### МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

# Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «СЕВЕРОКАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

#### Кафедра

инфокоммуникаций

Институт цифрового

развития

## ОТЧЁТ

по лабораторной работе №2.8

Дисциплина: «Программирование на

Python» Тема: «Рекурсия в языке Python»

Выполнил: студент 2 курса

группы ИВТ-б-о-21-1

Богдашов Артём Владимирович

## Выполнение работы:

1. Создал репозиторий в GitHub «rep 2.9» в который добавил .gitignore, который дополнил правила для работы с IDE PyCharm с ЯП Python, выбрал лицензию МІТ, клонировал его на лок. сервер и организовал в соответствии с моделью ветвления git-flow.

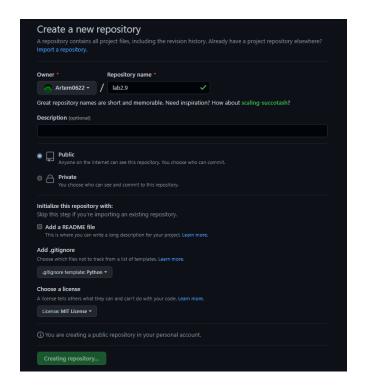


Рисунок 1.1 Создание репозитория

```
◆ GitCMD

C:\Users\Kwil>cd/d C:\Games\Программы\CV\1.3\Программирование на Python\2.9

C:\Games\Программы\CV\1.3\Программирование на Python\2.9>git clone https://github.com/Artem0622/lab2.9.git cloning into 'lab2.9'...

remote: Enumerating objects: 10% (4/4), done.

remote: Counting objects: 100% (4/4), done.

remote: Counting objects: 100% (4/4), done.

remote: Compressing objects: 100% (4/4), done.

remote: Total 4 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 0

Receiving objects: 100% (4/4), done.

C:\Games\Программы\CY\1.3\Программирование на Python\2.9>

C:\Games\Программы\CY\1.3\Программирование на Python\2.9>cd/d C:\Games\Программы\CY\1.3\Программирование на Python\2.9>\_

C:\Games\Программы\CY\1.3\Программирование на Python\2.9\lab2.9>_

C:\Games\Программы\CY\1.3\Программирование на Python\2.9\lab2.9>_

C:\Games\Программы\CY\1.3\Программирование на Python\2.9\lab2.9>_

C:\Games\Программы\CY\1.3\Программирование на Python\2.9\lab2.9>_
```

Рисунок 1.2 Клонирование репозитория

```
© Gi CMD

C:\Games\Программы\CY\1.3\Программирование на Python\2.9\lab2.9>git flow init

which branch should be used for bringing forth production releases?

- main

Branch name for production releases: [main]

Branch name for "next release" development: [develop]

How to name your supporting branch prefixes?

Feature branches? [feature/]

Bugfix branches? [lougfix/]

Release branches? [release/]

Hotfix branches? [loufix/]

Support branches? [support/]

Version tag prefix? []

Hooks and filters directory? [C:/Games/Программы/СУ/1.3/Программирование на Python/2.9/lab2.9/.git/hooks]

C:\Games\Программы\CY\1.3\Программирование на Python\2.9\lab2.9>
```

Рисунок 1.3 Организация репозитория в соответствии с моделью ветвления git-flow

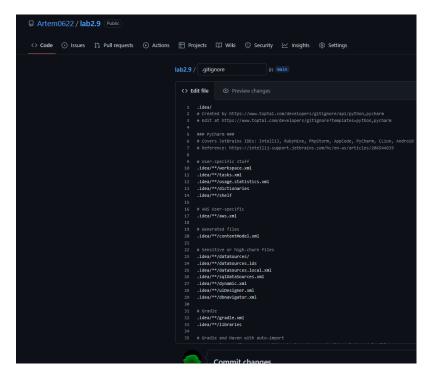


Рисунок 1.4 Изменение .gitignore

Рисунок 2.1 Результат выполнения примера 1

Рисунок 2.2 Результат выполнения примера 2

3.(3 вариант). Выполнил индивидуальное задание.

```
| Commiss | The proposed | Commiss | The proposed | Commiss | Com
```

Рисунок 3.1 Вывод программы индивидуального задания

```
C:\Games\Программы\CY\1.3\Программирование на Python\2.9\lab2.9>git add .
C:\Games\Программы\CY\1.3\Программирование на Python\2.9\lab2.9>git commit -m "program"
[develop Sa9f3bf] program
3 files changed, 92 insertions(+)
create mode 100644 ind/ind.py
create mode 100644 primer/1.py
create mode 100644 primer/2.py
C:\Games\Программы\CY\1.3\Программирование на Python\2.9\lab2.9>
```

Рисунок 4.1 Коммит изменений

```
C:\Games\Программы\СУ\1.3\Программирование на Python\2.9\lab2.9>git checkout main
Switched to branch 'main'
Your branch is up to date with 'origin/main'.
C:\Games\Программы\СУ\1.3\Программирование на Python\2.9\lab2.9>
```

Рисунок 4.2 Переход на ветку таіп

Рисунок 4.3 Слияние ветки main c develop

```
© GitCMD

C:\Games\Программы\CY\1.3\Программирование на Python\2 и 8\Lab2.9>git push
Enumerating objects: 9, done.
Counting objects: 100% (9/9), done.
Delta compression using up to 12 threads
Compressing objects: 100% (7/7), done.
Writing objects: 100% (8/8), 1.91 KiB | 1.91 MiB/s, done.
Total 8 (delta 1), reused 0 (delta 0), pack-reused 0
remote: Resolving deltas: 100% (1/1), done.
To https://github.com/Artem0622/Lab2.9.git
82cld97.32fea49 main → main

C:\Games\Программы\CY\1.3\Программирование на Python\2 и 8\Lab2.9>
```

Рисунок 4.4 Пуш изменений

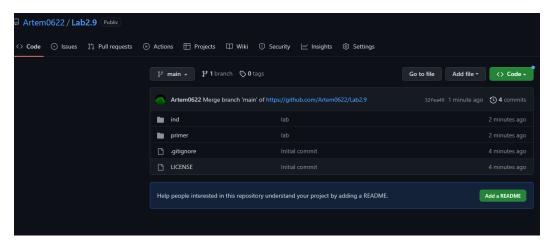


Рисунок 4.5 Изменение на уд сервере