**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**

**ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)**

**Кафедра МО ЭВМ**

**ОТЧЕТ**

**по лабораторной работе №1**

**по дисциплине «Информационные технологии»**

**Тема: Лабораторная работа №1. Парадигмы программирования**

| Студент гр. 3343 |  | Волох И.О. |
| --- | --- | --- |
| Преподаватель |  | Иванов Д.В. |

Санкт-Петербург

2024

## Цель работы

Изучение парадигм программирования, создание программы на языке программирования Python, в которой реализуются несколько классов фигур и списков для них.

## 

## Задание

Вариант 1. Даны фигуры в двумерном пространстве. Базовый класс – фигура Figure, многоугольник – Polygon, окружность – Circle:

class Figure

Поля объекта класса Figure: периметр фигуры (в сантиметрах, целое положительное число), площадь фигуры (в квадратных сантиметрах, целое положительное число), цвет фигуры (значение может быть одной из строк: 'r', 'b', 'g').

При создании экземпляра класса Figure необходимо убедиться, что переданные в конструктор параметры удовлетворяют требованиям, иначе выбросить исключение ValueError с текстом 'Invalid value'.

class Polygon

Поля объекта класса Polygon: периметр фигуры (в сантиметрах, целое положительное число), площадь фигуры (в квадратных сантиметрах, целое положительное число), цвет фигуры (значение может быть одной из строк: 'r', 'b', 'g'), количество углов (неотрицательное значение, больше 2), равносторонний (значениями могут быть или True, или False), самый большой угол (или любого угла, если многоугольник равносторонний) (целое положительное число).

При создании экземпляра класса Polygon необходимо убедиться, что переданные в конструктор параметры удовлетворяют требованиям, иначе выбросить исключение ValueError с текстом 'Invalid value'.

В данном классе необходимо реализовать следующие методы:

Метод \_\_str\_\_(): Преобразование к строке вида: Polygon: Периметр <периметр>, площадь <площадь>, цвет фигуры <цвет фигуры>, количество углов <кол-во углов>, равносторонний <равносторонний>, самый большой угол <самый большой угол>.

Метод \_\_add\_\_(): Сложение площади и периметра многоугольника. Возвращает число, полученное при сложении площади и периметра многоугольника.

Метод \_\_eq\_\_(): Метод возвращает True, если два объекта класса равны и False иначе. Два объекта типа Polygon равны, если равны их периметры, площади и количество углов.

class Circle:

Поля объекта класса Circle: периметр фигуры (в сантиметрах, целое положительное число), площадь фигуры (в квадратных сантиметрах, целое положительное число), цвет фигуры (значение может быть одной из строк: 'r', 'b', 'g'), радиус (целое положительное число), диаметр (целое положительное число, равен двум радиусам).

При создании экземпляра класса Circle необходимо убедиться, что переданные в конструктор параметры удовлетворяют требованиям, иначе выбросить исключение ValueError с текстом 'Invalid value'.

В данном классе необходимо реализовать следующие методы:

Метод \_\_str\_\_(): Преобразование к строке вида: Circle: Периметр <периметр>, площадь <площадь>, цвет фигуры <цвет фигуры>, радиус <радиус>, диаметр <диаметр>.

Метод \_\_add\_\_(): Сложение площади и периметра окружности. Возвращает число, полученное при сложении площади и периметра окружности.

Метод \_\_eq\_\_(): Метод возвращает True, если два объекта класса равны и False иначе. Два объекта типа Circle равны, если равны их радиусы.

Необходимо определить список list для работы с фигурами:

class PolygonList – список многоугольников – наследуется от класса list.

Конструктор:

Вызвать конструктор базового класса. Передать в конструктор строку name и присвоить её полю name созданного объекта.

Необходимо реализовать следующие методы:

Метод append(p\_object): Переопределение метода append() списка. В случае, если p\_object - многоугольник (объект класса Polygon), элемент добавляется в список, иначе выбрасывается исключение TypeError с текстом: Invalid type <тип\_объекта p\_object>

Метод print\_colors(): Вывести цвета всех многоугольников в виде строки (нумерация начинается с 1): <i> многоугольник: <color[i]> <j> многоугольник: <color[j]> …

Метод print\_count(): Вывести количество многоугольников в списке.

class CircleList – список окружностей – наследуется от класса list.

Конструктор:

Вызвать конструктор базового класса. Передать в конструктор строку name и присвоить её полю name созданного объекта.

Необходимо реализовать следующие методы:

Метод extend(iterable): Переопределение метода extend() списка. В качестве аргумента передается итерируемый объект iterable, в случае, если элемент iterable - объект класса Circle, этот элемент добавляется в список, иначе не добавляется.

Метод print\_colors(): Вывести цвета всех окружностей в виде строки (нумерация начинается с 1): <i> окружность: <color[i]> <j> окружность: <color[j]> …

Метод total\_area(): Посчитать и вывести общую площадь всех окружностей.

В отчете укажите:

1. Изображение иерархии описанных вами классов.

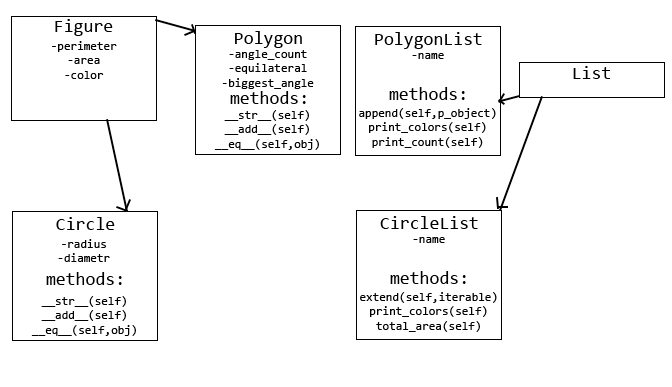
2. Методы, которые вы переопределили (в том числе методы класса object).

3. В каких случаях будут использованы методы \_\_str\_\_() и \_\_add\_\_().

4. Будут ли работать переопределенные методы класса list для PolygonList и CircleList? Объясните почему и приведите примеры.

## Выполнение работы

Иерархия описанных в задании классов.

Рисунок 1 – Изображение иерархии классов

В рамках выполнения работы в классах Circle и Polygon были переопределены методы \_\_str\_\_(), \_\_add\_\_(), \_\_eq\_\_(). При вызове \_\_str\_\_(self) будет использоваться возвращаемое значение в переопределенном методе. Оператор == в вызывает метод \_\_eq\_\_(self,obj), который определяет поведение оператора равенства для объектов данного класса. Метод \_\_add\_\_(self) будет вызываться при сложении двух экземпляров класса. В классах CircleList и PolygonList унаследованных от класса List, были переопределены методы append(self,p\_object), extend(self,iterable). Благодаря тому, что родительский метод вызывается с помощью функции super().

Разработанный программный код см. в приложении А.

## 

## Выводы

В ходе лабораторной работы были изучены виды парадигм программирования, создана программа на языке программирования Python, реализующая несколько классов фигур и списков для них.

# Приложение А Исходный код программы

class Figure:

def \_\_init\_\_(self, perimeter, area, color):

clr = "rbg"

self.perimeter = perimeter

self.area = area

self.color = color

if not(isinstance(perimeter, int)) or (self.area <= 0) or (self.perimeter <= 0) or not(isinstance(area, int)) or (color not in clr):

raise ValueError('Invalid value')

class Polygon(Figure): #Наследуется от класса Figure

def \_\_init\_\_(self, perimeter, area, color, angle\_count, equilateral, biggest\_angle):

super().\_\_init\_\_(perimeter, area, color)

self.angle\_count = angle\_count

self.equilateral = equilateral

self.biggest\_angle = biggest\_angle

if not(isinstance(angle\_count, int)) or (angle\_count <= 2) or (self.biggest\_angle <= 0) or (self.angle\_count <= 0) or not(isinstance(equilateral, bool)) or not(isinstance(biggest\_angle, int)) or (biggest\_angle < 0):

raise ValueError('Invalid value')

def \_\_str\_\_(self):

return f'Polygon: Периметр {self.perimeter}, площадь {self.area}, цвет фигуры {self.color}, количество углов {self.angle\_count}, равносторонний {self.equilateral}, самый большой угол {self.biggest\_angle}.'

def \_\_add\_\_(self):

summ = self.perimeter + self.area

return summ

def \_\_eq\_\_(self, obj):

if (self.area == obj.area) and (self.perimeter == obj.perimeter) and (self.angle\_count == obj.angle\_count):

return True

else:

return False

class Circle(Figure):

def \_\_init\_\_(self, perimeter, area, color, radius, diametr):

super().\_\_init\_\_(perimeter, area, color)

self.radius = radius

self.diametr = diametr

if not(isinstance(radius, int)) or not(isinstance(diametr, int)) or (self.diametr <= 0) or (self.diametr != 2 \* self.radius) or (self.radius <= 0):

raise ValueError('Invalid value')

def \_\_str\_\_(self):

return f'Circle: Периметр {self.perimeter}, площадь {self.area}, цвет фигуры {self.color}, радиус {self.radius}, диаметр {self.diametr}.'

def \_\_add\_\_(self):

summ = self.perimeter + self.area

return summ

def \_\_eq\_\_(self, obj):

if (self.radius == obj.radius) and (self.diametr == obj.diametr):

return True

else:

return False

class PolygonList(list):

def \_\_init\_\_(self, name):

super().\_\_init\_\_()

self.name = name

def append(self, p\_object):

if isinstance(p\_object, Polygon):

super().append(p\_object)

else:

raise TypeError("Invalid type <тип\_объекта p\_object>")

def print\_colors(self):

for i in range(len(self)):

print(f'{1 + i} многоугольник: {self[i].color}')

def print\_count(self):

print(len(self))

class CircleList(list):

def \_\_init\_\_(self, name):

super().\_\_init\_\_()

self.name = name

def extend(self, iterable):

if isinstance(iterable, list):

for el in iterable:

if isinstance(el, Circle):

self.append(el)

else:

raise TypeError("Invalid type <тип\_объекта p\_object>")

def print\_colors(self):

for i in range(len(self)):

print(f'{1 + i} окружность: {self[i].color}')

def total\_area(self):

smm = 0

for i in self:

smm += i.area

print(smm)