



Developing MVC Apps with Tkinter

About me



Trayan Iliev

- CEO of IPT – Intellectual Products & Technologies
<http://www.iproduct.org>
- Oracle® certified programmer 15+ Y
- end-to-end reactive fullstack apps with [Java](#), [ES6+](#), [TypeScript](#), [Angular](#), [React](#) and [Vue.js](#)
- 12+ years IT trainer: [Spring](#), [Java EE](#), [Node.js](#), [Express](#), [GraphQL](#), [SOA](#), [REST](#), [DDD](#) & [Reactive Microservices](#)
- Voxxed Days, jPrime, Java2Days, jProfessionals, BGOUG, BGJUG, DEV.BG speaker
- Organizer RoboLearn hackathons and IoT enthusiast

Where to Find The Code and Materials?

<https://github.com/iproduct/intro-python>

Object Oriented Programming – OOP (Alan Key 1993)

- Всичко е някакъв **обект**
- Обработка на данни – чрез обмяна на **съобщения между обекти**
- Всеки обект има своя **памет (състояние)**, която включва други обекти.
- Всеки обект е **екземпляр (instance)** на **клас**
- Класът е хранилище на **поведение** (реализирано чрез **методи**, които задават действия). Всички **екземпляри на даден клас** могат да изпълняват **едни и същи действия**.
- Всички **класове** са организирани в **йерархично дърво**, което представя йерархия на **наследяване на свойства** между класовете
- При проектирането на **класовете** и **обектите** се спазват принципите на **абстракция, капсулация, модулност, йерархичност (наследяване, композиция)** и **полиморфизъм**

OOP Main Concepts

- Всеки **клас** включва **данни (атрибути)** и **функции (методи)**. Понякога говорим за атрибути данни и атрибути методи (функции).
- Всеки обект е **представител (instance)** на **клас** (от един клас могат да се създадат много обекти)
- Всеки вграден **тип данни** е **клас**
- Всяка **константа (елемент)** от тип данни е **обект**
- **Класовете** и **типовете данни** на свой ред са обекти от типа данни (класа **type** или друг **мета-клас**)

OOP Main Concepts - II

- Всеки **обект** в езика Python има собствена памет, която се съхранява с помощта на структура от данни от тип **речник**
- Всеки елемент от този речник представя отделен **атрибут на обекта** – всеки атрибут на свой ред е **обект**
- Всеки атрибут се представя в речника с двойка **name : val**, където **name** е името на атрибута, а **val** е неговата стойност
- Има два различни вида атрибути: за **данни** и за **поведение (методи)**
- Всеки обект има **поведение**, наследено от класа, което се реализира чрез **методи (функции) дефинирани в класа**.
- Всеки обект в езика Python има **уникален идентификатор**

Classes and Objects

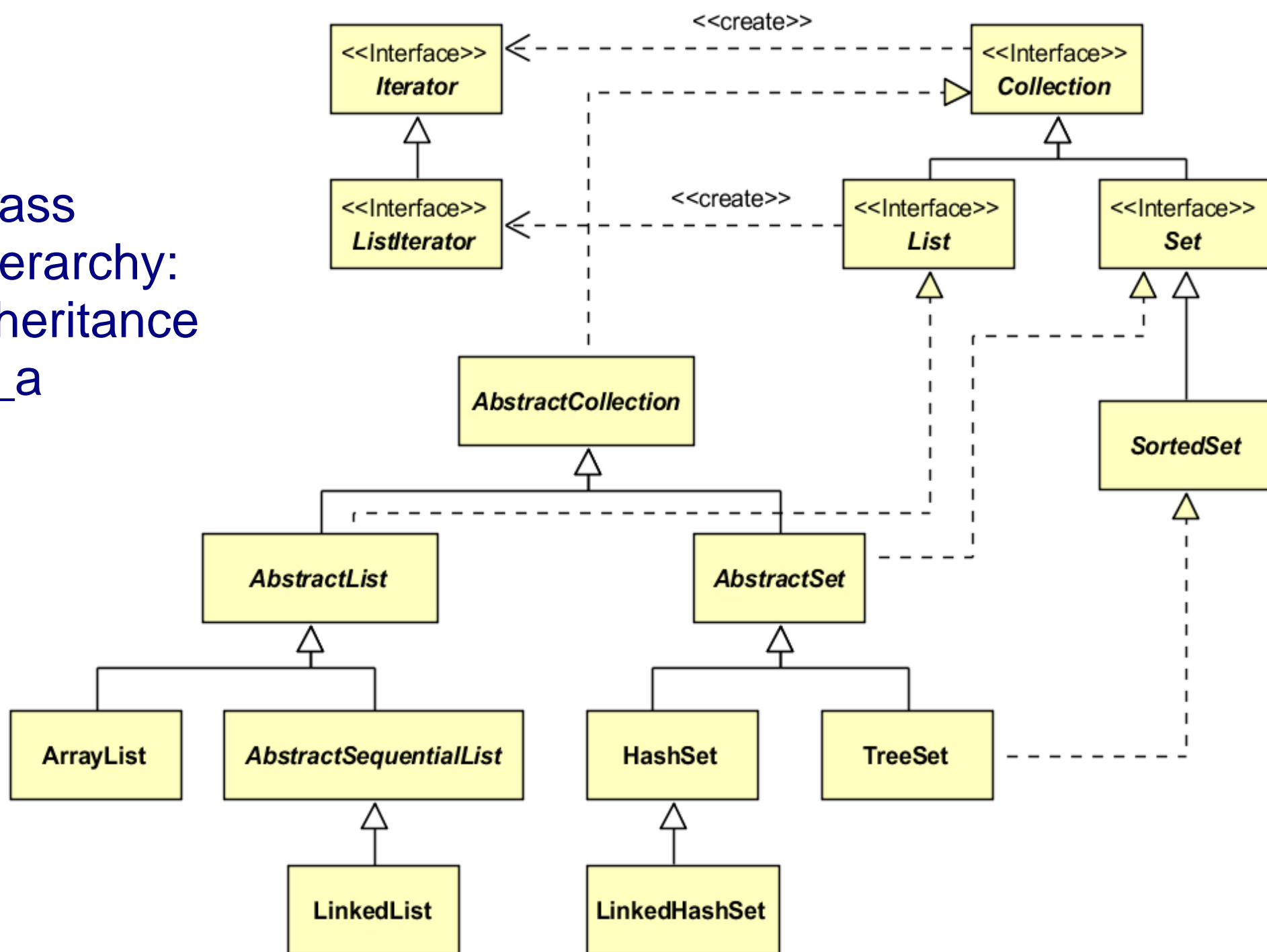
Class – describes common features for a set of objects: **structure**, **behavior** and possible **links to objects** of other classes = **objects type**

- **structure** = attributes, properties, member variables
- **behavior** = methods, operations, member functions, messages
- **relations between classes**: association, inheritance, aggregation, composition – modeled as attributes (references to objects from the connected class)

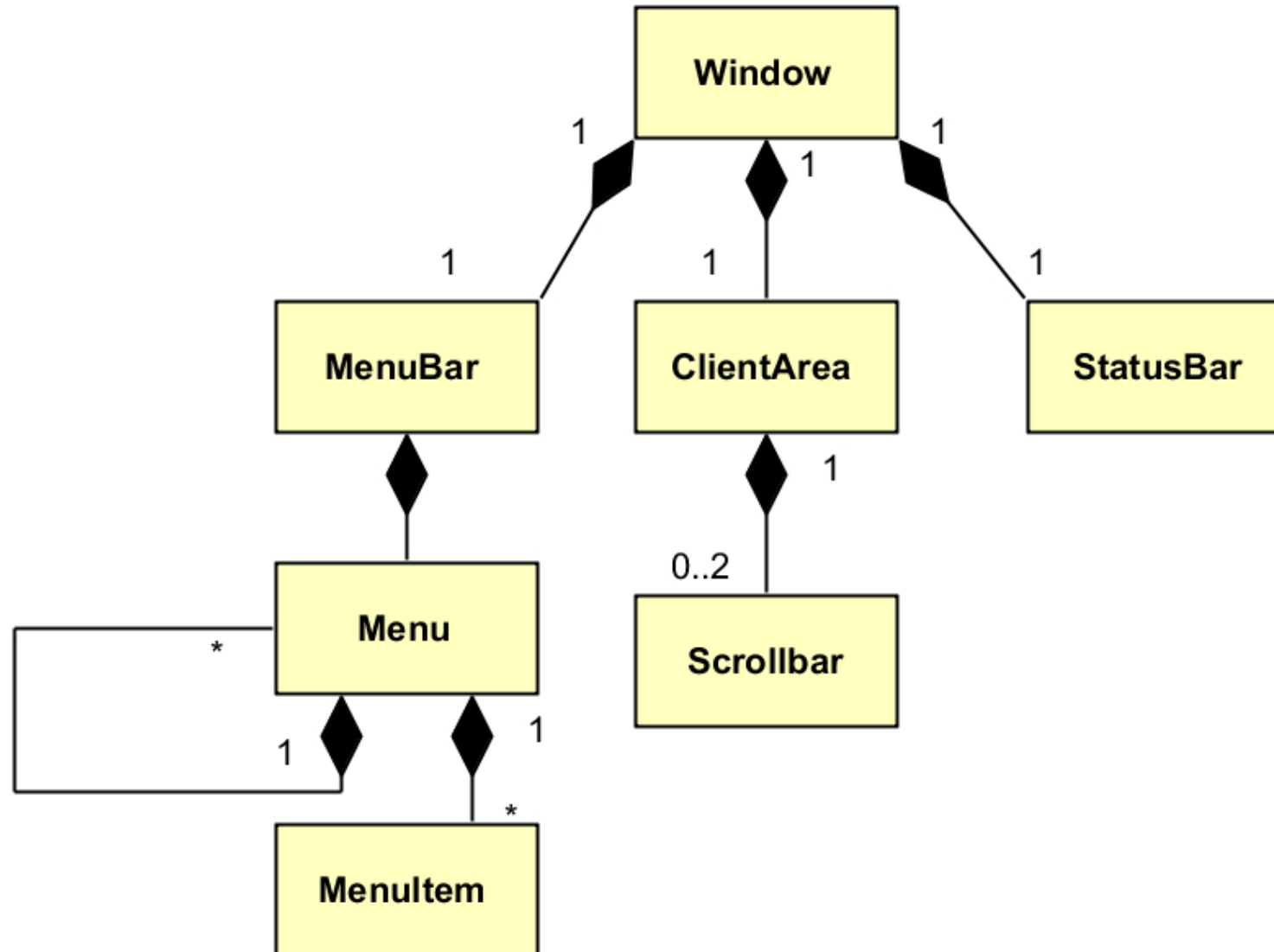
Objects are **instances of the class**, which in addition have:

- **own state**
- **unique identifier** = reference pointing towards object

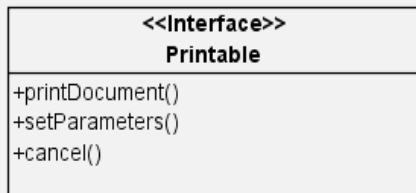
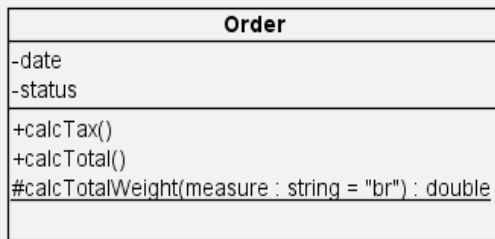
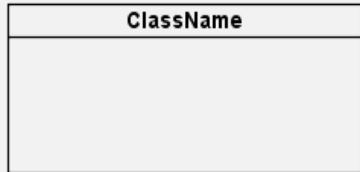
Class Hierarchy: Inheritance is_a



Object Hierarchy: Composition, has_a



Elements of Class Diagrams

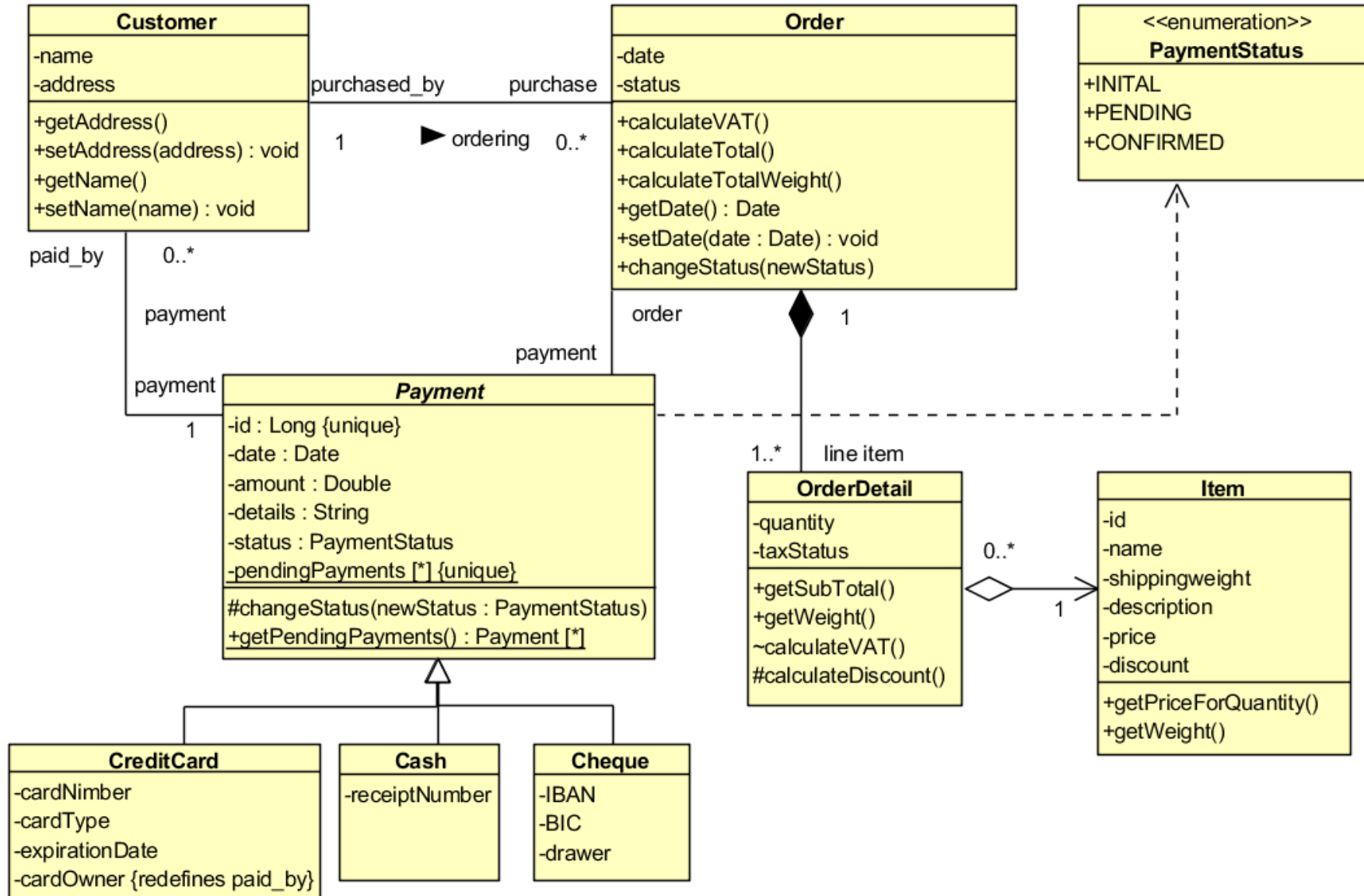


Types of connections:

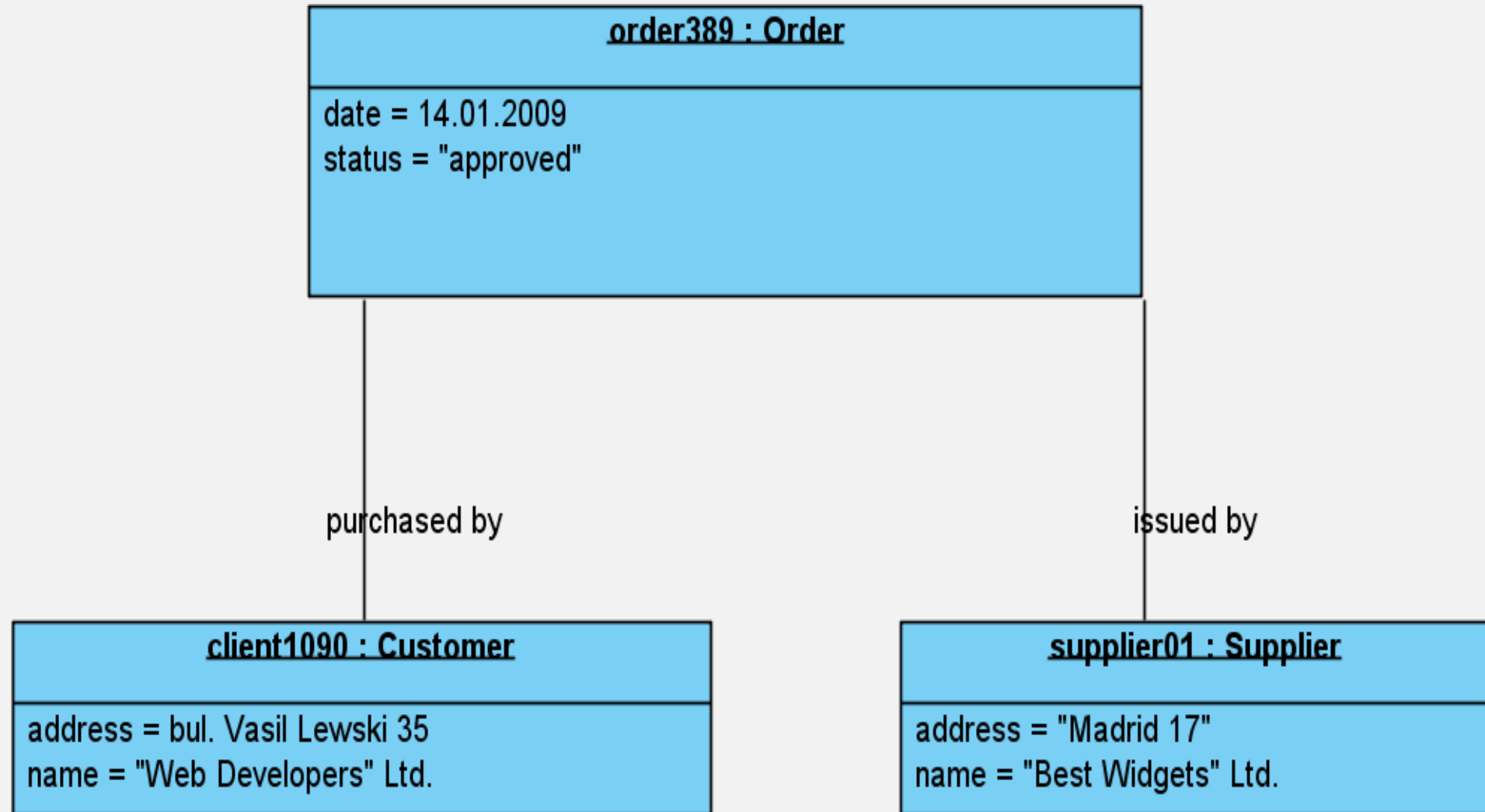
- Association
- aggregation
- composition
- dependence
- generalization
- realization



Class Diagram



Object Diagram



Code (Component) Reuse and Design Patterns

- Advantages of code reuse
- Ways of implementation:
 - **Objects composition** – patterns like **composite**, **singleton**, **decorator**, **mixin**, etc.
 - Inheritance of classes (object types) – features/patterns like **dynamic polymorphism**, **prototype**, **template method**, **strategy**, etc.

Classes in Python

```
class student:
```

```
    """Клас представящ атрибутите за студент"""
```

```
    def __init__(self,n,a):
```

```
        self.full_name = n
```

```
        self.age = a
```

```
    def get_age(self):
```

```
        return self.age
```

```
b = student("Bob", 21)
```

`__init__` constructor

- Методът (функцията) `__init__` може да има произволен брой аргументи
- Както за всяка функция, аргументите могат да бъдат зададени със стойности по подразбиране, правейки ги по този начин незадължителни
- Първият аргумент `self` в дефиницията на `__init__` е задължителен и специален – това е обектът който се инициализира от тази функция и представлява новия обект

self

- Въпреки че `self` трябва да се зададе явно и задължително при дефиниране на метод, може да бъде изпускан при обръщение към метода. Python автоматично го подава вместо нас
- Дефиниране на метод: (в дефиниция на клас)

```
def set_age(self, num):  
    self.age = num
```

- Обръщение към метод:

```
>>> x.set_age(23)
```


Object and Class destructors

- `del(<име_обект>)` за явно унищожаване на обект с указаното име
- Деструктор `__del__` който се извиква преди унищожаване на обекта
- `del(<име_клас>)` за явно унищожаване на клас
- Автоматично изтриване на обект когато няма свързана с него променлива
- Класовете не се изтриват автоматично и нямат деструктор

Accessing class attributes

- Нормален достъп до атрибут `<attr>` от клас / обект `<obj>`:

`<obj>.<attr>` # стандартен достъп

- Аналогичен достъп с вградена функция:

`getattr(<obj>, '<attr>')` # директен достъп с вградена функция

Example

```
>>> f = student("Bob Smith", 23)
```

```
>>> f.full_name # достъп до атрибут данни
```

```
"Bob Smith"
```

```
>>> f.get_age() # достъп до метод
```

```
23
```

getattr(object_instance, string)

```
>>> f = student('Bob Smith', 23)
```

```
>>> getattr(f, 'full_name')
```

```
'Bob Smith'
```

```
>>> getattr(f, 'get_age')
```

```
<method get_age of class studentClass at 010B3C2>
```

```
>>> getattr(f, 'get_age')() # вика го
```

```
23
```

```
>>> getattr(f, 'get_birthday')
```

```
# AttributeError – Няма такъв метод!
```

hasattr(object_instance,string)

```
>>> f = student('Bob Smith', 23)
```

```
>>> hasattr(f, 'full_name')
```

```
True
```

```
>>> hasattr(f, 'get_age')
```

```
True
```

```
>>> hasattr(f, 'get_birthday')
```

```
False
```

setattr(object_instance, string, val)

```
>>> f = student('Bob Smith', 23)
```

```
>>> setattr(f, 'full_name', 'Rob Jhon')
```

```
>>> getattr(f, 'full_name')
```

```
'Rob Jhon'
```

```
>>> setattr(f, 'birthday', '12_05_1986')
```

```
>>> getattr(f, 'birthday')
```

```
'12_05_1986'
```

Instance and class attributes

- Атрибути на обект (instance attributes)
- Обекти налични в екземпляр (instance) на клас
- Всеки екземпляр има обект с различна стойност
- По правило се инициализират с метода `__init__`
- Атрибути на клас (class attributes)
- Налични само в пространството на класа
- Общи са за всички екземпляри
- В някои езици за програмирани се наричат още статични ("static") променливи
- Полезни за общи константи за клас или за броячи (например колко пъти е извикан клас или метод)

Class attributes

- Всички обекти споделят едно копие на атрибут. Ако някой обект промени стойността му, е за всички
- Class attributes се задават вътре в дефиницията на клас и извън дефинициите на всички методи
- Тъй като има само един такъв за клас и не за обект,
- достъпът до тях е по специален начин - например чрез:
self.__class__.name

```
class Sample:  
    x = 23  
    def increment(self):  
        self.__class__.x += 1
```

```
>>> a = Sample()  
>>> a.increment()  
>>> a.__class__.x  
24
```


Using `__class__` attribute

- Всички обекти споделят едно копие на атрибут. Ако някой обект промени стойността му, е за всички
- Class attributes се задават вътре в дефиницията на клас и извън дефинициите на всички методи
- Тъй като има само един такъв за клас и не за обект,
- достъпът до тях е по специален начин - например чрез:
`self.__class__.name`

```
class sample:
```

```
x = 23
```

```
def increment(self):
```

```
    self.__class__.x += 1
```

Static methods

```
class Sample:  
    x = 23  
  
    @staticmethod  
    def increment():  
        __class__.x += 1
```

```
>>> a = Sample()
```

```
>>> sample.increment()
```

```
>>> a.x
```

```
24
```

Class methods

```
class Sample:  
    x = 23
```

```
    @classmethod  
    def increment(cls):  
        cls.x += 1
```

```
>>> a = Sample()
```

```
>>> Sample.increment()
```

```
>>> a.x
```

```
24
```

“Magic” attributes

- Атрибути, чиито имена започват и завършват с по два знака за подчертаване:
- `__init__`
- `__dict__`
- `__str__`
- Какво е особеното за тях
 - Имат вградено действие и поведение
 - Не се изивкват директно, а косвено

“Magic” attributes

- При обръщение към вградени функции

```
len([1, 2, 3]) # __len__()
```

- Използване на оператори

```
1 + 1 # __add__()
```

```
5 > 3 # __gt__()
```

- При цикъл for

```
for x in [1, 2, 3]: # __iter__()
```

```
print(x) # __next__()
```

Special methods

`__new__` : създава празен обект за клас

`__init__` : инициализира атрибути на обект

`__str__` : как == ще действа за обекти от класа

`__len__` : как да се определя `len()` за обект

`__copy__` : как да се направи копие на обект

`__getattr__` : за получаване стойност на атрибут

`__setattr__` : за присвояване стойност на атрибут

`__delattr__` : за изтриване стойност на атрибут

`__str__` : за показване аналогично с функцията `str`

`__repr__` : за официално показване с функция `repr`

Special methods

`__doc__` : Низ с документация за класа

`__name__` : съдържа името на класа

`__module__` : в кой модул е дефиниран клас

`__dict__` : речник с пространство на имената за клас

`__dict__` : речник с пространство на имена на обект

`__slots__` : задава явно имена на атрибути за обект,
като се забранява използването на `__dict__`

`__bases__` : редица с имената на родителски класове

`__annotations__` : речник с анотации на променливи

`__class__` : от кой клас е обекта

Special methods example

```
class Point(object):  
    def __init__(self, x, y):  
        self.x = x  
        self.y = y  
    def distance(self, other):  
        x_diff_sq = (self.x - other.x) ** 2  
        y_diff_sq = (self.y - other.y) ** 2  
        return (x_diff_sq + y_diff_sq) ** 0.5  
    def __str__(self):  
        return "<" + self.x.__str__() + "," + self.y.__str__() + ">"
```


Special methods example II

```
if __name__ == '__main__':  
    p = Point(4, 3)  
    print(p)  
    q = Point(0, 0)  
    print(q)  
    print(p.distance(q))
```

<4,3>

<0,0>

5.0

Data encapsulation

- Всеки клас предоставя интерфейс: В/И данни, операции
- Методи за достъп до / промяна на стойност на атрибут
- Това позволява проверка за допустимост на данните
- Скриване на начина на прилагане на операциите в класа
- В резултат:
 - Скриват се детайлите по прилагането
 - Промяна в реализацията без да променяме интерфейса
 - В Python се препоръчва използване на **свойства (properties)**

Public and private data

- В Python всяка променлива с два водещи знака за подчертаване е частна:

`__x`, `__my_variable`

- В Python всяка променлива с един водещ знак за подчертаване е **полу-частна**, и всеки който програмира с директен достъп до такива променливи нарушава неписаните правила

Properties

- Свойствата позволяват дефиниране на интерфейс за достъп до публични атрибути в езика Python.
- Достъпът до всеки атрибут, дефиниран като свойство, става само чрез методите `getter()`, `setter()`, и `deleter()`.
- Така се реализира изискването за data encapsulation.
- Един начин за използване и дефиниране на свойства е с вградената функция `property()`:

`property(fget=None, fset=None, fdel=None, doc=None)`

- Друг начин (приема се за по-чист) е чрез вградения декоратор **`@property`** (за достъп до стойност -`getter`) и **`@<име_атрибут>.setter`** (за установяване на стойност -`setter`).

Properties example

```
class Celsius:
    def __init__(self, temperature=0):
        self.temperature = temperature

    def to_fahrenheit(self):
        return (self.temperature * 1.8) + 32

    def get_temperature(self):
        print(f"Getting value: {self.__temperature}")
        return self.__temperature # private attribute = encapsulation

    def set_temperature(self, value):
        if value < -273: # validation
            raise ValueError("Temperature below -273 is not possible")
        print(f"Setting value: {value}")
        self.__temperature = value # private attribute = encapsulation

temperature = property(get_temperature, set_temperature)
```

Properties example - II

```
if __name__ == '__main__':  
    c = Celsius(30)  
    # temp = c._Celsius__temperature;  
    c.temperature -= 10;  
    print(c.temperature)
```

Inheritance

- В Python обектите наследяват класовете, а класа наследява родителските класове (суперкласове)
- За да наследява един клас друг, трябва тези други да се укажат в скоби при неговата дефиниция
- Обектите наследяват атрибутите и методите както от своя клас, така и от всички негови родители
- Всеки атрибут не дефиниран в обект се търси от долу нагоре, от ляво на дясно в йерархията от всички класове
- Промяна в логиката се прави в под-класовете, а не в родителските класове

Inheritance

```
class Person(object):  
    def __init__(self, ssn, first_name, last_name, age, address= None, phone=None):  
        self.__ssn = ssn  
        self.__first_name = first_name  
        self.__last_name = last_name  
        self.__age = age  
        self.__address = address  
        self.__phone = phone
```

@property

```
def ssn(self):  
    return self.__ssn
```

@ssn.setter

```
def ssn(self, value):  
    self.__ssn = value
```

...

Inheritance

```
class Student(Person):
```

```
    def __init__(self, ssn, first_name, last_name, age, address=None, phone=None, courses=[]):  
        # Person.__init__(self, ssn, first_name, last_name, age, address=None, phone=None)  
        super().__init__(ssn, first_name, last_name, age, address=None, phone=None)  
        self.__courses = courses
```

```
    @property
```

```
    def courses(self):  
        return self.__courses
```

```
    @courses.setter
```

```
    def courses(self, value):  
        self.__courses = value;
```

```
    def __str__(self): # method overriding
```

```
        # return f'Student[{Person.__str__(self)}, courses={self.__courses}]'
```

```
        return f'Student[{super().__str__()}, courses={self.__courses}]'
```

```
        # return f'Person[ssn={self.ssn}, name={self.first_name}, last={self.last_name}, age={self.age}, '\
```

```
        # f'address={self.address}, phone={self.phone}]'
```

Extending parent methods

- В някои случаи не искаме изцяло да сменим, а само да разширим действието на родителските методи
- В случая можем да използваме специалния метод `super()` който се обръща към първия срещнат в йерархията родителски клас и взимаме неговия метод
- Редът на обхождане на йерархията се задава с механизма MRO – [Method Resolution Order](#), който се използва за еднозначно обхождане на многозначно наследяване

MVC Comes in Different Flavors



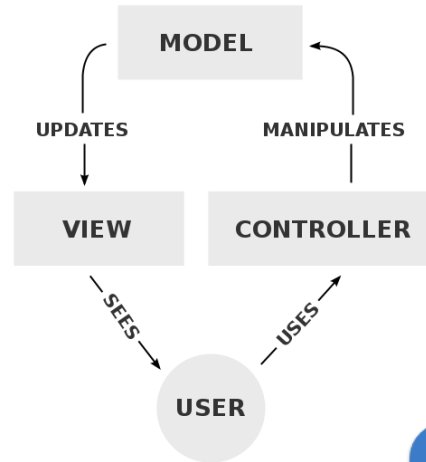
What is the difference between following patterns:

- Model-View-Controller (MVC)
- Model-View-ViewModel (MVVM)
- Model-View-Presenter (MVP)

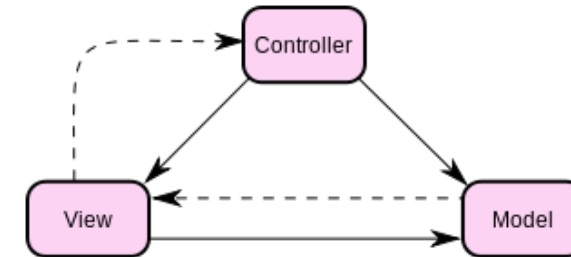
<http://csl.ensm-douai.fr/noury/uploads/20/ModelViewController.mp3>

MVC Comes in Different Flavors - II

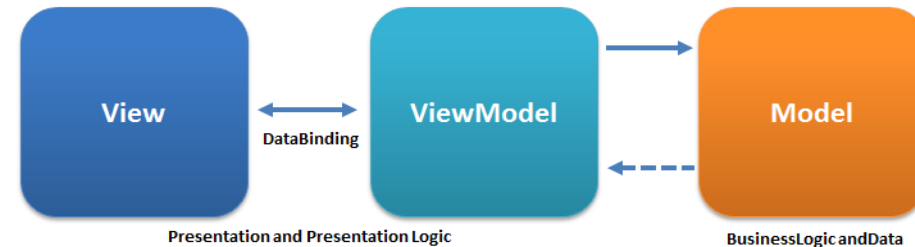
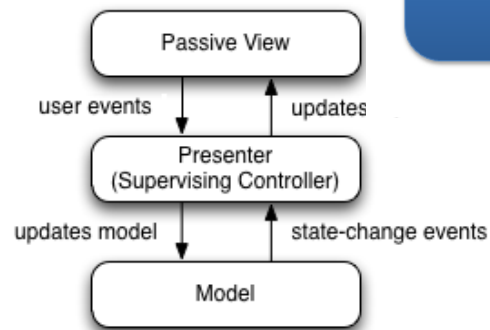
- MVC



- MVVM

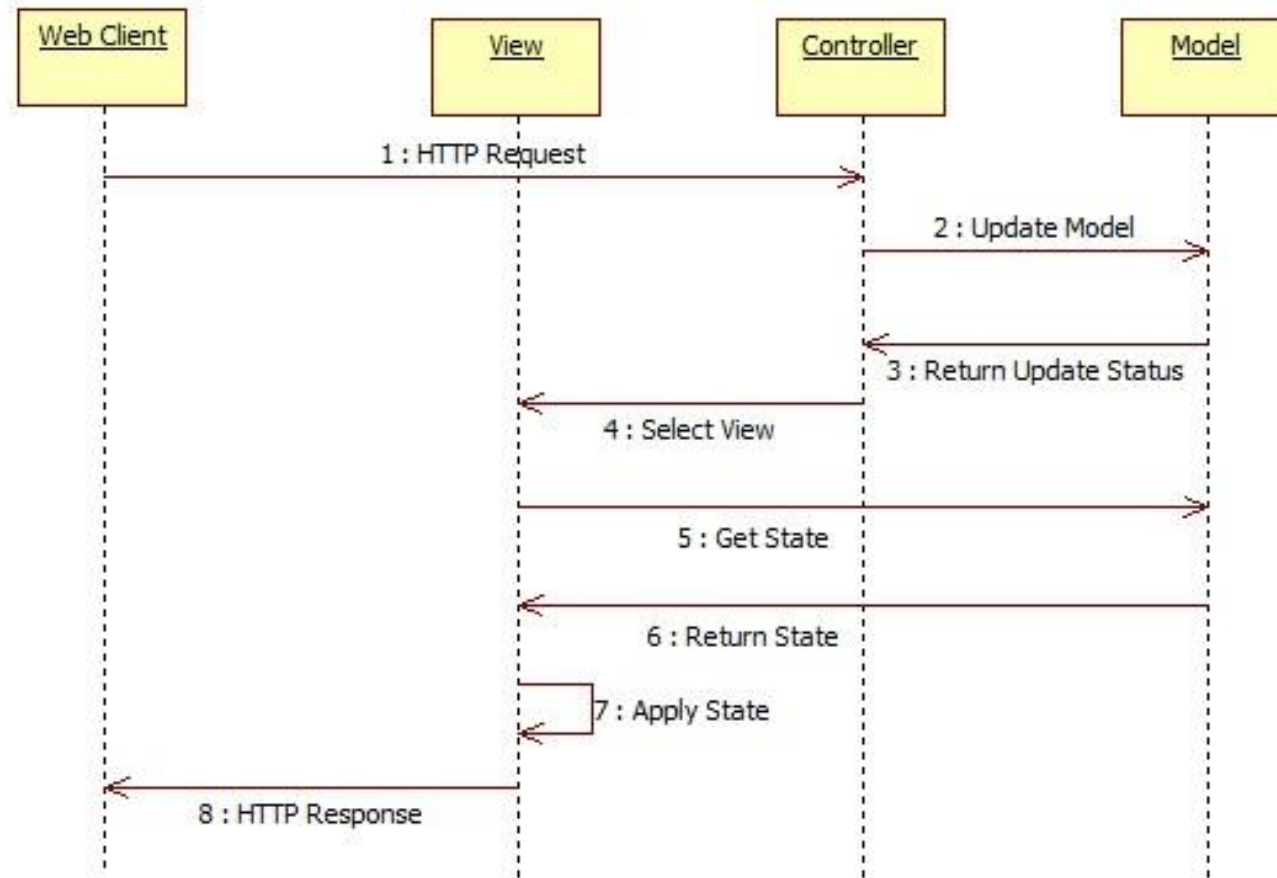


- MVP



Sources: https://en.wikipedia.org/wiki/Model_View_ViewModel#/media/File:MVVMPattern.png,
https://en.wikipedia.org/wiki/Model%E2%80%93view%E2%80%93presenter#/media/File:Model_View_Presenter_GUI_Design_Pattern.png
License: CC BY-SA 3.0. Authors: Iago40, Daniel Gordenos

Web MVC Interactions Sequence Diagram



SOLID Design Principles of OOP

- **Single responsibility principle** - a class should only have a single responsibility, that is, only changes to one part of the software's specification should be able to affect the specification of the class.
- **Open-closed principle** - software entities should be open for extension, but closed for modification.
- **Liskov substitution principle** - Objects in a program should be replaceable with instances of their subtypes without altering the correctness of that program.
- **Interface segregation principle** - Many client-specific interfaces are better than one general-purpose interface.
- **Dependency inversion principle** - depend upon abstractions, not concretions.

Domain Driven Design (DDD)

We need tools to cope with all that complexity inherent in robotics and IoT domains.

Simple solutions are needed – cope with problems through divide and concur on different levels of abstraction:

Domain Driven Design (DDD) – back to basics: domain objects, data and logic.

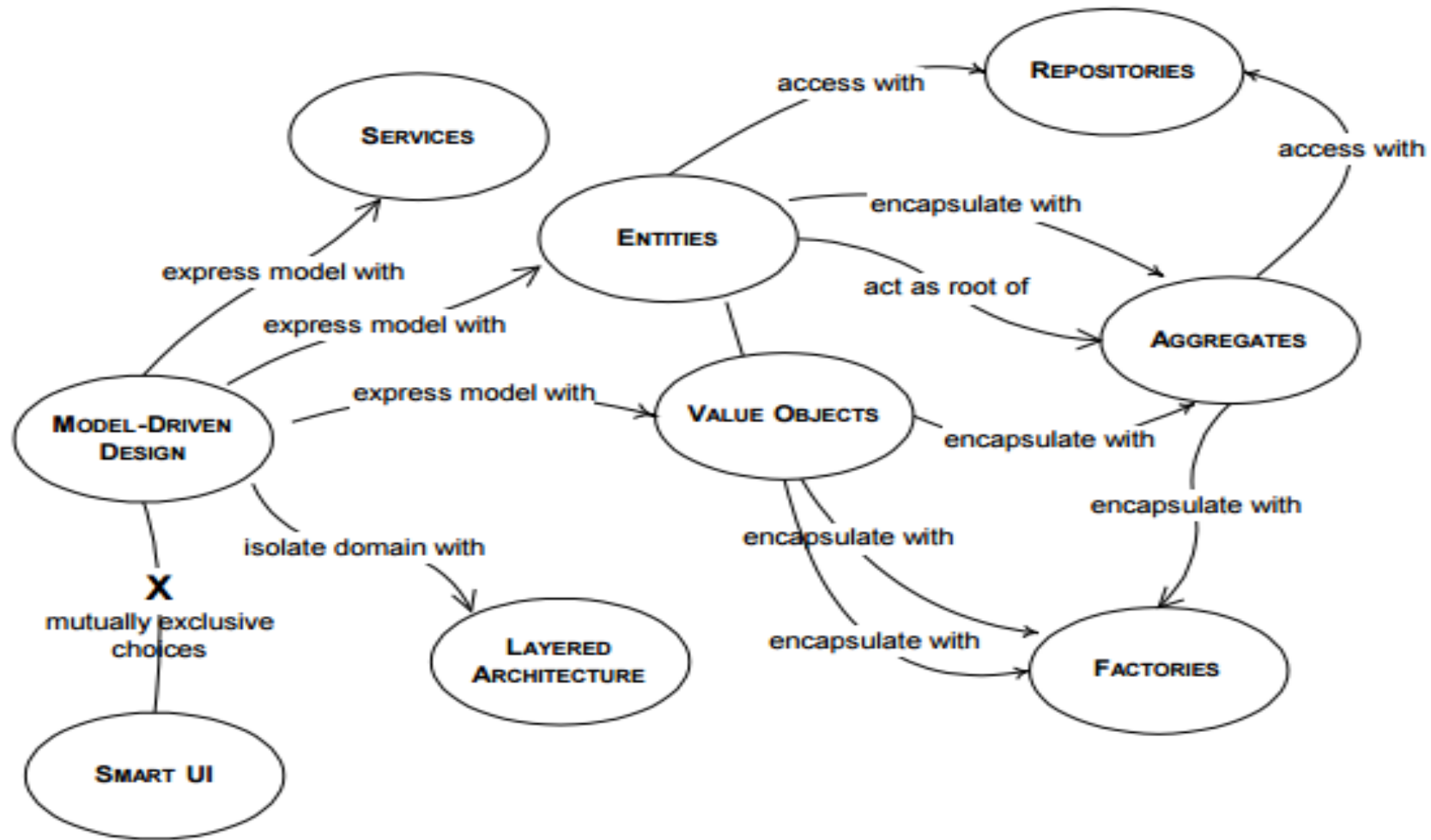
Described by Eric Evans in his book:
Domain Driven Design: Tackling Complexity in the Heart of Software, 2004

Domain Driven Design (DDD)

Main concepts:

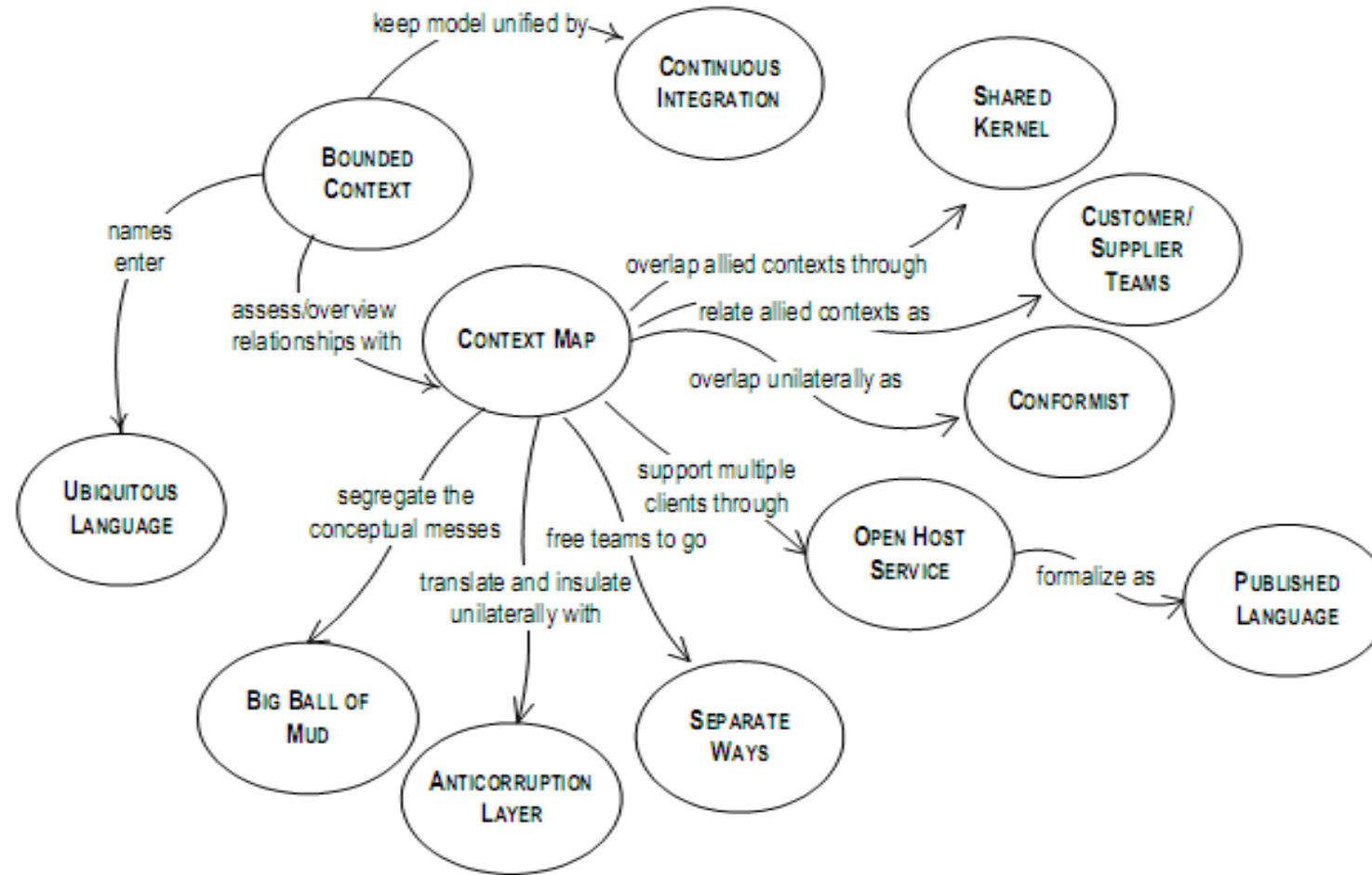
- ❖ Entities, value objects and modules
- ❖ Aggregates and Aggregate Roots [Haywood]:
value < entity < aggregate < module < BC
- ❖ Repositories, Factories and Services:
application services <-> domain services
- ❖ Separating interface from implementation

Domain Driven Design (DDD)



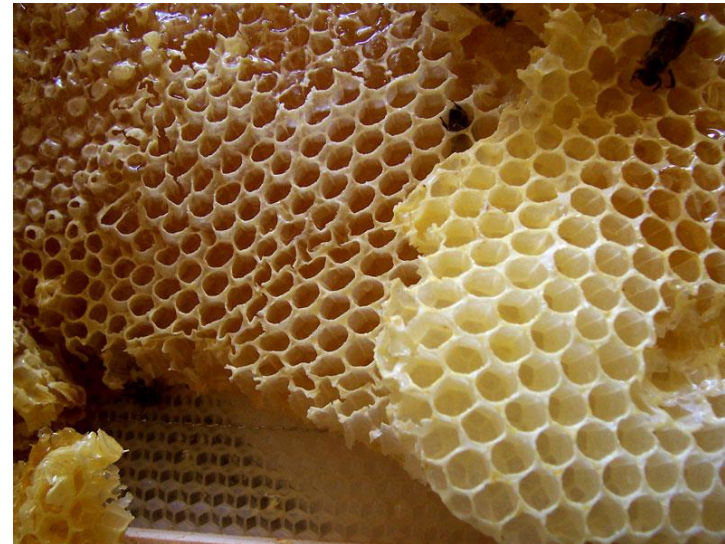
Domain Driven Design (DDD)

Maintaining Model Integrity



Domain Driven Design (DDD)

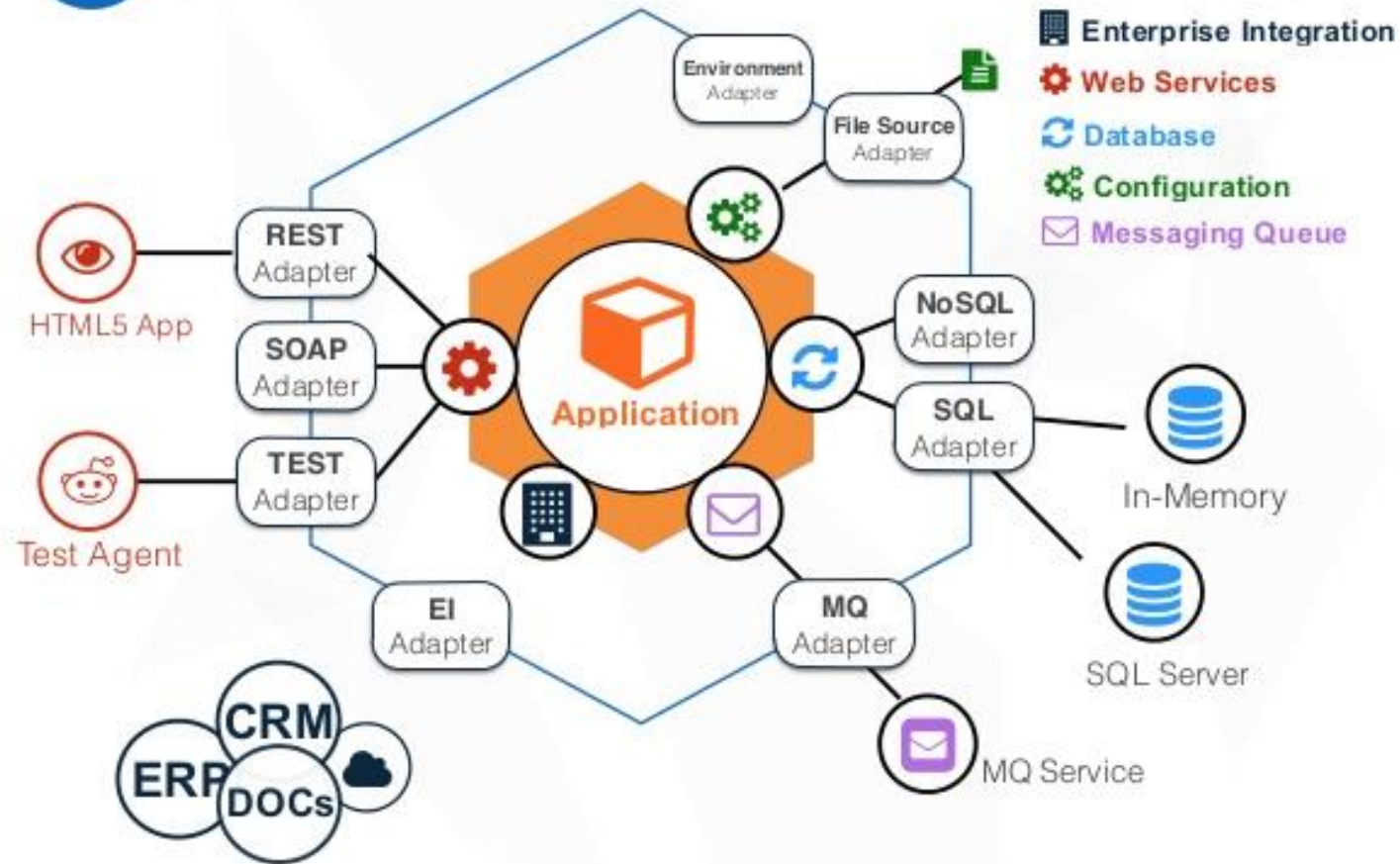
- ❖ Ubiquitous language and Bounded Contexts
- ❖ DDD Application Layers:
 - ❖ Infrastructure, Domain, Application, Presentation
- ❖ Hexagonal architecture :
OUTSIDE <=> transformer <=>
(application <=> domain)
[A. Cockburn]



Hexagonal Architecture

02

Overview



Source: <https://www.slideshare.net/fabricioepa/hexagonal-architecture-for-java-applications>

Hexagonal Architecture Principles

- ❖ Allows an application to equally be driven by **users, programs, automated test or batch scripts**, and to be developed and tested in isolation from its eventual run-time devices and databases.
- ❖ As events arrive from the outside world at a port, a **technology-specific adapter** converts it into a **procedure call** or **message** and passes it to the application
- ❖ Application sends messages through **ports** to **adapters**, which signal data to the receiver (human or automated)
- ❖ The application has a **semantically sound interaction** with all the adapters, **without actually knowing the nature of the things** on the other side of the adapters

Thank's for Your Attention!



Trayan Iliev

IPT – Intellectual Products & Technologies

<http://iproduct.org/>

<https://github.com/iproduct>

<https://twitter.com/trayaniliev>

<https://www.facebook.com/IPT.EACAD>