

# La Programmazione ad Oggetti in Python

**Docente:** Ambra Demontis

Anno Accademico: 2020 - 2021



University of Cagliari, Italy

Department of Electrical and Electronic Engineering



## La Programmazione ad Oggetti in Python

In queste slide vedremo come estendere classi built-in.



## Classi Built-in

Python mette a disposizione diverse classi predefinite.

Ad esempio, le strutture dati che abbiamo visto (tuple, liste e dizionari) sono tutte classi.

Se sono degli oggetti perchè non vengono istanziati con la stessa sintassi degli altri oggetti?

Semplicemente per far si che il programmatore debba scrivere meno codice.

## Classi Built-in

Ad esempio, possiamo creare un oggetto lista vuoto sia con la sintassi.

```
oggetto_lista_vuota = []
```

Sia con la sintassi:

oggetto\_lista\_vuota = list()

In entrambi i casi, ad esempio:

print(oggetto\_lista)

Stamperà: []



Come per tutti gli altri oggetti, è possibile utilizzare gli oggetti built-in come classe padre.

Ad esempio nel caso in cui vogliamo avere un oggetto che abbia <u>tutti</u> i metodi dell'oggetto built-in ma ne abbia anche dei nuovi, implementati da noi o vogliamo modificare il funzionamento di alcuni metodi.

Supponiamo di voler creare una classe chiamata CNuovaLista che eredita dalla classe lista.

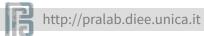
class CNuovaLista(list):

pass

Questa classe erediterà attributi e metodi della classe delle liste.

Potremo creare un oggetto appartenente a questa classe con la solita sintassi, es:

oggetto\_lista = CNuovaLista()



Per poter aggiungere elementi all'oggetto possiamo sfruttare la funzione append della classe lista.

Questa funzione aggiunge un elemento in coda alla lista. Es:

oggetto\_lista.append(6)

oggetto\_lista.append(4)

print(oggetto\_lista) # la funzione print può essere utilizzata per visualizzare il contenuto di una struttura dati (come una lista, una tupla, un dizionario).

Stamperà:

[6, 4]



Supponiamo ora di voler modificare la funzione append in modo che, prima di appendere un elemento stampi a schermo la stringa:

appendo l'elemento x

Dove x dovrà essere l'elemento che andrà ad aggiungere.



```
class CNuovaLista(list):
    def append(self, x):
        print("appendo l'elemento ", x)
        super().append(x)
```



```
oggetto_lista = CNuovaLista()
oggetto_lista.append(6)
oggetto_lista.append(4)
print(len(oggetto_lista))
Stamperà:
appendo l'elemento 6
appendo l'elemento 4
2
```



Creare la classe CListaElementiUnici che eredita dalla classe built-in lista.

Effettuare l'override della funzione append in modo che prima di appendere un nuovo elemento controlli se è già presente nella lista e, se già presente, non lo inserisca e stampi a schermo il messaggio: l'elemento è già presente nella lista.

```
class CListaElementiUnici(list):
 def append(self, x):
   # cerca l'elemento x nella lista
   trovato = False
   for elem in self:
     if elem == x:
       trovato = True
   if trovato is True:
     print("L'elemento è già presente nella lista.")
   else:
     print("Appendo l'elemento ", x)
     super().append(x)
```



```
oggetto_lista = CListaElementiUnici()
oggetto_lista.append(6)
oggetto_lista.append(4)
oggetto_lista.append(6)
print(oggetto_lista)
print(len(oggetto_lista))
Stamperà:
Appendo l'elemento 6
Appendo l'elemento 4
L'elemento è già presente nella lista.
[6, 4]
```



Nota: L'istanza dell'oggetto (che la funzione append riceve come primo argomento) è una lista, pertanto la possiamo usarla come tale.

Nella soluzione la scorriamo con un'istruzione iterativa for.

Tuttavia potremmo anche, ad esempio, utilizzare l'operatore di selezione per estrarre alcuni elementi, e.g., self[1:3].