Образец оформления титульного листа домашнего задания

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана (национальный исследовательский университет)» (МГТУ им. Н.Э. Баумана)

Отчет по лабораторным работам Разработка WEB приложений

Студент: Левандовский К.В.
Группа: СМ10-61Б
Преподаватель: Гапанюк Ю.Е.

В ходе этой лабораторной работы были изучены основы языка программирования Python, в том числе типы данных, операторы, условные конструкции, циклы, функции. По итогам лабораторной работы было предложено написать программу для нахождения корней биквадратного уравнения. Листинг этой программы представлен далее:

```
1.
   import sys
2. import math
4. def get_coef(index, prompt):
5.
6. Читаем коэффициент из командной строки или вводим с клавиатуры
7.
8. index (int): Номер параметра в командной строке
9.
      prompt (str): Приглашение для ввода коэффицента
10. Returns:
      float: Коэффициент квадратного уравнения
12.
13.
14. # Пробуем прочитать коэффициент из командной строки
      coef_str = sys.argv[index]
16. ... except:
17. ...
              # Вводим с клавиатуры
18. ... print(prompt)
        coef_str = input()
19. ...
20. ... # Переводим строку в действительное число
21. ...
22. ... coef = float(coef_str)
23. ... except ValueError:
24. ... # Некорректный ввод, вводим коэффициент повторно
25. ...
              print("Некорректный коэффициент. Попробуйте снова.")
26. ... coef = get_coef(index, prompt)
27. . . .
          return coef
28. ...
29. ...
30. ... def get roots(a, b, c):
31. ...
32. ... Вычисление корней квадратного уравнения
          Args:
34. ... a (float): коэффициент А
35. ...
             b (float): коэффициент В
36. ... c (float): коэффициент С
37. ... Returns:
```

```
38. ... list[float]: Список корней
40. ... result = []
41. ...
         D = b*b - 4*a*c
42. ... if D == 0.0:
              root = -b / (2.0*a)
43. ...
44. ... result.append(root)
           elif D > 0.0:
45. ...
46. ...
          sqD = math.sqrt(D)
              root1 = (-b + sqD) / (2.0*a)
47. ...
          root2 = (-b - sqD) / (2.0*a)
48. ...
49. ...
              result.append(root1)
            result.append(root2)
50. ...
51. ...
          return result
52. ...
53. ... def main():
54. ...
55. ... Основная функция
56. ...
57. ... a = get_coef(1, 'Введите коэффициент A:')
58. ...
         b = get_coef(2, 'Введите коэффициент В:')
59. ... c = get_coef(3, 'Введите коэффициент C:')
60. ...
          # Вычисление корней
61. ... roots = get_roots(a,b,c)
62. ...
           # Вывод корней
63. ... len_roots = len(roots)
         if len roots == 0:
64. ...
65. ... print('Нет корней')
         elif len_roots == 1:
66. ...
67. ... print('Один корень: {}'.format(roots[0]))
68. ...
           elif len roots == 2:
69. ...
         print('Два корня: {} и {}'.format(roots[0], roots[1]))
70. ...
72. ... # Если сценарий запущен из командной строки
73. ... if __name__ == "__main__":
74. ... main()
```

В ходе второй лабораторной работы были изучены основы использования фреймворка Flask в языке программирования Python. Разработано простое веб-приложение, демонстрирующее принцип работы Flask и возможность создания веб-серверов на основе данного фреймворка.

Листинг программного кода, который был написан на лабораторной работе представлен далее:

```
    from flask import Flask, render_template

3. app = Flask( name )
4.
5. class Book:
6. def __init__(self, title, author, genre):
     self.title = title
8. self.author = author
9.
      self.genre = genre
10.
11. class Bookstore:
12. def __init__(self, name, books):
13.
     self.name = name
14. self.books = books
15.
16. # Создание нескольких книг
17. book1 = Book("The Great Gatsby", "F. Scott Fitzgerald", "Fiction")
18. book2 = Book("To Kill a Mockingbird", "Harper Lee", "Fiction")
19. book3 = Book("Pride and Prejudice", "Jane Austen", "Classic")
20. book4 = Book("1984", "George Orwell", "Dystopian")
21. book5 = Book("The Hobbit", "J.R.R. Tolkien", "Fantasy")
2.2.
23. # Создание нескольких книжных магазинов
24. bookstore1 = Bookstore("Bookstore A", [book1, book2])
25. bookstore2 = Bookstore("Bookstore B", [book3, book4, book5])
27. @app.route("/")
28. def home():
    return render_template('index.html', bookstores=[bookstore1, bookstore2])
30.
31. @app.route("/book/<title>")
```

```
32. def book_details(title):

33. # Поиск книги по названию

34. for bookstore in [bookstore1, bookstore2]:

35. for book in bookstore.books:

36. if book.title == title:

37. return render_template('book.html', book=book)

38. return "Книга не найдена."

39.

40. if __name__ == "__main__":

41. app.run()
```

Третья лабораторная работа по Руthon была посвящена освоению работы с вебстраницами. Были изучены основные принципы разметки HTML, стилизации элементов страницы с помощью CSS и создания интерактивных элементов с помощью JavaScript. Применены полученные знания при разработке простой веб-страницы, а также написаны и использованы файлы index.html.txt, script.js и style.css для продвинутой работы с webстраницами.

Листинг кода из файла Lab_3.html:

```
1. <!DOCTYPE html>
2. <html>
3. <head>
4. <meta charset="UTF-8">
5.
    <title>История мема Рикроллинг</title>
6. <style>
7.
     body {
8. font-family: Arial, sans-serif;
9.
      font-size: 16px;
10. line-height: 1.5;
11.
       margin: 0;
12. padding: 0;
13.
14. header {
15.
      background-color: #333;
16. color: #fff;
17.
     padding: 20px;
18.
    text-align: center;
19.
20.
   h1 {
      margin: 0;
   font-size: 36px;
23.
24. main {
     max-width: 800px;
26.
     margin: 20px auto;
      padding: 0 20px;
28.
29.
     p {
```

```
margin-bottom: 10px;
31.
32. ul {
33.
     margin: 0;
34. padding-left: 20px;
35.
36. img {
      display: block;
37.
38. margin: 20px auto;
39.
      max-width: 100%;
   height: auto;
40.
41.
42.
     .meme {
43.
      border: 1px solid #ccc;
44.
     border-radius: 5px;
45.
      margin-bottom: 20px;
   overflow: hidden;
46.
47.
48.
   .meme img {
      display: block;
50. max-width: 100%;
      height: auto;
52. }
53.
     .meme h2 {
54. font-size: 24px;
      margin: 10px;
    text-align: center;
56.
57.
58. .meme p {
59.
     margin: 10px;
60.
     text-align: center;
61.
      font-style: italic;
62.
   color: #888;
63.
    .btn {
64.
      display: block;
65.
66. background-color: #333;
       color: #fff;
68.
     padding: 10px 20px;
69.
       border-radius: 5px;
```

```
text-decoration: none;
71.
       margin: 20px auto;
72. width: 200px;
73.
       text-align: center;
74. }
75.
      .btn:hover {
76. background-color: #666;
77.
78. </style>
79. </head>
80. <body>
81.
    <header>
82. <h1>История мема Рикроллинг</h1>
83.
    </header>
84. <main>
85.
     <section>
86.
     <h2>Что такое Рикроллинг?</h2>
87.
       <р>Рикроллинг - это мем, который начал распространяться в 2007 году. Он заключается в том,
         что пользователи отправляют друг другу ссылку на видео "Never Gonna Give You Up" от Рика
         Эстли.
88.
      </section>
89.
      <section>
90. <h2>Как начался мем Рикроллинг?</h2>
91.
       <р>Мем начал распространяться после того, как пользователи сайта 4chan начали отправлять
         друг другу ссылки на видео "Never Gonna Give You Up" вместо обещанных ссылок на другие
         контенты. Это стало известно как "ретроспективная шутка", когда кто-то делает что-то
         неожиданное или дурацкое, чтобы вызвать смех.
92. <section>
      <h2>Как Рикроллинг стал популярным мемом?</h2>
93.
94. <р>Мем Рикроллинг стал очень популярным в интернете в 2008 году, когда его использовали в
         шутках и приколах на YouTube, Reddit, Twitter и других сайтах. В 2009 году "Never Gonna
         Give You Up" стал одним из самых популярных видео на YouTube и был номинирован на премию
         MTV в категории "Лучшее видео на YouTube".
95.
    </section>
96.
    <section>
      <h2>Как использовать Рикроллинг в своих шутках?</h2>
98. <р>Чтобы использовать Рикроллинг в своих шутках, нужно подготовить ссылку на видео "Never
         Gonna Give You Up" и отправить ее вместо обещанной ссылки на другой контент. Можно также
         использовать фразу "Вы никогда не угадаете, что здесь" или что-то подобное, чтобы
         привлечь внимание.
```

```
99.
      <р>Например, вы можете использовать фейковую ссылку, которая выглядит как настоящая, но
         ведет на "Never Gonna Give You Up". Вот пример:
    <a href="https://www.youtube.com/watch?v=dQw4w9WgXcQ&ab_channel=RickAstley"</p>
100.
         target=" blank">https://bmstu.ru/</a>
101. </section>
102. <section class="meme">
     <img src="rickroll.jpg" alt="Рикролл">
103.
104. <h2>Рикролл</h2>
105.
     <div>
106. We're no strangers to love
107. <p>You know the rules and so do I</p>
108. \langle \mathbf{p} \rangle A full commitment's what I'm thinking of\langle \mathbf{p} \rangle
109. You wouldn't get this from any other guy
110. <br>
111. I just wanna tell you how I'm feeling
112. Gotta make you understand
113. <br>
114. Never gonna give you up
115. Never gonna let you down
116. Never gonna run around and desert you
117. Never gonna make you cry
118. Never gonna say goodbye
119. Never gonna tell a lie and hurt you
120. <br>
121. We've known each other for so long
122. Your heart's been aching, but
123. You're too shy to say it
124. Inside, we both know what's been going on
125. We know the game and we're gonna play it
126. <br>
127. And if you ask me how I'm feeling
128. Don't tell me you're too blind to see
129. <br>
130. Never gonna give you up
131. Never gonna let you down
132. Never gonna run around and desert you
133. Never gonna make you cry
134. Never gonna say goodbye
135. Never gonna tell a lie and hurt you
136. <br>
```

```
137. (Ooh, give you up)
138. (Ooh, give you up) 
139. Never gonna give, never gonna give
140. (Give you up) 
141. Never gonna give, never gonna give
142. (Give you up) 
143. <br>
144. We've known each other for so long
145. Your heart's been aching, but
146. You're too shy to say it
147. Inside, we both know what's been going on
148. We know the game and we're gonna play it
149. <br>
150. I just wanna tell you how I'm feeling
151. Gotta make you understand
152. <br>
153. Never gonna give you up
154. Never gonna let you down
155. Never gonna run around and desert you
156. Never gonna make you cry
157. Never gonna say goodbye
158. Never gonna tell a lie and hurt you
159.</div>
160.
    <a href="https://www.youtube.com/watch?v=d0w4w9WgXc0"class="btn">Посмотреть видео</a>
162. </section>
163.
164. <h1>Тест на Рикролл</h1>
165. Ответьте на вопросы ниже и узнайте, насколько хорошо вы знакомы с Рикроллом!
166. <form>
167.
     1. Какое видео ассоциируется с понятием "Рикролл"?
168. <label><input type="radio" name="q1" value="a">"Never Gonna Give You Up" Рика
         Эстли</label><br>
169.
     <label><input type="radio" name="q1" value="b">"Take On Me" A-ha</label><br>
170.
     <label><input type="radio" name="q1" value="c">"Sweet Child O' Mine" Guns N' Roses/label><br/>/br>
171.
      2. Какой год был выпущен видеоклип "Never Gonna Give You Up"?
172.
     <label><input type="radio" name="q2" value="a">1987</label><br>
      <label><input type="radio" name="q2" value="b">1989</label><br>
173.
174.
     <label><input type="radio" name="q2" value="c">1991</label><br>
175.
      3. Какую награду получил Рик Эстли за "Never Gonna Give You Up"?
```

```
176. <label><input type="radio" name="q3" value="a">Престижную музыкальную премию
         Грэмми</label><br>
177.
     <label><input type="radio" name="q3" value="b">Награду MTV за лучшее музыкальное
          видео</label><br>
178. <label><input type="radio" name="q3" value="c">Никакой награды он за это видео не
          получал</label><br>
179.
     <br>
180.
      <input type="button" value="Проверить ответы" onclick="checkAnswers()">
181. </form>
182. <pid="result">
183. <script>
184. function checkAnswers() {
185.
       var q1 = document.querySelector('input[name="q1"]:checked').value;
186. var q2 = document.querySelector('input[name="q2"]:checked').value;
187.
       var q3 = document.querySelector('input[name="q3"]:checked').value;
188. var correctAnswers = 0;
189.
       if (q1 == "a") { correctAnswers++; }
190. if (q2 == "b") \{ correctAnswers++; \}
191.
       if (q3 == "c") { correctAnswers++; }
192. var result = document.getElementById("result");
193.
       if (correctAnswers == 3) {
194.
       result.innerHTML = "Поздравляем! Вы настоящий эксперт по Рикроллу!";
195.
        } else if (correctAnswers == 2) {
196. result.innerHTML = "Вы знаете неплохо Рикролл, но есть некоторые проблемы в знаниях.
         Попробуйте еще раз!";
197.} else {
198.result.innerHTML = "К сожалению, вы недостаточно хорошо знаете Рикролл. Попробуйте еще раз!";
199.}
200.}
201.</script>
202.<div>
203. <h2>Проверка ссылки на Рикролл</h2>
204. <label for="url">Введите URL-адрес:</label>
205. <input type="text" id="url">
206. <button onclick="checkUrl()">Проверить ссылку</button>
207. <pid="result">
208 < /div>
210.<script>
211. function checkUrl() {
```

```
212. var urlInput = document.getElementById("url");
213. var url = urlInput.value;
214.
215. if (url.includes("dQw4w9WgXcQ")) {
216. document.getElementById("result").innerHTML = "Это Рикролл!";
217. } else {
218. document.getElementById("result").innerHTML = "Это не Рикролл.";
219. }
220. }
221.

221.

222.

223.</pad>

224.</pody>
```

Четвёртая лабораторная работа по Python была посвящена применению ранее полученных знаний и опыта работы с фреймворком Flask, HTML, CSS и JavaScript. Было изучено использование классов и списков в Python, а также применение их при разработке webприложения с использованием Flask. В рамках лабораторной работы было разработано приложение для создания списка задач с возможностью добавления, редактирования и удаления задач. Получен опыт в создании и использовании классов и списков в Python, а также в интеграции данной функциональности с веб-приложением на Flask.

Листинг программного кода этой лабораторной работы представлен далее:

```
rom flask import Flask, render template, request
     app = Flask( name )
3.
4. class Книга (object):
5.
      def init (self, название, автор, год издания):
       self.название = название
       self.asrop =asrop
8.
      self.год_издания = год_издания
9.
      def __str__(self):
10.
11.
        return f"Книга: {self.название}, Автор: {self.автор}, Год издания: {self.год_издания}"
12.
13.
     class Библиотека (object):
14. def__init__(self, название, книги):
15.
        self.название = название
16.
        self.книги = книги
17.
18.
   def __str__(self):
19.
        return f"Библиотека: {self.название}"
2.0.
     # Создаем экземпляры класса Книга
22. книга1 = Книга ("Преступление и наказание", "Федор Достоевский", 1866)
23.
    книга2 = Книга ("1984", "Джордж Оруэлл", 1949)
24. книга3 = Книга ("Улисс", "Джеймс Джойс", 1922)
25.
   книга4 = Книга ("Гарри Поттер и философский камень", "Джоан Роулинг", 1997)
26.
     книга5 = Книга ("Великий Гэтсби", "Фрэнсис Скотт Фицджеральд", 1925)
27.
```

```
28. # Создаем экземпляры класса Библиотека

29. библиотека1 = Библиотека ("Центральная библиотека", [книга1, книга2, книга3])

30. библиотека2 = Библиотека ("Детская библиотека", [книга4, книга5])

31.

32. @app.route("/")

33. def hello_world():

34. return render_template('index.html', библиотека1=библиотека1, библиотека2=библиотека2)

35.

36. if __name__ == "__main__":

37. app.run()
```