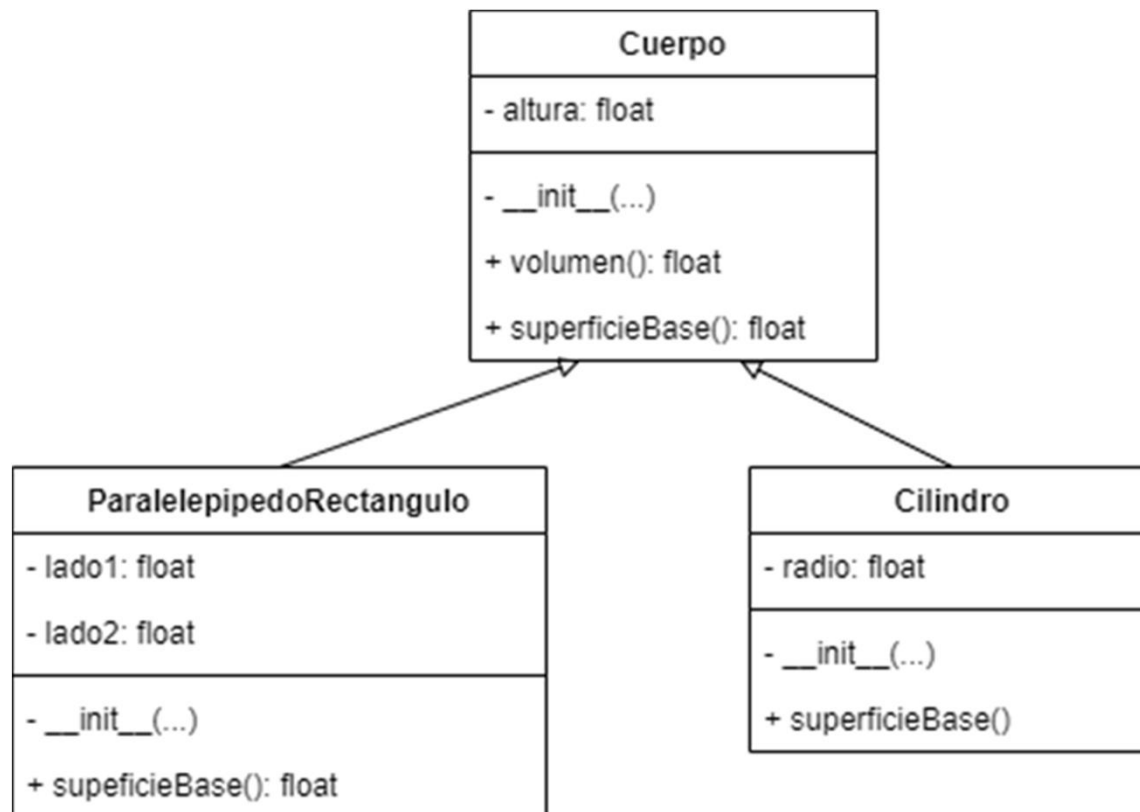


# Polimorfismo: Vinculación Dinámica (I)

- Python es un lenguaje con tipado dinámico, la vinculación de un objeto con un método también es dinámica.
- Todos los métodos se vinculan a las instancias en tiempo de ejecución.
- Para llevar este tipo de vinculación, se utiliza una tabla de métodos virtuales por cada clase.

Dada la siguiente jerarquía de clases:

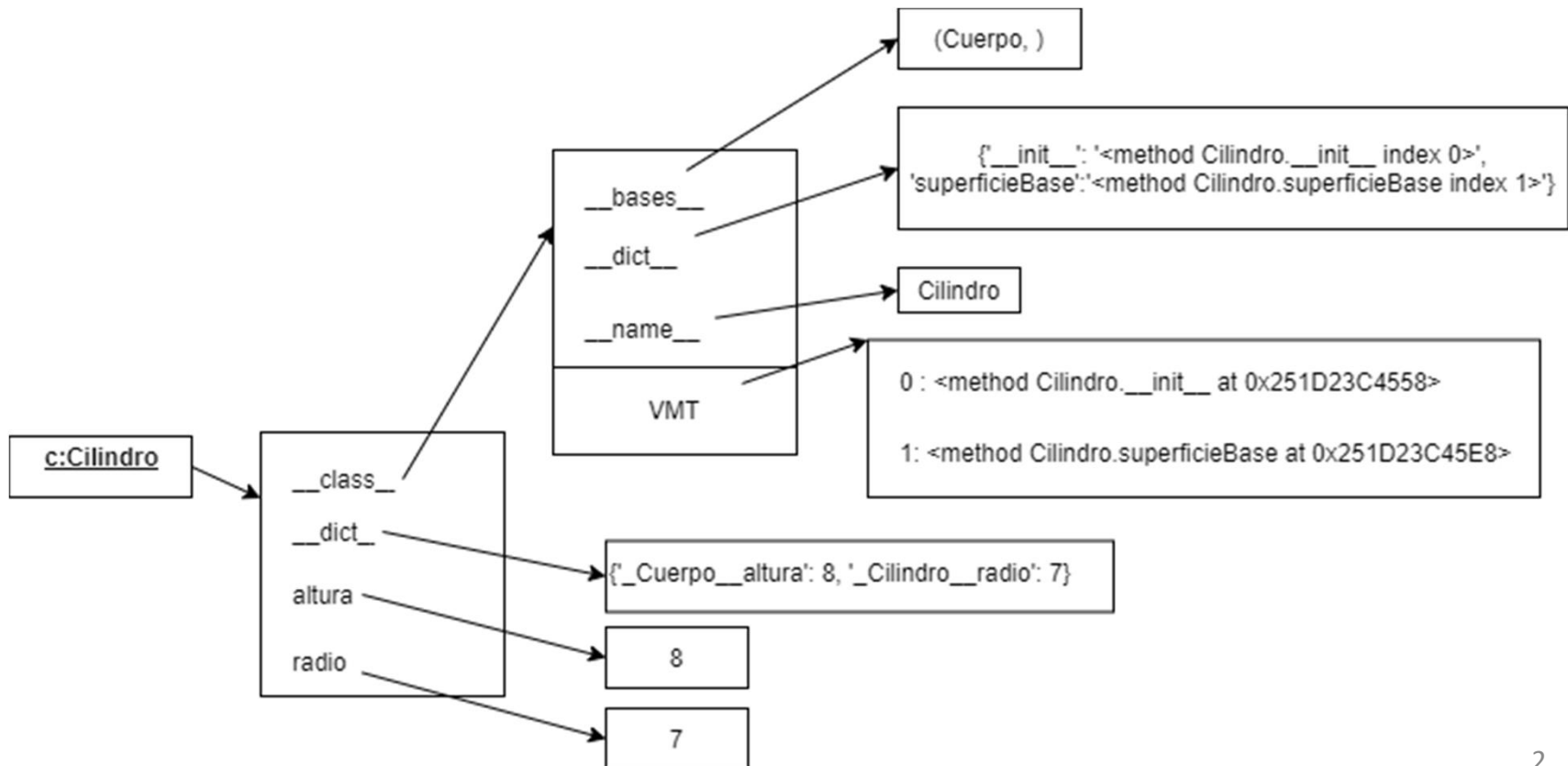


# Polimorfismo: Vinculación Dinámica (II)

Si se crea un objeto de la clase Cilindro con la siguiente instrucción:

**c = Cilindro(7,8)**

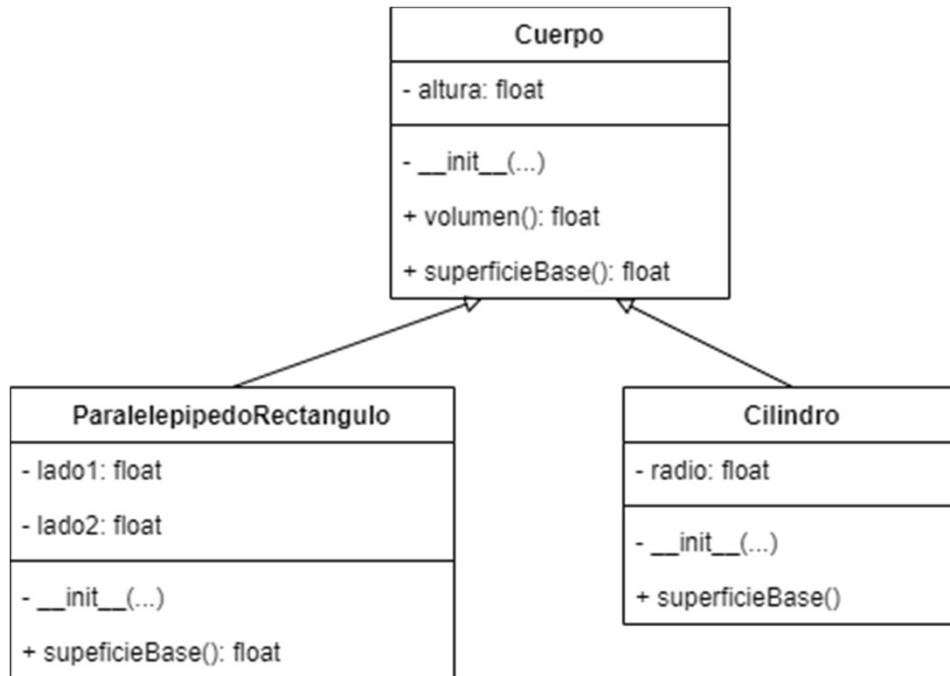
El diagrama de memoria que incluye la tabla de Métodos Virtuales, puede observarse en la figura



# Polimorfismo

- El **polimorfismo** es la capacidad que tienen objetos de clases diferentes, a responder de forma distinta a una misma llamada de un método.
- El **polimorfismo de subtipo** se basa en la ligadura dinámica y la herencia.
- El **polimorfismo** hace que el código sea flexible y por lo tanto reusable.

# Polimorfismo – Ejemplo (I)



Volumen es una función genérica.

Todo cuerpo tiene volumen, su cálculo se lleva a cabo a través de la fórmula

Volumen = Superficie de la Base x Altura

La clase **Cuerpo**, posee datos insuficientes para el cálculo de la superficie de la base, por lo que la función `superficieBase()`, no tendrá cuerpo (en Python se utiliza la palabra reservada **pass**, para indicarlo)

La función `superficieBase()` sin cuerpo, es un método candidato a ser **abstracto**, lo que haría que la clase **Cuerpo** sea una **Clase Abstracta**

```
import numpy as np
import math
class Cuerpo:
    __altura: float
    def __init__(self, altura):
        self.__altura=altura
    def superficieBase():
        pass
    def volumen(self):
        return self.superficieBase()*self.__altura
    def getAltura(self):
        return self.__altura
```

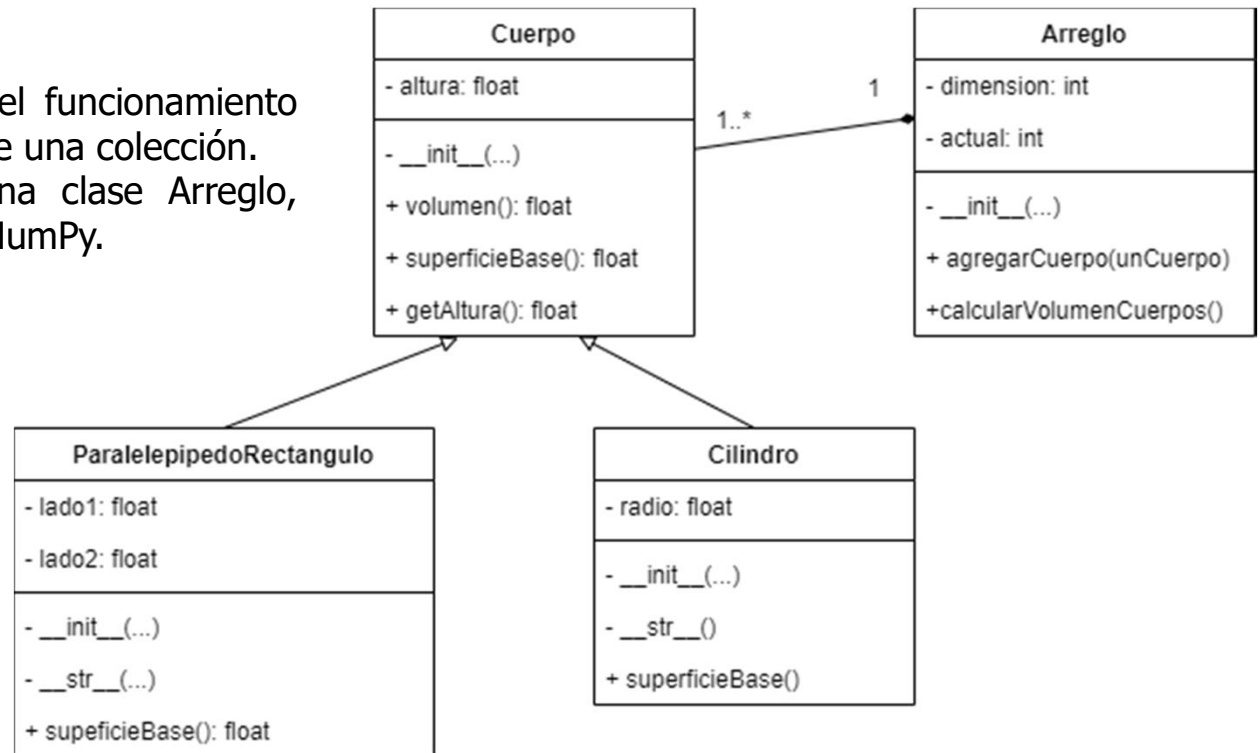
```
class Cilindro(Cuerpo):
    __radio: float
    def __init__(self, altura, radio):
        Cuerpo.__init__(self,altura)
        self.__radio=radio
    def __str__(self):
        cadena = 'Cilindro, altura = {}, radio = {}'.format(self.getAltura(),
self.__radio)
        return cadena
    def superficieBase(self):
        return math.pi*self.__radio**2
```

## Polimorfismo – Ejemplo (II)

```
class ParalelepipedoRectangulo(Cuerpo):
    __lado1: float
    __lado2: float
    def __init__(self, altura, lado1, lado2):
        Cuerpo.__init__(self, altura)
        self.__lado1=lado1
        self.__lado2=lado2
    def __str__(self):
        cadena = 'Paralelepípedo Rectángulo, altura = {}, lado a={}, lado b={}'.format(self.getAltura(),
self.__lado1, self.__lado2)
        return cadena
def superficieBase(self):
    return self.__lado1*self.__lado2
```

# Polimorfismo – Ejemplo (III)

La mejor forma para analizar el funcionamiento del polimorfismo, es a través de una colección. En el ejemplo, se utilizará una clase Arreglo, implementada con un arreglo NumPy.



```

class Arreglo:
    __dimension: int
    __actual: int
    __cuerpos: object
    def __init__(self, dimension=10):
        self.__cuerpos = np.empty(dimension, dtype=Cuerpo)
        self.__dimension=dimension
        self.__cantidad=0
    def agregarCuerpo(self, unCuerpo):
        self.__cuerpos[self.__actual]=unCuerpo
        self.__actual+=1
    def calcularVolumenCuerpos(self):
        for i in range(self.__actual):
            cuerpo=self.__cuerpos[i]
            print(str(cuerpo)+'', Volumen = {0:7.2f}'.format(cuerpo.volumen()))
    
```

# Polimorfismo – Ejemplo (IV)

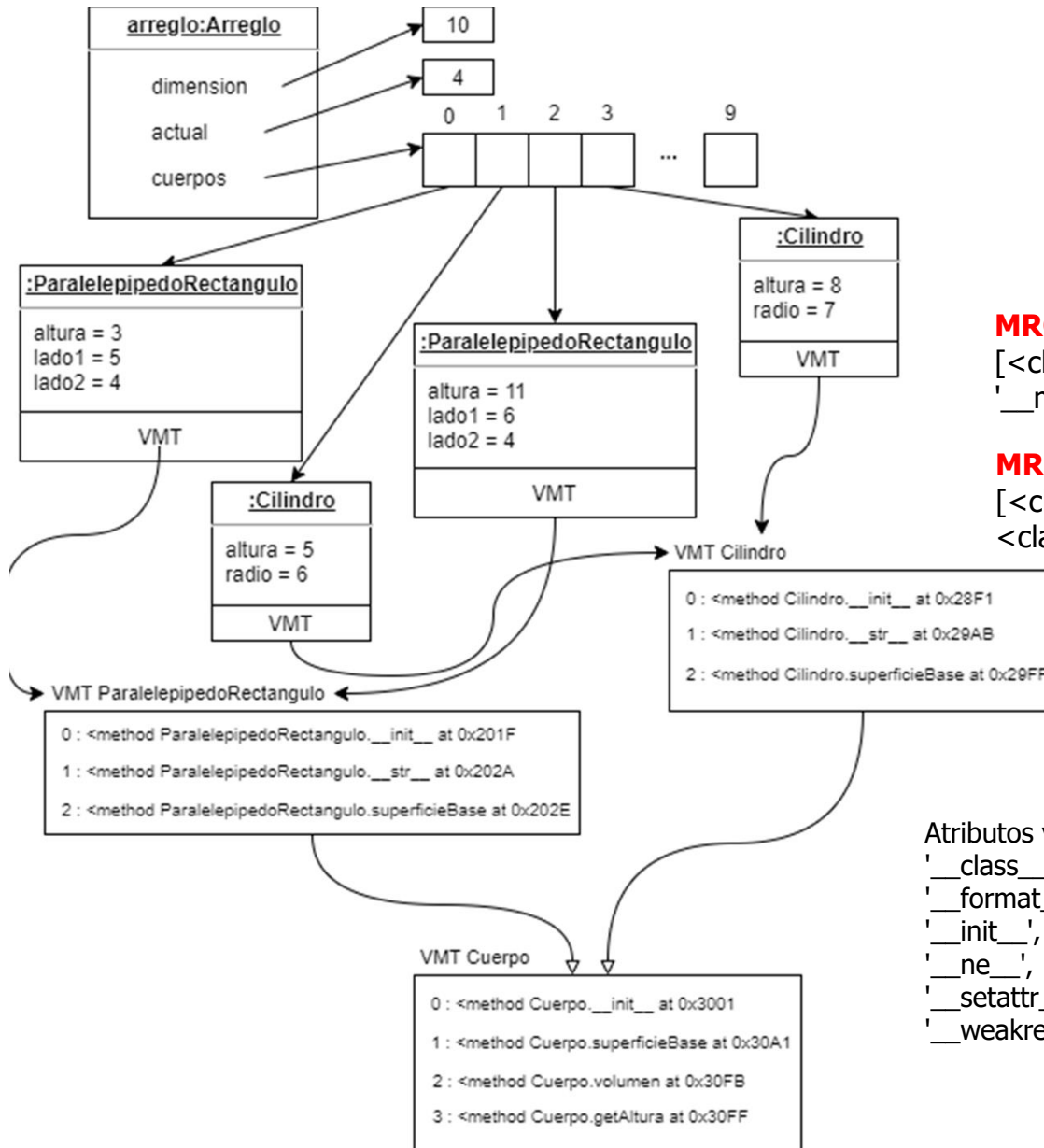
```
def testPolimorfismo():
    arreglo = Arreglo()
    p = ParalelepipedoRectangulo(3,5,4)
    arreglo.agregarCuerpo(p)
    c = Cilindro(5,6)
    arreglo.agregarCuerpo(c)
    p = ParalelepipedoRectangulo(11,6,4)
    arreglo.agregarCuerpo(p)
    c = Cilindro(8,7)
    arreglo.agregarCuerpo(c)
    arreglo.calcularVolumenCuerpos()

if __name__ == '__main__':
    testPolimorfismo()
```

## Consola Python

```
Paralelepípedo Rectángulo, altura = 3, lado a=5, lado b=4, Volumen = 60.00
Cilindro, altura =5, radio = 6, Volumen = 565.49
Paralelepípedo Rectángulo, altura = 11, lado a=6, lado b=4, Volumen = 264.00
Cilindro, altura =8, radio = 7, Volumen = 1231.50
```

# Polimorfismo – Ejemplo (V)



Cómo se ejecuta el mensaje:  
**\_\_cuerpos[i].volumen()**



Cómo se ejecuta el mensaje:  
**print(str(\_\_cuerpos[i]))**



**MRO de la clase ParalelepipedoRectangulo**

[<class '\_\_main\_\_.ParalelepipedoRectangulo'>, <class '\_\_main\_\_.Cuerpo'>, <class 'object'>]

**MRO de la clase Cilindro**

[<class '\_\_main\_\_.Cilindro'>, <class '\_\_main\_\_.Cuerpo'>, <class 'object'>]

Atributos y Métodos de Cilindro ['\_Cilindro\_\_radio', '\_Cuerpo\_\_altura', '\_\_class\_\_', '\_\_delattr\_\_', '\_\_dict\_\_', '\_\_dir\_\_', '\_\_doc\_\_', '\_\_eq\_\_', '\_\_format\_\_', '\_\_ge\_\_', '\_\_getattr\_\_', '\_\_gt\_\_', '\_\_hash\_\_', '\_\_init\_\_', '\_\_init\_subclass\_\_', '\_\_le\_\_', '\_\_lt\_\_', '\_\_module\_\_', '\_\_ne\_\_', '\_\_new\_\_', '\_\_reduce\_\_', '\_\_reduce\_ex\_\_', '\_\_repr\_\_', '\_\_setattr\_\_', '\_\_sizeof\_\_', '\_\_str\_\_', '\_\_subclasshook\_\_', '\_\_weakref\_\_', 'getAltura', 'superficieBase', 'volumen']



# La Clase de los objetos referenciados (I)

Para determinar a qué clase pertenece un objeto pueden utilizarse las funciones:

- **isinstance(x, Clase)**, donde x es una referencia a un objeto, Clase es el nombre de la clase de la que se quiere averiguar si un objeto es instancia o no, la función devuelve True o False, dependiendo si x es un objeto perteneciente a la clase Clase o no.
- **type(x)**, donde x es una referencia a un objeto, devuelve la clase a la que pertenece dicho objeto

La función correcta para saber si un objeto es instancia de una clase es la función isinstance(), ya que también funciona para subclases.

Retomando la clase arreglo, se necesita un método para saber cantidad de instancias de las clases ParalelepipedoRectangulo y de Cilindro, posee el arreglo.

```
def determinarClaseDeObjetos(self):
    cantidadP = 0
    cantidadC = 0
    for i in range(self.__actual):
        if isinstance(self.__cuerpos[i], ParalelepipedoRectangulo):
            cantidadP+=1
        else:
            if isinstance(self.__cuerpos[i], Cilindro):
                cantidadC+=1
    print('Cantidad de Paralelepipedos Rectángulo: ', cantidadP)
    print('Cantidad de Cilindros: ', cantidadC)
```

# La Clase de los objetos referenciados (II)

**Qué resultado produce el siguiente código:**

```
def determinarClaseDeObjetos(self):
    cuenta=0
    cantidadP = 0
    cantidadC = 0
    for i in range(self.__actual):
        if isinstance(self.__cuerpos[i], Cuerpo):
            cuenta+=1
        else:
            if isinstance(self.__cuerpos[i], ParalelepipedoRectangulo):
                cantidadP+=1
            else:
                if isinstance(self.__cuerpos[i], Cilindro):
                    cantidadC+=1
    print('Cuenta: ', cuenta)
    print('Cantidad de Paralelepipedos Rectángulo: ', cantidadP)
    print('Cantidad de Cilindros: ', cantidadC)
```



# Errores en un programa

No importa la habilidad que se tenga como programador, eventualmente se cometerán errores de codificación.

Tales errores se clasifican en tres tipos básicos:

- Errores de sintaxis: son errores donde el código no es válido para el compilador o intérprete, generalmente son fáciles de corregir.
- Errores en tiempo de ejecución: son errores donde un código sintácticamente válido falla, quizá debido a una entrada no válida, generalmente son fáciles de corregir.
- Errores semánticos: errores en la lógica del programa, el código se ejecuta sin problemas, pero el resultado no es el esperado, a veces muy difíciles de seguir y corregir.

## Errores en tiempo de ejecución

```
print(a)
```

```
NameError: name 'a' is not defined
```



```
print(1+'abc')
```

```
TypeError: unsupported operand type(s) for +: 'int' and 'str'
```

```
dividendo = 4  
divisor = int(input('Ingresa un número: '))  
print('El resultado de la división es: ',  
dividendo/divisor)
```

```
ZeroDivisionError: division by zero
```

```
lista = [5, 7, 11, 21]  
for i in range(15):  
    print(lista[i])
```

```
IndexError: list index out of range
```

Python, no sólo indica que ocurrió un error, además indica la excepción que se lanzó por el error en tiempo de ejecución, a la hora de corregir el código, la excepción da una idea de lo que salió mal.

# Excepciones

Las excepciones son errores que ocurren cuando se ejecuta un programa, errores en tiempo de ejecución.

Cuando se produce este error, el programa se detendrá y generará **una excepción que luego se manejará para evitar que el programa se detenga por completo.**

Python provee un manejo muy completo de las excepciones, que incluye las instrucciones:

- `assert`: para probar si una afirmación es verdadera o falsa.
- `raise`: para forzar el lanzamiento de una excepción.
- `try-except-else-finally`: bloque para manejar y capturar excepciones, y determinar qué hacer cuando sea capturada una excepción.



# Assert

En lugar de esperar a que el programa se detenga por un error, el programador puede iniciar una afirmación de excepción con la sentencia assert.

Si lo que se afirma se cumple, es verdadero, la ejecución continúa sin problemas.

Si lo que se afirma no se cumple, es falso, la ejecución se interrumpe y se lanza la excepción AssertionError.

```
class Character:
    def __init__(self, character,
                  bold=False, italic=False,
                  underline=False):
        assert len(character) == 1, "Debe ser un caracter"
        self.__character = character
        self.__bold = bold
        self.__italic = italic
        self.__underline = underline
    def __str__(self):
        bold = "*" if self.__bold else " "
        italic = "/" if self.__italic else " "
        underline = "_" if self.__underline else " "
        return bold + italic + underline + self.__character
    def testCharacter():
        c = Character('ab', True, True, True)
        print(c)
if __name__ == '__main__':
    testCharacter()
```

Usar assert para para ver que una condición se cumple

assert

Testear si la conición es verdadera

## Consola Python

```
assert len(character) == 1
```

```
AssertionError: Debe ser un caracter
```

**La utilidad principal de assert, es la depuración de un programa.**

```
import sys
def chequeoSistemaOperativo():
    assert ('linux' in sys.platform), "Este código sólo corre en Linux."
if __name__ == '__main__':
    chequeoSistemaOperativo()
```

# Raise

Python lanza excepciones en forma automática.

El programador puede necesitar lanzar una excepción.

Lanzar en forma manual una excepción se hace con la instrucción raise.

```
class AudioFile:
    __filename=""
    def __init__(self, filename):
        if not filename.endswith(self.getExt()):
            raise Exception('Formato de audio no válido')
        self.__filename = filename
    def getFilename(self):
        return self.__filename
    def getExt(self):
        pass
class MP3File(AudioFile):
    __ext=""
    def __init__(self, filename):
        self.__ext = 'mp3'
        super().__init__(filename)
    def getExt(self):
        return self.__ext
    def play(self):
        print('reproduciendo {} como
mp3'.format(self.getFilename()))
def testAudioFile():
    musicaMP3=MP3File('Bals.mp3')
    musicaMP3.play()
    musicaWAV=WavFile('Ring.wav')
    musicaWAV.play()
    musicaOGG=OggFile('Rosa rosa.ogg')
    musicaOGG.play()
if __name__=='__main__':
    testAudioFile()
```

Usar raise para forzar una excepción



```
class WavFile(AudioFile):
    __ext=""
    def __init__(self, filename):
        self.__ext = 'wav'
        super().__init__(filename)
    def getExt(self):
        return self.__ext
    def play(self):
        print('reproduciendo {} como
wav'.format(self.getFilename()))
class OggFile(AudioFile):
    __ext=""
    def __init__(self, filename):
        self.__ext = 'ogg'
        super().__init__(filename)
    def getExt(self):
        return self.__ext
    def play(self):
        print('reproduciendo {} como
ogg'.format(self.getFilename()))
```

En caso de que el archivo no tenga una extensión de audio válida, lo último que hace el programa es lanzar la excepción

**Exception('Formato de audio no válido')**

# Bloque try-except-else-finally

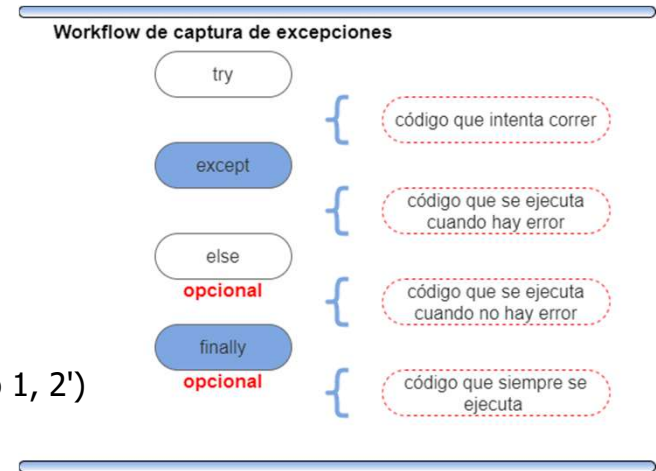
El bloque try-except-else-finally, se utiliza para capturar y manejar excepciones. Los bloques else y finally son opcionales.

El bloque try-except puede controlar más de una excepción, por lo que el sub bloque except puede repetirse tantas veces como excepciones se quieran capturar y manejar.

```
def testBloqueTryExcept():
    try:
        num1, num2 = eval(input('Ingrese dos números separados por coma: '))
        resultado = num1 / num2
        print('El resultado es {0:10.8f}'.format(resultado))
    except ZeroDivisionError:
        print('La división por cero es un error!!!')

    except SyntaxError:
        print('Error de sintaxis, ingrese los números separados por coma, ejemplo 1, 2')
    except:
        print('Entrada errónea')
    else:
        print('No hubieron excepciones')
    finally:
        print('Siempre se ejecuta esta sección')

if __name__ == '__main__':
    testBloqueTryExcept()
```



## Consola Python

```
Ingrese dos números separados por coma: 4,5
El resultado es 0.80000000
No hubieron excepciones
Siempre se ejecuta esta sección
```

## Consola Python

```
Ingrese dos números separados por coma: 4,
Entrada errónea
Siempre se ejecuta esta sección
```

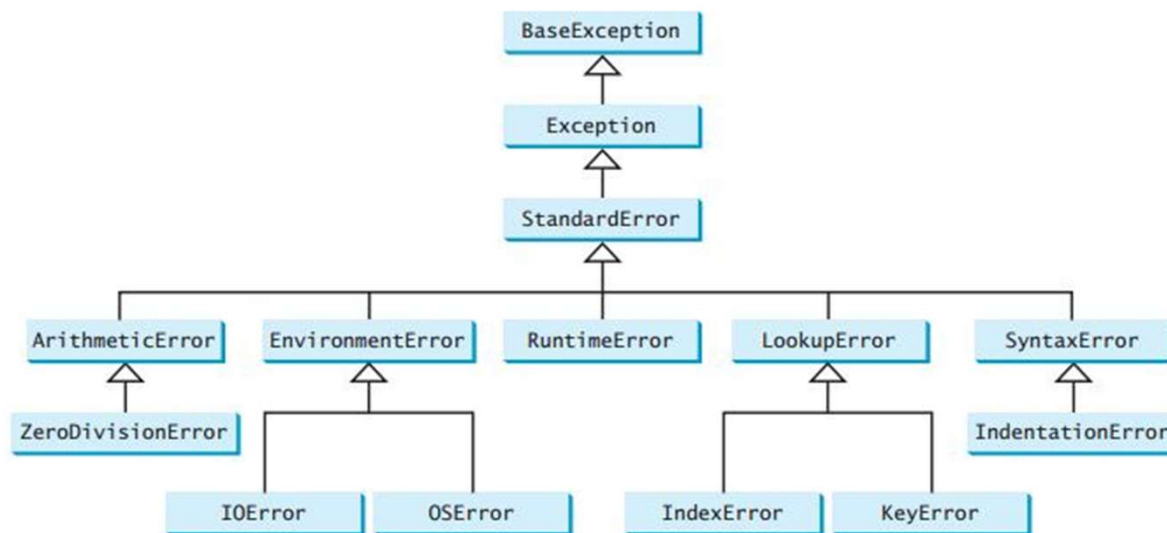
## Consola Python

```
Ingrese dos números separados por coma: 4 5
Error de sintaxis, ingrese los números separados por
coma, ejemplo 1, 2
Siempre se ejecuta esta sección
```

# Definiendo nuevas Excepciones (I)

Se pueden definir nuevas excepciones, extendiendo la clase `BaseException` o alguna de sus subclases.

En la siguiente jerarquía puede observarse un subconjunto de clases de la jerarquía de excepciones pre definida en el lenguaje Python.





# Definiendo nuevas Excepciones (II)

Dada la clase Auto, cuyo diagrama UML es el siguiente:

Auto
- marca: string
- modelo: string
- cilindradas: float
- anio: int
- velocidad: float
- color: string
- dominio: string
- on: boolean
- __init__(...)
- __str__(): string
+ arrancar()
+ acelerar()
+ getVelocidad(): float
+ getColor(): string

La clase tiene los métodos:

- + **arrancar()**, este método permite poner en marcha el vehículo, en caso de que el auto esté arrancado, on=True, y reciba el mensaje arrancar(), se debe lanzar la excepción **ErrorAuto** con el mensaje: **Auto ya arrancado**.
- + **acelerar()**: incrementa la velocidad del vehículo en 10 km/h.
- + **getVelocidad()**: devuelve la velocidad actual del auto.
- + **getColor()**: devuelve el color del auto.

## Reglas de negocio:

Cuando se produce un accidente, se lanza la excepción **ChoqueAuto**, que verifica si la velocidad del vehículo es superior a 30 km/h, en caso afirmativo, la excepción muestra los autos involucrados en el accidente y aconseja llamar al 911.

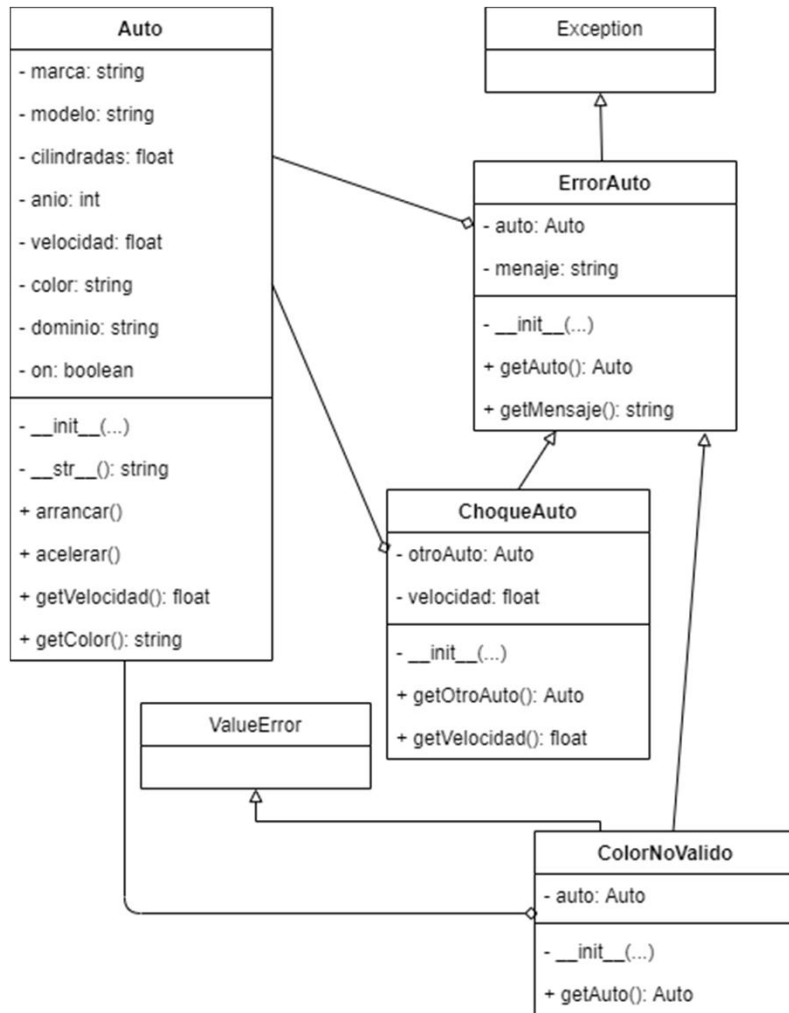
Cuando se verifica que un auto no tiene un color válido, se lanza la excepción **ColorNoValido**, que muestra el mensaje: **El auto debe tener un color**.

## Detalles de implementación de las excepciones creadas:

Todas las clases excepción creadas, deben almacenar una referencia al auto que recibió el mensaje y el mensaje propiamente dicho.

La clase **ChoqueAuto**, además, debe agregar el otro auto involucrado en el choque y la velocidad a la estaba circulando el auto principal del choque.

# Definiendo nuevas Excepciones (III)



```

class Auto(object):
    __marca: str
    __modelo: str
    __cilindradas: float
    __anio: int
    __velocidad: int
    __color: str
    __dominio: str
    __on: bool

    def __init__(self, marca, modelo, cilindradas, anio, dominio, color=None):
        self.__marca=marca
        self.__modelo=modelo
        self.__cilindradas=cilindradas
        self.__anio=anio
        self.__velocidad=0
        self.__dominio=dominio
        self.__color=color

    def __str__(self):
        cadena='Auto\n'
        cadena+='Marca {}, modelo {}\n'.format(self.__marca, self.__modelo)
        cadena+='Cilindradas: {}\n'.format(self.__cilindradas)
        cadena+='Dominio: {}\n'.format(self.__dominio)
        cadena+='Año de fabricación: {}, color {}'.format(self.__anio,
self.__color)
        return cadena

    def arrancar(self):
        if self.__on==False:
            self.__velocidad = 10
            self.__on=True
        else:
            raise ErrorAuto(self,'Auto ya arrancado')

    def acelerar(self):
        self.__velocidad+=10

    def getVelocidad(self):
        return self.__velocidad

    def getColor(self):
        return self.__color
    
```

# Definiendo nuevas Excepciones (IV)

## **class ErrorAuto(Exception):**

```
__auto=None
__mensaje=None
"""Excepción básica para errores lanzados por los autos"""
def __init__(self, auto, mensaje=None):
    if mensaje is None:
        # Set algún valor para el mensaje de error
        mensaje='Un error ha ocurrido con el auto %s' % str(auto)
    super(ErrorAuto, self).__init__(mensaje)
    self.__auto = auto
    self.__mensaje='ErrorAuto: '+mensaje
def getAuto(self):
    return self.__auto
def getMensaje(self):
    return self.__mensaje
```

## **class ChoqueAuto(ErrorAuto):**

```
"""Cuando se maneja demasiado rápido"""
__velocidad=0
__otroAuto=None
def __init__(self, auto, otroAuto, velocidad):
    super().__init__(
        auto, mensaje="ChoqueAuto: auto chocó con %s a la velocidad %d km/h" %
(otroAuto, velocidad))
    self.__velocidad = velocidad
    self.__otroAuto = otroAuto
def getOtroAuto(self):
    return self.__otroAuto
def getVelocidad(self):
    return self.__velocidad
```

## **class ColorNoValido(ErrorAuto,ValueError):**

```
"""Lanzado cuando el atributo color de un auto no tiene un valor válido"""
def __init__(self, auto, mensaje):
    super().__init__(auto,'ColorNoValido '+mensaje)
```

# Definiendo nuevas Excepciones (V)

```
def manejarAuto(auto):
    auto.arrancar()
    #auto.arrancar()
    for i in range(6):
        auto.acelerar()
    choque = True
    if choque:
        velocidad=auto.getVelocidad()
        otroAuto=Auto('Toyota','Corolla',2.0,'HXT 200',2009)
        raise ChoqueAuto(auto,otroAuto,velocidad)
def llamarAl911():
    print('Llamar al 911')
def verColorAuto(auto):
    color = auto.getColor()
    if color==None or color=="":
        raise ColorNoValido(auto, 'El auto debe tener un color')
```

## Consola Python

```
ERROR
-----
Auto
Marca Renault, modelo Kwid
Cilindradas: 1.0
Dominio: AC 213 FG
Año de fabricación: 2019, color None
-----
ErrorAuto: ColorNoValido El auto debe tener un color
Accidente
-----
Llamar al 911
Auto
Marca Renault, modelo Kwid
Cilindradas: 1.0
Dominio: AC 213 FG
Año de fabricación: 2019, color None
ErrorAuto: ChoqueAuto: auto chocó con Auto
Marca Toyota, modelo Corolla
Cilindradas: 2.0
Dominio: HXT 200
Año de fabricación: 2009, color None a la velocidad 70 km/h
```

```
def testExcepciones():
    unAuto=Auto('Renault','Kwid',1.0,'AC 213 FG',2019)
    try:
        verColorAuto(unAuto)
    except ColorNoValido as e:
        print('ERROR')
        print('-----')
        print(e.getAuto())
        print('-----')
        print(e.getMensaje())
    try:
        manejarAuto(unAuto)
    except ChoqueAuto as e:
        if e.getVelocidad() >= 30:
            print('Accidente')
            print('-----')
            llamarAl911()
            print(e.getAuto())
            print(e.getMensaje())
    except ErrorAuto as e:
        print('ERROR')
        print('-----')
        print(e.getAuto())
        print('-----')
        print(e.getMensaje())
if __name__ == '__main__':
    testExcepciones()
```

# Consejos sobre excepciones

- No todas las excepciones se crean de la misma manera: si sabe con qué clase de excepción está tratando, sea específico sobre lo que captura.
- No atrape nada con lo que no pueda tratar.
- Si necesita tratar con múltiples tipos de excepciones, entonces tenga múltiples bloques except en el orden correcto
- Las excepciones personalizadas pueden ser muy útiles si se necesita almacenar información compleja o específica en instancias de excepción
- No cree nuevas clases de excepción cuando las integradas tengan toda la funcionalidad que necesita.
- No necesita lanzar una excepción tan pronto como se construye, esto facilita la predefinición de un conjunto de errores permitidos en un solo lugar.

**LAS EXCEPCIONES SON PARA CONTROLAR  
SITUACIONES EXCEPCIONALES**



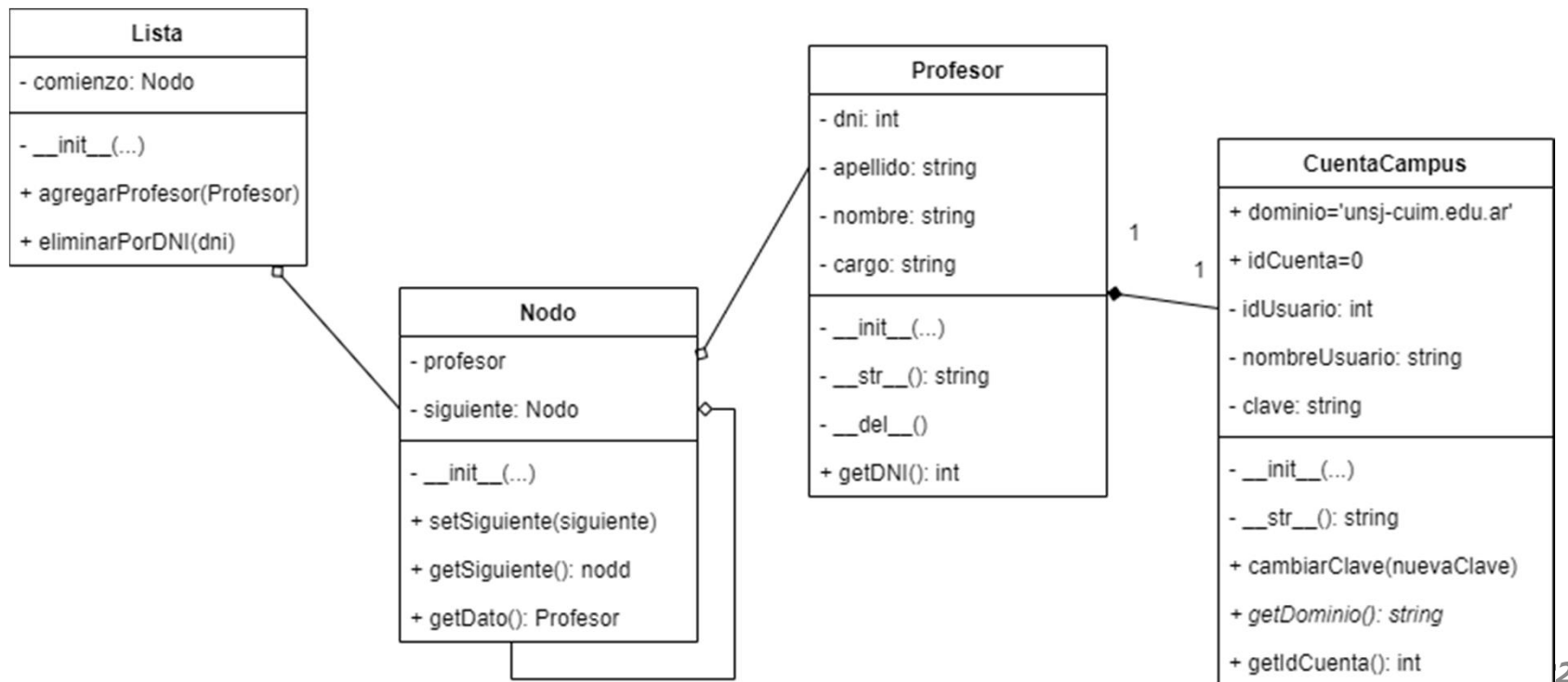
# LISTAS DEFINIDAS POR EL PROGRAMADOR

La consultora de desarrollo de software «In-PhOne» necesita implementar una lista enlazada para administrar los profesores que dictan clases on line a través de un campus. Le solicita a usted el desarrollo de las clases necesarias para implementar la lista enlazada que permita:

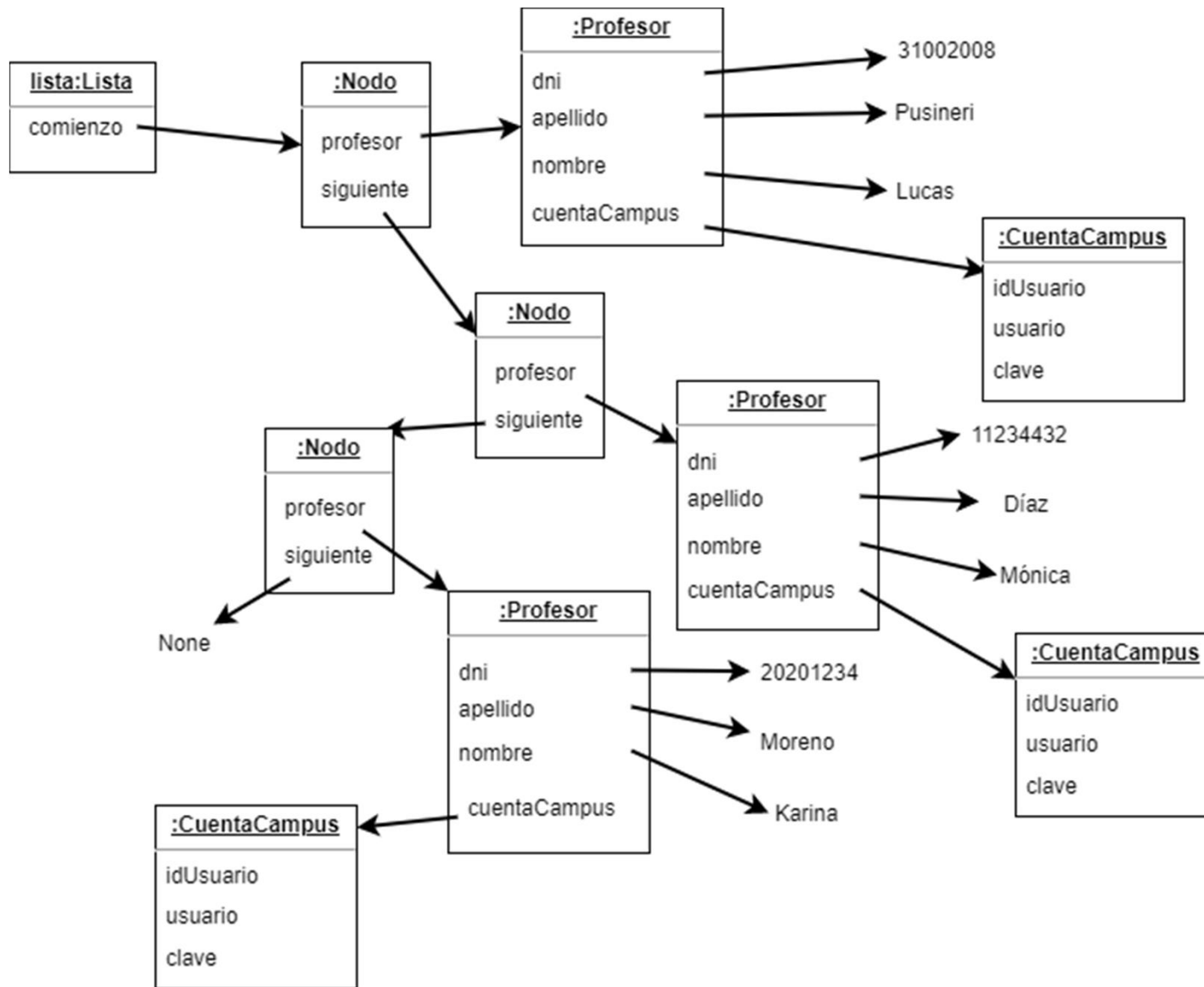
- 1: Agregar un Profesor a la lista.
- 2: Mostrar datos de todos los Profesores.
- 3: Dado el número de DNI de un profesor, si se encuentra en la lista, eliminarlo de la misma.

## Nota:

Utilizar la clase **Profesor** anteriormente, si es necesario, agregar los métodos que crea conveniente



## Esquema de la lista enlazada de alumnos



## Clase Lista

### Clase Nodo

```
class Nodo:
    __profesor: Profesor
    __siguiente: object
    def __init__(self, profesor):
        self.__profesor=profesor
        self.__siguiente=None
    def setSiguiente(self, siguiente):
        self.__siguiente=siguiente
    def getSiguiente(self):
        return self.__siguiente
    def getDato(self):
        return self.__profesor
```

```
class Lista:
    __comienzo: Nodo
    def __init__(self):
        self.__comienzo=None
    def agregarProfesor(self, profesor):
        nodo = Nodo(profesor)
        nodo.setSiguiente(self.__comienzo)
        self.__comienzo=nodo
    def listarDatosProfesores(self):
        aux = self.__comienzo
        while aux!=None:
            print(aux.getDato())
            aux=aux.getSiguiente()
    def eliminarPorDNI(self, dni):
        aux=self.__comienzo
        encontrado = False
        if aux.getDato().getDNI()==dni:
            encontrado=True
            print('Encontrado:'+str(aux.getDato()))
            self.__comienzo = aux.getSiguiente()
            del aux
        else:
            ant = aux
            aux = aux.getSiguiente()
            while not encontrado and aux != None:
                if aux.getDato().getDNI()==dni:
                    encontrado=True
                else:
                    ant = aux
                    aux=aux.getSiguiente()
            if encontrado:
                print('Encontrado:'+str(aux.getDato()))
                ant.setSiguiente(aux.getSiguiente())
            else:
                print('El DNI {}, no está en la lista'.format(dni))
```



# Test de Lista

```
def testLista():
    lista = Lista()
    profesor = Profesor(20201234, 'Moreno', 'Karina')
    lista.agregarProfesor(profesor)
    profesor = Profesor(11234432, 'Díaz', 'Mónica')
    lista.agregarProfesor(profesor)
    profesor = Profesor(31002008, 'Pusineri', 'Lucas')
    lista.agregarProfesor(profesor)
    lista.listarDatosProfesores()
    lista.eliminarPorDNI(11234432)
    print('Luego de Borrar')
    lista.listarDatosProfesores()
if __name__ == '__main__':
    testLista()
```

**Cómo hacer para que la lista responda al código siguiente???**

```
for dato in lista:
    print('Datos del',dato)
```



## Consola Python

```
Profesor:
Apellido y nombre: Pusineri, Lucas
Usuario: lucaspusineri@unsj-cuim.edu.ar
Clave 31002008
Profesor:
Apellido y nombre: Díaz, Mónica
Usuario: monicadiaz@unsj-cuim.edu.ar
Clave 11234432
Profesor:
Apellido y nombre: Moreno, Karina
Usuario: karinamoreno@unsj-cuim.edu.ar
Clave 20201234
Encontrado y eliminado:
Profesor:
Apellido y nombre: Díaz, Mónica
Usuario: monicadiaz@unsj-cuim.edu.ar
Clave 11234432
Borrando cuenta de usuario....
Luego de Borrar
Profesor:
Apellido y nombre: Pusineri, Lucas
Usuario: lucaspusineri@unsj-cuim.edu.ar
Clave 31002008
Profesor:
Apellido y nombre: Moreno, Karina
Usuario: karinamoreno@unsj-cuim.edu.ar
Clave 20201234
Borrando cuenta de usuario....
Borrando cuenta de usuario....
```

# Iterador sobre la clase Lista (I)

Un iterador es un objeto adherido al **iterator protocol** de Python

Esto significa que tiene una función **next()**, es decir, cuando se le llama, devuelve el siguiente elemento en la secuencia, cuando no queda nada para ser devuelto, lanza la excepción `StopIteration`, lo que causa que la iteración se detenga.

Para que la clase `Lista` definida anteriormente, o cualquier otra clase definida por el programador, sea iterable, la clase debe proveer los métodos:

**`__iter__(self)`**, que devuelve un iterador de Python, en general se deja que devuelva el iterador de `object`

**`__next__(self)`**, que devuelve el siguiente elemento de la secuencia, y cuando no hay más elementos lanza la excepción `StopIteration`

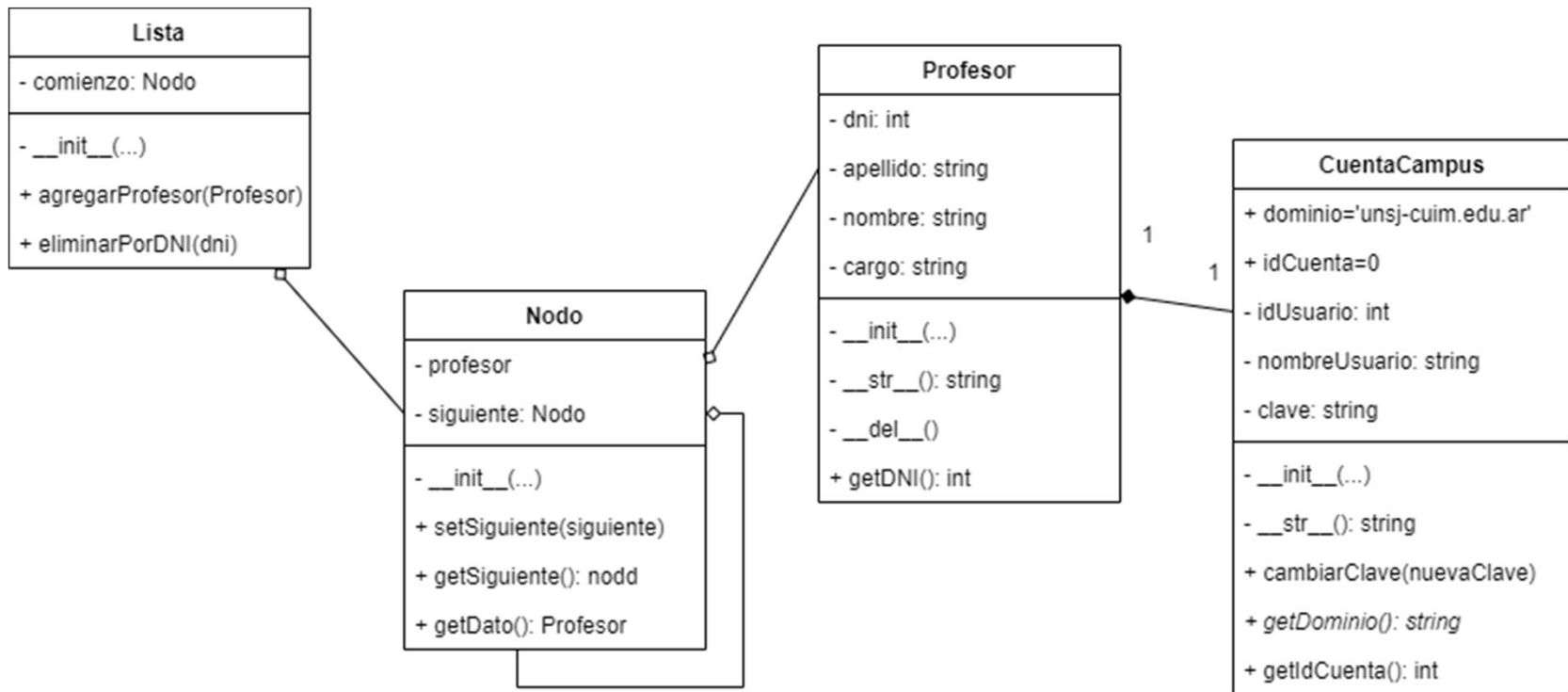
En el caso de la clase `Lista`, se deberán agregar tres nuevos atributos:

**`__actual`**: para saber cual es el elemento actual, y poder devolverlo al iterar.

**`__index`**: lleva la cuenta de los pasos de iteración, se actualiza en uno para pasar el siguiente elemento.

**`__tope`**: lleva la cuenta total de elementos de la lista, se actualiza sumando uno cuando se agregan elementos a la lista, y se decrementa cuando se eliminan elementos de la lista.

# Iterador sobre la clase Lista (II)



# Iterador sobre la clase Lista (III)

## Clase Lista

```
class Lista:
    __comienzo: Nodo
    __actual: Nodo
    __indice: int
    __tope: int
    def __init__(self):
        self.__comienzo=None
        self.__actual=None
    def __iter__(self):
        return self
    def __next__(self):
        if self.__indice==self.__tope:
            self.__actual=self.__comienzo
            self.__indice=0
            raise StopIteration
        else:
            self.__indice+=1
            dato = self.__actual.getDato()
            self.__actual=self.__actual.getSiguiente()
            return dato
    def agregarProfesor(self, profesor):
        nodo = Nodo(profesor)
        nodo.setSiguiente(self.__comienzo)
        self.__comienzo=nodo
        self.__actual=nodo
        self.__tope+=1
```

# Iterador sobre la clase Lista (IV)

## Clase Lista - Continuación

```
def eliminarPorDNI(self, dni):
    aux=self.__comienzo
    encontrado = False
    if aux.getDato().getDNI()==dni:
        encontrado=True
        print('Encontrado y eliminado:\n'+str(aux.getDato()))
        self.__comienzo = aux.getSiguiente()
        self.__tope-=1
        del aux
    else:
        ant = aux
        aux = aux.getSiguiente()
        while not encontrado and aux != None:
            if aux.getDato().getDNI()==dni:
                encontrado=True
            else:
                ant = aux
                aux=aux.getSiguiente()
        if encontrado:
            print('Encontrado y eliminado:\n'+str(aux.getDato()))
            ant.setSiguiente(aux.getSiguiente())
            self.__tope-=1
            del aux
        else:
            print('El DNI {}, no está en la lista'.format(dni))
```

# Iterador sobre la clase Lista (V)

```
def testLista():
    lista = Lista()
    profesor = Profesor(20201234, 'Moreno', 'Karina')
    lista.agregarProfesor(profesor)
    profesor = Profesor(11234432, 'Díaz', 'Mónica')
    lista.agregarProfesor(profesor)
    profesor = Profesor(31002008, 'Pusineri', 'Lucas')
    lista.agregarProfesor(profesor)
    for dato in lista:
        print('Datos del',dato)
    lista.eliminarPorDNI(11234432)
    print('Luego de Borrar')
    for dato in lista:
        print('Datos del',dato)
if __name__ == '__main__':
    testLista()
```

## Consola Python

```
Datos del Profesor:
Apellido y nombre: Pusineri, Lucas
Usuario: lucaspusineri@unsj-cuim.edu.ar
Clave 31002008
Datos del Profesor:
Apellido y nombre: Díaz, Mónica
Usuario: mónicadíaz@unsj-cuim.edu.ar
Clave 11234432
Datos del Profesor:
Apellido y nombre: Moreno, Karina
Usuario: karinamoreno@unsj-cuim.edu.ar
Clave 20201234
Encontrado y eliminado:
Profesor:
Apellido y nombre: Díaz, Mónica
Usuario: mónicadíaz@unsj-cuim.edu.ar
Clave 11234432
Borrando cuenta de usuario....
Luego de Borrar
Datos del Profesor:
Apellido y nombre: Pusineri, Lucas
Usuario: lucaspusineri@unsj-cuim.edu.ar
Clave 31002008
Datos del Profesor:
Apellido y nombre: Moreno, Karina
Usuario: karinamoreno@unsj-cuim.edu.ar
Clave 20201234
Borrando cuenta de usuario....
Borrando cuenta de usuario....
```

# Testing (I)

Probar el código es asegurarse de que funciona.

Ejecutar el programa, permite corregir los errores, es una forma burda de prueba.

Los programadores Python son capaces escribir algunas líneas de código y ejecutar el programa para asegurarse de que esas líneas funcionan como se espera que funcionen.

Pero cambiar algunas líneas de código puede afectar partes del programa que el desarrollador no se había dado cuenta de que se verá influenciado por los cambios y, por lo tanto, no se probarán.

Además, a medida que crece un programa, los diversos caminos que el intérprete puede tomar, crecen con el código, y rápidamente se vuelve imposible probarlos a todos manualmente.

Para manejar esto, se escriben **pruebas automatizadas**.

Estos son programas que automáticamente ejecutan ciertas entradas (pruebas).

Se pueden correr estos programas de prueba en segundos y cubren más situaciones de entrada posibles que las que un programador pensaría en probar cada vez que cambia algo.

# Testing (II)

Cuatro razones por las que es necesario hacer pruebas de software:

- Para asegurarse de que el código funcione de la manera que el desarrollador cree que debería.
- Para garantizar que el código siga funcionando cuando se realizan cambios.
- Asegurarse de que el desarrollador entendió los requisitos.
- Para asegurarse que el código que se escribió tenga una interfaz que se pueda mantener.



# Testing (III) – Desarrollo basado en pruebas

Mantra 1: "Escriba las pruebas primero"

Mantra 2: "código no probado es código roto" (sugiere que solo el código no escrito debe estar sin probar)

La metodología basada en pruebas tiene dos objetivos:

- El primero es asegurarse de que las pruebas realmente se escriben. Es muy fácil, después de haber escrito el código, decir: "**Hmm..., esto parece funcionar, no se tiene que escribir ninguna prueba para esto. ...fue solo un pequeño cambio nada podría haberse roto...**". Si la prueba ya está escrita antes de escribir el código, se sabrá exactamente cuando funciona (porque la prueba pasará), y se sabrá en el futuro si alguna vez se rompe por un cambio que se haya hecho sobre el código.
- En segundo lugar, escribir pruebas primero obliga al programador a considerar exactamente cómo será el código. Dice qué métodos deben tener los objetos y cómo los atributos serán accedidos. Ayuda a dividir el problema inicial en problemas más pequeños y comprobables, y luego recombinar las soluciones probadas en soluciones más grandes, también probadas.

# Testing (IV) – Test de unidad

Python provee la biblioteca **unittest** incorporada al core.

Esta biblioteca proporciona una interfaz común para pruebas unitarias.

Las pruebas unitarias se enfocan en probar la menor cantidad de código posible en cualquier prueba.

Esta biblioteca proporciona varias herramientas para crear y ejecutar pruebas unitarias, siendo la más importante la clase `TestCase`.

`TestCase` proporciona un conjunto de métodos que permiten comparar valores, configurar pruebas y limpiar la memoria cuando ya se hayan terminado.

Cuando se escribe un conjunto de pruebas unitarias para una tarea específica, se crea una subclase de `TestCase` y se escriben métodos individuales para realizar la prueba real.

Estos métodos todos **DEBEN** comenzar con el nombre de **test** (se ejecutarán automáticamente).

Normalmente, las pruebas establecen algunos valores en un objeto, luego ejecutan un método, y usan los métodos de comparación incorporados para asegurarse de que se hayan calculado los resultados correctos.

# Testing (V)

```
import unittest
```

```
class TestNumeros(unittest.TestCase):
```

```
    def test_int_float(self):
```

```
        self.assertEqual(1, 1.0)
```

```
    def test_int_str(self):
```

```
        self.assertEqual(1, '1')
```

```
if __name__ == '__main__':  
    unittest.main()
```

Este código crea una subclase de TestCase, define un método **test\_int\_float**, que invoca al método TestCase.assertEqual(). Este método podrá tener éxito si 1 == 1.0, o podrá fallar si 1 != 1.0.

Si se ejecuta este código, la función **main** de unittest producirá la siguiente salida:

```
.  
-----  
Ran 1 test in 0.000s  
  
OK  
  
Process finished with exit code 0
```

# Testing (VI)

```
import unittest
```

```
class TestNumeros(unittest.TestCase):
```

```
    def test_int_float(self):
```

```
        self.assertEqual(1,1.0)
```

```
    def test_int_str(self):
```

```
        self.assertEqual(1,'1')
```

```
if __name__ == '__main__':
```

```
    unittest.main()
```

.F

=====

FAIL: test\_int\_str (\_\_main\_\_.TestNumeros)

-----

Traceback (most recent call last):

File "D:/Users/morte/Documents/2021/POO/Unidad 2 -  
Python/Código/Testing/venv/Scripts/claseTestNumeros.py", line 7, in test\_int\_str  
 self.assertEqual(1,'1')  
AssertionError: 1 != '1'

# Testing (VII)

Se pueden tener tantos métodos de prueba en una clase o subclase, TestCase, como sean necesarios.

Cada prueba debe ser completamente independiente de otras pruebas.

Los resultados de una prueba previa no deberían tener ningún impacto en la prueba actual.

La clave para escribir buenas pruebas unitarias es mantener cada método de prueba lo más breve posible, probando una pequeña unidad de código en cada caso de prueba.

# Testing (VIII) – Métodos Assert

Una aserción, en Python, es en la práctica similar a una aserción en el lenguaje cotidiano. Cuando se hace una afirmación, se dice hay algo que no está necesariamente probado, pero que se cree que es verdad.

En Python, una aserción es un concepto similar. Las afirmaciones son declaraciones que se pueden hacer dentro del código, mientras se está desarrollando, las afirmaciones, se pueden usar para probar la validez del código, si la declaración no resulta ser cierta, se genera un `AssertionError` y el programa se detendrá.

El diseño general de un caso de prueba es establecer ciertas variables o atributos, en valores conocidos, y ejecutar una o más funciones, métodos o procesos, y luego "probar" el valor esperado con los resultados que se devolvieron o calcularon, el chequeo se hace mediante el uso de métodos de aserción (`assert`) de `TestCase`.

# Testing (IX)

Método	Descripción
<b>assertEqual</b> <b>assertNotEqual</b>	Aceptan dos objetos comparables, y tendrán éxito si los objetos son iguales o distintos, según corresponda
<b>assertTrue</b> <b>assertFalse</b>	Aceptan una expresión que se evalúa a True, distinto de 0, lista, diccionario, tupla no vacíos, o False, None, 0, lista, diccionario, tupla vacíos
<b>assertGreater</b> <b>assertGreaterEqual</b> <b>assertLess</b> <b>assertLessEqual</b>	Aceptan dos objetos comparables, aseguran el éxito si el primer objeto es mayor, mayor o igual, menor o menor o igual que el segundo objeto.
<b>assertIn</b> <b>assertNotIn</b>	Afirma, si un elemento está o no está en un contenedor de objetos.
<b>assertIsNone</b> <b>assertIsNotNone</b>	Afirma que un elemento tiene (o no tiene) exactamente el valor None.
<b>assertSequenceEqual</b> <b>assertDictEqual</b> <b>assertSetEqual</b> <b>assertListEqual</b> <b>assertTupleEqual</b>	Afirman que dos contenedores tienen exactamente los mismos elementos en el mismo orden. Si falla, se muestra un código, comparando dos listas para ver en qué difieren. Los últimos cuatro métodos, además chequean el tipo de contenedor.

# Testing (X) – setUp y tearDown

Después de escribir algunas pruebas pequeñas, puede darse la situación donde el programador se encuentre que tiene que hacer el mismo código de configuración para varias pruebas relacionadas.

```
from collections import defaultdict
class ListaEstadistica(list):
    def mediaAritmetica(self):
        return sum(self) / len(self)
    def mediana(self):
        retorno=0.0
        if len(self) % 2:
            retorno = self[int(len(self) / 2)]
        else:
            idx = int(len(self) / 2)
            retorno = (self[idx] + self[idx-1]) / 2
        return retorno
    def moda(self):
        freqs = defaultdict(int)
        for item in self:
            freqs[item] += 1
        moda_freq = max(freqs.values())
        modas = []
        for item, valor in freqs.items():
            if valor == moda_freq:
                modas.append(item)
        return modas
```

Se van a querer probar situaciones con cada uno de estos tres métodos que tienen entradas muy similares; se querrá ver qué pasa con listas vacías o con listas que contienen valores no numéricos o con listas que contienen un conjunto de datos normal. Se puede usar el método **setUp()** de la clase **TestCase** para realizar la inicialización de cada prueba. Este método no acepta argumentos y permite realizar una configuración arbitraria antes de ejecutar cada prueba. El método **tearDown()**, se utiliza para liberar recursos que se ocuparon durante las pruebas.



# Testing (XI)

```
from claseListaEstadistica import ListaEstadistica
import unittest
class TestValidInputs(unittest.TestCase):
    __listaEstadistica: list
    def setUp(self):
        self.__listaEstadistica = ListaEstadistica([1,2,2,3,3,4])
    def test_media(self):
        self.assertEqual(self.__listaEstadistica.mediaAritmetica(),2.5)
    def test_mediana(self):
        self.assertEqual(self.__listaEstadistica.mediana(), 2.5)
        self.__listaEstadistica.append(4)
        self.assertEqual(self.__listaEstadistica.mediana(), 3)
    def test_moda(self):
        self.assertEqual(self.__listaEstadistica.moda(), [2,3])
        self.__listaEstadistica.remove(2)
        self.assertEqual(self.__listaEstadistica.moda(), [3])

if __name__ == '__main__':
    unittest.main()
```

# Testing (XII)

El Banco Sureño SA, lo contrata para desarrollar el módulo Caja de Ahorro, una caja de ahorro, posee los siguientes datos: numero, cbu, saldo, importe extraído (a las 0:00h de cada día, se pone a 0), este importe se actualiza cuando el cliente extrae dinero, apellido y nombre del titular, CUIL del titular.

Reglas de Negocio:

El importe a extraer, nunca puede superar al saldo

El importe extraído en el día no puede superar el importe máximo que se puede extraer en un día, que la entidad bancaria ha fijado en \$10000 por día.

**class** CajaDeAhorro:

```
__numero: int
__saldo: float
__cbu: str
__pesosExtradidos: int
__apellido: str
__nombre: str
__CUIL: str
__MAXIMOEXTRACCIONDIARIA=10000
```

**def** \_\_init\_\_(self, numero, saldo, cbu, apellido, nombre, cuil, pesosExtraidos=0):

```
self.__numero=numero
self.__saldo=saldo
self.__cbu=cbu
self.__apellido=apellido
self.__nombre=nombre
self.__CUIL=cuil
self.__pesosExtradidos=pesosExtraidos
```

**def** getSaldo(self):

```
return self.__saldo
```

**def** extraer(self, importe):

```
self.__saldo-=importe
```

```
self.__pesosExtradidos+=importe
```

**def** depositar(self, importe):

```
self.__saldo+=importe
```

**@classmethod**

**def** getMaximoExtraccionDiaria(cls):

```
return cls.__MAXIMOEXTRACCIONDIARIA
```

# Testing (XIII)

```
from claseCajaDeAhorro import CajaDeAhorro
import unittest
class TestCajaDeAhorro(unittest.TestCase):
    def setUp(self):
        self.__caja= CajaDeAhorro(1001,35000,11131001,'Castro','Luciana', '27-34111222-7')
    def test_depositos(self):
        self.__caja.depositar(5001)
        self.assertEqual(self.__caja.getSaldo(),40001)
    def test_extracciones_OK(self):
        self.__caja.extraer(5001)
        self.assertEqual(self.__caja.getSaldo(),29999)
    def test_extracciones_NOOK(self):
        self.__caja.extraer(5001)
        self.__caja.extraer(31000)
        self.assertEqual(self.__caja.getSaldo(),29999)

if __name__=='__main__':
    unittest.main()
```

**Nota: agregar una función test que contemple el testing de la función depositar con un valor negativo.**

.F.

=====

FAIL: test\_extracciones\_NOOK (\_\_main\_\_.TestCajaDeAhorro)

-----

Traceback (most recent call last):

File «../Scripts/claseTestCajaDeAhorro.py», line 15, in test\_extracciones\_NOOK

self.assertEqual(self.\_\_caja.getSaldo(),29999)

AssertionError: -1001 != 29999

-----

Ran 3 tests in 0.001s

FAILED (failures=1)

Process finished with exit code 1

# Testing Ejemplo completo (1)

Dadas las clases Nodo y Lista vistas anteriormente (diapositiva 56), escriba una clase derivada de TestCase, con funciones test que permitan testear los métodos de agregar elementos a la lista, supresión de elementos de la lista, chequear que la lista no está vacía y vaciar lista y chequear que la lista está vacía.

# Testing Ejemplo completo (II)

- Diseñar el método setUp que crea la lista y agrega elementos
- Diseñar los test para:
  - Verificar que agregó elementos a la lista.
  - Verificar que la lista no está vacía
  - Eliminar un elemento intermedio de la lista, verificar que lo eliminó.
  - Eliminar el primer elemento, verificar que lo eliminó.
  - Eliminar último elemento de la lista, verificar que lo eliminó.
  - Vaciar la lista, verificar que está vacía.

# Clase Base Abstracta (I)

Una clase abstracta:

- Permite construir una interfaz común a un conjunto de subclases. Se construye para reunir un conjunto de atributos comunes al conjunto de subclases.
- Es aquella que define una interfaz, pero no su implementación, de tal forma que sus subclases sobrescriban los métodos con las implementaciones correspondientes.
- Una clase abstracta no puede ser instanciada.

Una clase en Python, es abstracta si al menos tiene un método abstracto.

Las subclases que hereden de una clase base abstracta, que pretendan ser concretas, deben implementar los métodos abstractos, si no lo hacen se convierten automáticamente en clase abstracta.

El a través del módulo **abc** (Abstract Base Class), Python define e implementa la abstracción de clases, mediante meta clases y decoradores.

El decorador para establecer que un método es abstracto, es **@abc.abstractmethod**.

Una meta clase, es una clase que sirve de instancia a otras clases.

En la diapositiva 34 se dejó constancia de que la clase Cuerpo tenía un método sin cuerpo, el método superficieBase(), ya que la clase no posee los suficientes atributos para poder llevar a cabo un cálculo de la superficie de la base, por lo que se proponía como método abstracto, transformado así a la clase en clase abstracta.

## Clase Base Abstracta (II)

```
import abc  
from abc import ABC  
import numpy as np  
import math  
class Cuerpo(ABC):  
    __altura=0  
    def __init__(self, altura):  
        self.__altura=altura  
    @abc.abstractmethod  
    def superficieBase():  
        pass  
    def volumen(self):  
        return self.superficieBase()*self.__altura  
    def getAltura(self):  
        return self.__altura
```

A partir de esta definición de la clase Cuerpo, las clases ParalelepipedoRectangulo y Cilindro, se ven obligadas a reescribir el método superficieBase(), de lo contrario, lo heredan como método abstracto, y automáticamente se convierten en clases abstractas.

Si se intenta instanciar a la clase Cuerpo, se obtiene el siguiente mensaje de error:

```
c = Cuerpo(3)
```

**TypeError: Can't instantiate abstract class Cuerpo with abstract methods superficieBase**

# Actividad Conjunta (I)

**Contexto:** La empresa de transportes Trenes del Oeste necesita el desarrollo de un sistema informático para administrar las formaciones de vagones.

Una formación tiene una máquina y vagones. Los vagones pueden ser para transporte de líquidos (cilíndricos) o para transporte de personas o transporte de cargas (éstos dos últimos tienen forma de paralelepípedo rectángulo). Las formaciones pueden ser mixtas o solo de carga. Las formaciones mixtas pueden llevar cinco de transporte de líquido, diez vagones de carga y veinte vagones de transporte de pasajeros. Las formaciones de carga pueden transportar hasta cien vagones de carga, siempre y cuando la carga máxima no supere los 6000tn que la máquina puede tirar.

Una formación tiene una fecha y hora de salida, una lugar de salida y lugar de destino.

Una máquina posee número de serie, marca y tipo de combustible.

Una máquina es manejada por un maquinista, del que el sistema debe registrar: DNI, nombre y apellido, y fecha de nacimiento.

Para el cálculo del volumen se necesita:

- Para los vagones de forma cúbica: alto, ancho, profundidad
- Para los vagones cilíndricos: alto y radio.

Todos los vagones tienen un número de serie que los identifica.

Los vagones que transportan líquidos pueden llevar solamente combustibles (Nafta Infinia, Nafta Súper o Gasoil)

Los vagones de carga tienen la carga transportada (en toneladas).

Los tipos de vagones de pasajeros son: Primera Clase, Clase Turista. Los vagones de pasajero tienen la cantidad de asientos, y los asientos efectivamente ocupados.

La empresa solicita que el sistema permita:

Crear una formación

Calcular el volumen de carga de una formación

Verificar que el volumen de carga no supere las 6000tn de carga total

Mostrar todos los datos de una formación.

Para cada vagón de pasajeros, determinar el número de asientos no utilizados

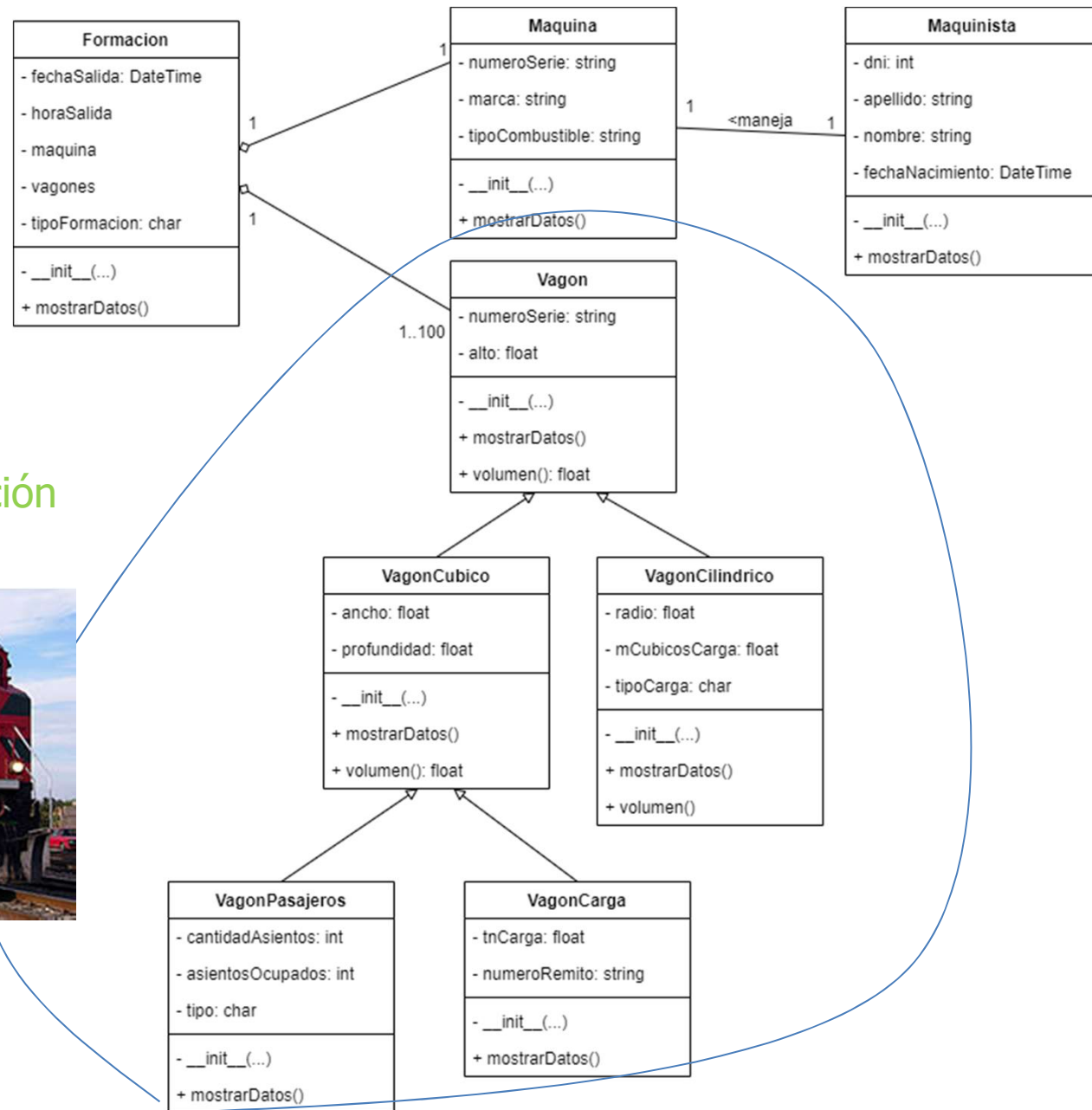
Para cada vagón de carga, determinar la capacidad ociosa (volumen del vagón – carga transportada)



# Actividad Conjunta (II)

Diseño  
propuesto

Codificar la formación  
con sus vagones.



# Interfaces (I)

- Una interfaz es un conjunto de **firmas de métodos, atributos o propiedades eventos** agrupados bajo un nombre común (los miembros de una interfaz no poseen modificador de acceso, por defecto son **públicos**)
- Funcionan como un conjunto de funcionalidades que luego implementan las clases.
- Las clases que implementan las funcionalidades quedan vinculadas por la o las interfaces que implementan.
- Las clases que implementan las interfaces son intercambiables con las interfaces, esto hace que a **una referencia a la interface se le pueda asignar una referencia a un objeto de la clase que la implementa**, la referencia a la **interface tendrá acceso sólo a los métodos, atributos y propiedades declarados por la interface e implementados por la clase**.
- Son parecidas a las clases abstractas, en el sentido en que no proveen implementación de los métodos que declaran.
- Se diferencian en que las clases que derivan de clases abstractas pueden no implementar los métodos abstractos (subclase abstracta), mientras que **las clases que implementen una interfaz deben proveer implementación de todos los métodos de la interfaz**.

# Interfaces (II)

- Al igual que las clases abstractas, son tipo referencia, pero no pueden crearse objetos directamente de ellas (solo de las clases que las implementen).
- Las clases pueden implementar cualquier número de interfaces (no confundir con herencia múltiple)
- Una clase que implementa una interfaz, provee implementación a todos los métodos de la interfaz.
- En la POO se dice que las interfaces son funcionalidades (o comportamientos) y las clases representan implementaciones.
- Python no permite definir interfaces, es necesario incorporar una librería externa para emular el comportamiento de las interfaces que proveen otros lenguajes como Java y C#.
- La librería que se usará para mostrar el uso de las interfaces como forma de restricción de métodos, es la librería Zope.

<https://pypi.org/project/zope.interface/>

<https://zopeinterface.readthedocs.io/en/latest/README.html>

# ¿Cuándo definir interfaces?

- Las interfaces no implican una sobrecarga en el procesamiento.
- Siempre que se prevea que **dos o más clases no vinculadas por la herencia, harán lo mismo**, es conveniente definir una interfaz con los comportamientos comunes.
- Pensar en la interfaz antes que en la clase en sí, es ***pensar en lo que debe hacerse*** en lugar de pensar ***en cómo debe hacerse***.
- Usar interfaces permite a posteriori cambiar una clase por otra que implemente la misma interfaz y poder integrar la nueva clase de forma mucho más fácil, sólo se debe modificar donde se instancian las clases, el resto del código queda igual, **fomentando la reusabilidad del código.**

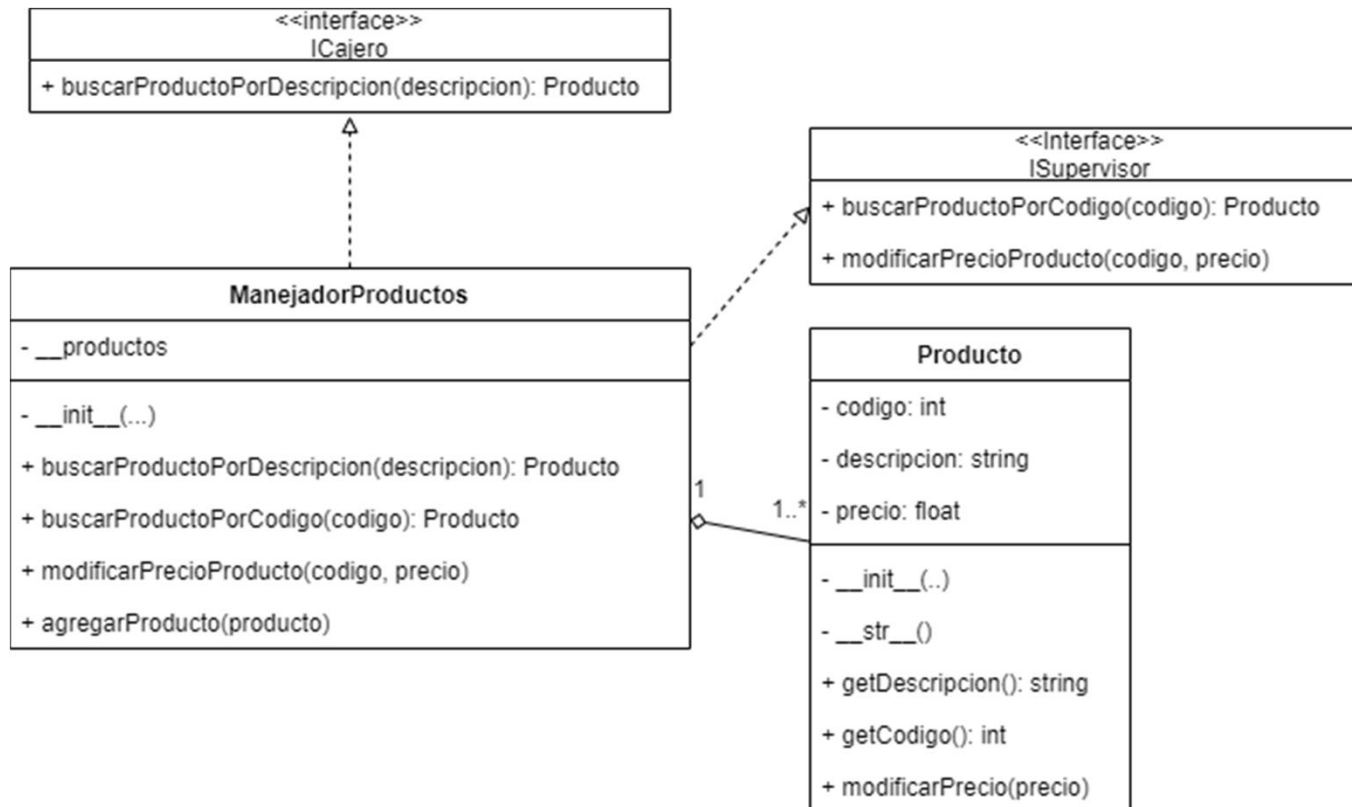
# Interfaces para restringir acceso a funciones miembro (I)

El uso de interfaces, permite restringir el acceso a funciones miembro de las clases que las implementen.

Ejemplo: El supermercado «El Changuito lleno», necesita administrar el conjunto de productos que vende. Los productos poseen un código, descripción y precio. Existen dos tipos de usuarios, el usuario Cajero, quien sólo tiene acceso a buscar los productos por la descripción del mismo, y el usuario Supervisor que tiene acceso a buscar los productos por código de producto y además puede modificar el precio de los mismos.

# Interfaces para restringir acceso a funciones miembro (II)

Diagrama UML de la situación problemática planteada



# Interfaces para restringir acceso a funciones miembro (III)

## Librería zope, y declaración de interfaces

```
from zope.interface import Interface  
from zope.interface import implementer  
"""Declaración de interface ICajero  
El Cajero solo puede buscar productos por descripción  
el método declarado es  
buscarProductoPorDescripcion(descripcion)  
"""  
class ICajero(Interface):  
    def buscarProductoPorDescripcion(descripcion):  
        pass  
"""Declaración de interface ISupervisor  
El Supervisor modificar el precio de un producto, que busca por código  
Los métodos que declara la interface es  
buscarProductoPorCodigo(codigo)  
modificarPrecioProducto(codigo, precio)  
"""  
class ISupervisor(Interface):  
    def buscarProductoPorCodigo(codigo):  
        pass  
    def modificarPrecioProducto(codigo, precio):  
        pass
```

# Interfaces para restringir acceso a funciones miembro (IV)

## Clase Producto

```
class Producto(object):
    __codigo: int
    __descripcion: str
    __precio: float
    def __init__(self, codigo, descripcion, precio):
        self.__codigo=codigo
        self.__descripcion=descripcion
        self.__precio=precio
    def __str__(self):
        cadena = 'Codigo   Descripcion   Precio  \n'
        cadena += '{0:6d}   {1:15s} {2:6.2f}'.format(self.__codigo, self.__descripcion,self.__precio)
        return cadena
    def getDescripcion(self):
        return self.__descripcion
    def getCodigo(self):
        return self.__codigo
    def modificarPrecio(self, precio):
        self.__precio=precio
```



# Interfaces para restringir acceso a funciones miembro (V)

**@implementer(ICajero)**

**@implementer(ISupervisor)**

class ManejadorProductos:

\_\_productos: list

def \_\_init\_\_(self):

self.\_\_productos=[]

def agregarProducto(self, producto):

self.\_\_productos.append(producto)

"""Método de la interface ICajero"""

**def buscarProductoPorDescripcion(self, descripcion):**

i=0

bandera=False

retorno=None

while not bandera and i<len(self.\_\_productos):

unProducto=self.\_\_productos[i]

if unProducto.getDescripcion()==descripcion:

bandera=True

else:

i+=1

if bandera:

retorno = self.\_\_productos[i]

return retorno

Declara que la clase que viene a continuación implementa las interfaces ICajero e ISupervisor, lo hace a través del decorador:

**@implementer(Interface)**

"""Métodos de la interface ISupervisor"""

**def buscarProductoPorCodigo(self, codigo):**

i=0

bandera=False

retorno=None

while not bandera and i<len(self.\_\_productos):

unProducto=self.\_\_productos[i]

if unProducto.getCodigo()==codigo:

bandera=True

else:

i+=1

if bandera:

retorno = self.\_\_productos[i]

return retorno

**def modificarPrecio(self, codigo, precio):**

producto = self.buscarProductoPorCodigo(codigo)

if producto == None:

print('Producto código {}, no encontrado'.format(codigo))

else:

producto.modificarPrecio(precio)

# Interfaces para restringir acceso a funciones miembro (VI)

```
def cajero(manejarVendedor: ICajero):
    descripcion=input('Descripcion de producto a buscar: ')
    producto = manejarVendedor.buscarProductoPorDescripcion(descripcion)
    if producto == None:
        print('Producto {}, no encontrado'.format(descripcion))
    else:
        print(producto)
def supervisor(manejarSupervisor: ISupervisor):
    codigo=int(input('Código del producto a cambiar precio: '))
    producto = manejarSupervisor.buscarProductoPorCodigo(codigo)
    if producto == None:
        print('No hay un Producto con código {}'.format(codigo))
    else:
        print(producto)
        precio=float(input('Nuevo precio: '))
        manejarSupervisor.modificarPrecio(codigo, precio)
        print(producto)
def testInterfaces():
    manejadorProductos = ManejadorProductos()
    unProducto=Producto(1,'Arroz 1kg',52)
    manejadorProductos.agregarProducto(unProducto)
    unProducto=Producto(2,'Yerba 1/2kg',120)
    manejadorProductos.agregarProducto(unProducto)
    usuario=input('Usuario (Admin/Cajero): ')
    clave=input('Clave:')
    if usuario.lower() == 'Admin'.lower() and clave == 'a54321':
        supervisor(ISupervisor(manejadorProductos))
    else:
        if usuario.lower() == 'Cajero'.lower() and clave == 'c12345':
            cajero(ICajero(manejadorProductos))
if __name__ == '__main__':
    testInterfaces()
```

← Restricción a métodos exclusivos de ISupervisor

← Restricción a métodos exclusivos de ICajero

# Diccionarios en Python (I)

Los diccionarios en Python, son estructuras de datos utilizadas para mapear claves a valores.

Los valores pueden ser de cualquier tipo, inclusive otro diccionario, una lista, un arreglo.

Por ejemplo, dados los valores (Arnold, 55, Masculino, Si, No, 4, 33876), se podrán mapear a través de las claves (nombre, edad, genero, hijos, casado, cantidad de hijos, sueldo).

Para crearlo, se declara el identificador, que será el nombre del diccionario, seguido de un signo igual y entre llaves los pares Clave:Valor separados por comas:

```
diccionario={'nombre':'Arnold', 'edad':55,'genero':'masculino','hijos':'Si',  
            'casado':'No', 'cantidad de hijos':4, 'sueldo':33876}
```

O su equivalente usando la función **dict()**:

```
diccionario=dict({'nombre':'Arnold', 'edad':55,'genero':'masculino','hijos':'Si',  
                'casado':'No', 'cantidad de hijos':4, 'sueldo':33876})
```

El acceso a las componentes es a través de las claves, al estilo de un arreglo o una lista Python:

```
diccionario=dict({'nombre':'Arnold', 'edad':55,'genero':'masculino','hijos':'Si',  
                'casado':'No', 'cantidad de hijos':4, 'sueldo':33876  
                })
```

```
print('Diccionario: ',diccionario)
```

```
print('Nombre: ', diccionario['nombre'])
```

```
print('Edad: ',diccionario['edad'])
```

```
print('Cantidad de hijos: ',diccionario['cantidad de hijos'])
```

## Consola Python

```
Diccionario: {'nombre': 'Arnold', 'edad': 55,  
'genero': 'masculino', 'hijos': 'Si', 'casado':  
'No', 'cantidad de hijos': 4, 'sueldo': 33876}  
Nombre: Arnold  
Edad: 55  
Cantidad de hijos: 4
```

# Diccionarios en Python (II)

Desde un diccionario se pueden inicializar los atributos de una clase:

```
class Alumno(object):
    __registro: int
    __nombre: str
    __apellido: str
    __carrera: str
    def __init__(self, registro, nombre, apellido, carrera):
        self.__registro=registro
        self.__nombre=nombre
        self.__apellido=apellido
        self.__carrera=carrera
    def __str__(self):
        cadena='Registro: {}, Carrera: {}'.format(self.__registro, self.__carrera)
        cadena+='Apellido: {}, Nombre: {}'.format(self.__apellido, self.__nombre)
        return cadena
if __name__=='__main__':
    diccionario = dict({'registro':12345, 'nombre':'Carla',
                        'apellido':'Ibaceta','carrera':'LCC'
                        })
    unAlumno= Alumno(**diccionario)
    print(unAlumno)
```

Para que funcione las claves del diccionario deben coincidir en cantidad y nombre con los parámetros formales

**Alumno(\*\*diccionario):** indica cantidad arbitraria de argumentos

## Consola Python

```
Registro: 12345, Carrera: LCC
Apellido: Ibaceta, Nombre: Carla
```



# Archivos JSON

JSON (JavaScript Object Notation) es un formato de intercambio de datos basado en texto, se usa para el intercambio de datos en la web.

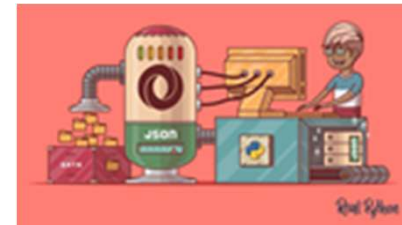
JSON se ha hecho fuerte como alternativa a XML, otro formato de intercambio de datos que requiere más metainformación y, por lo tanto, consume más ancho de banda y recursos.

JSON puede ser codificado y decodificado con Python, se utiliza la librería JSON de Python.

Los objetos de Python y los definidos por el programador pueden codificarse y decodificarse a través del lenguaje.

El flujo de trabajo será el siguiente:

1. Importar la librería json
2. Proveer a las clases un método para codificar la representación tipo diccionario necesaria para JSON
3. Leer los datos usando las funciones load() o loads()
4. Procesar los datos
5. Escribir los datos usando las funciones dump() o dumps()



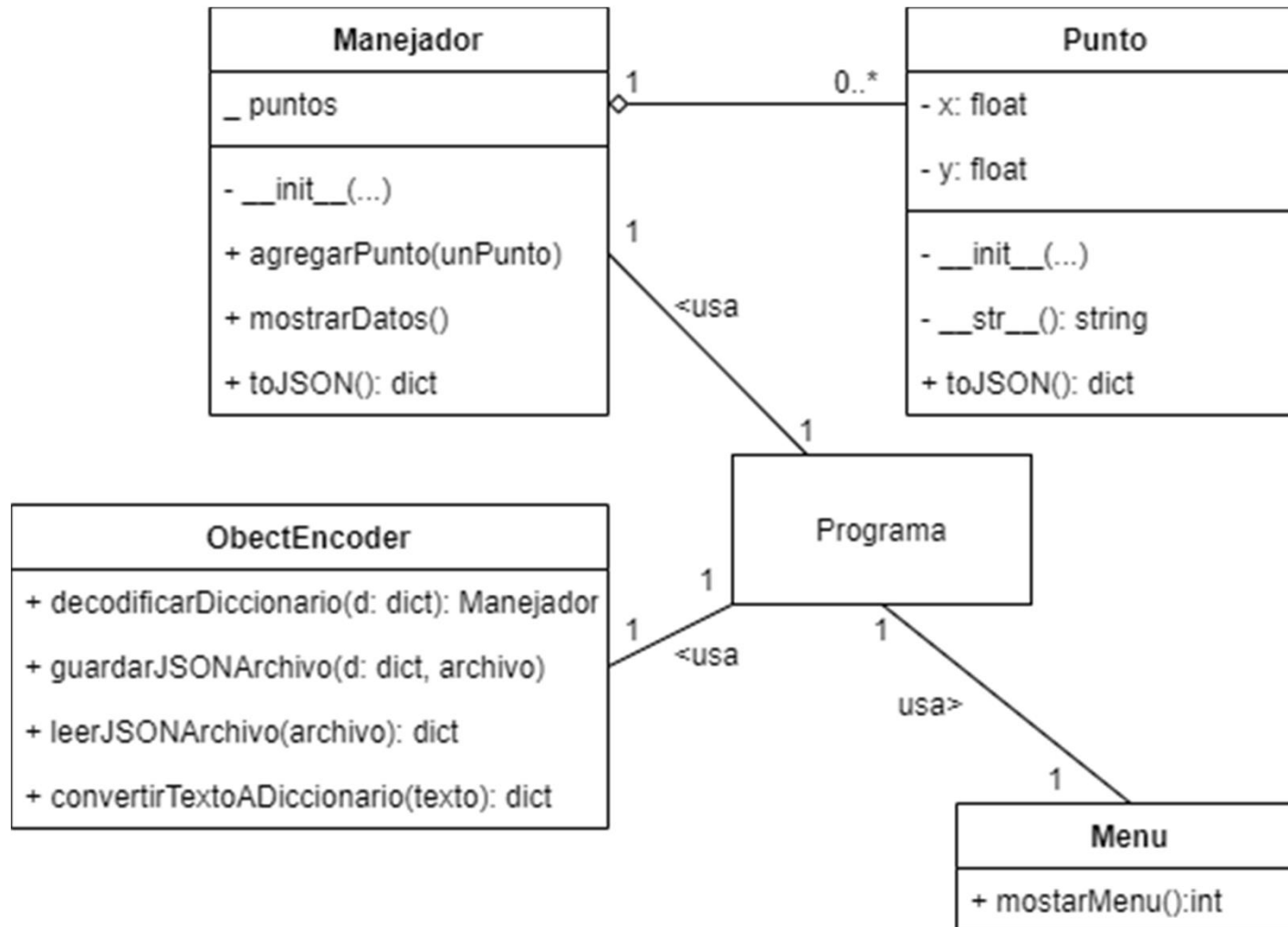
Como se debe proveer un método para codificar los valores de las clases, dicha representación será un diccionario, donde la clave será el nombre del parámetro formal que de la función `__init__`, y el valor, representará el estado del objeto al momento de ejecutar la función `dump()`.

Se deberá proveer una función para decodificar el texto generado al codificar la clase.

Los datos en formato JSON pueden almacenarse en archivos, para luego recuperarlos y almacenar los datos en los atributos de las clases.

De lo expuesto, los **archivos JSON**, constituyen un mecanismo **de persistencia del estado de los objetos**.

# Ejemplo – JSON (I)



# Ejemplo – JSON (II)

## Clase Punto

```
import json  
from pathlib import Path  
class Punto(object):  
    __x: int  
    __y: int  
    def __init__(self,x , y):  
        self.__x=x  
        self.__y=y  
    def __str__(self):  
        cadena='(x,y)={},{ }'.format(self.__x, self.__y)  
        return cadena  
def toJSON(self):  
    d = dict(  
        __class__=self.__class__.__name__,  
        __atributos__=dict(  
            x=self.__x,  
            y=self.__y  
        )  
    )  
return d
```

# Ejemplo – JSON (III)

## Clase Manejador

**class Manejador(object):**

    \_\_puntos: list

    def \_\_init\_\_(self):

        self.\_\_puntos=[]

    def agregarPunto(self, unPunto):

        self.\_\_puntos.append(unPunto)

    def mostrarDatos(self):

        for i in range(len(self.\_\_puntos)):

            print(self.\_\_puntos[i])

**def toJSON(self):**

**d = dict(**

**\_\_class\_\_=self.\_\_class\_\_.\_\_name\_\_,**

**puntos=[punto.toJSON() for punto in self.\_\_puntos]** ←

**)**

**return d**

Genera una lista de Puntos, como valores correspondientes a la clave puntos.

Recordar que punto.toJSON(), genera una representación diccionario del punto que recibe el mensaje.



# Ejemplo – JSON (IV)

## Clase ObjectEncoder

```
class ObjectEncoder(object):  
    def decodificarDiccionario(self, d):  
        if '__class__' not in d:  
            return d  
        else:  
            class_name=d['__class__']  
            class_=eval(class_name)  
            if class_name=='Manejador':  
                puntos=d['puntos']  
                dPunto = puntos[0]  
                manejador=class_()  
                for i in range(len(puntos)):  
                    dPunto=puntos[i]  
                    class_name=dPunto.pop('__class__')  
                    class_=eval(class_name)  
                    atributos=dPunto['__atributos__']  
                    unPunto=class_(**atributos)  
                    manejador.agregarPunto(unPunto)  
            return manejador
```

```
def guardarJSONArchivo(self, diccionario, archivo):  
    with Path(archivo).open("w", encoding="UTF-8") as destino:  
        json.dump(diccionario, destino, indent=4)  
        destino.close()  
def leerJSONArchivo(self,archivo):  
    with Path(archivo).open(encoding="UTF-8") as fuente:  
        diccionario=json.load(fuente)  
        fuente.close()  
    return diccionario  
def convertirTextoADiccionario(self, texto):  
    return json.loads(texto)
```



# Ejemplo – JSON (V)

## Clase Menu

```
class Menu(object):
    def mostrarMenu(self):
        print('Menú de Opciones: ')
        print('-----')
        print('1 - Crear un Punto')
        print('2 - Guardar Puntos en Archivo')
        print('3 - Leer datos de Puntos')
        print('4 - Mostrar datos Puntos')
        print('5 - Salir')
        opcionCorrecta = False
        while not opcionCorrecta:
            opcion=int(input('Seleccione un número del 1 al 5: '))
            if opcion in [1,2,3,4,5]:
                opcionCorrecta=True
        return opcion
```

# Ejemplo – JSON (VI)

## Programa Principal

```
if __name__=='__main__':  
    jsonF=ObjectEncoder()  
    puntos = Manejador()  
    bandera=True  
    while bandera:  
        menu=Menu()  
        opcion=menu.mostrarMenu()  
        if opcion==1:  
            print('Creando un nuevo Punto')  
            x=int(input('Coordenada x: '))  
            y=int(input('Coordenada y: '))  
            punto=Punto(x,y)  
            puntos.agregarPunto(punto)  
        else:  
            if opcion==2:  
                d=puntos.toJSON()  
                jsonF.guardarJSONArchivo(d,'datosPuntos.json')  
            else:  
                if opcion==3:  
                    diccionario=jsonF.leerJSONArchivo('datosPuntos.json')  
                    puntos=jsonF.decodificarDiccionario(diccionario)  
                else:  
                    if opcion==4:  
                        puntos.mostrarDatos()  
                    else:  
                        bandera=False  
                        print('Ha seleccionado salir, hasta la vuelta')
```

## Ejemplo – JSON (VI)

### Entrada:

(x,y)=(2,6)  
(x,y)=(3,-6)  
(x,y)=(6,-1)  
(x,y)=(0,0)

Archivo 'datosPuntos.json'



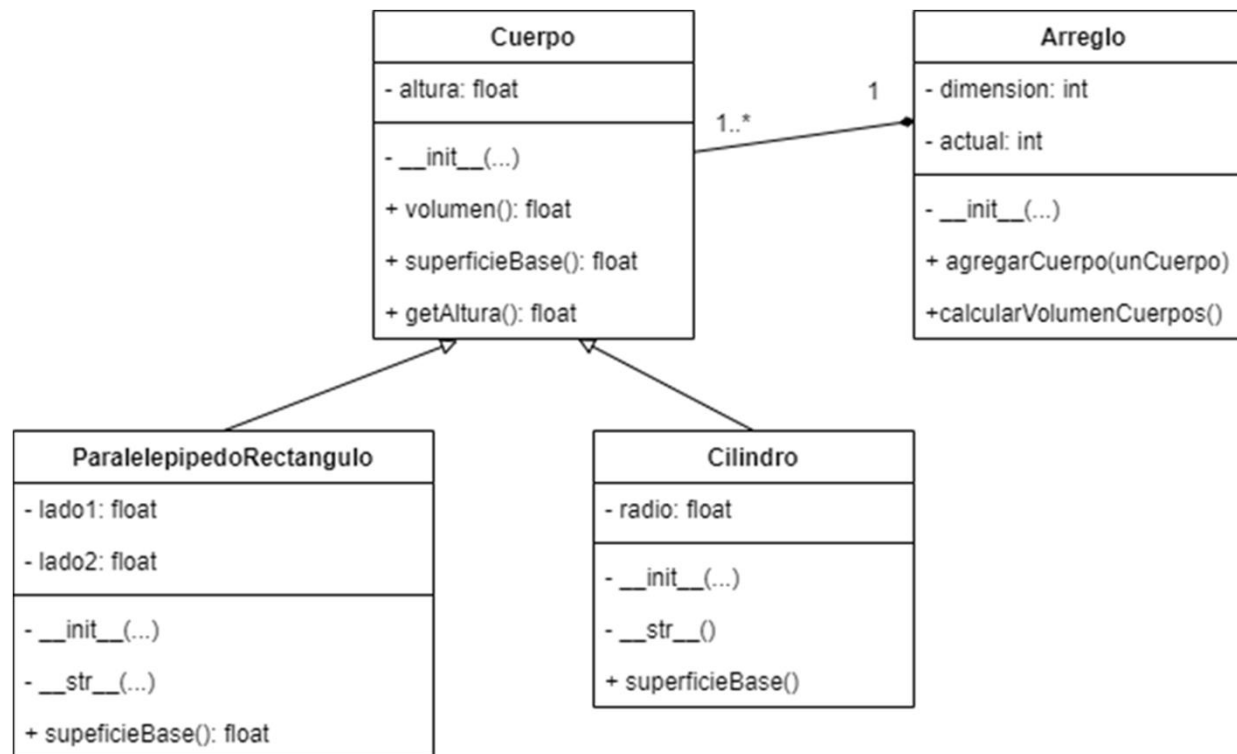
```
{
  "__class__": "Manejador",
  "puntos": [
    {
      "__class__": "Punto",
      "__atributos__": {
        "x": 2,
        "y": 6
      }
    },
    {
      "__class__": "Punto",
      "__atributos__": {
        "x": 3,
        "y": -6
      }
    }
  ],
  {
    "__class__": "Punto",
    "__atributos__": {
      "x": 6,
      "y": -1
    }
  },
  {
    "__class__": "Punto",
    "__atributos__": {
      "x": 0,
      "y": 0
    }
  }
}
```

# Actividad Conjunta

Dada la jerarquía de clases y la colección arreglo, ya analizadas y codificadas (diapositivas 34 a 37), cuyo diagrama UML se muestra a continuación, se pide proveer los mecanismos de persistencia utilizando archivos con formato JSON, para la colección de objetos.

Además, se deberá crear un menú de opciones para llevar a cabo las siguientes acciones:

- ✓ Crear y almacenar en la colección un Paralelepípedo Rectángulo (datos leídos desde teclado)
- ✓ Crear y almacenar en la colección un Cilindro (datos leídos desde teclado).
- ✓ Guardar la colección en un archivo JSON.
- ✓ Recuperar la colección desde un archivo JSON.
- ✓ Mostrar los datos de los objetos de la colección.
- ✓ Dado el volumen de producción de jugo de uva (dato leído desde teclado) de la fábrica «Jugos del Oeste», calcular si alcanzan o no los objetos almacenados en la colección, si faltaran informar el volumen que quedará sin envasar.



**FIN**  
**UNIDAD 3**