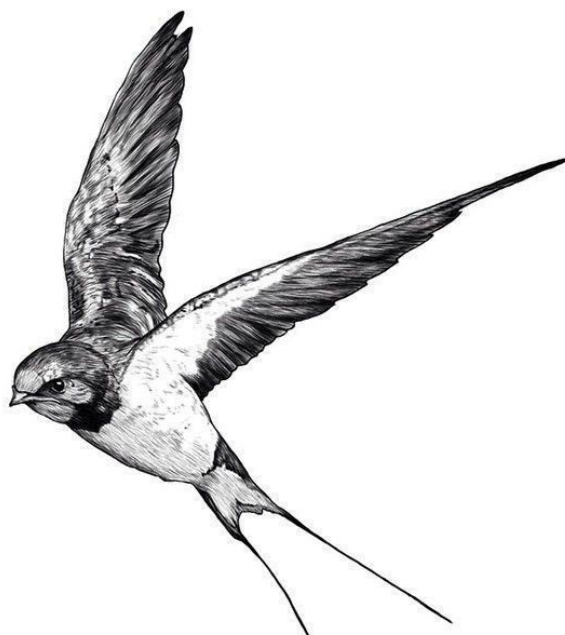


Лабораторный практикум по
дисциплине

Введение в информационные технологии



Павликов А.Е.

Чайка А.Д.

Мкртчян Г.М.

Аршинов Е.А.

Содержание

Лабораторная работа №1: Введение в Python и Git	2
Лабораторная работа №2: Создание приложения с метео-информацией	8
Лабораторная работа №3: Создание базы данных	13
Лабораторная работа №4: Создание системы авторизации в веб-приложении	17
Лабораторная работа №5: Создание системы регистрации в веб-приложении	26
Лабораторная работа №6: Создание оконного приложения-калькулятора	29
Лабораторная работа №7: Создание telegram-бота с расписанием	33
Лабораторная работа №8: Создание визуального интерфейса для базы данных	39

Лабораторная работа №1: Введение в Python и Git

1. Устанавливаем Python

- Открываем терминал
- Вводим следующие команды:
 - **sudo apt update** – обновляем список пакетов, доступных в репозиториях
 - **sudo apt install software-properties-common**
 - **sudo add-apt-repository ppa:deadsnakes/ppa** – добавляем deadsnakes PPA к списку источников в нашей системе
 - **sudo apt install python3.9** – устанавливаем Python 3.9
 - **python3.9 --version** – проверяем корректность установки

```
[MBP-Arshinov:~ arshegor$ Python3.9 --version  
Python 3.9.6
```

Если на экране мы видим сообщение, подобное показанному на предыдущем снимке экрана, Python 3.9 установлен в нашей Ubuntu, и мы можем начать его использовать.

2. Устанавливаем Git

- В терминале вводим следующую команду:
 - **sudo apt install git** – устанавливаем Git

3. Устанавливаем Pycharm

- В терминале вводим следующую команду:
 - **sudo snap install pycharm-community --classic**
- Ищем в приложениях PyCharm и открываем его

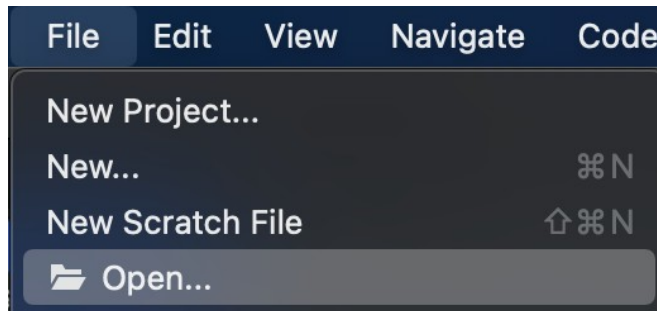
4. Создаем и настраиваем директорию проекта

- В терминале вводим следующие команды:
 - **mkdir MyApp** – создаем директорию с именем "MyWebApp"
 - **cd MyApp** – переходим в директорию
- После создания директории создаем и активируем виртуальное окружение Python

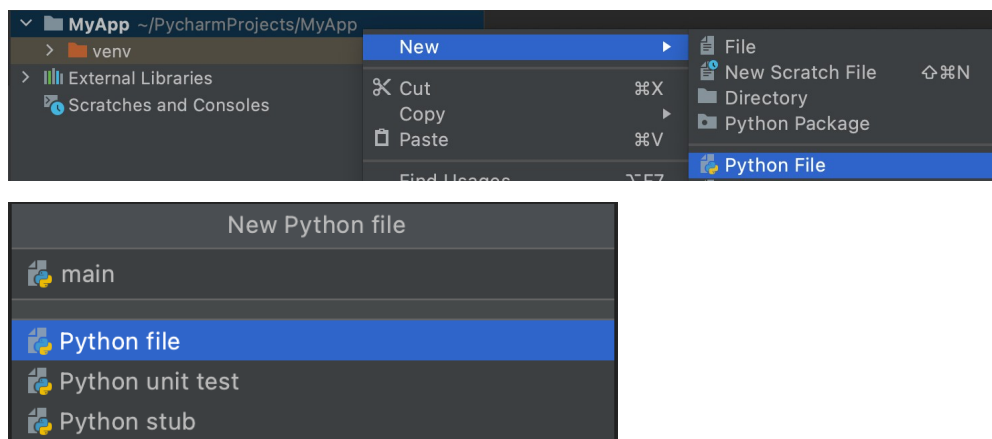
- **python3 -m venv venv** – создаем виртуальное окружение
- **source ./venv/bin/activate** – активируем виртуальное окружение

5. Открываем директорию в PyCharm:

- Открываем нашу директорию с именем MyApp:



6. Создаем новый файл с именем main.py в папке MyApp



7. Решим простую задачу

Задача: В программе содержится некий список с длинами сторон треугольника. Необходимо найти комбинацию из трех длин, совместив которые получается максимальная площадь треугольника.

Решение:

- Копируем следующий код в файл main.py

```
sides = [3, 2, 4, 7, 5, 12, 11, 13, 15, 16, 14, 14]
```

```
sides = sorted(sides, reverse=True)
```

```
smax = 0
```

```
for i in range(len(sides)):
```

```

for j in range(i + 1, len(sides)):
    for k in range(j + 1, len(sides)):
        a = sides[i]
        b = sides[j]
        c = sides[k]
        if a + b > c and a + c > b and b + c > a:
            p = (a + b + c) / 2
            s = (p * (p - a) * (p - b) * (p - c)) ** (1 / 2)
            if s > smax:
                smax = s

print("Максимальная площадь треугольника", smax)

```

○ Запускаем нашу программу

The screenshot shows a code editor with a file named 'main.py'. The code is a Python script that finds the maximum area of a triangle from a list of side lengths. The list is [3, 2, 4, 7, 5, 12, 11, 13, 15, 16, 14, 14]. The script sorts the list in descending order and then iterates through all possible combinations of three sides to find the one that forms a valid triangle with the maximum area. The final output is 'Максимальная площадь треугольника', 14.

```

1 sides = [3, 2, 4, 7, 5, 12, 11, 13, 15, 16, 14, 14]
2
3 sides = sorted(sides, reverse=True)
4
5 smax = 0
6 for i in range(len(sides)):
7     for j in range(i + 1, len(sides)):
8         for k in range(j + 1, len(sides)):
9             a = sides[i]
10            b = sides[j]
11            c = sides[k]
12            if a + b > c and a + c > b and b + c > a:
13                p = (a + b + c) / 2
14                s = (p * (p - a) * (p - b) * (p - c)) ** (1 / 2)
15                if s > smax:
16                    smax = s
17
18 print("Максимальная площадь треугольника", smax)

```

On the right side of the editor, a context menu is open, showing various actions. The 'Run' button is highlighted, indicating that the program is about to be executed.

8. Зафиксируем изменения в нашем проекте в репозитории Git

- В терминале, в нашей директории инициализируем пустой репозиторий – вводим команду **git init**

```
MBP-Arshinov:MyApp arshegor$ git init
hint: Using 'master' as the name for the initial branch. This default branch name
hint: is subject to change. To configure the initial branch name to use in all
hint: of your new repositories, which will suppress this warning, call:
hint:     git config --global init.defaultBranch <name>
hint:
hint: Names commonly chosen instead of 'master' are 'main', 'trunk' and
hint: 'development'. The just-created branch can be renamed via this command:
hint:     git branch -m <name>
Initialized empty Git repository in /Users/arshegor/MyApp/.git/
```

- Проверяем статус нашего репозитория – **git status**

```
MBP-Arshinov:MyApp arshegor$ git status
On branch master

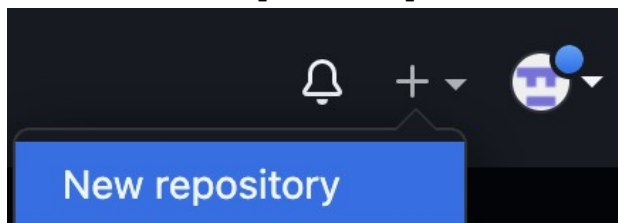
No commits yet

Untracked files:
  (use "git add <file>..." to include in what will be committed)
.idea/
main.py
venv/
```

- Добавим в индекс файл main.py – **git add main.py**
Мы работали только с файлом main.py поэтому папки .idea и venv/ мы не будем добавлять в индекс.
- Зафиксируем изменения - **git commit -m "Find max square of triangles"**

9. Зафиксируем изменения локального репозитория в удаленном репозитории

- Регистрируемся на сайте github.com
- Создаем новый репозиторий

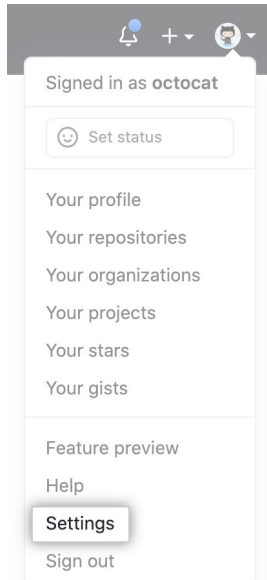


- Копируем url-адрес репозитория
- Добавляем удаленный репозиторий – **git remote add origin <url-адрес репозитория>**

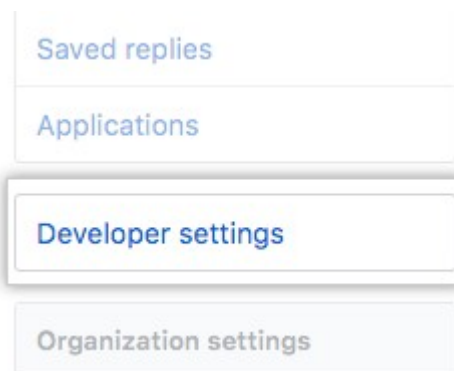
Если Вас просят ввести токен то выполните следующие шаги:

Подтвердите свой адрес электронной почты, если он еще не был подтвержден.

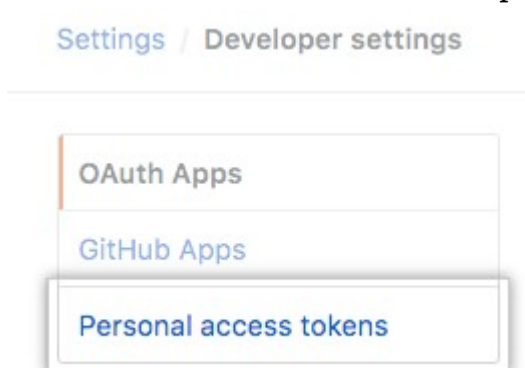
В правом верхнем углу любой страницы щелкните фотографию своего профиля, затем нажмите "Настройки".



На левой боковой панели нажмите Настройки разработчика.



На левой боковой панели выберите Маркеры личного доступа.



Нажмите кнопку Создать новый токен.



Дайте вашему токену описательное имя.

Note

My bash script

What's this token for?

Нажмите кнопку Создать токен.

☐ write:gpg_key

Write user gpg keys

☐ read:gpg_key

Read user gpg keys

Generate token

Cancel

Tokens you have generated that can be used to access the [GitHub API](#).

Make sure to copy your new personal access token now. You won't be able to see it again!

✓ ghp_IqIMN0ZH6z0wIEB4T9A2g4EHMy8Ji42q4HA5 

Enable SSO ▾

Delete

- Фиксируем изменения – **git push origin master**

Домашнее задание:

Задача: На вход программе подаются 3 коэффициента квадратного уравнения. Программа должна находить корни квадратного уравнения.

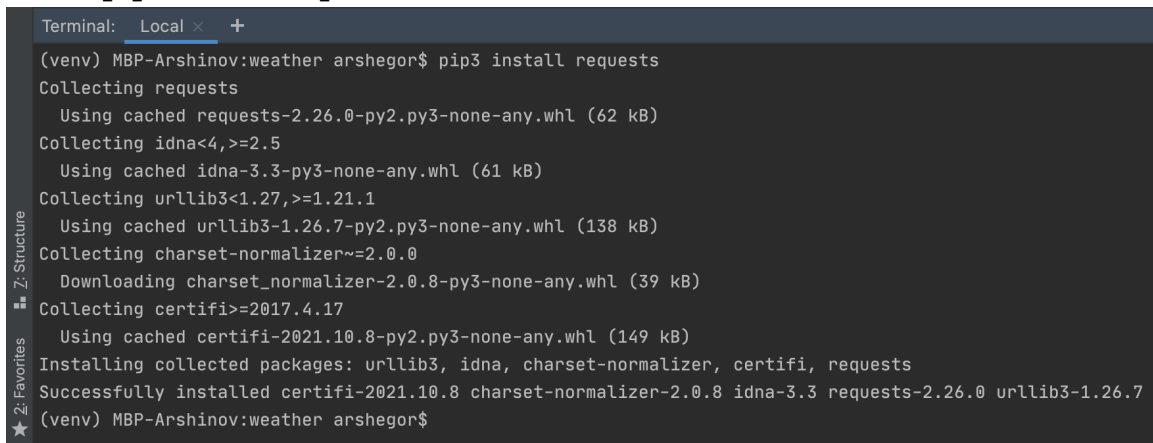
Залить данную задачу на локальный Git и GitHub.

Лабораторная работа №2: Создание приложения с метео-информацией

1. Создаем новый проект в PyCharm
2. Устанавливаем библиотеку requests

○ В терминале PyCharm вводим следующую команду:

pip3 install requests



```
Terminal: Local x +
(venv) MBP-Arshinov:weather arshegor$ pip3 install requests
Collecting requests
  Using cached requests-2.26.0-py2.py3-none-any.whl (62 kB)
Collecting idna<4,>=2.5
  Using cached idna-3.3-py3-none-any.whl (61 kB)
Collecting urllib3<1.27,>=1.21.1
  Using cached urllib3-1.26.7-py2.py3-none-any.whl (138 kB)
Collecting charset-normalizer~=2.0.0
  Downloading charset_normalizer-2.0.8-py3-none-any.whl (39 kB)
Collecting certifi>=2017.4.17
  Using cached certifi-2021.10.8-py2.py3-none-any.whl (149 kB)
Installing collected packages: urllib3, idna, charset-normalizer, certifi, requests
Successfully installed certifi-2021.10.8 charset-normalizer-2.0.8 idna-3.3 requests-2.26.0 urllib3-1.26.7
(venv) MBP-Arshinov:weather arshegor$
```

Библиотека requests является стандартным инструментом для составления HTTP-запросов в Python. Простой и аккуратный API значительно облегчает трудоемкий процесс создания запросов.

3. Регистрируемся на сайте openweathermap.org
4. В файле main.py импортируем библиотеку requests

import requests

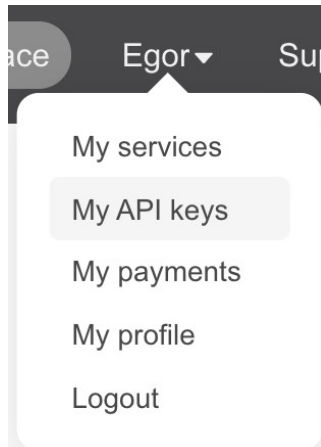
5. Далее запоминаем в переменные город, который нас интересует и APPID

city = "Moscow,RU"

appid = "Ваш APPID"

Получение APPID:

- Заходим в **My API keys**



- Копируем ключ

Key	Name	
7080b85d03b618cd74a84a0fa43249d3	Default	

6. Отправляем запрос на сервис и получаем данные

```
res = requests.get("http://api.openweathermap.org/data/2.5/weather",  
    params={'q': s_city, 'units': 'metric', 'lang': 'ru', 'APPID': appid})  
data = res.json()
```

GET является одним из самых популярных HTTP методов. Метод GET указывает на то, что происходит попытка извлечь данные из определенного ресурса. Для того, чтобы выполнить запрос GET, используется `requests.get()`.

Параметр `q` используется для указания города.

Параметр `units` используется для указания системы измерений (нам подойдет метрическая).

Параметр `lang` используется для указания языка отображения данных.

Параметр `APPID` необходимо указать, чтобы сервис не отклонил наш запрос, а принял нас как зарегистрированных пользователей.

JSON построен на двух структурах:

- Набор пар «имя-значение». Они могут быть реализованы как объект, запись, словарь, хеш-таблица, список «ключей-значений» или ассоциативный массив.

- Упорядоченный список значений. Его реализуют в виде массива, вектора, списка или последовательности.

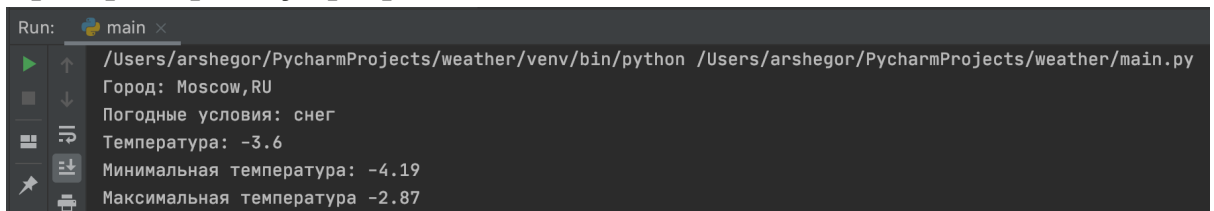
Для сохранения результатов используем переменную data. Так как сервис отдает нам информацию в формате json, нам необходимо использовать метод json() для декодирования информации полученной от сервиса.

7. Выводим информацию в удобном для восприятия виде

```
print("Город:", s_city)
print("Погодные условия:", data['weather'][0]['description'])
print("Температура:", data['main']['temp'])
print("Минимальная температура:", data['main']['temp_min'])
print("Максимальная температура:", data['main']['temp_max'])
```

Так как в переменной data хранится словарь json, то данные из него можно брать подобно обычному словарю Python.

8. Проверяем работу программы



9. Узнаем прогноз погоды на неделю

```
res = requests.get("http://api.openweathermap.org/data/2.5/forecast",
                  params={'q': s_city, 'units': 'metric', 'lang': 'ru', 'APPID': appid})
data = res.json()
print("Прогноз погоды на неделю:")
for i in data['list']:
    print("Дата <", i['dt_txt'], "> \r\nТемпература <", '{0:+3.0f}'.format(i['main']
    ['temp']), "> \r\nПогодные условия <", i['weather'][0]['description'], ">")
    print("_____")
```

Чтобы узнать прогноз погоды на неделю нам необходимо отправлять запрос не на путь "/weather", а на путь "/forecast"

Домашнее задание:

- Изучить документацию на сайте <https://openweathermap.org/api>
- Вывести в текущем и недельном прогнозе скорость ветра и

ВИДИМОСТЬ.

Лабораторная работа №3: Создание базы данных

1. Устанавливаем PostgreSQL

Установите пакет Postgres вместе с пакетом -contrib, который содержит дополнительные утилиты и функциональные возможности:

→ **sudo apt install postgresql postgresql-contrib**

По умолчанию Postgres использует концепцию «ролей» для выполнения аутентификации и авторизации.

В ходе установки была создана учетная запись пользователя postgres, которая связана с используемой по умолчанию ролью postgres. Существует несколько способов использования этой учетной записи для доступа к Postgres. Один из способов — переход к учетной записи postgres на вашем сервере с помощью следующей команды:

→ **sudo -i -u postgres**

Затем вы можете получить доступ к командной строке Postgres с помощью команды:

→ **psql**

2. Создание базы данных

Чтобы выполнять базовые действия в СУБД, нужно знать Structured Query Language (SQL).

Для создания базы данных используется команда create database. В приведенном ниже примере создается база данных с именем mtuci_db.

CREATE DATABASE mtuci_db

Для подключения к созданной базе данных необходимо выполнить команду

`\c mtuci_db`

3. Создание таблиц

Таблицы являются объектами, которые содержат все данные в базах данных. В таблицах данные логически организованы в виде строк и столбцов по аналогии с электронной таблицей. Каждая строка представляет собой уникальную запись, а каждый столбец — поле записи. Например, таблица, содержащая данные о сотрудниках компании, может иметь строку для каждого сотрудника и столбцы, представляющие сведения о сотрудниках (например, его идентификационный номер, имя, адрес)

Вы можете создать таблицу, указав её имя и перечислив все имена столбцов и их типы:

CREATE TABLE student_group (**id** SERIAL PRIMARY KEY, **numb** varchar NOT NULL, **chair** varchar NOT NULL);

SERIAL - целое число, которое увеличивается на 1 при добавлении новой записи

PRIMARY KEY - ограничение первичного ключа означает, что образующий его столбец или группа столбцов может быть уникальным идентификатором строк в таблице. Для этого требуется, чтобы значения были одновременно уникальными и отличными от NULL.

integer - целые числа

varchar(n) - строка ограниченной переменной длины

NOT NULL - ограничение на недопустимость ввода пустого значения

4. Добавление записей в таблицу

Для добавления данных применяется команда INSERT. После INSERT INTO идет имя таблицы, затем в скобках указываются все столбцы через запятую, в которые надо добавлять данные. И в конце после слова VALUES в скобках перечисляются добавляемые значения:

```
INSERT INTO student_group (numb, chair) VALUES ('БВТ2001', 'МКиИТ');
```

5. Выборка

Для извлечения данных из таблицы используется команда SELECT. Она имеет следующий синтаксис:

```
SELECT список_столбцов FROM имя_таблицы;
```

Если необходимо вывести все столбцы содержащиеся в таблице, вместо перечисления можно использовать *.

При необходимости получить записи, соответствующие каким-то условиям, следует использовать оператор WHERE, после которого указывается условие, на основании которого производится фильтрация. Например:

```
SELECT chair FROM student_group WHERE numb='БВТ2001';
```

В PostgreSQL можно применять следующие операции сравнения:

=: сравнение на равенство

<>: сравнение на неравенство

<: меньше чем

>: больше чем

!<: не меньше чем

!>: не больше чем

<=: меньше чем или равно

>=: больше чем или равно

6. Удаление записи

Команда DELETE удаляет из указанной таблицы строки, удовлетворяющие условию WHERE. Если предложение WHERE

отсутствует, она удаляет из таблицы все строки, в результате будет получена рабочая, но пустая таблица. Например:

```
DELETE FROM student_group WHERE numb='БВТ2001';
```

Данная команда удаляет все записи, в которых numb='БВТ2001'.

7. Обновление записи

UPDATE изменяет значения указанных столбцов во всех строках, удовлетворяющих условию. В предложении SET должны указываться только те столбцы, которые будут изменены; столбцы, не изменяемые явно, сохраняют свои предыдущие значения. Например:

```
UPDATE student_group SET numb='БИН2005' WHERE chair='СиСС';
```

Данная команда устанавливает значение поля numb равным 'БИН2005' всем записям, в которых поле chair равно 'СиСС'.

8. Связи между таблицами

Связь между таблицами устанавливает отношения между значениями в ключевых полях — часто между полями, имеющими одинаковые имена в обеих таблицах. В большинстве случаев с первичным ключом одной таблицы, являющимся уникальным идентификатором каждой записи, связывается внешний ключ другой таблицы.

Внешний ключ устанавливается для столбца из зависимой, подчиненной таблицы, и указывает на один из столбцов из главной таблицы.

Создадим еще одну таблицу, содержащую внешний ключ и свяжем ее с таблицей student_group:

```
CREATE TABLE student (id SERIAL PRIMARY KEY, full_name varchar NOT NULL, passport varchar(10) NOT NULL, group_numb varchar REFERENCES student_group(numb));
```

Домашнее задание:

Создайте следующую базу данных:

1. таблица с информацией о кафедре (id, название, деканат)
2. таблица с информацией о студенческой группе (id, название, кафедра)
3. таблица с информацией о студентах (id, имя, паспортные данные, группа).
4. Между всеми таблицами должны быть связи. Заполнить таблицу кафедра 2 записями, таблицу групп 4 записями (по 2 группы на кафедру) и в таблицу студенты по 5 студентов на группу.

Лабораторная работа №4: Создание системы авторизации в веб-приложении

1. Создание директории

- Открываем терминал
- Вводим следующие команды:

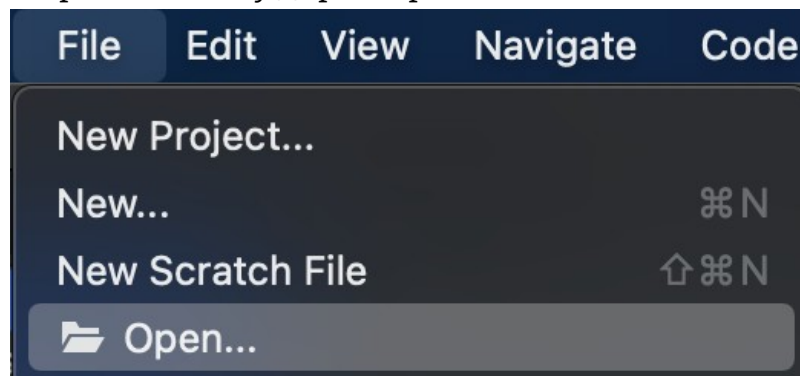
mkdir MyWebApp – создаем директорию с именем "MyWebApp"

cd MyWebApp – переходим в директорию

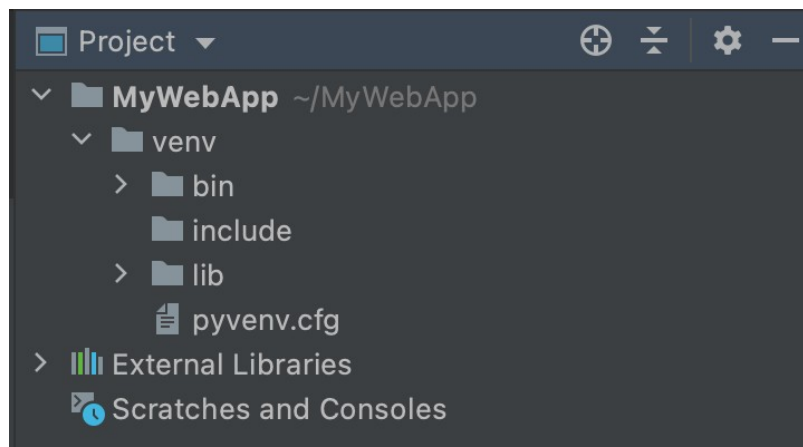
- После создания директории создаем и активируем виртуальную среду Python

1. Открываем директорию в PyCharm:

- Открываем нашу директорию:

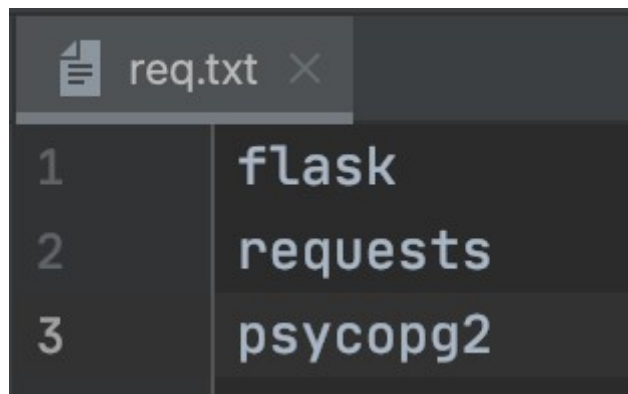


- Структура проекта на данном этапе выглядит следующим образом:



10. Устанавливаем необходимые инструменты для дальнейшей работы:

- Создаем файл req.txt
- Заполняем файл req.txt названиями необходимых нам инструментов



- Устанавливаем инструменты в терминале через менеджера пакетов Python pip3:

pip3 install -r req.txt

11. Создаем приложение:

- Создаем файл app.py
- Импортируем необходимые инструменты

```
import requests
from flask import Flask, render_template, request
import psycopg2
```

- Создаем приложение

```
app = Flask(__name__)
```

- Создаем первый декоратор

```
@app.route('/login/', methods=['GET'])
def index():
    return render_template('login.html')
```

На данном этапе файл app.py должен выглядеть следующим образом:

```
app.py x
1  import requests
2      from flask import Flask, render_template, request
3  import psycopg2
4
5      app = Flask(__name__)
6
7
8      @app.route('/login/', methods=['GET'])
9      def index():
10         return render_template('login.html')
```

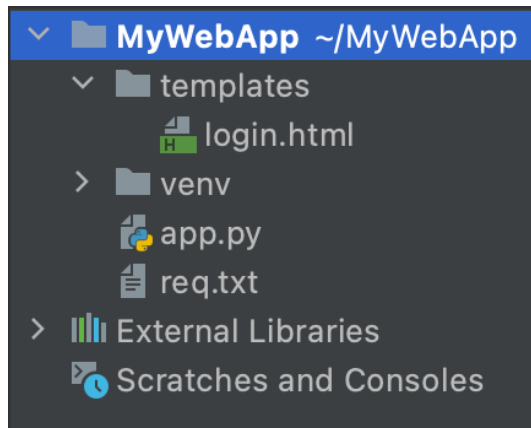
- Создаем директорию templates
- Внутри этой директории создаем файл login.html
- Удаляем содержимое файла login.html и вставляем текст разметки

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Login</title>
</head>
<body>
  <form action="" method="post">
    <p>
      <label for="username">Username</label>
      <input type="text" name="username">
    </p>
    <p>
      <label for="password">Password</label>
      <input type="password" name="password">
    </p>
    <p>
      <input type="submit">
    </p>
  </form>

</body>
</html>
```

- Запускаем приложение

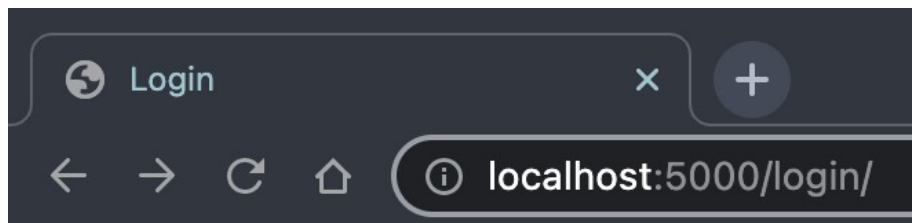
На данном этапе структура проекта выглядит следующим образом:



В терминале в папке MyWebApp запускаем команду

flask run

- Переходим по ссылке <http://localhost:5000/login/>



Username

Password

12. Устанавливаем PostgreSQL

- Обновляем список пакетов
→ **sudo apt update**
- Устанавливаем пакеты Postgres и contrib
→ **sudo apt install postgresql postgresql-contrib**
- Запускаем сервер PostgreSQL
→ **sudo -u postgres psql**

13. Создаем базу данных

- Создаем базу данных

CREATE DATABASE service_db;

- Подключаемся к базе данных

`\c service_db`

- Создаем схему

`CREATE SCHEMA service;`

- Создаем таблицу пользователей

`CREATE TABLE service.users (id SERIAL NOT NULL, full_name VARCHAR NOT NULL, login VARCHAR NOT NULL, password VARCHAR NOT NULL);`

- Заполняем таблицу пользователей

`INSERT INTO service.users (full_name, login, password) VALUES ('<Полное имя пользователя>', '<логин>', '<пароль>');`

- Проверяем заполнение таблицы

`SELECT * FROM service.users;`

```
id | full_name | login | password
---+-----+-----+-----
  1 | Ivanov Ivan | ivanov | 123456
(1 row)
```

14. Модернизируем приложение:

- В файл `app.py` добавляем подключение к базе данных сразу после строки `app = Flask(__name__)`

```
conn = psycopg2.connect(database="service_db",
    user="postgres",
    password="пароль",
    host="localhost",
    port="5432")
```

-

- Добавляем курсор для обращения к базе данных

```
cursor = conn.cursor()
```

- Создаем еще один декоратор

```
@app.route('/login/', methods=['POST'])
def login():
    username = request.form.get('username')
    password = request.form.get('password')
    cursor.execute("SELECT * FROM service.users WHERE login=%s AND
password=%s", (str(username), str(password)))
    records = list(cursor.fetchall())

    return render_template('account.html', full_name=records[0][1])
```

- Создаем файл account.html

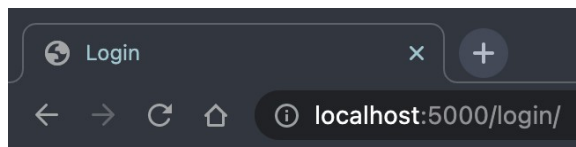
```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>Title</title>
    <form action="" method="post">
        {% if full_name %}
        <p>Hello, {{full_name}}! </p>
        {% endif %}

        </p>

    </form>
</head>
<body>

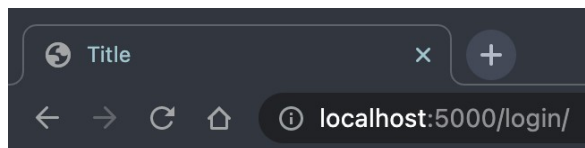
</body>
</html>
```

15. Посмотрим что получилось



Username

Password

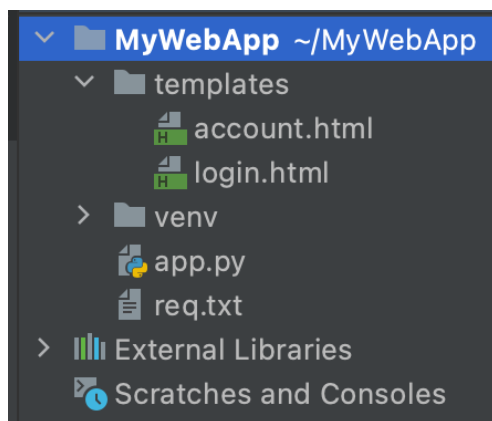


Hello, Ivanov Ivan!

16. Домашнее задание

- Дополнить таблицу users в базе данных до 10 пользователей
- Сделать обработку исключения на ввод пустого логина и пароля
- Сделать обработку исключения на отсутствие пользователя в базе данных
- Вывести на странице аккаунта помимо имени пользователя его логин и пароль

Структура проекта выглядит следующим образом:



Файл app.py выглядит следующим образом:

```
1 import requests
2 from flask import Flask, render_template, request
3 import psycopg2
4
5 app = Flask(__name__)
6
7 conn = psycopg2.connect(database="service_db",
8                         user="arshegor",
9                         password="",
10                        host="localhost",
11                        port="5432")
12
13 cursor = conn.cursor()
14
15
16 @app.route('/login/', methods=['GET'])
17 def index():
18     return render_template('login.html')
19
20
21 @app.route('/login/', methods=['POST'])
22 def login():
23     username = request.form.get('username') # запрос к данным формы
24     password = request.form.get('password')
25     cursor.execute("SELECT * FROM service.users WHERE login=%s AND password=%s", (str(username), str(password)))
26     records = list(cursor.fetchall())
27
28     return render_template('account.html', full_name=records[0][1])
```

Лабораторная работа №5: Создание системы регистрации в веб-приложении

1. В файле app.py импортируем метод "redirect", отвечающий за перенаправление на другой путь:

```
from flask import Flask, render_template, request, redirect
```

2. Удалите существующие декораторы из файла app.py, чтобы сократить объем программы:

```
@app.route('/login/', methods=['GET'])
def index():
    return render_template('login.html')
```

3. Модернизируем декоратор для пути "/login/":

```
@app.route('/login/', methods=['POST', 'GET'])
def login():
    if request.method == 'POST':
        if request.form.get("login"):
            username = request.form.get('username') password =
request.form.get('password')
            cursor.execute("SELECT * FROM service.users WHERE login=%s AND password=
%s", (str(username), str(password)))
            records = list(cursor.fetchall())

            return render_template('account.html', full_name=records[0][1])
        elif request.form.get("registration"):
            return redirect("/registration/")

    return render_template('login.html')
```

4. В папке templates изменяем файл login.html, чтобы он выглядел следующим образом.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>Login</title>
</head>
<body>
    <form action="" method="post">
        <p>
```



```

    <label for="username">Username</label>
    <input type="text" name="username">
  </p>
  <p>
    <label for="password">Password</label>
    <input type="password" name="password">
  </p>
  <p>
    <input type="submit" value="login" name="login">
    <input type="submit" value="registration" name="registration">
  </p>

</form>

</body>
</html>

```

5. В папке templates создадим файл registration.html и вставим в него следующий код:

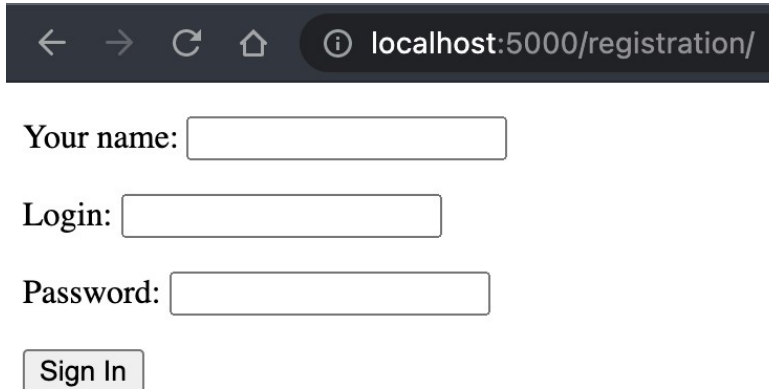
```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Registration</title>
</head>
<body>
  <form action="" method="post">
    <p>
      <label for="name">Your name:</label>
      <input type="text" name="name">
    </p>
    <p>
      <label for="login">Login:</label>
      <input type="text" name="login">
    </p>
    <p>
      <label for="password">Password:</label>
      <input type="password" name="password">
    </p>
    <p>
      <input type="submit" value="Sign In">
    </p>
  </form>

```

```
</body>
</html>
```

6. Запускаем приложение, на данном этапе оно должно выглядеть следующим образом:



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'localhost:5000/registration/'. Below the address bar, there is a registration form. The form consists of three input fields: 'Your name:', 'Login:', and 'Password:'. Each field is followed by a text input box. Below these fields is a button labeled 'Sign In'.

7. Добавляем еще один декоратор, отвечающий за путь "/registration/", в файл app.py:

```
@app.route('/registration/', methods=['POST', 'GET'])
def registration():
    if request.method == 'POST':
        name = request.form.get('name')
        login = request.form.get('login')
        password = request.form.get('password')

        cursor.execute('INSERT INTO service.users (full_name, login, password) VALUES
(%s, %s, %s);',
            (str(name), str(login), str(password)))
        conn.commit()

    return redirect('/login/')

return render_template('registration.html')
```

8. Проверяем таблицу users в базе данных на наличие нового пользователя в системе

Домашнее задание:

Реализовать обработку всех исключений при регистрации

Лабораторная работа №6: Создание оконного приложения-калькулятора

1. Создаем новый проект в PyCharm с названием Calculator
2. Устанавливаем библиотеку для создания оконных приложений PyQt5

```
pip3 install PyQt5
```

3. В проекте создаем новый файл с названием calculator.py
4. Импортируем необходимые библиотеки для создания приложения

```
import sys
from PyQt5.QtWidgets import QApplication, QWidget, QLineEdit, QHBoxLayout,
QVBoxLayout, QPushButton
```

Библиотека sys используется для получения информации об операционной системе.

Библиотека PyQt5 используется для создания оконных приложений.

PyQt5 используется в нашем проекте не полностью для уменьшения объема зависимостей приложения. Поэтому мы импортируем лишь некоторые классы из нее.

QApplication – управляет потоком управления и основными настройками приложения с графическим интерфейсом

QWidget – является базовым классом для всех объектов пользовательского интерфейса

QLineEdit – виджет, который разрешает вводить и редактировать одну строку текста

QHBoxLayout – выстраивает виджеты по горизонтали

QVBoxLayout – выстраивает виджеты по вертикали

QPushButton – кнопка, на которую можно нажимать

5. Создаем класс Calculator и наследуем его от класса QWidget

```
class Calculator(QWidget):
    def __init__(self):
        super(Calculator, self).__init__()
```

6. Внутри конструктора создаем оси выравнивания

```
self.vbox = QVBoxLayout(self)
self.hbox_input = QHBoxLayout()
self.hbox_first = QHBoxLayout()
self.hbox_result = QHBoxLayout()

self.vbox.addLayout(self.hbox_input)
self.vbox.addLayout(self.hbox_first)
self.vbox.addLayout(self.hbox_result)
```

Вертикальная ось будет главной в окне.

К ней привязываем горизонтальные оси выравнивания с помощью функции addLayout()

7. В конструкторе создаем виджеты и привязываем их к соответствующим осям выравнивания

```
self.input = QLineEdit(self)
self.hbox_input.addWidget(self.input)

self.b_1 = QPushButton("1", self)
self.hbox_first.addWidget(self.b_1)

self.b_2 = QPushButton("2", self)
self.hbox_first.addWidget(self.b_2)

self.b_3 = QPushButton("3", self)
self.hbox_first.addWidget(self.b_3)

self.b_plus = QPushButton("+", self)
self.hbox_first.addWidget(self.b_plus)

self.b_result = QPushButton("=", self)
self.hbox_result.addWidget(self.b_result)
```

Привязка виджетов к осям осуществляется с помощью функции addWidget()

8. Создаем события, отвечающие за реакции на нажатия по кнопкам

```
self.b_plus.clicked.connect(lambda: self._operation("+"))
self.b_result.clicked.connect(self._result)
```

```
self.b_1.clicked.connect(lambda: self._button("1"))
self.b_2.clicked.connect(lambda: self._button("2"))
self.b_3.clicked.connect(lambda: self._button("3"))
```

Функция connect(<имя_функции/метода>), вызывает функцию/метод с именем указанным в аргументах. В указанную функцию/метод нельзя передавать аргументы. Для решения этой проблемы используем lambda-функции.

9. Создаем метод класса для обработки кнопок, отвечающих за ввод цифр в линию ввода текста

```
def _button(self, param):
    line = self.input.text()
    self.input.setText(line + param)
```

Уже существующая строка в линии ввода конкатенируется с аргументом param и устанавливается как отображаемый в линии ввода текст.

10. Создаем метод класса для обработки нажатия на кнопку математической операции

```
def _operation(self, op):
    self.num_1 = int(self.input.text())
    self.op = op
    self.input.setText("")
```

Запоминаем первое введенное число в целочисленном типе данных.
Запоминаем в качестве операции аргумент op.
Очищаем линию ввода.

11. Создаем метод класса для обработки нажатия на кнопку результата

```
def _result(self):
    self.num_2 = int(self.input.text())
```

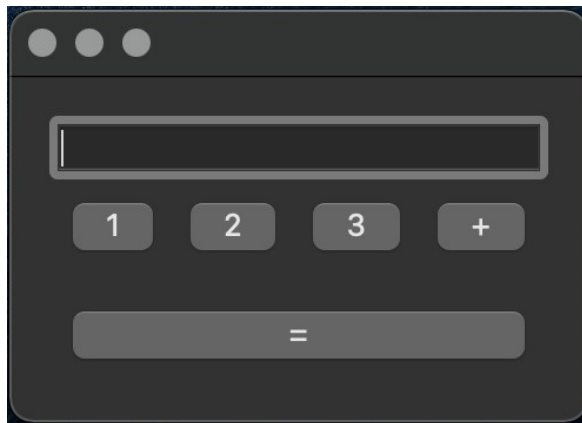
```
if self.op == "+":  
    self.input.setText(str(self.num_1 + self.num_2))
```

Запоминаем второе введенное число в целочисленном типе данных.
Производим вычисление в зависимости от операции и устанавливаем его в качестве текста в линию ввода.

12. Запускаем приложение

```
app = QApplication(sys.argv)  
  
win = Calculator()  
win.show()  
  
sys.exit(app.exec_())
```

Приложение должно выглядеть подобным образом:



13. Домашнее задание:

- Обработать все возможные исключения
- Добавить кнопку для добавления плавающей точки
- Добавить кнопки для математических операций вычитания, умножения, деления
- Создать полноценный калькулятор
- Создать для этих кнопок методы-обработчики

Лабораторная работа №7: Создание telegram-бота с расписанием

Техническое задание:

Создать телеграм-бота с расписанием для Вашей группы.

Минимальные требования к разрабатываемой системе:

1. Бот должен иметь ник-нейм формата <номер группы>_<фамилия разработчика>_bot.
2. Бот должен иметь имя формата <номер группы>_<фамилия разработчика>.
3. Манера общения бота – "на Вы".
4. Использование базы данных PostgreSQL.
5. Использование pyTelegramBotAPI.
6. Использование адаптера psycorp2.
7. Формат вывода на каждый день недели:

<День недели>

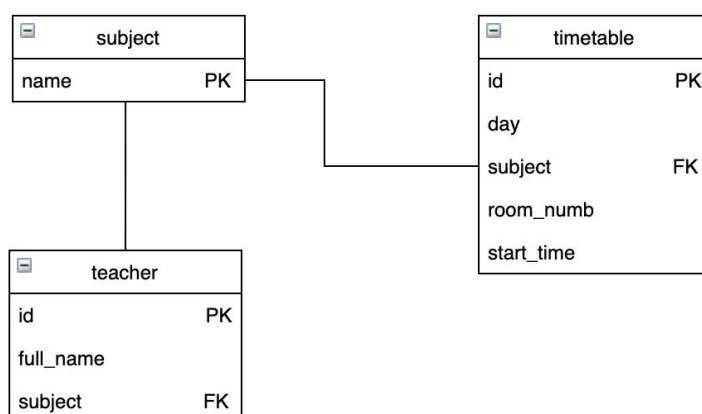
<Предмет> <Кабинет> <Время> <Преподаватель>

...

<Предмет> <Кабинет> <Время> <Преподаватель>

8. Во время работы бота должны быть отображены следующие графические кнопки:
 - a. Понедельник
 - b. Вторник
 - c. Среда
 - d. Четверг
 - e. Пятница
 - f. Расписание на текущую неделю
 - g. Расписание на следующую неделю
9. При нажатии на кнопку с днем недели бот должен выводить информацию из базы данных с расписанием на выбранный день текущей недели.
10. При нажатии на кнопку "Расписание на текущую неделю" бот должен выводить информацию из базы данных с расписанием на всю текущую неделю.

11. При нажатии на кнопку "Расписание на следующую неделю" бот должен выводить информацию из базы данных с расписанием на всю следующую неделю неделю.
12. При использовании команды /week бот должен выводить какая на данный момент неделя – верхняя/нижняя.
13. При использовании команды /mtuci бот должен выводить ссылку на официальный сайт МТУСИ – <https://mtuci.ru/>
14. При использовании команды /help бот должен выводить краткую информацию о себе, краткую документацию и список команд с их пояснениями.
15. При вводе неизвестной команды или неизвестного боту сообщения, бот должен отправлять пользователю сообщение – "Извините, я Вас не понял".
16. Структура базы данных может дополняться полями в таблицах, но при этом должна иметь следующую структуру:



Система может быть дополнена Вашим функционалом, но должна соответствовать минимальным требованиям.

Создание простого Telegram-бота

1. Создаем новый проект с именем Simple-bot
2. Загружаем библиотеку для создания Telegram-ботов

```
pip3 install pyTelegramBotAPI
```

3. Регистрируем бота в Telegram

- В поисковой строке ищем бота с именем @BotFather



- Отправляем боту команду/сообщение – /start
- Отправляем боту команду/сообщение с именем бота, которого хотим зарегистрировать, в нашем случае <Ваша фамилия>_<Ваше имя>_bot
- Для ознакомления с перечнем команд @BotFather отправляем боту команду/сообщение – /help

4. В файл main.py импортируем библиотеки для создания back-end части бота

```
import telebot  
from telebot import types
```

5. Из сообщения об успешной регистрации бота копируем токен для управления нашим ботом. В файле main.py создаем переменную, хранящую в себе токен

```
token = "Ваш токен"
```

6. Создаем объект бота, к которому мы будем в дальнейшем обращаться

```
bot = telebot.TeleBot(token)
```

В класс TeleBot передаем переменную token, для того, чтобы обращаться именно к вашему боту

7. Создаем декоратор, отвечающий за команду /start

```
@bot.message_handler(commands=['start'])  
def start(message):  
    keyboard = types.ReplyKeyboardMarkup()  
    keyboard.row("Хочу", "/help")
```

```
bot.send_message(message.chat.id, 'Привет! Хочешь узнать свежую  
информацию о МТУСИ?', reply_markup=keyboard)
```

Класс ReplyKeyboardMarkup создает пользовательскую клавиатуру с текстовыми кнопками на месте стандартной клавиатуры.

Метод row() заполняет клавиатуру кнопками.

Метод send_message отправляет пользователю сообщение.

Аргумент message.chat.id используется для того, чтобы бот отправил сообщение тому пользователю, который отправил сообщение, на которое бот в данный момент времени отвечает.

Аргумент reply_markup=keyboard используется для отправки пользовательской клавиатуры, для ее дальнейшего отображения.

8. Создаем декоратор отвечающий за команду /help

```
@bot.message_handler(commands=['help'])  
def start_message(message):  
    bot.send_message(message.chat.id, 'Я умею...')
```

В сообщении вы можете указать что умеет бот, включая команды, на которые он умеет реагировать.

9. Создаем декоратор отвечающий за ответ на сообщение "Хочу"

```
@bot.message_handler(content_types=['text'])  
def answer(message):  
    if message.text.lower() == "хочу":  
        bot.send_message(message.chat.id, 'Тогда тебе сюда - https://mtuci.ru/)
```

Данный декоратор должен стоять ниже, чем декораторы команд, так как в противном случае декораторы команд обрабатываться не будут, потому что команды в своем роде тоже текстовые сообщения.

В этом декораторе аргумент content_types=['text'] отвечает за реакцию на текстовый тип контента сообщения.

Для проверки конкретного текста используется условная конструкция с условием message.text.lower() == "<текст>". Причем функция lower() отвечает за перевод текста в нижний регистр для удобства использования, и может применяться не только для библиотеки telebot, но и для любых строковых операций и переменных.

Домашнее задание:

- Создать обработку трех любых сообщений.
- Создать обработку трех любых команд.
- Обработать команду /help

Лабораторная работа №8: Создание визуального интерфейса для базы данных

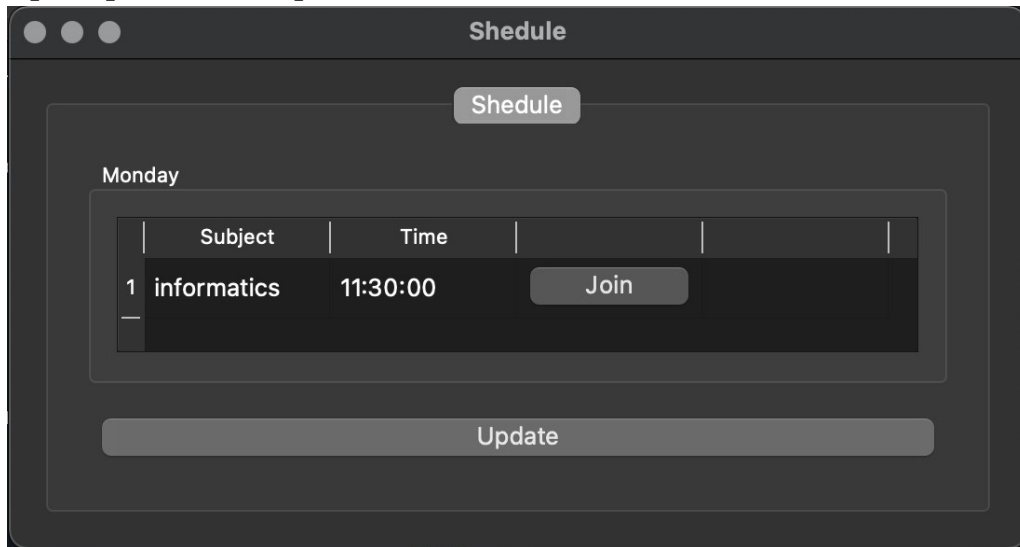
Техническое задание:

Создать оконное приложение позволяющее редактировать базу данных с расписанием Вашей группы.

Минимальные требования к разрабатываемой системе:

1. Использование библиотеки PyQt5.
2. Использование адаптера psycorg2.
3. Приложение должно иметь при себе функционал позволяющий: просматривать базу данных в удобном для пользователя формате, удалять, добавлять и изменять записи в этой же базе данных.
4. Визуальная часть должна иметь при себе:
 - a. Минимум 3 вкладки, в каждой из которых содержится информация из отдельной таблицы в базе данных.
 - b. Внутри каждой вкладки информация должна отображаться в виде таблиц.
 - c. Внутри каждой вкладки должна отображаться кнопка с обновлением информации.
 - d. Внутри каждой таблицы должны отображаться все поля из таблицы в базе данных в виде колонок
 - e. Внутри каждой таблицы после каждой строки записи должны быть отображены кнопки изменения и удаления записи
 - f. В конце каждой таблицы должна находиться пустая строка с кнопкой для добавления новой записи.
 - g. На вкладке с расписанием дни недели должны быть указаны в отдельных таблицах.

Пример частичной реализации:



1. Импортируем необходимые библиотеки и адаптеры

```
import psycopg2
import sys
```

```
from PyQt5.QtWidgets import (QApplication, QWidget,
                             QTabWidget, QAbstractScrollArea,
                             QVBoxLayout, QHBoxLayout,
                             QTableWidgetItem, QGroupBox,
                             QPushButton, QMessageBox)
```

2. Создаем класс MainWindow с конструктором

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

        self._connect_to_db()

        self.setWindowTitle("Shedule")

        self.vbox = QVBoxLayout(self)

        self.tabs = QTabWidget(self)
        self.vbox.addWidget(self.tabs)

        self._create_shedule_tab()
```

Класс QTabWidget создает структуру, которую можно заполнять вкладками. Вкладки это подстраницы в окне приложения. Аналогом вкладок в оконных приложениях являются вкладки в веб-браузере.

3. Создаем метод для подключения к базе данных

```
def _connect_to_db(self):
    self.conn = psycopg2.connect(database="<название вашей базы данных>",
                                user="postgres",
                                password="1234",
                                host="localhost",
                                port="5432")

    self.cursor = self.conn.cursor()
```

4. Создаем метод для отображения вкладки с расписанием

```
def _create_shedule_tab(self):
    self.shedule_tab = QWidget()
    self.tabs.addTab(self.shedule_tab, "Shedule")

    self.monday_gbox = QGroupBox("Monday")

    self.svbox = QVBoxLayout()
    self.shbox1 = QHBoxLayout()
    self.shbox2 = QHBoxLayout()

    self.svbox.addLayout(self.shbox1)
    self.svbox.addLayout(self.shbox2)

    self.shbox1.addWidget(self.monday_gbox)

    self._create_monday_table()

    self.update_shedule_button = QPushButton("Update")
    self.shbox2.addWidget(self.update_shedule_button)
    self.update_shedule_button.clicked.connect(self._update_shedule)

    self.shedule_tab.setLayout(self.svbox)
```

Класс QWidget() создает виджет, который будет являться вкладкой в нашем приложении. Данный класс может также использоваться для создания отдельных окон, но в нашем случае будет вкладкой.

self.tabs.addTab(self.shedule_tab, "Shedule") добавляет в структуру с вкладками новую вкладку с названием "Shedule".

Класс QGroupBox() может группировать виджеты, он предоставляет рамку, заголовок вверху и может отображать несколько виджетов внутри. В нашем случае он служит исключительно в декоративных целях

5. Создаем метод для отображения таблицы с расписанием на понедельник

```
def _create_monday_table(self):
    self.monday_table = QTableWidgetItem()
    self.monday_table.setSizeAdjustPolicy(QAbstractScrollArea.AdjustToContents)

    self.monday_table.setColumnCount(4)
    self.monday_table.setHorizontalHeaderLabels(["Subject", "Time", "", ""])

    self._update_monday_table()

    self.mvbox = QVBoxLayout()
    self.mvbox.addWidget(self.monday_table)
    self.monday_gbox.setLayout(self.mvbox)
```

Класс QTableWidgetItem() создает пустую пользовательскую таблицу аналогичную таблицам Excel.

setSizeAdjustPolicy(QAbstractScrollArea.AdjustToContents) устанавливает возможность изменения размера под размер данных в ячейке.

Метод setColumnCount() задает таблице количество колонок.

Метод setHorizontalHeaderLabels(["Название", "Название"]) задает колонкам подписи.

6. Создаем метод для обновления таблицы с расписанием на понедельник


```

def _update_monday_table(self):
    self.cursor.execute("SELECT * FROM timetable WHERE day='wednesday'")
    records = list(self.cursor.fetchall())

    self.monday_table.setRowCount(len(records) + 1)

    for i, r in enumerate(records):
        r = list(r)
        joinButton = QPushButton("Join")

        self.monday_table.setItem(i, 0,
                                   QTableWidgetItem(str(r[0])))
        self.monday_table.setItem(i, 1,
                                   QTableWidgetItem(str(r[2])))
        self.monday_table.setItem(i, 2,
                                   QTableWidgetItem(str(r[4])))
        self.monday_table.setCellWidget(i, 3, joinButton)

        joinButton.clicked.connect(lambda ch, num=i:
self._change_day_from_table(num))

    self.monday_table.resizeRowsToContents()

```

Заполнение таблицы происходит в цикле for для того, чтобы динамически обрабатывать изменения в количестве записей.

Метод setRowCount() задает таблице количество строк.

Кнопка joinButton не является отдельным свойством класса MainWindow, так как нам не нужно ее "запоминать". Далее интерпретатор запоминает ее с помощью функции-обработчика clicked.connect().

Метод setItem(<Номер строки>, <Номер колонки>, <Строка с данными>) записывает в ячейку с определенным адресом строковые данные.

Метод setCellWidget(<Номер строки>, <Номер колонки>, <Виджет>) помещает в ячейку с определенным адресом виджет. В нашем случае это кнопка "Join".

Метод resizeRowsToContents() автоматически адаптирует размеры ячеек таблицы под размер данных внутри этой ячейки. Это необходимо использовать для экономии визуального пространства.

7. Создаем метод изменяющий запись в базе данных по нажатию на кнопку "Join"

```
def _change_day_from_table(self, rowNum, day):
    row = list()
    for i in range(self.monday_table.columnCount()):
        try:
            row.append(self.monday_table.item(rowNum, i).text())
        except:
            row.append(None)

    try:
        self.cursor.execute("UPDATE SQL запрос на изменение одной строки в базе
данных", (row[0],))
        self.conn.commit()
    except:
        QMessageBox.about(self, "Error", "Enter all fields")
```

Метод `columnCount()` возвращает количество колонок таблицы.

Конструкция `item(<Номер строки>, <Номер столбца>).text()` возвращает текст, записанный в определенной ячейке.

8. Создаем метод обновляющий все таблицы на вкладке

```
def _update_shedule(self):
    self._update_monday_table()
```

...

Ваши методы обновления таблиц

9. "Запускаем" наше приложение

```
app = QApplication(sys.argv)
win = MainWindow()
win.show()
sys.exit(app.exec_())
```

Система может быть дополнена Вашим функционалом, но должна соответствовать минимальным требованиям.