



Cookie Jar

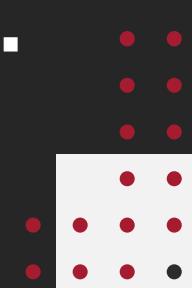
Problem set





فرض کنید که می‌خواهیم یک ظرف کلوچه بسازیم تا کلوچه‌ها را در آن نگه‌داری کنیم. در فایلی به نام `jar.py`، یک `class` به اسم `Jar` با `method`‌هایی که در صفحه‌ی پیش رو خواهیم دید، بسازیم.

- `__init__`: این method باید یک ظرف کلوچه به نام `capacity` را مقداردهی اولیه کند که نشان دهندهی حداکثر تعداد کلوچه‌هایی است که می‌تواند در یک ظرف (jar) قرار گیرد. اگر `capacity` یک مقدار غیر منفی `int` نبود، تابع `__init__` باید یک `Error` از نوع `ValueError` اعلام کند.
- `__str__`: این method باید یک `str` با `n` ⑩ را در خروجی به ما برگرداند که در آن `n` ⑩، تعداد کلوچه‌های داخل ظرف کلوچه است. برای مثال، اگر 3 تا کلوچه در داخل ظرف کلوچه است، بنابراین باید این متده در خروجی "⑩ ⑩ ⑩" را به ما بازگرداند.
- `deposit`: این method باستی `n` تعداد کلوچه را به ظرف کلوچه اضافه کند. اگر اضافه کردن این تعداد باعث تجاوز از حداکثر ظرفیت ظرف کلوچه دارد، در این صورت این method باید یک `Error` از نوع `ValueError` اعلام کند.
- `withdraw`: این method باستی `n` تعداد کلوچه را از ظرف کلوچه حذف کند. اگر حداقل به آن تعداد کلوچه در ظرف موجود نباشد، این method باستی یک `Error` از نوع `ValueError` اعلام کند.
- `capacity`: این method باستی مقدار ظرفیت ظرف کلوچه را در خروجی اعلام کند.
- `size`: این method باید کلوچه‌هایی که در اصل در ظرف کلوچه موجود است در خروجی به ما بازگرداند.



به فرم زیر، class خود را ساختاربندی کنید. شما نمی‌توانید پارامترهای متدها را تغییر دهید، اما می‌توانید متدهای خود را اضافه کنید:

jar.py

```
class Jar:
    def __init__(self, capacity=12):
        self.capacity = capacity
        self.size = 0

    def __str__(self):
        return f'{self.size} / {self.capacity}'

    def deposit(self, n):
        if n > self.capacity - self.size:
            raise ValueError("Can't deposit more than the remaining capacity")
        self.size += n

    def withdraw(self, n):
        if n > self.size:
            raise ValueError("Can't withdraw more than the current size")
        self.size -= n

    @property
    def capacity(self):
        return self._capacity

    @property
    def size(self):
        return self._size
```

قبل یا بعد از پیاده سازی jar.py در فایلی به نام test_jar.py، حداقل 4 تابع دیگر در class خود قرار دهید تا به طور کامل پیاده سازی class خود را تست کنید. اسم تمامی توابع داخل فایل فایل تست باشد و شروع شود تا بتوانید با اجرای دستور pytest test_jar.py، تست برنامه خود را انجام دهید!

به یاد داشته باشید که تست کردن instance method ها (یک نمونه از یک class) به سادگی تست کردن یک تابع به تنها ی نیست، چرا که بعضی اوقات این Instance method باعث تغییر در همان state می شود. (مثلاً متغیر های یک نمونه از یک class) ممکن است برای تست کردن یک method (مثلا withdraw) نیاز باشد یک method دیگر را فراخوانی کنید (مثلا deposit) اما ممکن است methodی که از ابتدا صدا می زند درست نباشد.

بنابراین گاهی اوقات برنامه نویس ها، برای تست کردن mock object ها یک mock object درست می کنند که به وسیله آن عملکرد method ها را تست کنند. زبان پایتون یک کتابخانه mock object library دارد که شما می توانید فقط یک method را فراخوانی کنید و اول اون لایه متدهای پایین را تغییر دهید بدون آن که method دیگری را فراخوانی کنید.

اگر چه برای ساده تر شدن، هیچ بخشی را نیاز نیست mock کنید. بلکه می توانید تست های خود را همانند قبل پیاده سازی کنید!



راهنمای تست

```
from jar import Jar

def test_init():
    ...

def test_str():
    jar = Jar()
    assert str(jar) == ""
    jar.deposit(1)
    assert str(jar) == "🍪"
    jar.deposit(11)
    assert str(jar) == "🍪🍪🍪🍪🍪🍪🍪🍪🍪🍪🍪🍪"

def test_deposit():
    ...

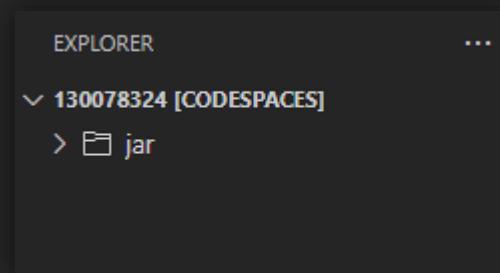
def test_withdraw():
    ...
```

وارد code.cs50.io شوید، سپس بر روی پنجرهی Terminal کلیک کنید. توجه داشته باشید که دستور پنجرهی Terminal شما باید به صورت زیر باشد:

```
$
```

سپس کد زیر را اجرا کنید تا یک پوشه به نام jar در codespace ایجاد شود:

```
$ mkdir jar
```

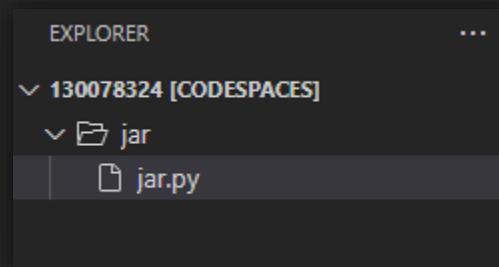


سپس `cd jar` را اجرا کنید تا به پوشهی `jar` منتقل شوید. اکنون شما باید آدرس `$ jar/` را در Terminal مشاهده کنید:

```
$ cd jar  
jar/ $
```

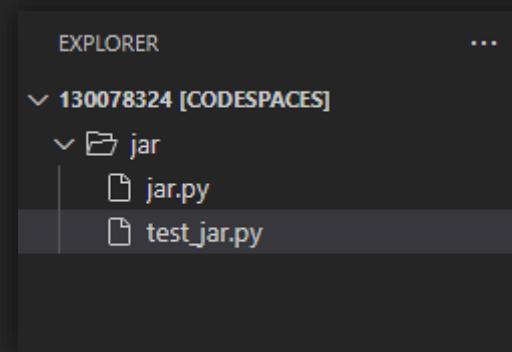
حالا می‌توانید دستور `code jar.py` را اجرا کنید تا فایلی با نام `jar.py` ایجاد شود:

```
jar/ $ code jar.py
```



یادتان باشد که دستور `code test_jar.py` را نیز اجرا کنید تا فایلی با نام `test_jar.py` ایجاد کنید:

```
jar/ $ code test_jar.py
```



اکنون می‌توانید در این فایل برنامه‌ی خود را بنویسید.

- فایل `test_init.py` را باز کنید و کلاس `Jar` را با دستور `from jar import Jar` کنید. یک تابع به اسم `test_init` را باز کنید و از آن یک نمونه (`instance`) از کلاس `Jar` را با دستور `jar = Jar()` بگیرید. با دستور `assert` مطمئن شوید که این نمونه `Jar`، ظرفیتی که باید داشته باشد را دارد، سپس تست‌های خود را با دستور `pytest test_jar.py` اجرا کنید.
- یک تابع دیگر به اسم `test_str` در فایل `test_jar.py` ایجاد کنید. در تابع `test_str`، یک نمونه از کلاس `Jar` ایجاد کنید و تعدادی `cookie` با استفاده از `deposit` ایجاد کنید. با دستور `assert`، مطمئن شوید که دستور `(jar.str(jar))` هر تعداد کلوچه‌ای که با دستور `deposit` ایجاد شده است را در خروجی نمایش می‌دهد. سپس تست‌های خود را با استفاده از دستور `pytest test_jar.py` اجرا کنید. برنامه خود را با `pytest test_jar.py` اجرا کنید.



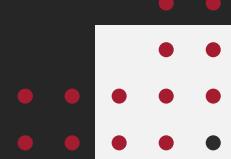
- یک تابع دیگر در فایل `test_jar.py`، به اسم `test_deposit` اضافه کنید. در این تابع، یک نمونه از کلاس `Jar` ایجاد کنید و تعدادی `cookie` با استفاده از `deposit` ایجاد کنید. با دستور `assert`، مطمئن شوید که دستور `(jar, str)`، هر تعداد کلوچه‌ای که با دستور `deposit` ایجاد شده است را در خروجی نمایش می‌دهد. همچنین با دستور `assert` مطمئن شوید که اگر بیشتر از ظرفیت (`capacity`) کلوچه با تابع `deposit` ساخته‌اید، تابع `deposit` یک `Error` از نوع `ValueError` اعلام کند. تست‌های خود را با دستور `pytest test_jar.py` اجرا کنید.
- تابع دیگری در فایل `test_jar.py`، به اسم `test_withdraw` ایجاد کنید. در تابع `test_withdraw` ایجاد کنید و تعدادی `cookie` با استفاده از `deposit` ایجاد کنید. با `assert` مطمئن شوید که با استفاده از `withdraw`، به اندازه مقدار `size`، کلوچه در ظرف (`jar`) باقی می‌ماند. همچنین دوباره با دستور `assert` مطمئن شوید که اگر بیشتر از مقدار `size`، تابع `withdraw` کلوچه حذف کند، این تابع بایستی یک `Error` از نوع `ValueError` اعلام کند. با استفاده از دستور `pytest test_jar.py` تست‌های خود را اجرا کنید.



- ❖ شما می‌توانید از آدرس زیر برای بررسی کردن کد خود استفاده کنید. CS50 از این برنامه برای آزمایش کد شما استفاده می‌کند. از این دستور استفاده کنید تا کدهایتان را امتحان کنید.

```
$ check50 cs50/problems/2022/python/jar
```

لبخند های سبز به این معنی هستند که برنامه‌ی شما در تست قبول شده و اخمهای قرمز یعنی برنامه‌ی شما دارای ایراد هست. با مراجعه به URL check50 می‌توانید خروجی مورد انتظار و خروجی برنامه‌ی خود را بررسی کنید.



با اجرا کردن صورت زیر در Terminal پاسخ خود را ارسال کنید.

```
$ submit50 cs50/problems/2022/python/jar
```

CS50x Iran

Harvard's Computer Science 50x Iran

