Практическое занятие № 16

Тема: Работа с Классами в IDE PyCharm Community.

Цель: закрепить усвоенные знания работы с классами, основными принципы составления программ, приобрести навыки составление программ с классами и наследованием в IDE PyCharm Community.

Постановка задачи 1.

```
'''
7. Создайте класс «Матрица», который имеет атрибуты количества
строк и столбцов. Добавьте методы для сложения, вычитания и
умножения матриц.
```

Текст программы:

```
class Matrix:
       self.cols = cols
  def add(self, other):
       if self.rows == other.rows and self.cols == other.cols:
           result = Matrix(self.rows, self.cols)
           for i in range(self.rows):
                   result.data[i][j] = self.data[i][j] +
other.data[i][j]
          return result
           return "Матрицы имеют разные размеры и не могут быть
       if self.rows == other.rows and self.cols == other.cols:
           result = Matrix(self.rows, self.cols)
other.data[i][j]
          return result
       else:
вычтены"
```

```
def multiply(self, other):
       if self.cols == other.rows:
           for i in range(self.rows):
               for j in range(other.cols):
                       result.data[i][j] += self.data[i][k] *
other.data[k][j]
          return result
      else:
размеров матриц"
matrix1 = Matrix(2, 2)
matrix1.data = [[1, 2], [3, 4]]
matrix2 = Matrix(2, 2)
matrix2.data = [[5, 6], [7, 8]]
print(matrix1.add(matrix2).data)
print(matrix1.subtract(matrix2).data)
print(matrix1.multiply(matrix2).data)
```

Протокол работы программы:

```
[[6, 8], [10, 12]]
[[-4, -4], [-4, -4]]
[[5, 12], [21, 32]]
```

Постановка задачи 2.

```
7 Создание базового класса "Транспортное средство" и его наследование для создания классов "Автомобиль" и "Мотоцикл". В классе "Транспортное средство" будут общие свойства, такие как максимальная скорость и количество колес, а классы- наследники будут иметь свои уникальные свойства и методы.
```

Текст программы:

```
class Transport:
    def __init__(self, max_speed, num_wheels, color):
        self.max_speed = max_speed
        self.num_wheels = num_wheels
        self.color = color

class Car(Transport):
```

```
def __init__ (self, max_speed, num_wheels, color, brand):
    super().__init__ (max_speed, num_wheels, color)
    self.brand = brand

def honk(self):
    return "Beep beep!"

class Motorcycle(Transport):
    def __init__ (self, max_speed, num_wheels, color, type):
        super().__init__ (max_speed, num_wheels, color)
        self.type = type

def wheelie(self):
    return "Doing a wheelie!"

# Пример использования
car = Car(200, 4, "Red", "Toyota")
print(car.max_speed) # Выводит: 200
print(car.honk()) # Выводит: Beep beep!

motorcycle = Motorcycle(180, 2, "Blue", "Sport")
print(motorcycle.color) # Выводит: Blue
print(motorcycle.wheelie()) # Выводит: Doing a wheelie!
```

Протокол работы программы:

200
Beep beep!
Blue
Doing a wheelie!

Постановка задачи 3.

```
///
Для задачи из блока 1 создать две функции, save_def и load_def,
которые позволяют сохранять информацию из экземпляров класса (3 шт.)
в файл и загружать ее обратно. Использовать модуль pickle для
сериализации и десериализации объектов Python в бинарном формате.
```

Текст программы:

```
import pickle

class Matrix:
    def __init__(self, rows, cols):
        self.rows = rows
        self.cols = cols
        self.data = [[0 for _ in range(cols)] for _ in range(rows)]

def add(self, other):
    if self.rows == other.rows and self.cols == other.cols:
```

```
result = Matrix(self.rows, self.cols)
other.data[i][j]
          return result
          return "Матрицы имеют разные размеры и не могут быть
  def subtract(self, other):
       if self.rows == other.rows and self.cols == other.cols:
           result = Matrix(self.rows, self.cols)
               for j in range(self.cols):
other.data[i][j]
           return result
вычтены"
       if self.cols == other.rows:
           result = Matrix(self.rows, other.cols)
           for i in range(self.rows):
                       result.data[i][j] += self.data[i][k] *
other.data[k][j]
          return result
  def save(self, filename):
       with open(filename, 'wb') as file:
           pickle.dump(self, file)
  @staticmethod
  def load(filename):
           obj = pickle.load(file)
           return obj
matrix1 = Matrix(2, 2)
matrix1.data = [[1, 2], [3, 4]]
matrix2 = Matrix(2, 2)
matrix2.data = [[5, 6], [7, 8]]
```

```
# Сохранение матрицы в файл
matrix1.save('matrix_data.pkl')

# Загрузка матрицы из файла
loaded_matrix = Matrix.load('matrix_data.pkl')

print(loaded_matrix.add(matrix2).data) # Сложение матриц
print(loaded_matrix.subtract(matrix2).data) # Вычитание матриц
print(loaded_matrix.multiply(matrix2).data) # Умножение матриц
```

Протокол работы программы:

[[6, 8], [10, 12]] [[-4, -4], [-4, -4]] [[5, 12], [21, 32]]

Вывод: в процессе выполнения практического занятия выработал навыки работы с классами, наследованием в IDE PyCharm Community. Выполнены разработка кода, отладка, тестирование, оптимизация программного кода. Готовые программные коды выложены на GitHub.