**Практическое занятие №16**

**Наименование практического занятия:** составление программ с использованием ООП.

**Цели практического занятия:** закрепить усвоенные знания, понятия, алгоритмы, основные принципы составления программ, приобрести навыки составление программ с ООП в IDE PyCharm Community.

Вариант №9

**Постановка задачи:**

Создайте класс "Калькулятор" с методами "сложение", "вычитание", "умножение" и "деление". Каждый метод должен принимать два аргумента и возвращать результат операции.

**Код:**

from colorama import init, Fore, Back, Style

print(Style.BRIGHT + Fore.GREEN)

print("+──────────────────────────────────────────────────────── +\n| ╔╗╔══╗╔══╗ ╔══╗╔╗   ╔╗╔══╗╔╗╔╗ ╔══╗╔═══╗╔════╗╔══╗╔═══╗ |\n| ║║║╔═╝║╔╗║ ║╔╗║║║   ║║║╔═╝║║║║ ║╔╗║║╔═╗║╚═╗╔═╝║╔╗║║╔═╗║ |\n| ║╚╝║  ║╚╝║ ║║║║║╚══╗║╚╝║  ║╚╝║ ║║║║║╚═╝║  ║║  ║║║║║╚═╝║ |\n| ║╔╗║  ║╔╗║ ║║║║║╔═╗║║╔╗║  ╚═╗║ ║║║║╚╗╔╗║  ║║  ║║║║║╔══╝ |\n| ║║║╚═╗║║║║╔╝║║║║╚═╝║║║║╚═╗ ╔╝║╔╝║║║ ║║║║  ║║  ║╚╝║║║    |\n| ╚╝╚══╝╚╝╚╝╚═╝╚╝╚═══╝╚╝╚══╝ ╚═╝╚═╝╚╝ ╚╝╚╝  ╚╝  ╚══╝╚╝    | \n+──────────────────────────────────────────────────────── +")

print(Style.BRIGHT + Fore.YELLOW)

print(' '\*7 ,"-" \* 42)

print(' '\*7 ,'| Выберите действие:' , " " \* 19 , "|")

print(' '\*7 ,"-" \* 42)

print(' '\*7 ,'| 1. Сложение' , " " \* 26 , "|")

print(' '\*7 ,"-" \* 42)

print(' '\*7 ,'| 2. Вычитание' , " " \* 25 , "|")

print(' '\*7 ,"-" \* 42)

print(' '\*7 ,'| 3. Умножение'  , " " \* 25 , "|")

print(' '\*7 ,"-" \* 42)

print(' '\*7 ,'| 4. Деление'  , " " \* 27 , "|")

print(' '\*7 ,"-" \* 42)

print(' '\*7 ,'| 5. Возведение'  , " " \* 24, "|")

print(' '\*7 ,"-" \* 42)

*# -------------------------------------------------------------------------------*

math = int(input("        -> "))

a = int(input("        A -> "))

b = int(input("        B -> "))

class Calculator:

    def add(self, a, b):

        return(a + b)

    def sub(self, a, b):

        return(a - b)

    def mlp(self, a, b):

        return(a \* b)

    def dvd(self, a, b):

        if b == 0:

            raise ValueError("На ноль делить нельзя, УЧИ МАТЕМАТИКУ !!!")

        else:

            return(a / b)

    def sqr(self, a, b):

        return(a \*\* b)

calc = Calculator()

if math == 1:

    result = calc.add(a,b)

elif math == 2:

    result = calc.sub(a,b)

elif math == 3:

    result = calc.mlp(a,b)

elif math == 4:

    result = calc.dvd(a,b)

elif math == 5:

    result = calc.sqr(a,b)

print(Style.BRIGHT + Fore.WHITE)

print("        Результат -> ", result)

print("  ")

*# -------------------------------------------------------------------------------*

**Результат работы:**

****

**Протокол выполнения программы:**

1. Импортируются необходимые модули и функции из библиотеки colorama для оформления текста в консоли.

2. Выводится меню с перечнем доступных действий: сложение, вычитание, умножение, деление и возведение в степень.

3. Пользователь вводит номер выбранного действия.

4. Пользователь вводит значения переменных A и B.

5. Определяется класс Calculator с методами для выполнения арифметических операций.

6.Создается экземпляр класса Calculator.

7. Выполняется выбранная арифметическая операция в зависимости от номера, введенного пользователем.

8. Результат выводится в консоль.

9. Программа завершается.

**Постановка задачи №2:**

Создание базового класса "Работник" и его наследование для создания классов "Менеджер" и "Инженер". В классе "Работник" будут общие методы, такие как "работать" и "получать зарплату", а классы-наследники будут иметь свои уникальные методы и свойства, такие как "управлять командой" и "проектировать системы".

**Код:**

class Worker:

    def \_\_init\_\_(self, \*\*kwargs):

        self.attributes = kwargs

    def work(self):

        print("Я работаю")

    def receive\_salary(self):

        print("Урааа, я получил зарплату")

class Manager(Worker):

    def manage\_a\_team(self):

        print("Я управляю командой")

class Engineer(Worker):

    def design\_systems(self):

        print("Я проектирую системы")

manager = Manager(name='Петр', position='Менеджер', salary=100000, department='Отдел продаж')

engineer = Engineer(name='Андрей', position='Инженер', salary=80000, specialization='Системный аналитик')

print(manager.attributes)

print(engineer.attributes)

*# worker.work()*

*# worker.receive\_salary()*

*# manager.work()*

*# manager.receive\_salary()*

*# manager.manage\_a\_team()*

*# engineer.work()*

*# engineer.receive\_salary()*

*# engineer.design\_systems()*

**Протокол выполнения программы:**

1. Определение базового класса "Работник" с методами `\_\_init\_\_`, `work` и `receive\_salary`. Метод `\_\_init\_\_` принимает произвольное количество аргументов в формате ключ-значение и сохраняет их в словаре `attributes`.

2. Определение класса "Менеджер", наследующегося от класса "Работник" с добавлением метода `manage\_a\_team`.

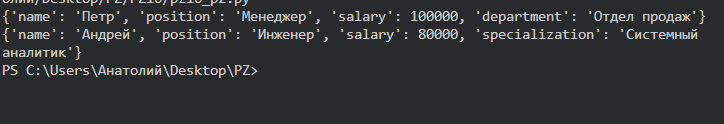
3. Определение класса "Инженер", наследующегося от класса "Работник" с добавлением метода `design\_systems`.

4. Создание объекта `manager` класса "Менеджер" с передачей аргументов `name='Петр'`, `position='Менеджер'`, `salary=100000`, `department='Отдел продаж'`.

5. Создание объекта `engineer` класса "Инженер" с передачей аргументов `name='Андрей'`, `position='Инженер'`, `salary=80000`, `specialization='Системный аналитик'`.

6. Вывод атрибутов объектов `manager` и `engineer` с помощью `print(manager.attributes)` и `print(engineer.attributes)`.

**Результат выполнения программы:**



Вывод:

Я закрепил усвоенные знания, понятия, алгоритмы, основные принципы составления программ, приобрел навыки составление программ с ООП в IDE PyCharm Community.