

# Uvod

**S**a ekrana je zurila u mene slika koju sam prepoznao: nečije lice – moje. Izgledalo je zrnasto i tačkasto, ali to sam ipak bio ja. Radoznalo i smireno sam posmatrao kako mi se lice krivi i uvija preko podnošljivih granica da bi, na kraju, iz moje glave iskočio embrion vanzemaljca. Glas iza mene je rekao, „Hoćeš li da pogledaš to još jedanput?“

Ne, to nije bio nikakav grozan san, nego moj posao. Radio sam za kompaniju koja producira i projektuje računarske igre. Takođe mi je zapalo da budem „zvezda“ naše prve verzije avanturističke igre u kojoj me igrač mišem juri po ekranu. A ako igrač ne uspe da reši igru na vreme... pa, mislim da znate kako se stvar završava. Radio sam i kao programer za veću kompaniju koja pruža Internet usluge, i putovao širom zemlje. Mada te dve vrste zaposlenja možda deluju veoma različito, osnovne veštine potrebne za uspeh u oba počeo sam da stičem dok sam – još kao dete – pisao jednostavne igrice na svom računaru.

Cilj ove knjige je da savladate programiranje na jeziku Python na isti način na koji sam ja naučio: kroz pisanje jednostavnih igara. Ima nešto uzbudljivo u učenju programiranja kroz pisanje zabavnog softvera. Uprkos tome što su primeri zabavni, upoznaćete ozbiljno programiranje. Obradujem sve suštinske teme koje biste očekivali od jednog uvodnog teksta. Uz to, opisujem koncepte i tehnike koji se odnose na uobičajene vrste projekata.

Ako tek počinjete da programirate, napravili ste dobar izbor. Python je savršen jezik za početnike. Ima jasnu i jednostavnu sintaksu koja će vam za vrlo kratko vreme omogućiti da pišete korisne programe. Python čak ima i interpreterski režim rada koji odmah daje odziv, što omogućava da gotovo trenutno ispitajte nove ideje.

Ukoliko već imate određeno iskustvo u programiranju, takođe ste napravili dobar izbor. Python ima svu moć i prilagodljivost koje biste očekivali od jednog savremenog, objektno orijentisanog jezika. Ali i pored sve te moći, možda će vas iznenaditi koliko brzo možete da pišete programe. U stvari, ideje se toliko brzo prevode računaru, da je rad u Pythonu nazvan „programiranje brzinom razmišljanja“.

Kao svaka dobra knjiga, i ova počinje od početka. Prvo objašnjavam instaliranje Pythona pod Windowsom. Zatim opisujem koncepte, postupno, kroz pisanje kratkih programa koji ilustruju svaki korak. Do kraja knjige biće obrađene i tako zvučne teme kao što su strukture podataka, rad s datotekama, izuzeci, objektno-orijentisano projektovanje, GUI i programiranje multimedijjskih aplikacija. Takođe se nadam da ću vam pokazati i kako se projektuje i kako se programira. Naučićete kako da organizujete svoj rad, podelite probleme na celine kojima se lakše upravlja i poboljšate svoj kôd. Povremeno ćete dobijati zadatke koji nikad neće biti preteški. Najvažnije od svega – zabavljaćete se dok učite. Tokom učenja, napisaćete nekoliko jednostavnih ali zabavnih računarskih igara.

Programski kôd svih programa navedenih u ovoj knjizi, zajedno s potrebnim pratećim datotekama, možete preuzeti s Web lokacije pridružene originalnom izdanju knjige (Python Programming for the Absolute Beginner, 3e), na adresi [www.courseptr.com/downloads](http://www.courseptr.com/downloads). Na toj Web lokaciji nalaze se i instalacioni programi za softver koji je potreban za izvršavanje programa. Sadržaj prateće Web lokacije detaljno je opisan u dodatku A.

Tokom putovanja, nailazićete na nekoliko znakova koji ukazuju na važne koncepte.



**POMOĆ** Dobre ideje koje iskusni programeri vole da razmenjuju s drugima.



**OPREZ** Ukazuje na oblasti u kojima se lako prave greške.



**SAVET** Predlozi tehnika i prečica koje će vam olakšati život dok programirate.

---

## U STVARNOM SVETU

Dok proučavate igre u ovoj knjizi, pokazaću vam kako se navedeni koncepti koriste izvan oblasti razvoja igara.

---

---

## ZADACI

Na kraju svakog poglavlja predlažem programe koje sami možete napisati s dotad stečenim znanjem.

---