

---

# Tupper's formula

*Выпуск 0.0.0.0.0.0.0.1*

SuccessContent

апр. 05, 2022

Это программа, реализующая самореферентную функцию Талпера. Больше информации: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Формула\\_Талпера](https://ru.wikipedia.org/wiki/Формула_Талпера)

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

1. Качаем с репы код

А. Все файлы с .ру

- Смотрим предыдущий пункт

---

**Примечание:** Возможно нужно поставить черепашку(модуль turtle)

---

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

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

2. Нужно обязательно переустановить windows

А. Желательно даунгрейд до XP

---

**Примечание:** А лучше vista

---

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

**Содержание**

- *main*
- *config*
- *formula*
- *display*
- *Indices and tables*

## 3.1 main

`main.main()`

### **main**

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

## 3.2 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
```

### 3.3 formula

```
formula.should_pixel_be_drawn(x, y)
```

**should\_pixel\_be\_drawn** Данная функция по формуле Талпера определяет нужно ли ставить точку в данной точке(точка). :return: True или False

### 3.4 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:

```

Вот еще одна потерялась
--          -----
          -----
          =====
**      -  ===== -
          =====
          -----
--      -----
-----  ==  -----
-----  =====
-----  =====
-----  -----
-----
-----
-----

```

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

`draw_pixel`

Ну тупа ставит точку по координатам

## 3.5 Indices and tables

- `genindex`
- `modindex`
- `search`

c

config, 7

d

display, 8

f

formula, 8

m

main, 7



## C

`config`  
    модуль, 7  
`create_screen()` (в модуле *display*), 8  
`create_turtle()` (в модуле *display*), 8

## D

`display`  
    модуль, 8  
`draw_pixel()` (в модуле *display*), 9

## F

`formula`  
    модуль, 8

## M

`main`  
    модуль, 7  
`main()` (в модуле *main*), 7

## P

`PIXEL_SIZE` (в модуле *config*), 7

## S

`SCREEN_HEIGHT` (в модуле *config*), 7  
`SCREEN_TITLE` (в модуле *config*), 7  
`SCREEN_WIDTH` (в модуле *config*), 8  
`should_pixel_be_drawn()` (в модуле *formula*), 8

## МОДУЛЬ

`config`, 7  
    `display`, 8  
    `formula`, 8  
    `main`, 7