

# Объектно-ориентированное программирование на Python

Курс

Опубликован: <https://younglinux.info/oopython.php>

Автор: Светлана Шапошникова (plustilino)

Версия: май 2018 года

PDF-версия содержит текст уроков курса и решения с пояснениями к практическим работам



Данный курс знакомит с особенностями объектно-ориентированного программирования в общем и его реализацией в языке Python. Предполагает предварительное знание структурного программирования на Python, с которым можно познакомиться [здесь](#).

<b>Курс включает 12 уроков:</b>	<i>Стр.</i>	<i>Стр. решения практической работы</i>
1 Что такое объектно-ориентированное программирование	3	40
2 Создание классов и объектов	6	42
3 Конструктор класса – метод <code>__init__()</code>	10	44
4 Наследование	13	45
5 Полиморфизм	16	47
6 Инкапсуляция	19	49
7 Композиция	23	50
8 Перегрузка операторов	26	52
9 Модули и пакеты	30	54
10 Документирование кода	34	55
11 Пример объектно-ориентированной программы на Python	36	56
12 Особенности объектно-ориентированного программирования	38	-

# Урок 1. Что такое объектно-ориентированное программирование

Циклы, ветвления и функции – все это элементы структурного программирования. Его возможностей вполне хватает для написания небольших, простых программ и сценариев. Однако крупные проекты часто реализуют, используя парадигму объектно-ориентированного программирования (ООП). Что оно из себя представляет и какие преимущества дает?

Истоки ООП берут начало с 60-х годов XX века. Однако окончательное формирование основополагающих принципов и популяризацию идеи следует отнести к 80-м годам. Большой вклад внес Алан Кей.

Следует отметить, не все современные языки поддерживают объектно-ориентированное программирование. Так язык C, обычно используемый в системном программировании (создание операционных систем, драйверов, утилит), не поддерживает ООП.

В языке Python ООП играет ключевую роль. Даже программируя в рамках структурной парадигмы, вы все равно пользуетесь объектами и классами, пусть даже встроенными в язык, а не созданными лично вами.

Итак, что же такое объектно-ориентированное программирование? Судя по названию, ключевую роль здесь играют некие объекты, на которые ориентируется весь процесс программирования.

Если мы взглянем на реальный мир под тем углом, под которым привыкли на него смотреть, то для нас он предстанет в виде множества объектов, обладающих определенными свойствами, взаимодействующих между собой и вследствие этого изменяющимися. Эта привычная для взгляда человека картина мира была перенесена в программирование.

Она потребовала более высокого уровня абстракции от того, как вычислительная машина хранит и обрабатывает данные, потребовала от программистов умения конструировать своего рода "виртуальные миры", распределять между собой задачи. Однако дала возможность более легкой и продуктивной разработки больших программ.

Допустим, команда программистов занимается разработкой игры. Программу-игру можно представить как систему, состоящую из цифровых героев и среды их обитания, включающей множество предметов. Каждый воин, оружие, дерево, дом – это цифровой объект, в котором "упакованы" его свойства и действия, с помощью которых он может изменять свои свойства и свойства других объектов.

Каждый программист может разрабатывать свою группу объектов. Разработчикам достаточно договориться между собой только о том, как объекты будут взаимодействовать между собой, то есть об их интерфейсах. Пете не надо знать, как Вася реализует рост коровы в результате поедания травы. Ему, как разработчику лужайки, достаточно знать, что когда корова прикасается к траве, последней на лужайке должно стать меньше.

Ключевую разницу между программой, написанной с структурным стилем, и объектно-ориентированной программой можно выразить так. В первом случае, на первый план выходит

логика, понимание последовательности выполнения действий для достижения поставленной цели. Во-втором – важнее представить программу как систему взаимодействующих объектов.

## Понятия объектно-ориентированного программирования

Основными понятиями, используемыми в ООП, являются класс, объект, наследование, инкапсуляция и полиморфизм. В языке Python класс равносителен понятию тип данных.

Что такое **класс** или тип? Проведем аналогию с реальным миром. Если мы возьмем конкретный стол, то это **объект**, но не класс. А вот общее представление о столах, их назначении – это класс. Ему принадлежат все реальные объекты столов, какими бы они ни были. Класс столов дает общую характеристику всем столам в мире, он их обобщает.

То же самое с целыми числами в Python. Тип `int` – это класс целых чисел. Числа 5, 100134, -10 и т. д. – это конкретные объекты этого класса.

В языке программирования Python объекты принято называть также экземплярами. Это связано с тем, что в нем все классы сами являются объектами класса `type`. Точно также как все модули являются объектами класса `module`. Поэтому во избежании путаницы объекты, созданные на основе обычных классов, называют экземплярами. В этом курсе мы чаще будем такие объекты называть объектами, так как данная терминология более универсальная и используется в других языках.

Следующее по важности понятие объектно-ориентированного программирования – **наследование**. Вернемся к столам. Пусть есть класс столов, описывающий общие свойства всех столов. Однако можно разделить все столы на письменные, обеденные и журнальные и для каждой группы создать свой класс, который будет наследником общего класса, но также вносить ряд своих особенностей. Таким образом, общий класс будет родительским, а классы групп – дочерними, производными.

Дочерние классы наследуют особенности родительских, однако дополняют или в определенной степени модифицируют их характеристики. Когда мы создаем конкретный экземпляр стола, то должны выбрать, какому классу столов он будет принадлежать. Если он принадлежит классу журнальных столов, то получит все характеристики общего класса столов и класса журнальных столов. Но не особенности письменных и обеденных.

**Инкапсуляция** в ООП понимается двояко. Во многих языках этот термин обозначает сокрытие данных, то есть невозможность напрямую получить доступ к внутренней структуре объекта, так как это небезопасно. Например, наполнить желудок едой можно напрямую, положив еду в желудок. Но это опасно. Поэтому прямой доступ к желудку закрыт. Чтобы наполнить его едой, надо совершить ритуал, через элемент интерфейса под названием рот.

В Python нет такой инкапсуляции, хотя она является одним из стандартов ООП. В Python можно получить доступ к любому свойству объекта и изменить его. Однако в Питоне есть механизм, позволяющий имитировать сокрытие данных, если это так уж необходимо.

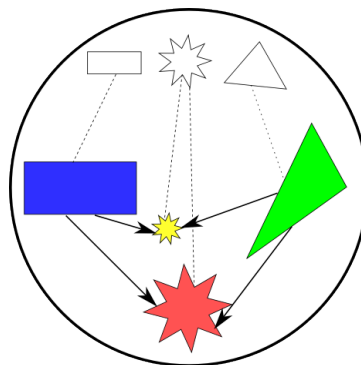
Отсутствие сокрытия данных в Python делает программирование на нем более легким и понятным, но привносит ряд особенностей, связанных с пространствами имен.

Второй смысл инкапсуляции – объединение свойств и поведения в единое целое, т. е. в класс. Инкапсуляция в этом смысле подразумевается самым определением объектно-ориентированного программирования и есть во всех ОО-языках.

**Полиморфизм** – это множество форм. Однако в понятиях ООП имеется в виду скорее обратное. Объекты разных классов, с разной внутренней реализацией, то есть программным кодом, могут иметь одинаковые интерфейсы. Например, для чисел есть операция сложения, обозначаемая знаком +. Однако мы можем определить класс, объекты которого также будут поддерживать операцию, обозначаемую этим знаком. Но это вовсе не значит, что объекты должны быть числами, и будет получаться какая-то сумма. Операция + для объектов нашего класса может значить что-то иное. Но интерфейс, в данном случае это знак +, у чисел и нашего класса будет одинаков. Полиморфность же проявляется во внутренней реализации и результате операции.

Вы уже сталкивались с полиморфизмом операции +. Для чисел она обозначает сложение, а для строк – конкатенацию. Внутренняя реализация кода для этой операции у чисел отличается от реализации таковой для строк.

## Практическая работа



Рассмотрите схему. Подумайте над следующими вопросами:

1. Какие фигуры на ней вы бы назвали классами, а какие – объектами? Что обозначают пунктирные линии?
2. Может ли объект принадлежать множеству классов? Может ли у класса быть множество объектов?
3. Звезды скорее обладают разными свойствами или разным поведением? Могут ли свойства оказывать влияние на поведение?
4. Что могли бы обозначать стрелки?

## Урок 2. Создание классов и объектов

В языке программирования Python классы создаются с помощью команды `class`, за которой следует произвольное имя класса, после которого ставится двоеточие, далее с новой строки и с отступом реализуется тело класса:

```
class ИмяКласса:
    код_тела_класса
```

Если класс является дочерним, то родительские классы перечисляются в круглых скобках после имени класса.

Объект создается путем вызова класса по его имени. При этом после имени класса обязательно ставятся скобки:

```
ИмяКласса()
```

То есть класс вызывается подобно функции. Однако при этом происходит не выполнение его тела, а создается объект. Поскольку в программном коде важно не потерять ссылку на только что созданный объект, то обычно его связывают с переменной. Поэтому создание объекта чаще всего выглядит так:

```
имя_переменной = ИмяКласса()
```

В последствии к объекту обращаются через связанную с ним переменную.

Пример "пустого" класса и двух созданных на его основе объектов:

```
>>> class A:
...     pass
...
>>> a = A()
>>> b = A()
```

## Класс как модуль

В языке программирования Python класс можно представить подобным модулю. Также как в модуле в нем могут быть свои переменные со значениями и функции. Также как в модуле у класса есть собственное пространство имен, доступ к которым возможен через имя класса:

```
>>> class B:
...     n = 5
...     def adder(v):
...         return v + B.n
...
>>> B.n
5
>>> B.adder(4)
9
```

Однако в случае классов используется немного иная терминология. Пусть имена, определенные в классе, называются атрибутами этого класса. В примере имена `n` и `adder` – это атрибуты

класса **B**. Атрибуты-переменные часто называют полями или свойствами. Свойством является **n**. Атрибуты-функции называются **методами**. Методом в классе **B** является **adder**. Количество свойств и методов в классе может быть любым.

## Класс как создатель объектов

Приведенный выше класс позволяет создавать объекты, но мы не можем применить к объекту метод **adder()**:

```
>>> l = B()
>>> l.n
5
>>> l.adder(100)
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: adder() takes 1 positional argument but 2 were given
```

В сообщении об ошибке говорится, что **adder()** принимает только один аргумент, а было передано два. Откуда взялся второй аргумент, и кто он такой, если в скобках было указано только одно число 100?

На самом деле классы – это далеко не модули. Они идут дальше модулей и обладают своими особенностями. Класс создает объекты, которые в определенном смысле являются его наследниками. Это значит, что если у объекта нет собственного поля **n**, то интерпретатор ищет его уровнем выше, то есть в классе. Таким образом, если мы присваиваем объекту поле с таким же именем как в классе, то оно перекрывает, т. е. переопределяет, поле класса:

```
>>> l.n = 10
>>> l.n
10
>>> B.n
5
```

Здесь **l.n** и **B.n** – это разные переменные. Первая находится в пространстве имен объекта **l**. Вторая – в пространстве класса **B**. Если бы мы не добавили поле **n** к объекту **l**, то интерпретатор бы поднялся выше по дереву наследования и пришел бы в класс, где бы и нашел это поле.

Что касается методов, то они также наследуются объектами класса. В данном случае у объекта **l** нет своего собственного метода **adder**, значит, он ищется в классе **B**. Однако от класса **B** может быть порождено множество объектов. Методы же чаще всего предназначаются для обработки объектов. Таким образом, когда вызывается метод, в него надо передать конкретный объект, который он будет обрабатывать.

Понятно, что передаваемый экземпляр, это объект, к которому применяется метод. Выражение **l.adder(100)** выполняется интерпретатором следующим образом:

1. Ищу атрибут **adder()** у объекта **l**. Не нахожу.
2. Тогда иду искать в класс **B**, так как он создал объект **l**.

3. Здесь нахожу искомый метод. Передаю ему объект, к которому этот метод надо применить, и аргумент, указанный в скобках.

Другими словами, выражение `l.adder(100)` преобразуется в выражение `B.adder(l, 100)`.

Таким образом, интерпретатор попытался передать в метод `adder()` класса `B` два параметра – объект `l` и число `100`. Но мы запрограммировали метод `adder()` так, что он принимает только один параметр. В Python, да и многих других языках, определения методов не предполагают принятие объекта как само собой подразумеваемое. Принимаемый объект надо указывать явно.

По соглашению в Python для ссылки на объект используется имя `self`. Вот так должен выглядеть метод `adder()`, если мы планируем вызывать его через объекты:

```
>>> class B:
...     n = 5
...     def adder(self, v):
...         return v + self.n
... 
```

Переменная `self` связывается с объектом, к которому был применен данный метод, и через эту переменную мы получаем доступ к атрибутам объекта. Когда этот же метод применяется к другому объекту, то `self` свяжется уже с этим другим объектом, и через эту переменную будут извлекаться только его свойства.

Протестируем обновленный метод:

```
>>> l = B()
>>> m = B()
>>> l.n = 10
>>> l.adder(3)
13
>>> m.adder(4)
9
```

Здесь от класса `B` создаются два объекта – `l` и `m`. Для объекта `l` заводится собственное поле `n`. Объект `m`, за неимением собственного, наследует `n` от класса `B`. Можно в этом убедиться, проверив соответствие:

```
>>> m.n is B.n
True
>>> l.n is B.n
False
```

В методе `adder()` выражение `self.n` – это обращение к свойству `n`, переданного объекта, и не важно, на каком уровне наследования оно будет найдено.

Если метод не принимает объект, к которому применяется, в качестве первого параметра, то такие методы в других языках программирования называются статическими. Они имеют особый синтаксис и могут вызываться как через класс, так и через объект этого класса. В Python все немного по-другому. Для имитации статических методов используется специальный



декоратор, после чего метод можно вызывать не только через класс, но и через объект, не передавая сам объект.

## Изменение полей объекта

В Python объекту можно не только переопределять поля и методы, унаследованные от класса, также можно добавить новые, которых нет в классе:

```
>>> l.test = "hi"
>>> B.test
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
AttributeError: type object 'B' has no attribute 'test'
>>> l.test
'hi'
```

Однако в программировании так делать не принято, потому что тогда объекты одного класса будут отличаться между собой по набору атрибутов. Это затруднит автоматизацию их обработки, внесет в программу хаос.

Поэтому принято присваивать полям, а также получать их значения, путем вызова методов:

```
>>> class User:
...     def setName(self, n):
...         self.name = n
...     def getName(self):
...         try:
...             return self.name
...         except:
...             print("No name")
...
>>> first = User()
>>> second = User()
>>> first.setName("Bob")
>>> first.getName()
'Bob'
>>> second.getName()
No name
```

Подобные методы в простонародье называют сеттерами (set – установить) и геттерами (get – получить).

## Практическая работа

Напишите программу по следующему описанию. Есть класс "Воин". От него создаются два экземпляра-юнита. Каждому устанавливается здоровье в 100 очков. В случайном порядке они бьют друг друга. Тот, кто бьет, здоровья не теряет. У того, кого бьют, оно уменьшается на 20 очков от одного удара. После каждого удара надо выводить сообщение, какой юнит атаковал, и сколько у противника осталось здоровья. Как только у кого-то заканчивается ресурс здоровья, программа завершается сообщением о том, кто одержал победу.

## Урок 3. Конструктор класса – метод `__init__()`

В объектно-ориентированном программировании конструктором класса называют метод, который автоматически вызывается при создании объектов. Его также можно назвать конструктором объектов класса. Имя такого метода обычно регламентируется синтаксисом конкретного языка программирования. Так в Java имя конструктора класса совпадает с именем самого класса. В Python же роль конструктора играет метод `__init__()`.

В Python наличие пар знаков подчеркивания спереди и сзади в имени метода говорит о том, что он принадлежит к группе методов перегрузки операторов. Если подобные методы определены в классе, то объекты могут участвовать в таких операциях как сложение, вычитание, вызываться как функции и др.

При этом методы перегрузки операторов не надо вызывать по имени. Вызовом для них является сам факт участия объекта в определенной операции. В случае конструктора класса – это операция создания объекта. Так как объект создается в момент вызова класса по имени, то в этот момент вызывается метод `__init__()`, если он определен в классе.

Необходимость конструкторов связана с тем, что нередко объекты должны иметь собственные свойства сразу. Пусть имеется класс `Person`, объекты которого обязательно должны иметь имя и фамилию. Если класс будет описан подобным образом

---

```
class Person:
    def setName(self, n, s):
        self.name = n
        self.surname = s
```

---

то создание объекта возможно без полей. Для установки имени и фамилии метод `setName()` нужно вызывать отдельно:

---

```
>>> from test import Person
>>> p1 = Person()
>>> p1.setName("Bill", "Ross")
>>> p1.name, p1.surname
('Bill', 'Ross')
```

---

В свою очередь, конструктор класса не позволит создать объект без обязательных полей:

---

```
class Person:
    def __init__(self, n, s):
        self.name = n
        self.surname = s
```

---

```
p1 = Person("Sam", "Baker")
print(p1.name, p1.surname)
```

---

Здесь при вызове класса в круглых скобках передаются значения, которые будут присвоены параметрам метода `__init__()`. Первый его параметр – `self` – ссылка на сам только что созданный объект.

Теперь, если мы попытаемся создать объект, не передав ничего в конструктор, то будет возбуждено исключение, и объект не будет создан:

---

```
>>> p1 = Person()
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: __init__() missing 2 required positional arguments: 'n' and 's'
```

---

Однако бывает, что надо допустить создание объекта, даже если никакие данные в конструктор не передаются. В таком случае параметрам конструктора класса задаются значения по умолчанию:

---

```
class Rectangle:
    def __init__(self, w = 0.5, h = 1):
        self.width = w
        self.height = h
    def square(self):
        return self.width * self.height

rec1 = Rectangle(5, 2)
rec2 = Rectangle()
rec3 = Rectangle(3)
rec4 = Rectangle(h = 4)
print(rec1.square())
print(rec2.square())
print(rec3.square())
print(rec4.square())
```

---

Вывод:

---

```
10
0.5
3
2.0
```

---

Если класс вызывается без значений в скобках, то для параметров будут использованы их значения по умолчанию. Однако поля `width` и `height` будут у всех объектов.

Кроме того, конструктору вовсе не обязательно принимать какие-либо параметры, не считая `self`. Значения полям могут назначаться как угодно. Также не обязательно, чтобы в конструкторе происходила установка атрибутов объекта. Там может быть, например, код, который порождает создание объектов других классов.

## Практическая работа. Конструктор и деструктор

Помимо конструктора объектов в языках программирования есть обратный ему метод – деструктор. Он вызывается, когда объект не создается, а уничтожается.

В языке программирования Python объект уничтожается, когда исчезают все связанные с ним переменные или им присваивается другое значение, в результате чего связь со старым объектом теряется. Удалить переменную можно с помощью команды языка `del`.

В классах Python функцию деструктора выполняет метод `__del__()`.

Напишите программу по следующему описанию:

1. Есть класс `Person`, конструктор которого принимает три параметра (не учитывая `self`) – имя, фамилию и квалификацию специалиста. Квалификация имеет значение заданное по умолчанию, равное единице.
2. У класса `Person` есть метод, который возвращает строку, включающую в себя всю информацию о сотруднике.
3. Класс `Person` содержит деструктор, который выводит на экран фразу "До свидания, мистер ..." (вместо троеточия должны выводиться имя и фамилия объекта).
4. В основной ветке программы создайте три объекта класса `Person`. Посмотрите информацию о сотрудниках и увольте самое слабое звено.
5. В конце программы добавьте функцию `input()`, чтобы скрипт не завершился сам, пока не будет нажат `Enter`. Иначе вы сразу увидите как удаляются все объекты при завершении работы программы.

В Python деструктор используется редко, так как интерпретатор и без него хорошо убирает "мусор".

## Урок 4. Наследование

Наследование – важная составляющая объектно-ориентированного программирования. Так или иначе мы уже сталкивались с ним, ведь объекты наследуют атрибуты своих классов. Однако обычно под наследованием в ООП понимается наличие классов и подклассов. Также их называют супер- или надклассами и классами, а также родительскими и дочерними классами.

Суть наследования здесь схожа с наследованием объектами от классов. Дочерние классы наследуют атрибуты родительских, а также могут переопределять атрибуты и добавлять свои.

### Простое наследование методов родительского класса

В качестве примера рассмотрим разработку класса столов и его двух подклассов – кухонных и письменных столов. Все столы, независимо от своего типа, имеют длину, ширину и высоту. Пусть для письменных столов важна площадь поверхности, а для кухонных – количество посадочных мест. Общее вынесем в класс, частное – в подклассы.

Связь между родительским и дочерним классом устанавливается через дочерний: родительские классы перечисляются в скобках после его имени.

```
class Table:
    def __init__(self, l, w, h):
        self.lenght = l
        self.width = w
        self.height = h

class KitchenTable(Table):
    def setPlaces(self, p):
        self.places = p

class DeskTable(Table):
    def square(self):
        return self.width * self.length
```

В данном случае классы KitchenTable и DeskTable не имеют своих собственных конструкторов, поэтому наследуют его от родительского класса. При создании экземпляров этих столов, передавать аргументы для `__init__()` обязательно, иначе возникнет ошибка:

```
>>> from test import *
>>> t1 = KitchenTable()
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
TypeError: __init__() missing 3 required positional arguments: 'l', 'w', and 'h'
>>> t1 = KitchenTable(2, 2, 0.7)
>>> t2 = DeskTable(1.5, 0.8, 0.75)
>>> t3 = KitchenTable(1, 1.2, 0.8)
```

Несомненно можно создавать столы и от родительского класса Table. Однако он не будет, согласно неким родственным связям, иметь доступ к методам `setPlaces()` и `square()`. Точно также как объект класса KitchenTable не имеет доступа к единоличным атрибутам сестринского класса DeskTable.

```
>>> t4 = Table(1, 1, 0.5)
>>> t2.square()
1.2000000000000002
>>> t4.square()
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
AttributeError: 'Table' object has no attribute 'square'
>>> t3.square()
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
AttributeError: 'KitchenTable' object has no attribute 'square'
```

В этом смысле терминология "родительский и дочерний класс" не совсем верна. Наследование в ООП – это скорее аналог систематизации и классификации наподобие той, что есть в живой природе. Все млекопитающие имеют четырехкамерное сердце, но только носороги – рог.

## Полное переопределение метода надкласса

Что если в подклассе нам не подходит код метода его надкласса. Допустим, мы вводим еще один класс столов, который является дочерним по отношению к DeskTable. Пусть это будут компьютерные столы, при вычислении рабочей поверхности которых надо отнимать заданную величину. Имеет смысл внести в этот новый подкласс его собственный метод square():

```
class ComputerTable(DeskTable):
    def square(self, e):
        return self.width * self.length - e
```

При создании объекта типа ComputerTable по-прежнему требуется указывать параметры, так как интерпретатор в поисках конструктора пойдет по дереву наследования сначала в родителя, а потом в прадедителя и найдет там метод \_\_init\_\_().

Однако когда будет вызываться метод square(), то поскольку он будет обнаружен в самом ComputerTable, то метод square() из DeskTable останется невидимым, т. е. для объектов класса ComputerTable он окажется переопределенным.

```
>>> from test import ComputerTable
>>> ct = ComputerTable(2, 1, 1)
>>> ct.square(0.3)
1.7
```

## Дополнение, оно же расширение, метода

Если посмотреть на вычисление площади, то часть кода надкласса дублируется в подклассе. Этого можно избежать, если вызвать родительский метод, а потом дополнить его:

```
class ComputerTable(DeskTable):
    def square(self, e):
        return DeskTable.square(self) - e
```

Здесь вызывается метод другого класса, а потом дополняется своими выражениями. В данном случае вычитанием.

Рассмотрим другой пример. Допустим, в классе `KitchenTable` нам не нужен метод, поле `places` должно устанавливаться при создании объекта в конструкторе. В классе можно создать собственный конструктор с чистого листа, чем переопределить родительский:

```
class KitchenTable(Table):
    def __init__(self, l, w, h, p):
        self.length = l
        self.width = w
        self.height = h
        self.places = p
```

Однако это не лучший способ, если дублируется почти весь конструктор надкласса. Проще вызвать родительский конструктор, после чего дополнить своим кодом:

```
class KitchenTable(Table):
    def __init__(self, l, w, h, p):
        Table.__init__(self, l, w, h)
        self.places = p
```

Теперь при создании объекта типа `KitchenTable` надо указывать в конструкторе четыре аргумента. Три из них будут переданы выше по лестнице наследования, а четвертый оприходован на месте.

```
>>> tk = KitchenTable(2, 1.5, 0.7, 10)
>>> tk.places
10
>>> tk.width
1.5
```

## Практическая работа

Разработайте программу по следующему описанию.

В некой игре-стратегии есть солдаты и герои. У всех есть свойство, содержащее уникальный номер объекта, и свойство, в котором хранится принадлежность команде. У солдат есть метод "иду за героем", который в качестве аргумента принимает объект типа "герой". У героев есть метод увеличения собственного уровня.

В основной ветке программы создается по одному герою для каждой команды. В цикле генерируются объекты-солдаты. Их принадлежность команде определяется случайно. Солдаты разных команд добавляются в разные списки.

Измеряется длина списков солдат противоборствующих команд и выводится на экран. У героя, принадлежащего команде с более длинным списком, поднимается уровень.

Отправьте одного из солдат первого героя следовать за ним. Выведите на экран идентификационные номера этих двух юнитов.

## Урок 5. Полиморфизм

Полиморфизм в объектно-ориентированном программировании – это возможность обработки разных типов данных, т. е. принадлежащих к разным классам, с помощью "одно и той же" функции, или метода. На самом деле одинаковым является только имя метода, его исходный код зависит от класса. Кроме того, результаты работы одноименных методов могут существенно различаться. Поэтому в данном контексте под полиморфизмом понимается множество форм одного и того же слова – имени метода.

Например, два разных класса содержат метод `total`, однако инструкции каждого предусматривают совершенно разные операции. Так в классе `T1` – это прибавление 10 к аргументу, в `T2` – подсчет длины строки символов. В зависимости от того, к объекту какого класса применяется метод `total`, выполняются те или иные инструкции.

---

```
class T1:
    n=10
    def total(self, N):
        self.total = int(self.n) + int(N)

class T2:
    def total(self,s):
        self.total = len(str(s))

t1 = T1()
t2 = T2()
t1.total(45)
t2.total(45)
print(t1.total) # Вывод: 55
print(t2.total) # Вывод: 2
```

---

В предыдущем уроке мы уже наблюдали полиморфизм между классами, связанными наследованием. У каждого может быть свой метод `__init__()` или `square()` или какой-нибудь другой. Какой именно из методов `square()` вызывается, и что он делает, зависит от принадлежности объекта к тому или иному классу.

Однако классы не обязательно должны быть связаны наследованием. Полиморфизм как один из ключевых элементов ООП существует независимо от наследования. Классы могут быть не родственными, но иметь одинаковые методы, как в примере выше.

Полиморфизм дает возможность реализовывать так называемые единые интерфейсы для объектов различных классов. Например, разные классы могут предусматривать различный способ вывода той или иной информации объектов. Однако одинаковое название метода вывода позволит не запутать программу, сделать код более ясным.

В Python среди прочего полиморфизм находит отражение в методах перегрузки операторов. Два из них мы уже рассмотрели. Это `__init__()` и `__del__()`, которые вызываются при создании объекта и его удалении. Полиморфизм у методов перегрузки операторов проявляется в том, что независимо от типа объекта, его участие в определенной операции, вызывает метод с конкретным именем. В случае `__init__()` операцией является создание объекта.

Рассмотрим пример полиморфизма на еще одном методе, который перегружает функцию `print()`.



Если вы создадите объект собственного класса, а потом попытаетесь вывести его на экран, то получите информацию о классе объекта и его адрес в памяти. Такое поведение функции print() по-умолчанию по отношению к пользовательским классам запрограммировано на самом верхнем уровне иерархии, где-то в суперклассе, от которого неявно наследуются все остальные.

```
>>> class A:
...     def __init__(self, v1, v2):
...         self.field1 = v1
...         self.field2 = v2
...
>>> a = A(3, 4)
>>> print(a)
<__main__.A object at 0x7f840c8acfd0>
```

Если же мы хотим, чтобы, когда объект передается функции print(), выводилась какая-нибудь другая более полезная информация, то в класс надо добавить специальный метод \_\_str\_\_(). Этот метод должен обязательно возвращать строку, которую будет выводить функция print():

```
class A:
    def __init__(self, v1, v2):
        self.field1 = v1
        self.field2 = v2
    def __str__(self):
        return str(self.field1) + " " + str(self.field2)

a = A(3, 4)
print(a)
```

Вывод:

```
3 4
```

Какую именно строку возвращает метод \_\_str\_\_(), дело десятое. Он вполне может строить квадратик из символов:

```
class Rectangle:
    def __init__(self, width, height, sign):
        self.w = int(width)
        self.h = int(height)
        self.s = str(sign)
    def __str__(self):
        rect = []
        for i in range(self.h): # количество строк
            rect.append(self.s * self.w) # знак повторяется w раз
        rect = '\n'.join(rect) # превращаем список в строку
        return rect

b = Rectangle(10, 3, '*')
print(b)
```

Вывод:

```
*****
*****
*****
```

## Практическая работа. Метод перегрузки оператора сложения

В качестве практической работы попробуйте самостоятельно перегрузить оператор сложения. Для его перегрузки используется метод `__add__()`. Он вызывается, когда объекты класса, имеющего данный метод, фигурируют в операции сложения, причем с левой стороны. Это значит, что в выражении `a + b` у объекта `a` должен быть метод `__add__()`. Объект `b` может быть чем угодно, но чаще всего он бывает объектом того же класса. Объект `b` будет автоматически передаваться в метод `__add__()` в качестве второго аргумента (первый – `self`).

Отметим, в Python также есть правосторонний метод перегрузки сложения – `__radd__()`.

Согласно полиморфизму ООП, возвращать метод `__add__()` может что угодно. Может вообще ничего не возвращать, а "молча" вносить изменения в какие-то уже существующие объекты. Допустим, в вашей программе метод перегрузки сложения будет возвращать новый объект того же класса.

## Урок 6. Инкапсуляция

Под инкапсуляцией в объектно-ориентированном программировании понимается упаковка данных и методов для их обработки вместе, т. е. в классе. В Python инкапсуляция реализуется как на уровне классов, так и объектов. В ряде других языков, например в Java, под инкапсуляцией также понимают сокрытие свойств и методов, в результате чего они становятся приватными. Это значит, что доступ к ним ограничен либо пределами класса, либо модуля.

В Python подобной инкапсуляции нет, хотя существует способ ее имитировать. Перед тем как выяснять, как это делается, надо понять, зачем вообще что-то скрывать.

Дело в том, что классы бывают большими и сложными. В них может быть множество вспомогательных полей и методов, которые не должны использоваться за его пределами. Они просто для этого не предназначены. Они своего рода внутренние шестеренки, обеспечивающие нормальную работу класса.

Кроме того, в других языках программирования хорошей практикой считается сокрытие всех полей объектов, чтобы уберечь их от прямого присвоения значений из основной ветки программы. Их значения можно изменять и получать только через вызовы методов, специально определенных для этих целей.

Например, если надо проверять присваиваемое полю значение на корректность, то делать это каждый раз в основном коде программы будет неправильным. Проверочный код должен быть помещен в метод, который получает данные, для присвоения полю. А само поле должно быть закрыто для доступа из вне класса. В этом случае ему невозможно будет присвоить недопустимое значение.

Часто намеренно скрываются поля самого класса, а не его объектов. Например, если класс имеет счетчик своих объектов, то необходимо исключить возможность его случайного изменения из вне. Рассмотрим пример с таким счетчиком на языке Python.

```
class B:
    count = 0
    def __init__(self):
        B.count += 1
    def __del__(self):
        B.count -= 1

a = B()
b = B()
print(B.count) # выведет 2
del a
print(B.count) # выведет 1
```

Все работает. В чем тут может быть проблема? Проблема в том, что если в основной ветке где-то по ошибке или случайно произойдет присвоение полю B.count, то счетчик будет испорчен:

```
...
B.count -= 1
print(B.count) # будет выведен 0, хотя остался объект b
```

Для имитации сокрытия атрибутов в Python используется соглашение (соглашение – это не синтаксическое правило языка, при желании его можно нарушить), согласно которому, если поле или метод имеют два знака подчеркивания впереди имени, но не сзади, то этот атрибут предусмотрен исключительно для внутреннего пользования:

```
class B:
    __count = 0
    def __init__(self):
        B.__count += 1
    def __del__(self):
        B.__count -= 1

a = B()
print(B.__count)
```

Попытка выполнить этот код приведет к выбросу исключения:

```
File "test.py", line 9, in <module>
    print(B.__count)
AttributeError: type object 'B' has no attribute '__count'
```

То есть атрибут `__count` за пределами класса становится невидимым, хотя внутри класса он вполне себе видимый. Понятно, если мы не можем даже получить значение поля за пределами класса, то присвоить ему значение – тем более.

На самом деле сокрытие в Python не настоящее и доступ к счетчику мы получить все же можем. Но для этого надо написать `B._B__count`:

```
...
print(B._B__count)
```

Таково соглашение. Если в классе есть атрибут с двумя первыми подчеркиваниями, то для доступа извне к имени атрибута добавляется имя класса с одним впереди стоящим подчеркиванием. В результате атрибут как он есть (в данном случае `__count`) оказывается замаскированным. Вне класса такого атрибута просто не существует. Для программиста же наличие двух подчеркиваний перед атрибутом должно сигнализировать, что трогать его вне класса не стоит вообще, даже через `_B__count`, разве что при крайней необходимости.

Хорошо, мы защитили поле от случайных изменений. Но как теперь получить его значение? Сделать это можно с помощью добавления метода:

```
class B:
    __count = 0
    def __init__(self):
        B.__count += 1
    def __del__(self):
        B.__count -= 1
    def qtyObject():
        return B.__count

a = B()
b = B()
print(B.qtyObject()) # будет выведено 2
```

В данном случае метод `qtyObject()` не принимает объект (нет `self`'а), поэтому вызывать его надо через класс.

То же самое с методами. Их можно сделать "приватными" с помощью двойного подчеркивания:

```
class DoubleList:
    def __init__(self, l):
        self.double = DoubleList.__makeDouble(l)
    def __makeDouble(old):
        new = []
        for i in old:
            new.append(i)
            new.append(i)
        return new

nums = DoubleList([1, 3, 4, 6, 12])
print(nums.double)
print(DoubleList.__makeDouble([1,2]))
```

Результат:

```
[1, 1, 3, 3, 4, 4, 6, 6, 12, 12]
Traceback (most recent call last):
  File "test.py", line 13, in <module>
    print(DoubleList.__makeDouble([1,2]))
AttributeError: type object 'DoubleList' has no attribute '__makeDouble'
```

## Метод `__setattr__()`

В Python атрибуты объекту можно назначать за пределами класса:

```
>>> class A:
...     def __init__(self, v):
...         self.field1 = v
...
>>> a = A(10)
>>> a.field2 = 20
>>> a.field1, a.field2
(10, 20)
```

Если такое поведение нежелательно, его можно запретить с помощью метода перегрузки оператора присваивания атрибуту `__setattr__()`:

```
>>> class A:
...     def __init__(self, v):
...         self.field1 = v
...     def __setattr__(self, attr, value):
...         if attr == 'field1':
...             self.__dict__[attr] = value
...         else:
...             raise AttributeError
...
>>> a = A(15)
>>> a.field1
15
>>> a.field2 = 30
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
```

---

```
File "<stdin>", line 8, in __setattr__
AttributeError
>>> a.field2
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
AttributeError: 'A' object has no attribute 'field2'
>>> a.__dict__
{'field1': 15}
```

---

Поясним, что здесь происходит. Метод `__setattr__()`, если он присутствует в классе, вызывается всегда, когда какому-либо атрибуту выполняется присваивание. Обратите внимание, что присвоение несуществующему атрибуту также обозначает его добавление к объекту.

Когда создается объект `a`, в конструктор передается число 15. Здесь для объекта заводится атрибут `field1`. Факт попытки присвоения ему значения тут же отправляет интерпретатор в метод `__setattr__()`, где проверяется соответствует ли имя атрибута строке `'field1'`. Если так, то атрибут и соответствующее ему значение добавляется в словарь атрибутов объекта.

Нельзя в `__setattr__()` написать просто `self.field1 = value`, так как это приведет к новому рекурсивному вызову метода `__setattr__()`. Поэтому поле назначается через словарь `__dict__`, который есть у всех объектов, и в котором хранятся их атрибуты со значениями.

Если параметр `attr` не соответствует допустимым полям, то искусственно возбуждается исключение `AttributeError`. Мы это видим, когда в основной ветке пытаемся обзавестись полем `field2`.

## Практическая работа

Разработайте класс с "полной инкапсуляцией", доступ к атрибутам которого и изменение данных реализуются через вызовы методов. В объектно-ориентированном программировании принято имена методов для извлечения данных начинать со слова `get` (взять), а имена методов, в которых свойствам присваиваются значения, – со слова `set` (установить). Например, `getField`, `setField`.

## Урок 7. Композиция

Еще одной особенностью объектно-ориентированного программирования является возможность реализовывать так называемый композиционный подход. Заключается он в том, что есть класс-контейнер, он же агрегатор, который включает в себя вызовы других классов. В результате получается, что при создании объекта класса-контейнера, также создаются объекты включенных в него классов.

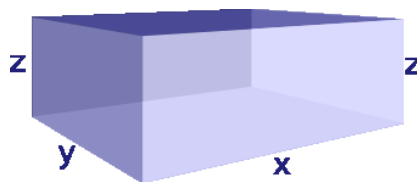
Чтобы понять, зачем нужна композиция в программировании, проведем аналогию с реальным миром. Большинство биологических и технических объектов состоят из более простых частей, также являющихся объектами. Например, животное состоит из различных органов (сердце, желудок), компьютер — из различного "железа" (процессор, память).

Композицию обычно не выделяют как основное свойство ООП наряду с наследованием, инкапсуляцией и полиморфизмом, так как она используется сравнительно реже.

Не следует путать композицию с наследованием, в том числе множественным. Наследование предполагает принадлежность к какой-то общности (похожесть), а композиция — формирование целого из частей. Наследуются атрибуты, т. е. возможности, другого класса, при этом объектов непосредственно родительского класса не создается. При композиции же класс-агрегатор создает объекты других классов.

Рассмотрим на примере реализацию композиции в Python. Пусть, требуется написать программу, которая вычисляет площадь обоев для оклеивания помещения. При этом окна, двери, пол и потолок оклеивать не надо.

Прежде, чем писать программу, займемся объектно-ориентированным проектированием. То есть разберемся, что к чему. Комната – это прямоугольный параллелепипед, состоящий из шести прямоугольников. Его площадь представляет собой сумму площадей составляющих его прямоугольников. Площадь прямоугольника равна произведению его длины на ширину.



По условию задачи обои клеятся только на стены, следовательно площади верхнего и нижнего прямоугольников нам не нужны. Из рисунка видно, что площадь одной стены равна  $xz$ , второй —  $yz$ . Противоположные прямоугольники равны, значит общая площадь четырех прямоугольников равна  $S = 2xz + 2yz = 2z(x+y)$ . Потом из этой площади надо будет вычесть общую площадь дверей и окон, поскольку они не оклеиваются.

Можно выделить три типа объектов – окна, двери и комнаты. Получается три класса. Окна и двери являются частями комнаты, поэтому пусть они входили в состав объекта-помещения.

Для данной задачи существенное значение имеют только два свойства – длина и ширина. Поэтому классы «окна» и «двери» можно объединить в один. Если бы были важны другие свойства (например, толщина стекла, материал двери), то следовало бы для окон создать один

класс, а для дверей – другой. Пока обойдемся одним, и все что нам нужно от него – площадь объекта:

```
class Win_Door:
    def __init__(self, x, y):
        self.square = x * y
```

Класс "комната" – это класс-контейнер для окон и дверей. Он должен содержать вызовы класса "окно\_дверь".

Хотя помещение не может быть совсем без окон и дверей, но может быть чуланом, дверь которого также оклеивается обоями. Поэтому имеет смысл в конструктор класса вынести только размеры самого помещения, без учета элементов "дизайна", а последние добавлять вызовом специально предназначенного для этого метода, который будет добавлять объекты-компоненты в список.

```
class Room:
    def __init__(self, x, y, z):
        self.square = 2 * z * (x + y)
        self.wd = []
    def addWD(self, w, h):
        self.wd.append(WinDoor(w, h))
    def workSurface(self):
        new_square = self.square
        for i in self.wd:
            new_square -= i.square
        return new_square
```

```
r1 = Room(6, 3, 2.7)
print(r1.square) # выведет 48.6
r1.addWD(1, 1)
r1.addWD(1, 1)
r1.addWD(1, 2)
print(r1.workSurface()) # выведет 44.6
```

## Практическая работа

Приведенная выше программа имеет ряд недочетов и недоработок. Требуется исправить и доработать, согласно следующему плану.

При вычислении оклеиваемой поверхности мы не "портим" поле `self.square`. В нем так и остается полная площадь стен. Ведь она может понадобиться, если состав списка `wd` изменится, и придется заново вычислять оклеиваемую площадь.

Однако в классе не предусмотрено сохранение длин сторон, хотя они тоже могут понадобиться. Например, если потребуется изменить одну из величин у уже существующего объекта. Площадь же помещения всегда можно вычислить, если хранить исходные параметры. Поэтому сохранять саму площадь в поле не обязательно.

Исправьте код так, чтобы у объектов `Room` были только четыре поля – `width`, `length`, `height` и `wd`. Площади (полная и оклеиваемая) должны вычислять лишь при необходимости путем вызова методов.



Программа вычисляет площадь под оклейку, но ничего не говорит о том, сколько потребуется рулонов обоев. Добавьте метод, который принимает в качестве аргументов длину и ширину одного рулона, а возвращает количество необходимых, исходя из оклеиваемой площади.

Разработайте интерфейс программы. Пусть она запрашивает у пользователя данные и выдает ему площадь оклеиваемой поверхности и количество необходимых рулонов.

## Урок 8. Перегрузка операторов

Перегрузка операторов в Python – это возможность с помощью специальных методов в классах переопределять различные операторы языка. Имена таких методов включают двойное подчеркивание спереди и сзади.

Под операторами в данном контексте понимаются не только знаки +, -, \*, /, обеспечивающие операции сложения, вычитания и др., но также специфика синтаксиса языка, обеспечивающая операции создания объекта, вызова объекта как функции, обращение к элементу объекта по индексу, вывод объекта и другое.

Мы уже использовали ряд методов перегрузки операторов. Это

- `__init__()` – конструктор объектов класса, вызывается при создании объектов
- `__del__()` – деструктор объектов класса, вызывается при удалении объектов
- `__str__()` – преобразование объекта к строковому представлению, вызывается, когда объект передается функциям `print()` и `str()`
- `__add__()` – метод перегрузки оператора сложения, вызывается, когда объект участвует в операции сложения будучи операндом с левой стороны
- `__setattr__()` – вызывается, когда атрибуту объекта выполняется присваивание

В Python много других методов перегрузки операторов. В этом уроке рассмотрим еще несколько наиболее употребимых.

На самом деле перегрузка операторов в пользовательских классах используется не так часто, если не считать конструктора. Но сам факт наличия такой особенности объектно-ориентированного программирования, требует отдельного рассмотрения темы.

Возможность перегрузки операторов обеспечивает схожесть пользовательского класса со встроенными классами Python. Ведь все встроенные типы данных Питона – это классы. В результате все объекты могут иметь одинаковые интерфейсы. Так если ваш класс предполагает обращение к элементу объекта по индексу, например `a[0]`, то это можно обеспечить.

Пусть будет класс-агрегат B, содержащий в списке объекты класса A:

```
class A:
    def __init__(self, arg):
        self.arg = arg
    def __str__(self):
        return str(self.arg)

class B:
    def __init__(self, *args):
        self.aList = []
        for i in args:
            self.aList.append(A(i))

group = B(5, 10, 'abc')
```

Чтобы получить элемент списка, несомненно, мы можем обратиться по индексу к полю `aList`:

---

```
print(group.aList[1])
```

---

Однако куда интереснее извлекать элемент по индексу из самого объекта, а не из его поля:

---

```
...
class B:
    def __init__(self, *args):
        self.aList = []
        for i in args:
            self.aList.append(A(i))
    def __getitem__(self, i):
        return self.aList[i]

group = B(5, 10, 'abc')
print(group.aList[1]) # выведет 10
print(group[0]) # 5
print(group[2]) # abc
```

---

Это делает объекты класса B похожими на объекты встроенных в Python классов-последовательностей (списков, строк, кортежей). Здесь метод `__getitem__()` перегружает операцию извлечения элемента по индексу. Другими словами, этот метод вызывается, когда к объекту применяется операция извлечения элемента: `объект[индекс]`.

Бывает необходимо, чтобы объект вел себя как функция. Это значит, если у нас есть объект `a`, то мы можем обращаться к нему в нотации функции, т. е. ставить после него круглые скобки и даже передавать в них аргументы:

---

```
a = A()
a()
a(3, 4)
```

---

Метод `__call__()` автоматически вызывается, когда к объекту обращаются как к функции. Например, здесь во второй строке произойдет вызов метода `__call__()` некоего Класса:

---

```
объект = некийКласс()
объект([возможные аргументы])
```

---

Пример:

---

```
class Changeable:
    def __init__(self, color):
        self.color = color
    def __call__(self, newcolor):
        self.color = newcolor
    def __str__(self):
        return "%s" % self.color

canvas = Changeable("green")
frame = Changeable("blue")

canvas("red")
frame("yellow")

print (canvas, frame)
```

---

В этом примере с помощью конструктора класса при создании объектов устанавливается их цвет. Если требуется его поменять, то достаточно обратиться к объекту как к функции и в качестве аргумента передать новый цвет. Такое обращение автоматически вызовет метод `__call__()`, который, в данном случае, изменит атрибут `color` объекта.

В Python кроме метода `__str__()` есть схожий с ним по поведению, но более "низкоуровневый" метод `__repr__()`. Оба метода должны возвращать строку.

Если в классе есть только метод `__str__()`, то при обращении к объекту в интерпретаторе без функции `print()`, он не будет вызываться:

```
>>> class A:
...     def __str__(self):
...         return "This is object of A"
...
>>> a = A()
>>> print(a)
This is object of A
>>> a
<__main__.A instance at 0x7fe964a4cdd0>
>>> str(a)
'This is object of A'
>>> repr(a)
'<__main__.A instance at 0x7fe964a4cdd0>'
```

Попытка преобразования объекта в строку с помощью встроенной функции `str()` также вызывает метод `__str__()`. То есть скорее всего метод `__str__()` перегружает не функцию `print()`, а функцию `str()`. Функция же `print()` так устроена, что сама вызывает `str()` для своих аргументов.

В Python есть встроенная функция `repr()`, которая также как `str()` преобразует объект в строку. Но "сырую" строку. Что это значит, попробуем понять с помощью примера:

```
>>> a = '3 + 2'
>>> b = repr(a)
>>> a
'3 + 2'
>>> b
"'3 + 2'"
>>> eval(a)
5
>>> eval(b)
'3 + 2'
>>> c = "Hello\nWorld"
>>> d = repr(c)
>>> c
'Hello\nWorld'
>>> d
"'Hello\\nWorld'"
>>> print(c)
Hello
World
>>> print(d)
'Hello\nWorld'
```

Функция `eval` преобразует переданную строку в программный код, который тут же выполняется. Функция `print()` выполняет переход на новую строку, если встречается символ `\n`. Функция `repr()`

выполняет действия, направленные на своего рода защиту строки от интерпретации, оставляет ее "сырой", т. е. в исходном виде. Еще раз:

```
>>> c = "Hello\nWorld"
>>> c # аналог print(repr(c))
'Hello\nWorld'
>>> print(c) # аналог print(str(c))
Hello
World
```

Однако для большинства случаев различия между `repr()` и `str()` не важны. Поэтому в классах проще определять один метод `__repr__()`. Он будет вызываться для всех случаев преобразования к строке:

```
>>> class A:
...     def __repr__(self):
...         return "It's obj of A"
...
>>> a = A()
>>> a
It's obj of A
>>> repr(a)
"It's obj of A"
>>> str(a)
"It's obj of A"
>>> print(a)
It's obj of A
```

Если же нужен различающийся вывод данных, тогда в классе следует определить оба метода перегрузки операторов преобразования к строке.

## Практическая работа

Напишите класс `Snow` по следующему описанию.

В конструкторе класса иницируется поле, содержащее количество снежинок, выраженное целым числом.

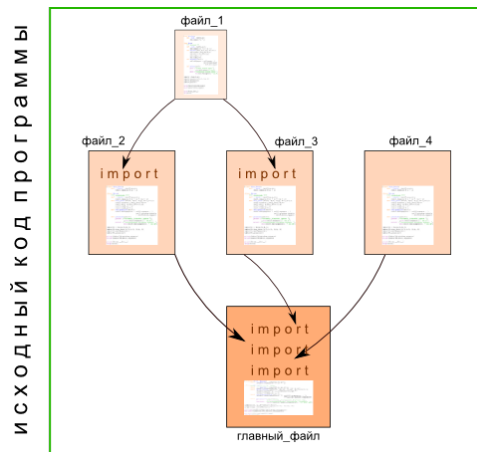
Класс включает методы перегрузки арифметических операторов: `__add__()` – сложение, `__sub__()` – вычитание, `__mul__()` – умножение, `__truediv__()` – деление. В классе код этих методов должен выполнять увеличение или уменьшение количества снежинок на число `n` или в `n` раз. Метод `__truediv__()` перегружает обычное (`/`), а не целочисленное (`//`) деление. Однако пусть в методе происходит округление значения до целого числа.

Класс включает метод `makeSnow()`, который принимает сам объект и число снежинок в ряду, а возвращает строку вида `"*****\n*****\n*****..."`, где количество снежинок между `'\n'` равно переданному аргументу, а количество рядов вычисляется, исходя из общего количества снежинок.

Вызов объекта класса `Snow` в нотации функции с одним аргументом, должен приводить к перезаписи значения поля, в котором хранится количество снежинок, на переданное в качестве аргумента значение.

## Урок 9. Модули и пакеты

Что такое модули, как их импортировать в программу, а также как создавать собственные модули, было описано в [одном](#) из уроков курса "Python. Введение в программирование". Там модули рассматривались с точки зрения обособления функций, которые потом можно было бы импортировать в разные программы. На самом деле модули содержат не столько функции, сколько классы с их методами.



В этом уроке шагнем дальше и рассмотрим, как несколько модулей-файлов могут быть объединены в пакет. Также выясним, что модули могут исполняться как самостоятельные программы.

### Пакеты модулей

В программировании связанные модули принято объединять в пакеты. Пакет представляет собой каталог с файлами-модулями. Кроме того, внутри пакета могут быть вложенные каталоги, а уже в них – файлы.

Допустим, мы пишем пакет модулей для вычисления площадей и периметров фигур. Пакет будет состоять из двух модулей. В одном будут описаны классы двумерных фигур, в другом – трехмерных.

Каталог-пакет назовем geometry. Один модуль – planimetry.py, другой – stereometry.py. Пакет следует разместить в одном из каталогов, содержащихся в списке sys.path. Первым его элементом является домашний каталог, обозначаемый как пустая строка. Таким образом, пакет проще разместить в том же каталоге, где будет основной скрипт.

Если не планируется писать скрипт, а достаточно протестировать пакет в интерактивном режиме, то в Linux будет проще разместить его в домашнем каталоге.

Содержимое файла planimetry.py:

```
from math import pi, pow

class Rectangle:
    def __init__(self, a, b):
        self.width = a
        self.height = b
```

---

```

def square(self):
    return round(self.width * self.height, 2)
def perimeter(self):
    return 2 * (self.width + self.height)

class Circle:
    def __init__(self, radius):
        self.r = radius
    def square(self):
        return round(pi * pow(self.r, 2), 2)
    def length(self):
        return round(2 * pi * self.r)

```

---

Код файла stereometry.py:

---

```

from math import pi, pow

class Cuboid:
    def __init__(self, a, b, c):
        self.length = a
        self.width = b
        self.height = c
        self.__squareSurface = 2 * (a*b + a*c + b*c)
        self.__volume = a * b * c
    def S(self):
        return round(self.__squareSurface, 2)
    def V(self):
        return round(self.__volume, 2)

class Ball:
    def __init__(self, radius):
        self.r = radius
    def S(self):
        s = 4 * pi * pow(self.r, 2)
        return round(s, 2)
    def V(self):
        v = (4 / 3) * pi * pow(self.r, 3)
        return round(v, 2)

```

---

Также в каталоге пакета должен быть файл `__init__.py`, даже если этот файл будет пустым. Его наличие позволяет интерпретатору понять, что перед ним пакет, а не просто каталог. Файл `__init__.py` может быть не пустым, а содержать переменную, в которой перечислены модули, которые будут импортироваться командой `from имя_пакета import *`, а также какой-либо инициализирующий код, например, подключение к базе данных.

Теперь попробуем импортировать модули пакета:

---

```

>>> import geometry.planimetry, geometry.stereometry
>>> a = geometry.planimetry.Rectangle(3, 4)
>>> b = geometry.stereometry.Ball(5)
>>> a.square()
12
>>> b.V()
523.6

```

---

Если сделать импорт только пакета, то мы не сможем обращаться к модулям:

---

```

pl@pl-desk:~$ python3

```

---

---

```
Python 3.5.2 (default, Nov 23 2017, 16:37:01)
[GCC 5.4.0 20160609] on linux
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>> import geometry
>>> b = geometry.stereometry.Ball(5)
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
AttributeError: module 'geometry' has no attribute 'stereometry'
```

---

Тогда возникает вопрос: в чем выгода пакетов, если все равно приходится импортировать модули индивидуально? Основной смысл заключается в структурировании пространств имен. Представьте, что есть разные пакеты, содержащие одноименные модули и классы. В таком случае точечная нотация через имя пакета, подпакета, модуля дает возможность пользоваться в программе одноименными сущностями из разных пакетов. Например, `a.samename` и `b.samename`. Кроме того точечная нотация дает своего рода описание объекту. Например, выражения `geometry.planimetry.House()` или `geometry.stereometry.House()` говорят, что в первом случае будет создан двумерный объект-дом, во-втором – трехмерный. Это куда информативней, чем просто `House()`.

Однако в файле `__init__.py` в переменной `__all__` можно перечислить, какие модули будут импортироваться через `from имя_пакета import *`:

---

```
__all__ = ['planimetry', 'stereometry']
```

---

После этого можно делать так:

---

```
>>> from geometry import *
>>> b = stereometry.Ball(5)
>>> a = planimetry.Circle(5)
```

---

## Выполнение модуля как скрипта

В Python обычный файл-скрипт, или файл-программа, не отличается от файла-модуля почти ничем. Нет команд языка, которые бы "говорили", что вот это – модуль, а это – скрипт. Отличие заключается лишь в том, что обычно модули не содержат команды вызова функций и создания экземпляров в основной ветке. В модуле обычно происходит только определение классов и функций.

Однако возможности языка позволяют в модули помещать код, который будет выполняться, когда файл не импортируется, а сам передается интерпретатору как самостоятельная программа. Выглядит это примерно так:

---

```
class A:
    def __str__(self):
        return "A"

if __name__ == "__main__":
    print(A())
```

---

То, что находится в теле `if`, выполнится только в случае исполнения файла как скрипта. Но не при импорте.



---

```
pl@pl-desk:~$ python3 test.py
A
```

---

Встроенный атрибут `__name__`, представляющий собой переменную, есть у каждого файла. При импорте этой переменной присваивается имя модуля:

---

```
>>> import math
>>> math.__name__
'math'
>>> planimetry.__name__
'geometry.planimetry'
```

---

Однако когда файл выполняется как скрипт, значение `__name__` становится равным строке `"__main__"`. Это можно увидеть, если в код поместить `print(__name__)` и выполнить файл как скрипт.

Таким образом, если `__name__` равен `"__main__"`, то выполняется код, вложенный в тело условного оператора. Обычно сюда помещают код для тестирования модуля в процессе разработки, а в готовый модуль – примеры, как пользоваться определенными здесь сущностями.

## Практическая работа

В практической работе урока 7 "Композиция" требовалось разработать интерфейс взаимодействия с пользователем. Разнесите сам класс и интерфейс по разным файлам. Какой из них выполняет роль модуля, а какой – скрипта? Оба файла можно поместить в один каталог.

## Урок 10. Документирование кода

Поскольку в языках программирования, в том числе Python, существует большое количество встроенных и предоставляемых третьими сторонами модулей, то помнить их все, в том числе их функционал, невозможно. Поэтому важно документировать код. Под документированием понимаются не комментарии, а так называемые строки документации, которые принято добавлять в начало модуля, класса, метода или функции.

Основное назначение комментариев – пояснить что делает код, как он работает. Основное назначение строк документации – кратко описать в целом для чего предназначен объект, какие аргументы принимает, и что возвращает.

В исходном коде Python строки документации заключаются в тройные кавычки и пишутся сразу под заголовком объекта. Пример документированного модуля:

---

```
"""Модуль содержит классы плоских фигур."""

from math import pi, pow

class Rectangle:
    """Класс Прямоугольник.
    Конструктор принимает длину и ширину."""
    def __init__(self, a, b):
        self.width = a
        self.height = b
    def square(self):
        """Метод для вычисления площади прямоугольника."""
        return round(self.width * self.height, 2)
    def perimeter(self):
        """Метод для вычисления периметра прямоугольника."""
        return 2 * (self.width + self.height)

class Circle:
    """Класс Круг.
    Конструктор принимает радиус."""
    def __init__(self, radius):
        self.r = radius
    def square(self):
        """Метод для вычисления площади круга."""
        return round(pi * pow(self.r, 2), 2)
    def length(self):
        """Метод для вычисления длины окружности."""
        return round(2 * pi * self.r)
```

---

Извлекать строки документации можно двумя способами:

- Через встроенный для каждого объекта атрибут-переменную `__doc__`.
- С помощью встроенной в Python функции `help()`, которая запускает интерактивную справочную систему.

---

```
>>> from geometry import planimetry
>>> planimetry.Rectangle.__doc__
'Класс Прямоугольник.\nКонструктор принимает длину и ширину.'
>>> print(planimetry.Rectangle.__doc__)
Класс Прямоугольник.
```

---

---

Конструктор принимает длину и ширину.  
>>> print(planimetry.\_\_doc\_\_)  
Модуль содержит классы плоских фигур.

---

Если дать команду `help(planimetry)`, то будут выведены все строки документации модуля в структурированном виде. Однако можно "заказывать" справку по отдельным объектам:

---

```
>>> help(planimetry.Circle.length)
Help on function length in module geometry.panimetry:

length(self)
    Метод для вычисления длины окружности.
```

---

Выход из справки осуществляется с помощью клавиши `q`.

В Python документированы все встроенные объекты и модули библиотеки.

---

```
>>> print(str.__doc__)
str(object='') -> str
str(bytes_or_buffer[, encoding[, errors]]) -> str

Create a new string object from the given object. If encoding or
errors is specified, then the object must expose a data buffer
that will be decoded using the given encoding and error handler.
Otherwise, returns the result of object.__str__() (if defined)
or repr(object).
encoding defaults to sys.getdefaultencoding().
errors defaults to 'strict'.
>>> import math
>>> dir(math)
['__doc__', '__loader__', '__name__', '__package__', '__spec__', 'acos', 'acosh',
'asin', 'asinh', 'atan', 'atan2', 'atanh', 'ceil', 'copysign', 'cos', 'cosh',
'degrees', 'e', 'erf', 'erfc', 'exp', 'expm1', 'fabs', 'factorial', 'floor',
'fmod', 'frexp', 'fsum', 'gamma', 'gcd', 'hypot', 'inf', 'isclose', 'isfinite',
'isinf', 'isnan', 'ldexp', 'lgamma', 'log', 'log10', 'log1p', 'log2', 'modf',
'nan', 'pi', 'pow', 'radians', 'sin', 'sinh', 'sqrt', 'tan', 'tanh', 'trunc']
>>> print(math.trunc.__doc__)
trunc(x:Real) -> Integral
```

Truncates `x` to the nearest Integral toward 0. Uses the `__trunc__` magic method.

---

Таким образом, если вам надо узнать, для чего предназначена та или иная функция, и как она работает, это всегда можно сделать, не выходя из интерпретатора Python. Перечень атрибутов модуля или объекта можно посмотреть с помощью встроенной функции `dir()`.

Следует отметить, документирование модулей принято выполнять на английском языке. Многие проекты имеют открытый код, выкладываются в Веб, их смотрят и дорабатывают программисты из разных стран. Использование одного языка позволяет им понимать друг друга. Поэтому профессиональный программист должен владеть английским хотя бы на начальном уровне. Google Translate – тоже вариант.

## Практическая работа

Выполните полное документирование модуля, созданного в практической работе прошлого урока.

## Урок 11. Пример объектно-ориентированной программы на Python

В конце курса закрепим пройденный материал, написав еще одну небольшую объектно-ориентированную программу на Python.

В ООП очень важно предварительное проектирование. В общей сложности можно выделить следующие этапы разработки объектно-ориентированной программы:

1. Формулирование задачи.
2. Определение объектов, участвующих в ее решении.
3. Проектирование классов, на основе которых будут создаваться объекты. В случае необходимости установление между классами наследственных связей.
4. Определение ключевых для данной задачи свойств и методов объектов.
5. Создание классов, определение их полей и методов.
6. Создание объектов.
7. Решение задачи путем организации взаимодействия объектов.

Пусть необходимо разработать виртуальную модель процесса обучения. В программе должны быть объекты-ученики, учитель, кладезь знаний.

Потребуется три класса – "учитель", "ученик", "данные". Учитель и ученик во многом похожи, оба – люди. Значит, их классы могут принадлежать одному надклассу "человек". Однако в контексте данной задачи у учителя и ученика вряд ли найдутся общие атрибуты.

Определим, что должны уметь объекты для решения задачи "увеличить знания":

- Ученик должен уметь брать информацию и превращать ее в свои знания.
- Учитель должен уметь учить группу учеников.
- Данные могут представлять собой список знаний. Элементы будут извлекаться по индексу.

---

```
class Data:
    def __init__(self, *info):
        self.info = list(info)
    def __getitem__(self, i):
        return self.info[i]

class Teacher:
    def teach(self, info, *pupil):
        for i in pupil:
            i.take(info)

class Pupil:
    def __init__(self):
        self.knowledge = []
    def take(self, info):
        self.knowledge.append(info)
```

---

Теперь посмотрим, как объекты этих классов могут взаимодействовать между собой:

```
>>> from test import *
>>> lesson = Data('class', 'object', 'inheritance', 'polymorphism',
'encapsulation')
>>> marIvanna = Teacher()
>>> vasy = Pupil()
>>> pety = Pupil()
>>> marIvanna.teach(lesson[2], vasy, pety)
>>> marIvanna.teach(lesson[0], pety)
>>> vasy.knowledge
['inheritance']
>>> pety.knowledge
['inheritance', 'class']
```

## Практическая работа

Может ли в этой программе ученик учиться без учителя? Если да, пусть научится чему-нибудь сам.

Добавьте в класс `Pupil` метод, позволяющий ученику случайно "забывать" какую-нибудь часть своих знаний.

## Урок 12. Особенности объектно-ориентированного программирования

Общее представление об объектно-ориентированном программировании и его особенностях были рассмотрены в первом уроке. Здесь обобщим изученный в этом курсе материал.

В Python все объекты являются производными классов и наследуют от них атрибуты. При этом каждый объект формирует собственное пространство имен. Python поддерживает такие ключевые особенности объектно-ориентированного программирования как наследование, инкапсуляцию и полиморфизм. Однако инкапсуляцию в понимании сокрытия данных Python поддерживает только в рамках соглашения, но не синтаксиса языка.

В курсе не было уделено внимание множественному наследованию, когда дочерний класс наследуется от нескольких родительских. Такое наследование поддерживается в Python в полной мере и дает возможность в производном классе сочетать атрибуты двух и более классов. При множественном наследовании следует учитывать определенные особенности поиска атрибутов.

Полиморфизм позволяет объектам разных классов иметь схожие интерфейсы. Он реализуется путем объявления в них методов с одинаковыми именами. К проявлению полиморфизма как особенности ООП также можно отнести методы перегрузки операторов.

Кроме наследования, инкапсуляции и полиморфизма существуют другие особенности ООП. Таковой является композиция, или агрегирование, когда класс включает в себя вызовы других классов. В результате при создании объекта от класса-агрегата, создаются объекты других классов, являющиеся составными частями первого.

Классы обычно помещают в модули. Каждый модуль может содержать несколько классов. В свою очередь модули могут объединяться в пакеты. Благодаря пакетам в Python организуются пространства имен.

### Преимущества ООП

Особенности объектно-ориентированного программирования наделяют его рядом преимуществ.

Так ООП позволяет использовать один и тот же программный код с разными данными. На основе классов создается множество объектов, у каждого из которых могут быть собственные значения полей. Нет необходимости вводить множество переменных, т. к. объекты получают в свое распоряжение индивидуальные пространства имен. В этом смысле объекты похожи на структуры данных. Объект можно представить как некую упаковку данных, к которой присоединены инструменты для их обработки – методы.

Наследование позволяет не писать новый код, а использовать и настраивать уже существующий за счет добавления и переопределения атрибутов.

## Недостатки ООП

ООП позволяет сократить время на написание исходного кода, однако предполагает большую роль предварительного анализа предметной области и проектирования. От правильности решений на этом этапе зависит куда больше, чем от непосредственного написания исходного кода.

Следует понимать, что одна и та же задача может быть решена разными объектными моделями, каждая из которых будет иметь свои преимущества и недостатки. Только опытный разработчик может сказать, какую из них будет проще расширять и обслуживать в дальнейшем.

## Особенности ООП в Python

По сравнению со многими другими языками в Python объектно-ориентированное программирование обладает рядом особых черт.

Всё является объектом – число, строка, список, функция, экземпляр класса, сам класс, модуль. Так класс – объект, способный порождать другие объекты – экземпляры.

В Python нет просто типов данных. Все типы – это классы.

Инкапсуляции в Python не уделяется особого внимания. В других языках программирования обычно нельзя получить напрямую доступ к свойству, описанному в классе. Для его изменения может быть предусмотрен специальный метод. В Python же не считается предосудительным непосредственное обращение к свойствам.

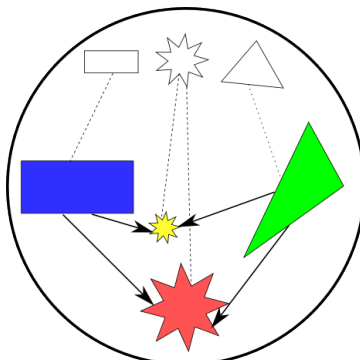
## И напоследок

Python – это все-таки скриптовый интерпретируемый язык. Хотя на нем пишутся в том числе крупные проекты, часто он используется в веб-разработке, системном администрировании для создания небольших программ-сценариев. В этом случае обычно достаточно встроенных средств языка, "изобретать" собственные классы излишне.

Однако, поскольку в Python всё – объект и всё пронизано объектно-ориентированной парадигмой, понимание ООП позволит более полно и грамотно использовать возможности языка как инструмента разработки.

# Примеры решений практических работ

## 1. Что такое объектно-ориентированное программирование



Рассмотрите схему. Подумайте над следующими вопросами:

1. Какие фигуры на ней вы бы назвали классами, а какие – объектами? Что обозначают пунктирные линии?
2. Может ли объект принадлежать множеству классов? Может ли у класса быть множество объектов?
3. Звезды скорее обладают разными свойствами или разным поведением? Могут ли свойства оказывать влияние на поведение?
4. Что могли бы обозначать стрелки?

1. Черно-белые фигуры – это классы. Цветные – объекты. Пунктирные линии обозначают принадлежность объекта классу.
2. Обычно в ООП объект не может принадлежать множеству классов. А вот в реальной жизни может. С точки зрения биологии человек принадлежит к классу людей. В системе трудового общества он принадлежит какой-то профессии. В системе развлечений принадлежит к какой-то группе по интересам. Мы могли бы определить один класс, включающий все возможные характеристики человека. Однако это не целесообразно, так как человек может не участвовать, скажем, в трудовой общественной жизни. Кроме того, профессия может быть у робота, а он не биологический вид. Чтобы реализовать подобное в ООП, создается класс, который наследует от множества других классов, а объект порождается от этого класса-коллекции.

Конечно, можно создать множество объектов одного класса. В этом заключается один из ключевых принципов ООП. Однако в языках программирования нередко используются так называемые абстрактные классы, от которых вообще нельзя создать даже единственный объект. Представьте, что нельзя создать просто стол. Можно лишь какого-нибудь типа, т. е. от дочернего класса. Зачем тогда нам общий родительский класс? Чтобы вынести в него общие особенности всех столов и не повторять этот код в каждом дочернем классе.

3. Звезды скорее всего обладают разными свойствами. Возможности же поведения объектов одного класса во многом одинаковы. Люди умеют ходить, говорить, думать, но не летать.



Однако свойства влияют на поведение. Человек с длинными ногами вероятно бежит быстрее и будет вести себя более самоуверенно.

4. Стрелки могут обозначать взаимодействие объектов в программе. Поскольку они направлены на звезды, то вероятно треугольник и прямоугольник совершают с ними какие-то действия.

## 2. Создание классов и объектов

Напишите программу по следующему описанию. Есть класс "Воин". От него создаются два экземпляра-юнита. Каждому устанавливается здоровье в 100 очков. В случайном порядке они бьют друг друга. Тот, кто бьет, здоровья не теряет. У того, кого бьют, оно уменьшается на 20 очков от одного удара. После каждого удара надо выводить сообщение, какой юнит атаковал, и сколько у противника осталось здоровья. Как только у кого-то заканчивается ресурс здоровья, программа завершается сообщением о том, кто одержал победу.

Программу можно написать по-разному. Как вариант:

```
from random import randint

class Soldier:
    def makeHealth(self, value):
        self.health = value
    def makeKick(enemy):
        enemy.health -= 20

first = Soldier()
second = Soldier()
first.makeHealth(100)
second.makeHealth(100)

while first.health > 0 and second.health > 0:
    n = randint(1,2)
    if n == 1:
        Soldier.makeKick(second)
        print("Первый бьет второго")
        print("У второго осталось", second.health)
        print()
    else:
        Soldier.makeKick(first)
        print("Второй бьет первого")
        print("У первого осталось", first.health)
        print()

if first.health > second.health:
    print("ПЕРВЫЙ ПОБЕДИЛ")
elif second.health > first.health:
    print("ВТОРОЙ ПОБЕДИЛ")
```

Здесь класс содержит минимум атрибутов – только установку здоровья и его уменьшение. Обратите внимание, метод `makeKick()` не предполагает принятия самого объекта, который вызывает этот метод. В терминологии ООП это был бы статический метод. Хотя по контексту понятно, что он принимает другой объект этого же класса.

Поскольку в Python нет полноценных статических методов, то в данном случае, если юнит решит биться об стену, ему ничего не помешает. При вызове метода от объекта, а не от класса, просто не надо передавать в скобках противника. Тогда получится, что вы передаете всего один аргумент, что и ожидает метод `makeKick()`:

```
>>> from test import Soldier
>>> a = Soldier()
>>> a.makeHealth(200)
```

---

```
>>> a.health
200
>>> a.makeKick()
>>> a.makeKick()
>>> a.health
160
```

---

При вызове метода интерпретатор присваивает переменной-параметру `enemy` ссылку на объект `a`. Имя `self` для обозначения объекта, через который произошел вызов метода, – всего лишь соглашение, а не синтаксическое правило языка.

Если писать программу совсем в стиле ООП, то тогда само сражение следует рассматривать как некую сущность, самодостаточную единицу, т. е. объект, порождаемый от своего класса. В этом случае логику сражения можно поместить в этот класс.

---

```
from random import randint

class Soldier:
    def makeHealth(self, value):
        self.health = value
    def makeKick(enemy):
        enemy.health -= 20

class Battle:
    def battle(self, u1, u2):
        while u1.health > 0 and u2.health > 0:
            n = randint(1,2)
            if n == 1:
                Soldier.makeKick(u2)
                print("Первый бьет второго")
                print("У второго осталось", u2.health)
                print()
            else:
                Soldier.makeKick(u1)
                print("Второй бьет первого")
                print("У первого осталось", u1.health)
                print()
            if u1.health > u2.health:
                self.result = "ПЕРВЫЙ ПОБЕДИЛ"
            elif u2.health > u1.health:
                self.result = "ВТОРОЙ ПОБЕДИЛ"
    def whoWin(self):
        print(self.result)

first = Soldier()
second = Soldier()
first.makeHealth(100)
second.makeHealth(100)

b = Battle()
b.battle(first, second)
b.whoWin()
```

---

В этом варианте кода фигурируют три объекта – два солдата и одно сражение. Когда вызывается метод `battle()` класса `Battle`, то в качестве аргументов он получает объект типа `Battle`, который присваивается параметру `self`, и два объекта типа `Soldier`. После выполнения `battle()` объект `b` обзаводится полем `result`, в котором хранится результат сражения, и для доступа к которому предусмотрен метод `whoWin()`.

### 3. Конструктор класса – метод `__init__()`

Напишите программу по следующему описанию:

1. Есть класс `Person`, конструктор которого принимает три параметра (не учитывая `self`) – имя, фамилию и квалификацию специалиста. Квалификация имеет значение заданное по умолчанию, равное единице.
2. У класса `Person` есть метод, который возвращает строку, включающую в себя всю информацию о сотруднике.
3. Класс `Person` содержит деструктор, который выводит на экран фразу "До свидания, мистер ..." (вместо троеточия должны выводиться имя и фамилия объекта).
4. В основной ветке программы создайте три объекта класса `Person`. Посмотрите информацию о сотрудниках и увольте самое слабое звено.
5. В конце программы добавьте функцию `input()`, чтобы скрипт не завершился сам, пока не будет нажат Enter. Иначе вы сразу увидите как удаляются все объекты при завершении работы программы.

```
class Person:
    def __init__(self, n, s, q = 1):
        self.name = n
        self.surname = s
        self.skill = q
    def __del__(self):
        print("До свидания, мистер", self.name, self.surname)
    def info(self):
        return "{0} {1}, {2}".format(self.name, self.surname, self.skill)

worker = Person("И", "Котов", 3)
helper = Person("Д", "Мышев", 1)
maker = Person("О", "Рисов", 2)
print(worker.info())
print(helper.info())
print(maker.info())
del helper
print("Конец программы")
input()
```

Следует иметь в виду, что если в программе будет несколько ссылок-переменных на объект, то удаление одной из них не приведет к удалению объекта и вызову деструктора. Если товарищ Мышев решит спрятаться до своего увольнения, например, так

```
hider = helper
```

то получится, что на один объект ссылаются две переменные. Когда удаляется одна, вторая остается с ним связанной. Это значит, что объект не может быть удален, так как все еще используется в программе. Деструктор также при этом не вызывается.

## 4. Наследование

Разработайте программу по следующему описанию.

В некоей игре-стратегии есть солдаты и герои. У всех есть свойство, содержащее уникальный номер объекта, и свойство, в котором хранится принадлежность команде. У солдат есть метод "иду за героем", который в качестве аргумента принимает объект типа "герой". У героев есть метод увеличения собственного уровня.

В основной ветке программы создается по одному герою для каждой команды. В цикле генерируются объекты-солдаты. Их принадлежность команде определяется случайно. Солдаты разных команд добавляются в разные списки.

Измеряется длина списков солдат противоборствующих команд и выводится на экран. У героя, принадлежащего команде с более длинным списком, поднимается уровень.

Отправьте одного из солдат первого героя следовать за ним. Выведите на экран идентификационные номера этих двух юнитов.

```
from random import randint

class Person:
    count = 0
    def __init__(self, c):
        self.id = Person.count
        Person.count += 1
        self.command = c

class Hero(Person):
    def __init__(self, c):
        Person.__init__(self, c)
        self.level = 1
    def upLevel(self):
        self.level += 1

class Soldier(Person):
    def __init__(self, c):
        Person.__init__(self, c)
        self.my_hero = None
    def follow(self, hero):
        self.my_hero = hero.id

h1 = Hero(1)
h2 = Hero(2)

army1 = []
army2 = []

for i in range(20):
    n = randint(1, 2)
    if n == 1:
        army1.append(Soldier(n))
    else:
        army2.append(Soldier(n))

print(len(army1), len(army2))

if len(army1) > len(army2):
    h1.upLevel()
```

---

```
else:
    h2.upLevel()

army1[0].follow(h1)
print(army1[0].id, h1.id)
```

---

Чтобы задавать уникальный идентификационный номер объекта, используется поле `count`, принадлежащее классу `Person`. Часто словом "count" обозначают счетчик объектов. Однако здесь это не счетчик, так как значение этой переменной не будет уменьшаться при удалении объектов. Здесь `count` всегда только увеличивается, что позволяет задавать каждому новому объекту уникальный идентификатор.

В подклассах `Hero` и `Soldier` в конструкторе вводятся дополнительные поля. Хотя их можно было бы не вводить и, следовательно, не создавать здесь конструкторов. Однако тогда бы получилось, если, например, солдат не следует за героем, то у него нет поля `my_hero`. Если бы потребовалось проверить, какие солдаты имеют привязку, а какие свободны, то это было бы сделать сложнее, чем просто проверить значение свойства `my_hero` у всех экземпляров.

Объекты-солдаты не присваиваются переменным, а добавляются в списки. В последствии обращение к ним происходит через индексы списка. В данном случае первый солдат первой армии извлекается как `army1[0]`.

## 5. Полиморфизм

В качестве практической работы попробуйте самостоятельно перегрузить оператор сложения. Для его перегрузки используется метод `__add__()`. Он вызывается, когда объекты класса, имеющего данный метод, фигурируют в операции сложения, причем с левой стороны. Это значит, что в выражении `a + b` у объекта `a` должен быть метод `__add__()`. Объект `b` может быть чем угодно, но чаще всего он бывает объектом того же класса. Объект `b` будет автоматически передаваться в метод `__add__()` в качестве второго аргумента (первый – `self`).

Отметим, в Python также есть правосторонний метод перегрузки сложения – `__radd__()`.

Согласно полиморфизму ООП, возвращать метод `__add__()` может что угодно. Может вообще ничего не возвращать, а "молча" вносить изменения в какие-то уже существующие объекты. Допустим, в вашей программе метод перегрузки сложения будет возвращать новый объект того же класса.

Здесь метод `__add__()` добавлен к классу `Rectangle`, который фигурировал в уроке:

```
class Rectangle:
    def __init__(self, width, height, sign):
        self.w = int(width)
        self.h = int(height)
        self.s = str(sign)
    def __str__(self):
        rect = []
        for i in range(self.h):
            rect.append(self.s * self.w)
        rect = '\n'.join(rect)
        return rect
    def __add__(self, other):
        return Rectangle(self.w + other.w, self.h + other.h, self.s)

a = Rectangle(4, 2, 'w')
print(a)
b = Rectangle(8, 3, 'z')
print(b)
print(a + b)
print(b + a)
```

Вывод:

```
www
www
zzzzzzzz
zzzzzzzz
zzzzzzzz
wwwwwwwwwwww
wwwwwwwwwwww
wwwwwwwwwwww
wwwwwwwwwwww
wwwwwwwwwwww
zzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzz
```

В `__add__()` создается новый объект того же класса `Rectangle`. Это нормально для ООП на Python. Новый объект не присваивается переменной, а сразу возвращается в основную ветку программы. Здесь он также не присваивается переменной (хотя можно было бы сделать так: `c = a + b`), а сразу передается в функцию `print()`, после чего уничтожается сборщиком мусора, так как с этим объектом не связана ни одна переменная.

Выражения `a + b` и `b + a` дают разные результаты, так как вызывается метод перегрузки только первого операнда, а в `__add__()` используется только его значение поля `S`. Мы не заметили бы разницы, если у объектов `a` и `b` были бы, например, одинаковые символы в качестве значений поля `S`.



## 6. Инкапсуляция

Разработайте класс с "полной инкапсуляцией", доступ к атрибутам которого и изменение данных реализуются через вызовы методов. В объектно-ориентированном программировании принято имена методов для извлечения данных начинать со слова `get` (взять), а имена методов, в которых свойствам присваиваются значения, – со слова `set` (установить). Например, `getField`, `setField`.

Пример класса, включающего геттеры и сеттеры, а также "скрытый" метод проверки значения и метод `__str__()`:

```
class Rectangle:
    def __init__(self, width, height):
        self.__w = Rectangle.__test(width)
        self.__h = Rectangle.__test(height)
        print(self)
    def setWidth(self, width):
        self.__w = Rectangle.__test(width)
    def setHeight(self, height):
        self.__h = Rectangle.__test(height)
    def getWidth(self):
        return self.__w
    def getHeight(self):
        return self.__h
    def __test(value):
        if value < 0:
            return abs(value)
        else:
            return value
    def __str__(self):
        return "Rectangle {0}x{1}".format(self.__w, self.__h)
```

```
a = Rectangle(3, 4)
print(a.getWidth())
a.setWidth(5)
print(a)
```

```
b = Rectangle(-2, 4)
```

Вывод:

```
Rectangle 3x4
3
Rectangle 5x4
Rectangle 2x4
```

Хотелось бы отметить, что успешное развитие языка Python, в котором нет настоящего сокрытия данных, а имитация используется относительно редко, показывает, что необходимость в сокрытии в ООП может быть преувеличена. Можно жить и без нее.

В этом свете писать код так, чтобы в глазах рябило от двойных подчеркиваний, а весь класс был "загажен" геттерами и сеттерами, не стоит. Ограничивать доступ к данным надо только тогда, когда в этом действительно есть необходимость.

## 7. Композиция

Приведенная в уроке программа имеет ряд недочетов и недоработок. Требуется исправить и доработать, согласно следующему плану.

При вычислении оклеиваемой поверхности мы не "портим" поле `self.square`. В нем так и остается полная площадь стен. Ведь она может понадобиться, если состав списка `wd` изменится, и придется заново вычислять оклеиваемую площадь.

Однако в классе не предусмотрено сохранение длин сторон, хотя они тоже могут понадобиться. Например, если потребуется изменить одну из величин у уже существующего объекта. Площадь же помещения всегда можно вычислить, если хранить исходные параметры. Поэтому сохранять саму площадь в поле не обязательно.

Исправьте код так, чтобы у объектов `Room` были только четыре поля – `width`, `length`, `height` и `wd`. Площади (полная и оклеиваемая) должны вычислять лишь при необходимости путем вызова методов.

Программа вычисляет площадь под оклейку, но ничего не говорит о том, сколько потребуется рулонов обоев. Добавьте метод, который принимает в качестве аргументов длину и ширину одного рулона, а возвращает количество необходимых, исходя из оклеиваемой площади.

Разработайте интерфейс программы. Пусть она запрашивает у пользователя данные и выдает ему площадь оклеиваемой поверхности и количество необходимых рулонов.

```
class WinDoor:
    def __init__(self, w, h):
        self.square = w * h

class Room:
    def __init__(self, l, w, h):
        self.length = l
        self.width = w
        self.height = h
        self.wd = []
    def addWD(self, w, h):
        self.wd.append(WinDoor(w, h))
    def fullSurface(self):
        return 2 * self.height * (self.length + self.width)
    def workSurface(self):
        new_square = self.fullSurface()
        for i in self.wd:
            new_square -= i.square
        return new_square
    def wallpapers(self, l, w):
        return int(self.workSurface() / (w * l)) + 1
        # Делаем с запасом: отбрасываем дробную часть и
        # прибавляем рулон

print("Размеры помещения:")
l = float(input("Длина - "))
w = float(input("Ширина - "))
h = float(input("Высота - "))
r1 = Room(l, w, h)

flag = input("Есть неоклеиваемая поверхность? (1 - да, 2 - нет) ")
while flag == '1':
    w = float(input("Ширина - "))
    h = float(input("Высота - "))
```

---

```
r1.addWD(w, h)
flag = input("Добавить еще? (1 - да, 2 - нет) ")

print("Размеры рулона:")
l = float(input("Длина - "))
w = float(input("Ширина - "))

print("Площадь оклейки", r1.workSurface())
print("Количество рулонов", r1.wallpapers(l, w))
```

---

Пример выполнения программы:

---

```
Размеры помещения:
Длина - 3
Ширина - 3.5
Высота - 2.7
Есть неоклеиваемая поверхность? (1 - да, 2 - нет) 1
Ширина - 0.7
Высота - 2
Добавить еще? (1 - да, 2 - нет) 1
Ширина - 1.5
Высота - 1.6
Добавить еще? (1 - да, 2 - нет) 2
Размеры рулона:
Длина - 10
Ширина - 0.53
Площадь оклейки 31.300000000000004
Количество рулонов 6
```

---

## 8. Перегрузка операторов

Напишите класс Snow по следующему описанию.

В конструкторе класса иницируется поле, содержащее количество снежинок, выраженное целым числом.

Класс включает методы перегрузки арифметических операторов: `__add__()` – сложение, `__sub__()` – вычитание, `__mul__()` – умножение, `__truediv__()` – деление. В классе код этих методов должен выполнять увеличение или уменьшение количества снежинок на число `n` или в `n` раз. Метод `__truediv__()` перегружает обычное (`/`), а не целочисленное (`//`) деление. Однако пусть в методе происходит округление значения до целого числа.

Класс включает метод `makeSnow()`, который принимает сам объект и число снежинок в ряду, а возвращает строку вида `"*****\n*****\n*****..."`, где количество снежинок между `'\n'` равно переданному аргументу, а количество рядов вычисляется, исходя из общего количества снежинок.

Вызов объекта класса Snow в нотации функции с одним аргументом, должен приводить к перезаписи значения поля, в котором хранится количество снежинок, на переданное в качестве аргумента значение.

```
class Snow:
    def __init__(self, qty):
        self.snow = qty
    def __call__(self, qty):
        self.snow = qty
    def __add__(self, n):
        self.snow += n
    def __sub__(self, n):
        self.snow -= n
    def __mul__(self, n):
        self.snow *= n
    def __truediv__(self, n):
        self.snow = round(self.snow / n)
    def makeSnow(self, row):
        qty_row = int(self.snow / row) # количество целых строк
        s = ''
        for i in range(qty_row):
            s += '*' * row + '\n' # добавляется очередная строка
        s += (self.snow - qty_row * row) * '*' # добавляются оставшиеся символы
        if s[-1] == '\n': # если количество снежинок кратно row,
            s = s[:-1] # надо удалить последний переход на новую строку
        return s
```

Пример работы с объектом класса:

```
>>> from test import Snow
>>> a = Snow(23)
>>> print(a.makeSnow(10))
*****
*****
***
>>> a + 42
>>> print(a.makeSnow(20))
*****
*****
*****
*****
>>> a / 2
>>> print(a.makeSnow(15))
```

---

```
*****
*****
**
>>> a(100)
>>> print(a.makeSnow(25))
*****
*****
*****
*****
```

---

## 9. Модули и пакеты

В практической работе урока 7 "Композиция" требовалось разработать интерфейс взаимодействия с пользователем. Разнесите сам класс и интерфейс по разным файлам. Какой из них выполняет роль модуля, а какой – скрипта? Оба файла можно поместить в один каталог.

Модуль:

```
class WinDoor:
    def __init__(self, w, h):
        self.square = w * h

class Room:
    def __init__(self, l, w, h):
        self.length = l
        self.width = w
        self.height = h
        self.wd = []
    def addWD(self, w, h):
        self.wd.append(WinDoor(w, h))
    def fullSurface(self):
        return 2 * self.height * (self.length + self.width)
    def workSurface(self):
        new_square = self.fullSurface()
        for i in self.wd:
            new_square -= i.square
        return new_square
    def wallpapers(self, l, w):
        return int(self.workSurface() / (w * l)) + 1
```

Основной файл:

```
from room import Room

print("Размеры помещения:")
l = float(input("Длина - "))
w = float(input("Ширина - "))
h = float(input("Высота - "))
r1 = Room(l, w, h)

flag = input("Есть неоклеиваемая поверхность? (1 - да, 2 - нет) ")
while flag == '1':
    w = float(input("Ширина - "))
    h = float(input("Высота - "))
    r1.addWD(w, h)
    flag = input("Добавить еще? (1 - да, 2 - нет) ")

print("Размеры рулона:")
l = float(input("Длина - "))
w = float(input("Ширина - "))

print("Площадь оклейки", r1.workSurface())
print("Количество рулонов", r1.wallpapers(l, w))
```

## 10. Документирование кода

Выполните полное документирование модуля, созданного в практической работе прошлого урока.

```
"""This module is designed to calculate the surface area
of the treated surface and
the number of necessary rolls of wallpaper."""

class WinDoor:
    """The class for storing the square of a rectangle that is not being
    processed.
    The constructor takes the length and width, the object is assigned "square"
    field."""
    def __init__(self, w, h):
        self.square = w * h

class Room:
    """This class creates rooms."""
    def __init__(self, l, w, h):
        """The constructor takes the dimensions of the room."""
        self.length = l
        self.width = w
        self.height = h
        self.wd = []
    def addWD(self, w, h):
        """The method adds an object of WinDoor."""
        self.wd.append(WinDoor(w, h))
    def fullSurface(self):
        """The method calculates the full square of walls."""
        return 2 * self.height * (self.length + self.width)
    def workSurface(self):
        """The method calculates the square of the walls that being
    procecced."""
        new_square = self.fullSurface()
        for i in self.wd:
            new_square -= i.square
        return new_square
    def wallpapers(self, l, w):
        """The method determines the number of required rolls."""
        return int(self.workSurface() / (w * l)) + 1
```

## 11. Пример объектно-ориентированной программы на Python

Может ли в этой программе ученик учиться без учителя? Если да, пусть научится чему-нибудь сам.

Добавьте в класс Pupil метод, позволяющий ученику случайно "забывать" какую-нибудь часть своих знаний.

Конечно, ученик может учиться сам:

```
>>> pety.take(lesson[1])
```

Класс Pupil после добавления способности "непроизвольно забывать":

```
class Pupil:
    def __init__(self):
        self.knowledge = []
    def take(self, info):
        self.knowledge.append(info)
    def lose(self):
        from random import randrange
        i = randrange(len(self.knowledge))
        del self.knowledge[i]
```

Здесь импорт функции randrange() добавлен внутри метода. Правильнее его размещать в начале модуля. Тестирование метода:

```
>>> from test import *
>>> lesson = Data('class', 'object', 'inheritance', 'polymorphism',
'encapsulation')
>>> pupil = Pupil()
>>> for i in lesson:
...     pupil.take(i)
...
>>> pupil.knowledge
['class', 'object', 'inheritance', 'polymorphism', 'encapsulation']
>>> pupil.lose()
>>> pupil.knowledge
['class', 'inheritance', 'polymorphism', 'encapsulation']
>>> pupil.lose()
>>> pupil.knowledge
['class', 'inheritance', 'polymorphism']
```