

# Python



Классы и объекты

# Плохую вещь `super()` - не назовут

- `super()` - позволяет обращаться к методам родителей
- Еще больше упрощает переиспользование кода

# Магические методы

- Математические и логические действия
- Методы для работы с индексированием, слайсами, последовательностями
- Методы, используемые для создания и вызова объектов
- Методы для работы с атрибутами классов
- Другие

# Практика

Файлы “magic\_methods/\*.py”

<http://minhhh.github.io/posts/a-guide-to-pythons-magic-methods>

«Класс - тоже объект».

—знающие люди

# Практика

Файл "class\_is\_object.py"

# Чем отличаются поля класса от полей объекта?

Поля класса - общие для всех



# Пакеты и модули

Любой Python-файл - модуль,  
папка с модулями **и файлом** `__init__.py` - пакет

# Установка virtualenv

- `python3 get-pip.py` (если нет pip)
- `pip3 install virtualenv`
- `virtualenv -p python3 test_env`
- `source test_env/bin/activate` (Linux)
- Windows: <http://virtualenv.readthedocs.org/en/latest/userguide.html>

# Проверим наш код на красоту

```
pip install pep8  
pep8 game.py
```

# Магические константы

- <https://docs.python.org/3/reference/import.html#import-related-module-attributes>

# Практика

- Добавить команду Done
- При выводе списка - рисовать для элементов, которые выполнены (done == True) '+', не выполнены - '-'
- Добавить ToReadItem (у него два поля - заголовок и URL)
- Добавить команду Undone