

#มือใหม่ Python

เก่งได้ใน 30 วัน



- พื้นฐาน Python สำหรับนักเรียน นักศึกษา และโปรแกรมเมอร์
- ตัวอย่างโค้ดจริงกว่า 150 ตัวอย่าง พร้อมคำอธิบายโดยละเอียด
- วิธีดึงข้อมูลจากเว็บไซต์ สร้างเกม และเว็บแอปพลิเคชัน
- การนำ Python มาใช้กับ Data Science และ Data Visualization
- วิธีใช้งานโมดูลยอดนิยม เช่น turtle, tkinter, flask, Django, pandas และอื่น ๆ

จิราวุธ วารินทร์

SCAN FREE



ไฟล์ประกอบหนังสือ

สารบัญ

Part 1 : Basic

บทที่ 1	รู้จักกับ Python	6
บทที่ 2	ติดตั้ง Python และการใช้ Python Shell	24
บทที่ 3	ตัวแปรและชนิดข้อมูล	42
บทที่ 4	การคำนวณค่าทางคณิตศาสตร์	65
บทที่ 5	ฟังก์ชัน	76
บทที่ 6	การตัดสไลซ์	100
บทที่ 7	การวนซ้ำ	117
บทที่ 8	Scope, Closure และ Decorator	139
บทที่ 9	พื้นฐานการใช้งาน Dictionary	158
บทที่ 10	List, Tuple และ Set	165
บทที่ 11	พื้นฐานการใช้งาน Error Handling	187
บทที่ 12	ตัวอย่างโปรแกรมเข้ารหัสในแบบซีซาร์ (Caesar Cipher)	195
บทที่ 13	การอ่านและเขียนไฟล์	206
บทที่ 14	คลาสและอ็อบเจกต์	229
บทที่ 15	การสืบทอดคลาส (Class Inheritance)	269
บทที่ 16	โมดูล (Module) และแพ็คเกจ (Packages)	286

Part 2 User Interface

บทที่ 17	วาดรูปด้วย Turtle Graphics	302
บทที่ 18	เกมหลบหลีกขิงจริง	327
บทที่ 19	สร้างแบบฟอร์มโดยใช้ tkinter โมดูล	343
บทที่ 20	วาดรูปกราฟิกโดยใช้ tkinter	391

Part 3 Web Scraping

บทที่ 21	ดึงข้อมูลจากเว็บแบบง่าย ๆ ด้วย BeautifulSoup	408
บทที่ 22	Web Scraping แบบซับซ้อนด้วย Selenium	425

Part 4 Web Application

บทที่ 23	การใช้งาน Virtual Environment	444
บทที่ 24	สร้างเว็บแอปพลิเคชันด้วย Flask	454
บทที่ 25	อ่านและแก้ไขข้อมูลใน Google Sheet	506
บทที่ 26	พื้นฐานการใช้งาน SQLite ใน Python	527
บทที่ 27	พื้นฐานการใช้งาน Django	552
บทที่ 28	โปรเจกต์ข้อมูลสินค้า	590

Part 5 Data Science and Data Visualization

บทที่ 29	จัดการข้อมูลด้วย pandas	616
บทที่ 30	การพล็อตกราฟด้วย bokeh	634