

Введение в язык программирования



Питон (Python)

Александр Дьяконов

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова

Python

«Питон» или «пайтон»

в честь комедийных серий BBC «Летающий цирк Монти-Пайтона»

Создатель

голландец Гвидо ван Россум (Guido van Rossum) в 1991 году

Особенности

- **интерпретируемый**
- **объектно-ориентированный**
- **высокоуровневый язык**
- **встроенные высокоуровневые структуры данных**
- **динамическая типизация**
- **синтаксис прост в изучении**
- **поддержка модулей и пакетов (большинство библиотек бесплатны)**
- **универсальный**
- **интеграция с другими языками (C, C++, Java)**

Ветки (несовместимые) языка:

- **Python 2.x**
- **Python 3.x**

Здесь – смесь 2.x и 3.x (слушайте лектора!)

Поддерживаемые парадигмы:

- **императивное (процедурный, структурный, модульный подходы) программирование**
- **объектно-ориентированное программирование**
- **функциональное программирование**

PEP8

стилистические рекомендации по оформлению кода

- **отступ – 4 пробела**
- **длина строки < 80 символов**
- **переменные:** `var_recommended`
- **константы:** `CONST_RECOMMENDED`
- ...

```
import this
```

The Zen of Python, by Tim Peters

- **Beautiful is better than ugly.**
- **Explicit is better than implicit.**
- **Simple is better than complex.**
- **Complex is better than complicated.**
- **Flat is better than nested.**
- **Sparse is better than dense.**
- **Readability counts.**
- **Special cases aren't special enough to break the rules.**
- **Although practicality beats purity.**
- **Errors should never pass silently.**
- **Unless explicitly silenced.**
- **In the face of ambiguity, refuse the temptation to guess.**
- **There should be one-- and preferably only one --obvious way to do it.**
- **Although that way may not be obvious at first unless you're Dutch.**
- **Now is better than never.**
- **Although never is often better than **right** now.**
- **If the implementation is hard to explain, it's a bad idea.**
- **If the implementation is easy to explain, it may be a good idea.**
- **Namespaces are one honking great idea -- let's do more of those!**

Основы Python: условный оператор, функция

```
# функция
def sgn(x):
    """
    функция 'знак числа'
    +1 - для положительного аргумента
    -1 - для отрицательного аргумента
    0 - для нуля
    Пример: sgn(-2.1) = -1
    """
    # if - условный оператор
    if x > 0:
        a = +1
    elif x < 0:
        a = -1
    else:
        a = 0
    return a
```

```
sgn(2.1), sgn(0), sgn(-2)
```

```
(1, 0, -1)
```

```
"nonzero" if x != 0 else "zero" # другой вариант условного оператора
```

многострочных комментариев нет
– часто используются строки

но важны отступы (4 пробела)
нет операторных скобок и end

обратите внимание на двоеточие

после return скобки не
обязательны

для помощи – help (sgn)
выведется оранжевый текст

Основы Python: цикл for, вывод

```
# for - цикл
for i in range(1, 4):
    s = ""
    for j in range(1, 4):
        s += ("%i " % (i*j))
        #print ("%i" % (i*j),)
    print (s)
```

```
1 2 3
2 4 6
3 6 9
```

```
# можно много по чему итерироваться
for i in [10, 20]:
    for j in 'ab':
        print (i,j)
```

```
(10, 'a')
(10, 'b')
(20, 'a')
(20, 'b')
```

range – это итератор (см. дальше)

здесь + – конкатенация строк (см. дальше)

нет явного счётчика (см. дальше)

как и ожидается, есть
continue
break

Интересно: есть и такие сокращения операций (работают с числами)

+= -= *= /=

Основы Python: цикл while, ввод

while - цикл

```
s = input("Введите строку:")
```

```
while s: # s != "":  
    print (s)  
    s = s[1:-1]
```

Введите строку:12345

12345

234

3

input – ввод именно строки (в Python3 !)

[1:-1] – «слайсинг» без первой и последней букв (см. дальше)

Нет цикла с постусловием!

Пример решения задачи на Python

```
import math
```

```
def primes(N):  
    """Возвращает все простые от 2 до N"""  
    sieve = set(range(2, N))  
    for i in range(2, round(math.sqrt(N))):  
        if i in sieve:  
            sieve -= set(range(2*i, N, i))  
    return sieve
```

```
primes(20)
```

```
{2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19}
```

Вывести простые числа

**Здесь задействован тип
«множество» (см. дальше)**

Можно переносить строки с помощью «\».

ipython notebook (jupyter)



JUPYTER FAQ



Filter output as discrete convolution

The discrete convolution of infinite sequences x_n and h_n is defined as

$$y_n = \sum_{k \in \mathbb{Z}} x_k^* h_{n-k}$$

where the asterisk superscript denotes complex conjugation. If we have a finite filter length of M ($h_n = 0, \forall n \notin \{0, 1, \dots, M-1\}$), then the filter output reduces to

$$y_n = \sum_{k=0}^{M-1} h_k x_{n-k}$$

Note this is closely related to but not the same as the circular convolution we have already discussed because there is no wrap-around. However, because it is very efficient to compute this using a DFT, we need to relate these two versions of convolution.

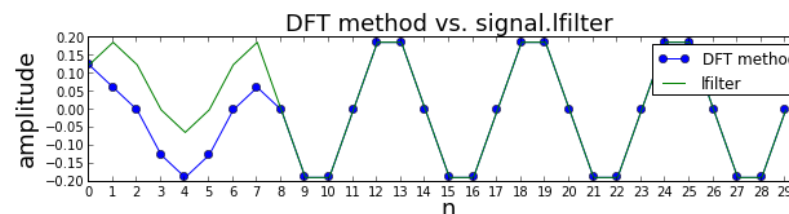
Convolution using the DFT

If x_n is nonzero for P samples, then the output y_n is non-zero only for $P + M - 1$ samples. Thus, if we zero-pad each sequence out to this length, take the DFT, multiply the DFTs, and then invert the DFTs, we obtain the results of this non-circular convolution. Let's code this up below using our last example.

```
In [4]: h=ones(ma_length)/ma_length # filter sequence
yc=fft.ifft(fft.fft(h,len(x)+len(h)-1)*np.conj(fft.fft(x,len(x)+len(h)-1))).real

fig,ax=subplots()
fig.set_size_inches((10,2))
ax.plot(n,yc[ma_length-1:], 'o-', label='DFT method')
ax.plot(n,y, label='lfilter')
ax.set_title('DFT method vs. signal.lfilter', fontsize=18)
ax.set_xlabel('n', fontsize=18)
ax.set_ylabel('amplitude', fontsize=18)
ax.legend(loc=0)
ax.set_xticks(n);

# fig.savefig('figure_00.png', bbox_inches='tight', dpi=300)
```



ipython notebook (jupyter)

```
In [31]: [1, 2, 3]
```

```
Out[31]: [1, 2, 3]
```

```
In [32]: __[0] # предыдущая ячейка
```

```
Out[32]: 1
```

```
In [33]: sum(__) # пред-предыдущая ячейка
```

```
Out[33]: 6
```

```
In [35]: Out[31] # конкретная ячейка
```

```
Out[35]: [1, 2, 3]
```

```
In [38]: pwd # unix-dos-команды
```

```
Out[38]: u'C:\\tmp\\notebooks'
```

возможность программировать (и проводить эксперименты) в браузере

Булева логика

ожидаемо:

```
x, y = True, False # так можно
```

```
print(x and y)
print(x or y)
print(not y)
print(x and y)
print((1 == 2) | (2 == 2))
```

```
False
True
True
False
True
```

```
# приведение типов
```

```
print (bool('True') == bool(1))
True
```

```
# проверка списка на пустоту
```

```
if not lst:
```

```
...
```

объект False, если он пуст

```
print (1 < 2 < 3 < 4)
print (1 < 3 < 3 < 4)
True
False
```

Можно использовать такие «сложные условия»

```
x = 4
if 3 < x < 5: # можно без скобок
    print ('четыре')
```

```
четыре
```

```
# или
if 3 < x and x < 5:
    print ('четыре')
```

```
четыре
```

Числа

```
print (2 ** 1000) # Python3
print (2L ** 1000) # Python2
```

```
10715086071862673209484250490600018105614048117055336074437503
88370351051124936122493198378815695858127594672917553146825187
14528569231404359845775746985748039345677748242309854210746050
62371141877954182153046474983581941267398767559165543946077062
914571196477686542167660429831652624386837205668069376
```

```
print (type(1))
print (type(1.0))
print (type(int(1.0))) # преобразование типов
print (type(-1.2+3.7j + 5))
```

```
<class 'int'>
<class 'float'>
<class 'int'>
<class 'complex'>
```

```
print(10 // 3) # Python 3 - деление нацело
print(10 % 3) # остаток
from __future__ import division
print(10 / 3) # в Python 2 - нацело
```

```
3
1
3.3333333333333335
```

- int – **целые**
- long – **произвольная точность (нет в Python 3)**
- float
- complex

В Python2 операция деления целых чисел также порождает целое число

В Python 3 результат уже более предсказуемый

Строки: задание

задание одной и той же строки

```
s1 = "string"
```

```
s2 = 'string'
```

```
s3 = """string"""
```

```
s4 = 'st' 'rin' 'g'
```

будет склейка (аналогично операции +)

```
s = u'\u043f\u0440\u0438\u0432\u0435\u0442'
```

```
print(s)
```

привет

```
s5 = """раз
```

```
два\nтри"""
```

```
print(s5)
```

раз

два

три

```
s4 = '\\1\\2'
```

```
s5 = r'\\1\\2'
```

```
print(s4, '--', s5)
```

```
-- \\1\\2
```

НЕТ ПОНЯТИЯ СИМВОЛ

(это одноэлементная строка)

в Python3 строка –

последовательность символов

Юникод

операции

```
print ('A' + 'B') # конкатенация
```

AB

```
print ('A' * 3) # повтор
```

AAA

например

```
s = 'one'
```

```
s += 'two'
```

```
s *= 3
```

```
print(s)
```

onetwoonetwoonetwo

Строки: форматирование

форматирование

```
print('%010.3g' % (1 / 3))
print('%+10.4g' % (1 / 3))
print('%-10.5g' % (1 / 3))
print('%-10.5e' % (1 / 3))
```

```
000000.333
  +0.3333
0.33333
3.33333e-01
```

**два основных способа
форматирования**

todo: форматирование

другой способ форматирования (более гибкий)

```
print("a={:0.4e}, b={:+2.3f}, c={}".format(1 / 3, 1 / 7, 1 / 11))
print("a={:>5s}, b={:%}, c={:06.2f}".format('one' , 1 / 7, 1 / 11))
```

```
a=3.3333e-01, b=+0.143, c=0.09090909090909091
a=  one, b=14.285714%, c=000.09
```

вывод в блоке одной длины

```
print("{:~^10}".format("a"))
print("{:~^10}".format("aaa"))
print("{:~^10}".format("aaaaa"))
```

```
~~~~a~~~~~
~~~aaa~~~~
~~aaaaa~~~
```

Строки: форматирование

разные форматы чисел

```
print ("int - {0:d}, hex - {0:x}, bin - {0:b}".format(12))
```

int - 12, hex - c, bin - 1100

можно именовать аргументы и использовать индексы

```
print ("x={0[0]}, y={0[1]}, z={z}".format([1,2], 3, z=4))
```

x=1, y=2, z=4

Строки: операции

```
# методы работы со строками
s = 'one,one'
s.count('on') # подсчёт вхождения подстроки
2
s.find('on') # поиск подстроки (есть ещё index - с исключениями)
0
s.rfind('on') # поиск последней подстроки (последнее вхождение)
4
s.isalpha() # только буквы
False
s.islower() # только строчные / isupper / istitle / isspace
True
s.isdigit() # число
False
s.isalnum() # только буквы и цифры
False
s.replace('on','off') # замена подстрок
offe,offe
s.translate({ord('o'): 'a', ord('n'): 'b'}) # Python3 множественная замена символов
abe,abe
'   12   '.strip() # удаление первых и последних пробелов, ещё - lstrip, rstrip
12
s.upper() # в верхний регистр
ONE,ONE
'file.txt'.endswith('.exe') # startswith
False
```


Строки: операции

```
s = 'one,two,three'
s2 = s.split(',') # расщепление в список
print (s, s2)
one,two,three ['one', 'two', 'three']
print (";".join(s2)) # объединение через разделитель
one;two;three
```

```
# выравнивание в блоке фиксированной длины
s = 'my string'
print (s.ljust(13, ' '))
print (s.center(13, '-'))
print (s.rjust(13)) # пробел можно не указывать
```

```
my string
--my string--
      my string
```

```
# вхождение подстроки (проверка, а не поиск)
s = "one,two,three"
```

```
'on' in s
True
```

```
'ab' not in s
True
```

Строки: индексация

```
s = 'string'
print (s[0], s[:3], s[-2:])
s str ng
```

индексация как в списках (см. дальше)

Байты

```
x = b"\00\01\10"
x
b'\x00\x01\x08'
```

```
s = "строка"
s.encode("utf-8")
b'\xd1\x81\xd1\x82\xd1\x80\xd0\xbe\xd0\xba\xd0\xb0'
```

```
x = b'\xd1\x81\xd1\x82\xd1\x80\xd0\xbe\xd0\xba\xd0\xb0'
x.decode("utf-8")
'строка'
```

Список (list): задание

Простейший и удобный контейнер – для хранения перечня объектов
Для начала, простой вариант – перечень чисел

```
[1, 2, 3] # список
```

```
[x for x in range(3)] # потом узнаем о ...  
[0, 1, 2]
```

```
# преобразование типов  
list(range(3)) # из генератора
```

```
[0, 1, 2]
```

```
list('строка') # из строки  
['с', 'т', 'р', 'о', 'к', 'а']
```

```
list({1,1,2}) # из множества  
[1, 2]
```

```
list((1,1,2)) # из кортежа  
# меньше скобок нельзя  
[1, 1, 2]
```

**Задаётся с помощью
квадратных скобок**

[] – пустой список

**Можно преобразовывать из
других объектов**

Индексация для списков, строк и т.д.

```
s = [0, 1, 2, 3, 4, 5]
```

```
s[2] # третий! элемент
```

```
2
```

```
s[:2] # первые два элемента
```

```
[0, 1]
```

```
s[2:] # после второго
```

```
[2, 3, 4, 5]
```

```
s[:-2] # без двух элементов
```

```
[0, 1, 2, 3]
```

```
s[-2:] # последние два
```

```
[4, 5]
```

```
s[0:4:2] # от : до : шаг
```

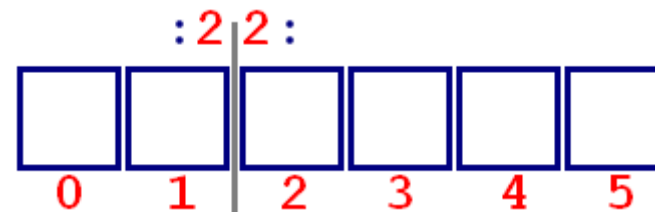
```
[0, 2]
```

```
s[::3] # все через шаг
```

```
[0, 3]
```

```
s[::-1] # в обратном порядке
```

```
[5, 4, 3, 2, 1, 0]
```



Нумерация с нуля
Индексация слева и справа
Схема (от : до : шаг)

Это нетривиально:

```
s = [0, 1, 2, 3, 4, 5]
```

```
s[0:0] = [-2, -1] # добавление слева
```

```
[-2, -1, 0, 1, 2, 3, 4, 5]
```

```
s[-1:0] = [0.1, 0.2] # добавление справа
```

```
[-2, -1, 0, 1, 2, 3, 4, 0.1, 0.2, 5]
```

Список (list)

контейнер для разнородных элементов

```
s = [1, 'string', [1,2,3], True]
s[1]
'string'
```

списки могут быть вложенные

```
a = [1, 2, 3]
b = [4, 5, 6]
lst = [1, [a, b]]
```

```
lst[1][0][2]
3
```

можно делать «именованные срезы»

```
person = ["Иван", "Иванов", 22, "мая", 2001]
NAME, BIRTHDAY = slice(2), slice(2, None)
print(person[NAME], person[BIRTHDAY]) # вместо :2 и 2:
```

```
['Иван', 'Иванов'] [22, 'мая', 2001]
```

Список (list): операции

```
s = [1, 2, 3] # это список
```

```
len(s) # длина списка!  
3
```

```
max(s) # максимальный элемент  
3
```

```
2 in s # принадлежность списку  
True
```

```
s + s # конкатенация  
# создаётся новый список!  
[1, 2, 3, 1, 2, 3]
```

```
s * 2 # "удвоение"  
[1, 2, 3, 1, 2, 3]
```

```
del s[1] # удаление элемента  
s  
[2, 3]
```

```
s[0] = 100 # присваивание значения  
s  
[100, 3]
```

**Есть естественные функции:
максимум, минимум, сумма**

```
# сравнение (лексикографический порядок)  
print([1, 2] < [1, 3])  
print([1, 2] < [1, 2, 1])  
print([2] < [1, 3])  
True  
True  
False
```

Список (list): операции

```

s = [4] * 3 # [4, 4, 4]
s.remove(4) # удаление первого вхождения
элемента
[4, 4]
s.append(2) # добавление элемента
[4, 4, 2]
s.extend([3, 3]) # добавление
последовательности
[4, 4, 2, 3, 3]
s.count(4) # сколько элементов
2
s.index(2) # индекс элемента (первое
вхождение), если не входит - исключение
ValueError
2
s.reverse() # инвертирование
[3, 3, 2, 4, 4]
s.sort() # сортировка
[2, 3, 3, 4, 4]
s.pop(1) # возвращает с удалением
элемент (по индексу) pop() - последний
3, [2, 3, 4, 4]
s.insert(0, 1) # вставка элемента
[1, 2, 3, 4, 4]
s.insert(-1, 5) # вставка элемента
[1, 2, 3, 4, 5, 4]

```

**Здесь не всегда показаны
возвращаемые функциями
значения, а просто текущий
список!**

Инвертировать можно с помощью

s.reverse() ИЛИ s = s[::-1])

```

s[-4:] = [0]*4 # вставка элементов
[1, 2, 0, 0, 0, 0]
# вставка элемента
del s[-3:] # удаление элементов
[1, 2, 0]

```

Тонкости питона: копирование

```
x = [[0]]*2 # делаем список
```

```
[[0], [0]]
```

```
x[0][0] = 1 # меняем один элемент  
# ... а поменялись оба
```

```
[[1], [1]]
```

```
id(x[0]), id(x[1])
```

```
(72882632, 72882632)
```

```
name
```

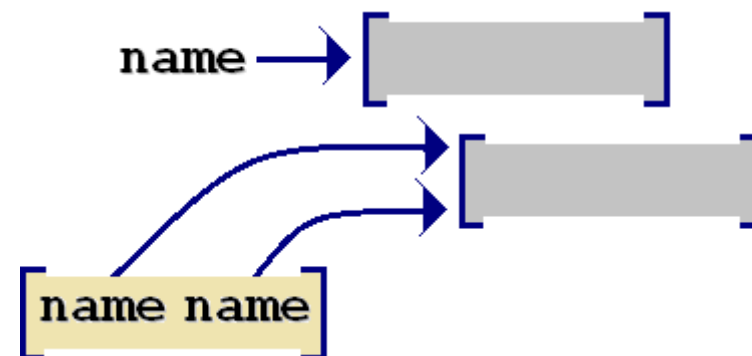
```
x = x + x
```

```
x[0][0] = 2 # такой же эффект
```

```
[[2], [2], [2], [2]]
```

При операции * не происходит копирования списка!

id – идентификатор объекта (уникален)



Тонкости питона: копирование

Как быть – копирование (поверхностное)

```
from copy import copy
x = [copy([0]) for i in range(2)]
x[0][0] = 1
[[1], [0]]
```

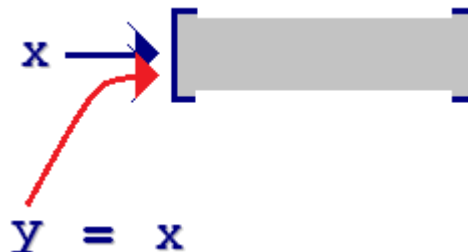
Способы копирования списка:

```
new_list = old_list[:]
```

```
new_list = list(old_list)
```

```
import copy
new_list = copy.copy(old_list)
```

При присваивании просто создаётся ссылка на объект



Тонкости питона: копирование

**Копирование не всегда помогает,
выручает глубокое копирование (частично ;)**

```
from copy import copy
```

```
a = 1
b = [a, a]
c = [b, b]
c2 = copy(c)
c2[0][0] = 0
```

```
print (c)
print (c2)
```

```
[[0, 1], [0, 1]]
[[0, 1], [0, 1]]
```

```
from copy import deepcopy
```

```
a = 1
b = [a, a]
c = [b, b]
c2 = deepcopy(c)
c2[0][0] = 0
```

```
print (c)
print (c2)
```

```
[[1, 1], [1, 1]]
[[0, 1], [0, 1]]
```

Кортеж (tuple): присваивание через кортеж

Кортеж – неизменяемый список, вместо [] будут () или ничего

```
a, b, c = 1, 2, 3 # а это кортеж!  
print (a, b, c)  
(1, 2, 3)
```

```
(x, y), (z, t) = [1, 2], [3, 4]  
print (x, y, z, t)  
(1, 2, 3, 4)
```

```
# сработает последнее присваивание  
x, (x, x) = 1, (2, 3)  
print (x)  
3
```

```
a, b = 1, 2  
a, b = b, a # присваивание кортежей
```

При инициализации переменных часто бывают такие конструкции

Переменные могут обмениваться значениями без использования ещё одной переменной

Кстати, о присваивании... допустимы такие конструкции

```
i = j = k = 1
```

Кортеж (tuple): задание

```
# разные способы задания кортежа
a = 1, 2, 3
a = (1, 2, 3)
a = tuple((1, 2, 3))
```

```
# пустой кортеж
a = () # раньше (,)
a
()
```

```
x = (2,) # одноэлементный кортеж
print (x)
[y] = x # элемент этого кортежа
y
(2,)
2
```

Неизменяемый тип

Контейнер

**Может содержать объекты
разных типов**

```
# итерация по кортежу и его вывод
for x in a:
    print (x)
1
2
3
```

Кортеж (tuple): операции всё аналогично спискам

```
x = (1, 2)
y = (3, 4)
x + y # конкатенация
(1, 2, 3, 4)
```

Словарь (dict)

контейнер для хранения данных вида (key, value), порядок не важен

```
dct = {'a': 1, 'b': 2} # словарь
{'b': 2, 'a': 1}
```

```
dct = dict(a=1, b=2) # другой способ
{'b': 2, 'a': 1}
```

```
# добавление к словарю
dct = dict(dct, a=3, d=2)
{'d': 2, 'a': 3, 'b': 2}
```

```
# преобразование из списка
dct = dict([('a', 1), ('b', 2)])
{'b': 2, 'a': 1}
```

```
dct['a'] # обращение по ключу (если нет -
исключение KeyError)
1
```

```
# обращение по ключу со значением по
умолчанию (когда ключ не найден)
dct.get('c', 0)
0
```

```
'a' not in dct # проверка не-вхождения
False
```

```
del dct['a'] # удаление по ключу
dct)
{'b': 2}
```

```
dct.keys() # ключи
dict_keys(['b', 'a'])
```

```
dct.values() # значения
dict_values([2, 1])
```

```
dct.items() # пары (ключ, значение)
dict_items([('b', 2), ('a', 1)])
```

**обратите внимание на
использование dict**

Словарь (dict)

```
d = dict(a=True, b="02", c=[1, 2, 3])
{'c': [1, 2, 3], 'b': '02', 'a': True}
```

попытка добавить значение, если нет

```
d.setdefault('c', 100.0)
d.setdefault('d', 100.0)
{'c': [1, 2, 3], 'd': 100.0, 'b': '02',
'a': True}
```

d.update(e=1, f=2) # добавить ещё значений

```
{'c': [1, 2, 3], 'd': 100.0, 'b': '02',
'f': 2, 'a': True, 'e': 1}
```

d.update([('e', 3), ('f', 4)]) # добавить ещё значений - старые значения заменятся на новые

print('c = ', d.pop('c')) # возвращаем значение и удаляем его из словаря

```
c = [1, 2, 3]
print(d)
{'d': 100.0, 'b': '02', 'f': 4, 'a':
True, 'e': 3}
```

d.clear() # удалить все значения

Может содержать разные объекты

Стандартное присваивание значений элементам такое:

```
d['a'] = 100.0
```

setdefault – не трогает уже существующие значения

```
class MyDict(dict):
    # значение по умолчанию
    def __missing__(self, key):
        self[key] = rv = []
        return rv
```

```
x = MyDict()
x['b'] = 1
x['a']
print(x)
```

```
{'b': 1, 'a': []}
```

Итерации по словарю

```
dct = {'a': 1, 'b': 2}
dct[0] = 5
```

```
# цикл по парам
for key, val in dct.items():
    print (key, val)
```

```
b 2
0 5
a 1
```

```
# цикл по ключам словаря
for key in dct: # dct.keys()
    print (key, dct[key])
```

```
b 2
0 5
a 1
```

```
# цикл по значениям словаря
for val in dct.values():
    print (val)
```

```
2
5
1
```

**Ключ не обязательно строка,
м.б. число
(главное, что должен
хэшироваться)**

```
print ('длина словаря = %i' % len(dct)) #
количество пар в словаре
```

длина словаря = 3

Ещё способы задания словаря

словарь со значением по умолчанию

```
dict.fromkeys("abc", True)
```

```
{'a': True, 'b': True, 'c': True}
```

преобразование типов

```
a = ['a', 'b', 'c']
```

```
b = [1, 2, 3]
```

```
dict(zip(a, b)) # см. потом про zip
```

```
{'a': 1, 'b': 2, 'c': 3}
```

Задача: объединить два словаря, не портя их

```
dct = {'a':1, 'b':2}
```

```
dct2 = {'b':3, 'c':4}
```

```
union = {**dct, **dct2} # Python3-способ
```

```
print(union, dct, dct2)
```

```
union = dct.copy() # Python2-способ
```

```
union.update(dct2)
```

```
print(union, dct, dct2)
```

```
# а можно так...
```

```
union = dict(dct, **dct2)
```

```
print(union, dct, dct2)
```

```
{'a': 1, 'b': 3, 'c': 4} {'a': 1, 'b': 2} {'c': 4, 'b': 3}
```

Одно из применений словарей – имитация switch

```
def first():  
    print ('one')  
def second():  
    print ('two')  
def third():  
    print ('three')
```

```
x = 2
```

```
# плохой способ
```

```
if (x == 1):  
    first()  
elif (x == 2):  
    second()  
elif (x == 3):  
    third()
```

```
# Python-style способ
```

```
dct = {1: first, 2: second, 3: third}  
dct[x]()
```

Множество (set)

```
s = {'key1', 'key1', 'key2'}
```

```
print (s)
```

```
{'key1', 'key2'}
```

```
'key2' in s
```

```
True
```

```
# тут "=", а дальше - нет
```

```
s = s.union({1,2})
```

```
{1, 2, 'key1', 'key2'}
```

```
s.difference({1,3,4})
```

```
{2, 'key1', 'key2'}
```

```
s.add(121) # добавить 1 элемент
```

```
{1, 2, 'key1', 'key2', 121}
```

```
# добавляем несколько элементов
```

```
s.update([122, 123, 121])
```

```
{1, 2, 'key2', 'key1', 121, 122, 123}
```

```
s.remove('key1') # если нет - исключение
```

```
# есть ещё discard (без исключений)
```

```
{1, 2, 'key2', 121, 122, 123}
```

**только хэшируемые объекты
могут быть элементами
множества (числа, строки)**

**есть ещё frozenset –
неизменяемое множество**

**как всегда, есть преобразование
типов:**

```
x = [1, 2, 2]
```

```
set(x)
```

```
{1, 2}
```

Множество (set): операции

```
a = {1, 2, 3}
b = {2, 3, 4}
```

пересечение

```
a & b
a.intersection(b) # 2-й способ
{2, 3}
```

объединение

```
a | b
a.union(b) # 2-й способ
{1, 2, 3, 4}
```

разность

```
a - b
a.difference(b) # 2-й способ
{1}
```

вложения

```
a <= b
False
a < b
False
a > b
False
```

Аргументов может быть много

```
x, y, z = {1, 2}, {3}, {1, 3, 4}
```

```
set.union(x, y, z)
{1, 2, 3, 4}
```

```
set.difference(x, y, z) # x - y - z
{2}
```

**Задача: только ли из уникальных
элементов состоит список**

```
if len(x) == len(set(x)):
    print('List is unique!')
```

Файл (file)

```
f1 = open("file1.txt", "r")
f2 = open("file2.txt", "w", encoding="cp1251")
for line in f1.readlines():
    f2.write(line)
f2.close()
f1.close()
```

чтобы не забывать закрывать файлы
with open('tmp.txt') as fin:
 for line in fin:
 # ...

**Это называется
менеджер контекста
(не надо явно закрывать
файл)**

Файлоподобные объекты

```
# файлоподобные объекты
import urllib
f1 = urllib.urlopen("http://python.onego.ru")
```

Функциональное программирование

что такое...

вычисление – вычисление значений математических функций, а не последовательность процедур

императивный стиль

```
target = [] # создать пустой список
# для каждого элемента исходного списка
for item in source_list:
    # применить функцию G()
    trans1 = G(item)
    # применить функцию F()
    trans2 = F(trans1)
    # добавить ответ в список
    target.append(trans2)
```

функциональный стиль

```
# языки ФП часто имеют
# встроенную функцию compose()
compose2 = lambda A, B: lambda x: A(B(x))
target = map(compose2(F, G), source_list)

# list(...) в Python-3
```

Функциональное программирование

- Есть **функции первого класса / высшего порядка** (принимают другие функции в качестве аргументов или возвращают другие функции)
- Рекурсия является основной управляющей структурой в программе (нет цикла – он реализован через рекурсию)
- Обработка списков (например, `print(len([1+1, 1/0]))`)
- Запрещение побочных эффектов у функций (**чистые функции** – зависят только от своих параметров и возвращают только свой результат, результат вызова функции с одними и теми же аргументами всегда одинаков)
- Описываем не шаги к цели, а математическую зависимость данные–цель (в идеале, программа - одно выражение с сопутствующими определениями).

Питон – язык **с элементами** функционального стиля

Функции первого класса

```
# функции первого класса
def create_adder(x):
    # определяем функцию внутри
    def adder(y):
        return x + y
    return adder # её же возвращаем
```

```
add_10 = create_adder(10)
add_10(3)
```

13

Функции

операции это тоже функции

```
from operator import add, mul
```

```
print(add(2, mul(3, 4)))
```

```
14
```

определение функции

```
# delta -необязательный аргумент
```

```
# со значением по умолчанию
```

```
def inc(n, delta=1):  
    return n + delta
```

```
# эта же функция (просто другое имя)
```

```
myadd = inc
```

```
print(inc(20))
```

```
print(myadd(30))
```

```
21
```

```
31
```

если функция ничего не
возвращает, то она возвращает **None**

```
def f():
```

```
    pass
```

```
def g():
```

```
    """
```

```
    помощь
```

```
    """
```

```
def h():
```

```
    # можно объявлять функцию
```

```
    # внутри функции
```

```
    print('h')
```

```
10
```

```
print(f(), g())
```

```
print(g.__doc__)
```

```
help(g)
```

```
(None, None)
```

```
    помощь
```

```
Help on function g in module __main__:
```

```
g()
```

```
    помощь
```

Аргументы функций

именованные аргументы

```
def f(x=1, y=2):  
    print ('x=%g, y=%g' % (x, y))
```

```
f(3, 4)  
f(3)  
f(y=10, x=20)  
f(y=0)
```

```
x=3, y=4  
x=3, y=2  
x=20, y=10  
x=1, y=0
```

сколько угодно аргументов – с помощью «упаковки»

```
def max_min(*args):  
    # args - список аргументов  
    # в порядке их указания при вызове  
    return max(args), min(args)
```

```
print (max_min(1,2,3,4,5))  
print (max_min(*[4,0,3]))  
print (max_min(*(1,7,3)))  
print (max_min(*{6,2,4}))
```

```
(5, 1)  
(4, 0)  
(7, 1)  
(6, 2)
```

**возвратить можно только одно
значение, но это м.б. кортеж!**

Что такое распаковка

в Python 3:

```
first, *other = range(3)
print(first, other)
```

```
0 [1, 2]
```

```
for a, *b in [range(3),
range(2)]:
    print(a, b)
```

```
0 [1, 2]
```

```
0 [1]
```

```
[*range(5), 6]
```

```
[0, 1, 2, 3, 4, 6]
```

распаковка при инициализации
контейнера

```
d = {'a':1, 'b':2}
d = {**d, 'a':3}
```

```
d
{'a': 3, 'b': 2}
```

Аргументы функций

```
# arg1 - фиксированный (здесь - 1 мы  
# обязательно должны передать)  
# args - произвольные  
# kwargs - любые
```

```
def swiss_knife(arg1, *args, **kwargs):  
    print (arg1)  
    print (args)  
    print (kwargs)  
    return None
```

```
swiss_knife(1, 2, [3, 4], b=-1, a=0)
```

```
1  
(2, [3, 4])  
{'b': -1, 'a': 0}
```

```
swiss_knife(1, 2, b=-1, a=0, [3, 4])  
# так нельзя!
```

```
swiss_knife(1)  
1  
( )  
{ }
```

```
d = {'a':1, 'b':2}  
swiss_knife(d)  
{'b': 2, 'a': 1}  
( )  
{ }
```

```
swiss_knife(*d)  
b  
( 'a', )  
{ }
```

```
swiss_knife(**d) # будет ошибка  
TypeError: swiss_knife() takes at least 1  
argument (0 given)
```

```
s = [1, 2, 3]  
swiss_knife(s)  
[1, 2, 3]  
( )  
{ }
```

```
swiss_knife(*s)  
1  
(2, 3)  
{ }
```

Лямбда-функции

```
# лямбда-функции (анонимные)
func = lambda x, y: x + y

print (func(1, 2))
```

3

Сохранение значений аргументов

```
# lst - хранится...
def mylist(val, lst=[]):
    lst.append(val)
    return lst
```

```
print(mylist(1))
print(mylist(2))
print(mylist(3))
```

```
[1]
[1, 2]
[1, 2, 3]
```

Значения по умолчанию

вычисляются один раз – в момент определения функции.

Python просто присваивает это значение (ссылку на него!) нужной переменной при каждом вызове функции.

```
# lst не сохраняется!
def mylist(val, lst=None):
    lst = lst or []
    # if lst is None:
    #     lst = []
    lst.append(val)
    return lst
```

```
print(mylist(1))
print(mylist(2))
print(mylist(3))
```

```
[1]
[2]
[3]
```

Часто очень полезно!

Тут не используем изменяемое значение как значение по умолчанию.

Глобальные и локальные переменные

глобальные переменные

globvar = 0

```
def set_globvar_to_one():  
    global globvar # глобальная  
    # без этого нельзя сделать,  
    # например, globvar+=1  
    globvar = 1 # если не объявить  
    # глобальной - тут будет локальная
```

```
def print_globvar():  
    print (globvar) # не надо объявлять
```

```
set_globvar_to_one()  
print_globvar()
```

1

**При желании изменить
глобальную переменную, надо
сообщить об этом интерпретатору.**

```
def f():  
    min = 1 # локальная переменная  
    max = 10  
    def g():  
        min = 2 # другая локальная п.  
        print('locals = ' +  
str(locals()))  
    g()  
    print('locals = ' + str(locals()))  
    g()
```

```
max = 0 # глобальная переменная  
f()  
print(min, max) # встроенная функция
```

```
locals = {'min': 2}  
locals = {'max': 10, 'g': <function g at  
0x0000000003C507B8>, 'min': 1}  
locals = {'min': 2}  
(<function min>, 0)
```

Передача аргументов по ссылке

по ссылке

```
a = {'a' : 1, 'b': 2}
```

```
def f(a):  
    a['b'] = 20  
    a.update({'c' : 3})  
    print('in', a)
```

```
print ('before', a)  
f(a)  
print('out', a)
```

```
('before', {'a': 1, 'b': 2})  
('in', {'a': 1, 'c': 3, 'b': 20})  
('out', {'a': 1, 'c': 3, 'b': 20})
```

```
a = [1, 2]
```

```
def f(a):  
    a[1] = 3  
    print('in', a)
```

```
print ('before', a)  
f(a)  
print('out', a)
```

```
('before', [1, 2])  
('in', [1, 3])  
('out', [1, 3])
```

по значению

(на самом деле поведение как
«по значению»)

```
a = 1
```

```
def f(a):  
    a = 2  
    print('in', a)
```

```
print ('before', a)  
f(a)  
print('out', a)
```

```
('before', 1)  
('in', 2)  
('out', 1)
```

Зависит от изменяемости типа

Но не всё так просто...

Попробуйте a = [3, 4]

Обобщённые функции

Их реализация м.б. специализирована для конкретного типа

```
print (len([1, 2, 3]))  
print (len({1, 2, 3}))  
print (len(range(4)))
```

3

3

[0, 1, 2, 3]

```
print (str([1, 2, 3]))  
print (str({1, 2, 3}))  
print (str(range(4)))
```

[1, 2, 3]

set([1, 2, 3])

[0, 1, 2, 3]

```
print (sum([1, 2, 3]))  
print (sum({1, 2, 3}))  
print (sum(range(4)))
```

6

6

6

Списковые включения (List Comprehensions)

```
[(i, j) for i in range(3) for j in range(5) if i > j]  
[(1, 0), (2, 0), (2, 1)]
```

```
[x**2 for x in range(5)]  
[0, 1, 4, 9, 16]
```

+ zip

```
['%s=%s' % (x, y) for y, x in zip(range(5), 'abcde')]  
['a=0', 'b=1', 'c=2', 'd=3', 'e=4']
```

Set Comprehensions

```
lst = [10, 5, 100, 3, 20, 10, 3, 20]  
{x for x in lst if 10 * round(x / 10) == x}  
{10, 20, 100}
```

Dictionary Comprehensions

```
{x: y for y, x in zip(range(5), 'abcde') if y < 3}  
{ 'a': 0, 'b': 1, 'c': 2 }
```

Reduce

```
from functools import reduce
```

```
print (reduce(lambda x, y: x * y, [1, 2, 3, 4])) # ((1*2)*3)*4
print (reduce(lambda x, y: '(' + str(x) + '*' + str(y) + ')', [1, 2, 3, 4]))
```

24

(((1*2) *3) *4)

В Python 2.x была обычная функция reduce...

Map

```
l1 = [1, 2, 3, 4]
l2 = [0, -1, +1, +2] # если разной длины - то по длине наименьшей
```

```
print (list(map(lambda x, y: x+y, l1, l2)))
print (list(map(max, l1, l2)))
[1, 1, 4, 6]
[1, 2, 3, 4]
```

Если списки разной длины, то по длине наименьшего.

Map с одним списком

```
l = [1, 2, 3]
print (map(lambda x: x*x, l))
print (map(lambda x: x*x, range(3)))
```

```
[1, 4, 9]
[0, 1, 4]
```

Но эффективнее и понятнее с помощью генератора списков

```
[x * x for x in l]
```

Filter

```
list(filter(lambda x: x.isalpha(), u'Привет, мир!'))
```

```
[u'\u041f', u'\u0418', u'\u0432', u'\u0435', u'\u0442',  
u'\u0438', u'\u043c', u'\u0418']
```

```
list(filter(lambda x: x%2, range(10)))
```

```
[1, 3, 5, 7, 9]
```

list нужен в Python3, т.к. там filter возвращает итератор

```
lst = [12, 1.2, '12', 1, 2]
```

```
list(filter(lambda x: type(x) is int, lst))
```

```
[12, 1, 2]
```

Zip

```
x = range(5)
y = 'abcde'
z = [0, 1, 0, 1, 0]
```

```
list(zip(x, y, z)) # list - python3
```

```
[(0, 'a', 0), (1, 'b', 1), (2, 'c', 0), (3, 'd', 1), (4, 'e', 0)]
```

Задача: по строке сформировать перечень пар соседних букв

```
x = 'Привет!'
list(zip(x, x[1:])) # можно подавать разные по длине аргументы!
```

```
[('П', 'р'), ('р', 'и'), ('и', 'в'), ('в', 'е'), ('е', 'т'), ('т', '!')]
```

Итераторы

for работает с любой последовательностью
(есть `next` до исключения `StopIteration`)

что такое итератор

```
it = iter([1, 2, 3, 4, 5])
```

```
print (next(it))
```

```
print (next(it))
```

```
print ([x for x in it])
```

```
1
```

```
2
```

```
[3, 4, 5]
```

```
print (next(it))
```

```
# будет исключение
```

```
# итератор генерирует последовательность:
```

```
# элемент = сумме предыдущих
```

```
def forit(mystate=[]):
```

```
    if len(mystate) < 5:
```

```
        new_element = max(sum(mystate), 1)
```

```
        mystate.append(new_element)
```

```
        # print (mystate)
```

```
    return new_element
```

```
it2 = iter(forit, None) # если не  
возвращает значения явно, то None
```

```
[x for x in it2]
```

```
[1, 1, 2, 4, 8]
```

Итераторы: enumerate

```
[x for x in enumerate("abcd")]
```

```
[(0, 'a'), (1, 'b'), (2, 'c'), (3, 'd')]
```

можно, см. дальше почему

```
list(x for x in enumerate("abcd"))
```

```
[(0, 'a'), (1, 'b'), (2, 'c'), (3, 'd')]
```

```
for i, j in enumerate("abcd"):
    print (i, j)
```

```
(0, 'a')
```

```
(1, 'b')
```

```
(2, 'c')
```

```
(3, 'd')
```

**Это способ иметь индекс
итерирования в цикле**

Модуль itertools

соединение 2х итераторов

```
from itertools import chain

it1 = iter([1,2,3])
it2 = iter([4,5])

a = []
for i in chain(it1, it2):
    a.append(i)
print (a)
[1, 2, 3, 4, 5]
```

повторение итератора

```
from itertools import repeat

b = []
for i in repeat(1, 4):
    b.append(i)
print (b)
[1, 1, 1, 1]
```

бесконечный итератор

```
from itertools import count

c = []
for i in count(1):
    c.append(i)
    if i>10:
        break
print(c)
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11]
```

циклический итератор

```
from itertools import cycle

d = []
for i, j in enumerate(cycle([1,2,3])):
    d.append(j)
    if i>10:
        break
print (d)
[1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3]
```

Модуль itertools

Срезы

```
from itertools import islice
```

```
e1 = islice(range(10), 3, 6)
e2 = islice(range(10), 3, 9, 2)
```

```
print ("e[3:6] " + str(list(e1)))
e[3:6] [3, 4, 5]
```

```
print ("e[3:9:2] " + str(list(e2)))
e[3:9:2] [3, 5, 7]
```

«части» итератора

```
from itertools import dropwhile
# ещё есть takewhile
```

```
f = dropwhile(lambda x: x<5, range(10))
print (list(f))
[5, 6, 7, 8, 9]
```

независимые копии итераторов

```
from itertools import tee
```

```
it = range(3)
a, b, c = tee(it, 3) # три н. копии
tmp = list(c) # этот итератор "уничтожится"
print (list(a), list(b), list(c))
[0, 1, 2] [0, 1, 2] []
```

декартово произведение

```
from itertools import product
```

```
it = product("AB", repeat=2)
print (list(it))
[('A', 'A'), ('A', 'B'), ('B', 'A'), ('B', 'B')]
```

перестановки

```
from itertools import permutations
```

```
it = permutations("YN")
print (list(it))
[('Y', 'N'), ('N', 'Y')]
```

Модуль itertools

сочетания (без повторений)

```
from itertools import combinations

it = combinations("ABC", 2)
print (list(it))
[('A', 'B'), ('A', 'C'), ('B', 'C')]
```

сочетания с повторениями

```
from itertools import combinations_with_replacement

it = combinations_with_replacement("AB", 2)
print (list(it))
[('A', 'A'), ('A', 'B'), ('B', 'B')]
```

группировка

```
from itertools import groupby

it = groupby("ABBAACBCC")
for i, j in it:
    print (i, list(j))

('A', ['A'])
('B', ['B', 'B'])
('A', ['A', 'A', 'A'])
('C', ['C'])
('B', ['B'])
('C', ['C', 'C'])
```

Пишем свой итератор

```
class Fibonacci:
    """
    Итератор последовательности
    Фибоначчи до N
    """

    def __init__(self, N):
        self.n, self.a, self.b, self.max = 0, 0, 1, N

    def __iter__(self):
        return self

    # должна быть такая функция
    def __next__(self): # Python 2: def next(self)
        if self.n < self.max:
            a, self.n, self.a, self.b = self.a, self.n+1,
self.b, self.a+self.b
            return a
        else:
            raise StopIteration

list(Fibonacci(10))
[0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34]
```

упрощённый итератор

```
class Identity:
    def __getitem__(self, idx):
        if idx > 5:
            raise IndexError(idx)
        return idx

list(Identity())
[0, 1, 2, 3, 4, 5]
```

Простые генераторы

Итератор – объект, который имеет метод next (`__next__` в Python3)

Генератор – функция, в которой есть `yield`-выражение

генератор \Rightarrow итератор

```
def Fib(N):  
    a, b = 0, 1  
    for i in range(N):  
        yield a # вместо return  
        # для выдачи следующего значения  
        a, b = b, a + b
```

```
for i in Fib(10):  
    print (i)
```

0
1
1
2
3
5
8
13
21
34

**помогают делать ленивые
вычисления
(lazy computations)**

**yield - похожа на return, но
работа функции
приостанавливается и выдаётся
значение**

Простые генераторы

```
def double_numbers(iterable):  
    for i in iterable:  
        yield i + i
```

```
list(double_numbers(range(5)))
```

```
[0, 2, 4, 6, 8]
```

генераторное выражение (Generator Expressions)

```
print ( [x*x for x in range(5)] ) # это список  
print ( (x*x for x in range(5)) ) # а это -  
генераторное выражение  
# не порождается коллекция;  
print ( sum(x*x for x in range(5)) ) # тут без  
скобок - тоже генераторное выражение
```

```
[0, 1, 4, 9, 16]
```

```
<generator object <genexpr> at 0x00000000046F6BA0>  
30
```

Генератор нельзя переиспользовать

```
gen = (x*x for x in range(5))
```

```
print ('использование генераторного  
выражения: ')  
for y in gen:  
    print (y)
```

```
# ничего не будет!  
print ('переиспользование: ')  
for y in gen:  
    print (y)
```

```
использование генераторного выражения:  
0  
1  
4  
9  
16  
переиспользование:
```

Простые генераторы

сопрограммы (coroutines)

больше одной точки входа
остановка исполнения, сохранение состояния и продолжение

```
def grep(pattern):  
    print("Ищем {!r}".format(pattern))  
    while True:  
        line = yield # точка входа в line  
        # засылает метод send  
        if pattern in line:  
            print('нашли в: ' + line)  
  
gen = grep("Мир")
```

```
next(gen) # обязательно нужно - это инициализация (инициализацию можно спрятать в декораторе)  
gen.send("Предложение")  
gen.send("Предложение с Миром")  
gen.send("Предложение с миром")  
gen.send("Миру мир!")
```

```
Ищем 'Мир'  
нашли в: Предложение с Миром  
нашли в: Миру мир!
```

```
def f():  
    yield 1  
    yield 2  
    yield 3  
    # return 10 - нет эффекта  
  
def g():  
    x = yield from f() # взять выход у f!  
    yield 4  
    yield 5  
    yield 6  
    # return 100 - нет эффекта  
  
list(g())  
  
[1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

Декораторы

для модификации функции, сохраняя читабельность кода

Цепочки декораторов

```
def square(f): # на вход - функция
    # выход - функция,
    # которая будет реально выполняться
    return lambda x: f(x * x)
```

```
def add1(f): # на вход - функция
    # выход - функция,
    # которая будет реально выполняться
    return lambda x: f(x + 1)
```

два декоратора у функции

@square

@add1

```
def time2(x):
    return (x * 2)
```

```
time2(3) # (3*3 + 1)*2
```

```
def makebold(fn):
    def wrapped():
        return "<b>" + fn() + "</b>"
    return wrapped
```

```
def makeitalic(fn):
    def wrapped():
        return "<i>" + fn() + "</i>"
    return wrapped
```

@makebold

@makeitalic

```
def hello():
    return "hello world"
```

```
print(hello())
```

```
<b><i>hello world</i></b>
```

Декораторов может быть много!
Здесь – они готовят данные для функции

Декораторы

```
class my_decorator(object):
    def __init__(self, f):
        print("внутри
my_decorator.__init__()")
        f() # вызов - можно убрать
    def __call__(self):
        print("внутри
my_decorator.__call__()")

@my_decorator
def aFunction():
    print("внутри aFunction()")

print("окончание декорирования
aFunction()")

aFunction() # вызов функции
```

```
внутри my_decorator.__init__()
внутри aFunction()
окончание декорирования aFunction()
внутри my_decorator.__call__()
```

**на самом деле вызывается
my_decorator.__call__()**

Декораторы

зачем нужны декораторы:

```
class entry_exit(object):
    def __init__(self, f):
        self.f = f
    def __call__(self):
        print("вызов - ", self.f.__name__)
        self.f()
        print("выход - ", self.f.__name__)

@entry_exit
def func1():
    print("работа func1()")

@entry_exit
def func2():
    print("работа func2()")

print ('Вызовы функций:')
func1()
func2()
```

Вызовы функций:

```
вызов - func1
работа func1()
выход - func1
вызов - func2
работа func2()
выход - func2
```

Что-то делаем до и после вызова функции...

Внешне это не заметно – просто вызываем функцию

Декораторы

```
def entry_exit(f):  
    def new_f():  
        print("Вызов: ", f.__name__)  
        f()  
        print("Выход: ", f.__name__)  
    new_f.__name__ = f.__name__  
    # меняем даже имя функции  
    # (попробуйте убрать)  
    return new_f
```

```
@entry_exit  
def func1():  
    print("работа func1()")
```

```
@entry_exit  
def func2():  
    print("работа func2()")
```

```
print ('Вызовы')  
func1()  
func2()  
print(func1.__name__)
```

здесь декоратор – функция

**главное, чтобы декоратор можно
было вызвать**

Вызовы

```
Вызов:  func1  
работа func1()  
Выход:  func1  
Вызов:  func2  
работа func2()  
Выход:  func2  
func1
```

Декоратор без аргументов

```
class decorator_without_arguments(object):
    def __init__(self, f):
        """
        Если пишем декоратор без аргументов,
        то передаём в конструкторе функцию
        """
        print("Работа __init__()")
        self.f = f
    def __call__(self, *args):
        """
        В __call__ method передаём аргументы.
        """
        print("Работа __call__()")
        self.f(*args)
        print("После self.f(*args)")

print("Начало декорации")
@decorator_without_arguments
def sayHello(a1, a2, a3, a4):
    print('Аргументы:', a1, a2, a3, a4)

print("После декорации...")
sayHello("say", "hello", "argument", "list")
print("Ещё раз...")
sayHello("a", "different", "set of", "arguments")
```

Начало декорации
Работа __init__()
После декорации...
Работа __call__()
Аргументы: say hello argument list
После self.f(*args)
Ещё раз...
Работа __call__()
Аргументы: a different set of arguments
После self.f(*args)

**В методе __call__ решаем
проблему с передачей функции
аргументов**

Декоратор с аргументами

```
class decorator_with_arguments(object):
    def __init__(self, arg1, arg2, arg3):
        """
        Если пишем с аргументами,
        то их передаём в конструктор,
        а функция не передаётся!
        """
        print("работа __init__()")
        self.arg1 = arg1
        self.arg2 = arg2
        self.arg3 = arg3

    def __call__(self, f):
        """
        Если пишем с аргументами, то __call__()
        вызывается лишь раз,
        как часть процесса декорации,
        ей можно передать только функцию!
        """
        print("работа __call__()")

        def wrapped_f(*args):
            print("работа wrapped_f()")
            print("Аргументы:", self.arg1,
self.arg2, self.arg3)
            f(*args)
            print("выход из f(*args)")

        return wrapped_f
```

```
@decorator_with_arguments("hello", "world", 42)
def sayHello(a1, a2, a3, a4):
    print('Аргументы sayHello:', a1, a2, a3,
a4)

print("После декорации...")
sayHello("say", "hello", "argument", "list")
print("Ещё раз...")
sayHello("a", "different", "set of",
"arguments")

работа __init__()
работа __call__()
После декорации...
работа wrapped_f()
Аргументы: hello world 42
Аргументы sayHello: say hello argument list
выход из f(*args)
Ещё раз...
работа wrapped_f()
Аргументы: hello world 42
Аргументы sayHello: a different set of
arguments
выход из f(*args)
```

Декораторная функция с аргументами

```
def decorator_function_with_arguments(arg1, arg2, arg3):  
    def wrap(f):  
        print("Внутри wrap()")  
        def wrapped_f(*args):  
            print("Внутри wrapped_f()")  
            print("Аргументы ДЕКОРАТОРА:", arg1, arg2,  
arg3)  
            f(*args)  
            print("After f(*args)")  
        return wrapped_f  
    return wrap  
  
@decorator_function_with_arguments("hello", "world", 42)  
def sayHello(a1, a2, a3, a4):  
    print('аргументы функции:', a1, a2, a3, a4)  
  
print("После декорации")  
sayHello("say", "hello", "argument", "list")  
print("Ещё разок...")  
sayHello("a", "different", "set of", "arguments")
```

```
Внутри wrap()  
После декорации  
Внутри wrapped_f()  
Аргументы ДЕКОРАТОРА: hello world  
42  
аргументы функции: say hello  
argument list  
After f(*args)  
Ещё разок...  
Внутри wrapped_f()  
Аргументы ДЕКОРАТОРА: hello world  
42  
аргументы функции: a different set  
of arguments  
After f(*args)
```

Модули

модуль – один файл с расширением *.py (сейчас уже и zip-архив), задаёт своё пространство имён

пакет – директория, в которой есть файл `__init__.py` (просто для организации кода). Может содержать поддиректории. Пользователю не так важно, с чем работать

```
import datetime # импортируем модуль
```

```
# появляется объект с соответствующим названием
```

```
datetime.date(2004, 11, 20)
```

```
2004-11-20
```

```
print (datetime.__name__) # имя
```

```
datetime
```

```
print (datetime.__doc__) # описание
```

```
Fast implementation of the datetime type.
```

```
print (datetime.__file__) # файл
```

```
C:\Anaconda3\lib\datetime.py
```

```
pak1
```

```
|-- __init__.py
```

```
|--pak12
```

```
|   |-- __init__.py
```

```
|   |-- f.py
```

```
|--h.py
```

```
from pak1.pak12 import f
```

Модули

можно назначать синонимы модулей и функций

```
import datetime as dt # сокращение имени модуля
print (dt.date(2004, 11, 20))
2004-11-20
```

```
from datetime import date as dt # импортирование конкретной функции
print (dt(2004, 11, 20))
2004-11-20
```

не рекомендуется такой импорт

```
from datetime import *
```

здесь питон ищет модули

```
import sys
sys.path
['',
 'C:\\Users\\Александр Дьяконов\\Anaconda3\\python35.zip',
 'C:\\Users\\Александр Дьяконов\\Anaconda3\\DLLs',
 'C:\\Users\\Александр Дьяконов\\Anaconda3\\lib',
 'C:\\Users\\Александр Дьяконов\\Anaconda3',
```


Модули: перезагрузка

```
reload(module) # Python 2.x
```

```
importlib.reload # >=Python 3.4
```

```
imp.reload # Python 3.0 - 3.3
```

Несколько раз использовать

import бесполезно!

Исключения

исключения

```
class MyError(Exception): # от Exception
    pass
```

```
try:
    # что-то делаем...

    # поднимаем исключение
    raise (MyError)
# else: Python3 - не работает!
#     print ("Не было исключения")
```

```
# принимаем исключение
except ZeroDivisionError:
    print ("Деление на 0")
except KeyboardInterrupt:
    print ("Прерывание с клавиатуры")
except (MyError):
    print ("Моя ошибка")
except:
    print ("Ошибка")
finally:
    print ("Последние действия")
    # тут можно, например, закрыть файл
```

Exception – класс, от которого должны

наследоваться все исключения

AssertionError – ошибка assert

ImportError – ошибка import

NameError – не найдена переменная

AttributeError – читаем/пишем

несуществующий атрибут

KeyError / IndexError – в контейнере нет

элемента по указанному ключу / индексу

TypeError – несоответствие типов

см.

<https://docs.python.org/3/library/exceptions.html>

Исключения

```
# обработка любого исключения
```

```
import traceback
```

```
try:
```

```
    1/0
```

```
except Exception as e:
```

```
    print (e.args) # переданные аргументы
```

```
    # информация о стеке вызовов
```

```
    # на момент исключения
```

```
    traceback.print_tb(e.__traceback__)
```

```
    # pass
```

```
print ('выполнение программы  
продолжается')
```

```
('division by zero',)
```

```
File "<ipython-input-9-640c85b08d09>",
```

```
line 5, in <module>
```

```
    1/0
```

выполнение программы продолжается

Уже встречали менеджер контекста

(также основан на исключениях)

```
with resource_1() as r1, \  
    resource_2() as r2:  
    do_smth(r1, r2)
```

```
# в случае с файлами -
```

```
# не надо явно закрывать
```

Пишем менеджер контекста

```
class m_c:
    def __init__(self):
        print ('init')
        # возвращает None

    def __enter__(self):
        # тут можно, например, открыть файл
        print ('enter')
        # возвращаемое значение доступно по имени with ... as NAME:
        return ('m_c-name')

    def __exit__(self, *exc_info):
        # вызывается в конце
        # аргументы:
        # - тип исключения
        # - исключение
        # - объект типа traceback
        print ('exit')

with m_c() as name:
    print ('working... with ' + name)

init
enter
working... with m_c-name
exit
```

Особенности хранения объектов

**интерпретатор кэширует
числа от -5 до 256**

Каждое число – лишь один объект

```
print (int("-5") is -5)
print (int("-6") is -6)
```

True
False

Разные задания **одного объекта**

```
s1 = "abcde"
s2 = "abcde"
s3 = "ab" + "cd" + "e"
```

```
print ("hash:", hash(s1), hash(s2),
hash(s3))
print ("id:", id(s1), id(s2), id(s3))
# а раньше id(s1) = id(s2) != id(s3)
```

```
('hash:', -1332677140, -1332677140, -1332677140)
('id:', 66624808L, 66624808L, 66624808L)
```

Иногда это происходит и так

```
a = 257
b = 257
print (a is b)
```

False

```
def f():
    a = 257 # умный интерпретатор
    b = 257 # сделает одним объектом
    print (a is b)
```

f()

True

```
print (1000+0 is 1000+0)
print (1000 is 1000)
```

False
True

Байткод

```
# байткод
import dis
```

```
def myf(x):
    return(x + 1, x - 1)
```

```
dis.dis(myf)
```

5	0	LOAD_FAST	0	(x)
	3	LOAD_CONST	1	(1)
	6	BINARY_ADD		
	7	LOAD_FAST	0	(x)
	10	LOAD_CONST	1	(1)
	13	BINARY_SUBTRACT		
	14	BUILD_TUPLE	2	
	17	RETURN_VALUE		

Немного о скорости

**В цикле наращиваем список (не совсем правильное решение)
Как быстрее?**

```
def f():  
    l = []  
    for i in range(10000):  
        l.append(i)  
    return l
```

```
%timeit f()
```

1000 loops, best of 3: 675 µs per loop

**Здесь дольше, т.к. в цикле будем
искать метод в хэш-таблице**

```
def g():  
    l = []  
    li = l.append  
    # сразу сообщим функцию -  
    # чтобы не искать в цикле  
    for i in range(10000):  
        li(i)  
    return l
```

```
%timeit g()
```

1000 loops, best of 3: 440 µs per loop

**Здесь знаем метод, который
вызывать**

Неожиданное поведение

Не увлекайтесь функциональным программированием...

```
l = [lambda: x for x in "abcdefg"]
for r in l:
    print (r())
```

g
g
g
g
g
g
g

объяснение - особенности лямбда-
функций

```
print (id(lambda: 1) == id(lambda:  
2))
```

True

Для неименованных лямбда-функций только одна ссылка!

Проверка all, any

```
lst = [2, 5, 7, 5]
```

```
# какой-нибудь элемент
```

```
if (any(x > 1 for x in lst)):  
    print('any - yes')
```

any - yes

```
# все элементы
```

```
if (all(x > 1 for x in lst)):  
    print('all - yes')
```

all - yes

Интересности: приоритет

```
i, j = 1, 2
print("%i" % (i*j))
print("%i" % i*j)
```

```
2
11
```

% и * имеют один приоритет!
Поэтому ответ '1'*2

Интересности: именование переменных

```
имя = 10 # не рекомендуется
print (имя)
del имя # удаление объекта
# print (имя) - ошибка
```

Объектно-ориентированное программирование (ООП)

— методология программирования, основанная на

- представлении программы в виде совокупности объектов,
- каждый объект является экземпляром определенного класса,
- классы образуют иерархию наследования.

в Python всё – объекты

Имеют id и значение

```
a = 1
b = [1, 2]
print (id(a), id(b))
a = a + 1
b.append(3) # id не изменится
print (id(a), id(b))
del a # удаление объекта
# a # будет ошибка
```

```
1578102544 73531656
```

```
1578102576 73531656
```

Определение класса

первый аргумент всех методов - экземпляр класса

```
class MyGraph:
```

```
    def __init__(self, V, E): # конструктор (деструктор - __del__)
```

```
        self.vertices = set(V)
```

```
        self.edges = set(E)
```

```
    def add_vertex(self, v): # метод - функция, объявленная в теле
```

класса

```
        self.vertices.add(v)
```

```
    def add_edge(self, e):
```

```
        self.vertices.add(e[0])
```

```
        self.vertices.add(e[1])
```

```
        self.edges.add(e)
```

```
    def __str__(self): # представление в виде строки
```

```
        return ("%s; %s" % (self.vertices, self.edges))
```

```
g = MyGraph([1, 2, 3], [(1, 2), (1, 3)])
```

```
g.add_edge((3, 4))
```

```
print (g)
```

```
print (g.vertices)
```

```
print (g.__getattribute__('vertices'))
```

```
g.__setattr__('vertices', set([1, 2, 3, 4, 5]))
```

```
print (g)
```

```
{1, 2, 3, 4}; {(1, 2), (1, 3), (3, 4)}
```

```
{1, 2, 3, 4}
```

```
{1, 2, 3, 4}
```

```
{1, 2, 3, 4, 5}; {(1, 2), (1, 3), (3, 4)}
```

Атрибуты

```
class X:
    a = 0 # обычный атрибут
    _b = 1 # не желательно пользоваться, но доступен
    __c = 2 # доступен под другим именем ('_X__c')
print (dir(X))
print (X.__dict__) # все атрибуты в виде словаря
```

```
['_X__c', '__doc__', '__module__', '_b', 'a']
{'a': 0, '__module__': '__main__', '_X__c': 2, '_b': 1,
 '__doc__': None}
```

Определение всех возможных атрибутов

Занимает меньше памяти

```
class MyClass:
    __slots__ = ['name1', 'name2'] # указываем ВСЕ возможные
атрибуты
```

```
c = MyClass()
c.name1 = 10
c.name2 = lambda x: x * x
# c.name3 = 20 # должна быть ошибка (в Python2 - нет)
```

Множественное наследование

```
class A:
    def make(self, x):
        print(x+1)
class B:
    def make(self, x):
        print(x-1)
class C(A, B):
    pass

c = C()
c.make(2)
print (C.__mro__) # в таком порядке ищутся
методы
```

```
3
(<class '__main__.C'>, <class '__main__.A'>,
<class '__main__.B'>, <class 'object'>)
```

Другой способ задания классов (динамический)

```
class C: pass
# эквивалентная запись:
C = type('C', (), {})
```

type – дефолтный метакласс (класс для создания других классов)

```
def myprint(self):
    print("список: ", self)
```

такой способ создания класса

```
MyList = type('MyList', (list,), dict(x=10, myprint=myprint))
```

```
ml = MyList()
ml.append("one")
ml.append("two")
ml.myprint()
```

```
список:  ['one', 'two']
```

Атрибуты/методы класса и экземпляра

```
class MyClass: pass
# это класс!
MyClass.field = 10
MyClass.method = lambda x: u"Привет, мир!"

x = MyClass()
x.field2 = 5
x.method2 = lambda x: u"Пока, мир!"

print(x.field, x.method(), x.field2, x.method2(None))

10 Привет, мир! 5 Пока, мир!
```

Для `x.method2` нужен аргумент!

Атрибуты / методы можно приписывать (изменять!) после инициализации

При изменении атрибута класса – изменение будет во всех экземплярах

Значения атрибутов

```
class MyClass:  
    val = 0
```

```
m = MyClass()
```

```
setattr(m, "val", 2) # setattr - безопасное добавление атрибута  
setattr(m, "val_other", 3.0) # можно m.val_other = 3.0  
print (getattr(m, "val")) # getattr - безопасный вызов атрибута  
print (getattr(m, "val_some_other", 1.0))
```

```
m.__dict__  
2  
1.0  
{'val': 2, 'val_other': 3.0}
```

setattr применяется, например, когда не знаем имени атрибута (лежит в переменной)

hasattr – есть ли у объекта метод / атрибут

Пример класса

```
class Human(object):

    species = "H. sapiens" # атрибут

    # инициализатор
    # когда класс инициализируется
    def __init__(self, name):
        self.name = name # инициализация атрибута
        self.age = 0 # инициализация свойства

    # метод класса, первый аргумент - self
    def say(self, msg):
        return "{0}: {1}".format(self.name, msg)

    # общий метод для всех экземпляров
    # первый аргумент - какой КЛАСС вызвал
    @classmethod
    def get_species(cls):
        return cls.species

    # вызывается без ссылки на вызвавшего
    @staticmethod
    def grunt():
        return "статика..."

    # свойство - превращает метод в атрибут
    @property
    def age(self):
        return self._age

    # для присваивания свойству
    @age.setter
    def age(self, age):
        self._age = age

    # для удаления свойства
    @age.deleter
    def age(self):
        del self._age
```

Пример класса (продолжение)

```
# инициализация
i = Human(name="Иван")
print (i.say("привет"))
```

Иван: привет

```
j = Human("Сергей")
print (j.say("пока"))
```

Сергей: пока

```
print (i.get_species())
```

H. sapiens

```
# меняем атрибут общий - для всего класса
```

```
Human.species = "H. neanderthalensis"
```

```
print (i.get_species(), i.species)
```

```
print (j.get_species(), j.species)
```

H. neanderthalensis H. neanderthalensis

H. neanderthalensis H. neanderthalensis

```
print (Human.grunt()) # статический метод
```

СТАТИКА...

```
i.age = 42 # свойство
```

```
print (i.age)
```

42

```
del i.age
```

```
# i.age # будет исключение
```

Подсчёт числа объектов соответствующего класса

```
class Counter:
    Count = 0 # счётчик

    def __init__(self, name): # внимание к отступам
        self.name = name # обращение через self
        Counter.Count += 1
        print (name, ' created, count =', Counter.Count)
        # Counter.Count - у класса, а не объекта!

    def __del__(self):
        Counter.Count -= 1
        print (self.name, ' deleted, count = ', Counter.Count)
        if Counter.Count == 0:
            print ('That\'s all...')

x = Counter("First")
('First', ' created, count =', 1)
y = Counter("Second")
('Second', ' created, count =', 2)
del x
('First', ' deleted, count = ', 1)
z = Counter("Third")
('Third', ' created, count =', 2)
```

Дескриптор

– атрибут объекта со скрытым поведением, которое задают методы в протоколе дескриптора: `get()`, `set()`, and `delete()`

```
class RevealAccess(object):  
    """Пример дескриптора данных:  
    устанавливает и возвращает значения,  
    а также пишет сообщения  
    """  
  
    def __init__(self, initval=None, name='var'):  
        self.val = initval  
        self.name = name  
  
    def __get__(self, obj, objtype):  
        print('Выдаём', self.name)  
        return (self.val + 1) # выдаёт следующее число  
  
    def __set__(self, obj, val):  
        print('Получаем', self.name)  
        if val < 0:  
            print('Отрицательное значение - будет обнулено')  
            self.val = 0  
        else:  
            self.val = val
```

Дескриптор (продолжение)

```
class MyClass(object):  
    x = RevealAccess(10, 'var "x"') # у переменной скрытое поведение  
    y = 5
```

```
m = MyClass()  
print(m.x)  
Выдаём var "x"  
11
```

```
m.x = 20  
print(m.x)  
Получаем var "x"  
Выдаём var "x"  
21
```

```
m.x = -20  
print(m.x)  
Получаем var "x"  
Отрицательное значение - будет обнулено  
Выдаём var "x"  
1
```

```
print(m.y) # обычное поведение  
5
```

Свойство – быстрый дескриптор

«безопасный класс» (контролирует значения атрибутов)

```
class SafeClass:
    def _get_attr(self):
        return self._x

    def _set_attr(self, x):
        assert x > 0, "необходимо положительное значение"
        self._x = x

    def _del_attr(self):
        del self._x

x = property(_get_attr, _set_attr, _del_attr)

safe = SafeClass()
safe.x = 1
# safe.x = -2 # будет исключение
```

Спасибо за хорошие материалы

- **Bruce Eckel Python 3 Patterns, Recipes and Idioms**
- **Никита Лесников Беглый обзор внутренностей Python // slideshare**
- **Сергей Лебедев Лекции по языку Питон // youtube, канал "Computer Science Center"**
- **Learn X in Y minutes <https://learnxinyminutes.com/docs/python/>**
- **Роман Сузи Язык программирования Python // НОУ Интуит**
- **<http://stackoverflow.com>**



ссылка на презентацию выложена в блоге автора <https://alexanderdyakonov.wordpress.com/>