# מתודות קסם

זוכרים את הדוגמא מהפרק על הכימוס בפייתון עם המחלקות A ו-B?   
מתי שהפעלנו את הפונקציה dir() על המחלקה B היינו אמורים לראות רק מתודות ושדות של B שהגדרנו, אבל למרבה ההפתעה קיבלנו שם רשימה של תכונות שיש למחלקה שבכלל לא ידענו על קיומן:

print(dir(B))  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
['\_A\_\_private\_function', '\_B\_\_private\_function', '\_\_class\_\_', '\_\_delattr\_\_', '\_\_dict\_\_', '\_\_dir\_\_', '\_\_doc\_\_', '\_\_eq\_\_', '\_\_format\_\_', '\_\_ge\_\_', '\_\_getattribute\_\_', '\_\_gt\_\_', '\_\_hash\_\_', '\_\_init\_\_', '\_\_init\_subclass\_\_', '\_\_le\_\_', '\_\_lt\_\_', '\_\_module\_\_', '\_\_ne\_\_', '\_\_new\_\_', '\_\_reduce\_\_', '\_\_reduce\_ex\_\_', '\_\_repr\_\_', '\_\_setattr\_\_', '\_\_sizeof\_\_', '\_\_str\_\_', '\_\_subclasshook\_\_', '\_\_weakref\_\_', 'public\_function']

המכנה המשותף לכל התכונות האלה הוא שהן מתחילות בשני קווים תחתונים ומסתימות בשני קווים תחתונים.  
אז מה אלו התכונות האלה?   
המתודות האלו נקראות "מתודות קסם" או dunder methods (double underscores) והן אינן נועדו לשימוש ישיר אלא הן מתעוררות בצורה עקיפה.   
למעשה יצא לנו כבר לראות כמה שדות ומתודות כאלו, למשל המתודה \_\_init\_\_() היא סוג של מתודת קסם שמאתחלת אובייקט מטיפוס מחלקה כלשהי, והיא מופעלת אוטומטית כאשר יוצרים אינסטנס חדש למחלקה.  
לרוב משתמשים במתודות קסם כדי לדרוס אופרטורים, למשל כדי לדרוס את האופרטור '+' נדרוס את המתודה \_\_add\_\_(self,other), או עבור אופרטור '==' נדרוס את \_\_eq\_\_(self,other) .  
אך למעשה יש עוד הרבה סוגים של מתודות קסם מלבד אופרטורים.   
ניתן לחלק את מתודות הקסם לכמה סוגים:   
  
1. אופרטורים  
כפי שכבר ציינו קודם למתודות קסם יש את האפשרות לדרוס אופרטורים.   
שלא כמו ב-c++ או c# המתודות שמגדירות את סוג אופרטור אינן כייצוג שלו בפועל:

|  |  |
| --- | --- |
| אופרטור | מתודה |
| + | \_\_add\_\_(self,other) |
| - | \_\_sub\_\_(self,other) |
| \* | \_\_mul\_\_(self, other) |
| // | \_\_floordiv\_\_(self, other) |
| / | \_\_truediv\_\_(self, other) |
| % | \_\_mod\_\_(self, other) |
| \*\* | \_\_pow\_\_(self, other[, modulo]) |
| > | \_\_lt\_\_(self, other) |
| <= | \_\_le\_\_(self, other) |
| == | \_\_eq\_\_(self, other) |
| != | \_\_ne\_\_(self, other) |
| >= | \_\_ge\_\_(self, other) |
| > | \_\_gt\_\_(self, other) |
| << | \_\_lshift\_\_(self, other) |
| >> | \_\_rshift\_\_(self, other) |
| & | \_\_and\_\_(self, other) |
| | | \_\_or\_\_(self, other) |
| ^ | \_\_xor\_\_(self, other) |

אם מוסיפים לחתימת המתודות את האות 'i' לפני השם האופרטור ניתן לדרוס את ה'syntactic sugar' אופרטור עם השמה, למשל עבור '=+' נדרוס את המתודה \_\_iadd\_\_(self,other), או בשביל '-=' את \_\_isub\_\_(self,other) .  
ובשביל הפעלת אופרטור מימין, למשל: 5+obj נוסיף את האות r לתחילת שם המתודה: \_\_radd\_\_(self,other)

נדגים עם המחלקה הבאה:

בנינו מחלקה שמקבלת ביטויים בעברית ומחזירה את הערך הגימטרי שלהם.  
במחלקה דרסנו שלושה אופרטורים- חיבור ,חיסור וכפל :

class Gymatria:

    \_aleph\_beth = None

    def \_\_init\_\_(self,expression:str) -> None:

        self.\_expr = expression

        self.\_expr\_value = Gymatria.get\_value(expression)

    @property

    def expr\_value(self)->int:

        return self.\_expr\_value

    @property

    def expr(self) -> str:

        return self.\_expr

    def \_\_add\_\_(self , other) -> int:

        return self.expr\_value + other.expr\_value

    def \_\_sub\_\_(self , other) -> int:

        return abs(self.expr\_value - other.expr\_value)

    def \_\_mul\_\_(self , other) -> int:

        return self.expr\_value \* other.expr\_value

    def \_\_repr\_\_(self) -> str:

        return f"{self.expr} בגימטריה זה: {self.expr\_value}"

    @classmethod

    def get\_aleph\_beth(cls):

        if cls.\_aleph\_beth == None:

            cls.\_set\_aleph\_beth()

        return cls.aleph\_beth

    @classmethod

    def get\_value(cls,expression:str) -> int:

        aleph\_beth = cls.get\_aleph\_beth()

        expr\_value = 0

        for ot in expression:

            if ord('א') <= ord(ot) <= ord('ת'):

                expr\_value += aleph\_beth[ot]

        return expr\_value

    @classmethod

    def ot\_sofit(cls, ot: str)-> bool:

        cls.otiot\_sofiot = ['ץ','ך','ף','ן','ם']

        if ot in cls.otiot\_sofiot:

            return True

        return False

    @classmethod

    def \_set\_aleph\_beth(cls) -> None:

        ot\_num = ord('א')

        cls.aleph\_beth={}

        val = 1

        for i in range(27):

            cls.aleph\_beth[chr(ot\_num+i)] = val

            if not cls.ot\_sofit(chr(ot\_num+i)):

                if 90 >= val >= 10:

                    val+=10

                elif val >= 100:

                    val+= 100

                else: val+=1

המחלקה שומרת כמשתנה סטטי מילון עם הערכים של כל אות באל"ף בי"ת העברית (באותיות הסופיות שוות למקבילות הלא סופיות שלהן במקרה זה), מקבלת ביטוי שומרות אותו ואת ערכו הגימטרי.  
הרצנו את התוכנית על הביטויים הבאים וזה מה שקיבלנו:

aba = Gymatria('אבא')

aima = Gymatria('אמא')

print(aba)

print(aima)

print(f'אבא+אמא בגימטריה = {aima+aba}')

print(f'אבא-אמא בגימטריה = {aima-aba}')

print(f'אבא\*אמא בגימטריה = {aima\*aba}')

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
אבא בגימטריה זה: 4  
אמא בגימטריה זה: 42  
אבא+אמא בגימטריה = 46  
אבא-אמא בגימטריה = 38   
אבא\*אמא בגימטריה = 168

2.אתחול והריסה של אובייקט-   
בכל פעם שנוצר אינסטנס חדש של אובייקט שתי מתודות נקראות , האחת כבר יצא לנו להכיר והיא המתודה \_\_init\_\_, והשנייה היא מתודה שנקראת עוד לפני והיא \_\_new\_\_().  
בשפות כמו ג'אווה c++ וכדו' אנחנו מכירים את המילה השמורה new כמגדירה לתוכנית להקצות זיכרון עבור אובייקט חדש מטיפוס המחלקה, בפייתון השימוש ב-new הוא קצת שונה, המתודה אמורה להיות מתודת מחלקה (class method ), כלומר אמורה לקבל כפרמטר משתנה מסוג cls, ואמורה אוטומטית להחזיר את האובייקט בזמן האתחול.  
במילים אחרות המתודה \_\_new\_\_ נקראת כדי ליצור את האינסטנס עצמו והמתודה \_\_init\_\_ כדי לאתחל אותו בערכים.   
ברמת העיקרון אין בכלל צורך במתודה \_\_init\_\_, ניתן להגדיר ולהוסיף לאובייקט תכונות גם בלי שיהיו חלק מהגדרת המחלקה:

class Empty:

    pass

empty = Empty()

empty.something = "something"

print(empty.something)  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
something

אפילו יותר מזה ניתן להוסיף למחלקות קיימות מתודות חדשות בן אם לכל המחלקה בין אם רק לאובייקט ספציפי:

Gymatria.\_\_iadd\_\_= lambda self , other: Gymatria(self.expr+" "+other.expr)

aba += aima

print(aba)  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
אבא אמא בגימטריה זה: 46

כשמשתמשים במתודה \_\_init\_\_ בעצם מאתחלים את השדות של האובייקט מרגע יצירתו, כך שמראש נקבל אותו עם תכונות מוכנות, אבל בשביל שהמתודה תיקרא אוטומטית היא צריכה לקבל אובייקט מטיפוס המחלקה (היא אמורה לקבל self) ומי שמספק לה את ה-self אמורה להיות המתודה \_\_new\_\_ שאמורה להחזיר אינסטנס מטיפוס המחלקה, אם \_\_new\_\_ לא תספק אינסטנס כזה לא תופעל המתודה \_\_init\_\_:

class AmIEmpty(Empty):

    def \_\_new\_\_(cls):

        print("\_\_new\_\_ method was executed")

        return None

def \_\_init\_\_(self):

        print("\_\_init\_\_ method was executed")

def a\_method(self):

        print("a\_method was executed")

am\_i\_empty = AmIEmpty()  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
\_\_new\_\_ method was executed

היינו מצפים שגם המתודה \_\_init\_\_תופעל עם יצירת אובייקט חדש מטיפוס AmIEmpty אבל משום ש\_\_new\_\_ לא החזירה אינסטנס שעליו ניתן להוסיף משתנים לא יתקיים, ואפילו יותר מזה אם ננסה להפעיל את המתודה a\_method של המחלקה תיזרק שגיאה:

am\_i\_empty.a\_method()  # => AttributeError  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
**---------------------------------------------------------------------------**   
**AttributeError** Traceback (most recent call last)  **<ipython-input-11-0bb7bf48eb32>** in <module>   
**----> 1** am\_i\_empty**.**a\_method**()** **# => AttributeError**   
**AttributeError**: 'NoneType' object has no attribute 'a\_method'

לעומת זאת אם \_\_new\_\_ כן תחזיר אובייקט מטיפוס המחלקה:

class AmIEmpty(Empty):

    def \_\_new\_\_(cls):

        print("\_\_new\_\_ method was executed")

        return super(Empty, cls).\_\_new\_\_(cls)

def \_\_init\_\_(self):

        print("\_\_init\_\_ method was executed")

def a\_method(self):

        print("a\_method was executed")

am\_i\_empty = AmIEmpty()  
am\_i\_empty.a\_method()  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
\_\_new\_\_ method was executed  
\_\_init\_\_ method was executed  
a\_method was executed

בדומה לc++ ,גם בפייתון יש מה שנקרא destructor שמוחק את התוכן של המשתנה מהמערכת עם הפונקציה del:

x = [1,2]

print(x)

del x

print(x) #=> NameError  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
[1, 2]

**---------------------------------------------------------------------------**   
**NameError** Traceback (most recent call last)   
**<ipython-input-3-867c6f943e95>** in <module>   
 2 print**(**x**)**   
 3 **del** x   
 **----> 4** print**(**x**)** **#=> NameError**  **NameError**: name 'x' is not defined

זה עוזר בעיקר מתי שרוצים להגדיר שאין שימוש לאובייקט מסויים יותר בתוכנית, או כאשר רוצים למחוק מתודה או שדה של אובייקט\מחלקה:

del Gymatria.\_\_repr\_\_

print(aba)

print(aba.expr)

print(aba.expr\_value)  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
<\_\_main\_\_.Gymatria object at 0x0000000005638668>   
אבא אמא  
 46

המתודה \_\_repr\_\_ מגדירה מחרוזת מייצגת לאובייקט, בהמשך נדבר עליה יותר ומה ההבדל בינה לבין המרה ל-str.  
  
בניגוד למחשבה המקובלת המתודת קסם \_\_del\_\_() לא נקראת ע"י הפונקציה del, אלא ע"י הgarbage collector ברגע שהוא אוסף את כל המשתנים מסוג המחלקה, ועדיף להימנע ממימושה אלא אם אתם חייבים כדי להגדיר משהו לסוף התוכנית.

3. פונקציות אונריות על משתנים-

לפייתון יש כמה פונקציות אונריות בנויות מראש, למשל הפונקציה floor() מביאה את הערך התחתון של המשתנה, או הפונקציה abs() שמביאה את הערך המוחלט של האובייקט.  
כשפונקציות אלה נקראות הן משתמשות במתודת קסם של המחלקה עם שם דומה.

|  |  |
| --- | --- |
| מה היא עושה | מתודה |
| נקראת עם הפונק' abs() | \_\_abs\_\_(self) |
| אמורה להחזיר את הערך החיובי של המשתנה | \_\_pos\_\_(self) |
| אמורה להחזיר את הערך השלילי של המשתנה | \_\_neg\_\_(self) |
| ערך תחתון נקראת עם math.floor | \_\_floor\_\_(self) |
| ערך עליון נקראת עם math.ceil | \_\_ceil\_\_(self) |
| נקראת עם math.trunc | \_\_trunc\_\_(self) |
| נקראת עם הפונק' round() | \_\_round\_\_(self,n) |
| נקראת עם האופרטור ~ | \_\_invert\_\_(self) |

4. המרות (**casting**)

המרות לאובייקטים מטיפוס אחר עושים בדר"כ עם פונקציית המרה , למשל כדי להפוך מספר אי-רציונלי לאינטג'ר נשתמש בפונקציה int() על המספר. הפונקציה קוראת למתודת קסם \_\_int\_\_() של המלקה float וכך יודעת איך להמיר את המספר.  
נחזור לדוגמא של הגימטריה ונוסיף לה את ההמרות הבאות-המרה למספר(int ו-float) והמרה למחרוזת:

Gymatria.\_\_int\_\_ = lambda self: self.expr\_value

Gymatria.\_\_str\_\_ = lambda self: f"{self.expr} בגימטריה זה: {self.expr\_value}"

Gymatria.\_\_float\_\_ = lambda self: float(self.expr\_value)

print(str(aba))

print(int(aba))

print(float(aba))  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
אבא אמא בגימטריה זה: 46  
46   
46.0