

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт цифрового развития
Кафедра инфокоммуникаций

ОТЧЕТ
ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ №2.18
дисциплины «Основы кроссплатформенного программирования»

Выполнил:
Евдаков Евгений Владимирович
2 курс, группа ИТС-б-о-22-1,
11.03.02 «Инфокоммуникационные
технологии и системы связи»,
направленность (профиль)
«Инфокоммуникационные системы и
сети», очная форма обучения

(подпись)

Руководитель практики:
Воронкин Р. А., доцент кафедры
инфокоммуникаций

(подпись)

Отчет защищен с оценкой _____ Дата защиты _____

Ставрополь, 2023 г.

Тема: работа с переменными окружения в Python3.

Цель: приобретение навыков по работе с переменными окружения с помощью языка программирования Python версии 3.x.

Ход работы:

Задание 1. Создал общедоступный репозиторий на GitHub, в котором использована лицензий MIT и язык программирования Python, также добавил файл .gitignore с необходимыми правилами. Клонировал свой репозиторий на свой компьютер. Организовал свой репозиторий в соответствии с моделью ветвления git-flow, появилась новая ветка develop в которой буду выполнять дальнейшие задачи.

```
C:\Users\Gaming-PC>git clone https://github.com/EvgenyEvdakov/Laba_2.18.git
Cloning into 'Laba_2.18'...
remote: Enumerating objects: 8, done.
remote: Counting objects: 100% (8/8), done.
remote: Compressing objects: 100% (7/7), done.
remote: Total 8 (delta 1), reused 0 (delta 0), pack-reused 0
Receiving objects: 100% (8/8), done.
Resolving deltas: 100% (1/1), done.
```

Рисунок 1. Клонирование репозитория

Задание 2. Создал виртуальное окружение conda и активировал его, также установил необходимые пакеты isort, black, flake8, pyinputplus.

```
(base) PS C:\Users\Gaming-PC> cd C:\Users\Gaming-PC\Laba_2.18
(base) PS C:\Users\Gaming-PC\Laba_2.18> conda create -n 2.18 python=3.10
WARNING: A conda environment already exists at 'C:\Users\Gaming-PC\.conda\envs\2.18'
Remove existing environment (y/[n])? y

Collecting package metadata (current_repodata.json): done
Solving environment: done

==> WARNING: A newer version of conda exists. <==
  current version: 23.1.0
  latest version: 23.9.0

Please update conda by running

    $ conda update -n base -c defaults conda

Or to minimize the number of packages updated during conda update use

    conda install conda=23.9.0

## Package Plan ##

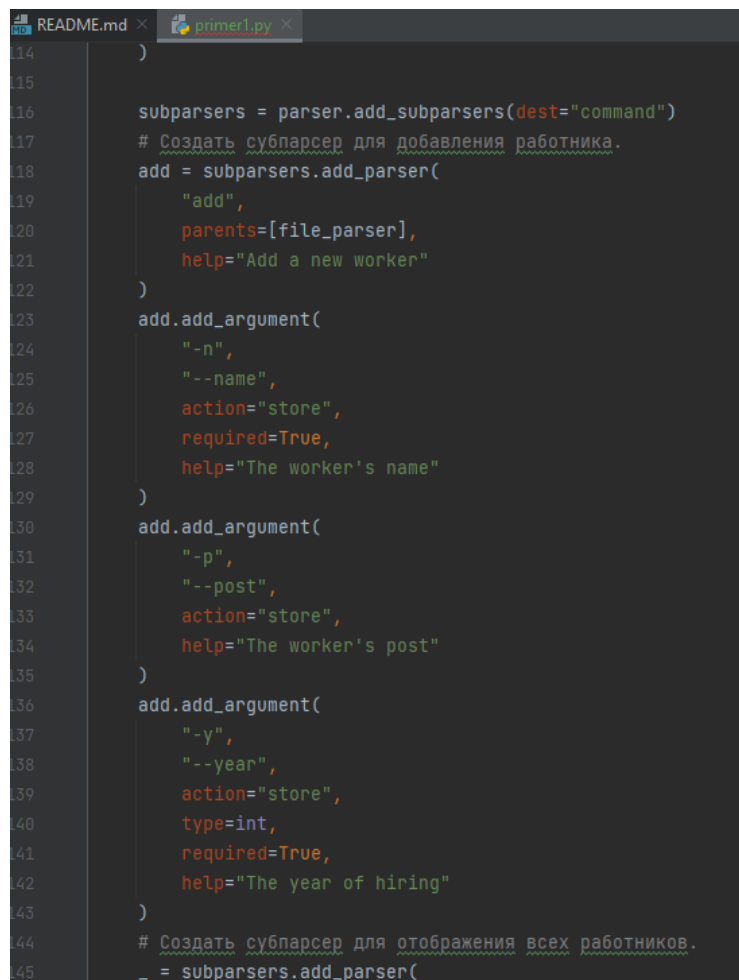
  environment location: C:\Users\Gaming-PC\.conda\envs\2.18
```

Рисунок 2. Создание виртуального окружения

Задание 3. Создал проект PyCharm в папке репозитория. Приступил к работе с примером. Добавил новый файл primer1.py.

Условие примера: Для примера 1 лабораторной работы 2.17 добавьте возможность получения имени файла данных, используя соответствующую переменную окружения.

Для хранения имени файла данных будем использовать переменную окружения WORKERS_DATA. При этом сохраним возможность передавать имя файла данных через именной параметр --data. Иными словами, если при запуске программы в командной строке не задан параметр --data, то имя файла данных должно быть взято из переменной окружения WORKERS_DATA.



```
114 )
115
116 subparsers = parser.add_subparsers(dest="command")
117 # Создать субпарсер для добавления работника.
118 add = subparsers.add_parser(
119     "add",
120     parents=[file_parser],
121     help="Add a new worker"
122 )
123 add.add_argument(
124     "-n",
125     "--name",
126     action="store",
127     required=True,
128     help="The worker's name"
129 )
130 add.add_argument(
131     "-p",
132     "--post",
133     action="store",
134     help="The worker's post"
135 )
136 add.add_argument(
137     "-y",
138     "--year",
139     action="store",
140     type=int,
141     required=True,
142     help="The year of hiring"
143 )
144 # Создать субпарсер для отображения всех работников.
145 _ = subparsers.add_parser(
```

Рисунок 3. Пример 1

Задание 4.

Индивидуальное задание

Вариант 10

Создал новый файл под названием idz.py.

Условие задания: Для своего варианта лабораторной работы 2.17 добавьте возможность получения имени файла данных, используя соответствующую переменную окружения.

Для начала необходимо создать переменное окружение:

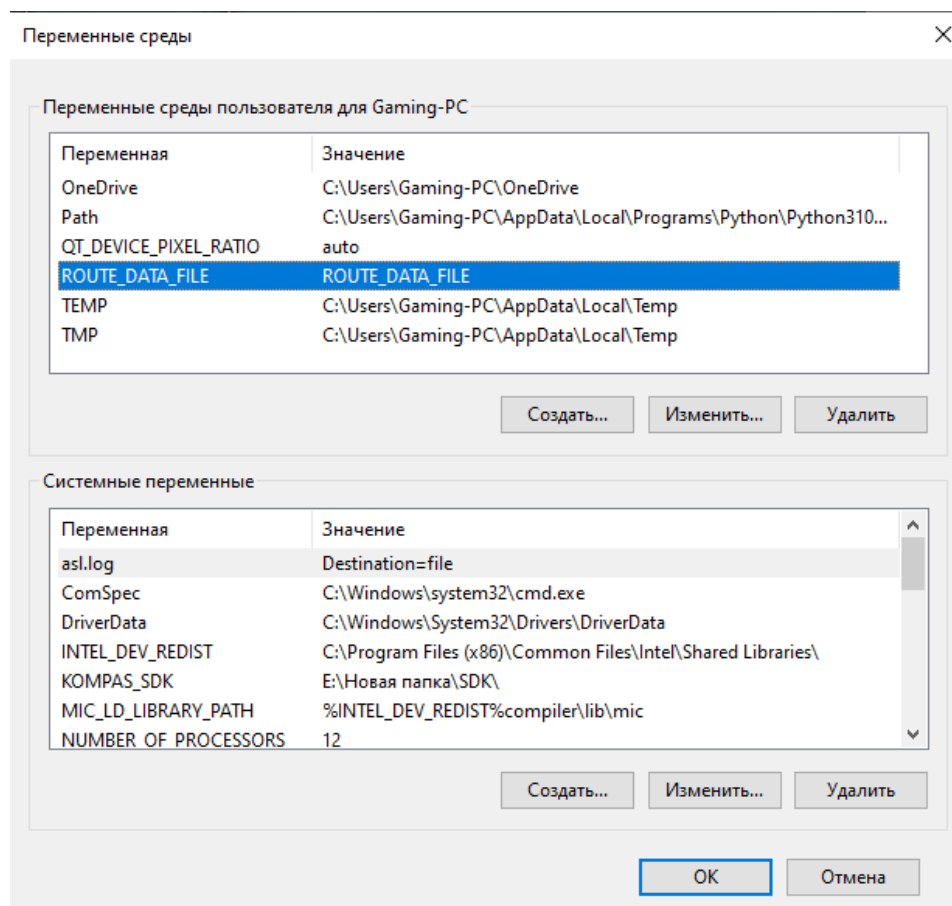


Рисунок 4. Создание переменного окружения

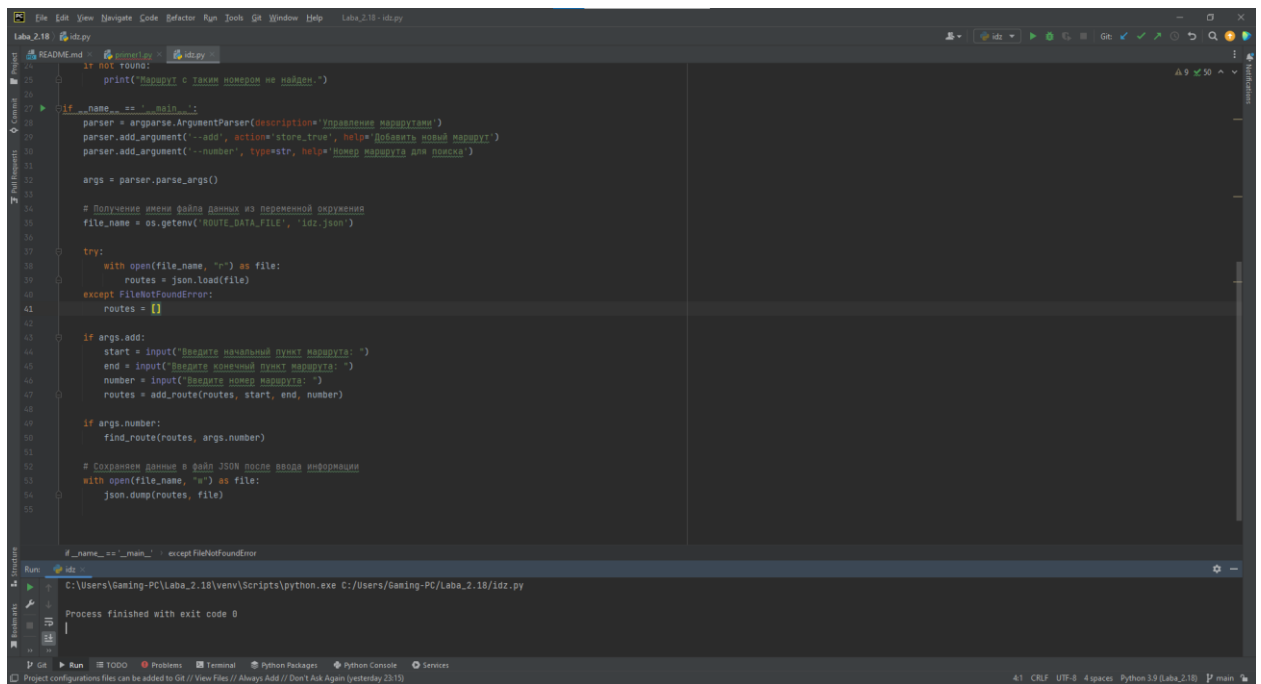


Рисунок 5. Код индивидуального задания

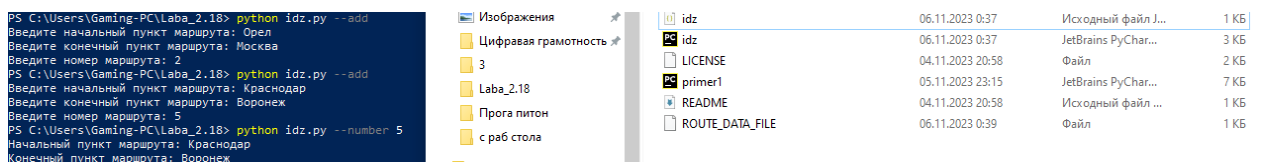


Рисунок 6. Результат индивидуального задания

В результате выполнения кода если переменная окружения `ROUTE_DATA_FILE` установлена, она будет использоваться в качестве имени файла данных. Если переменная окружения не установлена, будет использоваться значение по умолчанию `"data.json"` (в данном случае установлена).

Задание 5.

После выполнения работы на ветке `develop`, слил ее с веткой `main` и отправил изменения на удаленный сервер. Создал файл `envirement.yml` и деактивировал виртуальное окружение.

```
(2.18) PS C:\Users\Gaming-PC> conda env export > envirement.yml
(2.18) PS C:\Users\Gaming-PC> conda deactivate
```

Рисунок 7. Деактивация ВО

Ссылка: https://github.com/EvgenyEvdakov/Laba_2.18

Ответы на контрольные вопросы:

1. Каково назначение переменных окружения?

Переменные окружения используются для хранения информации, доступной для всех процессов, запущенных в операционной системе. Они предоставляют программам и системе информацию о конфигурации, путях поиска файлов, доступе к ресурсам, языковых настройках и многом другом.

2. Какая информация может храниться в переменных окружения?

- Пути к исполняемым файлам (например, переменная PATH).
- Конфигурационные настройки программ.
- Языковые параметры (например, LANG, LC_ALL).
- Данные о временных директориях, пользователях и системе.
- Параметры, управляющие поведением операционной системы и программ.

3. Как получить доступ к переменным окружения в ОС Windows?

- Для получения доступа к переменным окружения в Windows можно использовать команду `echo %VARIABLE_NAME%` в командной строке, где `VARIABLE_NAME` - имя переменной.
 - В окне "Свойства системы" можно просмотреть и изменить переменные окружения через панель управления.

4. Каково назначение переменных PATH и PATHEXT?

- PATH: Переменная, хранящая пути к исполняемым файлам. Она определяет, где операционная система будет искать исполняемые файлы, когда команда вводится в командной строке.
- PATHEXT: Список расширений файлов, который интерпретируется как исполняемые файлы в Windows.

5. Как создать или изменить переменную окружения в Windows?

Для создания или изменения переменной окружения в Windows можно использовать "Свойства системы" -> "Дополнительные параметры системы" -> "Переменные окружения". Можно добавить новую переменную или изменить значение существующей.

6. Что представляют собой переменные окружения в ОС Linux?

В Linux переменные окружения представляют собой параметры, хранящиеся в системе, доступные для всех процессов. Они определяют окружение, в котором запускаются процессы, включая пути поиска, языковые настройки и другие параметры.

7. В чем отличие переменных окружения от переменных оболочки?

- Переменные оболочки (shell variables) - это переменные, специфичные для конкретной оболочки и доступные только для этой оболочки.
- Переменные окружения (environment variables) - это переменные, доступные для всех процессов, запущенных в операционной системе, их значения наследуются от родительских процессов.

8. Как вывести значение переменной окружения в Linux?

В командной строке Linux можно использовать команду `echo $VARIABLE_NAME`, где `VARIABLE_NAME` - имя переменной.

9. Какие переменные окружения Linux Вам известны?

`PATH`, `HOME`, `USER`, `LANG`, `SHELL`, `PWD` и другие.

10. Какие переменные оболочки Linux Вам известны?

`PS1`, `PS2`, `HISTSIZE`, `HISTFILE` и другие, специфичные для определенных оболочек (например, `BASH`, `Zsh`).

11. Как установить переменные оболочки в Linux?

Для установки переменных оболочки в Linux используются команды экспорта переменной с ключевым словом `export` (например, `export VARIABLE_NAME=value`).

12. Как установить переменные окружения в Linux?

Переменные окружения устанавливаются в Linux также, как и переменные оболочки, но они будут доступны для всех процессов. Эти переменные часто устанавливаются в файлах конфигурации системы, таких как `.bashrc`, `.bash_profile`, `/etc/environment`, и т. д.

13. Для чего необходимо делать переменные окружения Linux постоянными?

Переменные окружения могут быть установлены постоянно, добавив их в файлы инициализации оболочки, такие как `.bashrc` или `.bash_profile` в домашнем каталоге пользователя.

14. Для чего используется переменная окружения PYTHONHOME?

`PYTHONHOME` - это переменная окружения Python, которая определяет базовый каталог установки Python.

15. Для чего используется переменная окружения PYTHONPATH?

`PYTHONPATH` - это переменная окружения Python, определяющая пути поиска Python для модулей.

16. Какие еще переменные окружения используются для управления работой интерпретатора Python?

`PYTHONHOME`, `PYTHONPATH`, `PYTHONSTARTUP`, `PYTHONCASEOK`, `PYTHONIOENCODING` и другие.

17. Как осуществляется чтение переменных окружения в программах на языке программирования Python?

В Python переменные окружения можно читать с помощью модуля `os` с функцией `os.getenv()`.

18. Как проверить, установлено или нет значение переменной окружения в программах на языке программирования Python?

Для проверки установленного значения переменной окружения в Python используйте функцию `os.getenv('VARIABLE_NAME')`.

19. Как присвоить значение переменной окружения в программах на языке программирования Python?

Для установки значения переменной окружения в Python используйте `os.putenv('VARIABLE`

Вывод: приобрел навыки по работе с переменными окружения с помощью языка программирования Python версии 3.x.