МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЛЬВІВСЬКА ПОЛІТЕХНІКА»

ІНСТИТУТ КОМП’ЮТЕРНИХ НАУК ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ



Лабораторна робота №4

з дисципліни “Спеціалізовані мови програмування”

Виконала:

студентка групи ІТ-31

Юлія ДОБОШ

Прийняв:

доцент кафедри ІСМ

Сергій ЩЕРБАК

Львів-2023

**Тема роботи:** Розробка ASCII ART генератора для візуалізації 2D-фігур

**Мета роботи:** Створення Генератора ASCII-арту без використання зовнішніх бібліотек

Хід роботи:

Завдання 1: Введення користувача

Створіть програму Python, яка отримує введення користувача щодо слова або фрази, яку вони хочуть перетворити в ASCII-арт.

Завдання 2: Набір символів

Визначте набір символів (наприклад, '@', '#', '\*', тощо), які будуть використовуватися для створення ASCII-арту. Ці символи будуть відображати різні відтінки.

Завдання 3: Розміри Art-у

Запитайте у користувача розміри (ширина і висота) ASCII-арту, який вони хочуть створити. Переконайтеся, що розміри в межах керованого діапазону

Завдання 4: Функція генерації Art-у

Напишіть функцію, яка генерує ASCII-арт на основі введення користувача, набору символів та розмірів. Використовуйте введення користувача, щоб визначити, які символи використовувати для кожної позиції в Art-у.

Завдання 5: Вирівнювання тексту

Реалізуйте опції вирівнювання тексту (ліво, центр, право), щоб користувачі могли вибирати, як їх ASCII-арт розміщується на екрані.

Завдання 6: Відображення мистецтва

Відобразіть створений ASCII-арт на екрані за допомогою стандартних функцій друку Python.

Завдання 7: Збереження у файл

Додайте можливість зберігати створений ASCII-арт у текстовий файл, щоб користувачі могли легко завантажувати та обмінюватися своїми творіннями.

Завдання 8: Варіанти кольорів

Дозвольте користувачам вибирати опції кольорів (чорно-білий, відтінки сірого) для свого ASCII-арту.

Завдання 9: Функція попереднього перегляду

Реалізуйте функцію попереднього перегляду, яка показує користувачам попередній перегляд їх ASCII-арту перед остаточним збереженням

Завдання 10: Інтерфейс, зрозумілий для користувача

Створіть інтерфейс для користувача у командному рядку, щоб зробити програму легкою та інтуїтивно зрозумілою для використання.

Детально код можна переглянути тут : <https://github.com/YuliiaDobosh/Python.git>

Код програми :

from abc import ABC, abstractmethod

from ..interfaces.input\_handler import InputHandler

from ..interfaces.file\_saver import FileSaver

from ..graphic.graphic import Graphic

class ArtGenerate(ABC):

"""Abstract base class for ASCII art generation.

This class defines the common interface for generating ASCII art.

"""

def \_\_init\_\_(self, input\_handler: InputHandler, graphic: Graphic,

file\_saver: FileSaver) -> None:

"""Initialize the ArtGenerate object."""

super().\_\_init\_\_()

self.input\_handler = input\_handler

self.graphic = graphic

self.file\_saver = file\_saver

@abstractmethod

def generate\_shape(self):

"""Abstract method to generate a graphical shape."""

@abstractmethod

def generate\_art(self):

"""Abstract method to generate ASCII art."""

@abstractmethod

def start(self):

"""Abstract method to start the ASCII art generation process."""

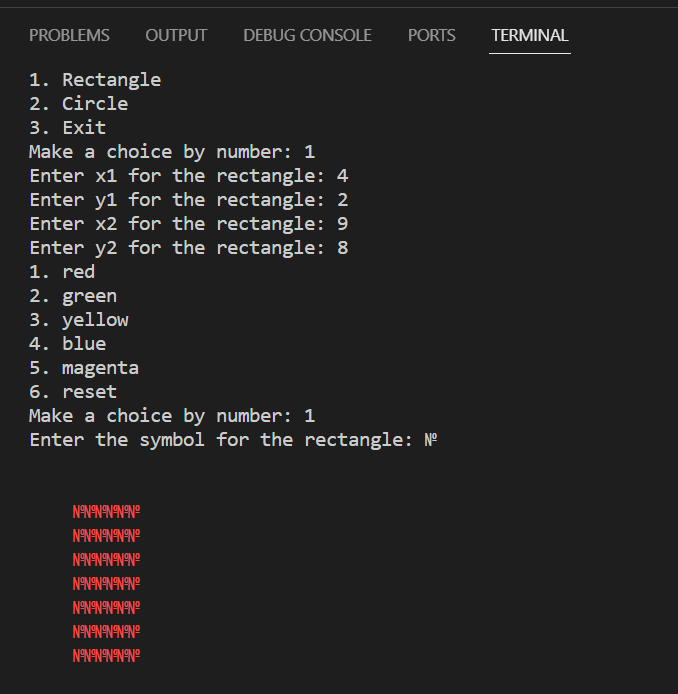


Рис.1 Результат виконання роботи

**Висновок**: Виконуючи лабораторну роботу я створила генератор ASCII-арту з нуля, та надати можливість налаштовувати символи, розміри, вирівнювання та кольори, що дозволить їм глибше розібратися як створюється ASCII-арт