Модуль Pickle

|  |  |
| --- | --- |
| Import pickle | pickle используется для преобразования объектов Python в формат, удобный для записи в файл и последующего считывания  из файла. Например, pickle пригодится, если вы разрабатываете игру и хотите записывать ее состояние на диск. |
| game\_data = {  'позиция-игрока' : 'С23 В45'**,**  'карманы' : ['ключи', 'карманный нож',  'гладкий камень'],  'рюкзак' : ['веревка', 'молоток', 'яблоко'],  'деньги' : 158.50  **}**  save\_file = open('save.dat', 'wb')  pickle.dump(game\_data, save\_file)  save\_file.close() | В текстовых файлах содержатся символы, понятные человеку. Однако изображения, аудио-, видеофайлы, а также объекты Python,  сохраненные с помощью pickle, обычно содержат информацию, которую человек прочитать не может. Их называют бинарными  (двоичными) файлами. |
| load\_file = open('save.dat', 'rb')  loaded\_game\_data = pickle.load(load\_file)  load\_file.close() | Объекты, записанные с помощью pickle, можно снова загрузить. Для этого понадобится pickle-функция load. Данные из файла будут  преобразованы обратно в значения, которыми может оперировать наша программа. В целом load используется примерно так же, как dump |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |