

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ**

**ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное автономное образовательное**

**учреждение высшего образования**

**«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**Кафедра инфокоммуникаций**

**«Наследование и полиморфизм в языке Python»**

**Отчет по лабораторной работе № 4.3**

**по дисциплине «Основы программной инженерии»**

Выполнил студент группы ПИЖ-б-о-21-1

Пуценко И.А. \_\_\_\_\_ « » 2023г.

Подпись студента \_\_\_\_\_

Работа защищена « » \_\_\_\_\_ 20\_\_г.

Проверил Воронкин Р.А. \_\_\_\_\_

(подпись)

Ставрополь 2023

**Цель работы:** приобретение навыков по созданию иерархии классов при написании программ с помощью языка программирования Python версии 3.x.

**Ход работы:**

1. Изучить теоретический материал работы.
2. Создать общедоступный репозиторий на GitHub, в котором будет использована лицензия MIT и язык программирования Python.
3. Выполните клонирование созданного репозитория.
4. Дополните файл .gitignore необходимыми правилами для работы с IDE PyCharm.
5. Организуйте свой репозиторий в соответствии с моделью ветвления git-flow.
6. Создайте проект PyCharm в папке репозитория.
7. Проработайте примеры лабораторной работы.
8. Решите задачу:
9. Разработайте программу по следующему описанию.

В некой игре-стратегии есть солдаты и герои. У всех есть свойство, содержащее уникальный номер объекта, и свойство, в котором хранится принадлежность команде. У солдат есть метод "иду за героем", который в качестве аргумента принимает объект типа "герой". У героев есть метод увеличения собственного уровня. В основной ветке программы создается по одному герою для каждой команды. В цикле генерируются объекты-солдаты. Их принадлежность команде определяется случайно. Солдаты разных команд добавляются в разные списки. Измеряется длина списков солдат противоборствующих команд и выводится на экран. У героя, принадлежащего команде с более длинным списком, увеличивается уровень. Отправьте одного

из солдат первого героя следовать за ним. Выведите на экран идентификационные номера этих двух юнитов.

```
#!/usr/bin/env python3
# -*- coding: utf-8 -*-

"""
Разработайте программу по следующему описанию.
В некоей игре-стратегии есть солдаты и герои. У всех есть свойство, содержащее
уникальный
номер объекта, и свойство, в котором хранится принадлежность команде. У солдат
есть
метод "иду за героем", который в качестве аргумента принимает объект типа
"герой". У героев есть метод увеличения
собственного уровня.
В основной ветке программы создается по одному герою для каждой команды. В
цикле генерируются объекты-солдаты. Их принадлежность команде определяется
случайно.
Солдаты разных команд добавляются в разные списки.
Измеряется длина списков солдат противоборствующих команд и выводится на
экран. У героя, принадлежащего команде с более длинным списком,
увеличивается уровень. Отправьте одного из солдат первого героя следовать за
ним. Выведите на экран идентификационные номера этих двух юнитов.
"""
import random

class Soldier:
    def
__init__(self, number, team):
    self.number = number
self.team = team
    def follow_hero(self,
hero):
        print(f"Солдат {self.number} следует за героем {hero.number}.")

class Hero:
    def
__init__(self, number):
self.number = number
self.level = 1
    def
increase_level(self):
        self.level += 1
    if __name__ ==
'__main__':
        # Создаем героев для каждой команды
team1_hero = Hero(1)    team2_hero =
Hero(2)

        # Создаем списки солдат для каждой команды
team1_soldiers = []    team2_soldiers = []

        # Генерируем случайных солдат и определяем их принадлежность
команде
for i in range(10):
    number = i + 1
    team = random.choice([team1_soldiers, team2_soldiers])
soldier = Soldier(number, team)    team.append(soldier)

        # Выводим длину списков солдат противоборствующих команд
print("Длина списка солдат команды 1:", len(team1_soldiers))
print("Длина списка солдат команды 2:", len(team2_soldiers))
```

```
# Увеличиваем уровень героя команды с более длинным списком солдат
if len(team1_soldiers) > len(team2_soldiers):
    team1_hero.increase_level()
    print("Уровень героя команды 1 увеличен.")
else:
    team2_hero.increase_level()
    print("Уровень героя команды 2 увеличен.")

# Отправляем первого солдата первого героя следовать за ним
team1_soldiers[0].follow_hero(team1_hero)

# Выводим идентификационные номера героя и солдата
print("Идентификационный номер героя:", team1_hero.number)
print("Идентификационный номер солдата:", team1_soldiers[0].number)
```

```
Длина списка солдат команды 1: 3
Длина списка солдат команды 2: 7
Уровень героя команды 2 увеличен.
Солдат 1 следует за героем 1.
Идентификационный номер героя: 1
Идентификационный номер солдата: 1

Process finished with exit code 0
```

Рисунок 1 – Результат работы программы

10. Выполните индивидуальные задания. Приведите в отчете скриншоты работы программ решения индивидуального задания.

```
#!/usr/bin/env python3
# -*- coding: utf-8 -*-

"""
Составить программу с использованием иерархии классов. Номер варианта
необходимо
получить у преподавателя. В раздел программы, начинающийся после инструкции if
__name__
= '__main__': добавить код, демонстрирующий возможности разработанных классов.

Создать класс Pair (пара чисел); определить методы изменения полей и
вычисления
произведения чисел. Определить производный класс RightAngled с полями катетами.
Определить методы вычисления гипотенузы и площади треугольника.
"""
import math
class Pair:
    def
__init__(self, a, b):
    self.a = a
```

```

        self.b = b

        # Возможность изменить значения полей a и b объекта.
def set_values(self, a, b):
    self.a = a
    self.b = b
    # Произведение
def multiply(self):
    return self.a * self.b

    # Сложение
def calculate_numbers(self):
    return self.a + self.b
class RightAngled(Pair):
def __init__(self, a, b):
    super().__init__(a, b)
    def set_values(self, a, b):
    super().set_values(a, b)
    def
calculate_hypotenuse(self):
    return math.sqrt(self.a ** 2 + self.b ** 2)
    def
calculate_area(self):
    return 0.5 * self.a * self.b
if __name__ ==
'__main__':
    # Создание объектов класса Pair и RightAngled
pair = Pair(3, 4)
right_angled = RightAngled(3, 4)

    # Изменение значений полей и вычисление произведения чисел
pair.set_values(5, 6)
print("Произведение чисел (Pair):", pair.multiply())
    # Изменение значений полей и вычисление суммы чисел
pair.set_values(7, 8)
print("Сумма чисел (Pair):", pair.calculate_numbers())
    # Изменение значений полей и вычисление гипотенузы и площади треугольника
right_angled.set_values(5, 12)
print("Гипотенуза (RightAngled):", right_angled.calculate_hypotenuse())
print("Площадь треугольника (RightAngled):", right_angled.calculate_area())

```

```

Произведение чисел (Pair): 30
Сумма чисел (Pair): 15
Гипотенуза (RightAngled): 13.0
Площадь треугольника (RightAngled): 30.0

Process finished with exit code 0

```

Рисунок 2 – Результат работы программы





```
#!/usr/bin/env python3
# -*- coding: utf-8 -*-
```

```
"""
```

В следующих заданиях требуется реализовать абстрактный базовый класс, определив в нем абстрактные методы и свойства. Эти методы определяются в производных классах. В базовых классах должны быть объявлены абстрактные методы ввода/вывода, которые реализуются в производных классах. Вызывающая программа должна продемонстрировать все варианты вызова переопределенных абстрактных методов. Написать функцию вывода, получающую параметры базового класса по ссылке и демонстрирующую виртуальный вызов.

Создать абстрактный базовый класс Pair с виртуальными арифметическими операциями.

Реализовать производные классы Complex (комплексное число) и Rational (рациональное число).

```
"""
```

```
from abc import ABC, abstractmethod

class Pair(ABC):
    @abstractmethod
    def __add__(self, other):
        pass

    @abstractmethod
    def __sub__(self, other):
        pass

    @abstractmethod
    def __mul__(self, other):
        pass

    @abstractmethod
    def __str__(self):
        pass

    @abstractmethod
    def input(self):
        pass

    @abstractmethod
    def output(self):
        pass

    class Complex(Pair):
        def __init__(self, real, imaginary):
            self.real = real
            self.imaginary = imaginary

        def __add__(self, other):
            if isinstance(other, Complex):
                return Complex(self.real + other.real, self.imaginary +
                                other.imaginary)
            else:
                raise TypeError("Unsupported operand type for +")
```



```

        def __sub__(self, other):
if isinstance(other, Complex):
    return Complex(self.real - other.real, self.imaginary -
other.imaginary)
    else:
        raise TypeError("Unsupported operand type for -")
    def __mul__(self, other):
if isinstance(other, Complex):
    real_part = self.real * other.real - self.imaginary *
other.imaginary
    imaginary_part = self.real * other.imaginary + self.imaginary *
other.real
    return Complex(real_part, imaginary_part)
else:
    raise TypeError("Unsupported operand type for *")
    def __str__(self):
        return f"{self.real} + {self.imaginary}i"
    def input(self):
        real = float(input("Enter the real part: "))
        imaginary = float(input("Enter the imaginary part: "))
        self.real = real
        self.imaginary = imaginary
    def output(self):
print(self)
    class Rational(Pair):
        def __init__(self,
numerator, denominator):
            self.numerator = numerator
            self.denominator = denominator
        def __add__(self, other):
if isinstance(other, Rational):
    common_denominator = self.denominator * other.denominator
    numerator = (self.numerator * other.denominator) +
(other.numerator * self.denominator)
    return Rational(numerator, common_denominator)
else:
    raise TypeError("Unsupported operand type for +")
    def __sub__(self, other):
if isinstance(other, Rational):
    common_denominator = self.denominator * other.denominator
    numerator = (self.numerator * other.denominator) -
(other.numerator * self.denominator)
    return Rational(numerator, common_denominator)
else:
    raise TypeError("Unsupported operand type for -")
    def __mul__(self, other):
if isinstance(other, Rational):
    numerator = self.numerator * other.numerator
    denominator = self.denominator * other.denominator
    return Rational(numerator, denominator)
    else:
        raise TypeError("Unsupported operand type for *")
    def __str__(self):
        return f"{self.numerator}/{self.denominator}"

```

```

    def
input(self):
    numerator = int(input("Enter the numerator: "))
    denominator = int(input("Enter the denominator: "))
    self.numerator = numerator        self.denominator =
denominator
    def
output(self):
print(self)
    def
demonstrate_virtual_call(pair):
    pair.output()
    if __name__ ==
'__main__':
        # Создание объектов класса Complex и Rational
complex1 = Complex(2, 3)    complex2 =
Complex(4, 5)    rational1 = Rational(1, 2)
rational2 = Rational(3, 4)

        # Продемонстрировать виртуальный вызов метода output
demonstrate_virtual_call(complex1)    demonstrate_virtual_call(rational1)

        # Примеры использования арифметических операций
result_complex = complex1 + complex2    print("Complex
addition:", result_complex)

        result_rational = rational1 - rational2
print("Rational subtraction:", result_rational)

```

```

2 + 3i
1/2
Complex addition: 6 + 8i
Rational subtraction: -2/8

Process finished with exit code 0

```

Рисунок 2 – Результат работы программы

11. Зафиксируйте сделанные изменения в репозитории.
12. Выполните слияние ветки для разработки с веткой main / master.
13. Отправьте сделанные изменения на сервер GitHub.

### Контрольные вопросы:

1. Что такое наследование как оно реализовано в языке Python?

Синтаксически создание класса с указанием его родителя выглядит так:

```
class      имя_класса(имя_родителя1,      [имя_родителя2,...,  
имя_родителя_n])
```

`super` – это ключевое слово, которое используется для обращения к родительскому классу.

2. Что такое полиморфизм и как он реализован в языке Python?

Полиморфизм, как правило, используется с позиции переопределения методов базового класса в классе наследнике. Переопределение прописывается в классе-наследнике.

3. Что такое "утиная" типизация в языке программирования Python?

Утиная типизация – это концепция, характерная для языков программирования с динамической типизацией, согласно которой конкретный тип или класс объекта не важен, а важны лишь свойства и методы, которыми этот объект обладает. Другими словами, при работе с объектом его тип не проверяется, вместо этого проверяются свойства и методы этого объекта. Такой подход добавляет гибкости коду, позволяет полиморфно работать с объектами, которые никак не связаны друг с другом и могут быть объектами разных классов. Единственное условие, чтобы все эти объекты поддерживали необходимый набор свойств и методов.

4. Каково назначение модуля abc языка программирования Python?

По умолчанию Python не предоставляет абстрактных классов. Python поставляется с модулем, который обеспечивает основу для определения абстрактных базовых классов (ABC), и имя этого модуля - ABC. ABC работает, декорируя методы базового класса как абстрактные, а затем регистрируя конкретные классы как реализации абстрактной базы.

5. Как сделать некоторый метод класса абстрактным?

Метод становится абстрактным, если он украшен ключевым словом `@abstractmethod`.

6. Как сделать некоторое свойство класса абстрактным?

Абстрактные классы включают в себя атрибуты в дополнение к методам, вы можете потребовать атрибуты в конкретных классах, определив их с помощью `@abstractproperty`.

7. Каково назначение функции `isinstance` ?

Встроенная функция `isinstance(obj, Cls)` , используемая при реализации методов арифметических операций и операций отношения, позволяет узнать что некоторый объект `obj` является либо экземпляром класса `Cls` либо экземпляром одного из потомков класса `Cls`.