

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 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 usarlo sul serio, sia che siate veri appassionati, sia che siate 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 di 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 usare; è facilmente estensibile; è intuitivo e, ultimo ma non meno importante, è gratuito e *Open Source*.

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

Quale versione di Python?

La versione di Python che useremo sarà la 3.1, ma se avete installato una versione più recente (3.2 o successiva) va bene comunque: per la totalità degli esempi presenti in questo libro non incontrerete problemi. Non è invece importante che usiate come sistema operativo Windows (XP, Vista, 7, 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 dal terzo al nono affronteremo i rudimenti del linguaggio: i 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 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 dodicesimo daremo un veloce sguardo ad alcuni argomenti avanzati, per capire ancora meglio le enormi potenzialità di Python.

Nel tredicesimo capitolo vedremo le ragioni che hanno spinto Guido Van Rossum a realizzare la versione 3 di Python, non totalmente compatibile con la versione 2. Vedremo anche come è stato pianificato il passaggio tra le due versioni.

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.

Per Apogeo è autore, oltre che della precedente versione di questo pocket, anche di "Espressioni Regolari Pocket" e di "Sviluppare applicazioni web con Django".

Potete scrivergli al seguente indirizzo di posta elettronica:

`marcoberi@gmail.com`