

28-1-2019



JUAN LILLO MORALES
Y DANIEL HERRERO
GÓMEZ.

ÍNDICE.

- Introducción.
- Código y como funciona.
- Conclusión.

```
31     def __init__(self, settings):
32         self.file = None
33         self.fingerprints = set()
34         self.logdupes = True
35         self.debug = debug
36         self.logger = logging.getLogger(__name__)
37         if path:
38             self.file = open(os.path.join(path, 'requests.log'),
39                             'a')
40             self.file.seek(0)
41             self.fingerprints.update(self.request_fingerprint(request))
42
43     @classmethod
44     def from_settings(cls, settings):
45         debug = settings.getbool('SUPERFILTER_DEBUG')
46         return cls(job_dir(settings), debug)
47
48     def request_seen(self, request):
49         fp = self.request_fingerprint(request)
50         if fp in self.fingerprints:
51             return True
52         self.fingerprints.add(fp)
53         if self.file:
54             self.file.write(fp + os.linesep)
55
56     def request_fingerprint(self, request):
57         return request_fingerprint(request)
```

INTRODUCCIÓN.

Para este trabajo hemos utilizado el **PYTHON**, el cual se trata de un lenguaje de programación multiparadigma, ya que soporta orientación a objetos, programación imperativa y, en menor medida, programación funcional. Es un lenguaje interpretado, usa tipado dinámico y es multiplataforma.

Una vez aclarada la plataforma de Python, hemos realizado una serie de ejercicios a través de unos códigos para finalizar haciendo este trabajo, el cual consiste en la creación de un rectángulo con una serie de características las cuales explicaremos a continuación. A partir de ese rectángulo, hemos modificado el código añadiéndole otras características.

CÓDIGO.

```
In [11]: 1 # Dibujar UN RECTÁNGULO CON COLOR DE RELLENO.
2 import turtle
3
4 turtle.setup(450, 200, 0, 0)
5 turtle.screensize(300, 150)
6 turtle.title("Mi primeros programas")
7 turtle.hideturtle()
8
9 turtle.pensize(5)
10 turtle.fillcolor("red")
11 turtle.begin_fill()
12 turtle.goto(100, 0)
13 turtle.goto(100, 50)
14 turtle.goto(0, 50)
15 turtle.goto(0, 0)
16 turtle.end_fill()
17
18 turtle.exitonclick()
```

Como hemos mencionado anteriormente, hemos creado un cuadrado relleno de un color, en este caso, el color rojo mediante este código:

En este código, importamos la galería TURTLE y a continuación especificamos las dimensiones que va a ocupar el rectángulo. También introducimos “turtle.pensize” que sería el lápiz que posteriormente, procedería a dibujar nuestro rectángulo.

Introducimos el color del que queremos que este relleno, en este caso, rojo y las medidas de nuestro rectángulo, 100 pasos de largo y 50 pasos de ancho.

resultado:

Como



Hemos transformado este rectángulo a uno con distinto color y distintas dimensiones. La modificación del código es:

```
In [*]: 1 # Dibujar UN RECTÁNGULO CON COLOR DE RELLENO.  
2 import turtle  
3  
4 turtle.setup(450, 200, 0, 0)  
5 turtle.screensize(300, 150)  
6 turtle.title("Mi primeros programas")  
7 turtle.hideturtle()  
8  
9 turtle.pensize(5)  
10 turtle.fillcolor("blue")  
11 turtle.begin_fill()  
12 turtle.goto(220, 0)  
13 turtle.goto(220, 110)  
14 turtle.goto(0, 110)  
15 turtle.goto(0, 0)  
16 turtle.end_fill()  
17  
18 turtle.exitonclick()
```

Como resultado final hemos obtenido el siguiente dibujo:



CONCLUSIÓN.

Finalmente, el rectángulo azul ha sido el resultado de las modificaciones realizadas en el código original durante el trabajo que hemos estado haciendo a lo largo de toda la semana