

Занятие 25

PyQt6

Какая из этих строчек неправильная?

1. `xyz = 1,000,000`

2. `x y z = 1000 2000 3000`

3. `x,y,z = 1000, 2000, 3000`

4. `x_y_z = 1,000,000`

Что напечатает?

```
a = [1,2,3]
```

```
b = a.append(4)
```

```
print(a)
```

```
print(b)
```

Задача 24-1

Напишите функцию, которая сортирует числовой список, не используя никаких функций, вроде `sort`, `sorted` и т.д.

Задача 24-2

Создайте запрос, который находит авторов, у которых только минимальное количество книг на складе (в таблице book).
Используйте для этого View.

Задача 24-3

Создайте функцию, которая принимает на входе строку из круглых скобок, открывающих и закрывающих, и возвращает True или False, если строка является «правильной», т.е. никогда количество закрывающих не больше, чем количество открывающих, если двигаться по строке слева направо.

Примеры:

"()" => true

")((()))" => false

"(" => false

"(()) ((() ()) ())" => true

Решение задачи 24-3

```
def valid_parentheses(x):  
    while "()" in x:  
        x = x.replace("()", "")  
    return x == ""
```

View

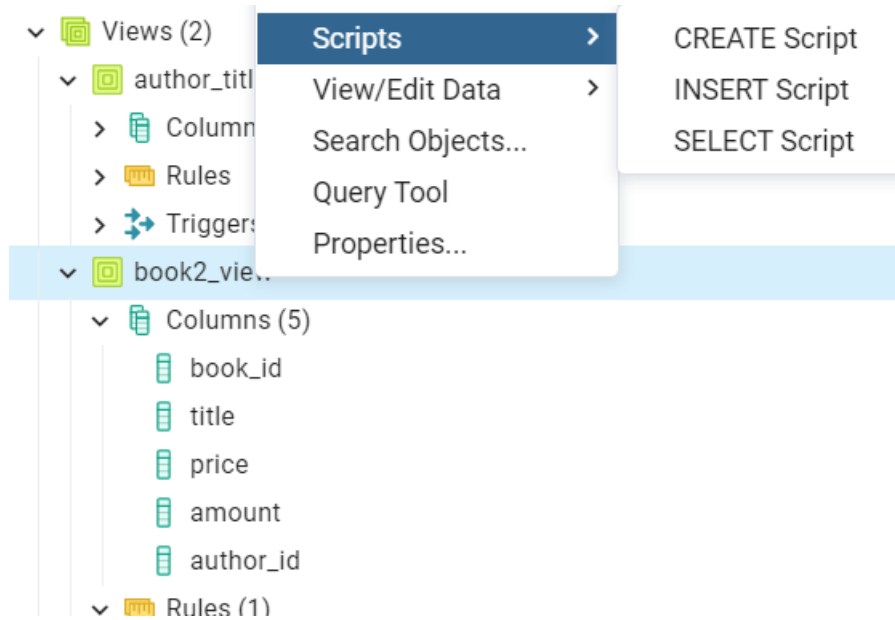
```
CREATE VIEW view_name AS
```

```
SELECT select_statement
```

```
SELECT * FROM view_name – можем использовать в запросах
```

```
CREATE OR REPLACE VIEW – есть ограничения
```

Как посмотреть View – через Create script



Запрос в несколько этапов

Вывести авторов, общее количество книг которых на складе максимально.

Шаг 1. Найдем суммарное количество книг на складе по каждому автору. Поскольку фамилии автора в этой таблице нет, то группировку будем осуществлять по `author_id`.

```
SELECT author_id, SUM(amount) AS sum_amount FROM book GROUP BY author_id
```

Давайте перепишем сложный запрос с помощью создания view

Шаг 2

Шаг 2. В результирующей таблице предыдущего запроса необходимо найти максимальное значение. Для этого запросу, созданному на шаге 1, необходимо присвоить имя (например, query_in) и использовать его в качестве таблицы-источника после FROM. Затем уже находить максимум по столбцу sum_amount.

```
SELECT MAX(sum_amount) AS max_sum_amount
FROM
(
  SELECT author_id, SUM(amount) AS sum_amount
  FROM book
  GROUP BY author_id
) query_in
```

Шаг 3

Шаг 3. Выведем фамилию автора и общее количество книг для него.

```
SELECT name_author, SUM(amount) as Количество  
FROM  
    author INNER JOIN book  
    on author.author_id = book.author_id  
GROUP BY name_author
```

Шаг 4

Шаг 4. Включим запрос с шага 2 в условие отбора запроса с шага 3. И получим всех авторов, общее количество книг которых максимально.

- `SELECT name_author, SUM(amount) as Количество`
- `FROM author INNER JOIN book on author.author_id = book.author_id GROUP BY name_author`
- `HAVING SUM(amount) =`
- `(/* вычисляем максимальное из общего количества книг каждого автора */`
 `SELECT MAX(sum_amount) AS max_sum_amount`
 `FROM (/* считаем количество книг каждого автора */`
 `SELECT author_id, SUM(amount) AS sum_amount`
 `FROM book GROUP BY author_id)`
 `query_in);`

Типы данных

INTEGER — целое число (smallint, bigint, int2, int4, int8)

NUMERIC — число с плавающей точкой (decimal, real, double precision, float)

VARCHAR() — текстовые данные (char)

TEXT — набор с максимальной длиной 65535

DATE — дата (SELECT current_time)

TIMESTAMP — дата и время (SELECT current_timestamp)

BOOLEAN — логический тип

JSON — текстовый json

Массивы:

```
CREATE TABLE arr (id int, x int[]);
```

```
INSERT INTO arr VALUES
```

```
(1, '{1,2,3}'::int[]);
```

```
SELECT * FROM arr;
```

```
SELECT id, x[1] as the_first FROM arr
```

Объединение, пересечение, «разность»

```
SELECT expression1, expression2,... expression_n  
FROM tables  
[WHERE conditions]  
UNION  
SELECT expression1, expression2,... expression_n  
FROM tables  
[WHERE conditions];
```

UNION — Объединяет в одну таблицу результаты 2-х и более запросов.
Каждый оператор SELECT в операторе UNION должен иметь одинаковое количество полей в наборах результатов с одинаковыми типами данных.

UNION ALL — Для получения списка со всеми дубликатами.

INTERSECT — Возвращает пересечение результатов нескольких запросов.

EXCEPT — Возвращает исключение результатов второго запроса из первого.

Index

Индекс – это дополнительная структура данных для ускорения работы запросов.

Результат запроса с индексом и без должны быть одинаковыми.

Индексы важны для поиска, для сортировки, группировки, соединения таблиц.

Индексы не всегда полезны!!!

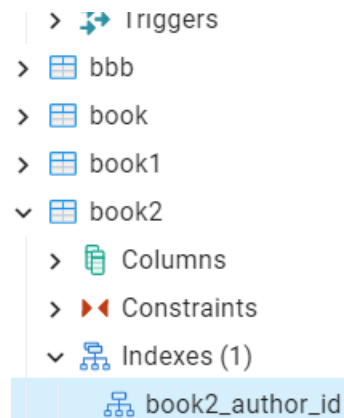
Затраты на содержание, могут замедлять работу при больших объемах при вводе и коррекции данных.

CREATE INDEX

CREATE INDEX имя-индекса

ON имя-таблицы (имя-столбца, ...)

CREATE INDEX book2_author_id
ON book2 (author_id)



```
1  -- Index: book2_author_id
2  Loading...
3  -- DROP INDEX IF EXISTS public.book2_author_id;
4
5  CREATE INDEX IF NOT EXISTS book2_author_id
6      ON public.book2 USING btree
7      (author_id ASC NULLS LAST)
8      TABLESPACE pg_default;
9
```


PyQt6

PyQt — это библиотека Python для создания приложений с графическим интерфейсом с помощью инструментария Qt.

Созданная в Riverbank Computing, PyQt является свободным ПО (по лицензии GPL) и разрабатывается с 1999 года.

Последняя версия PyQt6 — на основе Qt 6 — выпущена в 2021 году, и библиотека продолжает обновляться.

Инсталлировать PyQt6

PyCharm:

File \ Settings \ Project \ Python Interpretator \ + \ PyQt6 \ Install
Package

```
pip install pyqt6
```

Самое простое приложение

```
from PyQt6.QtWidgets import QApplication, QWidget
#import sys # Только для доступа к аргументам командной строки
# Приложению нужен один (и только один) экземпляр QApplication.
# Передаём sys.argv, чтобы разрешить аргументы командной строки для приложения.
# Если не будете использовать аргументы командной строки, QApplication([]) тоже работает
#app = QApplication(sys.argv)
app = QApplication([])
# Создаём виджет Qt — окно.
window = QWidget()
window.show() # Важно: окно по умолчанию скрыто.
# Запускаем цикл событий.
app.exec()
# Приложение не доберётся сюда, пока вы не выйдете и цикл событий не остановится.
```

Кнопка Push Me

```
import sys
```

```
from PyQt6.QtWidgets import QApplication, QPushButton
```

```
app = QApplication(sys.argv)
```

```
window = QPushButton("Push Me")
```

```
window.show()
```

```
app.exec()
```

Окно

```
import sys
```

```
from PyQt6.QtWidgets import QApplication, QMainWindow
```

```
app = QApplication(sys.argv)
```

```
window = QMainWindow()
```

```
window.show()
```

```
# Запускаем цикл событий.
```

```
app.exec()
```

Цикл событий

Основной элемент всех приложений в Qt — класс QApplication.

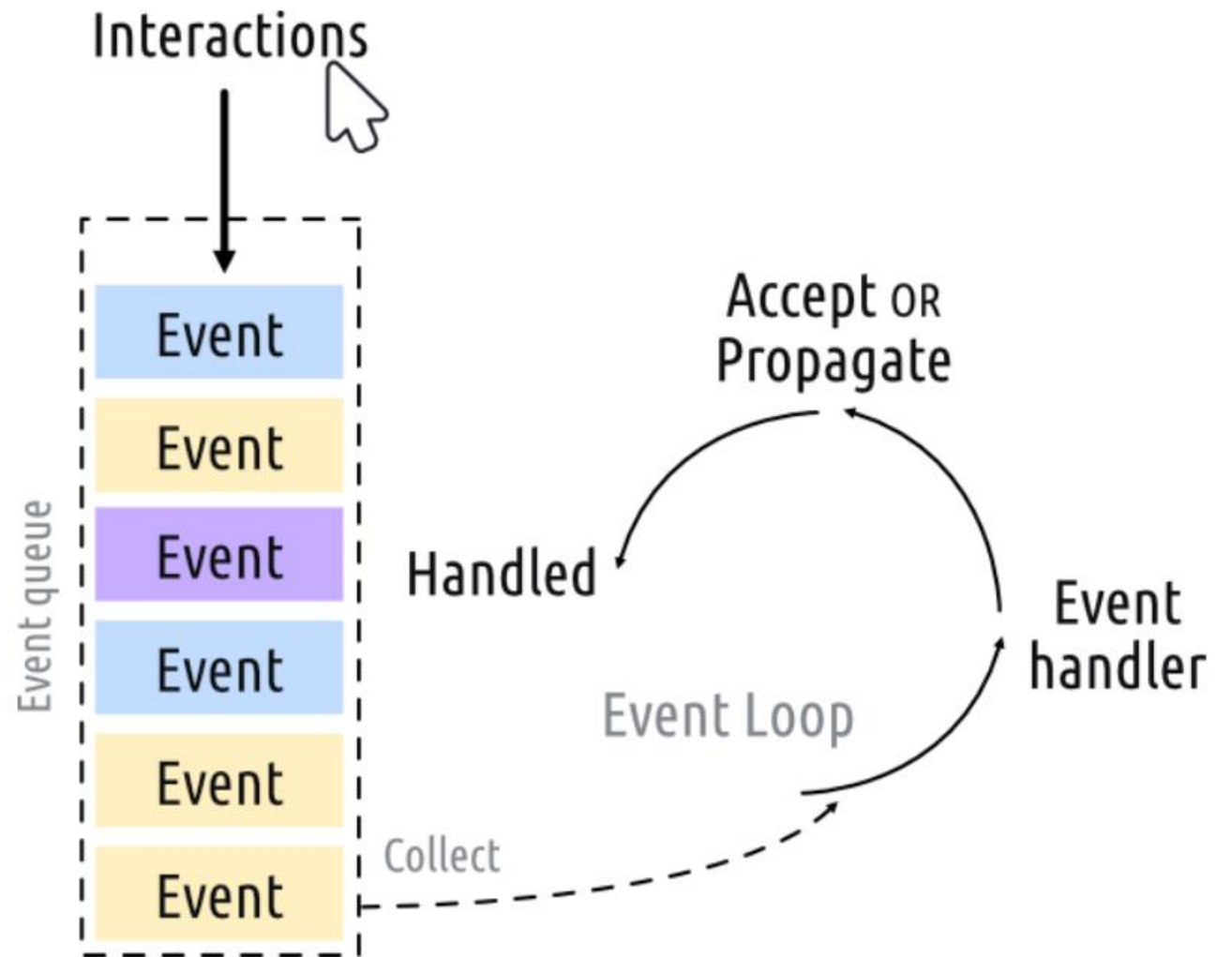
Для работы каждому приложению нужен один — и только один — объект QApplication, который содержит цикл событий приложения.

Это основной цикл, управляющий всем взаимодействием пользователя с графическим интерфейсом.

При каждом взаимодействии с приложением — будь то нажатие клавиши, щелчок или движение мыши — генерируется событие, которое помещается в очередь событий.

В цикле событий очередь проверяется на каждой итерации: если найдено ожидающее событие, оно вместе с управлением передаётся определённому обработчику этого события.

Последний обрабатывает его, затем возвращает управление в цикл событий и ждёт новых событий.



app.py

```
import sys
```

```
from PyQt6.QtWidgets import QApplication, QMainWindow, QPushButton
```

```
class MainWindow(QMainWindow):
```

```
    def __init__(self):
```

```
        super(MainWindow, self).__init__()
```

```
        self.setWindowTitle("My App")
```

```
app = QApplication(sys.argv)
```

```
window = MainWindow()
```

```
window.show()
```

```
app.exec()
```

Окно фиксированного размера с кнопкой

```
import sys

from PyQt6.QtCore import QSize, Qt

from PyQt6.QtWidgets import QApplication, QMainWindow, QPushButton

# Подкласс QMainWindow для настройки главного окна приложения
class MainWindow(QMainWindow):
    def __init__(self):
        super().__init__()
        self.setWindowTitle("My App")
        button = QPushButton("Press Me!")
        self.setFixedSize(QSize(400, 300))
        # Устанавливаем центральный виджет Window.
        self.setCentralWidget(button)

app = QApplication(sys.argv)
window = MainWindow()
window.show()
app.exec()
```


Нажатие кнопки

```
import sys
from PyQt6.QtWidgets import QApplication, QMainWindow, QPushButton
class MainWindow(QMainWindow):
    def __init__(self):
        super().__init__()
        self.setWindowTitle("My App")
        self.button = QPushButton("Press Me!")
        self.button.setCheckable(True)
        self.button.clicked.connect(self.the_button_was_clicked)
        # Устанавливаем центральный виджет Window.
        self.setCentralWidget(self.button)
    def the_button_was_clicked(self):
        print("Clicked!")
        #self.button.setText('Other')
app = QApplication(sys.argv)
window = MainWindow()
window.show()
app.exec()
```

Clicked & Toggled

```
import sys

from PyQt6.QtWidgets import QApplication, QMainWindow, QPushButton

class MainWindow(QMainWindow):

    def __init__(self):
        super().__init__()

        self.setWindowTitle("My App")

        button = QPushButton("Press Me!")

        button.setCheckable(True)

        button.clicked.connect(self.the_button_was_clicked)

        button.clicked.connect(self.the_button_was_toggled)

        self.setCentralWidget(button)

    def the_button_was_clicked(self):
        print("Clicked!")

    def the_button_was_toggled(self, checked):
        print("Checked?", checked)

app = QApplication(sys.argv)

window = MainWindow()

window.show()

app.exec()
```

Переменная хранит состояние

```
class MainWindow(QMainWindow):  
    def __init__(self):  
        super().__init__()  
        self.button_is_checked = True  
        self.setWindowTitle("My App")  
        button = QPushButton("Press Me!")  
        button.setCheckable(True)  
        button.clicked.connect(self.the_button_was_toggled)  
        button.setChecked(self.button_is_checked)  
        self.setCentralWidget(button)  
    def the_button_was_toggled(self, checked):  
        self.button_is_checked = checked  
        print(self.button_is_checked)
```

Одноразовая кнопка

```
class MainWindow(QMainWindow):  
    def __init__(self):  
        super().__init__()   
        self.setWindowTitle("My App")  
        self.button = QPushButton("Press Me!")  
        self.button.clicked.connect(self.the_button_was_clicked)  
        self.setCentralWidget(self.button)  
  
    def the_button_was_clicked(self):  
        self.button.setText("You already clicked me.")  
        self.button.setEnabled(False)  
        # Также меняем заголовки окна.  
        self.setWindowTitle("My Oneshot App")  
        # self.setWindowTitle("A new window title")
```

Случайный выбор Window Title по нажатию кнопки

```
from PyQt6.QtWidgets import QApplication, QMainWindow, QPushButton
import sys
from random import choice

window_titles = [ 'My App', 'My App',
    'Still My App',    'Still My App',    'What on earth',
    'What on earth',    'This is surprising',
    'This is surprising',    'Something went wrong']

class MainWindow(QMainWindow):
    def __init__(self):
        super().__init__()
        self.n_times_clicked = 0
        self.setWindowTitle("My App")
        self.button = QPushButton("Press Me!")
        self.button.clicked.connect(self.the_button_was_clicked)
        self.windowTitleChanged.connect(self.the_window_title_changed)
        self.setCentralWidget(self.button)
```

```
    def the_button_was_clicked(self):
        print("Clicked.")
        new_window_title = choice(window_titles)
        print("Setting title: %s" % new_window_title)
        self.setWindowTitle(new_window_title)

    def the_window_title_changed(self, window_title):
        print("Window title changed: %s" % window_title)
        if window_title == 'Something went wrong':
            self.button.setDisabled(True)

app = QApplication(sys.argv)
window = MainWindow()
window.show()
app.exec()
```

QMouseEvent

QMouseEvent — одно из основных событий, получаемых виджетами. События QMouseEvent создаются для каждого отдельного нажатия кнопки мыши и её перемещения в виджете. Вот обработчики событий мыши:

Обработчик	Событие
<code>mouseMoveEvent</code>	Мышь переместилась
<code>mousePressEvent</code>	Кнопка мыши нажата
<code>mouseReleaseEvent</code>	Кнопка мыши отпущена
<code>mouseDoubleClickEvent</code>	Обнаружен двойной клик

Например, нажатие на виджет приведёт к отправке QMouseEvent в обработчик событий `.mousePressEvent` в этом виджете.

Mouse

```
import sys
from PyQt6.QtCore import Qt
from PyQt6.QtWidgets import QApplication, QLabel, QMainWindow, QTextEdit
class MainWindow(QMainWindow):
    def __init__(self):
        super().__init__()
        self.label = QLabel("Click in this window")
        self.setCentralWidget(self.label)
    def mouseMoveEvent(self, e):
        self.label.setText("mouseMoveEvent")
    def mousePressEvent(self, e):
        self.label.setText("mousePressEvent")
    def mouseReleaseEvent(self, e):
        self.label.setText("mouseReleaseEvent")
    def mouseDoubleClickEvent(self, e):
        self.label.setText("mouseDoubleClickEvent")
app = QApplication(sys.argv)
window = MainWindow()
window.show()
app.exec()
```

Widgets

```
import sys

from PyQt6.QtWidgets import (
    QMainWindow, QApplication,
    QLabel, QCheckBox, QComboBox, QLineEdit,
    QLineEdit, QSpinBox, QDoubleSpinBox, QSlider
)

from PyQt6.QtCore import Qt

class MainWindow(QMainWindow):

    def __init__(self):
        super(MainWindow, self).__init__()

        self.setWindowTitle("My App")

app = QApplication(sys.argv)
w = MainWindow()
w.show()
app.exec()
```


QLabel

```
#widget = QLabel("Hello")
```

```
#widget = QLabel("1") # Создана метка с текстом 1.
```

```
#widget.setText("2") # Создана метка с текстом 2.
```

```
class MainWindow(QMainWindow):
```

```
    def __init__(self):
```

```
        super(MainWindow, self).__init__()
```

```
        self.setWindowTitle("My App")
```

```
        widget = QLabel("Hello")
```

```
        font = widget.font()
```

```
        font.setPointSize(30)
```

```
        widget.setFont(font)
```

```
        widget.setAlignment(Qt.AlignmentFlag.AlignHCenter | Qt.AlignmentFlag.AlignVCenter)
```

```
        self.setCentralWidget(widget)
```

QLineEdit

```
class MainWindow(QMainWindow):
```

```
    def __init__(self):
```

```
        super(MainWindow, self).__init__()
```

```
        self.setWindowTitle("My App")
```

```
        widget = QLineEdit()
```

```
        widget.setMaxLength(10)
```

```
        widget.setPlaceholderText("Enter your text")
```

```
        #widget.setReadOnly(True) # раскомментируйте, чтобы  
        #сделать доступным только для чтения
```

```
        widget.returnPressed.connect(self.return_pressed)
```

```
        widget.selectionChanged.connect(self.selection_changed)
```

```
        widget.textChanged.connect(self.text_changed)
```

```
        widget.textEdited.connect(self.text_edited)
```

```
        self.setCentralWidget(widget)
```

```
    def return_pressed(self):
```

```
        print("Return pressed!")
```

```
    def selection_changed(self):
```

```
        print("Selection changed")
```

```
    def text_changed(self, s):
```

```
        print("Text changed...")
```

```
        print(s)
```

```
    def text_edited(self, s):
```

```
        print("Text edited...")
```

```
        print(s)
```

QPushButton

```
class MainWindow(QMainWindow):
    def __init__(self):
        super(MainWindow, self).__init__()

        self.setWindowTitle("My App")
        self.button = QPushButton("Результат!")
        self.button.setCheckable(True)
        self.button.clicked.connect(self.the_button_was_clicked)

        self.setCentralWidget(self.button)
        self.tf = True

    def the_button_was_clicked(self):
        print("Clicked!")
        if self.tf:
            self.setWindowTitle('Result')
            self.tf = False

        else:
            self.tf = True
            self.setWindowTitle('MyApp')
```

Задание

Создайте графическое приложение, в котором реализована кнопка “Hello World”, чтобы нажатие на нее меняло ее название на “Привет Мир” и наоборот.

Задача 25-1

Доработайте приложение Widget3, чтобы результат высвечивался сразу после нажатия кнопки без предварительного нажатия Enter.

Задача 25-2

Дана последовательность целых чисел.

Необходимо определить те из них, который являются «непоследовательными», т.е. не являются на 1 больше, чем предыдущее число.

Первое число всегда последовательное.

Т.е. если последовательность [1,5,6,7,9,10], то результатом должна быть список [5, 9]

Задача 25-3

Напишите функцию, которой на вход подается строка, содержащая последовательность слов (которые могут включать буквы верхнего и нижнего регистра). На выходе должна получиться строка в CamelStyle.

Например, "camel case word" => CamelCaseWord