МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙ-СКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра инфокоммуникаций

Основы кроссплатформенного программирования Отчет по лабораторной работе №2.17

Тема: «Разработка приложений с интерфейсом командной строки (CLI) в Python3»

(подпись)	
Воронкин Р.А.	
преподаватель	
Кафедры инфокоммуникаций, старший	
Проверил доцент	
	Γ.
Подпись студента	
Богадуров В.И. « »20г.	
ИВТ-б-о-21-1	
Выполнил студент группы	

Цель работы: приобретение построения приложений с интерфейсом командной строки с помощью языка программирования Python версии 3.х.

Ход работы:

1. Создал репозиторий в GitHub, дополнил правила в .gitignore для работы с IDE PyCharm с ЯП Python, выбрал лицензию МІТ, клонировал его на компьютер и организовал в соответствии с моделью ветвления git-flow.

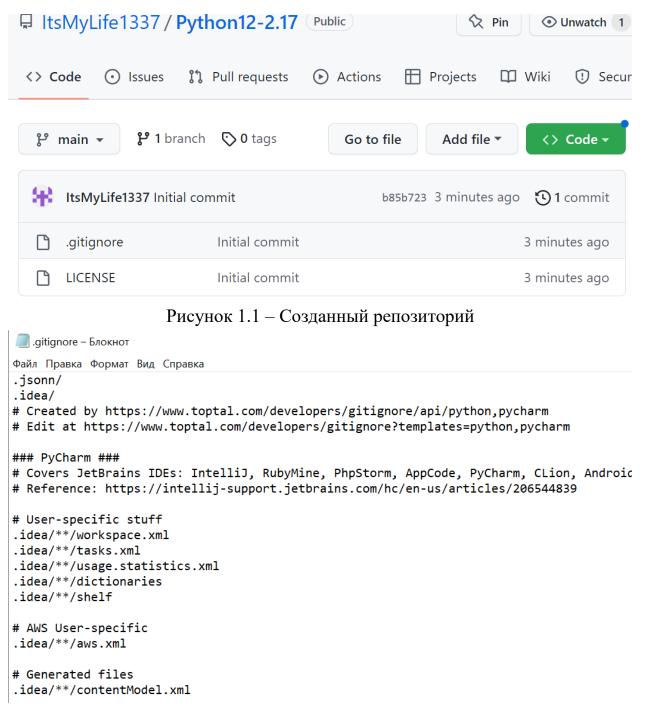


Рисунок 1.2 – Дополнил правила в .gitignore

```
c:\Users\Admin\Desktop\git\Python12-2.17>git flow init

Which branch should be used for bringing forth production releases?
    - main

Branch name for production releases: [main]
Branch name for "next release" development: [develop]

How to name your supporting branch prefixes?
Feature branches? [feature/]
Bugfix branches? [bugfix/]
Release branches? [release/]
Hotfix branches? [release/]
Hotfix branches? [support/]
Version tag prefix? []
Hooks and filters directory? [C:/Users/Admin/Desktop/git/Python12-2.17/.git/hooks]
c:\Users\Admin\Desktop\git\Python12-2.17>
```

Рисунок 1.3 – Организация репозитория в соответствии с моделью ветвления git-flow

2. Создал проект Русћагт в папке репозитория, проработал примеры ЛР.

lo	Ф.И.О.	Должность	Год
1	Сидоров Сидор	 Главный инженер	2012
2	Иванченко Никита	Старший слесарь	2008

Рисунок 2 – Результат работы примера

Индивидуальное задание. Для своего варианта лабораторной работы 2.16 необходимо дополнительно реализовать интерфейс командной строки (CLI).

N₀	Ф.И.О.	Группа	Успеваемость
1	Ivanov	3	2 2 3 2 2
2	Ivanov	3	5 5 5 5 5
3	CHel	12	5 4 4 5 3
4	CHel	12	5 2 2 5 2
	+	+	++

Рисунок 3 – Проверка работы программы(1)

Рисунок 4 – Проверка работы программы(2)

Задание повышенной сложности. Для своего варианта лабораторной работы 2.16 необходимо реализовать интерфейс командной строки с использованием пакета click.

```
@click.command()
@click.option("-c", "--command")
@click.argument('file_name')
@click.option("-n", "--name")
@click.option("-g", "--group")
@click.option("-pr", "--progress")

def main(command, name, group, progress, file_name):
    students_load = load_students(file_name)
```

Рисунок 5 – Решение задачи с помощью пакета click

```
c:\Users\Admin\Desktop\git\Python12-2.17\Individual>python individual2.py -c add data2.json -n "Arsen Wrapper" -g "17" -gr "5 4 5
5 5"
Данные добавлены
```

Рисунок 6 – Проверка работы программы(1)

```
      c:\Users\Admin\Desktop\git\Python12-2.17\Individual>python individual2.py -c display data2.json

      | Nº | Ф.И.О. | Группа | Оценка |

      | 1 | Ivanov | 3 | 2 2 3 2 2 |

      | 2 | Arsen Wrapper | 17 | 5 4 5 5 5 |

      | c:\Users\Admin\Desktop\git\Python12-2.17\Individual>python individual2.py -c select data2.json

      | Nº | Ф.И.О. | Группа | Оценка |

      | 1 | Arsen Wrapper | 17 | 5 4 5 5 5 |

      | 1 | Arsen Wrapper | 17 | 5 4 5 5 5 |
```

Рисунок 7 – Проверка работы программы(2)

Вывод: в результате выполнения лабораторной работы были получены практические навыки и теоретические сведения для построения приложений с интерфейсом командной строки с помощью языка программирования Python версии 3.х.

Ответы на контрольные вопросы:

1. В чем отличие терминала и консоли?

Терминал (от лат. terminus — граница) — устройство или ПО, выступающее посредником между человеком и вычислительной системой.

Обычно данный термин используется, когда точка доступа к системе вынесена в отдельное физическое устройство и предоставляет свой пользовательский интерфейс на основе внутреннего интерфейса (например, сетевых протоколов).

Консоль console — исторически реализация терминала с клавиатурой и текстовым дисплеем. В настоящее время это слово часто используется как синоним сеанса работы или окна оболочки командной строки. В том же смысле иногда применяется и слово "терминал".

2. Что такое консольное приложение?

Консольное приложение console application — вид ПО, разработанный с расчётом на работу внутри оболочки командной строки, т.е. опирающийся на текстовый ввод-вывод.

3. Какие существуют средства языка программирования Руthon для построения приложений командной строки?

Python 3 поддерживает несколько различных способов обработки аргументов командной строки.

Встроенный способ — использовать модуль sys. С точки зрения имен и использования, он имеет прямое отношение к библиотеке С (libc). Второй способ — это модуль getopt, который обрабатывает как короткие, так и длинные параметры, включая оценку значений параметров.

4. Какие особенности построение CLI с использованием модуля sys?

Это базовый модуль, который с самого начала поставлялся с Python. Он использует подход, очень похожий на библиотеку C, с использованием argc и argv для доступа к аргументам.

Модуль sys реализует аргументы командной строки в простой структуре списка с именем sys.argv

5. Какие особенности построение CLI с использованием модуля getopt?

Как вы могли заметить ранее, модуль sys разбивает строку командной строки только на отдельные фасеты. Модуль getopt в Python идет немного дальше и расширяет разделение входной строки проверкой параметров.

Основанный на функции C getopt, он позволяет использовать как короткие, так и длинные варианты, включая присвоение значений.

6. Какие особенности построение CLI с использованием модуля argparse?

Начиная с версий Python 2.7 и Python 3.2, в набор стандартных библиотек была включена библиотека argparse для обработки аргументов (параметров, ключей) командной строки.

Для начала рассмотрим, что интересного предлагает argparse:

- анализ аргументов sys.argv;
- конвертирование строковых аргументов в объекты вашей программы и работа с ними;

• форматирование и вывод информативных подсказок.