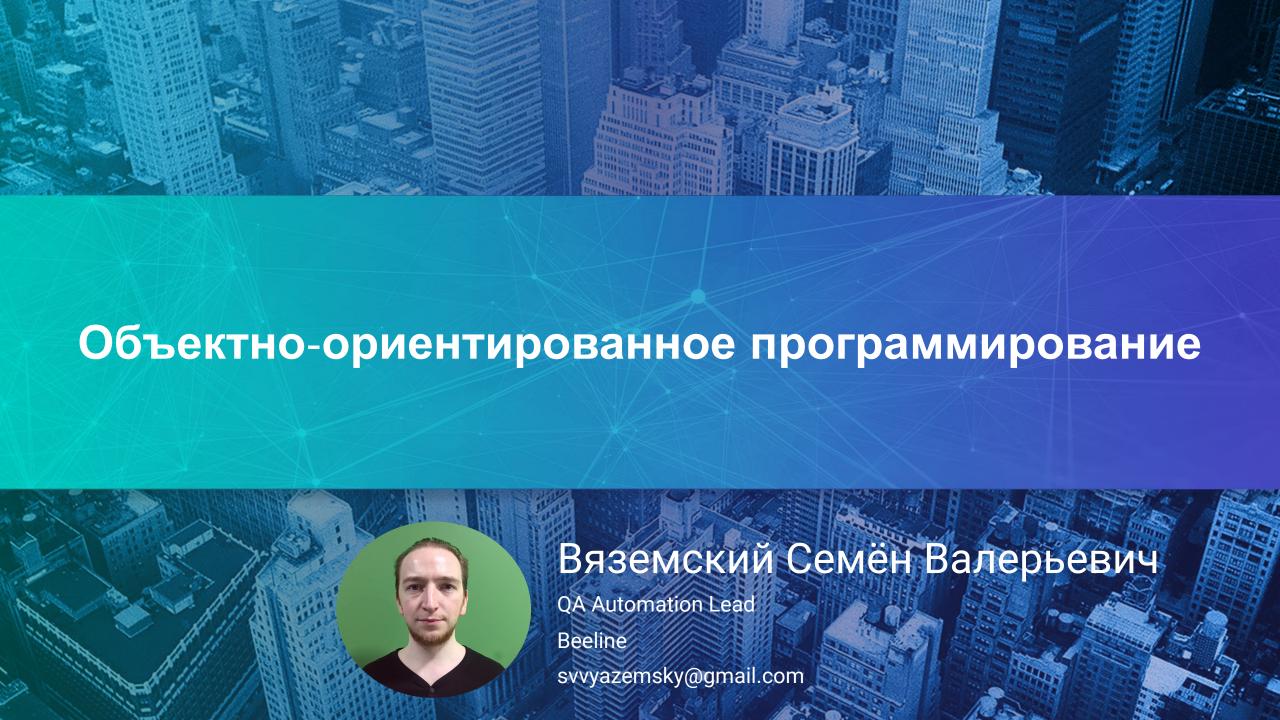


Проверить, идет ли запись!







План урока

Концепция ООП



Реализация ООП в Python



Method Resolution Order

Правила вебинара



Активно участвуем



Задаем вопрос в чат или голосом



Off-topic обсуждаем в Slack #канал группы или #general



Вопросы вижу в чате, могу ответить не сразу

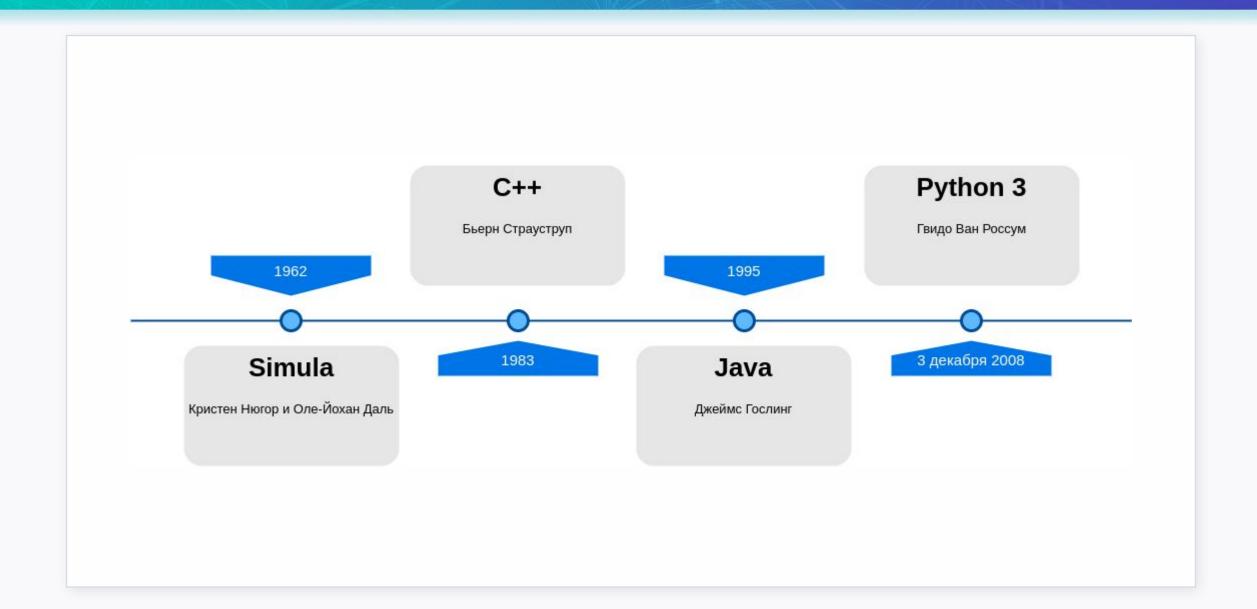
Задание на сегодня:

- Создать класс ТестКейс с атрибутами
- Создать подклассы для арі из домашнего задания
- 3 Создать conftest и написать тесты для созданных классов





Минутка истории



Базовые понятия ООП

Абстракция — способ идентифицировать сущность путем выделения наиболее значимых элементов.

Наследование — концепция ООП согласно которой класс наследник перенимает атрибуты и методы класса родителя.

Инкапсуляция — размещение данных и методов для работы с ними, а также сокрытие внутренней реализации от других компонентов программы, ограничение доступа к атрибутам и методам.

Полиморфизм — возможность частично или полностью переопределять поведение класса в рамках иерархии наследования

Объектно-ориентированное программирование

класс Транспорт
подкласс Автомобиль
подкласс СуперКар
объект







Первый класс

```
class Car:
    name = "c200"
    make = "mercedez"
    model = 2008
    def start(self):
        print ("Заводим двигатель")
    def stop(self):
        print ("Отключаем двигатель")
```

Первый объект

```
• • •
my_car = Car()
```

Атрибуты

```
class Car:
    speed = 0
toyota = Car()
lada = Car()
toyota.car_count = 5
print(lada.speed, toyota.speed)
>> 0 5
```

Методы

```
• • •
class Car:
    speed = 0
    def start(self):
      self.speed = 5
toyota = Car()
lada = Car()
toyota.start()
print(lada.speed, toyota.speed)
>> 0 5
```

Уровни доступа

```
class Car:
    def __init__(self):
        self.name = "camry"
        self._make = "toyota"
        self._model = 2015

my_car = Car()
print(my_car.name)
print(my_car._model)
>>camry
>> AttributeError: 'Car' object has no attribute '_model'
```

MRO

```
• • •
       Music
   Rock
            Gothic -----
        Gothic Rock
Metal
     ----- Gothic Metal
               The 69 Eyes
class Music(object): pass
class Rock(Music): pass
class Gothic(Music): pass
class Metal(Rock): pass
class GothicRock(Rock, Gothic): pass
class GothicMetal(Metal, Gothic): pass
class The69Eyes(GothicRock, GothicMetal): pass
```

Декораторы классов

```
@staticmethod - делает метод статическим
@classmethod - делает метод, методом класса
@property - превращает методы в свойство
@abstract* - декораторы для создания свойств объекта обязательных
для реализации в наследниках
```

Декораторы для создания абстрактных свойств и методов находятся в пакете abc https://docs.python.org/3/library/abc.html

Волшебные методы

В общем виде это некоторый набор методов класса, явная реализация или переопределение которых позволяют управлять поведением класса и его экземпляров.

```
class A:
    def init (self, lower case, value):
        self.lower case=lower case
        self.val=value
    def eq (self,other):
        return self.val == other.val
    def lt (self, other):
        print ('checking less than by definition in lt ')
        return self.val<other.val
a=A('a',1)
a2=A('a',2)
print (a==a2)
print (a<a2)
```



Следующий вебинар

Tема: Python.



24.04.2020



