

po-3. 式の抽象化と関数

トピックス：式，変数，式の抽象化と関数，関数定義，def，関数呼び出し（Python Tutor による演習）

URL: <https://www.kkaneko.jp/pro/po/index.html>

（Python プログラミングの基本）

金子邦彦



式の抽象化と関数



```
1 print(100 * 1.1)
2 print(150 * 1.1)
3 print(200 * 1.1)
```

プログラム



Print output (drag lower right corner to resize)

```
110.000000000000001
165.0
220.000000000000003
```

Frames

Objects

実行結果

```
1 def foo(a):
2     return a * 1.1
3 print(foo(100))
4 print(foo(150))
5 print(foo(400))
```

3つの式を1つにまとめる

式「 $a * 1.1$ 」を含む
関数 `foo` を定義



Print output (drag lower right)

```
110.000000000000001
165.0
440.000000000000006
```

実行結果

110.000000000000001
440.000000000000006
は計算誤差を含む
(誤作動やミスではない)

アウトライン



	項目
	復習
3-1	式, 変数
3-2	式の抽象化と関数, 関数定義, def
3-3	演習

ソースコード (source code)

- **プログラム**を, 何らかの**プログラミング言語**で書いたもの
- 「**ソフトウェアの設計図**」ということも.
- **人間も読み書き, 編集できる**

```
import picamera  
camera = picamera.PiCamera()  
camera.capture("1.jpg")  
exit()
```

Raspberry Pi で, カメラを使って
撮影し, 画像を保存するプログラムの
ソースコード (Python 言語)

オブジェクト, 変数, メソッド, 代入, 変数



- **オブジェクト** : コンピュータでの 操作や処理の対象となるもの のこと
- **変数** : 名前の付いたオブジェクト には, **変数**, **関数**, **モジュール** などがある (変数や関数は, 数学の変数や関数とは **違う意味**)
- **メソッド** : **オブジェクト** に属する操作や処理. **メソッド** 呼び出しでは, **引数** を指定することがある. **引数** (ひきすう) は, **メソッド** に渡す値のこと

Hero.attack("fence", 36, 26)

- **代入** : 「=」を使用. オブジェクトの 値が変化 する

b = a + 100

メソッドアクセス, 代入



Python プログラムの例

```
x = 100
a = x + 200
enemy1 = hero.findNearestEnemy()
hero.attack(enemy1)
```

- **代入** : **オブジェクト名** + 「**=**」
+ 式または値またはメソッド呼び出し
- **メソッドアクセス** : **オブジェクト名** + 「**.**」
+ **メソッド名** + 「**()**」 (引数を付けることも)

Python プログラムでは, その他にも, 属性アクセス, 関数呼び出し, 制御, 「*」, 「+」などの演算子, コマンド, 定義など

Python Tutor の起動



① **ウェブブラウザ**を起動する

② **Python Tutor** を使いたいのので, 次の URL を開く
<http://www.pythontutor.com/>

③ 「**Python**」 をクリック ⇒ **編集画面**が開く

Learn Python, JavaScript, C, C++, and Java

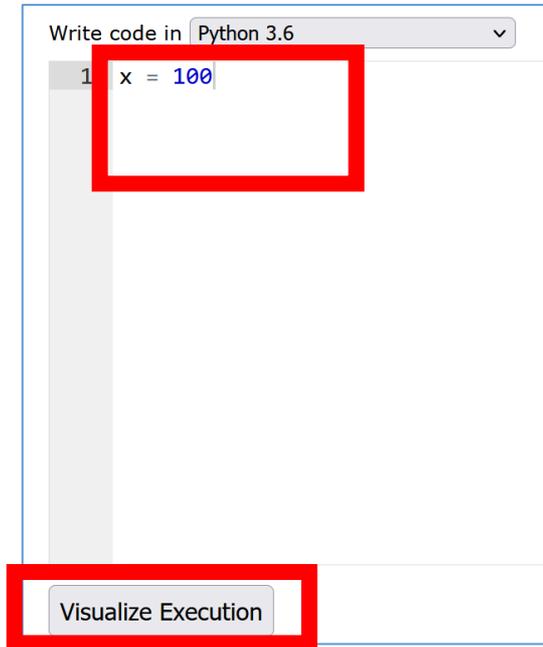
This tool helps you learn Python, JavaScript, C, C++, and Java programming by [visualizing code execution](#). You can use it to debug your homework assignments and as a supplement to online coding tutorials.

Start coding now in [Python](#), [JavaScript](#), [C](#), [C++](#), and [Java](#)

Over 15 million people in more than 180 countries have used Python Tutor to visualize over 200 million pieces of code. It is the most widely-used program visualization tool for computing education.

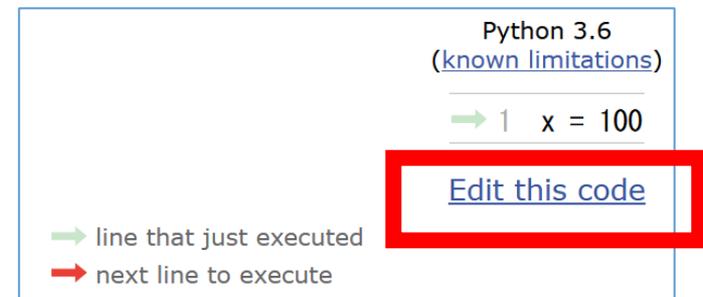
You can also embed these visualizations into any webpage. Here's an example showing recursion in Python:

Python Tutor でのプログラム実行手順



(1) 「**Visualize Execution**」をクリックして**実行画面**に切り替える

(2) 「**Last**」をクリック。



(3) 実行結果を確認する。

(4) 「**Edit this code**」をクリックして**編集画面**に戻る

Python Tutor 使用上の注意点①



- 実行画面で、次のような**赤の表示**が出ることがある →
無視してよい

過去の文法ミスに関する確認表示
邪魔なときは「**Close**」

Python Tutor: Visualize code in Python, JavaScript, C, C++, and Java

Python 3.6
([known limitations](#))

```
→ 1 x = 100
```

[Edit this code](#)

→ line that just executed
→ next line to execute

<< First < Prev Next > Last >>

Step 1 of 1

[Customize visualization](#)

Frames Objects

You just fixed the following error:

```
1 x = 100!
```

SyntaxError: invalid syntax (<string>, line 1)

Please help us improve this tool with your feedback.
What misunderstanding do you think caused this error?

Submit **Close** [Hide all of these pop-ups](#)

Python Tutor 使用上の注意点②



「please wait ... executing」のとき，10秒ほど待つ。



→ 混雑しているときは，「Server Busy・・・」
というメッセージが出ることがある。

混雑している。少し（数秒から数十秒）待つと自動で表示が変わる（変わらない場合には，操作をもう一度行ってみる）

3-1. 式, 変数

いまから
行うこと

- Python で, **式**や**変数**や計算に
上達する

式の実行結果

式の実行結果として、値が得られる

```
print(100 * 200)
```



Print output (drag

```
20000
```

プログラム

実行結果

Python の変数



- **変数**：名前の付いたオブジェクトには，**変数**，**関数**などがある（変数や関数は，数学の変数や関数とは**違う意味**）
- **変数**は，「**値をコンピュータに覚えさせておくもの**」として使うことができる

```
▶ x = 100
  print(x)
```

100

```
▶ y = 2000
  print(y)
```

2000

変数には，値を代入できる

式



- **式**から値が求まる（コンピュータを使って、計算などができる）
- **式**は**変数**を含むことができる

```
▶ print(10 + 20 + 30)
```

60

```
▶ a = 100  
print(a * 1.08)
```

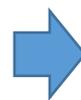
108.0

代入



- **代入** : プログラムで, 「**x = 100**」 のように書くと, **x の値が 100 に変化** する

x = 100



Frames

Global frame

x | 100

プログラム

実行結果

演習

資料 : 18 ~ 21

【トピックス】
・ 式と変数



① Python Tutor のエディタで次のプログラムを入れ、実行し、結果を確認する

```
x = 100  
y = 200  
print(x + y)
```



Print output (drag lower right corner to resize)
300

Frames Objects

Global frame

x	100
y	200

結果の
「300」を確認

「Visual Execution」をクリック。そして「Last」をクリック。結果を確認。
「Edit this code」をクリックすると、エディタの画面に戻る



② Python Tutor のエディタで次のプログラムを入れ、実行し、結果を確認する

```
x = 100  
y = 200  
print(x * y)
```



Print output (drag lower r

20000

Frames

Global frame	
x	100
y	200

結果の
「20000」を確認

「Visual Execution」をクリック。そして「Last」をクリック。結果を確認。
「Edit this code」をクリックすると、エディタの画面に戻る



③ Python Tutor のエディタで次のプログラムを入れ、実行し、結果を確認する

```
x = 100  
y = 200  
print((x + 10) * y)
```



Print output (drag to copy)

22000

Frames

Global frame	
x	100
y	200

結果の
「22000」を確認

「Visual Execution」をクリック。そして「Last」をクリック。結果を確認。
「Edit this code」をクリックすると、エディタの画面に戻る



④ Python Tutor のエディタで次のプログラムを入れ、実行し、結果を確認する

底辺が **2.5** で、高さが **5** のとき、
三角形の面積は、面積 : **6.25**

```
teihen = 2.5  
takasa = 5  
print(teihen * takasa / 2)
```



Print output (drag low)

6.25

Frames

Global frame	
teihen	2.5
takasa	5

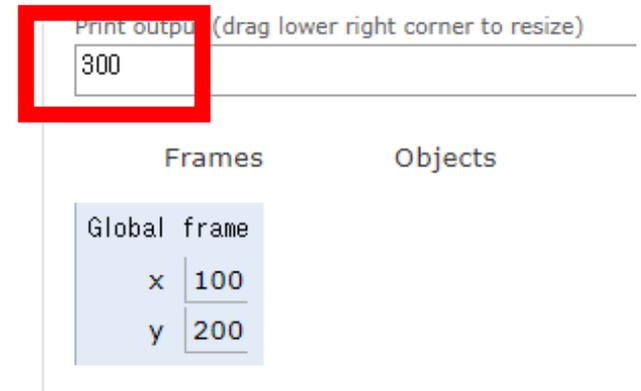
結果の
「**6.25**」を確認

「**Visual Execution**」をクリック。そして「**Last**」をクリック。結果を確認。
「**Edit this code**」をクリックすると、エディタの画面に戻る

まとめ

- **代入**：プログラムで、「**x = 100**」のように書くと、**x の値が 100 に変化**する
- **式**の実行結果として、**値が得られる**
- **式**の中に、**変数名**を書くことができる

```
x = 100
y = 200
print(x + y)
```



Print output (drag lower right corner to resize)

300

Frames Objects

Global frame	
x	100
y	200

3-2. 式の抽象化と関数, 関数定義, def

```
def foo(a):  
    return a * 1.1
```

- この**関数の本体**は
「`return a * 1.1`」
- この**関数**は、式「`a * 1.1`」に、名前 `foo` を付けたものと考えることもできる

```
def foo(a):  
    return a * 1.1
```

- この**関数の本体**は「`return a * 1.1`」
- この**関数**は、式「`a * 1.1`」に、名前 `foo` を付けたものと考えることもできる

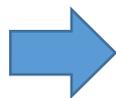
式の抽象化



$$100 * 1.1$$

$$150 * 1.1$$

$$400 * 1.1$$



$$a * 1.1$$

変数 a を使って, 複数の**式**を1つにまとめる
(**抽象化**)

類似した複数の**式**

式

```
100 * 1.1  
150 * 1.1  
400 * 1.1
```



変数を含む式

```
a * 1.1
```



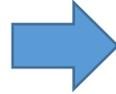
関数

```
def foo(a):  
    return a * 1.1
```

この**関数**は、式「a * 1.1」に、名前 fooを付けたものとも考えることもできる

関数

100 * 1.1



a * 1.1

150 * 1.1

400 * 1.1

変数 a を使って、複数の式を1つにまとめる
(抽象化)

類似した複数の式



```
def foo(a):  
    return a * 1.1
```

```
print(foo(100))  
print(foo(150))  
print(foo(400))
```

式「a * 1.1」を含む
関数 foo を定義

関数 foo を使用.

100, 150, 400 は引数

```
110.00000000000001  
165.0  
440.00000000000006
```

式の抽象化と関数



抽象化前

```
print(100 * 1.1)
print(150 * 1.1)
print(400 * 1.1)
```

類似した複数の**式**

110.0000000000000001

165.0

440.0000000000000006

実行結果

抽象化後

```
def foo(a):
    return a * 1.1
```

```
print(foo(100))
```

```
print(foo(150))
```

```
print(foo(400))
```

関数の定義と使用

110.0000000000000001

165.0

440.0000000000000006

同じ

実行結果になる

抽象化がなぜ大切なのか



- プログラミングでの根本問題は何でしょうか？
 - **誤り (バグ) の無いプログラムの作成**

- プログラミングの一番の基礎は何でしょうか？
 - **抽象化**を行うこと.
 - **抽象化**により, **繰り返し同じことを書くことが減り, バグを防げる.**
 - プログラムの変更も簡単に.

演習

資料 : 32

【トピックス】

- 式の抽象化と関数
- 関数定義
- def



Python Tutor のエディタで次のプログラムを入れ、実行し、結果を確認する

```
def foo(a):  
    return a * 1.1  
print(foo(100))  
print(foo(150))  
print(foo(400))
```



Print output (drag lower right

```
110.000000000000001  
165.0  
440.000000000000006
```

結果を確認

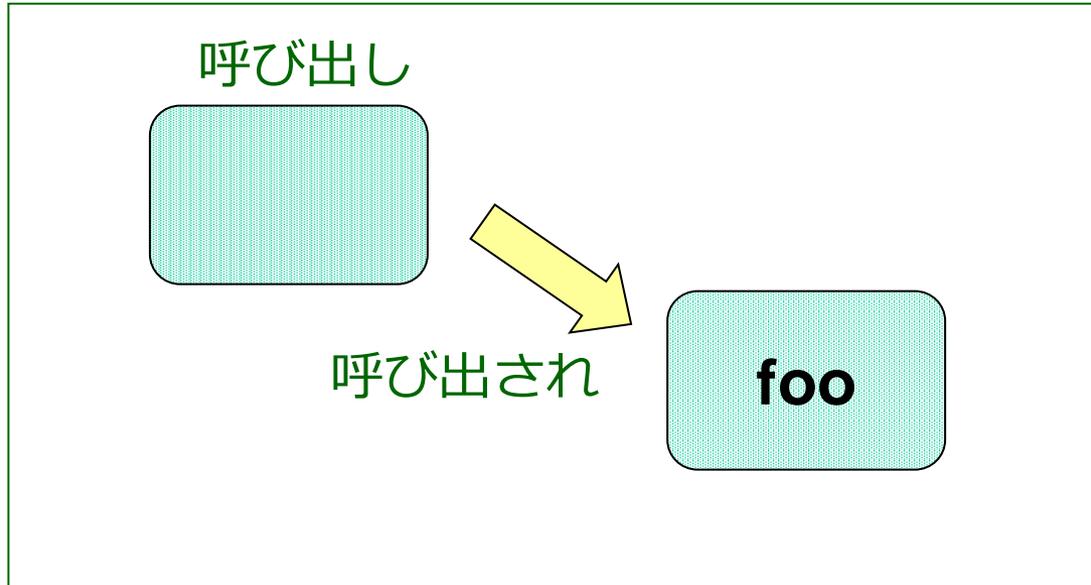
(計算誤差がある。
動作は正常)

「**return a * 1.1**」の行は字下げが必要

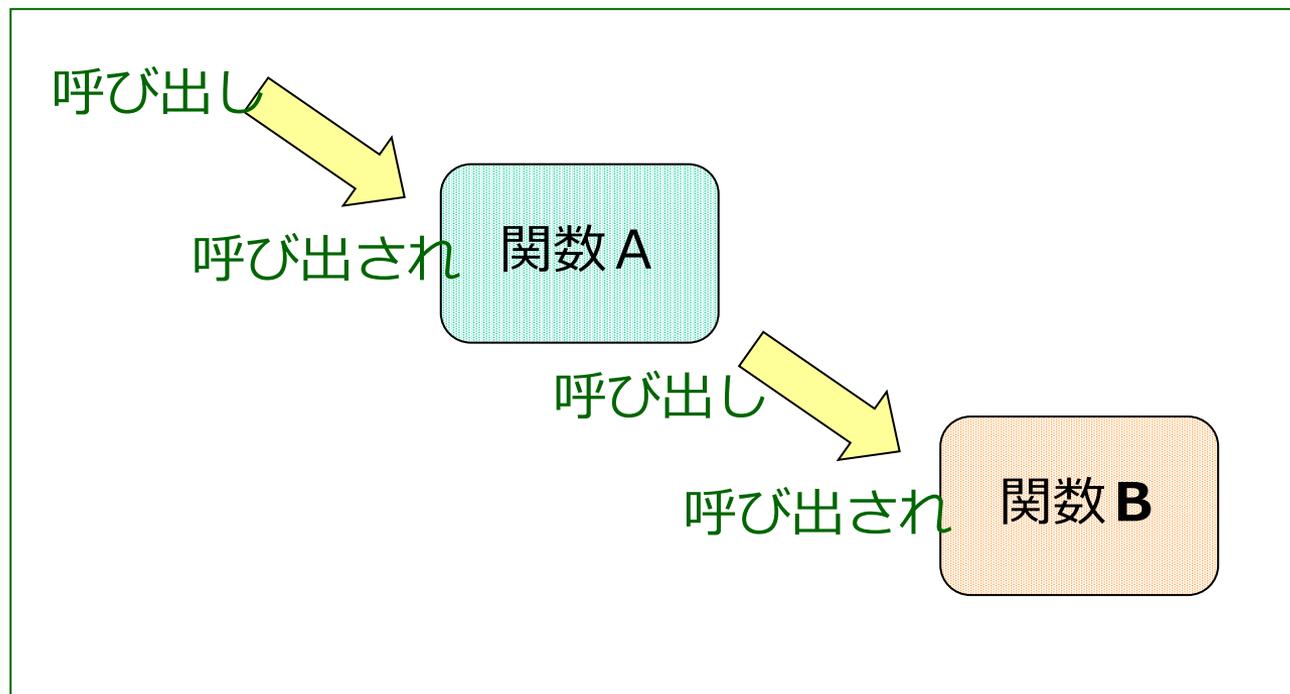
「**Visual Execution**」をクリック。そして「**Last**」をクリック。結果を確認。
「**Edit this code**」をクリックすると、エディタの画面に戻る

3-3. 関数呼び出し

関数呼び出し



関数呼び出しの例



プログラムは、しばしば、複数の関数に「分割」される

- 関数の中で関数を呼び出す場合

```
def foo(a):  
    return a * 1.08  
def bar(x):  
    return foo(x) * 100  
  
p = 12  
print(bar(p))  
  
p = 20  
print(bar(p))
```



foo の呼び出し

bar の呼び出し

ステップ実行

ステップ実行により、プログラム
実行の流れをビジュアルに観察

演習

資料 : 39 ~ 45

【トピックス】

- 関数呼び出しにおけるジャンプ
- 関数内で使用される変数が消えるタイミング

① Python Tutor のエディタで次のプログラムを入れ、実行し、結果を確認する（あとで使うので消さないこと）

```
def foo(a):  
    return a * 1.1  
print(foo(100))  
print(foo(150))  
print(foo(400))
```



Print output (drag lower right)

```
110.00000000000001  
165.0  
440.00000000000006
```

結果を確認

（計算誤差がある。
動作は正常）

「**return a * 1.1**」の行は字下げが必要

「**Visual Execution**」をクリック。そして「**Last**」をクリック。結果を確認。
「**Edit this code**」をクリックすると、エディタの画面に戻る

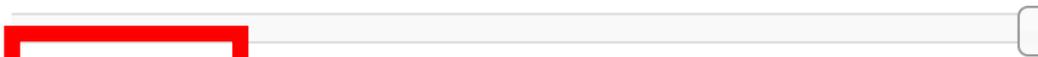
② 「First」 をクリックして，最初に戻る

Python 3.6
([known limitations](#))

```
1 def foo(a):  
2     return a * 1.1  
3 print(foo(100))  
4 print(foo(150))  
→ 5 print(foo(400))
```

[Edit this code](#)

xecuted
ecute



Navigation buttons: << First, < Prev, Next >, Last >>. The << First button is highlighted with a red box.

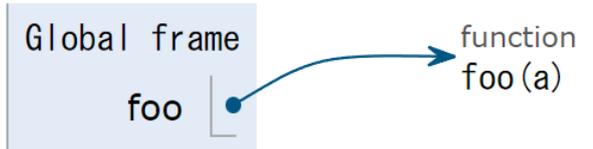
Done running (13 steps)

Print output (drag lower right corner to resize)

```
110.00000000000001  
165.0  
440.00000000000006
```

Frames

Objects



③ 「**Step 1 of 13**」と表示されているので、
全部で、ステップ数は 13 あることが分かる
(ステップ数と、プログラムの行数は違うもの)

Python 3.6
([known limitations](#))

```
→ 1 def foo(a):  
   2     return a * 1.1  
   3 print(foo(100))  
   4 print(foo(150))  
   5 print(foo(400))
```

[Edit this code](#)

→ line that just executed

→ next line to execute

<< First

< Prev

Next >

Last >>

Step 1 of 13

Print output (drag lower right corner)

Frames

Objects

④ 最初に戻したので

- すべての**オブジェクト**は消えている
- **赤い矢印**は**先頭**のところに戻っている

Python 3.6
([known limitations](#))

```
→ 1 def foo(a):  
   2     return a * 1.1  
   3 print(foo(100))  
   4 print(foo(150))  
   5 print(foo(400))
```

[Edit this code](#)

→ line that just executed

→ next line to execute

<< First

< Prev

Next >

Last >>

Step 1 of 13

Print output (drag lower right corner)

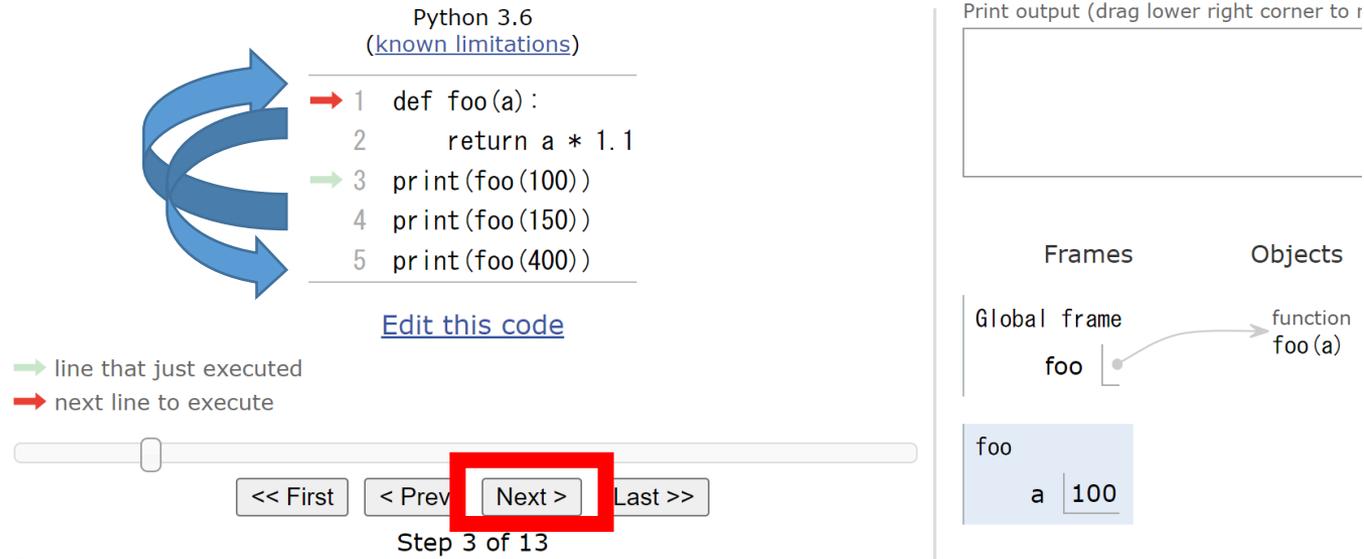
Frames

Objects

⑤ **ステップ**実行したいので、「Next」をクリックしながら、**矢印の動きを確認**.

※「Next」ボタンを何度か押し、それ以上進めなくなったら終了

見どころ
foo との間で
ジャンプするところ



Python 3.6
([known limitations](#))

```
→ 1 def foo(a):  
2     return a * 1.1  
→ 3 print(foo(100))  
4 print(foo(150))  
5 print(foo(400))
```

[Edit this code](#)

→ line that just executed
→ next line to execute

Print output (drag lower right corner to r...)

Frames Objects

Global frame
foo

function
foo(a)

foo
a 100

<< First < Prev **Next >** Last >>

Step 3 of 13

⑥ 終わったら、もう一度、「First」をクリックして、最初に戻る



Python 3.6
([known limitations](#))

```
1 def foo(a):  
2     return a * 1.1  
3 print(foo(100))  
4 print(foo(150))  
→ 5 print(foo(400))
```

[Edit this code](#)

→ line that just executed

→ next line to execute

<< First

< Prev

Next >

Last >>

Done running (13 steps)

Print output (drag lower right corner to

```
110.00000000000001  
165.0  
440.00000000000006
```

Frames

Objects

Global frame

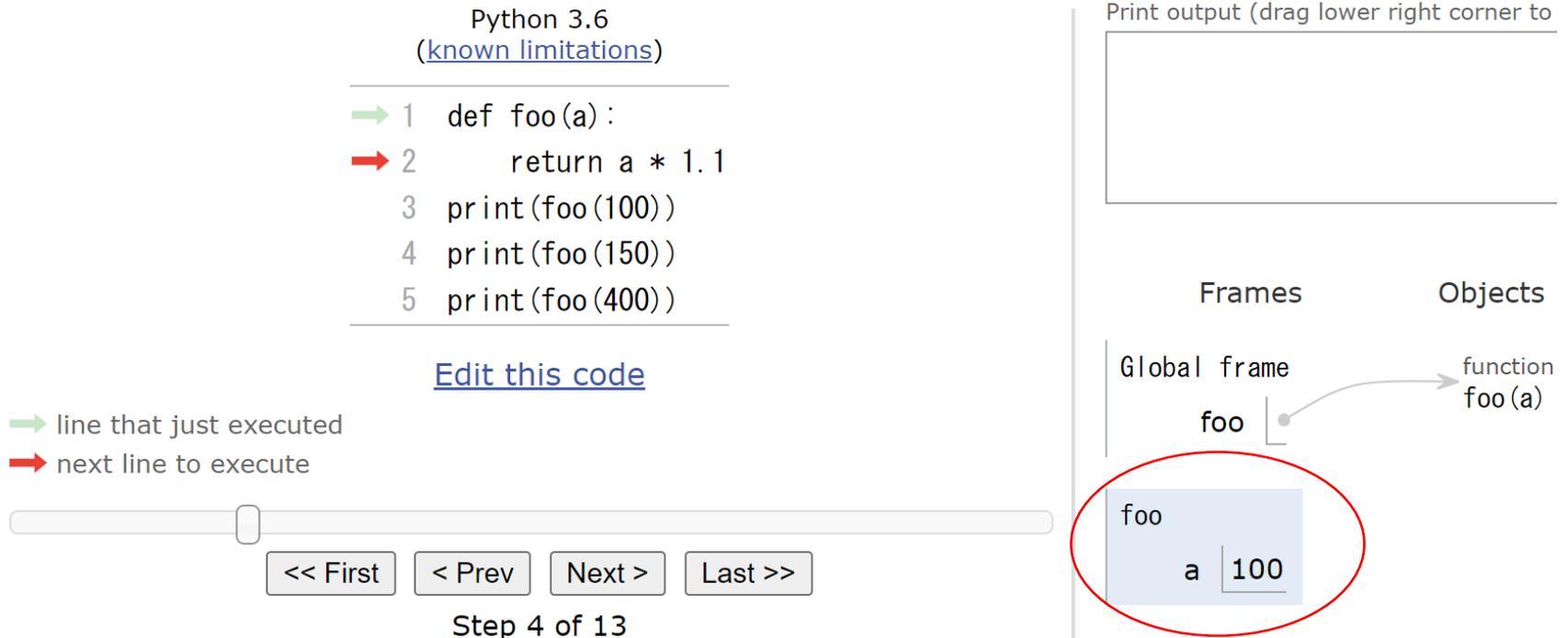
foo

function
foo(a)

⑦ もう一度、ステップ実行.

今度は、**緑の矢印**を見ながら、**変数 a が生成、消去**されるタイミングを確認

緑の矢印 : いま実行が終わった行



Python 3.6
([known limitations](#))

```
→ 1 def foo(a):  
→ 2     return a * 1.1  
3 print(foo(100))  
4 print(foo(150))  
5 print(foo(400))
```

[Edit this code](#)

→ line that just executed
→ next line to execute

Print output (drag lower right corner to)

Frames Objects

Global frame

foo → function foo(a)

foo

a 100

<< First < Prev Next > Last >>

Step 4 of 13

**関数 foo の実行中は、
変数 a が現れる**

全体まとめ



```
1 print(100 * 1.1)
2 print(150 * 1.1)
3 print(200 * 1.1)
```

プログラム



Print output (drag lower right corner to resize)

```
110.000000000000001
165.0
220.000000000000003
```

Frames

Objects

実行結果

```
1 def foo(a):
2     return a * 1.1
3 print(foo(100))
4 print(foo(150))
5 print(foo(400))
```

3つの式を1つにまとめる

式 「`a * 1.1`」を含む
関数 `foo` を**定義**



Print output (drag lower right)

```
110.000000000000001
165.0
440.000000000000006
```

実行結果

110.000000000000001
440.000000000000006
は計算誤差を含む
(誤作動やミスではない)

Python 関連ページ



- Python まとめページ

<https://www.kkaneko.jp/tools/man/python.html>

- Python 入門（スライド資料とプログラム例）

<https://www.kkaneko.jp/pro/pf/index.html>

- Python プログラミングの基本（スライド資料とプログラム例）

<https://www.kkaneko.jp/pro/po/index.html>

- Python プログラム例

<https://www.kkaneko.jp/pro/python/index.html>

- 人工知能の実行（Google Colaboratory を使用）

<https://www.kkaneko.jp/ai/ni/index.html>

- 人工知能の実行（Python を使用）（Windows 上）

<https://www.kkaneko.jp/ai/deepim/index.html>