

# Tupper's formula

*Выпуск 0.0.0.0.0.0.1*

**SuccessContent**

мар. 30, 2022



<b>1</b>	<b>Запуск</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Установка</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>main</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>config</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>formula</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>display</b>	<b>13</b>
<b>7</b>	<b>Indices and tables</b>	<b>15</b>
	<b>Содержание модулей Python</b>	<b>17</b>
	<b>Index</b>	<b>19</b>



Это программа, реализующая самореферентную функцию Таппера. Больше информации: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Формула\\_Таппера](https://ru.wikipedia.org/wiki/Формула_Таппера)



---

## Запуск

---

1. Записываем в k.txt нужное значение(высоту)
2. `python3 main.py`
3. Ждем
4. Наслаждаемся





---

## Установка

---

### 1. Качаем с репы код

#### 1. Все файлы с .py

- Смотрим предыдущий пункт

---

**Note** Возможно нужно поставить черепашку(модуль turtle)

---

#### 2. Заходим сюда <https://keelyhill.github.io/tuppers-formula/>

- Рисуем любую картинку(правда перевернутую) и вставляем значение k

### 2. Нужно обязательно переустановить windows

#### 1. Желательно даунгрейд до XP

---

**Note** А лучше vista

---

### 3. Выслать фото банковской карты с двух сторон на почту [gregory6316@gmail.com](mailto:gregory6316@gmail.com)

## Содержание

1	<b>Запуск</b>	3
2	<b>Установка</b>	5
3	main	7
4	config	9
5	formula	11
6	display	13
7	Indices and tables	15
	<b>Содержание модулей Python</b>	17



---

**main**

---

```
main.main( )
```

```
    main
```

```
    Программа по заданному значению выводит график функции Таппера.  
    Информация о модулях ниже.
```



---

**config**

---

```
config.PIXEL_SIZE = 10
```

**PIXEL\_SIZE** Данная переменная устанавливает размер пикселей

```
config.SCREEN_HEIGHT = 420
```

**SCREEN\_HEIGHT** Данная переменная устанавливает высоту окна

```
config.SCREEN_TITLE = "Tupper's self-referential formula"
```

**SCREEN\_TITLE** Данная переменная устанавливает заголовок окна

```
config.SCREEN_WIDTH = 1420
```

**SCREEN\_WIDTH** Данная переменная устанавливает ширину окна



---

**formula**

---

`formula.should_pixel_be_drawn (x, y)`

**should\_pixel\_be\_drawn**

Данная функция по формуле Таппера определяет нужно ли ставить точку в данной точке(точка). :return: True или False





## display

`display.create_screen ( title, width, height )`

**create\_screen**

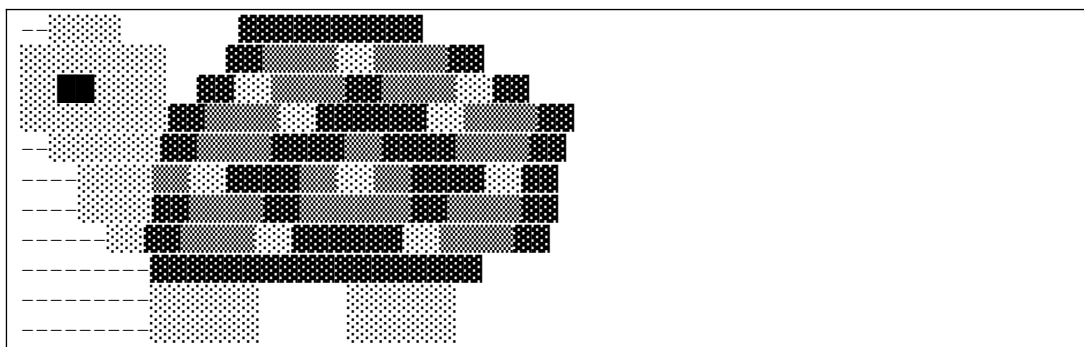
Данная функция инициализирует экран

**Результат** экран для черепашки

- Example:

Экран никогда не видел???

- Expected Success Response:



`display.create_turtle ( pixel_size )`

**create\_turtle**

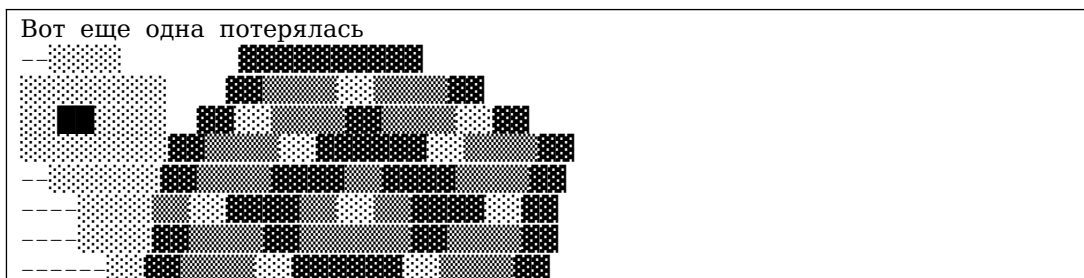
Данная функция инициализирует черепаху

**Результат** черепаху

- Example:

Воот такую черепаху возвращает

- Expected Success Response:





`display.draw_pixel ( turtle, x, y )`

**draw\_pixel**

Ну тупа ставит точку по координатам

---

## Indices and tables

---

- [genindex](#)
- [modindex](#)
- [search](#)



**c**

`config`, 9

**d**

`display`, 13

**f**

`formula`, 11

**m**

`main`, 7



## C

config

модуль, [9](#)

create\_screen() (в модуле display), [13](#)

create\_turtle() (в модуле display), [13](#)

## D

display

модуль, [13](#)

draw\_pixel() (в модуле display), [14](#)

## F

formula

модуль, [11](#)

## M

main

модуль, [7](#)

main() (в модуле main), [7](#)

## P

PIXEL\_SIZE (в модуле config), [9](#)

## S

SCREEN\_HEIGHT (в модуле config), [9](#)

SCREEN\_TITLE (в модуле config), [9](#)

SCREEN\_WIDTH (в модуле config), [9](#)

should\_pixel\_be\_drawn() (в модуле formula),  
[11](#)

## M

модуль

config, [9](#)

display, [13](#)

formula, [11](#)

main, [7](#)

