

# Конспект по книге *"Fluent Python"*

Anton S Khomyakov

# Список разделов

Коллекции .....	1
Сравнение перечисляемых типов .....	1
Выводы .....	2
Глава 3. Словари и множества .....	4
Глава 4. Тексты и байты .....	5
Глава 5. Полноправные функции .....	6
Семь видов вызываемых объектов .....	6
Пользовательские вызываемые типы .....	6
Получение информации о параметрах .....	8
inspect.signature .....	8
Аннотация функций .....	10
Пакеты для функционального программирования .....	11
Фиксация аргументов с помощью <code>functools.partial</code> .....	12
Спецификации и статьи по пройденному материалу: .....	13
Глава 6. Реализация паттернов проектирования с помощью полноправных функций. ....	14
Практический пример: переработка паттерна Стратегия. ....	14
Функционально-ориентированная стратегия. ....	17
Выбор наилучшей стратегии: простой подход .....	19
Поиск стратегии в модуле .....	19
Паттерн Команда .....	20
Ссылочки и дополнительные материалы .....	21
Глава 7. Декораторы и функции замыкания .....	23
Главное, что нужно знать о декораторах: .....	23
Паттерн Стратегия, дополненный декоратором .....	23
Правила видимости переменных .....	25
Замыкания .....	25
Реализация простого декоратора .....	28
Декораторы в стандартной библиотеке .....	30
Одиночная диспетчеризация и обобщенные функции .....	35
Композиция декораторов .....	36
Параметризованные декораторы .....	36
Ссылочки .....	37
Глава 8. Ссылки на объекты .....	38
Выбор между <code>==</code> и <code>is</code> .....	38
Относительная неизменность кортежей .....	38
По умолчанию копирование поверхностное .....	38
<code>del</code> и сборка мусора .....	42
Слабые ссылки .....	42

Глава 9. Объекты в духе Python	43
Представление объекта	43
И снова класс вектора	43
Альтернативный конструктор	46
Декораторы <code>classmethod</code> и <code>staticmethod</code>	48
Хэшируемый класс <code>Vector2d</code>	49
Экономия памяти с помощью атрибута <code>__slots__</code>	51
Глава 10. Рубим, нарезаем и перемешиваем последовательности	52
Vector, попытка N1: совместимость с <code>Vector2d</code>	52
Протоколы и динамическая типизация	54
Vector, попытка N2: последовательность допускающая срезку	55
Vector, попытка N3: доступ к динамическим атрибутам	59
Vector, попытка N4: хэширование и ускорение оператора <code>==</code>	61
Vector, попытка N5: форматирование	62
Экстренное включение с асинхронных игр	64
По мотивам статьи "Как писать асинхронный код Python"	64
Асинхронные представления в Django <code>&gt;= 3.1</code>	65

# Коллекции

## Сравнение перечисляемых типов

Критерий сравнения	tuple	list	set
Нотация	a = (1, 2, 3)	b = [1, 2, 3]	c = {1, 2, 3}
Название	Кортеж	Список	Множество
Хэшируем	+	-	-
Упорядоченность	Всегда упорядоченный список объектов	Всегда упорядоченный список объектов	До 3.6 словари <b>dict</b> и множества <b>set</b> не сохраняли порядок, но начиная с 3.7 <b>официально упорядочены</b>
Дубликаты	Может содержать дубликаты	Может содержать дубликаты	Не содержит дубликатов
Индексация	+	+	-
Размер	Фиксированный	Динамический	Динамический

Критерий сравнения	tuple	list	set
Подходит для	Последовательность не планируется изменять; Если нужно поочередно перебирать неизменную последовательность элементов; Нужна последовательность элементов для ее назначения в качестве ключа словаря. Поскольку списки — это изменяемый тип данных, их нельзя применять в качестве ключей словаря; Важна скорость выполнения операций с последовательностью : из-за отсутствия возможности изменения, кортежи работают куда быстрее списков;	Последовательность планируется изменять; Планируется добавлять новые элементы или удалять старые	Базовая структура типа данных “множество” — это хеш-таблица (Hash Table). Поэтому множества очень быстро справляются с проверкой элементов на вхождение, например содержится ли объект <b>x</b> в последовательности <b>a_set</b> . Идея заключается в том, что поиск элемента в хэш-таблице — это операция <b>O(1)</b> , то есть операция с постоянным временем выполнения.



По сути, если не нужно хранить дубликаты, то множество будет лучшим выбором, чем список.

## Выводы

*“Преждевременная оптимизация — корень всех зол”.*

Итак, самое главное, что вам стоит запомнить по поводу списков, кортежей и множеств:

- Если необходимо хранить дубликаты, то выбирайте список или кортеж.
- Если НЕ планируется изменять последовательность после ее создания, то выбирайте кортеж, а не список.
- Если НЕ нужно хранить дубликаты, то воспользуйтесь множеством, так как они значительно быстрее определяют наличие объекта в последовательности.



В конечном итоге по большей части не стоит слишком сильно задумываться о том, какого же типа данных последовательностью воспользоваться.

```
:experimental:      :doctype:      book      :icons:      font      :myprojectbasedir:
{asciidoctorconfigdir}      :doctestdir:      {asciidoctorconfigdir}/../source/doctest
:sourcedir: {asciidoctorconfigdir}/../source :imagesoutdir: ./images
```

## Глава 3. Словари и множества

Все словари наследуют класс **collections.abc.Mapping**. Ключи должны быть хэшируемые. Включать метод *hash()* и *eq()* Объект называется хэшируемым, если он обладает хэш-значением, которое не изменяется на протяжении всей жизни объекта и допускает сравнение с другими объектами.

*Способы инициализации словаря*

```
a = dict(one=1, two=2, three=3)
b = {'one': 1, 'two': 2, 'three': 3}
c = dict(zip(['one', 'two', 'three'], [1, 2, 3]))
d = dict([('two', 2), ('one', 1), ('three', 3)])
e = dict({'two': 2, 'one': 1, 'three': 3})
a == b == c == d == e
True
```

## Глава 4. Тексты и байты.

Всё что нужно знать о байтах: главное это то, что существует 2 основных типа отображения двоичных последовательностей: изменяемы тип `bytes`, появившийся в `py3` и не изменяемы тип `bytearray`. Каждый элемент `bytes` или `bytearray` - целое число от 0 до 255



# Глава 5. Полноправные функции

## Семь видов вызываемых объектов

Оператор `()` можно применять не только к функциям, определённым пользователями. Что бы понять является ли объект вызываемым, воспользуйтесь функцией:

```
callable()
```

Table 1. Вызываемые элементы Python

Функция	Описание
Пользовательские функции	Создаются при помощи выражения <code>def</code> или <code>lambda</code> -выражения
Встроенные функции	Функции написанные на C (в случае CPython), например <code>len</code> или <code>time.strftime</code>
Методы	Функции определённые в теле класса
Встроенные методы	Метода написанные на C, например <code>dict.get</code>
Классы	При вызове класса выполняется свой метод <code>new</code> , что бы создать экземпляр, затем вызывает метод <code>init</code> для его инициализации и, наконец, возвращает экземпляр вызывающей программе
Экземпляры классов	Если в классе определен метод <code>call</code> , то его экземпляры можно вызвать, как функции
Генераторные функции	Функции или методы, в которых используется ключевое слово <code>yield</code> . При вызове генераторная функция возвращает объект-генератор



Учитывая разнообразие вызываемых типов в Python, самый безопасный способ узнать, является ли объект вызываемым, - воспользоваться встроенной функцией `callable()`

## Пользовательские вызываемые типы

### Пример создания класса с реализованным методом `__call__`

```
import random

class BingoCage:
    """
    Экземпляр этого класса строится из любого итерируемого объекта и
    хранит внутри себя список элементов в случайном порядке. При вызове
    экземпляра из списка удаляется один элемент.
    """

    def __init__(self, items=None):
        """
        Метод __init__ принимает произвольный итерируемый объект;
        Создание локальной копии предотвращает изменение списка, переданного
        в качестве аргумента.
        """
        self._items = list(items)
        random.shuffle(self._items) # Метод shuffle гарантированно работает, т.к.
self._items объект тип list.

    def pick(self):
        """
        Основной метод.
        """
        try:
            return self._items.pop()
        except IndexError:
            # Возбудить исключение со специальным сообщением, если список self._items
пустой.
            raise LookupError('pick from empty BingoCage')

    def __call__(self):
        """
        Позволяет писать просто bingo() вместо bingo.pick()
        :return:
        """
        return self.pick()
```

### Демонстрация *BingoCage*

```
>>> from source.bingocall import BingoCage
>>> bingo = BingoCage(range(3))
>>> bingo.pick()
2
>>> bingo()
1
>>> callable(bingo)
True
```



Объект `bingo` можно вызвать как функцию, и встроенная функция `callable(...)` распознает его как вызываемый объект

*Пример классного разбора именованных и не именованных аргументов функции*

```
def tag(name, *content, cls=None, **attrs):
    """
    Функция tag генерирует HTML; чисто именованный аргумент cls
    для передачи атрибута "class". Это обходное решение необходимо,
    т.к. в Python class - зарезервированное слово.
    """
    print(name)
    if cls is not None:
        attrs['class'] = cls
    if attrs:
        attr_str = ''.join(' %s="%s"' % (attr, value) for attr, value in sorted(attrs.items()))
    else:
        attr_str = ''
    if content:
        return '\n'.join('<%s%s>%s</%s>' % (name, attr_str, c, name) for c in content)
    else:
        return '<%s%s />' % (name, attr_str)
```

## Получение информации о параметрах

- У объекта-функции есть атрибут `defaults`, в котором хранится кортеж со значениями по умолчанию позиционных и именованных параметров.
- Значения чисто именованных аргументов находятся в `kwdefaults`
- Сами имена параметров находятся в атрибуте `code`, который содержит ссылку на объект `code` с множеством своих собственных параметров

```
>>> from source.tag import tag
>>> tag.__code__.co_varnames
('name', 'cls', 'content', 'attrs')
>>> tag.__code__.co_argcount
1
```

## inspect.signature

Метод `inspect.signature` возвращает объект `inspect.Signature`, у которого есть атрибут `parameters`, позволяющий прочитать упорядоченное отображение имен на объекты типа `inspect.Parameter`. У каждого объекта `Parameter` есть набор атрибутов, например: `name`, `default` и `kind`. Специально значение `inspect.empty` обозначающий параметры, не имеющие значения по умолчанию.

```

>>> from inspect import signature
>>> sig = signature(help)
>>> sig
<Signature (*args, **kwargs)>
>>> str(sig)
'(*args, **kwargs)'
>>> for name, param in sig.parameters.items(): print(param.kind, ': ', name, '=',
param.default)
...
VAR_POSITIONAL : args = <class 'inspect._empty'>
VAR_KEYWORD : kwargs = <class 'inspect._empty'>
>>> sig = signature(open)
>>> for name, param in sig.parameters.items(): print(param.kind, ': ', name, '=',
param.default)
...
POSITIONAL_OR_KEYWORD : file = <class 'inspect._empty'>
POSITIONAL_OR_KEYWORD : mode = r
POSITIONAL_OR_KEYWORD : buffering = -1
POSITIONAL_OR_KEYWORD : encoding = None
POSITIONAL_OR_KEYWORD : errors = None
POSITIONAL_OR_KEYWORD : newline = None
POSITIONAL_OR_KEYWORD : closefd = True
POSITIONAL_OR_KEYWORD : opener = None

```

У объекта `inspect.Signature` имеется метод `bind`, который принимает любое количество атрибутов и связывает их с параметрами, указанных в сигнатуре, следуя обычным правилам сопоставления фактических аргументов с формальными параметрами.



Каркас может использовать эту возможность для проверки атрибутов до фактического вызова функции.

```
>>> import inspect
>>> from source.tag import tag
>>> sig = inspect.signature(tag)
>>> my_tag = {
... 'name' : 'img',
... 'title' : 'Sunset Boulevard',
... 'src' : 'sunset.jpg',
... 'cls' : 'framed'
... }
>>> bounds_args = sig.bind(**my_tag)
>>> bounds_args
<BoundArguments (name='img', cls='framed', attrs={'title': 'Sunset Boulevard', 'src':
'sunset.jpg'})>
>>> for name, value in bounds_args.arguments.items(): print(name, '=', value)
...
name = img
cls = framed
attrs = {'title': 'Sunset Boulevard', 'src': 'sunset.jpg'}
>>> del my_tag['name']
>>> bounds_args = sig.bind(**my_tag)
Traceback (most recent call last):
  File "<pyshell#16>", line 1, in <module>
    bounds_args = sig.bind(**my_tag)
  File "C:\Users\User\AppData\Local\Programs\Python\Python38-32\lib\inspect.py", line
3025, in bind
    return self._bind(args, kwargs)
  File "C:\Users\User\AppData\Local\Programs\Python\Python38-32\lib\inspect.py", line
2940, in _bind
    raise TypeError(msg) from None
TypeError: missing a required argument: 'name'
>>>
```



На этом примере видно, как модель данных Python - посредством модуля inspect - раскрывает механизм, которым пользуется сам интерпретатор для связывания аргументов с формальными параметрами при вызове функции.

## Аннотация функций

```
def clip(text: str, max_len: 'int > 0' = 80) -> str: # Аннотированное объявление
функции
    """
    Return text clipped at the last space before or after max_len

    :param text:
        Переменная с текстом
    :param max_len:
        Максимальная длина возвращаемой строки
    :return:
        Возвращает строку обрезанную до последнего пробела или до максимальной длины.
    """
    end = None
    if len(text) > max_len:
        space_before = text.rfind(' ', 0, max_len)
        if space_before >= 0:
            end = space_before
        else:
            space_after = text.rfind(' ', max_len)
            if space_after >= 0:
                end = space_after
    if end is None: # No spaces were found
        end = len(text)
    return text[:end].rstrip()
```

- У любого аргумента в объявлении функции может быть выражение аннотации, которому предшествует `:`.
- Если у аргумента есть значение по-умолчанию, то аннотация располагается между именем и знаком `=`.
- Что-бы аннотировать возвращаемое значение, поместите `->` и вслед за ним выражение между знаком `)` и двоеточием в конце объявления функции.
- Аннотации никак не обрабатываются. Они просто сохраняются в атрибуте функции `__annotations__` тип `dict`

```
>>> from source.clip_annot import clip
>>> clip.__annotations__
{'text': <class 'str'>, 'max_len': 'int > 0', 'return': <class 'str'>}
```

## Пакеты для функционального программирования

### Модуль `operator`

Модуль `operator` включает в себя функции для выборки элементов из последовательностей и чтения атрибутов объектов: `itemgetter` и `attrgetter` строят специализированные функции

для выполнения этих действий.

Результат применения `itemgetter` для сортировки списка кортежей

```
from operator import itemgetter

metro_data = [
    ('Tokyo', 'JP', 36.933, (35, 139)),
    ('Delhi NCR', 'IN', 21.935, (28, 77)),
    ('Mexico City', 'MX', 20.142, (19, -99)),
    ('New York-Newark', 'US', 20.104, (40, -74)),
    ('Sao Paulo', 'BR', 19.649, (-23, -46)),
]

for city in sorted(metro_data, key=itemgetter(1)):
    print(city)
```

```
py .\metro_data.py
('Sao Paulo', 'BR', 19.649, (-23, -46))
('Delhi NCR', 'IN', 21.935, (28, 77))
('Tokyo', 'JP', 36.933, (35, 139))
('Mexico City', 'MX', 20.142, (19, -99))
('New York-Newark', 'US', 20.104, (40, -74))
```

## Фиксация аргументов с помощью `functools.partial`

В модуле `functools` собраны некоторые функции высшего порядка. Из них наиболее широко известна функция `reduce`. Помимо неё, особенно полезна функция `partial` и её вариация `partialmethod`.

- `functools.partial` — функция высшего порядка. Позволяет применять функцию "частично". Получив на вход некоторую функцию, `partial` создает новый вызываемый объект, в котором некоторые аргументы исходной функции фиксированы. Функция `partial` принимает в первом аргументе вызываемый объект, а за ним - произвольное число позиционных и именованных аргументов, подлежащих связыванию.

Построение вспомогательной функции нормализации Unicode-строк с помощью `partial`

```
>>> import functools
>>> import unicodedata
>>> nfc = functools.partial(unicodedata.normalize, 'NFC')
>>> s1 = 'café'
>>> s2 = 'cafe\u0301'
>>> nfc(s1) == nfc(s2)
True
>>> s1 == s2
False
```

- `functools.partialmethod` — делает тоже самое, что и `partial`, но предназначена для работы с методами.

## Спецификации и статьи по пройденному материалу:

1. [PEP 3102 — Keyword-Only Arguments](#)
2. [PEP 3107 — Function Annotations](#)
3. [PEP 362 — Function Signature Object](#)
4. [Functional Programming HOWTO](#)



## Глава 6. Реализация паттернов проектирования с помощью полноправных функций.

### Практический пример: переработка паттерна Стратегия.



В книге "Паттерны проектирования" паттерн **Стратегия** описывается следующим образом:

Определить семейство алгоритмов, инкапсулировать каждый из них и сделать их взаимозаменяемыми. Стратегия позволяет заменять алгоритмы независимо от использующих его клиентов.

Наглядный пример применения паттерна Стратегия к коммерческой задаче — вычисление скидок на заказы в соответствии с характеристиками заказчика или результатами анализа заказанных позиций. Рассмотрим интернет-магазин со следующими правилами формирования скидок:

- Заказчику, имеющему не менее 1000 баллов лояльности, предоставляется глобальная скидка **5%** на весь заказ;
- На позиции, заказанные в количестве не менее 20 штук, предоставляется скидка **10%**
- На заказы, содержащие не мене 10 различных позиций, предоставляется глобальная скидка **7%**

Для простоты предложим, что к каждому заказчику может быть применена только одна скидка.

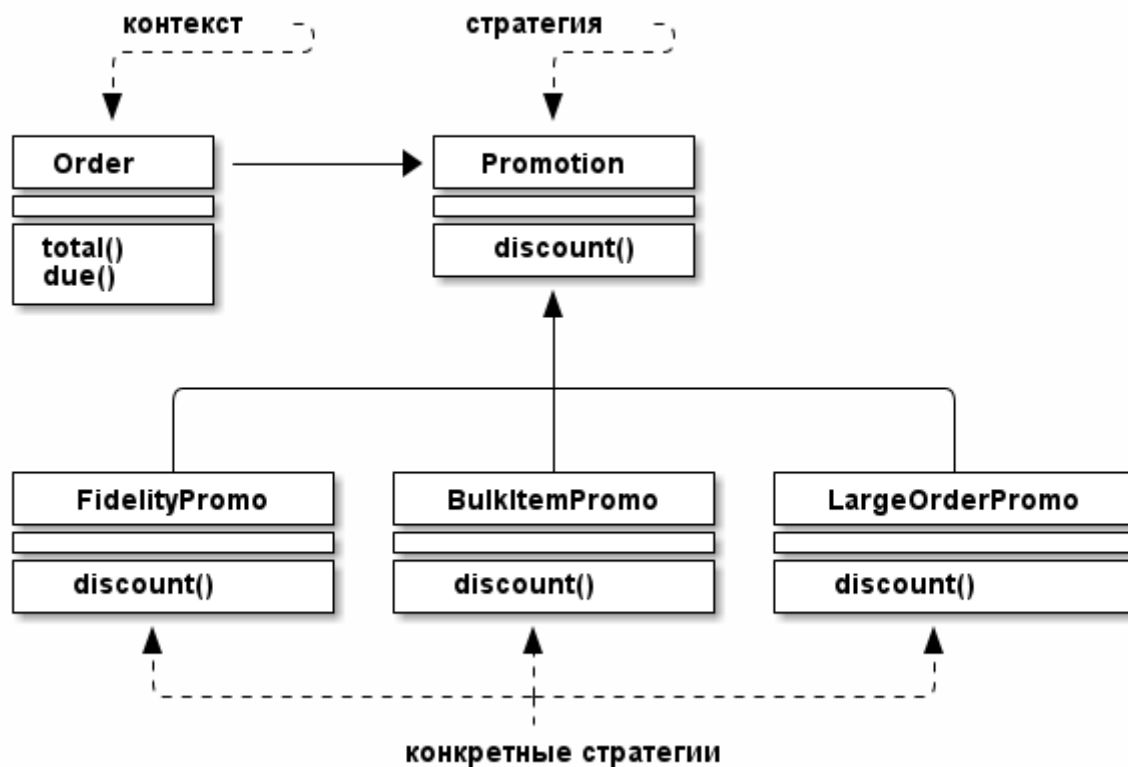


Figure 1. UML-диаграмма классов для обработки заказов



#### Контекст

Представляет службу, делегируя часть вычислений взаимозаменяемым компонентам, реализующим различные алгоритмы. В примере Интернет-магазина контекстом является класс **Order**, который конфигурируется для применения поощрительной скидки по одному из нескольких алгоритмов.



#### Стратегия

Интерфейс, общий для всех компонентов, реализующих различные алгоритмы. В нашем примере эту роль играет абстрактный класс **Promotion**.



#### Конкретные стратегии

Один из конкретных подклассов Стратегии. В нашем примере реализованы три конкретные стратегии: **FidelityPromo**, **BulkItemPromo**, **LargeOrderPromo**.

В нашем примере система, перед тем как создать объект заказа, должна каким-то образом определить стратегию предоставления скидки и передать ее конструктору класса **Order**. Вопрос о выборе стратегии не является предметом данного паттерна.

Реализация класса **Order** с помощью взаимозаменяемых стратегий

```

from abc import ABC, abstractmethod
from collections import namedtuple

Customer = namedtuple('Customer', 'name fidelity')
  
```

```

class LineItem:

    def __init__(self, product, quantity, price):
        self.product = product
        self.quantity = quantity
        self.price = price

    def total(self):
        return self.price * self.quantity

class Order:
    """
    Контекст
    """

    def __init__(self, customer, cart, promotion=None):
        self.customer = customer
        self.cart = list(cart)
        self.promotion = promotion

    def total(self):
        if not hasattr(self, '__total'):
            self.__total = sum(item.total() for item in self.cart)
        return self.__total

    def due(self):
        if self.promotion is None:
            discount = 0
        else:
            discount = self.promotion.discount(self)
        return self.total() - discount

    def __repr__(self):
        return f'<Order total: {self.total():.2f} due: {self.due():.2f}>'

class Promotion(ABC):
    """
    Стратегия: абстрактный базовый класс
    """

    @abstractmethod
    def discount(self, order):
        """
        Вернуть скидку в виде положительной суммы в долларах
        :param order:
        :return:
        """

```

```

class FidelityPromo(Promotion):
    """
    5%-я скидка для заказчиков, имеющих не менее 1000 баллов лояльности
    """
    def discount(self, order):
        return order.total() * .05 if order.customer.fidelity >= 1000 else 0

class BulkItemPromo(Promotion):
    """
    10%-я скидка для каждой позиции LineItem, в которой заказано не мене 20 единиц
    """
    def discount(self, order):
        discount = 0
        for item in order.cart:
            if item.quantity >= 20:
                discount += item.total() * .1
        return discount

class LargeOrderPromo(Promotion):
    """
    7%-я скидка для заказов, включающих не менее 10 различных позици
    """
    def discount(self, order):
        distinct_items = {item.product for item in order.cart}
        if len(distinct_items) >= 10:
            return order.total() * .07
        return 0

```

Пример работает без нареканий, но ту же функциональность можно реализовать в Python гораздо короче, воспользовавшись функциями как объектами.

## Функционально-ориентированная стратегия.

Каждая конкретная стратегия в примере — это класс с одним методом `discount`. Сильно напоминают функции. В следующем примере код переработан — конкретные классы заменены функциями, а абстрактный класс `Promo` исключен

*Класс `Order`, в котором реализован в виде функций*

```

from collections import namedtuple

Customer = namedtuple('Customer', 'name fidelity')

class LineItem:

    def __init__(self, product, quantity, price):
        self.product = product

```

# Наименование

```

        self.quantity = quantity          # Количество
        self.price = price                # Цена

    def total(self):
        return self.price * self.quantity # Общая стоимость позиции

class Order:                             # Контекст

    def __init__(self, customer, cart, promotion=None):
        self.customer = customer
        self.cart = cart
        self.promotion = promotion

    def total(self):
        if not hasattr(self, '__total'):
            self.__total = sum(item.total() for item in self.cart)
        return self.__total

    def due(self):
        if self.promotion is None:
            discount = 0
        else:
            discount = self.promotion.discount(self)
        return self.total() - discount

    def __repr__(self):
        return f'<Order total: {self.total():.2f} due: {self.due():.2f}>'

def fidelity_promo(order):
    """
    5%-я скидка для заказчиков, имеющих не менее 1000 баллов лояльности
    """
    return order.total() * .05 if order.customer.fidelity >= 1000 else 0

def bulk_item_promo(order):
    """
    10%-я скидка для каждой позиции LineItem, в которой заказано не мене 20 единиц
    """
    discount = 0
    for item in order.cart:
        if item.quantity >= 20:
            discount += item.total() * .1
    return discount

def large_order_promo(order):
    """
    7%-я скидка для заказов, включающих не менее 10 различных позици

```

```
"""
distinct_items = {item.product for item in order.cart}
if len(distinct_items) >= 10:
    return order.total() * .07
return 0
```

## Выбор наилучшей стратегии: простой подход

Реализация функции выбора наилучшая стратегии

```
from source.strategy_3 import fidelity_promo, bulk_item_promo, large_order_promo
promos = [fidelity_promo, bulk_item_promo, large_order_promo]
# promos - список стратегий реализованный в виде функций

def best_promo(order):
    """
    :param order: список покупок
    :return: максимально возможную скидку из promos
    """
    return max(promo(order) for promo in promos)
```

Фишка в том что бы воспринимать функцию как объект, который можно передавать в виде параметра.



В данном коде возможна тонка ошибка. При написании новой стратегии, возможно забыть добавить её в список `promos`.

## Поиск стратегии в модуле



`globals()` - возвращает словарь, представляющий текущую таблицу глобальных символов. Это всегда словарь текущего модуля.

```
promos = [globals()[name] for name in globals() if name.endswith('_promo') and name !=
'best_promo']
"""
promos - перебираем все имена в словаре,
возвращенном функцией global(), оставляем
только те что с суффиксом _promo и не best_promo
"""

def best_promo(order):
    """
    :param order: список покупок
    :return: максимально возможную скидку из params
    """
    return max(promo(order) for promo in promos)
```

## Паттерн Команда



Цель **Команды** - разорвать связь между объектом, инициировавшим операцию (Инициатором) и объектом, который её реализует (Получатель).

В примере Инициаторы - это пункты меню в графическом редакторе, а Получателем - редактируемый документ или само приложения.

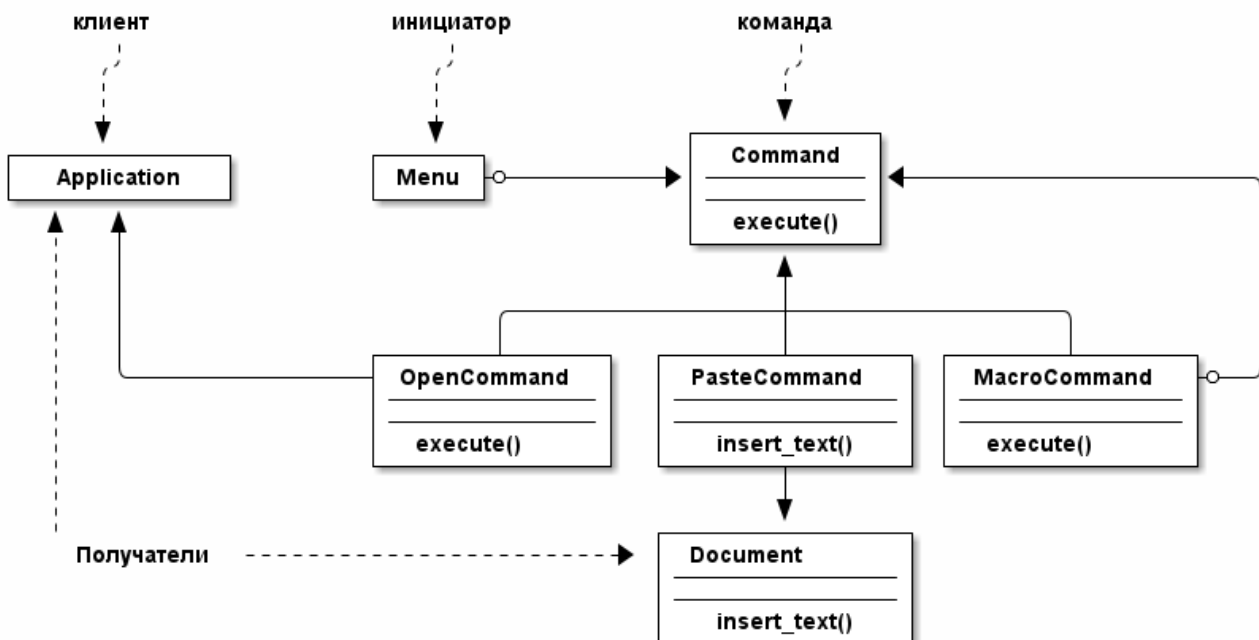


Figure 2. UML-диаграмма классов для управляемого меню текстового редактора, реализованного с помощью паттерна Команда. У каждой команды может быть свой получатель: объект, выполняющий действие. Для команды *PasteCommand* получателем является *Document*, а для *OpenCommand*- приложение.

Идея в том, что бы между инициатором и исполнителем поместить объект `Command`, который реализует интерфейс с одним методом `execute()`, вызывающим какой-то метод Получателя для выполнения желаемой операции. Таким образом, Инициатор ничего не знает об интерфейсе Получателя, так что, написав подкласс `Command`, можно адаптировать различные получатели. Инициатор конфигурируется конкретной командой и вызывает ее метод `execute`.



Класс `MacroCommand`, который может содержать последовательность команд; его метод `execute()` вызывает одноименные методы каждой хранимой команды.

Вместо передачи объекта `Command`, мы можем передать обычную функцию. Реализовать можно через специальный метод `__call__`.

Тогда `MacroCommand` будут вызываемыми объектами, содержащими список функций для последующего вызова.

```
class MacroCommand:
    """
    Команда, выполняющая список команд
    """
    def __init__(self, commands):
        self.commands = list(commands)

    def __call__(self, *args, **kwargs):
        for command in self.commands:
            command()
```

## Ссылочки и дополнительные материалы

- [Паттерны поректирования в динамических языках.](#)



```
#!/venv/Scripts/python.exe
# -*- coding: utf-8 -*-
"""
Паттерн СТРАТЕГИЯ определяет семейство алгоритмов, инкапсулирует
каждый из них и обеспечивает их взаимозаменяемость. Он позволяет
модифицировать алгоритмы независимо от их использования на стороне клиента.
"""
COLLEAGUES = ('Павел Клименко', 'Павел Румянцев', 'Николай Ластовский',
              'Кирилл Кулешов', 'Сергей Мирук', 'Алёна Ларина')

class Layout:
    """
    Этот класс поддерживает только один алгоритм: табуляция. Функция,
    реализующая этот алгоритм, ожидает получить счетчик строк и после-
    довательность элементов, а возвращает результат в виде таблицы.
    """
    def __init__(self, tabulator):
        self.tabulate = tabulator

    def tabulate(self, rows, items):
        return self.tabulator(rows, items)

def main():
    """
    В этой функции создаются 2 объекта Layout, параметризованные
    различными функциями-табуляторами. Для каждого формата печатается
    таблица с 2,3,4,5 строками
    :return:
    """
    htmlLayout = Layout(html_tabulator)
    for rows in range(2, 6):
        print(htmlLayout.tabulate(rows, COLLEAGUES))
    textLayout = Layout(text_tabulator)
    for rows in range(2, 6):
        print(textLayout.tabulate(rows, COLLEAGUES))
```

# Глава 7. Декораторы и функции замыкания



Декоратор - это вызываемый объект, принимающий в качестве аргумента другую функцию.

## Главное, что нужно знать о декораторах:

- Тот факт, что они властны заменить декорируемую функцию другой;
- Выполняется сразу после загрузки модуля;

## Паттерн Стратегия, дополненный декоратором

Список `promos` заполняется декоратором `promotion`

```
from collections import namedtuple

Customer = namedtuple('Customer', 'name fidelity')

class LineItem:

    def __init__(self, product, quantity, price):
        self.product = product          # Наименование
        self.quantity = quantity        # Количество
        self.price = price              # Цена

    def total(self):
        return self.price * self.quantity  # Общая стоимость позиции

class Order:                                # Контекст

    def __init__(self, customer, cart, promotion=None):
        self.customer = customer
        self.cart = cart
        self.promotion = promotion

    def total(self):
        if not hasattr(self, '__total'):
            self.__total = sum(item.total() for item in self.cart)
        return self.__total

    def due(self):
        if self.promotion is None:
            discount = 0
        else:
```

```

        discount = self.promotion.discount(self)
        return self.total() - discount

    def __repr__(self):
        return f'<Order total: {self.total():.2f} due: {self.due():.2f}>'

promos = []

def promotion(promo_func):
    promos.append(promo_func)
    return promo_func

@promotion
def fidelity(order):
    """
    5%-я скидка для заказчиков, имеющих не менее 1000 баллов лояльности
    """
    return order.total() * .05 if order.customer.fidelity >= 1000 else 0

@promotion
def bulk_item(order):
    """
    10%-я скидка для каждой позиции LineItem, в которой заказано не мене 20 единиц
    """
    discount = 0
    for item in order.cart:
        if item.quantity >= 20:
            discount += item.total() * .1
    return discount

@promotion
def large_order(order):
    """
    7%-я скидка для заказов, включающих не менее 10 различных позиции
    """
    distinct_items = {item.product for item in order.cart}
    if len(distinct_items) >= 10:
        return order.total() * .07
    return 0

def best_promo(order):
    """
    Выбрать максимально возможную скидку
    """
    return max(promo(order) for promo in promos)

```

По сравнению с другими решениями, у этого есть несколько преимуществ:

- Функции, реализующие стратегии вычисления скидки могут избавиться от суффикса `_promo`
- Декоратор `@promotion` явно описывает назначение декорируемой функции и без труда позволяет временно отменить предоставление ссылки: достаточно закомментировать декоратор
- Стратегии скидки можно определить в других модулях.

## Правила видимости переменных

Видимость локальных переменных определяется при компилировании байт-кода и если одноименная переменная определена в теле функции, то она будет считаться локальной.

## Замыкания

Замыкание вступает в игру только при наличии вложенной функции.



Замыкание — это функция с расширенной областью видимости, которая охватывает все не глобальные переменные, имеющие ссылки в теле функции, хотя они в нем не определены.

Эту идею довольно трудно переварить, поэтому пример.

Рассмотрим функцию `avg`, которая вычисляет среднее продолжающегося ряда чисел, например, среднюю цену закрытия биржевого товара за всю историю торгов. Каждый день ряд пополняется новой ценой, а при вычислении среднего учитываются все прежние цены.

Если начать с чистого листа, то функция `avg` можно было бы использовать следующим образом:

```
>>> avg(10)
10.0
>>> avg(11)
10.5
>>> avg(12)
11.0
```



*Вопрос на подумать*

Откуда берется `avg` и где она хранит предыдущие значения?

## Реализация Average основанная на классах.

*average\_oo.py: класс для вычисления накопительного среднего значения*

```
class Averager:

    def __init__(self):
        self.series = []

    def __call__(self, new_value):
        self.series.append(new_value)
        total = sum(self.series)
        return total/len(self.series)
```

*Класс **Averager** создает вызываемые объекты*

```
>>> from source.average_oo import Averager
>>> avg = Averager()
>>> avg(10)
10.0
>>> avg(11)
10.5
>>> avg(12)
11.0
```

*Результат тестирования*

```
>>> import doctest
>>> doctest.testfile('./source/doctest/avg_oo.txt')
TestResults(failed=0, attempted=5)
```

## **Функциональная реализация с использованием функции высшего порядка **make\_averager****

```
def make_averager():
    """
    При обращении к make_averager возвращается объект-функция averager.
    При каждом вызове averager добавляет переданный аргумент в конец
    списка series и вычисляет текущее среднее.
    :return:
    """
    series = []

    def averager(new_value):
        series.append(new_value)
        total = sum(series)
        return total/len(series)

    return averager
```



Обратите внимание на сходство обоих примеров: мы обращаемся к `Averager` и к `make_averager` что бы получить вызываемый объект `avg`, который обновляет временной ряд и вычисляет среднее значение.

Совершенно ясно, где хранит историю объектов `avg` класса `Averager`: в атрибуте экземпляра `self.series`. Но где находится `series` функции `avg` из второго примера?



Внутри `averager` переменная `series` является *свободной*. Этот технический термин обозначает, что переменная не связана в локальной области видимости.



**Python** хранит имена локальных и свободных переменных в атрибуте `__code__`, который представляет собой откомпилированное тело функции.

Инспекция функции, созданной функцией `make_averager`

```
>>> from source.average import make_averager
>>> avg = make_averager()
>>> avg.__code__.co_varnames
('new_value', 'total')
>>> avg.__code__.co_freevars
('series',)
```

Привязка переменной `series` хранится в атрибуте `__closure__` возвращенной функцией `avg`.



Каждому элементу `avg.__closure__` соответствует имя в `avg.__code__.co_freevars`. Эти элементы называются *ячейками (cells)*, и у каждого из них есть атрибут `cell_contents`, где можно найти само значение.

Инспекция функции, созданной функцией `make_averager` (продолжение)

Резюмируем:



**Замыкание** — это функция, которая запоминает привязку свободных переменных, существовавшие на момент определения функции. Так что их можно использовать впоследствии при вызове функции, когда область видимости, в которой она была определена уже не существует.



Единственная ситуация, когда функции может понадобиться доступ к внешней не глобальной переменной, — это когда она вложена в другую функцию.

## Объявление `nonlocal`

Приведенная ранее реализация `make_averager` не эффективна. Мы храним в переменной все значения и каждый раз вычисляем их сумму при каждом вызове `averager`. Лучше было бы

хранить предыдущую сумму и количество элементов, тогда зная два числа мы можем вычислить среднее.



*В Python 3 было добавлено `nonlocal`*

**`nonlocal`** позволяет пометить переменную как свободную, даже если ей присваивается значение внутри функции. В таком случае изменяется привязка, хранящаяся в замыкании.

*Правильная реализация идеи*

```
def make_averager():
    count = 0
    total = 0

    def averager(new_value):
        nonlocal total, count
        count += 1
        total += new_value
        return total/count

    return averager
```

## Реализация простого декоратора

```
import functools
import time

def clock(func):
    """
        Декоратор functools.wraps копирует аргументы
        декорируемой функции.
    """
    @functools.wraps(func)
    def clocked(*args, **kwargs):
        t0 = time.perf_counter()
        result = func(*args, **kwargs)
        elapsed = time.perf_counter() - t0
        name = func.__name__
        arg_list = []
        if args:
            arg_list.append(', '.join(repr(arg) for arg in args))
        if kwargs:
            pairs = [f'{k}={w}' for k, w in sorted(kwargs.items())]
            arg_list.append(', '.join(pairs))
        arg_string = ', '.join(arg_list)
        print(f'[elapsed:0.8f] {name}({arg_string} -> {result})' # [0.00000120]
        factorial(1 -> 1)
        return result
    return clocked
```



```
# clock_decorator_demo.py
import time
from clock_decorator import clock

@clock
def snooze(seconds):
    time.sleep(seconds)

@clock
def factorial(n):
    return 1 if n < 2 else n*factorial(n-1)

if __name__ == '__main__':
    print('*' * 40, 'Calling snooze(.123)')
    snooze(.123)
    print('*' * 40, 'Calling factorial(5)')
    print('5! =', factorial(5))
```

Результат выполнения

```
PS C:\Users\User\PycharmProjects\Python. Design patterns and other\source> py
.\clock_decorator_demo.py
***** Calling snooze(.123)
[0.13673660] snooze(0.123 -> None)
***** Calling factorial(5)
[0.00000120] factorial(1 -> 1)
[0.00017130] factorial(2 -> 2)
[0.00031230] factorial(3 -> 6)
[0.00047800] factorial(4 -> 24)
[0.00066200] factorial(5 -> 120)
5! = 120
```

## Декораторы в стандартной библиотеке

Два самых любопытных декоратора в стандартной библиотеке - `lru_cache` и совсем новый `singledispatch` (*Python* >= 3.4), оба определены в `functools`.

### Кэширование с помощью `functools.lru_cache`



Декоратор `functools.lru_cache` очень полезен на практике

Он реализует "запоминание" (memorization): прием оптимизации, смысл которого заключается в запоминании дорогостоящих вычислений, позволяет избежать повторных вычислений с теми же аргументами, что и раньше.

Пример использования кэширования

```
import functools
from contextlib import redirect_stdout
from clock_decorator import clock

#@functools.lru_cache()
@clock
def fibonacci(n):
    if n < 2:
        return n
    return fibonacci(n-2) + fibonacci(n-1)

if __name__ == '__main__':
    with open('./doctest/fibo_demo_out.txt', 'a') as f:
        with redirect_stdout(f):
            print(fibonacci(10))
```

На примере функция уже декорирована. Для сравнения, вот выходы декорированной и не декорированной функции `fibonacci`:

Вывод скрипта без использования `lru_cache`. Очевидны лишние вычисления.

```
[0.00000050] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000040] fibonacci(1 -> 1)
[0.00003930] fibonacci(2 -> 1)
[0.00000030] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000030] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000870] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001650] fibonacci(3 -> 2)
[0.00006430] fibonacci(4 -> 3)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000720] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001430] fibonacci(3 -> 2)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000030] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000710] fibonacci(2 -> 1)
[0.00000030] fibonacci(1 -> 1)
```

```
[0.00000240] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000030] fibonacci(1 -> 1)
[0.00001180] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001890] fibonacci(3 -> 2)
[0.00003320] fibonacci(4 -> 3)
[0.00005450] fibonacci(5 -> 5)
[0.00012600] fibonacci(6 -> 8)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000730] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001410] fibonacci(3 -> 2)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000710] fibonacci(2 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000030] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000700] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001380] fibonacci(3 -> 2)
[0.00002810] fibonacci(4 -> 3)
[0.00004980] fibonacci(5 -> 5)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000710] fibonacci(2 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000710] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001460] fibonacci(3 -> 2)
[0.00002830] fibonacci(4 -> 3)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000030] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000720] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001410] fibonacci(3 -> 2)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000740] fibonacci(2 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000050] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000810] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001680] fibonacci(3 -> 2)
[0.00003080] fibonacci(4 -> 3)
[0.00005170] fibonacci(5 -> 5)
[0.00008660] fibonacci(6 -> 8)
[0.00014380] fibonacci(7 -> 13)
[0.00027750] fibonacci(8 -> 21)
[0.00000030] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000030] fibonacci(0 -> 0)
```

```
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000700] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001400] fibonacci(3 -> 2)
[0.00000030] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000710] fibonacci(2 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000890] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001620] fibonacci(3 -> 2)
[0.00003080] fibonacci(4 -> 3)
[0.00005150] fibonacci(5 -> 5)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000720] fibonacci(2 -> 1)
[0.00000030] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00002470] fibonacci(2 -> 1)
[0.00003160] fibonacci(3 -> 2)
[0.00004530] fibonacci(4 -> 3)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000700] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001380] fibonacci(3 -> 2)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000700] fibonacci(2 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000030] fibonacci(1 -> 1)
[0.00001540] fibonacci(2 -> 1)
[0.00002220] fibonacci(3 -> 2)
[0.00003610] fibonacci(4 -> 3)
[0.00005660] fibonacci(5 -> 5)
[0.00010850] fibonacci(6 -> 8)
[0.00016680] fibonacci(7 -> 13)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000030] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000730] fibonacci(2 -> 1)
[0.00000030] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000710] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001430] fibonacci(3 -> 2)
[0.00002820] fibonacci(4 -> 3)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
```

```
[0.00000700] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001410] fibonacci(3 -> 2)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000700] fibonacci(2 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000700] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001390] fibonacci(3 -> 2)
[0.00002730] fibonacci(4 -> 3)
[0.00004810] fibonacci(5 -> 5)
[0.00008580] fibonacci(6 -> 8)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000830] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001530] fibonacci(3 -> 2)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000710] fibonacci(2 -> 1)
[0.00000030] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000730] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001580] fibonacci(3 -> 2)
[0.00003140] fibonacci(4 -> 3)
[0.00005330] fibonacci(5 -> 5)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000710] fibonacci(2 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000030] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000700] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001440] fibonacci(3 -> 2)
[0.00002800] fibonacci(4 -> 3)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000730] fibonacci(2 -> 1)
[0.00001400] fibonacci(3 -> 2)
[0.00000030] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000930] fibonacci(2 -> 1)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00000030] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000020] fibonacci(1 -> 1)
[0.00003070] fibonacci(2 -> 1)
[0.00003770] fibonacci(3 -> 2)
[0.00005370] fibonacci(4 -> 3)
```

```
[0.00007440] fibonacci(5 -> 5)
[0.00010920] fibonacci(6 -> 8)
[0.00016910] fibonacci(7 -> 13)
[0.00026170] fibonacci(8 -> 21)
[0.00043520] fibonacci(9 -> 34)
[0.00072080] fibonacci(10 -> 55)
55
```

Вывод скрипта с `lru_cache`.

```
[0.00000140] fibonacci(0 -> 0)
[0.00000040] fibonacci(1 -> 1)
[0.00005920] fibonacci(2 -> 1)
[0.00000070] fibonacci(3 -> 2)
[0.00007080] fibonacci(4 -> 3)
[0.00000060] fibonacci(5 -> 5)
[0.00008260] fibonacci(6 -> 8)
[0.00000060] fibonacci(7 -> 13)
[0.00009310] fibonacci(8 -> 21)
[0.00000070] fibonacci(9 -> 34)
[0.00010440] fibonacci(10 -> 55)
55
```



`lru_cache` необходимо вызывать как функцию со скобками. `functools.lru_cache()`. Причина в том, что декоратор принимает конфигурационные параметры.



Полная сигнатура

`functools.lru_cache(max_size=128, typed=False)`

- `maxsize` — сколько результатов хранить (для достижения результата  $maxsize = n^2$ ).
- `typed` - если стоит True, то результаты разных типов будут храниться порознь.

## Одиночная диспетчеризация и обобщенные функции

`functools.singledispatch` - (Python >= 3.4) позволяет каждому модулю вносить свой вклад в общее решение, так, что пользователь может легко добавить специализированную функцию, даже не имея возможности изменить класс.

Обычная функция, декорированная `singledispatch` становится *обобщенной функцией*: группой функций, выполняющих одну и ту же логическую операцию по-разному в зависимости от типа первого аргумента.

Декоратор `functools singledispatch` создает функцию `htmlize.register` для объединения нескольких функций в одну обобщенную.

```
from collections import abc
import html
import numbers
from functools import singledispatch

@singledispatch          # Помечает базовую функцию, которая обрабатывает obj
def htmlize(obj):
    content = html.escape(repr(obj))
    return f'<pre>{content}</pre>'

@htmlize.register(str)    # Каждая специальная функция снабжается декоратором
def _(text):              # Имена функций не существенны
    content = html.escape(text).replace('\n', '<br>\n')
    return f'<pre>{content}</pre>'

@htmlize.register(numbers.Integral)
def _(n):
    return f'<pre>{n} (0x{0:x})</pre>'

@htmlize.register(tuple)
@htmlize.register(abc.MutableSequence)
def _(seq):
    inner = '</li>\n<li>'.join(htmlize(item) for item in seq)
    return f'<ul>\n<li>{inner}</li>\n<li>'
```

Замечательное свойство данного декоратора в том, что специализированные функции можно зарегистрировать в любом месте системы, в любом модуле. Если в последствии, вы добавите модуль, содержащий новый пользовательский тип, то без труда сможете новую специализированную функцию для обработки данного типа.

Возможности этого декоратора шире, подробнее можно почитать [тут](#):

- [PEP-0443 Single-dispatch generic function](#)

## Композиция декораторов

Когда два декоратора `@d1` и `@d2` применяются к одной и той же функции `f` в указанном порядке, получается то же самое, что и в результате композиции `f=d1(d2(f))`

## Параметризованные декораторы

Для реализации параметризованного декоратора, необходимо создать *фабрику декораторов*. Т.е. создать функцию, которая возвращает декоратор.

## Ссылочки

- [A Python module for decorators, wrappers and monkey patching.](#)
- [pip install decorator](#)
- [Python Decorator Library](#)
- [PEP 443 — Single-dispatch generic functions](#)
- [PEP 3104 — Access to Names in Outer Scopes](#)



# Глава 8. Ссылки на объекты



Для правильного понимания присваивания в Python всегда сначала читайте правую часть, ту, где объект создается или извлекается. Уже после этого переменная в левой части связывается с объектом — как приклеенная к нему этикетка.

Поскольку переменные — это просто этикетки, ничего не мешает наклеить на объект несколько этикеток. В этом случае образуются *синонимы*.

## Выбор между `==` и `is`

Оператор `==` сравнивает значение объектов (хранящихся в нем данных), а оператор `is` — их `id`.

## Относительная неизменность кортежей

Кортежи, как и большинство коллекций в Python, — списки, словари, множества и т.д. — хранят ссылки на объекты. Если элементы, на которые указывают ссылки, изменяемы, то их можно модифицировать, хотя сам кортеж останется неизменяемым.

## По умолчанию копирование поверхностное

Создание поверхностной копии списка, содержащий другой список;

Write code in Python 3.6 (drag lower right corner to resize code editor)

```
1 l1 = [1, 2, [3, 4, 5], (6, 7, 8)]
2 l2 = list(l1) # Поверхностная копия
3 l1.append(100) # Добавление 100 в l1, не влияет на l2
4 l1[2].remove(4) # Удаляем 4 из внутреннего списка l1[2],
5 # это отражается на l2, потому что объект l1[2] связан с
6 # тем же списком l2[2]
7 print('l1:', l1)
8 print('l2:', l2)
9 l2[2] += [55, 66] # Для изменяемого объекта, оператор +=
10 # изменяет список на месте, это изменение отражается на
11 # l1[2], т.к. это синонимы l2[2]
12 l2[3] += (77, 88) # Для кортежа оператор += создает новый
13 # кортеж и перепривязывает к нему переменную l2[3]
14 print('l1:', l1)
15 print('l2:', l2)
```

Print output (drag lower right corner to resize)

```
l1: [1, 2, [3, 5], (6, 7, 8), 100]
l2: [1, 2, [3, 5], (6, 7, 8)]
l1: [1, 2, [3, 5, 55, 66], (6, 7, 8), 100]
l2: [1, 2, [3, 5, 55, 66], (6, 7, 8, 77, 88)]
```

Frames

Objects

Global frame

l1

l2

list

0 1 2 3

3 5 55 66

tuple

0 1 2

6 7 8

list

0 1 2 3 4

1 2 2 3 100

list

0 1 2 3

1 2 2 3

tuple

0 1 2 3 4

6 7 8 77 88

→ line that just executed

→ next line to execute

<< First

< Prev

Next >

Last >>

Done running (10 steps)



Теперь должно быть понятно, что создать поверхностную копию легко, но это не всегда то что нужно.



Для значений по умолчанию `def func(a=default):` необходимо устанавливать значение `None`, а не изменяемые пустые объекты типа `[]`. Это может привести к изменению объекта установленного по умолчанию и во вновь созданных объектах будут фантомные объекты.

### Ошибка при назначении по умолчанию изменяемого объекта

Write code in Python 3.6 (drag lower right corner to resize code editor)

```
1 class HauntedBuss:
2     def __init__(self, passangers=[]):
3         self.passangers = passangers
4
5     def pick(self, name):
6         self.passangers.append(name)
7
8     def drop(self, name):
9         self.passangers.remove(name)
10
11 bus1 = HauntedBuss(['Олеся', 'Артём'])
12 print(bus1.passangers)
13 bus1.pick('Антон')
14 bus1.drop('Олеся')
15 print(bus1.passangers)
16 bus2 = HauntedBuss()
17 bus2.pick('Оксана')
18 print(bus2.passangers)
19 bus3 = HauntedBuss() # Объект, новый но уже
20 # содержит в списке пассажира из bus2
21 print(bus3.passangers)
```

Print output (drag lower right corner to resize)

```
['Олеся', 'Артём']
['Артём', 'Антон']
['Оксана']
['Оксана']
```

Frames

Global frame

- HauntedBuss
- bus1
- bus2
- bus3

Objects

HauntedBuss class

- function `__init__(self, passangers)` default arguments: `passangers`
- function `drop(self, name)`
- function `pick(self, name)`

HauntedBuss instance

- passangers

list

- 0 "Артём"
- 1 "Антон"

HauntedBuss instance

- passangers

list

- 0 "Оксана"

Done running (29 steps)

При написании функции, принимающий изменяемый параметр, необходимо тщательно обдумывать, ожидает ли принимающая сторона, что аргумент может быть изменён.

### Пример правильной реализации

Write code in Python 3.6 (drag lower right corner to resize code editor)

```

1 class HauntedBuss:
2     def __init__(self, passangers=None):
3         if passangers is None:
4             self.passangers = []
5         else:
6             self.passangers = list(passangers)
7
8     def pick(self, name):
9         self.passangers.append(name)
10
11    def drop(self, name):
12        self.passangers.remove(name)
13
14    bus1 = HauntedBuss(['Олеся', 'Артём'])
15    print(bus1.passangers)
16    bus1.pick('Антон')
17    bus1.drop('Олеся')
18    print(bus1.passangers)
19    bus2 = HauntedBuss()
20    bus2.pick('Оксана')
21    print(bus2.passangers)
22    bus3 = HauntedBuss() # Объект, новый но уже
23    # содержит в списке пассажира из bus2
24    print(bus3.passangers)
25

```

→ line that just executed  
→ next line to execute

<< First < Prev Next > Last >>

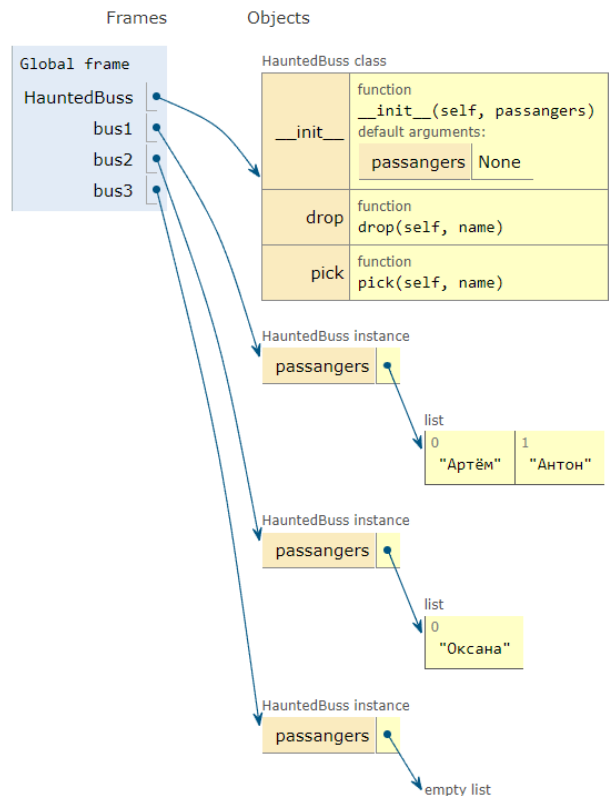
Done running (32 steps)

Print output (drag lower right corner to resize)

```

['Олеся', 'Артём']
['Артём', 'Антон']
['Оксана']
[]

```



Важное замечание. В объекте автобуса при инициализации создается копия списка. Это исключает ошибки связанной с изменением объекта переданного при инициализации.

```

class HauntedBuss:
    def __init__(self, passangers=None):
        if passangers is None:
            self.passangers = []
        else:
            self.passangers = list(passangers)
            # Если тут сделать просто self.passangers = passangers,
            # эти объекты будут синонимами.

    def pick(self, name):
        self.passangers.append(name)

    def drop(self, name):
        self.passangers.remove(name)

```

```
>>> from source.buss import HauntedBuss
>>> bus1 = HauntedBuss(['Олеся', 'Артём'])
>>> bus1.passangers
['Олеся', 'Артём']
>>> bus1.pick('Антон')
>>> bus1.drop('Олеся')
>>> bus1.passangers
['Артём', 'Антон']
>>> bus2 = HauntedBuss()
>>> bus2.pick('Оксана')
>>> bus2.passangers
['Оксана']
>>> bus3 = HauntedBuss()
>>> bus3.passangers
[]
>>> footboal_team = ['Артем', 'Гриша', 'Пётр', 'Антон', 'Лакки']
>>> bus4 = HauntedBuss(footboal_team)
>>> bus4.passangers
['Артем', 'Гриша', 'Пётр', 'Антон', 'Лакки']
>>> bus4.drop('Антон')
>>> footboal_team
['Артем', 'Гриша', 'Пётр', 'Антон', 'Лакки']
>>> bus4.passangers
['Артем', 'Гриша', 'Пётр', 'Лакки']
```

*Если сделать вот так:*

```
self.passangers = passangers
```

*То футбольная команда потеряет одного игрока вместе с выходом из автобуса.*

```
doctest.testfile('./source/doctest/buss_correct.txt')
*****
File ".\source\doctest\buss_correct.txt", line 21, in buss_correct.txt
Failed example:
    footboal_team
Expected:
    ['Артем', 'Гриша', 'Пётр', 'Антон', 'Лакки']
Got:
    ['Артем', 'Гриша', 'Пётр', 'Лакки']
*****
1 items had failures:
  1 of 17 in buss_correct.txt
***Test Failed*** 1 failures.
TestResults(failed=1, attempted=17)
```

*Визуализация потери игрока*

Write code in Python 3.6 (drag lower right corner to resize code editor)

```

1 class HauntedBuss:
2     def __init__(self, passangers=None):
3         if passangers is None:
4             self.passangers = []
5         else:
6             self.passangers = passangers
7
8     def pick(self, name):
9         self.passangers.append(name)
10
11    def drop(self, name):
12        self.passangers.remove(name)
13
14    football_team = ['Артем', 'Гриша', 'Пётр', 'Антон', 'Ла
15    print(football_team)
16    bus4 = HauntedBuss(football_team)
17    print(bus4.passangers)
18    bus4.drop('Антон')
19    print(football_team)
20    print(bus4.passangers)

```

→ line that just executed

→ next line to execute

<< First

< Prev

Next >

Last >>

Done running (15 steps)

Print output (drag lower right corner to resize)

```

['Артем', 'Гриша', 'Пётр', 'Антон', 'Лакки']
['Артем', 'Гриша', 'Пётр', 'Антон', 'Лакки']
['Артем', 'Гриша', 'Пётр', 'Лакки']
['Артем', 'Гриша', 'Пётр', 'Лакки']

```

Frames

Objects

Global frame

HauntedBuss

football\_team

bus4

HauntedBuss class

function

\_\_init\_\_(self, passangers)

default arguments:

passangers None

drop

function

drop(self, name)

pick

function

pick(self, name)

list

0

"Артем"

1

"Гриша"

2

"Пётр"

3

"Лакки"

HauntedBuss instance

passangers



Если метод специально не предназначен для изменения объекта, полученного в качестве аргумента, то стоит дважды подумать создавая синоним аргумента, просто присваивая его атрибуту экземпляра в своём классе. Если сомневаетесь, делайте копию. Клиенты обычно будут только рады.

## del и сборка мусора

Предложение **del** удаляет имена, а не объекты. Это может привести к отсутствию ссылок и может быть удалён сборщиком мусора. Привязывание переменной к другому объекту так же может обнулить количество ссылок на объект, что так же приведёт к уничтожению.



Существует специальный метод **\_\_del\_\_**, но он не приводит к уничтожению экземпляра. И Вы не должны вызывать его вручную. Метод **\_\_del\_\_** вызывается интерпретатором **Python** непосредственно перед уничтожением объекта, давая ему возможность освободить внешние ресурсы.

## Слабые ссылки

Наличие ссылок — вот что удерживает объект в памяти. Слабые ссылки на объект не увеличивают счётчик ссылок. Слабая ссылка не препятствует уничтожению объектов.

Слабые ссылки хороши для хранения хэш значений.



**weakref** - модуль для работы с множествами и слабыми ссылками.

**weakref.ref** создает слабую ссылку на объект. :experimental: :doctype: book :icons: font :myprojectbasedir: {asciidoctorconfigdir} :doctestdir: {asciidoctorconfigdir}/../source/doctest :sourcedir: {asciidoctorconfigdir}/../source :imagesoutdir: ./images

# Глава 9. Объекты в духе Python

## Представление объекта

- `repr()` — вернуть строку, представляющую объект в виде, удобном для разработчика.
- `str()` — вернуть строку, представляющую объект в виде, удобном для пользователя.



Для поддержки `repr` и `str` мы должны реализовать методы `__repr__` и `__str__`. Существует еще два специальных метода для поддержки альтернативных представлений объектов `__bytes__` и `__format__`.

## И снова класс вектора

*class Vector2d. Пока, что реализованы только специальные методы*

```
import math
from array import array

class Vector2d:
    """
    :typecode: -- атрибут класса для преобразования
    экземпляра Vector2d последовательность байтов и обратно.

    >>> v1 = Vector2d(3, 4)
    >>> print(v1.x, v1.y)
    3.0 4.0
    >>> x, y = v1
    >>> x, y
    (3.0, 4.0)
    >>> v1
    Vector2d(3.0, 4.0)
    >>> v1_clone = eval(repr(v1))
    >>> v1 == v1_clone
    True
    >>> print(v1)
    (3.0, 4.0)
    >>> octets = bytes(v1)
    >>> abs(v1)
    5.0
    >>> bool(v1), bool(Vector2d(0, 0))
    (True, False)
    """
    typecode = 'd'

    def __init__(self, x, y):
        """
        Преобразование x, y в тип float в методе инициализации
        """
```

позволяет на ранней стадии обнаруживать ошибки. Это полезно когда конструктор вызывается с не подходящими аргументами

```
"""
```

```
self.x = float(x)
self.y = float(y)
```

```
def __iter__(self):
    """
```

Наличие `__iter__` делает объект итерируемым. Благодаря ему работает распаковка (пр.: `x, y = py_vector`). В данном случае реализация при помощи генераторного выражения, который отдает компоненты поочередно.

```
"""
```

```
return (i for i in (self.x, self.y))
```

```
def __repr__(self):
    """
```

Метод `__repr__` строит строку, интерполируя компоненты с помощью синтаксиса `{!r}` для получения их представления, возвращаемого функцией `repr`; Поскольку `Vector2d` - итерируемый объект, `*self` поставяет компоненты `x` и `y` функции `format`.

```
"""
```

```
class_name = type(self).__name__
return "{({!r}, {!r})".format(class_name, *self)
```

```
def __str__(self):
    """
```

Из итерируемого объекта легко построить кортеж для отображения в виде упорядоченной пары.

```
"""
```

```
return str(tuple(self))
```

```
def __bytes__(self):
    """
```

Для генерации объекта типа `bytes` мы преобразуем `typecode` в `bytes` и конкатенируем с объектом `bytes`, полученным преобразованием массива, который построен путём обхода экземпляра.

```
"""
```

```
return (bytes([ord(self.typecode)]) +
        bytes(array(self.typecode, self)))
```

```
def __eq__(self, other):
    """
```

Для быстрого сравнения всех компонентов мы строим кортеж их операндов. Это работает, когда операнды являются экземплярами класса `Vector2d`, но не без проблем.

```
"""
```

```
return tuple(self) == tuple(other)
```

```

def __abs__(self):
    """
    Модулем вектора называется длина гипотенузы прямоугольного
    треугольника, где катеты x и y.
    """
    return math.hypot(self.x, self.y)

def __bool__(self):
    """
    Метод __bool__ вызывает abs(self) для вычисления модуля, а
    затем преобразует полученное значение в тип bool, так что
    0.0 преобразуется в False, а любое отличное от нуля в True
    """
    return bool(abs(self))

def __format__(self, format_spec=''):
    """
    :param format_spec: применяется к каждому компоненту вектора
    с помощью встроенной функцией format и строит итерируемый объект,
    порождающий отформатированные строки.
    :return: Подставляем отформатированные строки в шаблон (x, y).
    """
    components = (format(c, format_spec) for c in self)
    return '({}, {})'.format(*components)

if __name__ == "__main__":
    import doctest
    doctest.testmod()

```



У экземпляров `Vector2d` есть несколько представлений.

```
>>> from source.vector2d_v0 import Vector2d
>>> v1 = Vector2d(3, 4)
>>> print(v1.x, v1.y)
3.0 4.0
>>> x, y = v1
>>> x, y
(3.0, 4.0)
>>> v1
Vector2d(3.0, 4.0)
>>> v1_clone = eval(repr(v1))
>>> v1 == v1_clone
True
>>> print(v1)
(3.0, 4.0)
>>> octets = bytes(v1)
>>> octets
b'd\x00\x00\x00\x00\x00\x00\x08@\x00\x00\x00\x00\x00\x00\x10@'
>>> abs(v1)
5.0
>>> bool(v1), bool(Vector2d(0, 0))
(True, False)
```



Метод `__eq__` работает для операндов типа `Vector2d`, но возвращает `True` и в случае, когда экземпляр `Vector2d` сравнивается с другими итерируемыми объектами, содержащими точно такие же числовые значения (например `Vector(3, 4) == [3, 4]`). Считать ли это ошибкой или нет, зависит от точки зрения.

У нас имеется довольно полный набор базовых методов, но одного не хватает: восстановления объекта `Vector2d` из двоичной последовательности, порожденного функцией `bytes`.

## Альтернативный конструктор

Добавлен метод класса `frombytes`

```
import math
from vector2d_v0 import Vector2d

class Vector2dv1(Vector2d):
    def __init__(self, x, y):
        super().__init__(x, y)

    @classmethod
    def from_bytes(cls, octets):
        """
```

```

        Метод класса снабжён декоратором classmethod
        Аргумент self отсутствует; вместо него в аргументе
        cls передается сам класс.
        >>> v1 = Vector2d(3, 4)
        >>> v2 = Vector2dv1.from_bytes(bytes(v1))
        >>> v1 == v2
        True
        >>> v2
        Vector2dv1(3.0, 4.0)
        >>> v1
        Vector2d(3.0, 4.0)
        """
typecode = chr(octets[0]) # Читаем typecode из первого байта
memv = memoryview(octets[1:]).cast(typecode)
"""
        Создаем объект memoryview из двоичной последовательности
        октетов и приводим его к типу typecode
        Распаковываем memoryview, получившийся в результате приведения
        типа, и получаем пару аргументов, необходимых конструктору
        """
    return cls(*memv)

def angle(self):
    """
        Данный метод для получения угла.
        :return: atg
        """
    return math.atan2(self.y, self.x)

def __format__(self, format_spec=''):
    """
        Переопределяю метод для возможности вывода в полярных координатах.
        :param format_spec: если оканчивается на 'r': полярные координаты.
        :return: Подставляет строки во внешний формат.

        >>> format(Vector2dv1(1,1), '.3ep')
        '<1.414e+00, 7.854e-01>'
        >>> format(Vector2dv1(1,1), '0.5fp')
        '<1.41421, 0.78540>'
        >>> format(Vector2dv1(1,1), '0.5f')
        '(1.00000, 1.00000)'
        >>> format(Vector2dv1(1,1), '0.5fp')
        '<1.41421, 0.78540>'
        """
    if format_spec.endswith('r'):
        format_spec = format_spec[:-1]
        coords = (abs(self), self.angle())
        outer_fmt = '<{}, {}>'
    else:
        coords = self
        outer_fmt = '({}, {})'

```

```

        components = (format(c, format_spec) for c in coords)
        return outer_fmt.format(*components)

if __name__ == "__main__":
    import doctest
    doctest.testmod()

```

*Пример использования альтернативного конструктора*

```

>>> from source.vector2d_v0 import Vector2d
>>> v1 = Vector2d(3, 4)
>>> print(v1.x, v1.y)
3.0 4.0
>>> x, y = v1
>>> x, y
(3.0, 4.0)
>>> v1
Vector2d(3.0, 4.0)
>>> v1_clone = eval(repr(v1))
>>> v1 == v1_clone
True
>>> print(v1)
(3.0, 4.0)
>>> octets = bytes(v1)
>>> octets
b'd\x00\x00\x00\x00\x00\x00\x08@\x00\x00\x00\x00\x00\x00\x10@'
>>> abs(v1)
5.0
>>> bool(v1), bool(Vector2d(0, 0))
(True, False)

```

## Декораторы `classmethod` и `staticmethod`



**@classmethod** — определяет метод на уровне класса, а не отдельного экземпляра. Данный декоратор изменяет способ вызова метода таким образом, что в качестве первого аргумента передается сам класс, а не экземпляр. Типичное применение — альтернативные конструкторы, подобные `frombytes` из примера выше.



**@staticmethod** — изменяет метод так, что он не получает в первом аргументе ничего специального. По существу, статический метод — это просто обычная функция, определенная в теле класса, а не на уровне модуля.

Метод `__format__` позволяет расширить мини-язык форматирования. В нашем случае возможность вывода вектора в полярных координатах.

```
>>> from source.vector2d_v1 import Vector2dv1
>>> format(Vector2dv1(1,1), '.3ep')
'<1.414e+00, 7.854e-01>'
>>> format(Vector2dv1(1,1), '0.5fp')
'<1.41421, 0.78540>'
>>> format(Vector2dv1(1,1), '0.5f')
'(1.00000, 1.00000)'
>>> format(Vector2dv1(1,1), '0.5fp')
'<1.41421, 0.78540>'
```

## Хэшируемый класс Vector2d

До сих пор класс Vector2d не был хэшируемым и мы не могли поместить его во множество.

Что бы класс стал хэшируемым необходимо реализовать метод `__hash__`



Необходим еще метод `__eq__`, но он у нас уже есть.

Нужно сделать класс не изменяемым. Мы добьемся этого сделав `x` и `y` атрибутами только на чтение.

### Пример реализации закрытых свойств

```
from vector2d_v1 import Vector2dv1

class Vector(Vector2dv1):
    __slots__ = ('__x', '__y')
    """
    Реализация класса Vector с не изменяемыми атрибутами
    """
    def __init__(self, x, y):
        """
        Используем __ что бы сделать атрибуты закрытыми
        """
        self.__x = float(x)
        self.__y = float(y)

    @property  # Определяет метод чтения свойств
    def x(self):
        return self.__x

    @property
    def y(self):
        return self.__y

    def __iter__(self):
        return (i for i in (self.x, self.y))
```

Теперь когда вектор не изменяемый, мы должны реализовать `__hash__`.

### Пример реализации метода хэширования.

```
def __hash__(self):
    """
    >>> v1 = Vector(3,4)
    >>> v2 = Vector(3.1, 4.2)
    >>> hash(v1), hash(v2)
    (7, 384307168202284039)
    >>> set([v1, v2])
    {Vector(3.1, 4.2), Vector(3.0, 4.0)}
    """
    return hash(self.x) ^ hash(self.y)

if __name__ == "__main__":
    import doctest
    doctest.testmod()
```



В рекомендациях по специальному методу `__hash__` ([3.10.1 Documentation » The Python Language Reference » 3. Data model](#)) рекомендуется объединять хэши компонентов при помощи поразрядного оператора **ИСКЛЮЧАЮЩЕЕ ИЛИ** (^)

## Экономия памяти с помощью атрибута `__slots__`

Определяя в классе атрибут `__slots__` мы говорим интерпретатору: "Это все атрибуты экземпляра в данном классе"

```
class Vector(Vector2dv1):  
    __slots__ = ('__x', '__y')
```



Тогда Python помещает их в кортеже-подобную структуру в каждом экземпляре, что позволяет избежать накладных расходов по использованию словаря `__dict__`

# Глава 10. Рубим, нарезаем и перемешиваем последовательности

## Vector, попытка N1: совместимость с Vector2d

В этой главе мы напишем класс Vector для многомерного массива.

Vector, попытка №1: совместимость с Vector2d

```
import math
import reprlib
from array import array

class Vector:
    typecode = 'd'

    def __init__(self, components):
        """
        В "защищённом" атрибуте экземпляра self._components
        хранится массив array компонент Vector

        >>> Vector([3.1, 4.2])
        Vector([3.1, 4.2])
        >>> Vector((3, 4, 5))
        Vector([3.0, 4.0, 5.0])
        >>> Vector(range(10))
        Vector([0.0, 1.0, 2.0, 3.0, 4.0, ...])
        """
        self._components = array(self.typecode, components)

    def __iter__(self):
        """
        Что бы была возможность итерировать объект
        возвращаем итератор основанный на _components

        >>> for i in Vector([1, 2, 3, 4]):
        ...     print(i)
        ...
        1.0
        2.0
        3.0
        4.0
        """
        return iter(self._components)

    def __repr__(self):
        """
        Используем reprlib.repr() для получения представления

```

```

self._components ограниченной длины

>>> v1 = Vector((1, 2, 3, 4, 5))
>>> repr(v1)
'Vector([1.0, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0])'
>>> v1 = Vector([1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8])
>>> repr(v1)
'Vector([1.0, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0, ...])'
"""

components = reprlib.repr(self._components)
# Удаляем префикс array('d' и закрываем скобку ),
# перед тем как подставить строку в вызов конструктора.
components = components[components.find('['):-1]
return 'Vector({})'.format(components)

def __str__(self):
    """
    >>> v1 = Vector((1, 2, 3, 4, 5))
    >>> str(v1)
    '(1.0, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0)'
    """
    return str(tuple(self))

def __bytes__(self):
    """
    Строим объект bytes из self._components

    >>> v1 = Vector([1,1])
    >>> bytes(v1)
    b'd\\x00\\x00\\x00\\x00\\x00\\x00\\xf0?\\x00\\x00\\x00\\x00\\x00\\x00\\xf0?'
    """
    return bytes([ord(self.typecode)]) + bytes(self._components)

def __eq__(self, other):
    return tuple(self) == tuple(other)

def __abs__(self):
    """
    Метод hypot больше не применим, поэтому
    вычисляем сумму квадратов компонент и извлекаем
    из неё квадратный корень.

    >>> v1 = Vector([3, 4])
    >>> abs(v1)
    5.0
    """
    return math.sqrt(sum(x * x for x in self))

def __bool__(self):
    """
    >>> bool(Vector([0, 0]))

```



```

False
>>> bool(Vector([1, 1]))
True
"""
return bool(abs(self))

@classmethod
def from_bytes(cls, octets):
    typecode = chr(octets[0])
    memv = memoryview(octets[1:]).cast(typecode)
    return cls(memv)

if __name__ == '__main__':
    import doctest
    doctest.testmod()

```



`reprlib.repr` - эта функция порождает безопасное представление длинной или рекурсивной структуры путём ограничения длины выходной строки с заменой отброшенного окончания многоточием `...`. При написании метода `__repr__` я мог бы вывести упрощённое отображение `components` с помощью такого выражения: `reprlib.repr(list(self._components))`. Но это было бы расточительно, поскольку пришлось бы копировать каждый элемент `self._components` в `list` только для того, что бы использовать `list repr`. Вместо этого можно применить `reprlib.repr` непосредственно к `self._components`, а затем отбросить все символы, оказавшиеся вне квадратный скобок `[]`.



Поскольку метод `repr` используется для отладки, он никогда не должен возбуждать исключение. Если в `__repr__` происходит какая-то ошибка, Вы должны обработать её сами и сделать всё возможное, что бы показать пользователю нечто разумное, позволяющее идентифицировать объект.

## Протоколы и динамическая типизация

В ООП *протоколом* называется неформальный интерфейс, определённый только в документации, но не в коде. Например, протокол последовательности в Python подразумевает только наличие методов `__len__` и `__getitem__`. Любой класс `Spam`, в котором есть такие методы со стандартной сигнатурой и семантикой, можно использовать всюду, где ожидается последовательность. Является `Spam` подклассом какого-то другого класса или нет, роли не играет.

```
import collections
Card = collections.namedtuple('Card', ['rank', 'suit'])
"""
collections.namedtuple - используется для конструирования простого класса,
представляющего одну карту.
Можно использовать для построения классов, содержащий только атрибуты и никаких
методов. прим.: запись БД.
"""

class FrenchDeck:
    ranks = [str(n) for n in range(2, 11)] + list('JQKA')
    suits = 'черви буби крести пики'.split()

    def __init__(self):
        self._cards = [Card(rank, suit) for suit in self.suits for rank in self.ranks]

    def __len__(self):
        return len(self._cards)

    def __getitem__(self, item):
        return self._cards[item]
```

Любому опытному программисту на Python достаточно одного взгляда, что бы понять что это именно класс последовательность. Несмотря на то, что он является подклассом **object**. Мы говорим, что он *является последовательностью*, потому, что он *ведёт себя* как последовательность. **А только это и важно.**

Такой подход получил название "*Динамическая типизация*". В оригинале используется термин "*duck typing*".

## Vector, попытка N2: последовательность допускающая срезку

```
from vector_nd import Vector

class Vector2(Vector):
    def __len__(self):
        """
        >>> v1 = Vector2([3, 4, 5])
        >>> len(v1)
        3
        """
        return len(self._components)

    def __getitem__(self, item):
        """
        В данной реализации есть проблема. Срез будет
        объектом класс list. Было бы лучше, если срез
        был бы объектом класса Vector.

        >>> v1 = Vector2([3, 4, 5])
        >>> v1[0], v1[-1]
        (3.0, 5.0)
        >>> v7 = Vector2(range(7))
        >>> v7[1:4]
        array('d', [1.0, 2.0, 3.0])
        """
        return self._components[item]

if __name__ == '__main__':
    import doctest
```



Если мы хотим, что бы срезы `Vector` тоже были объектом класс `Vector`, то не должны делегировать получение среза классу `array`.

## Как работает срезка

```
class MySeq:
    def __getitem__(self, item):
        """
        :param item: - индекс в последовательности.
        :return: в данном случае __getitem__ просто
        возвращает то, что ему передали.

        >>> s = MySeq()
        >>> s[1] # Один индекс, ничего нового.
        1
        >>> s[1:4] # Нотация 1:4 преобразуется в:
        slice(1, 4, None)
        >>> s[1:4:2] # slice(1, 4, 2) означает: начать с 1, закончить на 4, шаг 2.
        slice(1, 4, 2)
        >>> s[1:4:2, 9] # Сюрприз: при наличии запятых внутри [] метод __getitem__
        принимает кортеж.
        (slice(1, 4, 2), 9)
        >>> s[1:4:2, 7:9] # Этот кортеж даже может содержать несколько объектов среза.
        (slice(1, 4, 2), slice(7, 9, None))
        """
        return item

if __name__ == '__main__':
    import doctest
    doctest.testmod()
```

Теперь приглядимся повнимательнее к `slice`:

```
>>> slice
<class 'slice'>
>>> dir(slice)
['__class__', '__delattr__', '__dir__', '__doc__', '__eq__', '__format__', '__ge__',
 '__getattr__', '__gt__', '__hash__', '__init__', '__init_subclass__', '__le__',
 '__lt__', '__ne__', '__new__', '__reduce__', '__reduce_ex__', '__repr__',
 '__setattr__', '__sizeof__', '__str__', '__subclasshook__', 'indices', 'start',
 'step', 'stop']
```



`slice.indices` — возвращает "нормализованный" кортеж.

`indices(...)` `S.indices(len)` → (start, stop, stride)

Assuming a sequence of length `len`, calculate the start and stop indices, and the stride length of the extended slice described by `S`. Out of bounds indices are clipped in a manner consistent with the handling of normal slices.

## Метод `__getitem__` с учётом срезов

*Не окончательная версия*

```
from vector_nd import Vector

class Vector2(Vector):
    def __len__(self):
        """
        >>> v1 = Vector2([3, 4, 5])
        >>> len(v1)
        3
        """
        return len(self._components)

    def __getitem__(self, item):
        """
        В данной реализации есть проблема. Срез будет
        объектом класс list. Было бы лучше, если срез
        был бы объектом класса Vector.

        >>> v1 = Vector2([3, 4, 5])
        >>> v1[0], v1[-1]
        (3.0, 5.0)
        >>> v7 = Vector2(range(7))
        >>> v7[1:4]
        array('d', [1.0, 2.0, 3.0])
        """
        return self._components[item]
```

```

import functools
import itertools
import numbers
import operator
import math
from vector_nd import Vector

class VectorND2(Vector):
    shortcut_names = 'xyzt'

    def __len__(self):
        return len(self._components)

    def __getitem__(self, item):
        """
        >>> v7 = VectorND2(range(8))
        >>> v7[-1]
        7.0
        >>> v7[-2]
        6.0
        >>> v7[1:4]
        Vector([1.0, 2.0, 3.0])
        >>> v7[-1:]
        Vector([7.0])
        """
        cls = type(self) # Получаем класс экземпляра
        if isinstance(item, slice): # Если индекс - это срез, то
            return cls(self._components[item]) # вызываем класс cls для построения
экземпляра Vector
        elif isinstance(item, numbers.Integral): # абстрактный базовый класс, для
гибкости ;)
            return self._components[item] # Если индекс число, то просто возвращаем
элемент
        else:
            msg = '{cls.__name__} indices must be integers'
            raise TypeError(msg.format(cls=cls))

```

## Vector, попытка N3: доступ к динамическим атрибутам.

Идея сводится к реализации метода `__getattr__` для создания атрибутов класса, которые будут обращаться к элементам вектора. (пр. `self.x` → `self[0]`, `self.y` → `self[1]`).

```

def __getattr__(self, item):
    """
    >>> v1 = VectorND2(range(10))
    >>> v1.x, v1.y, v1.z, v1.t
    (0.0, 1.0, 2.0, 3.0)
    """
    cls = type(self)
    if len(item) == 1:
        pos = cls.shortcut_names.find(item)
        if 0 <= pos < len(self._components):
            return self._components[pos]
    msg = '{._name_!r} object has no attribute {!r}'
    raise AttributeError(msg.format(cls, item))

def __setattr__(self, key, value):
    """
    Для исключения ошибок связанной с попыткой установить новую переменную
    из зарезервированных имен x, y, z, t

    >>> v1 = VectorND2(range(10))
    >>> v1.x = 10
    Traceback (most recent call last):
      ...
      raise AttributeError(msg)
    AttributeError: readonly attribute 'x'
    """
    cls = type(self)
    if len(key) == 1: # если атрибут односимвольный
        if key in cls.shortcut_names: # и входит в переменную с именами
            error = 'readonly attribute {attr_name!r}' # ошибка установки
        elif key.islower():
            error = 'can\'t set attributes \'a\' to \'z\' in {cls_name!r}'
        else:
            error = ''
        if error:
            msg = error.format(cls_name=cls.__name__, attr_name=key)
            raise AttributeError(msg)
    super().__setattr__(key, value)

```

Часто с методом `__getattr__` приходится писать `__setattr__`, что бы избежать несогласованного поведения объекта. Если бы мы решили допустить изменение компонент, то могли бы реализовать метод `__setitem__`, что бы можно было писать `v[0] = 1.1`, и (или) метод `__setattr__`, что бы работала конструкция `v.x = 1.1`. Но сам класс **Vector** должен оставаться неизменяемый, потому что далее мы собираемся сделать его хэшируемым.

# Vector, попытка N4: хэширование и ускорение оператора ==

Релизация методов для установки и получения динамических атрибутов

```
def __eq__(self, other):
    """
    Реализация оператора сравнения сделана для экономии ресурсов
    при сравнении векторов с большим количеством измерений.

    Функция zip порождает генератор кортежей, содержащих соответственно
    элементы каждого переданного итерируемого объекта.

    Сравнение длины в предыдущем предложении необходимо, потому, что
    zip без предупреждения перестает порождать значения, как только
    хотя бы один входящий аргумент будет исчерпан.

    """
    if len(self) != len(other):
        return False
    for a, b in zip(self, other):
        if a != b:
            return False
    return True

def __hash__(self):
    """
    Подаем выражение hashes на вход reduce вместе с функцией xor -
    для вычисления итогового хэш-значения; третий элемент равный 0 -
    инициализатор.
    """
    hashes = map(hash, self._components)
    return functools.reduce(operator.xor, hashes, 0)
```



## Удивительная функция zip

Позволяет параллельно обходить 2 и более итерируемых объекта: она возвращает кортежи, которые можно распаковать в переменные, — по одной для каждого входного объекта



```
>>> zip(range(3), 'ABC') # zip возвращает генератор, который порождает кортежи по
запросу
<zip object at 0x0000024C12157EC0>
>>> list(zip(range(3), 'ABC'))
[(0, 'A'), (1, 'B'), (2, 'C')]
>>> list(zip(range(3), 'ABC', [0.0, 0.1, 0.2]))
[(0, 'A', 0.0), (1, 'B', 0.1), (2, 'C', 0.2)]
>>> from itertools import zip_longest
# itertools.zip_longest подставляет вместо отсутствующих значений необязательный
аргумент fillvalue. Поэтому генерирует кортежи пока не окажется исчерпанным самый
длинный итерируемый объект. Функция zip напротив бы остановилась без предупреждения
если бы закончился один из объектов.
>>> list(zip_longest(range(3), 'ABC', [0.0, 0.1, 0.2, 0.3], fillvalue=666))
[(0, 'A', 0.0), (1, 'B', 0.1), (2, 'C', 0.2), (666, 666, 0.3)]
```

## Vector, попытка N5: форматирование.

Можно взять метод форматирования из 2D вектора, но взамен подсчёта полярных координат, мы будем использовать *"гиперсферические"* координаты (название связано с тем, что в пространствах размерностью больше 4 и выше сферы называются гиперсферами). Соответственно специальный суффикс форматной строки **r** мы заменим на **h**.

Для объекта Vector в 4D пространстве код **h** порождает представление вида **<r,  $\Phi_1$ ,  $\Phi_2$ ,  $\Phi_3$ >**, где:

- **r** — модуль вектора
- **$\Phi_1$ ,  $\Phi_2$ ,  $\Phi_3$**  - угловые координаты

*Релизация метода формат для отображения в гиперсферических координатах*

```
def angle(self, n):
    """
    Вспомогательная функция для вычисления угловой координаты.
    :param n: элементы вектора
    :return: значение угловой координаты

    >>> v1 = VectorND2(range(10))
    >>> v1.angle(2)
    1.5115267439240436
    >>> v1.angle(1)
    1.5707963267948966

    """
    r = math.sqrt(sum(x * x for x in self[n:]))
    a = math.atan2(r, self[n-1])
```

```

if (n == len(self) - 1) and (self[-1] < 0):
    return math.pi * 2 - a
else:
    return a

def angles(self):
    """
    Генераторное выражение для вычисления
    всех угловых координат по запросу.
    """
    return (self.angle(n) for n in range(1, len(self)))

def __format__(self, format_spec=''):
    """
    Переопределяю метод для возможности вывода в гиперсферических координатах.
    :param format_spec: если оканчивается на 'h': гиперсферические координаты.
    :return: Подставляет строки во внешний формат.
    """

    >>> v1 = VectorND2(range(4))
    >>> v1.x
    0.0
    >>> v1.y
    1.0
    >>> format(v1, '.3eh')
    '<3.742e+00, 1.571e+00, 1.300e+00, 9.828e-01>'
    >>> format(v1, '.3e')
    '(0.000e+00, 1.000e+00, 2.000e+00, 3.000e+00)'
    >>> format(v1, '.3f')
    '(0.000, 1.000, 2.000, 3.000)'
    >>> format(v1, '.3fh')
    '<3.742, 1.571, 1.300, 0.983>'
    """

    if format_spec.endswith('h'):
        format_spec = format_spec[:-1]
        # используем itertools.chain для порождения генераторного
        # выражения, которое перебирает модуль и угловые координаты
        coords = itertools.chain([abs(self)], self.angles())
        outer_fmt = '<{}>'
    else:
        coords = self
        outer_fmt = '({})'
    components = (format(c, format_spec) for c in coords)
    return outer_fmt.format(', '.join(components))

```

# Экстренное включение с асинхронных игр.

## По мотивам статьи "Как писать асинхронный код Python"

[How to Write Asynchronous Python Code](#)

*Простейший пример запуска в асинхронном режиме*

```
import asyncio

async def sample_coroutine(): # Образец программы
    print('5 start')
    await asyncio.sleep(5)
    print('5 end')

if __name__ == '__main__':
    loop = asyncio.new_event_loop()
    loop.run_until_complete(sample_coroutine())
```

```
import asyncio

async def gather_fxn1():
    print('6 start')
    await asyncio.sleep(6)
    print('6 end')

async def gather_fxn2():
    print('4 start')
    await asyncio.sleep(4)
    print('4 end')

async def sample_coroutine():
    await asyncio.gather(gather_fxn1(), gather_fxn2())

if __name__ == '__main__':
    loop = asyncio.new_event_loop()
    loop.run_until_complete(sample_coroutine())
```

# Асинхронные представления в Django >= 3.1

## Async Views in Django 3.1

### Пример асинхронных представлений

```
import asyncio
import random
from time import sleep
from typing import List

import httpx
from asgiref.sync import sync_to_async
from django.http import HttpResponse

# helpers

async def http_call_async():
    """
    Асинхронная функция которая ожидает 6 секунд,
    и создает асинхронный get запрос к URL.
    """

    for num in range(1, 6):
        await asyncio.sleep(1)
        print(num)

    async with httpx.AsyncClient() as client:
        r = await client.get("https://httpbin.org/")
        print(r)

def http_call_sync():
    """
    Функция выполняющая свою нагрузку в синхронном
    режиме
    """

    for num in range(1, 6):
        sleep(1)
        print(num)

    r = httpx.get("https://httpbin.org/")
    print(r)

# views
async def index(request):
    """
    Заглушка
```

```

"""
return HttpResponse("Hello, async Django!")

async def async_view(request):
    """
    Пример асинхронного представления.
    Не блокирует страницу пока выполняется задача
    """
    loop = asyncio.get_event_loop()
    loop.create_task(http_call_async())
    return HttpResponse("Non-blocking HTTP request")

def sync_view(request):
    """
    Пример синхронного представления.
    Пока http_call_sync() работает, браузер будет
    блокироваться.
    """
    http_call_sync()
    return HttpResponse("Blocking HTTP request")

async def smoke(smokables: List[str] = None, flavor: str = "Sweet Baby Ray's"):
    """ Smoke some meats and applies the Sweet Baby Ray's """

    for smokable in smokables:
        print(f"Smoking some {smokable}...")
        print(f"Applying the {flavor}...")
        print(f"{smokable.capitalize()} smoked.")

    return len(smokables)

async def get_smokables():
    print("Getting smokables...")

    await asyncio.sleep(2)
    async with httpx.AsyncClient() as client:
        await client.get("https://httpbin.org/")

    print('Returning smokable')
    return [
        "ribs",
        "brisket",
        "lemon chicken",
        "salmon",
        "bison sirloin",
        "sausage",
    ]

```

```

async def get_flavor():
    print("Getting flavor...")

    await asyncio.sleep(1)
    async with httpx.AsyncClient() as client:
        await client.get("https://httpbin.org/")

    print("Returning flavor")
    return random.choice(
        [
            "Sweet Baby Ray's",
            "Stubb's Original",
            "Famous Dave's"
        ]
    )

async def smoke_some_meats(request):
    """
    Пример асинхронного представления
    """
    results = await asyncio.gather(*[get_smokables(), get_flavor()])
    total = await asyncio.gather(*[smoke(results[0], results[1])])
    return HttpResponse(f"Smoked {total[0]} meats with {results[1]}!")

def oversmoke() -> None:
    """ If it's not dry, it must be uncooked """
    sleep(5)
    print("Who doesn't love burnt meats?")

async def burn_some_meats(request):
    """
    Пример асинхронного представления выполняющего синхронную работу
    """
    oversmoke()
    return HttpResponse("Burned some meats.")

async def async_with_sync_view(request):
    """
    Применение sync_to_async для выполнения синхронной функции в асинхронном режиме
    """
    loop = asyncio.get_event_loop()
    async_function = sync_to_async(http_call_sync)
    loop.create_task(async_function())
    return HttpResponse("Non-blocking HTTP request (via sync_to_async)")

```