

# Занятие 28

SQLAlchemy

Давайте пройдем тест

<https://kursy.guru/test/python/>

# Задача 27-1

Введите число  $n$  от 1 до 18.

Напечатайте квадратную матрицу, имитирующую Дартс.

Например для  $n = 5$ .

1 1 1 1 1

1 2 2 2 1

1 2 3 2 1

1 2 2 2 1

1 1 1 1 1

# Задача 27-2

Необходимо реализовать класс `Item`, описывающий предмет, конструктор которого принимает три аргумента:

`name` — название предмета

`price` — цена предмета в рублях

`quantity` — количество предметов

При обращении к атрибуту `name` экземпляра класса `Item` будет возвращаться его название с заглавной буквы, а при обращении к атрибуту `total` — произведение цены предмета на его количество.

# Решение задачи 27-2

class Item:

```
def __init__(self, name, price, quantity):
```

```
    self.name = name
```

```
    self.price = price
```

```
    self.quantity = quantity
```

```
def __getattr__(self, attrname):
```

```
    if attrname == "name":
```

```
        return object.__getattr__(self, attrname).title()    # Почему нельзя self.name.title()?
```

```
    else:
```

```
        return object.__getattr__(self, attrname)
```

```
def __getatr__(self, attrname):
```

```
    if attrname == "total":
```

```
        return self.price * self.quantity
```

```
    else:
```

```
        raise AttributeError
```

# Задача 27-3

Дан список.

Посчитайте сколько в нем элементов, включая вложенные списки.

Например:

[] --> 0

[1, 2, 3] --> 3

["x", "y", ["z"]] --> 4

[1, 2, [3, 4, [5]]] --> 7

# Вывод результатов в QTextEdit

```
self.qte = QTextEdit() # Предварительно надо
#                       import QTextEdit
```

```
self.qte.append("Здесь будет результат")
```

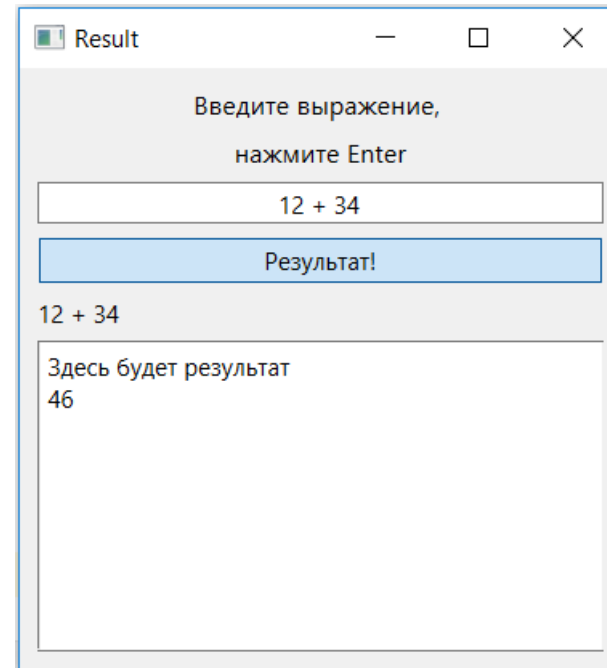
```
...
widgets = [widget0, widget1, self.widget2, button,
self.label_result, self.qte]
```

```
...
def the_button_was_clicked(self):
    print("Clicked!")
    self.label_result.setText(self.text)
```

```
try:
    res = str(eval(self.text))
    self.qte.append(res)
except:
    pass
```

```
if self.tf:
    self.setWindowTitle('Result')
    self.tf = False
```

```
...
```



## Задание

Добавьте в программу виджет QTextEdit и вывод данных в него, используя метод append



# Функции для работы с атрибутами

`__getattribute__(self, name)` — вызывается при обращении к любому атрибуту

`__getattr__(self, name)` — вызывается при обращении к несуществующему атрибуту

Разница между ними в том, что метод `__getattribute__()` вызывается первым и вызывается всегда, а метод `__getattr__()` вызывается только в том случае, если атрибута, к которому происходит обращение, не существует.

Если атрибут существует, метод `__getattribute__()` возвращает его значение, в противном случае вызывается метод `__getattr__()`.

`__setattr__(self, name, value)` — вызывается при установке атрибута или изменении его значения

`__delattr__(self, name)` — вызывается при удалении любого атрибута

# Задание

Используя функцию `type(Имя класса, Родители, Словарь атрибутов)`, создайте класс `Point` с двумя переменными `x`, `y`.

Используя список `[(0,0), (1, 1), (2,2), (1,2), (0,2), (2,1), (2,0)]`, создайте экземпляры этого класса.

Напечатайте список линий = пар точек, расстояние между которыми больше 1

# Завершите программу

```
def __init__(self, x, y):
```

```
    self.x = x
```

```
    self.y = y
```

```
Point = type('Point', (), {'__init__': __init__}) # можно так добавить метод
```

```
def __str__(self):
```

```
    return str((self.x, self.y))
```

```
Point.__str__ = __str__ # а можно и так добавить метод
```

```
lst = [(0,0), (1,1), (2,2), ...]
```

```
plist = []
```

```
for i in lst:
```

```
    plist.append(Point(i[0], i[1])) # Создаем список из экземпляров класса Point
```

```
for i in plist:
```

```
    print(i)
```

# Дополните эту программу для решения задачи поиска отрезков больше, чем 1

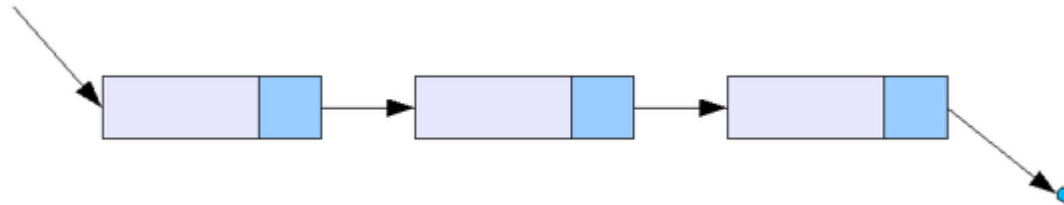
Создайте функцию вычисления расстояния между точками `distance(self, other)`, добавьте ее в класс, напечатайте те пары точек, расстояние между которыми больше 1.

# Динамические структуры данных - Связные списки

```
class Node:  
    def __init__(self, value):  
        self.value = value           # Значение узла  
        self.next_node = None       # Ссылка на следующий узел
```

```
a = Node(1)  
b = Node(22)  
a.next_node = b  
c = Node(333)  
b.next_node = c  
d = Node(4444)  
c.next_node = d
```

```
x = a  
while x.next_node != None:  
    print(x.value)  
    x = x.next_node
```



# Связные списки — типичные функции

1. Добавить узел  $x$  в конец связанного списка, головой которого является  $a$
2. Сцепить два списка
3. Добавить узел в голову списка (поменять голову)
4. Сосчитать количество элементов связанного списка.
5. Поменять местами два элемента.

Давайте решим эти задачи.

```
class Node:
```

```
    def __init__(self, value):
```

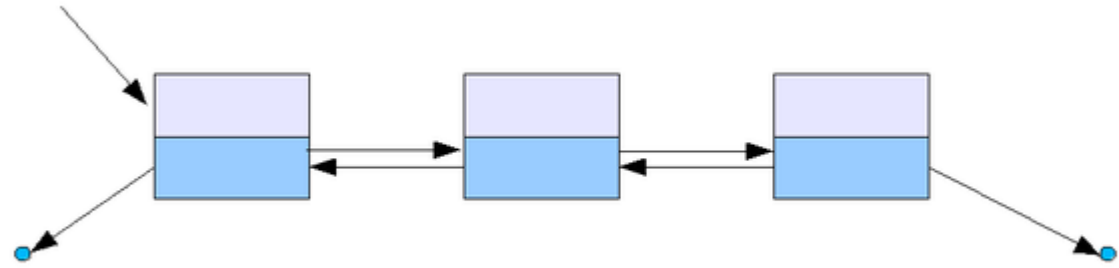
```
        self.value = value                # Значение узла
```

```
        self.next_node = None # Ссылка на следующий узел
```

```
a = Node(1) # голова списка, а где конец, мы и не знаем
```

```
x = Node(0) — это узел, который надо добавить или голова второго списка.
```

# Двусвязные списки



```
class Node:
```

```
    def __init__(self, value):
```

```
        self.value = value
```

# Значение узла

```
        self.next_node = None
```

# Ссылка на следующий узел

```
        self.prev_node = None
```

# Ссылка на предыдущий узел

# Паттерны проектирования

# Шаблоны проектирования

- Шаблоны проектирования – это стандартные(обобщенные) решения для определенных задач.
- Предложены хорошими специалистами
- Проверены временем
- Повсеместно используемые
- В области ПО использование шаблонов проектирования было предложено и развито Gamma, Helms, Johnson и Vlissades – в книге «Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software» 1995



# Классификация паттернов GoF

- Порождающие (Creational)
- Структурные (Structural)
- Поведенческие (Behavioral)

1. Порождающие шаблоны	2. Структурные шаблоны	3. Шаблоны поведения
1. Abstract Factory 2. Builder 3. Factory Method 4. Prototype 5. Singleton	1. Adapter 2. Bridge 3. Composite 4. Decorator 5. Façade 6. Flyweight 7. Proxy	1. Chain of Responsibility 2. Command 3. Interpreter 4. Iterator 5. Mediator 6. Memento 7. Observer 8. State 9. Strategy 10. Template Method 11. Visitor

**Порождающие шаблоны (Creational)** — шаблоны проектирования, которые абстрагируют процесс инстанцирования. Они позволяют сделать систему независимой от способа создания, композиции и представления объектов. Шаблон, порождающий классы, использует наследование, чтобы изменять инстанцируемый класс, а шаблон, порождающий объекты, делегирует инстанцирование другому объекту.

<a href="#"><u>Абстрактная фабрика</u></a>	Abstract factory	Класс, который представляет собой интерфейс для создания компонентов системы.
<a href="#"><u>Строитель</u></a>	Builder	Класс, который представляет собой интерфейс для создания сложного объекта.
<a href="#"><u>Фабричный метод</u></a>	Factory method	Определяет интерфейс для создания объекта, но оставляет подклассам решение о том, какой класс инстанцировать.
<a href="#"><u>Прототип</u></a>	Prototype	Определяет интерфейс создания объекта через клонирование другого объекта вместо создания через конструктор.
<a href="#"><u>Одиночка</u></a>	Singleton	Класс, который может иметь только один экземпляр.

**Структурные шаблоны (Structural)** определяют различные сложные структуры, которые изменяют интерфейс уже существующих объектов или его реализацию, позволяя облегчить разработку и оптимизировать программу.

<u>Адаптер</u>	Adapter / Wrapper	Объект, обеспечивающий взаимодействие двух других объектов, один из которых использует, а другой предоставляет несовместимый с первым интерфейс.
<u>Мост</u>	Bridge	Структура, позволяющая изменять интерфейс обращения и интерфейс реализации класса независимо.
<u>Компоновщик</u>	Composite	Объект, который объединяет в себе объекты, подобные ему самому.
<u>Декоратор</u> или Wrapper/Обёртка	Decorator	Класс, расширяющий функциональность другого класса без использования наследования.
<u>Фасад</u>	Facade	Объект, который абстрагирует работу с несколькими классами, объединяя их в единое целое.
<u>Приспособленец</u>	Flyweight	Это объект, представляющий себя как уникальный экземпляр в разных местах программы, но фактически не являющийся таковым.
<u>Заместитель</u>	Proxy	Объект, который является посредником между двумя другими объектами, и который реализует/ограничивает доступ к объекту, к которому обращаются через него.

**Поведенческие шаблоны (Behavioral)** определяют взаимодействие между объектами, увеличивая таким образом его гибкость.

<a href="#">Цепочка обязанностей</a>	Chain of responsibility	Предназначен для организации в системе уровней ответственности.
<a href="#">Команда</a> , Action, Transaction	Command	Представляет действие. Объект команды заключает в себе само действие и его параметры.
<a href="#">Интерпретатор</a>	Interpreter	Решает часто встречающуюся, но подверженную изменениям, задачу.
<a href="#">Итератор</a> , <a href="#">Cursor</a>	Iterator	Представляет собой объект, позволяющий получить последовательный доступ к элементам объекта-агрегата без использования описаний каждого из объектов, входящих в состав агрегации.
<a href="#">Посредник</a>	Mediator	Обеспечивает взаимодействие множества объектов, формируя при этом слабую связанность и избавляя объекты от необходимости явно ссылаться друг на друга.
<a href="#">Хранитель</a>	Memento	Позволяет не нарушая <a href="#">инкапсуляцию</a> зафиксировать и сохранить внутренние состояния объекта так, чтобы позднее восстановить его в этих состояниях.
<a href="#">Наблюдатель</a> или <a href="#">Издатель-подписчик</a>	Observer	Определяет зависимость типа «один ко многим» между объектами таким образом, что при изменении состояния одного объекта все зависящие от него оповещаются об этом событии.
<a href="#">Состояние</a>	State	Используется в тех случаях, когда во время выполнения программы объект должен менять своё поведение в зависимости от своего состояния.
<a href="#">Стратегия</a>	Strategy	Предназначен для определения семейства алгоритмов, инкапсуляции каждого из них и обеспечения их взаимозаменяемости.
<a href="#">Шаблонный метод</a>	Template method	Определяет основу алгоритма и позволяет наследникам переопределять некоторые шаги алгоритма, не изменяя его структуру в целом.
<a href="#">Посетитель</a>	Visitor	Описывает операцию, которая выполняется над объектами других классов. При изменении класса Visitor нет необходимости изменять обслуживаемые классы.

# Как выбрать паттерн проектирования

- ✓ Подумайте, как паттерны решают проблемы проектирования
- ✓ Пролистайте разделы каталога, описывающие назначение паттернов
- ✓ Изучите взаимосвязи паттернов
- ✓ Проанализируйте паттерны со сходными целями
- ✓ Разберитесь в причинах, вызывающих перепроектирование
- ✓ Посмотрите, что в вашем дизайне должно быть изменяющимся

# Singleton

Синглтон (одиночка) – это паттерн проектирования, цель которого ограничить возможность создания объектов данного класса одним экземпляром.

Он обеспечивает глобальность до одного экземпляра и глобальный доступ к созданному объекту.

## Примеры использования

Класс в вашей программе имеет только один экземпляр, доступный всем клиентам.

Например, один объект базы данных, разделяемый различными частями программы.

В случае если вам необходим более строгий контроль над глобальными переменными.

# Простой способ

```
class Singleton:
```

```
    def __new__(cls):
```

```
        if not hasattr(cls, 'instance'):
```

```
            cls.instance = super(Singleton, cls).__new__(cls)
```

```
        return cls.instance
```

```
s1 = Singleton()
```

```
s2 = Singleton()
```

```
print(s1 is s2) # True
```

```
s1.x = 123
```

```
print(s2.x)
```

```
# Выполните этот код, убедитесь, что это один объект
```



# Абстрактная фабрика

**Абстрактная фабрика** — это порождающий паттерн проектирования, который позволяет создавать семейства связанных объектов, не привязываясь к конкретным классам создаваемых объектов.



# Фабричный (Factory) метод

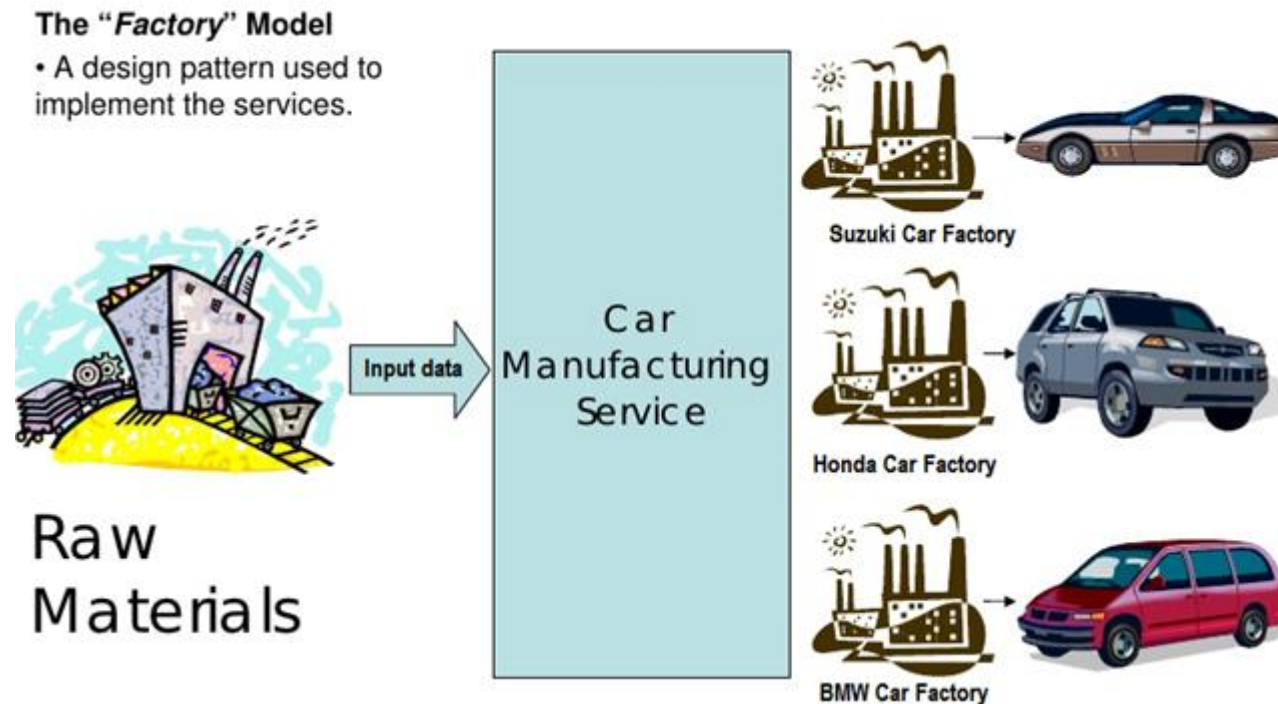
Назначение: определяет интерфейс для создания объекта, но оставляет подклассам решение о том, какой класс инстанцировать. Фабричный метод позволяет классу делегировать инстанцирование подклассам.

Когда следует использовать фабричный метод

Когда заранее неизвестно, объекты каких типов необходимо создавать;

Когда система должна быть независимой от процесса создания новых объектов и расширяемой: в нее можно легко вводить новые классы, объекты которых система должна создавать;

Когда создание новых объектов необходимо делегировать из базового класса классам наследникам;



# Фасад

Представьте, что у вас есть система со значительным количеством объектов.

Каждый объект предлагает богатый набор методов API.

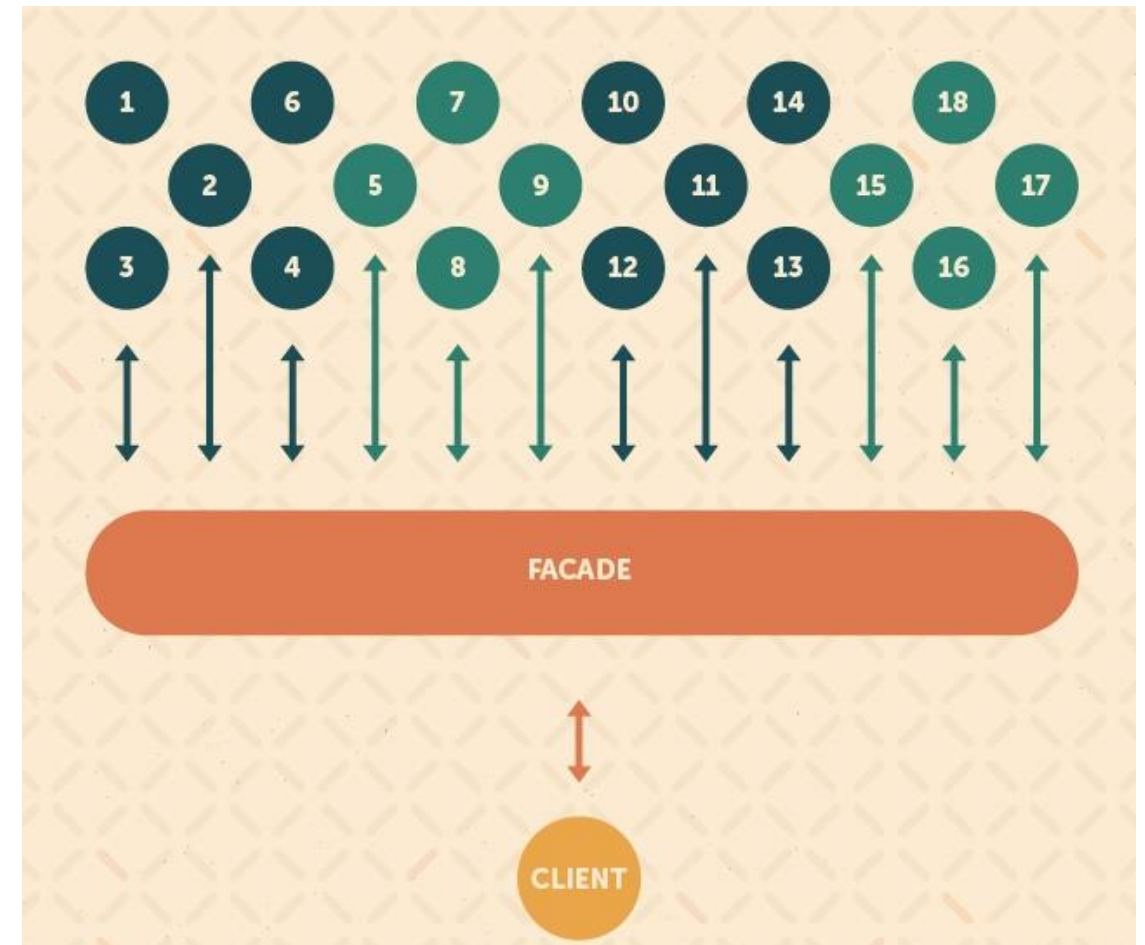
Возможности этой системы велики, но ее интерфейс слишком сложный.

Для удобства можно добавить новый объект, представляющий хорошо продуманные комбинации методов. Это и есть Фасад.

Python предлагает очень элегантную реализацию шаблона.

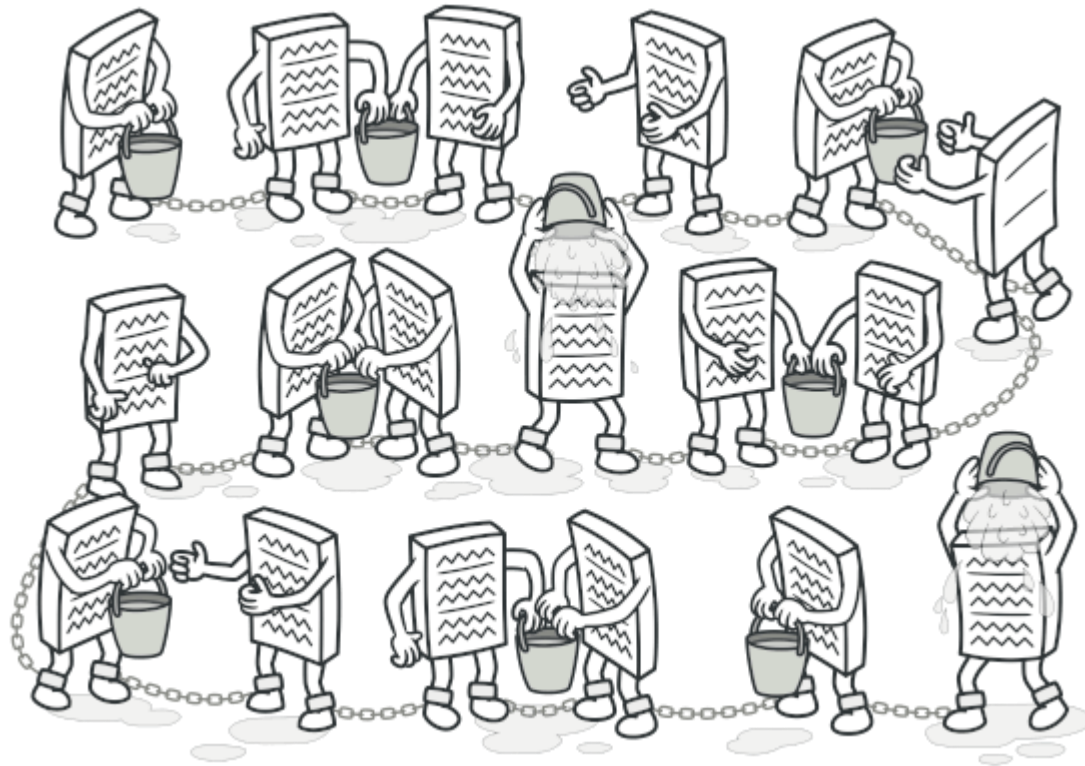
```
class Car(object):  
    def __init__(self):  
        self._tyres = [Tyre('front_left'),  
                        Tyre('front_right'),  
                        Tyre('rear_left'),  
                        Tyre('rear_right'), ]  
        self._tank = Tank(70)  
  
    def tyres_pressure(self):  
        return [tyre.pressure for tyre in self._tyres]  
  
    def fuel_level(self):  
        return self._tank.level
```

Без всяких трюков и фокусов класс Car стал Фасадом.



# Chain of Responsibility

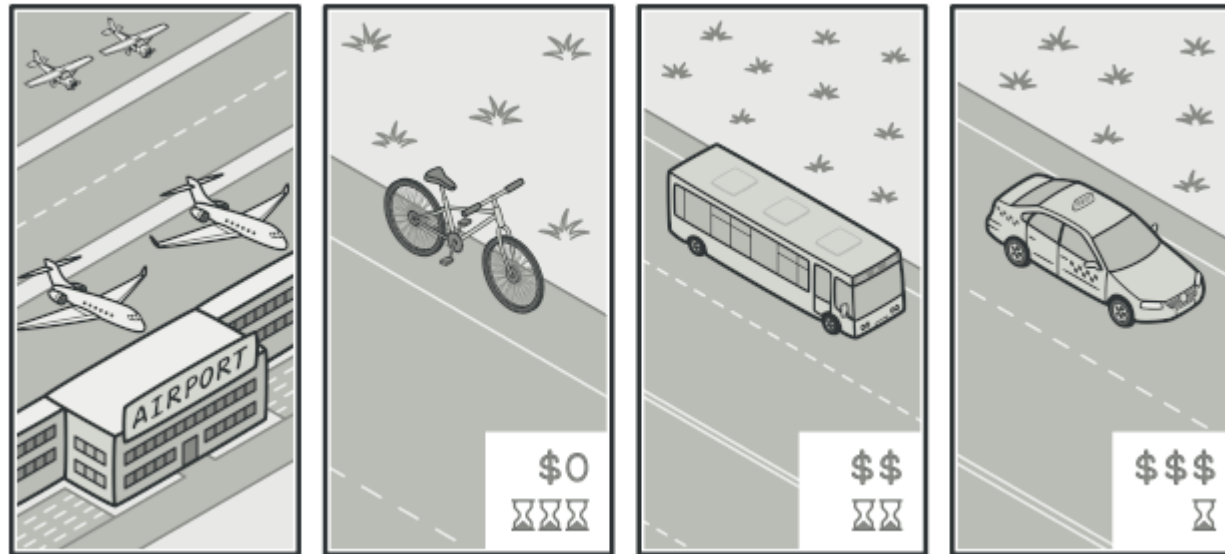
**Цепочка обязанностей** — это поведенческий паттерн проектирования, который позволяет передавать запросы последовательно по цепочке обработчиков. Каждый последующий обработчик решает, может ли он обработать запрос сам и стоит ли передавать запрос дальше по цепи.



# Стратегия

**Стратегия** – это поведенческий паттерн проектирования, который определяет семейство схожих алгоритмов и помещает каждый из них в собственный класс, после чего алгоритмы можно взаимозаменять прямо во время исполнения программы.

Вам нужно добраться до аэропорта. Можно доехать на автобусе, такси или велосипеде. Здесь вид транспорта является стратегией. Вы выбираете конкретную стратегию в зависимости от контекста – наличия денег или времени до отлёта.





# Команда

## Взаимодействие объектов, на примере кафе



1

Посетитель  
передает  
официантке  
свой заказ

Бланк заказа			
№	Наименование	выход	цена



2

Официантка  
получает заказ,  
кладет его на стойку  
и говорит  
«У нас заказ!»



3

повар готовит  
блюда,  
входящие в заказ



# Команда

более подробно



посетитель  
просматривает  
меню и создает  
заказ

мне  
мороженко  
с фруктами

createOrder()

бланк инкапсулирует  
запрос на приготовление  
блюда

Бланк заказа			
№	Наименование	выход	цена
	мороженко		
	с фруктами		

takeOrder()



orderUp()

задача официантки  
— получить заказ и  
вызвать метод  
orderUp()

makeIceCream()  
makeFruit()

Бланк заказа			
№	Наименование	выход	цена

для передачи  
распоряжений повару  
используются вызовы  
методов вида  
makeIcecream()



повар выполняет  
инструкции,  
содержащиеся в  
заказе



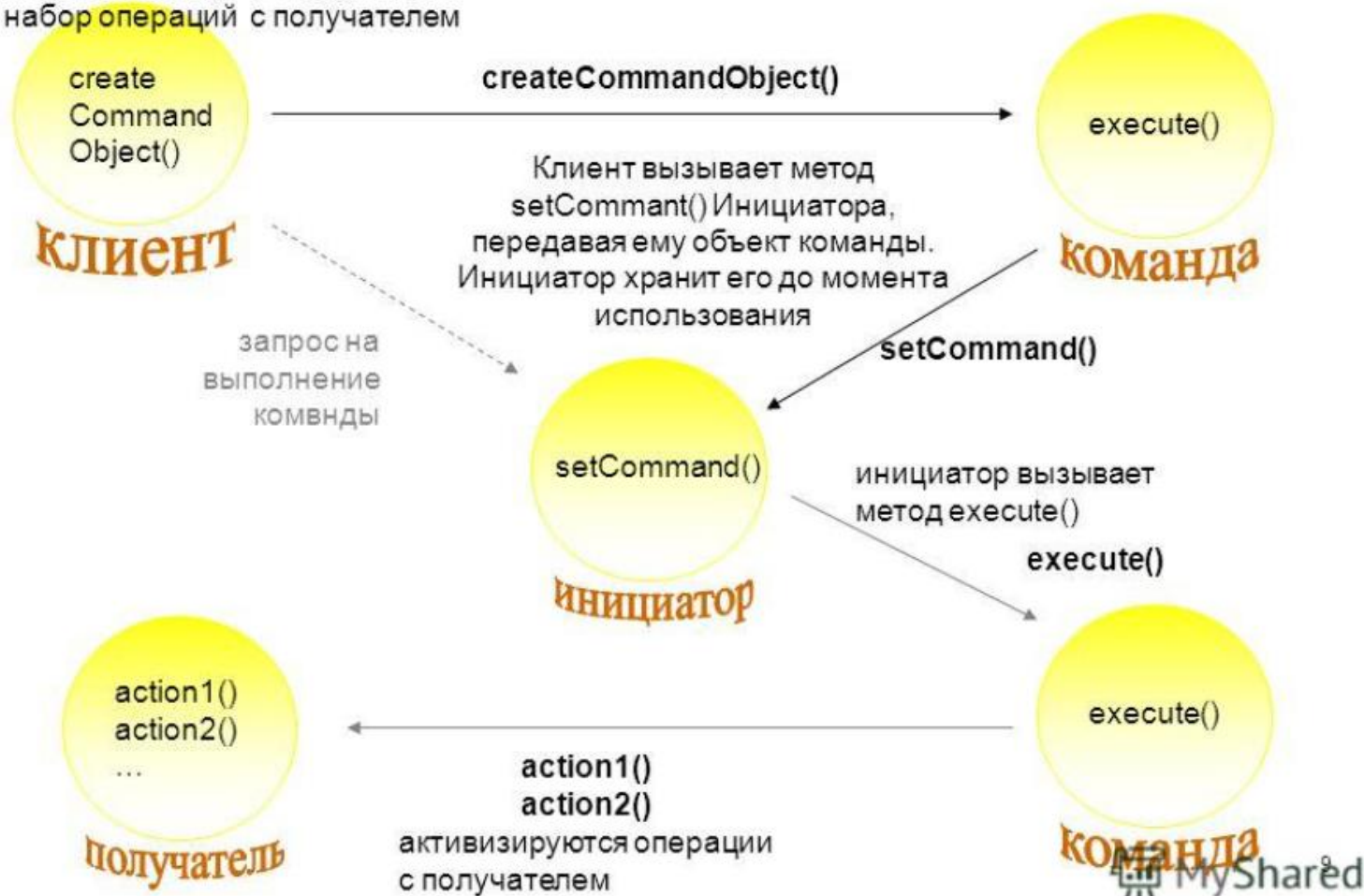
результат

# Команда

## От кафе к паттерну Команда

Клиент отвечает за создание объекта команды, содержащего набор операций с получателем

Команда содержит единственный метод `execute()`, в котором инкапсулированы операции с получателем





ORM SQLAlchemy

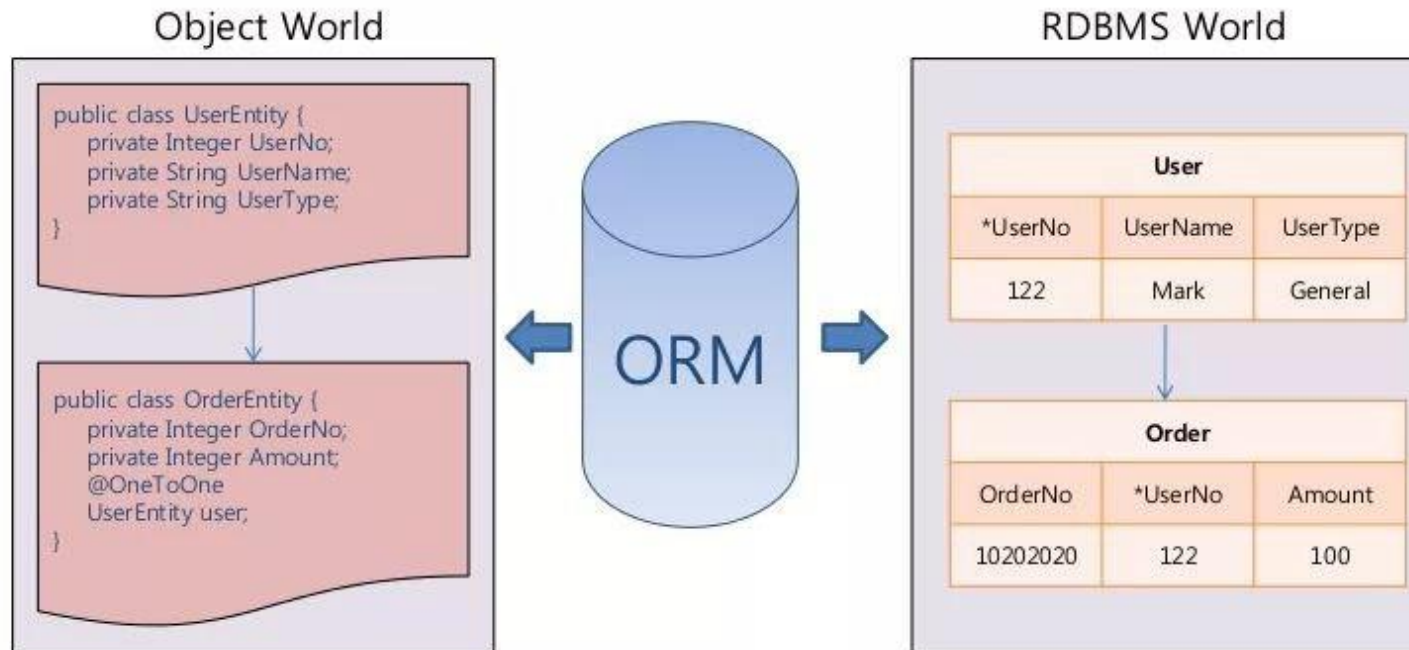
# Определение

- Объектно-реляционное отображение (Object-Relational Mapping) — это метод, который позволяет вам запрашивать и манипулировать данными из базы данных, используя объектно-ориентированную парадигму.



# Object Relational Mapping

-Bridge between relational database and object world



# Достоинства ORM

Безопасность запросов

Представление параметров типами данных основного языка (без преобразования в типы БД)

Прозрачное кеширование данных и возможность выполнения отложенных запросов

Переносимость (использование разных СУБД (без дополнительных правок в коде)

Избавление программиста от необходимости вникать в детали реализации той или иной СУБД и синтаксиса соответствующего диалекта языка запросов.

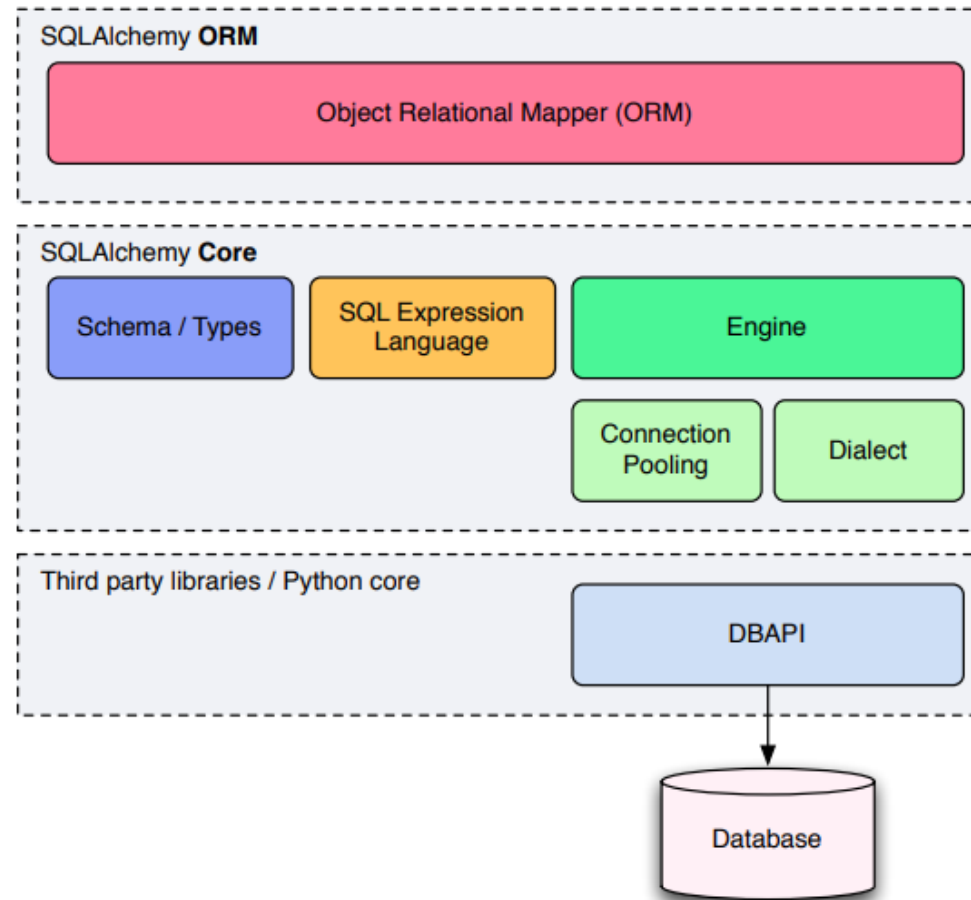
# Недостатки ORM

- Абстрагирование от языка SQL. Во многих случаях выборка данных перестает быть интуитивно понятной и очевидной.
- Дополнительные накладные расходы на конвертацию запросов и создание внутренних объектов самого ORM.
- Возможна потеря производительности

# Философия SQLAlchemy

- Привести использование различных баз данных и адаптеров к максимально согласованному интерфейсу
- Никогда не "скрывать" базу данных или ее концепции  
разработчики должны знать / продолжать думать на языке SQL.
- Обеспечить автоматизацию рутинных операций CRUD
- Разрешить выразить синтаксис DB/SQL в декларативном шаблоне.

# Архитектура SQLAlchemy



- SQLAlchemy состоит из двух компонентов ORM и CORE



# Компонента SQLAlchemy - Core

- **SQLAlchemy Core** - это абстракция над традиционным SQL. Он предоставляет SQL Expression Language, позволяющий генерировать SQL-инструкции с помощью конструкций Python.
- **Engine** - механизм, который обеспечивает подключение к конкретному серверу базы данных.
- **Dialect** - интерпретирует разные диалекты SQL и команды базы данных в синтаксис конкретного DBAPI и серверной части базы данных.
- **Connection Pool** - хранит коллекцию подключений к БД для быстрого повторного использования
- **SQL Expression Language** - позволяет писать SQL запрос с помощью выражений Python
- **Schema/Types** - использует объекты Python для представления таблиц, столбцов и типов данных.

# SQLAlchemy - ORM

- Позволяет создавать объекты Python, которые могут быть сопоставлены с таблицами реляционной базы данных
- Предоставляет систему запросов, которая загружает объекты и атрибуты с использованием SQL, сгенерированного на основе сопоставлений.
- Выстроена поверх Core - использует Core для создания SQL и обращений с базой данных
- Представляет несколько более объектно-ориентированную перспективу, в отличие от перспективы, ориентированной на схему

# Создание базы

```
from sqlalchemy import create_engine, MetaData, Table, Integer, String, \
    Column, DateTime, ForeignKey, Numeric, SmallInteger
#from sqlalchemy.ext.declarative import declarative_base
from sqlalchemy.orm import relationship, declarative_base

from sqlalchemy_utils import create_database

from datetime import datetime


engine = create_engine("postgresql+psycopg2://postgres:Ваш_пароль@localhost/sqlalchemy_tuts5")

create_database(engine.url)


Base = declarative_base()

class Customer(Base):
    __tablename__ = 'customers'

    id = Column(Integer(), primary_key=True)

    first_name = Column(String(100), nullable=False)

    last_name = Column(String(100), nullable=False)

    username = Column(String(50), nullable=False)

    email = Column(String(200), nullable=False)


Base.metadata.create_all(engine)
```

# Данные

```
from sqlalchemy import create_engine

from sqlalchemy.orm import Session, sessionmaker

from datetime import datetime

from sqlalchemy import create_engine, MetaData, Table, Integer, String, \
    Column, DateTime, ForeignKey, Numeric, SmallInteger

#from sqlalchemy.ext.declarative import declarative_base

from sqlalchemy.orm import relationship, declarative_base

#engine = create_engine("postgresql+psycopg2://postgres:1111@localhost/sqlalchemy_tuts")

engine =
create_engine("postgresql+psycopg2://postgres:Ваш_Пароль@localhost/sqlalchemy_tuts5")

session = Session(bind=engine)

#session = sessionmaker(bind=engine)

Base = declarative_base()

class Customer(Base):

    __tablename__ = 'customers'

    id = Column(Integer(), primary_key=True)

    first_name = Column(String(100), nullable=False)

    last_name = Column(String(100), nullable=False)

    username = Column(String(50), nullable=False)

    email = Column(String(200), nullable=False)
```

```
c1 = Customer(

    first_name = 'Dmitriy',

    last_name = 'Yatsenko',

    username = 'Moseend',

    email = 'moseend@mail.com')

c2 = Customer(

    first_name = 'Valeriy',

    last_name = 'Golyshkin',

    username = 'Fortioneaks',

    email = 'fortioneaks@gmail.com')

c3 = Customer(

    first_name = 'Petr',

    last_name = 'Petrov',

    username = 'lvlv',

    email = 'lvlv@gmail.com')

print(c1.first_name, c2.last_name, c3.email)

session.add(c1)

session.add(c2)

session.add(c3)

print(session.new)

session.commit()
```

# Запросы

```
print(111, session.query(Customer).all())
```

```
print(222, session.query(Customer))
```

```
q = session.query(Customer)
```

```
for c in q:
```

```
    print(333, c.id, c.first_name, c.last_name, c.email)
```

```
print(444, session.query(Customer).count())
```

```
#i = session.query(Customer).get(3)
```

```
i = session.get(Customer, 3)
```

```
i.email = "OldEmail4444"          # Изменение значения
```

```
session.add(i)
```

```
q = session.query(Customer)
```

```
for c in q:
```

```
    print(555, c.id, c.first_name, c.last_name, c.email)
```

```
# i = session.query(Item).filter(Item.name == 'Monitor').one()
```

```
# session.delete(i)
```

```
session.commit()
```

# Методы

Метод	Описание
all()	Возвращает результат запроса (объект Query) в виде списка
count()	Возвращает общее количество записей в запросе
first()	Возвращает первый результат из запроса или None, если записей нет
scalar()	Возвращает первую колонку первой записи или None, если результат пустой. Если записей несколько, то бросает исключение MultipleResultsFound
one()	Возвращает одну запись. Если их несколько, бросает исключение MutlipleResultsFound. Если данных нет, бросает NoResultFound
get(pk)	Возвращает объект по первичному ключу (pk) или None, если объект не был найден
add()	Добавление записи
commit()	

# Задание

Добавьте в таблицу новую запись.

Потом загрузите все данных из таблицы и убедитесь, что новая запись добавилась.

# Задача 28-1

Дан список чисел  $a$ . Назовем пару  $(a[i], a[j])$  инверсией, если  $i < j$ , а  $a[i] > a[j]$ . Напишите функцию, которая возвращает количество инверсий в списке.

Например:

$[1, 2, 3, 4, 5] \rightarrow 0$

$[5, 4, 3, 2, 1] \rightarrow 10$



## Задача 28-2

Напишите функцию, результатом которой является расстояние Хемминга двух строк одинаковой длины, равное количеству несовпадающих букв на одинаковых позициях.

Например:

abc и abc – 0

abc и abd – 1

abc и xyz - 3

Попробуйте написать эту функцию в одну строчку )

# Задача 28-3

Напишите функцию, которая рассчитывает наименьшее число перестановок при перемещении Ханойской башни ( $n$  дисков насаженных на одном стержне). Требуется переместить эти диски на соседний стержень. Разрешается использовать третий стержень. Диски можно класть только на диски большего диаметра.

Для  $n = 1$ , число перестановок равно 1.

Для  $n = 2$ , число перестановок равно 3.

