

Типы и модель данных

С.В. Лемешевский (sergey.lemeshevsky@gmail.com)

Институт математики НАН Беларуси

Feb 19, 2020

Здесь разберем как Python работает с переменными и определим, какие типы данных можно использовать в рамках этого языка. Подробно рассмотрим модель данных Python, а также механизмы создания и изменения значения переменных.

1. Кратко о типизации языков программирования

Если достаточно формально подходить к вопросу о типизации языка Python, то можно сказать, что он относится к языкам с неявной сильной динамической типизацией.

Неявная типизация означает, что при объявлении переменной вам не нужно указывать её тип, при явной – это делать необходимо. В качестве примера языков с явной типизацией можно привести Java, C++ . Вот как будет выглядеть объявление целочисленной переменной в Java и Python.

- Java:

```
int a = 1 ;
```

- Python:

```
a = 1
```

2. Типы данных в Python

В Python типы данных можно разделить на встроенные в интерпретатор (**built-in**) и не встроенные, которые можно использовать при импортировании соответствующих модулей.

К основным встроенным типам относятся:

1. `None` (неопределенное значение переменной)
2. Логические переменные (`Boolean Type`)
3. Числа (`Numeric Type`)
 - (a) `int` – целое число
 - (b) `float` – число с плавающей точкой
 - (c) `complex` – комплексное число
4. Списки (`Sequence Type`)
 - (a) `list` – список
 - (b) `tuple` – кортеж
 - (c) `range` – диапазон
5. Строки (`Text Sequence Type`)
 - (a) `str`
6. Бинарные списки (`Binary Sequence Types`)
 - (a) `bytes` – байты
 - (b) `bytearray` – массивы байт
 - (c) `memoryview` – специальные объекты для доступа к внутренним данным объекта через `protocol buffer`
7. Множества (`Set Types`)
 - (a) `set` – множество
 - (b) `frozenset` – неизменяемое множество
8. Словари (`Mapping Types`)
 - (a) `dict` – словарь

3. Модель данных

Рассмотрим как создаются объекты в памяти, их устройство, процесс объявления новых переменных и работу операции присваивания.

Для того, чтобы объявить и сразу инициализировать переменную необходимо написать её имя, потом поставить знак равенства и значение, с которым эта переменная будет создана.

Например строка:

```
b = 5
```

Объявляет переменную **b** и присваивает ей значение 5.

Целочисленное значение 5 в рамках языка Python по сути своей является *объектом*. Объект, в данном случае – это абстракция для представления данных, данные – это числа, списки, строки и т.п. При этом, под *данными* следует понимать как непосредственно сами объекты, так и отношения между ними (об этом чуть позже). Каждый объект имеет три атрибута – это *идентификатор*, *значение* и *тип*.

Идентификатор – это уникальный признак объекта, позволяющий отличать объекты друг от друга, а *значение* – непосредственно информация, хранящаяся в памяти, которой управляет интерпретатор.

При инициализации переменной, на уровне интерпретатора, происходит следующее:

- создается целочисленный объект 5 (можно представить, что в этот момент создается ячейка и число 5 «кладется» в эту ячейку);
- данный объект имеет некоторый идентификатор, значение: 5, и тип: целое число;
- посредством оператора = создается ссылка между переменной **b** и целочисленным объектом 5 (переменная **b** ссылается на объект 5).

Замечание.

Имя переменной не должно совпадать с ключевыми словами интерпретатора Python. Список ключевых слов можно получить непосредственно в программе, для этого нужно подключить модуль `keyword` и воспользоваться командой `keyword.kwlist`.

```
import keyword
print("Python keywords: ", keyword.kwlist)
```

Проверить является или нет идентификатор ключевым словом можно так:

```
>>> keyword.iskeyword("try")
True
```

```
>>> keyword.iskeyword("b")
False
```

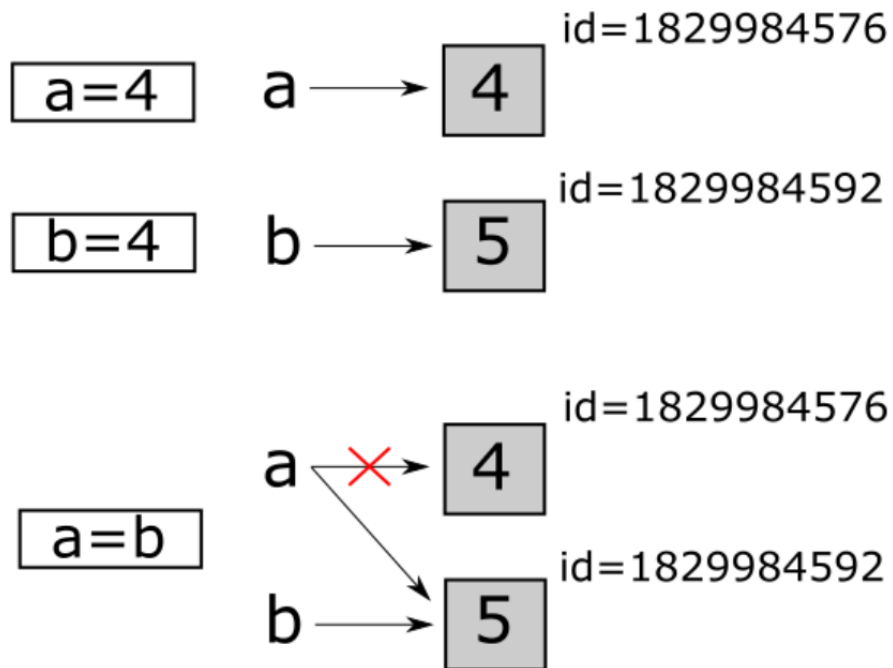
Для того, чтобы посмотреть на объект с каким идентификатором ссылается данная переменная, можно использовать функцию `id()`.

```
>>> a = 4
>>> b = 5
>>> id(a)
1829984576
```

```
>>> id(b)
1829984592
```

```
>>> a = b
>>> id(a)
1829984592
```

Как видно из примера, идентификатор – это некоторое целочисленное значение, посредством которого уникально адресуется объект. Изначально переменная `a` ссылается на объект 4 с идентификатором 1829984576, переменная `b` – на объект с `id = 1829984592`. После выполнения операции присваивания `a = b`, переменная `a` стала ссылаться на тот же объект, что и `b`.



Тип переменной можно определить с помощью функции `type()`. Пример использования приведен ниже.

```
>>> a = 10
>>> b = "hello"
>>> c = ( 1 , 2 )
>>> type(a)
< class 'int' >
```

```
>>> type(b)
< class 'str' >
```

```
>>> type(c)
< class 'tuple' >
```

4. Изменяемые и неизменяемые типы данных

В Python существуют изменяемые и неизменяемые типы.

К неизменяемым (`immutable`) типам относятся:

- целые числа (`int`);
- числа с плавающей точкой (`float`);
- комплексные числа (`complex`);
- логические переменные (`bool`);
- кортежи (`tuple`);
- строки (`str`);
- неизменяемые множества (`frozen set`).

К изменяемым (`mutable`) типам относятся

- списки (`list`);
- множества (`set`);
- словари (`dict`).

Как уже было сказано ранее, при создании переменной, вначале создается объект, который имеет уникальный идентификатор, тип и значение, после этого переменная может ссылаться на созданный объект.

Неизменяемость типа данных означает, что созданный объект больше не изменится. Например, если мы объявим переменную `k = 15`, то будет создан объект со значением `15`, типа `int` и идентификатором, который можно узнать с помощью функции `id()`.

```
>>> k = 15
>>> id(k)
1672501744
```

```
>>> type(k)
< class 'int' >
```

Объект с `id = 1672501744` будет иметь значение 15 и изменить его уже нельзя. Если тип данных изменяемый, то можно менять значение объекта.

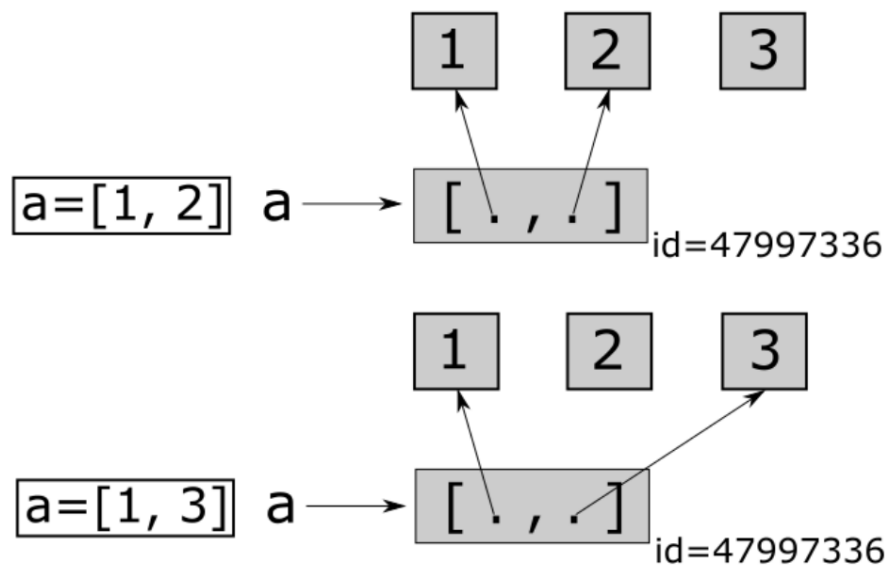
Например, создадим список `[1, 2]`, а потом заменим второй элемент на 3.

```
>>> a = [1, 2]
>>> id(a)
47997336
```

```
>>> a[1] = 3
>>> a
[ 1 , 3 ]
```

```
>>> id(a)
47997336
```

Как видно, объект на который ссылается переменная `a`, был изменен. Это можно проиллюстрировать следующим рисунком.



В рассмотренном случае, в качестве данных списка, выступают не объекты, а отношения между объектами. Т.е. в переменной *a* хранятся ссылки на объекты содержащие числа 1 и 3, а не непосредственно сами эти числа.