

OOP

@pvavilin

5 марта 2023 г.

Outline

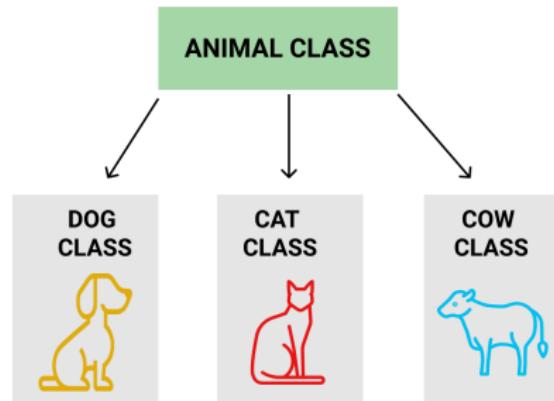
Класс

```
class Animal(object):
```

...

```
class Cat(Animal):
```

...



Объект

```
a_cat = Cat(type="египетский")
```



Объект

```
a_cat = Cat(type="кроличий")
```



kaifolog.ru

Метод

```
class Cat(Animal):  
    ...  
    def sleep(self, period):  
        self.activity = None  
        time.sleep(period)
```



Атрибут

```
class Cat(Animal):  
    tail_state = 'puffed up'  
    ...
```



Атрибут класса

Так мы говорим, что у всех кошек на Земле хвост задран

```
class Cat(Animal):
    tail_state = 'puffed up'
    ...
```

А так только у какой-то конкретной кошки (у конкретного экземпляра объекта класса *Cat*)

```
class Cat(Animal):
    def __init__(self):
        self.tail_state = 'puffed up'
    ...
```

self

self это указать на конкретный экземпляр объекта класса.



self

```
class Cat(Animal):
    def meow(self):
        print('Meow')

cat_1 = Cat()
cat_2 = Cat()
cat_3 = Cat()
cat_1.meow()
# Кто сказал "мяу"?
```

Инициализация

```
class Cat(Animal):
    def __init__(self,
                 age,
                 breed,
                 color_schema,
                 tail_state,
                 is Domestic=False,
                 family=None):
        self.age = age
        self.breed = breed
        self.color_schema = color_schema
        self.tail_state = tail_state,
        self.is Domestic = is Domestic
        self.family = family
```

Инициализация

```
def take_cat(self, family):
    if is_domestic:
        raise Exception(
            'Это домашняя кошка!',
            'Её нельзя забрать!')
    self.is_domestic = True
    self.family = family
```

@dataclass

документация

```
from dataclasses import dataclass

@dataclass
class Cat(Animal):
    age: int
    breed: str
    color_schema: int
    tail_state: int
    is_domestic: bool = False
    family: object = None
```

@dataclass

документация

```
class Cat(Animal):
    def __init__(
        self, age: int, breed: str,
        color_schema: int, tail_state: int,
        is Domestic: bool=False,
        family: object=None
    ):
        self.age = age
        self.breed = breed
        self.color_schema = color_schema
        self.tail_state = tail_state,
        self.is Domestic = is Domestic
        self.family = family
```

@dataclass

```
@dataclasses.dataclass(  
    *, init=True, repr=True, eq=True,  
    order=False, unsafe_hash=False,  
    frozen=False  
)
```

Наследование

```
class Animal:  
    def say(self):  
        raise NotImplementedError()
```

```
class Cat(Animal):  
    def say(self):  
        print('meow!')
```

```
class Dog(Animal):  
    def barking(self):  
        # что произойдёт?  
    return self.say()
```

Наследование по-простому

Наследование это всего лишь порядок, по которому будет идти поиск атрибутов и методов.

```
# class A(object):
class A:
    attr = 10
    def method(self):
        print("method")

class B(A):
    attr = 20
    def function(self):
        print("function")
```

super

super() возвращает объект родителя, чтобы мы могли запросить нужный нам метод/атрибут у родителя

```
class B(A):
    def function(self):
        super().method()
        (
            self.__class__
            .__bases__[0]
            .method(self)
        )
        print("function")
```

super

```
b = B()  
b.function()  
method  
method  
function
```

Полиморфизм

```
def listen_to_animal(animal: Animal):  
    animal.say()  
  
a_cat = Cat()  
a_dog = Dog()  
listen_to_animal(a_cat)  
listen_to_animal(a_dog)
```

Инкапсуляция

- переменные и методы с одним подчёркиванием `_name` программисты договорились считать внутренними переменными
- переменные и методы с двойным подчёркиванием `__name` Python прячет особым образом (но к ним всё ещё можно получить доступ)

Инкапсуляция

```
class A:  
    x = 10  
    _y = 20  
    __z = 30  
  
a = A()  
print(a.x)      # -> 10  
print(a._y)     # -> 20  
print(a.__z)    # -> ???
```

Инкапсуляция

```
a = A()
print(a.x)      # -> 10
print(a._y)     # -> 20
try:
    a._z # -> ERROR!
except AttributeError as e:
    print(e)
print(a._A_z)
a._A_z = 0
print(a._A_z)
```

setter / getter

```
class A:  
    x = 10  
    _y = 20  
    __z = 30  
    @property  
    def z(self):  
        return self.__z  
    @z.setter  
    def z(self, val):  
        if value < 0:  
            raise ValueError(f"{val}<0")  
        self.__z = val  
    return value
```

setter/getter

```
a = A()
print(a.x)      # -> 10
print(a._y)     # -> 20
print(a.z)      # -> ???
a.z = 0
print(a.z)      # -> ???
```

Статические методы

Не требуют указания текущего объекта вызова

```
class Cat:  
    @staticmethod  
    def say():  
        print("meow")  
  
class AnotherCat:  
    pass  
  
def say():  
    print("meow")
```

Статические методы

```
AnotherCat.say = staticmethod(say)  
cat_1 = Cat()  
cat_2 = AnotherCat()  
cat_1.say()  
cat_2.say()
```

В Python всё есть объект

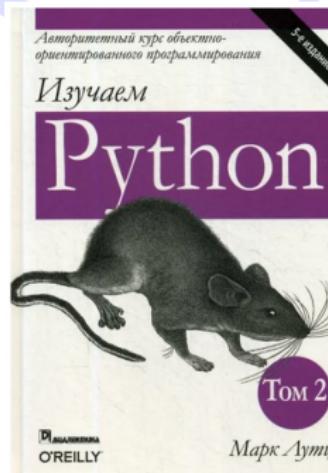
```
a = 10
print(a.bit_length())

def func(x, y):
    return x + y

f = func
print(f.__name__)
4
func
```

Дополнительная литература

- Object Oriented Programming in Python
- Основы ООП. Классы, объекты, методы
- wikibook
- Марк Лутц. «Изучаем Python»



Вопросы-ответы



designed by  freepik.com