

Introduzione

Se state leggendo queste righe, ci sono solo due possibilità: avete sentito parlare di Python e volete capire di cosa si tratta oppure vi piacciono i serpenti. Nel secondo caso mi auguro che stiate sfogliando queste pagine in libreria, perché questo libro in realtà non parla di animali ma di un linguaggio di programmazione. Sono stato tentato di chiamarlo *il* linguaggio di programmazione, ma si sa che nel mondo informatico le guerre di religione, per fortuna solo virtuali, sono all'ordine del giorno, per cui mi sono trattenuto. Battute a parte, Python è davvero un linguaggio di programmazione meraviglioso e spero che questo libro riesca a convincervi a utilizzarlo sul serio, sia che siate dei veri appassionati, sia che siate degli informatici di professione (e non è escluso che siate entrambe le cose).

Se dovessi scegliere una caratteristica peculiare di Python, direi che è un linguaggio che permette di dedicarsi completamente al problema che si deve risolvere, spesso senza pensare alle istruzioni da usare e concentrandosi solo sulla ricerca della soluzione. Subito dopo non posso non dire anche che mi permette di leggere i miei programmi, a distanza di mesi, e capire comunque cosa mi passava per la testa quando li ho scritti. Se vi è mai capitata questa (dis)avventura capirete benissimo a cosa mi riferisco.

Ho avuto modo di vedere e provare sul campo diversi linguaggi di programmazione, ma mai nessuno mi ha divertito quanto Python. Divertire può sembrare un verbo fuori luogo, ma a mio parere è proprio quello che più si adatta all'uso di questo bellissimo linguaggio: è potente e versatile ma allo stesso tempo semplice e lineare; è multiplatforma; è veloce da utilizzare; è facilmente estendibile; è intuitivo e, ultimo ma non meno importante, è gratuito.

Per poter seguire questo libro non è necessaria alcuna conoscenza di Python, mentre sarà utile aver utilizzato in passato un qualsiasi linguaggio di programmazione.

La versione di Python che utilizzeremo sarà la 2.5, ma se avete già installato una versione precedente non ci sono problemi: vanno benissimo anche la versione 2.4 o la 2.3 e, probabilmente, per la quasi totalità degli esempi presenti in questo libro, anche versioni più vecchie non vi daranno problemi. Non è invece importante che utilizziate come sistema operativo Windows (XP, 2000, 2003, NT, 95, 98 e così via) oppure Linux, Mac OS X, OS2, Amiga e mi fermo qui, perché la lista è assai più lunga: vanno tutti bene!

Nel primo capitolo affronteremo la domanda principale: che cos'è Python?

Nel secondo capitolo impareremo a installare Python.

Nei capitoli da terzo al nono affronteremo i rudimenti del linguaggio, i suoi tipi di dati, la sintassi, le eccezioni, le funzioni, le classi, l'input e l'output.

Nel decimo capitolo entreremo nel dettaglio dei moduli (le potentissime librerie già pronte per l'uso).

Nell'undicesimo capitolo scriveremo un'applicazione completa partendo da zero.

Nel dodicesimo capitolo esamineremo PyWin32, le potenti estensioni dedicate a Windows, indispensabili per chi ha a che fare con questo sistema operativo (non preoccupatevi: sono completamente gratuite anche queste!).

Nel tredicesimo capitolo daremo un veloce sguardo ad alcuni argomenti avanzati, per capire ancora meglio le enormi potenzialità di Python. Tra le altre cose realizzeremo un programma di installazione completamente *indipendente* per l'applicazione che realizzeremo nell'undicesimo capitolo.

Nel quattordicesimo e ultimo capitolo elencheremo alcune risorse utili disponibili su Internet. Un link curioso è quello relativo al primo messaggio scritto da Guido Van Rossum su Python nel lontano febbraio del 1991.

Buona lettura!

L'autore

Marco Beri si laurea in Scienze dell'Informazione nel 1990, periodo ormai definibile come la preistoria del settore.

Il computer è prima di tutto un suo hobby e anche per questo si innamora di Python a prima vista nel lontano 1999, dopo aver sperimentato una ventina di altri linguaggi.

Fa di tutto, riuscendoci, per portarlo nella sua azienda, dove dal 1997 occupa il ruolo di responsabile dello sviluppo software.

Sposato dal 1991 con Lucia, ha due figli, Alessandro e Federico, e gli altri suoi hobby sono il gioco in ogni sua forma (pallacanestro compresa), i Lego (che come tutti sanno rientrano nella categoria arte) e la lettura.

Potete scrivergli all'indirizzo di posta elettronica: mberi@linkgroup.it.

Convenzioni utilizzate nel libro

Nel libro sono presenti alcune icone che identificano tipi particolari di informazioni relative agli argomenti trattati.



Terminologia Questa icona segnala e spiega termini nuovi o poco familiari.



Suggerimento Questa icona contrassegna spunti e consigli per risparmiare tempo ed evitare confusioni, come per esempio il modo più semplice per eseguire una determinata operazione.



Attenzione Accanto a questa icona sono riportate indicazioni da non trascurare per evitare le difficoltà in cui gli utenti, soprattutto alle prime armi, possono imbattersi.



Riferimenti Questa icona contiene indicazioni circa altri testi o siti Internet in cui approfondire gli argomenti trattati.



Nota Una nota contiene informazioni interessanti, talvolta tecniche, relative all'argomento trattato. Talvolta riporta approfondimenti e curiosità.