#### МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

# «Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М.Ф. Решетнева»

Институт информатики и телекоммуникаций Кафедра информатики и вычислительной техники

#### ОТЧЕТ ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ

Языки программирования

**Лабораторная работа №8.** Классы в Python

| Руководитель   | подпись, дата | А.В. Проскурин инициалы, фамилия |
|--|---------------|----------------------------------|
| Обучающийся БПИ23-02, 23151451 номер группы, зачетной книжки | подпись, дата | С.А. Черкашин инициалы, фамилия  |

## ЦЕЛЬ РАБОТЫ

Получение практических навыков разработки и отладки программ, использующих экземпляры собственного класса.

#### ПОРЯДОК ВЫПОЛНЕНИЯ РАБОТЫ

- 1. Ознакомиться с общей постановкой задачи.
- 2. Ознакомится с вариантом задания соответствует вашему номеру в списке группы (при нехватке заданий вариант задания вычисляется как номер\_в\_списке\_группы количество\_заданий).
- 3. Разработать класс согласно варианту задания.
- 4. Написать и отладить программу на подготовленных наборах тестовых данных.
- 5. Подготовить отчет по лабораторной работе. Отчет должен включать в себя:
  - а. титульный лист;
  - b. цель лабораторной работы;
  - с. постановку задачи;
  - d. текст программы с комментариями;
  - е. демонстрацию работы программы (Снимки экрана при выполнении действий программы с описанием).
  - f. краткие ответы на контрольные вопросы;
  - g. выводы по лабораторной работе.
- 6. Защитить лабораторную работу перед преподавателем.

## ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Необходимо разработать программу на языке Python, реализующую задачу, ранее решенную на языке C++ в лабораторной работе №1.

Программ должна формировать и обрабатывать список экземпляров класса (согласно варианту задания).

В реализуемой программе необходимо предусмотреть возможность демонстрации методов созданного класса.

В зависимости от оценки, на которую вы претендуете, необходимо выполнить следующие задания (Для каждой следующей оценки нужно выполнить ВСЕ предыдущие

задания, если обратное не указано явно):

| Оценка                | Общее задание  |  |
|-----------------------|--|--|
| Удовлетворительно     | 1. Определить класс (согласно варианту задания) (обозначим его |  |
| o gobier bopiireibiio |  |  |
|                       | S1). Все поля должны быть за-                                  |  |
|                       | крытыми (начинаться с двух                                     |  |
|                       | символов подчёркивания).                                       |  |
|                       | 2. Написать метод заполнения по-                               |  |
|                       | лей экземпляров класса данными                                 |  |
|                       | с клавиатуры.  |  |
|                       | 3. Написать метод вывода полей                                 |  |
|                       | экземпляров класса на экран                                    |  |
|                       | 4. Написать методы по проверке                                 |  |
|                       | значений двух полей (согласно                                  |  |
|                       | варианту задания – два любых                                   |  |
|                       | на ваш выбор). По одному мето-                                 |  |
|                       | ду на проверку каждого поля.                                   |  |
|                       | Каждый метод принимает значе-                                  |  |
|                       | ние для сравнения (или два, если                               |  |
|                       | проверяется вхождение в диапа-                                 |  |
|                       | зон) и возвращает булево значе-                                |  |
|                       | ние.   |  |
|                       | 5. В main продемонстрировать ра-                               |  |
|                       | боту класса. Нужно создать эк-                                 |  |
|                       | земпляр или список экземпляров                                 |  |
|                       | класса. Заполнить его с клавиа-                                |  |
|                       | туры и вывести на экран. Также необходимо реализовать вывод    |  |
|                       | на экран экземпляров, удовле-                                  |  |
|                       | творяющих заданным условиям                                    |  |
|                       | (использовать методы из задания                                |  |
|                       | 4).  |  |
|                       | ¬j.  |  |

| Хорошо  | 6. Реализовать оставшийся метод  |
|---------|----------------------------------|
|         | проверки значения поля (соглас-  |
|         | но варианту задания). В main     |
|         | необходимо вывести на экран      |
|         | экземпляры, удовлетворяющие      |
|         | заданному условию проверки.      |
|         | 7. Написать метод заполнения по- |
|         | лей экземпляров класса данными   |
|         | из файла. Использовать его в     |
|         | main                             |
|         | 8. Написать метод вывода в файл  |
|         | полей экземпляров класса. В      |
|         | main записать в файл экземпля-   |
|         | ры, полученные после выборки     |
|         | (от реализации задач 5, 6).      |
| Отлично | 9. Реализовать класс (обозначим  |
|         | его Ms), полем которого будет    |
|         | список экземпляров класса S1     |
|         | (задание 1). Конструкции из      |
|         | main для заполнения списка, его  |
|         | вывода и поиска нужных экзем-    |
|         | пляров (заданий 5–8) оформить    |
|         | как методы класса Ms (в этом     |
|         | случае можно писать их сразу в   |
|         | классе Ms).                      |

#### Вариант №23.

## Класс Hotel (Отель):

**Поля**: Название отеля, Город, Количество звёзд, Информация об общем количестве номеров для каждого класса (VIP, семейный, двойной, одинарный), Информация о занятости номеров в зависимости от класса (VIP, семейный, двойной, одинарный)

## Реализовать выборки:

- 1. списка отелей для указанного пользователем города;
- 2. списка отелей, у которых для заданного пользователем класса номеров свободных мест больше указанного количества;
- 3. списка отелей указанного пользователем города, у которых общее количество свободных мест больше заданного.

Реализовать сортировку массива объектов класса на основе:

1. количества звёзд

## ХОД РАБОТЫ

#### Hotel.py

```
♣ Hotel.py × ♣ main.py
                              listHotels.py
                                                            ≡ 2.txt
       import json
      class Hotel: 5 usages
           def __init__(self, hotelName=None, town=None, countStars=None,
                       numberOfRooms=None, busyNumbers=None):
               self.__hotelName = hotelName
               self.__numberOfRooms = numberOfRooms if numberOfRooms else {}
               self.__busyNumbers = busyNumbers if busyNumbers else {}
               self.__hotelName = input("Введите название отеля: ")
               self.__countStars = input("Введите кол-во звезд:")
               print("Лобавление номеров: ")
               while True:
                  roomType = input("Введите тип номера (vip, семейный, двойной, "
                                     "одинарный) или stop для остановки: ").strip()
                       total = int(input(f"Введите кол-во всех номеров типа {roomType}: "))
                       busy = int(input(f"Введите кол-во занятых номеров типа {roomType}: "))
                       self.__numberOfRooms[roomType] = total
                        self.__busyNumbers[roomType] = busy
              print(f"Название отеля: {self.__hotelName}")
               print(f"Город: {self.__town}")
print(f"Кол-во звезд: {self.__countStars}")
♣ Hotel.py × ♣ main.py
                             <code-block> listHotels.py</code>
       class Hotel: 5 usages
               print(f"Название отеля: {self.__hotelName}")
               for roomType in self.__numberOfRooms:
                   busy = self.__busyNumbers[roomType]
                   print(f"Тип номера: {roomType}, всего мест: {total}, занято: {busy}")
           def getTown(self): 2 usages (2 dynamic)
               return self. town
               busy = self.__busyNumbers[Type]
```

## ListHotels.py

```
襣 Hotel.py
                             listHotels.py ×
                                              ≡ 1.txt
                                                          ≡ 2.txt
           def __init__(self, listH=None):
                   self.__listh = listH
               for _ in range(count):
                   hotel = hotel.inputFromKeyboard()
               return self
           def outList(self): 1 usage
               hotel = Hotel()
           def printByTown(self, inputTown): 1 usage
               hotel = Hotel()
                      hotel.out()
           def printListByNumbers(self, Type, count): 1usage
                   if hotel.getFreeRooms(Type) > count:
```

```
Hotel.py
              nain.py

    listHotels.py × ≡ 1.txt

                                                          ≡ 2.txt
      class listHotels: 2 usages
           def printByNumbersAndTown(self, inputTown, Type, count): 1 usage
                      if hotel.getFreeRooms(Type) > count:
                          hotel.out()
              self.__listh = sorted(self.__listh, key=lambda hotel: hotel.getStars(), reverse=True)
               hotelName = data[0]
              town = data[1]
               numberOfRooms = json.loads(data[3])
              busyNumbers = json.loads(data[4])
              return Hotel(hotelName, town, countStars, numberOfRooms, busyNumbers)
          def readFromFile(self): 1usage
                   for line in file.readlines():
                       self.__listh.append(hotel)
                  file.write(line + '\n')
```

## Main.py

```
elif choice == "5":
town = input("Введите город для поиска: ")

Type = input("Введите кол-во минимальных свободных мест:"))
count = int(input("Введите кол-во минимальных свободных мест:"))
hotels.printByNumbersAndTown(town, Type, count)

elif choice == "6":
hotels.sortByStars()
elif choice == "7":
hotels.writeToFile()
elif choice == "8":
hotels.readFromFile()
elif choice == "8":
print("Выход из программы.")
break
else:
print("Некорректный выбор. Пожалуйста, выберите заново.")
```

#### ОТВЕТЫ НА КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. В чем состоит сущность методологии объектно-ориентированного программирования?

Моделирование программы на абстрактном уровне, представление объектов в виде экземпляров неких иерархически структурированных классов с целью повышения управляемости.

2. Что такое класс? Как выполнить описание класса?

Класс - тип данных (встроенный или пользовательский), реализующий некую абстракцию.

Чтобы описать класс, нужно задать его поля, конструктор и методы.

3. Что такое экземпляр класса и как его создать в программе?

Экземпляр (объект) класса - переменная типа класса.

имя экземпляра = имя класса(параметры из конструктора)

4. Что такое поле класса?

Поле - переменная, хранящая информацию (состояние) конкретного экземпляра класса.

5. Что такое методы класса?

Метод - функция, получающая в виде первого параметра конкретный экземпляр класса и реализующие для него какие-либо действия.

- 6. Как выполняется вызов метода класса? экзмепляр класса.метод(параметры).
- 7. Какие методы называются конструкторами?

Конструктор - специальный метод, реализующий действия по инициализации полей экземпляров класса.

8. Как выполняется инициализация экземпляров класса? class Имя класса:

```
def __init__(self, параметры):
self.поле1 = параметр1
self.поле2 = параметр2 и т.д.
```

9. Как в классе реализуются инкапсуляция?

Через сокрытие полей класса. Доступ к ним, как правило, осуществляется с помощью сеттеров и геттеров (специально написанных методов)

# выводы

Используя знания из лабораторной работы №1 о классах, удалось реализовать классы на языке программирования python.