

# Programmieren in Python

## 5. Mehr zu Strings & ein paar Worte zu Objekten

Malte Helmert

Albert-Ludwigs-Universität Freiburg

KI-Praktikum, Sommersemester 2009

1 / 35

## Mehr zu Strings & ein paar Worte zu Objekten

Wir sprechen kurz über den Fluch der Umlaute, befassen uns mit den tausend Möglichkeiten, einen String zu notieren, erzeugen endlich vernünftige Ausgaben und streifen den Begriff des Objekts.

Im Einzelnen:

- ▶ Umlaute & Kodierungen
- ▶ String-Literale
- ▶ String-Interpolation
- ▶ Objekte und Methoden

2 / 35

## Mehr zu Strings & ein paar Worte zu Objekten

Wir sprechen kurz über den Fluch der Umlaute, befassen uns mit den tausend Möglichkeiten, einen String zu notieren, erzeugen endlich vernünftige Ausgaben und streifen den Begriff des Objekts.

Im Einzelnen:

- ▶ **Umlaute & Kodierungen**
- ▶ String-Literale
- ▶ String-Interpolation
- ▶ Objekte und Methoden

3 / 35

## Umlaute & andere Sorgenkinder

- ▶ Aus Sicht des Computers bestehen Python-Programme (wie alle Dateien) aus einer Folge von *Bytes*.
- ▶ Aus unserer Sicht bestehen sie aus einer Folge von *Zeichen*.
- ▶ Um die Sichten zu verbinden, verwendet der Computer eine Abbildung von Zeichen auf Bytes (*Kodierung*).
  - ▶ Leider ist diese Kodierung bei verschiedenen Betriebssystemen unterschiedlich: Nur Byte-Werte im Bereich 0–127 haben eine (einigermaßen) standardisierte Interpretation (ASCII).
  - ▶ Bei manchen Kodierungen werden bestimmte Zeichen auch durch mehrere Bytes kodiert (Beispiel: Nicht-ASCII-Zeichen in UTF-8), bei anderen sogar alle (Beispiel: UTF-16).
- ▶ In der Praxis bekommt man Kodierungsprobleme, sobald man Nicht-ASCII-Zeichen verwendet. Beispiel:
  - ▶ Das „ä“ liegt bei der unter Unix verbreiteten Kodierung Latin-1 an Position 228, unter der üblichen Windows-Kodierung aber an Position 132. Die Position 228 ist dort durch „ö“ belegt.
  - ▶ Erstellt man also unter Unix eine Textdatei in Latin-1 und liest sie dann unter Windows wieder ein, erscheint jedes „ä“ als „ö“.

4 / 35

## Kodierungs-Spezifikationen

- ▶ Damit Python-Programme plattformunabhängig funktionieren können, sollten sie daher angeben, unter welcher Kodierung sie erstellt wurden.
- ▶ Dies geschieht mit einem speziellen Kommentar, der in der ersten oder zweiten Zeile des Programms stehen muss:

```
terminator3.py
# -*- coding: utf-8 -*-
print u"Doog du dä häänd!"
```

- ▶ Der Kommentar teilt Python mit, dass die Datei in der UTF-8-Kodierung erstellt wurde.
- ▶ Damit wird auf jeder Plattform die Byte-Folge [195, 164] als „ä“ interpretiert.
- ▶ Gute Python-Editoren (z.B. Emacs) erkennen solche Kodierungs-Deklarationen auch automatisch und verwenden dann die dort angegebene Kodierung.

5 / 35

## Wann braucht man Kodierungs-Spezifikationen?

- ▶ Reine ASCII-Dateien (keine Umlaute, Eurozeichen usw.) benötigen keine Kodierungs-Spezifikationen.
- ▶ Jedes Python-Programm, das Nicht-ASCII-Zeichen enthält, **muss** eine Kodierungsspezifikation enthalten — auch wenn solche Zeichen nur in Kommentaren auftauchen.

6 / 35

## Mehr zu Strings & ein paar Worte zu Objekten

Wir sprechen kurz über den Fluch der Umlaute, befassen uns mit den tausend Möglichkeiten, einen String zu notieren, erzeugen endlich vernünftige Ausgaben und streifen den Begriff des Objekts.

Im Einzelnen:

- ▶ Umlaute & Kodierungen
- ▶ **String-Literale**
- ▶ String-Interpolation
- ▶ Objekte und Methoden

7 / 35

## String-Literale

String-Literale können in Python auf viele verschiedene Weisen angegeben werden:

- ▶ "in doppelten Anführungszeichen"
- ▶ 'in einfachen Anführungszeichen'
- ▶ """in drei doppelten Anführungszeichen"""
- ▶ '''in drei einfachen Anführungszeichen'''
- ▶ Jede dieser Varianten mit vorgestelltem „r“, also z.B. r" in doppelten Anführungszeichen mit r".
- ▶ Jede dieser Varianten mit vorgestelltem „u“, also z.B. u' in einfachen Anführungszeichen mit u' oder ur"""Kombination von u und r""".

Treten „u“ und „r“ zusammen auf, dann nur in der Reihenfolge „ur“.

8 / 35

## Einfach und dreifach begrenzte Strings

- ▶ Die "doppelte" Variante verhält sich genau so, wie man es aus C und Java kennt. Man schreibt also zum Beispiel:
  - ▶ Newlines als `\n`
  - ▶ Backslashes als `\\`
  - ▶ doppelte Anführungszeichen als `\"`
- ▶ Bei 'einfachen' Strings muss man doppelte Anführungszeichen nicht mit Backslash schützen (dafür aber einfache).
- ▶ Bei `""solchen""` und `'''solchen'''` Strings kann man beide Sorten Anführungszeichen sorglos verwenden, sofern sie nicht dreifach auftreten. Außerdem dürfen solche Strings über mehrere Zeilen gehen; die Zeilenenden bleiben wörtlich erhalten.

9 / 35

## Beispiele für einfach und dreifach begrenzte Strings

```
strings.py
print "Eine Zeile"
# Eine Zeile
print "Zwei\nZeilen"
# Zwei
# Zeilen
print "Mit Apo'stroph"
# Mit Apo'stroph
print 'Mit "Anführungszeichen"'
# Mit "Anführungszeichen"
print ""Über mehrere Zeilen mit "solchen"
und 'solchen' Anführungszeichen.""
# Über mehrere Zeilen mit "solchen"
# und 'solchen' Anführungszeichen.
```

10 / 35

## Rohe Strings

Der r-Präfix kennzeichnet einen *rohen* (raw) String.  
Rohe Strings gehorchen etwas komplizierteren Regeln:

- ▶ Die Regeln für die *Begrenzung* eines rohen Strings sind genauso wie bei normalen Strings: So sind z.B. `r"di\es\ner hie\"r"` und `r'''Die\\ser\\hi''er'''` zwei rohe Strings.
- ▶ Der *Inhalt* eines rohen Strings wird jedoch anders behandelt: In ihm finden keinerlei Backslash-Ersetzungen statt:

### Python-Interpreter

```
>>> print r"di\es\ner hie\"r"
di\es\ner hie\"r
>>> print r'''Die\\ser\\hi''er'''
Die\\ser\\hi''er
```

Rohe Strings sind für Fälle gedacht, in denen man viele (wörtliche) Backslashes benötigt. Wichtigste Anwendung: reguläre Ausdrücke.

11 / 35

## Unicode-Strings

- ▶ Der u-Präfix bezeichnet einen *Unicode*-String.
- ▶ → Unterschied in der *Semantik*:
  - ▶ `"spam"`, `'spam'`, `'''spam'''` und `r"spam"` bezeichnen dasselbe: Einen Bytestring mit vier Buchstaben, d.h. ein Objekt vom Typ `str`.
  - ▶ `u"spam"` bezeichnet einen Unicodestring mit vier Buchstaben, d.h. ein Objekt vom Typ `unicode`.
- ▶ Unicode-Strings sind im Umgang mit Nicht-ASCII-Alphabeten – wie zum Beispiel unserem – wichtig.
  - ▶ Zum Thema Unicode und Zeichenkodierungen gäbe es viel zu sagen, aber das ist ein Thema für sich und würde den Rahmen dieses Kurses sprengen. Daher bleiben wir im Folgenden fast ausschließlich bei Byte-Strings.
  - ▶ Wer doch gerne mit Umlauten arbeiten möchte: einfach direkt Unicode-Strings zu verwenden reicht für viele Zwecke aus, nicht aber für Ausgaben in Dateien. Dort kommt man leider nicht darum herum, sich über die Kodierung Gedanken zu machen. (Näheres bei Bedarf mündlich.)

12 / 35

## Mehr zu Strings & ein paar Worte zu Objekten

Wir sprechen kurz über den Fluch der Umlaute, befassen uns mit den tausend Möglichkeiten, einen String zu notieren, erzeugen endlich vernünftige Ausgaben und streifen den Begriff des Objekts.

Im Einzelnen:

- ▶ Umlaute & Kodierungen
- ▶ String-Literale
- ▶ **String-Interpolation**
- ▶ Objekte und Methoden

13 / 35

## String-Interpolation: Beispiele

- ▶ *String-Interpolation* ist ein Feature, das mit C's *sprintf* verwandt ist und am einfachsten am Beispiel zu erklären ist:

### Python-Interpreter

```
>>> name = "Gambolputty"
>>> greeting = "Hello, Mr %s." % name
>>> print greeting
Hello, Mr Gambolputty.
>>> x, y, z = 7, 6, 7 ** 6
>>> print "%d ** %d = %d" % (x, y, z)
7 ** 6 = 117649
```

14 / 35

## String-Interpolation: Erklärung

- ▶ String-Interpolation wird vorgenommen, wenn der %-Operator auf einen String angewandt wird. Interpolierte Strings tauchen vor allem im Zusammenhang mit `print`-Anweisungen auf, können aber überall verwendet werden.
- ▶ Bei der String-Interpolation werden Lücken in einem String durch variable Inhalte ersetzt. Die Lücken werden mit einem Prozentzeichen eingeleitet; zur genauen Syntax kommen wir noch.
- ▶ Bei einem Ausdruck der Form `string % ersetzung` muss entweder...
  - ▶ `ersetzung` ein Tupel sein, das genau so viele Elemente enthält wie `string` Lücken, oder
  - ▶ `string` genau eine Lücke enthalten, in welchem Fall `ersetzung` nicht als Tupel notiert werden muss (aber kann).
- ▶ Soll ein Lückentext ein (wörtliches) Prozentzeichen enthalten, notiert man es als `%%`.

15 / 35

## String-Interpolation: `str` und `repr` (1)

- ▶ Am häufigsten verwendet man Lücken mit der Notation `%s`. Dabei wird das ersetzte Element so formatiert, wie wenn es mit `print` ausgegeben würde.
  - ▶ `%s` ist also nicht — wie in C — auf Strings beschränkt, sondern funktioniert auch für Zahlen, Listen etc.
- ▶ Ein weiterer universeller Lückentyp ist `%r`. Hier wird das ersetzte Element so formatiert, wie wenn es als nackter Ausdruck im Interpreter eingegeben würde.

Diese Buchstaben sind in Analogie zu den builtins `str` und `repr` gewählt, die ihr Argument in der entsprechenden Weise in einen String umwandeln.

16 / 35

## String-Interpolation: str und repr (2)

### Python-Interpreter

```
>>> number = 100L
>>> print number
100
>>> print "str: %s repr: %r" % (number, number)
str: 100 repr: 100L
>>> print str(number)
100
>>> print repr(number)
100L
>>> number
100L
>>> str(number)
'100'
>>> repr(number)
'100L'
```

17 / 35

## Mindestbreite und Ausrichtung

- ▶ Zwischen Lückenzeichen „%“ und Formatierungscode (z.B. s oder r) kann man eine *Feldbreite* angeben:

### Python-Interpreter

```
>>> text = "spam"
>>> print "|%10s|" % text
|      spam|
>>> print "|%-10s|" % text
|spam      |
>>> width = -7
>>> print "|%*s|" % (width, text)
|spam  |
```

- ▶ Bei positiven Feldbreiten wird rechtsbündig, bei negativen Feldbreiten linksbündig ausgerichtet.
- ▶ Bei der Angabe \* wird die Feldbreite dem Ersetzungstapel entnommen.

18 / 35

## String-Interpolation: Andere Lückentypen

Weitere Lückentypen sind für spezielle Formatierungen spezieller Datentypen gedacht. Die beiden wichtigsten in Kürze:

- ▶ %d funktioniert nur für Integers (`int` und `long`). Formatierung identisch zu %s, aber %d wird dennoch häufig verwendet.
- ▶ %f funktioniert für beliebige (nicht-komplexe) Zahlen. Die Zahl der Nachkommastellen kann mit `.i` oder `.*` angegeben werden. Es wird mathematisch gerundet:

### Python-Interpreter

```
>>> zahl = 2.153
>>> print "%f %.1f %.2f" % (zahl, zahl, zahl)
2.153000 2.2 2.15
>>> print "|%*.2f|" % (6, 42)
| 42.00|
>>> print "|%*. *f|" % (10, 3, 3.3 * 3.3)
| 51.416|
```

19 / 35

## String-Interpolation: Anmerkungen

- ▶ Ist ein Ersetzungstext zu breit für ein Feld, wird er nicht abgeschnitten, sondern die Breitenangabe wird ignoriert.
- ▶ Es gibt noch viele weitere Lückentypen, aber man kommt fast immer mit %s, %r, %d und %f aus.
- ▶ String-Interpolation wird in Python wegen ihrer Flexibilität sehr häufig eingesetzt — z.B. auch in Situationen, in denen man auch `print` mit Kommas verwenden könnte:

### Python-Interpreter

```
>>> what = "spam"
>>> amount = 10
>>> print amount, "pieces of", what
10 pieces of spam
>>> print "%d pieces of %s" % (amount, what)
10 pieces of spam
```

20 / 35

## Mehr zu Strings & ein paar Worte zu Objekten

Wir sprechen kurz über den Fluch der Umlaute, befassen uns mit den tausend Möglichkeiten, einen String zu notieren, erzeugen endlich vernünftige Ausgaben und streifen den Begriff des Objekts.

Im Einzelnen:

- ▶ Umlaute & Kodierungen
- ▶ String-Literale
- ▶ String-Interpolation
- ▶ **Objekte und Methoden**

21 / 35

## Objekte und Methoden

- ▶ Ich kann es nicht länger verschweigen: Alle Instanzen von Datentypen, die wir bisher gesehen haben (Zahlen, Strings, Listen — sogar Funktionen) sind in Wirklichkeit *Objekte*.
- ▶ Damit ist gemeint, dass sie nicht nur aus reinen *Daten* bestehen, sondern auch assoziierte *Attribute* und *Methoden* haben, auf die mit der Punktnotation `ausdruck.attribut` zugegriffen werden kann:

### Python-Interpreter

```
>>> x = complex(10, 3)
>>> print x.real, x.imag
10.0 3.0
>>> print "spam".index("a")
2
>>> print (10 + 10).__neg__()
-20
```

22 / 35

## Objekte und Variablen

- ▶ An dieser Stelle wollen wir eine scheinbar einfache Frage beantworten: Was bewirkt die Anweisung `x = <ausdruck>`?
  - ▶ Die naive Antwort lautet: „Der Variablen `x` wird der Wert `<ausdruck>` zugewiesen.“
  - ▶ Eine *bessere*, weil zutreffendere Antwort, lautet aber eher umgekehrt: „Dem durch `<ausdruck>` bezeichneten Objekt wird der Name `x` zugewiesen.“ Entscheidend ist dabei, dass *dasselbe Objekt* unter *mehreren Namen* bekannt sein kann:

### Python-Interpreter

```
>>> food = ["spam", "eggs", "bacon"]
>>> lunch = food
>>> del lunch[0]
>>> print lunch
['eggs', 'bacon']
>>> print food
['eggs', 'bacon']
```

23 / 35

## Fische und Radiosignale (1)

Man stelle sich die Situation so vor:

- ▶ Die Daten eines Python-Programms sind Fische (Objekte), die in einem großen Meer schwimmen.
- ▶ Einige dieser Fische wurden von Meeresbiologen gekennzeichnet: Sie haben Transponder-Chips (Variablen) in der Haut, über die sie ausfindig gemacht werden könnten.
- ▶ Natürlich kann derselbe Fisch mit mehreren Chips (oder auch gar keinem) gekennzeichnet sein.

24 / 35

## Fische und Radiosignale (2)

Eine *Zuweisung* wie  $x = z + 3$  entspricht der Kennzeichnung eines Fisches:

- ▶ Zunächst sucht der Meeresbiologe den Fisch mit dem Transponder  $z$  und holt dann einen neugeborenen Dreierfisch aus einem speziellen Zuchtbecken für Konstanten. Anschließend werden die Fische gepaart und ein Nachkomme ausgesucht.
- ▶ Danach überprüft der Meeresbiologe, ob bereits ein Fisch mit dem Transponder  $x$  im Meer schwimmt. Falls ja, wird er gefangen und wieder ins Meer geworfen, nachdem der Chip entfernt wurde.
- ▶ Schließlich wird dem neuen Nachkommen der Chip  $x$  eingepflanzt, bevor auch er ins Meer geworfen wird.

25 / 35

## Fische und Radiosignale (3)

Noch mal das Beispiel:

### Python-Interpreter

```
>>> food = ["spam", "eggs", "bacon"]
>>> lunch = food
>>> del lunch[0]
>>> print lunch
['eggs', 'bacon']
>>> print food
['eggs', 'bacon']
```

- ▶ Man sagt, dass `food` und `lunch` *dieselbe Identität* aufweisen.

26 / 35

## Identität: `is` und `is not`

- ▶ Identität lässt sich mit den Operatoren `is` und `is not` testen:
- ▶ `x is y` ist `True`, wenn `x` und `y` dasselbe Objekt bezeichnen, und ansonsten `False`.
- ▶ `x is not y` ist äquivalent zu `not (x is y)`.

### Python-Interpreter

```
>>> x = ["ham", "spam", "jam"]
>>> y = ["ham", "spam", "jam"]
>>> z = y
>>> print x is y, x is z, y is z
False False True
>>> print x is not y, x is not z, y is not z
True True False
>>> del y[1]
>>> print x, y, z
['ham', 'spam', 'jam'] ['ham', 'jam'] ['ham', 'jam']
```

27 / 35

## Identität: Die Funktion `id`

- ▶ `id(x)` liefert ein `int`, das eine Art „Sozialversicherungsnummer“ für das durch `x` bezeichnete Objekt ist: Zu keinem Zeitpunkt während der Ausführung eines Programms haben zwei Objekte die gleiche `id`.
- ▶ `x is y` ist äquivalent zu `id(x) == id(y)`.

### Python-Interpreter

```
>>> x = ["ham", "spam", "jam"]
>>> y = ["ham", "spam", "jam"]
>>> z = y
>>> print id(x), id(y), id(z)
1076928940 1076804076 1076804076
```

28 / 35

## Identität: id-Recycling

Zu jedem Zeitpunkt haben alle Objekte unterschiedliche `ids`. Es ist allerdings möglich, dass die `id` eines alten Objektes wiederverwendet wird, nachdem es nicht mehr benötigt wird:

### recycled-id.py

```
x = [1, 2, 3]
y = [4, 5, 6]
my_id = id(x)
x = [7, 8, 9]
# Das alte Objekt wird nicht mehr benötigt
# => my_id wird frei.
z = [10, 11, 12]
# my_id und id(z) könnten jetzt gleich sein.
```

29 / 35

## Identität vs. Gleichheit

- ▶ Wir haben es bisher nur bei Strings gesehen, aber man kann Listen und Tupel auch auf Gleichheit testen. Der Unterschied zum Identitätstest ist wichtig:

### Python-Interpreter

```
>>> x = ["ham", "spam", "jam"]
>>> y = ["ham", "spam", "jam"]
>>> print x == y, x is y
True False
```

- ▶ Bei *Gleichheit* wird getestet, ob `x` und `y` den gleichen Typ haben, gleich lang sind und korrespondierende Elemente gleich sind (die Definition ist rekursiv).
- ▶ Bei *Identität* wird getestet, ob `x` und `y` dasselbe Objekt bezeichnen.
- ▶ Der Gleichheitstest ist verbreiteter; z.B. testet der `in`-Operator (`x in seq`) immer auf Gleichheit, nie auf Identität.

30 / 35

## Veränderlich oder unveränderlich?

Jetzt können wir auch genauer sagen, was es mit veränderlichen (*mutable*) und unveränderlichen (*immutable*) Datentypen auf sich hat:

- ▶ Instanzen von veränderlichen Datentypen können modifiziert werden. Daher muss man bei Zuweisungen wie `x = y` aufpassen: Operationen auf `x` beeinflussen auch `y`.
  - ▶ Beispiel: Listen (`list`)
- ▶ Instanzen von unveränderlichen Datentypen können nicht modifiziert werden. Daher sind Zuweisungen wie `x = y` völlig unkritisch: Da man das durch `x` bezeichnete Objekt nicht verändern kann, besteht keine Gefahr für `y`.
  - ▶ Beispiele: Zahlen (`int`, `long`, `float`, `complex`), Strings (`str`, `unicode`), Tupel (`tuple`)

31 / 35

## Identität von Literalen (1)

- ▶ Bei veränderlichen Datentypen wird jedesmal ein neues Objekt erzeugt, wenn ein Literal ausgewertet wird:

### mutable-id.py

```
def meine_liste():
    return []
a = []
b = []
c = meine_liste()
d = meine_liste()
# id(a), id(b), id(c) und id(d)
# sind garantiert unterschiedlich.
```

32 / 35

## Identität von Literalen (2)

- ▶ Bei unveränderlichen Datentypen darf Python ein existierendes Objekt jederzeit „wiederverwenden“, um Speicherplatz zu sparen, muss aber nicht.

immutable-id.py

```
def mein_tupel():
    return ()
a, b, c, d = (), (), mein_tupel(), mein_tupel()
# a, b, c, d eventuell (nicht garantiert!) identisch.

a = 2
b = 2      # a und b sind vielleicht identisch.
c = a      # a und c sind garantiert identisch.
d = 1 + 1  # a und d sind vielleicht identisch.
```

- ▶ Wegen dieser Unsicherheit ist es meistens falsch, unveränderliche Objekte mit `is` zu vergleichen.

33 / 35

## x is None

Eine Anmerkung zu None:

- ▶ Die Klasse `NoneType` hat nur eine einzige Instanz (der der Name `None` zugeordnet ist). Daher ist es egal, ob ein Vergleich mit `None` per Gleichheit oder per Identität erfolgt.
- ▶ Es hat sich eingebürgert, Vergleiche mit `None` immer als `x is None` bzw. `x is not None` und nicht als `x == None` bzw. `x != None` zu schreiben.
- ▶ Der Vergleich per Identität ist auch (geringfügig) effizienter.

34 / 35

## Die Operatoren +=, \*= & Co.

- ▶ Analog zu C, C++ und Java kennt Python die Operatoren `+=`, `-=`, `*=`, `/=`, `//=`, `%=`, `**=`, `&=`, `|=`, `^=`, `<<=` und `>>=`
- ▶ Wir haben sie uns bis hierher aufgespart, weil sie sich für veränderliche und unveränderliche Objekte unterschiedlich verhalten:
  - ▶ Bei unveränderlichen Objekten ist `x += y` äquivalent zu `x = x + y`.
  - ▶ Bei veränderlichen Objekten modifiziert `x += y` das von `x` bezeichnete Objekt; es wird also *kein* neues Objekt erzeugt.

Python-Interpreter

```
>>> a, b = [1, 2], [1, 2]
>>> aa, bb = a, b
>>> a = a + [3, 4]
>>> b += [3, 4]
>>> print a, aa, b, bb
[1, 2, 3, 4] [1, 2] [1, 2, 3, 4] [1, 2, 3, 4]
```

35 / 35