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

Институт перспективной инженерии Департамента цифровых, роботехнических систем и электроники

# ОТЧЕТ ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ №1 дисциплины «Объектно-ориентированное программирование»

	Выполнил: Гайчук Дарья Дмитриевна 3 курс, группа ИВТ-б-о-22-1, 09.03.01 «Информатика и вычислительная техника», направленность (профиль) «Программное обеспечение средств вычислительной техники и автоматизированных систем», очная форма обучения
	(подпись)
	Руководитель практики: <u>Воронкин Р.Адоцент департамента</u> <u>цифровых, роботехнических систем и</u> <u>электроники института перспективной</u> <u>инженерии</u> (подпись)
Отчет защищен с оценкой	Дата защиты

Тема: «Элементы объектно-ориентированного программирования в языке Python»

Цель работы: приобретение навыков по работе с классами и объектами при написании программ с помощью языка программирования Python версии 3.х.

Порядок выполнения работы:

1. Создала новый репозиторий и клонировала его на свой компьютер.

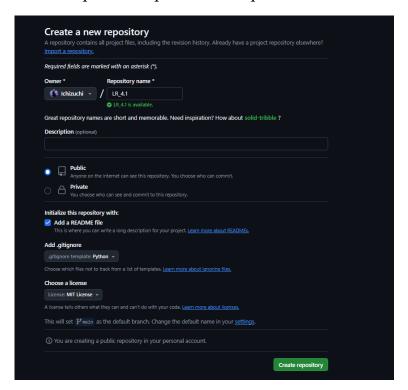


Рисунок 1. Создание репозитория

2. Клонировала репозиторий на свой компьютер.

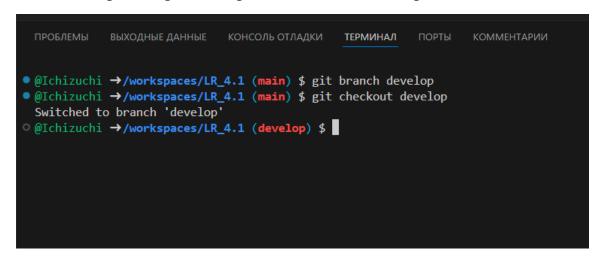


Рисунок 2. Модель ветвления git-flow

3. Создала виртуальное окружение Anaconda с именем репозитория.

```
@Ichizuchi →/workspaces/LR_4.1 (develop) $ conda create -n myenv python=3.10
 Retrieving notices: ...working... done
 Channels:
  - defaults
 Platform: linux-64
 Collecting package metadata (repodata.json): done
 Solving environment: done
 ## Package Plan ##
   environment location: /opt/conda/envs/myenv
   added / updated specs:
     - python=3.10
 The following packages will be downloaded:
                                              build
     package
                                                             3 KB
     _libgcc_mutex-0.1
                                              main
                                                       21 KB
262 KB
654 KB
141 KB
                                     1_gno.
h5eee18b_6
h1181459_1
h6a678d5_1
     _openmp_mutex-5.1
                                            1_gnu
     bzip2-1.0.8
     ld_impl_linux-64-2.38 | libffi-3.4.4 |
                                        h1234567_1
                                                          5.3 MB
     libgcc-ng-11.2.0
                                        h1234567_1
                                                          474 KB
     libgomp-11.2.0
     libstdcxx-ng-11.2.0
                                        h1234567 1
                                                           4.7 MB
     libuuid-1 41 5
                                        h5eee18h 0
                                                            27 KR
```

Рисунок 3. Создание виртуального окружения

# Выполнение примеров

Пример №1. Рациональная (несократимая) дробь представляется парой целых чисел (a, b), где

а — числитель, b — знаменатель. Создать класс Rational для работы с рациональными дробями. Обязательно должны быть реализованы операции: сложения add, вычитания sub, умножения mul, деления div, сравнения equal, greate, less.

Должна быть реализована приватная функция сокращения дроби reduce, которая обязательно вызывается при выполнении арифметических операций.

```
| ORADMEM | Complex | Com
```

Рисунок 4. Выполнение примера №1

#### Выполнение индивидуального задания.

## Вариант 3

Задание №1.

Парой называется класс с двумя полями, которые обычно имеют имена first и second. Требуется реализовать тип данных с помощью такого класса. Во всех заданиях обязательно должны присутствовать:

- метод инициализации \_\_init\_\_ ; метод должен контролировать значения аргументов на
  - корректность;
  - ввод с клавиатуры read;
  - вывод на экран display.

Реализовать внешнюю функцию с именем make\_тип() , где тип — тип реализуе мой структуры.

Функция должна получать в качестве аргументов значения для полей структуры и возвращать структуру требуемого типа. При передаче ошибочных параметров следует выводить сообщение и заканчивать работу.

Поле first — целое положительное число, числитель; поле second — целое положительное число, знаменатель. Реализовать метод ipart() — выделение целой части дроби first/second. Метод должен проверять неравенство знаменателя нулю.

```
| PRODOBNEM | PRADMEND | PRADMEN
```

Рисунок 5. Код программы

Рисунок 6. Результат выполнения

Задание №2.

Составить программу с использованием классов и объектов для решения задачи. Во всех заданиях, помимо указанных в задании операций, обязательно должны быть реализованы следующие методы:

- метод инициализации init ;
- ввод с клавиатуры read;
- вывод на экран display.

Создать класс Money для работы с денежными суммами. Число должно быть представлено двумя полями: типа int для рублей и копеек. Дробная часть (копейки) при выводе на экран должна быть отделена от целой части запятой. Реализовать сложение, вычитание, деление сумм, деление суммы на дробное число, умножение на дробное число и операции сравнения.

Рисунок 7. Код программы

```
44 | sum_money.display()

ПРОБЛЕМЫ ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ КОНСОЛЬ ОТЛАДКИ ТЕРМИНАЛ ПОРТЫ КОММЕНТАРИИ

money1 < money2: False

②IChizuchi →/workspaces/LR_4.1 (develop) $ /home/codespace/.python/current/bin/python3 /workspaces/LR_4.1/Task/task_2.py
ВВЕДИТЕ КОЛИЧЕСТВО рублей: 6
ВВЕДИТЕ КОЛИЧЕСТВО КОПЕЕК: 4
6,04 руб.
ВВЕДИТЕ КОЛИЧЕСТВО рублей: 3
ВВЕДИТЕ КОЛИЧЕСТВО рублей: 3
ВВЕДИТЕ КОЛИЧЕСТВО КОПЕЕК: 97
3,97 руб.
Сумма двух сумм:
10,01 руб.
Разность двух сумм:
2,087 руб.
УМНОЖЕНИЕ Суммы на 2:
12,08 руб.
Деление суммы на 2:
3,02 руб.

② @Ichizuchi →/workspaces/LR_4.1 (develop) $ []
```

Рисунок 8. Результат выполнения

```
### Application | Application
```

Рисунок 9. Слияние веток и формирование файлов

Ответы на контрольные вопросы

1. Как осуществляется объявление класса в языке Python?

Объявление класса в Python осуществляется с использованием ключевого слова «class», за которым следует имя класса и двоеточие. Внутри класса могут быть определены методы и атрибуты. Пример:

2. Чем атрибуты класса отличаются от атрибутов экземпляра?

Атрибуты класса являются общими для всех экземпляров класса, они определяются на уровне класса и доступны всем экземплярам. Атрибуты экземпляра, наоборот, создаются для конкретного объекта и могут иметь уникальные значения для каждого экземпляра.

3. Каково назначение методов класса?

Методы класса — это функции, определенные внутри класса, которые описывают поведение объектов данного класса. Они позволяют работать с атрибутами экземпляров и класса, а также реализовать функциональность, связанную с объектами данного класса.

4. Для чего предназначен метод «\_\_init\_\_()» класса?

Метод «\_\_init\_\_()» является конструктором класса и автоматически вызывается при создании нового экземпляра класса. Он используется для инициализации атрибутов объекта, то есть для задания их начальных значений.

#### 5. Каково назначение «self»?

«self» — это ссылка на текущий экземпляр класса. Через «self» можно получить доступ к атрибутам и методам объекта, для которого был вызван метод. Она должна быть первым параметром всех методов экземпляра класса.

## 6. Как добавить атрибуты в класс?

Атрибуты можно добавить непосредственно в класс, задав их внутри класса, либо динамически, добавив их в экземпляр или сам класс после его создания.

```
class MyClass:
    class_attr = 0 # Атрибут класса
    def __init__(self, instance_attr):
        self.instance_attr = instance_attr # Атрибут экземпляра
Динамическое добавление атрибута экземпляру
    obj = MyClass(5)
    obj.new_attr = 10
```

7. Как осуществляется управление доступом к методам и атрибутам в языке Python?

В Руthon управление доступом осуществляется через соглашение об именовании. Атрибуты и методы, начинающиеся с одного подчеркивания «\_», считаются защищенными (protected) и не предназначены для прямого использования вне класса. Атрибуты и методы, начинающиеся с двойного подчеркивания «\_\_», считаются приватными (private) и монтируются (переписываются) для предотвращения случайного доступа извне.

8. Каково назначение функции «isinstance»?

Функция «isinstance» используется для проверки, принадлежит ли объект к определенному классу или группе классов (кортежу классов). Возвращает «True», если объект является экземпляром указанного класса или его подклассов, и «False» в противном случае.

Вывод: в ходе работы были приобретены навыкы по работе с классами и объектами при написании программ.