Masarykova univerzita Fakulta informatiky



Nástroje na analýzu kódu v jazyku Python a vizualizácia ich výstupu

BAKALÁRSKA PRÁCA

Ján Vorčák

Prehlásenie

Prehlasujem, že táto bakalárska práca je mojím pôvodným autorským dielom, ktoré som vypracoval samostatne. Všetky zdroje, pramene a literatúru, ktoré som pri vypracovaní používal alebo z nich čerpal, v práci riadne citujem s uvedením úplného odkazu na príslušný zdroj.

Ján Vorčák

Vedúci práce: Mgr. Marek Grác

Poďakovanie

Zhrnutie

Kľúčové slová

Obsah

1	Úvo	d	2
2			3
	2.1	¥	3
	2.2		3
			3
			4
3	Nás	troje na analýzu kódu pre jazyk Python	5
	3.1		5
	3.2		5
4	Ana		6
	4.1		6
	4.2	D 4 G 1 4 DT	6
			6
			6
		4.2.3 Controller	6
	4.3		6
5		ekt gpylint	7
	5.1	Aplikácia jednotlivých nástrojov	7
	5.2	Vyhodnotenie	7
6	Záv	er	8

1 Úvod

2 O jazyku Python

2.1 Čo je to Python?

Python je vysoko úrovňový, objektovo orientovaný dynamický jazyk, ktorý vytvoril holandský programátor Guido van Rossum ako následníka jazyka ABC. Vyznačuje sa prehľadnou syntaxou, jednoduchosťou a modulárnosťou. Python podporuje viacero programátorských paradigmat, najmä objektovo orientované, imperatívne a čiastočne aj funkcionálne paradigma.

Existuje viacero implementácií jazka Python. Mezdi najznámejšie patria:

- CPython
- Jython
- Python pre .NET
- IronPython
- PyPy

Najpožívanejšou a najpodporovanejšou je ale CPython. Každá z implementácií sa môže líšiť špecifickými informáciami mimo štandardnej Python dokumentácie. Zdrojové kódy sú preložené do byte kódu a zvyčajne uložené v .pyc alebo .pyo súboroch, ktoré sú neskôr spúštané virtuálnou

V štandardnej knižnici je dostupné množstvo datových typov ako napríklad reálne a komplexné čísla, celé čísla s neobmedzenou dĺžkou, znakové reť azce, zoznamy a slovníky. Datové typy su silno a dynamicky typované. Použitie nekompatibilného typu spôsobí vyvolanie výnimky. Python podporuje objektovo orientované programovanie vrátane viacnásobnej dedičnosti. Kód je sústredený do modulov a balíkov s možnosť ou importovať špecifický modul, triedu, funkciu alebo iný objekt. Za účelom ošetrenia chýb Python podporuje vyvolávanie a odchytávanie výnimiek. Automatická správa pamäti nahrádza nutnosť manuálne alokovať a uvoľnovať pamäť v kóde.

2.2 Introspekcia v jazyku Python

Introspekcia je schopnosť preskúmať daný objekt a rozhodnúť o jeho identite, vlastnostiach a schopnostiach. Jazyk Python podporuje rozsiahlu introspekciu objektov. Medzi hlavné informácie, ktoré potrebujeme o objektoch v jazyku Python zisť iť patrí ich meno, typ, identita, vlastnosti, schopnosti a ich pôvod. Jazyk Python ponúka množstvo nástrojov, ktoré nám tieto vlastnosti umožnujú zisť iť. Môžeme ich rozdeliť do dvoch hlavných skupín. V prvej skupine sú funkcie či už zo štandardnej knižnice alebo z pomocných modulov akým je napríklad modul inspect, do druhej skupiny radíme atribúty objektov, ktoré priamo v objekte uchovávajú užitocné informácie.

2.2.1 Funkcia dir()

Funkcia dir() je jedným z hlavných nástrojov introspekcie v jazyku Python a vracia zotriedený zoznam mien atribútov objektu, ktorý bol uvedený ako jej argument. Funkcia je súčasť ou

štandardnej knižnice, takže nemusíme importovať žiaden modul pre jej použitie. Na výpis funkcií zo štandardnej knižnice môžeme teda využiť samotnú funkciu dir().

V prípade, že je funkcia dir() použitá bez argumentov vracia zoznam mien, ktoré sú momentálne definované.

```
In [2]: print dir()
['In', 'Out', '_', '__', '__', '__builtin__', '__builtins__', '
    __name__', '_dh', '_i', '_il', '_i2', '_ih', '_ii', '_iii', '_oh
    ', '_sh', 'exit', 'get_ipython', 'help', 'quit']
```

- 3 Nástroje na analýzu kódu pre jazyk Python
- 3.1 Nástroje analýzu kódu projektu
- 3.2 Nástroje na vizualizáciu projektu

4 Analýza nástroja Gaphas

4.1 Základná charakteristika nástroja Gaphas

Gaphas predstavuje zoskupenie knižníc a nástrojov na vykresľovanie grafických objektov na určené elementy grafického rozhrania GTK. Je naprogramovaný v jazyku Python a vydaný pod ??? licenciou.

4.2 Popis Gaphas API

Gaphas API využíva MVC návrhový vzor a môzme ho teda rozdeliť na 3 hlavné časti.

- Model canvas, items
- View view
- Controller tools

4.2.1 Model

4.2.2 View

View obsahuje všetko súvisiace so zobrazovaním a vykresľovaním jednotlivých elementov.

4.2.3 Controller

- api/view
- api/painters
- api/gtkview

4.3 Zhrnutie

- 5 Projekt gpylint
- 5.1 Aplikácia jednotlivých nástrojov
- 5.2 Vyhodnotenie

6 Záver