# 模块Module

## 定义

包含一系列代码(数据/函数/类/语句)的文件，通常以.py结尾。

## 作用

让一些相关的代码，有逻辑的组织在一起，使结构更加清晰。

有利于团队开发。

## 导入

### import

1. 语法：import 模块名 [as 别名]
2. 作用：将某个模块整体导入到当前模块
3. 本质：使用变量名(模块名)关联指定模块代码。
4. 使用：模块名.成员

### from import

1. 语法：from 模块名 import 成员 [as 别名]
2. 作用：将模块内的指定的成员导入到当前模块作用域中。
3. 使用：成员

### from import \*

1. 语法：from 模块名 import \*
2. 作用：将模块内的所有成员导入到当前模块作用域中。
3. 注意：

-- 小心重名

-- 不能导入隐藏成员(以一个下划线开头)。

### pycharm 设置项目根目录

文件夹右键-->Mark Directory as --> Sources Root

## 模块变量

1. \_\_name\_\_ 属性：是当前模块名称；

注意：如果程序从当前模块运行，则名称被改为 \_\_main\_\_

作用：在if代码块中定义只能从当前模块开始执行，才调用的代码。

if \_\_name\_\_ == "\_\_main\_\_":

测试代码

1. \_\_file\_\_属性：当前模块的文件路径。

练习：将学生管理系统代码分成多个模块；

模块互相导入，可以正常运行。

ui.py ---> 存放StudentManagerView

bll.py ---> 存放StudentManagerController

models.py ---> 存放StudentModel

main.py ---> 存放调用学生管理器的代码。

导入方式：import 模块名

from 模块名 import 成员

from 模块名 import \*

## 加载过程

在模块导入时，模块的所有语句都会执行。

如果一个模块已经导入，则再次导入时不再重复执行语句。

## 分类

1. 内置模块(builtins):解释器可以直接使用。
2. 标准库模块：安装python时自带的，经过导入后可直接使用。
3. 第三方模块：需要自行下载，再导入使用。
4. 自定义模块：经过导入后可直接使用。

# 包package

## python程序结构

包

模块

语句

函数

类

方法

## 定义

将模块以文件夹的形式进行分组管理。

必须包含\_\_init\_\_.py

## 作用

让一些相关的模块有逻辑的组织在一起。

## 导入

import 包名[as 别名]

import 包名.子包名[as 别名]

import 包名.模块[as 别名]

from 包 import 模块[as 别名]

from 包.子包 import 模块[as 别名]

from 包 import \*

-- 必须在 \_\_init\_\_.py文件中，定义\_\_all\_\_ = [“模块名”]

## 搜索顺序

sys.path 提供的路径

第一个路径是运行模块所在路径

如果希望从项目其他模块运行，那么必须在pycharm中设置项目根目录。

练习:

my\_project/

\_\_init\_\_.py

main.py

common/

\_\_init\_\_.py

double\_list\_helper.py

list\_helper.py

sql\_helper.py

skill\_system/

\_\_init\_\_.py

skill\_data.py

skill\_deployer.py

实现：

1. main 调用 list\_helper/ skill\_deployer
2. skill\_deployer调用skill\_data/ list\_helper/ double\_list\_helper
3. 要求：模块中必须包含类，必须包含后两种导包方式

code18/my\_project

# 异常处理

代码：day18/code03

## 异常

1. 定义：运行时检测到的错误。
2. 现象：当异常发生时，程序不再向下继续执行，而转到函数调用的语句。

直到遇到异常处理语句。

1. 常见异常：

-- IndexError：索引越界

-- ValueError：值错误

-- NameError：变量未定义

-- AttributeError:对象没有相应属性

-- NotImplementedError: 未实现异常

-- KeyError：没有对应的键

## 处理

1. 语法：

try:

可能发生错误的代码

except 异常类型1 [as 变量名]:

处理逻辑1

except 异常类型2 [as 变量名]:

处理逻辑2

else:

未发生异常执行的代码

finally:

无论是否异常，一定执行的代码

1. 作用：将程序由异常状态转换为正常流程
2. 说明：

-- as 字句可有可无，as 后面的变量绑定的是错误对象。

练习：

定义获取成绩的方法。

要求：如果输入错误，重新录入。

1. --- 100

代码：code18/exercise03

练习：将学生管理系统UI层可能出错的逻辑，进行异常操作。

要求：哪里出错，解决哪里，然后按照既定流程向后执行.

## raise

作用：抛出一个错误，让程序进入异常状态。

目的：在程序调用层数较深时，向主程序传递错误信息要层层return比较麻烦，所以建议使用人为抛出异常。

## 自定义异常类

代码：code18/code04

1. 作用：封装需要传递的错误信息。
2. 定义：

class 类名Error(Exception):

def \_\_init\_\_(self,参数):

self.错误信息 = 参数

1. 使用：

-- 在需要传递错误信息的代码，编写：raise 类名Error(错误信息)

-- 在需要接受错误信息的代码，编写：

try:

代码….

except 类名Error as e:

e就是传递的错误信息对象

练习：定义学生类，通过自定义异常，

返回成绩(0--100)错误信息(code,message)。

代码：code18/exercise04

明天主要内容：

迭代器

函数式编程