# Python Mágico







#### **Autores:**

Laura Victoria Riera Pérez Leandro Rodríguez Llosa Marcos Manuel Tirador del Riego

Grupo: C-311

Facultad de Matemática y Computación Universidad de La Habana, Cuba

Noviembre, 2022



# Índice general

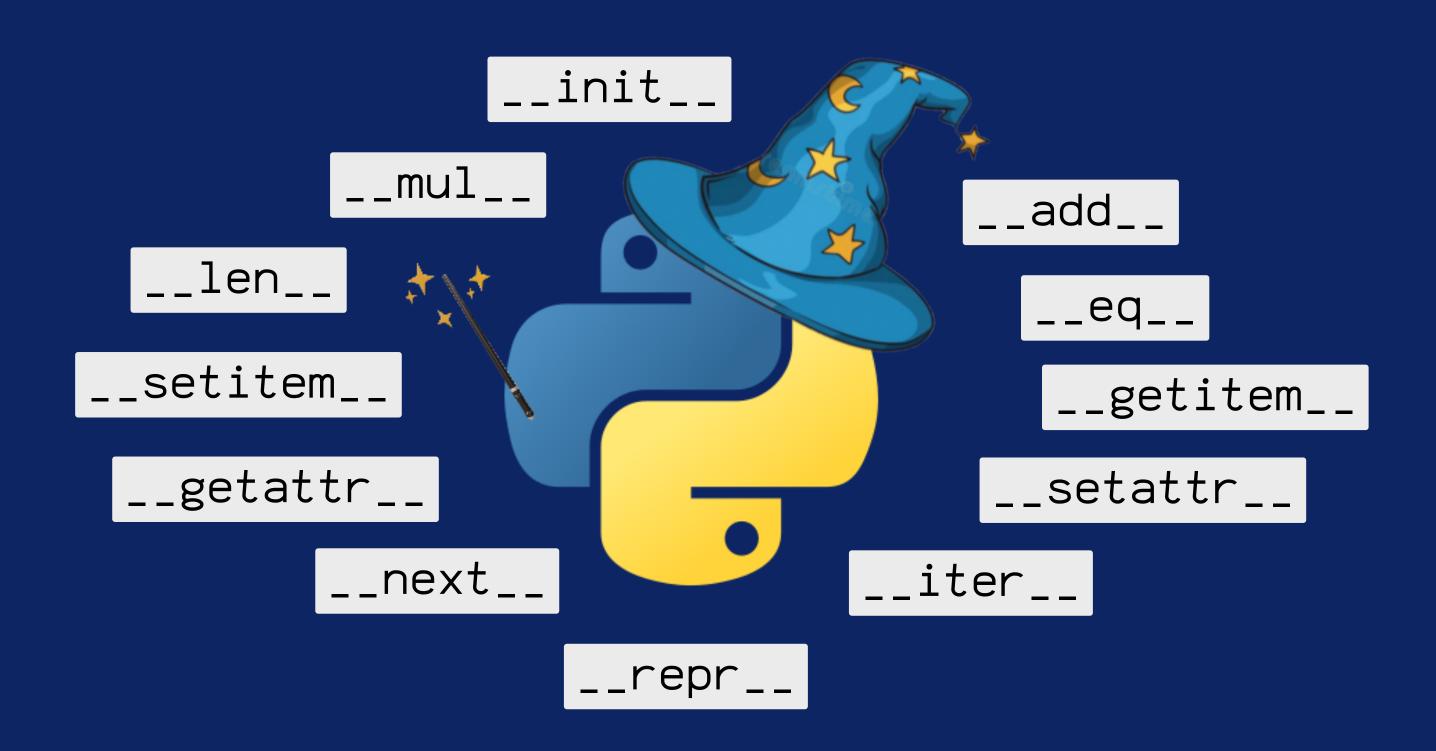
- Métodos mágicos
  - Operadores
  - Indexación
  - Iteración
  - Atributos



# Métodos mágicos



Conjunto de métodos especiales en Python, cuyo nombre comienza y termina con dos guiones bajos. Son invocados internamente desde la clase, bajo una determinada acción.



## \_\_init\_\_

Es invocado cuando se crea una instancia de una clase, actúa como un constructor.



Los métodos mágicos permiten realizar operaciones con los objetos definidos como si fueran built-in.



Permite comparar dos objetos de un mismo tipo haciendo uso del operador == .

```
def __eq__(self, other: 'Matrix[T]') -> bool:

    Redeinición del operador `==`, para poder construir
    expresiones de la forma:

    `if matrix1 == matrix2: pass`.

if self.amount_rows != other.amount_rows or \
    self.amount_cols != other.amount_cols:
    return False

for i,j in zip(self,other):
    if i != j:
        return False
    return True
```

\_\_add\_\_

Permite sumar dos objetos de un mismo tipo haciendo uso del operador + .

\_\_mul\_\_

Permite multiplicar dos objetos de un mismo tipo haciendo uso del operador \* .

```
def __mul__(self, other: 'Matrix[T]') -> 'Matrix[T]':
        Multiplicador de matrices.
    if self.amount_cols != other.amount_rows:
        raise Exception('Invalid operation.')
    result = Matrix[T](rows=self.amount_rows,
        cols=other.amount cols, init value=None)
    if self.amount_cols != other.amount rows:
        raise Exception('Invalid operation.')
    result = Matrix(rows=self.amount_rows,
                    cols=other.amount_cols, init_value=None)
    for i in range(0, self.amount_rows):
        for j in range(0, other.amount_cols):
            for h in range(0, self.amount_cols):
                if h == 0:
                    result[i, j] = self[i, h] * other[h, j]
                else:
                    result[i, j] += self[i, h] * other[h, j]
    return result
```

## Indexación

Los métodos mágicos también permiten añadir la funcionalidad de indexar mediante corchetes para acceder al valor de un elemento.

```
def __getitem__(self, key: Tuple[int, int]):
        Indizador con una sintaxis más cómoda.
        Ejemplo: a = matrix[i,j]
    if not isinstance(key, tuple):
        raise Exception('Format incorrect.')
    if len(key) != 2:
        raise Exception('Number of parameters exceded.')
    i, j = key
    if i \ge 0 and i < self.amount_rows and \
        j >= 0 and j < self.amount_cols:</pre>
        return self.matrix[i][j]
    else:
        raise Exception('Index out of matrix.')
```

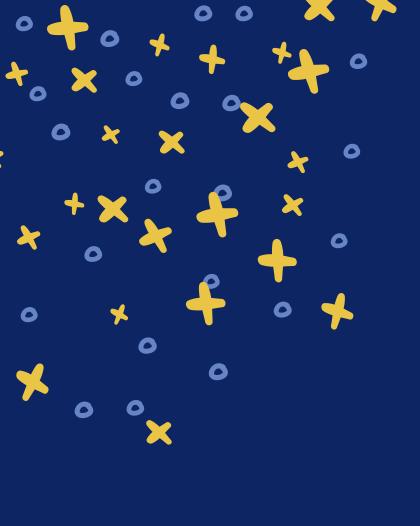
### \_\_getitem\_\_

Permite leer el valor de un elemento mediante el uso de corchetes.

\_\_setitem\_\_

Permite cambiar el valor de un elemento mediante el uso de corchetes.

```
def __setitem__(self, key: Tuple[int, int], value: T):
        Permite setear el valor de la matriz indexada,
        de manera más cómoda.
       Ejemplo: `matrix[i,j] = 4`
    if not isinstance(key, tuple):
        raise Exception('Format incorrect.')
   if len(key) != 2:
        raise Exception('Number of parameters exceded.')
    i, j = key
    if i >= 0 and i < self.amount_rows and \</pre>
        j >= 0 and j < self.amount_cols:
        self.matrix[i][j] = value
   else:
        raise Exception('Index out of matrix.')
```



## Iteración

En Python un iterable es un objeto sobre el que se puede iterar, mientras que un iterador es un objeto que se usa para iterar sobre un iterable. Cada iterador es también iterable, pero no todos los iterables son iteradores.

\_\_next\_\_

Devuelve el siguiente elemento de un iterador.

\_\_iter\_\_

Permite crear un iterador a partir de un iterable.

```
def __next__(self):
    """
    Método que se encarga de generar el próximo elemento de la
    colección, de manera `lazy`.
    """
    for row in self.matrix:
        for i in row:
            yield i
```

## Atributos

Además, los métodos mágicos permiten definir un comportamiento determinado cuando se intente acceder a un atributo de la clase, incluso cuando este atributo no existe.

\_\_getattribute\_\_

Es invocado cuando se intenta acceder a un atributo de una clase, sin importar si este existe o no

```
def __getattribute__(self, __name: str) -> Any:
    return super().__getattribute__(__name)
```

```
def __getattr__(self, __name: str):
        Controla la petición de atributos que pertencen a una
        instancia de la clase y no se encuentran inicializados.
        Ejemplo:
        - `a = matrix. 0 2`
        - `b = matrix.as_float()`
   matched = re.match(r"_(\d+)_(\d+)", __name)
    if matched:
        i, j = matched.groups()
       i = int(i); j = int(j)
        return self[i, j]
   matched = re.match(r"as_([a-z]+)", __name)
    if matched:
        type = matched.groups()[0]
        result = Matrix(self.amount rows, self.amount cols)
        for i in range(0, self.amount_rows):
            for j in range(0, self.amount_cols):
                result[i, j] = eval(f'{type}(self.matrix[i][j])')
        return lambda: result
```

\_\_getattr\_\_

Es invocado siempre que se intente acceder a un atributo que no existe en un objeto.

#### \_\_setattr\_\_

Es invocado siempre que se intenta cambiar el valor de un atributo.

```
def __setattr__(self, __name: str, __value: Any):
    """
    Setea en los atributos de la
    """
    matched = _re.match(r"_(\\d+)_(\\d+)", __name)
    if matched:
        i, j = matched.groups()
        i = int(i); j = int(j)
        self[i, j] = __value
        return

return _super().__setattr__(__name, __value)
```

# Otros métodos mágicos utilizados

```
def __repr__(self) -> str:
    """
    Método para imprimir la matriz de la forma: `print(matrix)`.
    """
    result = ''
    for row in self.matrix:
        result += ''.join(str(row)) + '\n'
    return result
```

### \_\_repr\_\_

Devuelve una cadena que contiene una representación imprimible de un objeto.

\_\_len\_\_

Devuelve la longitud (el número de elementos) de un objeto.

# Código y documentación

Para ver el funcionamiento de los métodos mágicos mostrados, ir a matrix.py



Para una mejor explicación de los métodos mágicos en Python, ir a magic\_python.pdf



Ambos en el repositorio de github: https://github.com/science-engineering-art/programming-languages

