez wątpienia warto się go nauczyć!

Jeśli chcesz poznać ten język, jesteś na dobrej drodze! Książka omawia najważniejsze elementy programowania w Pythonie. Co ważne, wiedza została usystematyzowana w formie konkretnych zadań do wykonania. Poznasz dzięki nim typy danych i składnię języka, dowiesz się, jak debugować programy, nauczysz się korzystać z funkcji oferowanych przez biblioteki i opanujesz podstawy tworzenia graficznych interfejsów użytkownika. To podręcznik przeznaczony dla młodzieży, ale doskonale sprawdzi się również w przypadku osób dorosłych, które rozpoczynają przygodę z programowaniem.

- **Instalowanie oraz konfigurowanie środowiska i niezbędnych narzędzi**
- **Podstawowe informacje na temat języka i programowania**
- **Typy danych, zmienne proste i tablicowe**
- **Operatory, instrukcje warunkowe oraz instrukcje pętli**
- **Operacje wejścia-wyjścia w konsoli i na plikach**
- **Biblioteki graficzne, dźwiękowe i wideo**
- **Korzystanie z funkcji wbudowanych i tworzenie własnych**
- **Programowanie obiektowe, obsługa wątków i wyjątków**
- **Tworzenie graficznych interfejsów użytkownika**
- **Zadania do samodzielnego wykonania i praktyczny projekt gry**

## POZNAJ PYTHONA, ROZWIĄZUJ ZADANIA, ZOSTAŃ PROGRAMISTĄ!

  <a href="http://helion.pl">helion.pl</a>	<i>Sprawdź nasze szkolenia!</i>  AKADEMIA IT & BUSINESS <a href="http://HELIONSZKOLENIA.PL">HELIONSZKOLENIA.PL</a>	<b>KOD KORZYŚCI</b> <i>Sięgnij po więcej!</i>   ISBN 978-83-283-9196-3  9 788328 391963
<b>INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU</b>		<b>Cena: 59,00 zł</b>