

**Объектно-ориентированное
программирование на
*python***

Литература:

1. Изучаем *Python*.

Марк Лутц

2. Язык программирования

Python. Сузи Р.А.

Объектно-ориентированное программирование

Python проектировался как объектно-ориентированный язык программирования.

Построен с учетом следующих принципов (по Алану Кэю, автору объектно-ориентированного языка Smalltalk):

1. Все данные в нем представляются объектами.
2. Программу можно составить как набор взаимодействующих объектов, посылающих друг другу сообщения.
3. Каждый объект имеет собственную часть памяти и может состоять из других объектов.
4. Каждый объект имеет тип.
5. Все объекты одного типа могут принимать одни и те же сообщения (и выполнять одни и те же действия).

Основные понятия

Объектно-ориентированная программа – это совокупность взаимодействующих **объектов**.

Над объектами можно производить **операции** (посылая им сообщения).

Сообщения - это запросы к объекту выполнить некоторые действия, т.е. взаимодействие объектов заключается в вызове **методов** одних объектов другими.

Характеристики объекта – это **атрибуты**, способы поведения – это **методы**.

Каждый объект принадлежит определенному классу (типу), который задает поведение объектов, созданных на его основе.

Класс — это описание объектов определенного типа.

Объект, созданный на основе некоторого класса, называется **экземпляром класса**.

Создание классов, методов и объектов

**Объявление
класса**

```
class ИМЯ КЛАССА ():  
    ПЕРЕМЕННАЯ = ЗНАЧЕНИЕ  
    ...
```

**Объявление
метода**

```
def ИМЯ МЕТОДА (self, ...):  
    self. ПЕРЕМЕННАЯ = ЗНАЧЕНИЕ  
    ...
```

**Создание
объекта**

```
# Основная часть  
ПЕРЕМЕННАЯ = ИМЯ КЛАССА ()  
...
```

**Вызов
метода**

```
ОБЪЕКТ.ИМЯ МЕТОДА ()  
...
```

Атрибуты класса — это имена переменных вне функций и имена функций. Наследуются всеми объектами, созданными на основе данного класса.

Создание классов, методов и объектов

Пример_1.

```
class Person():          # Создание пустого класса
    pass

Person.money = 150      # Создание атрибута объекта класса

obj1 = Person()        # Создание экземпляра класса
obj2 = Person()        # Создание экземпляра класса
obj1.name = 'Bob'      # Создание атрибута экземпляра класса
obj2.name = 'Masha'    # Создание атрибута экземпляра класса

print (obj1.name, 'has', obj1.money, 'dollars.') # Вывод
print (obj2.name, 'has', obj2.money, 'dollars.') # Вывод
```

Вывод:

```
>>>
```

```
Bob has 150 dollars.
```

```
Masha has 150 dollars.
```

Создание классов, методов и объектов

Пример_2.

Создание класса

```
class Person():
```

```
    name = ""
```

```
    money = 0
```

Создание объектов

```
obj1 = Person()
```

```
obj2 = Person()
```

```
obj1.name = 'Bob'
```

```
obj1.money = 150
```

```
obj2.name = 'Masha'
```

```
print (obj1.name, 'has', obj1.money, 'dollars.')
```

```
print (obj2.name, 'has', obj2.money, 'dollars.')
```

Вывод:

```
>>>
```

```
Bob has 150 dollars.
```

```
Masha has 0 dollars.
```

Создание классов, методов и объектов

Пример_3. # Создание класса, объекта и вызов метода

```
class Person():  
    name = ""  
    money = 0  
    def out (self): # self - ссылка на экземпляр класса  
        print(self.name, 'has', self.money, 'dollars.')  
    def changemoney (self, newmoney):  
        self.money = newmoney
```

```
obj1 = Person()  
obj2 = Person()  
obj1.name = 'Bob'  
obj2.name = 'Masha'  
obj1.out()  
obj2.out()  
obj1.changemoney(150)  
obj1.out()
```

Вывод:

```
>>>
```

```
Bob has 0 dollars.
```

```
Masha has 0 dollars.
```

```
Bob has 150 dollars.
```

Создание классов, методов и объектов

Пример_4.

```
class Critter():                # создание класса
    """Виртуальный питомец""" # строка документирования
    # создание метода
    def talk(self):
        print("Привет. Я животное – экземпляр класса Critter.")

# основная часть
# создание объекта и вызов метода
crit = Critter()
crit.talk()

input("\nНажмите Enter, чтобы выйти.")
```

Вывод:

Привет. Я животное – экземпляр класса Critter.

Нажмите Enter, чтобы выйти.

Применение конструкторов

Конструктор класса `__init__` автоматически создает атрибуты объекта при вызове класса.

Демонстрирует метод-конструктор

```
class Critter():
```

```
    """Виртуальный питомец"""
```

```
    def __init__(self): # метод-конструктор
```

```
        print("Появилось на свет новое животное!")
```

```
    def talk(self):
```

```
        print("\n Привет. Я животное – экземпляр класса Critter.")
```

```
crit1 = Critter()
```

```
crit2 = Critter()
```

```
crit1.talk()
```

```
crit2.talk()
```

Вывод:

Появилось на свет новое животное!

Появилось на свет новое животное!

Привет. Я животное – экземпляр класса Critter.

Привет. Я животное – экземпляр класса Critter.

Применение атрибутов

Усложняем программу:

Демонстрирует создание атрибутов объекта

class Critter():

"""Виртуальный питомец"""

def __init__(self, name):

print("Появилось на свет новое животное!")

self.name = name

def __str__(self): **# возвращает строку, которая**

rep = "Объект класса Critter\n" **# содержит значение**

rep += "имя: " + self.name + "\n" **# атрибута name**

return rep

def talk(self):

print("Привет. Меня зовут", self.name, "\n")

Продолжение следует

Применение атрибутов

Демонстрирует создание атрибутов объекта (продолжение)

Основная часть

```
crit1 = Critter("Бобик")
crit1.talk()

crit2 = Critter("Мурзик")
crit2.talk()

print("Вывод объекта crit1 на экран")
print(crit1)

print("Доступ к атрибуту crit1.name")
print(crit1.name)

input ("\nНажмите Enter, чтобы выйти.")
```

Вывод:

Появилось на свет новое животное!
Привет. Меня зовут Бобик.

Появилось на свет новое животное!
Привет. Меня зовут Мурзик.

Вывод объекта crit1 на экран:
Объект класса Critter
имя: Бобик

Доступ к атрибуту crit1.name:
Бобик

Нажмите Enter, чтобы выйти.

Применение атрибутов класса и статических методов

Значение, связанное с целым классом, - **атрибут** класса.

Методы, связанные с целым классом, - **статические**.

Демонстрирует атрибуты класса и статические методы

```
class Critter():
```

```
    """Виртуальный питомец"""
```

```
    total = 0      # атрибут класса
```

```
    @staticmethod    # декоратор меняет смысл метода
```

```
    def status():    # статический метод, отсутствует self
```

```
        print("\nВсего животных сейчас", Critter.total)
```

```
    def __init__(self, name):
```

```
        print("Появилось на свет новое животное!")
```

```
        self.name = name
```

```
        Critter.total += 1
```

Продолжение следует

Применение атрибутов класса и статических методов

```
# Демонстрирует атрибуты класса и статические методы  
(продолжение)  
# Основная часть
```

```
print("Значение атрибута класса Critter.total:", end=" ")  
print(Critter.total)
```

```
print("\nСоздаю животных")  
crit1 = Critter("животное")  
crit2 = Critter("животное")  
crit3 = Critter("животное")  
Critter.status() # В  
print("\nНахожу значение атрибута класса Critter.total")  
print(crit1.total)  
input ("\nНажмите Enter, чтобы выйти")
```

Вывод:

Значение атрибута класса Critter.total: 0

Создаю животных.

Появилось на свет новое животное!

Появилось на свет новое животное!

Появилось на свет новое животное!

Всего животных сейчас 3

Нахожу значение атрибута класса через объект: 3

Нажмите Enter, чтобы выйти

Инкапсуляция объектов. Применение закрытых атрибутов и методов

Инкапсуляция — ограничение доступа к составляющим объект компонентам (методам и переменным).

Атрибуты и методы класса делятся на **открытые** из вне (public) и **закрытые** (private).

Открытые атрибуты также называют *интерфейсом объекта*, т.к. с их помощью с объектом можно взаимодействовать.

Закрытые атрибуты *нельзя изменить*, находясь вне класса.

Инкапсуляция призвана обеспечить надежность программы.

Инкапсуляция объектов. Применение закрытых атрибутов и методов

Одиночное подчеркивание в начале имени атрибута указывает, что переменная или метод не предназначен для использования вне методов класса, однако атрибут доступен по этому имени.

```
class A:  
    def _private(self):  
        print("Это закрытый метод!")
```

```
>>> a = A()  
>>> a._private()  
Это закрытый метод!
```

Инкапсуляция объектов. Применение закрытых атрибутов и методов

Двойное подчеркивание в начале имени атрибута даёт большую защиту: атрибут становится недоступным по этому имени.

```
class B:  
    def __private(self):  
        print("Это закрытый метод!")
```

```
>>> b = B()
```

```
>>> b.__private()
```

```
Traceback (most recent call last):
```

```
File "", line 1, in
```

```
b.__private()
```

```
AttributeError: 'B' object has no attribute '__private'
```

Атрибут будет доступным под именем
_ИмяКласса__ИмяАтрибута:

```
>>> b._B__private()
```

```
Это закрытый метод!
```

Инкапсуляция объектов. Применение закрытых атрибутов и методов

Демонстрирует закрытые переменные и методы

```
class Critter():
    """Виртуальный питомец"""
    def __init__(self, name, mood):
        print("Появилось на свет новое животное!")
        self.name = name      # открытый атрибут
        self.__mood = mood    # закрытый атрибут

    def talk(self):
        print("\nМеня зовут", self.name)
        print("Сейчас я чувствую себя", self.__mood, "\n")

    def __private_method(self):
        print("Это закрытый метод!")

    def public_method(self):
        print("Это открытый метод!")
        self.__private_method()

# Продолжение следует
```

Инкапсуляция объектов. Применение закрытых атрибутов и методов

Демонстрирует закрытые переменные и методы
(продолжение)

основная часть

```
crit = Critter(name = "Бобик", mood = "прекрасно")  
crit.talk()  
crit.public_method()
```

```
input ("\nНажмите Enter, чтобы выйти.")
```

Вывод:

Появилось на свет новое животное!

Меня зовут Бобик

Сейчас я чувствую себя прекрасно

Это открытый метод!

Это закрытый метод!

Нажмите Enter, чтобы выйти.

Управление доступом к атрибутам

СВОЙСТВО – объект с методами, которые позволяют косвенно обращаться к закрытым атрибутам.

Демонстрирует свойства

```
class Critter():
    """Виртуальный питомец"""
    def __init__(self, name):
        print("Появилось на свет новое животное!")
        self.__name = name        # закрытый атрибут

    @property                    # декоратор
    def name(self):              # свойство (позволяет узнать
        return self.__name      # значение закрытого атрибута
                                # __name этого объекта внутри
                                # или вне объявления класса)
```

Продолжение следует

Управление доступом к атрибутам

Демонстрирует свойства
(продолжение)

```
@name.setter      # метод устанавливает новое
def name(self, new_name): # значение свойства name
    if new_name == "":
        print("Имя животного не может быть пустой строкой.")
    else:
        self.__name = new_name
        print("Имя успешно изменено.")

def talk(self):
    print("\nПривет, меня зовут", self.name)
```

Продолжение следует

Управление доступом к атрибутам

```
# Демонстрирует свойства
```

```
# основная часть
```

```
crit = Critter("Бобик")
```

```
crit.talk()
```

```
print("\nМое животное")
```

```
print(crit.name)
```

```
print("\nПривет, меня зовут", crit.name)
```

```
crit.name = "Шарик"
```

```
print("Мое животное теперь зовется", crit.name)
```

```
print(crit.name)
```

```
print("\nПопробую изменить имя животного на Шарик...")
```

```
crit.name = ""
```

```
print("Мое животное зовется", crit.name)
```

```
print(crit.name)
```

```
input ("\nНажмите Enter, чтобы выйти.")
```

Вывод:

Появилось на свет новое животное!

Привет, меня зовут Бобик

Мое животное зовут: Бобик

Попробую изменить имя животного на Шарик...

Имя успешно изменено.

Мое животное зовут: Шарик

Попробую изменить имя животного на пустую строку...

Имя животного не может быть пустой строкой.

Мое животное зовут: Шарик

Нажмите Enter, чтобы выйти.

Пример программы «Мое животное»

Мое животное

Виртуальный питомец, о котором пользователь может заботиться

```
class Critter():                # класс Critter  
    """Виртуальный питомец"""
```

метод-конструктор класса инициализирует три открытых атрибута

```
def __init__(self, name, hunger = 0, boredom = 0):  
    self.name = name  
    self.hunger = hunger  
    self.boredom = boredom
```

закрытый метод, увеличивающий уровень голода и уныния

```
def __pass_time(self):  
    self.hunger += 1  
    self.boredom += 1
```

Продолжение следует

Пример программы «Мое животное»

Мое животное (продолжение)

свойство, отражающее самочувствие животного

@property

def mood(self):

 unhappiness = self.hunger + self.boredom

 if unhappiness < 5:

 m = "прекрасно"

 elif 5 <= unhappiness <= 10:

 m = "неплохо"

 elif 11 <= unhappiness <= 15:

 m = "так себе"

 else:

 m = "ужасно"

 return m

Продолжение следует

Пример программы «Мое животное»

Мое животное (продолжение)

метод сообщает о самочувствии животного

```
def talk(self):  
    print("Меня зовут", self.name, end=" ")  
    print("и сейчас я чувствую себя", self.mood, "\n")  
    self.__pass_time()
```

метод уменьшает уровень голода животного

```
def eat(self, food = 4):  
    print("Мррр. Спасибо.")  
    self.hunger -= food  
    if self.hunger < 0:  
        self.hunger = 0  
    self.__pass_time()
```

Продолжение следует

Пример программы «Мое животное»

Мое животное (продолжение)

метод снижает уровень уныния животного

```
def play(self, fun = 4):  
    print("Уиии!")  
    self.boredom -= fun  
    if self.boredom < 0:  
        self.boredom = 0  
    self.__pass_time()
```

основная часть программы

```
def main():  
    crit_name = input("Как вы назовете свое животное?: ")  
    crit = Critter(crit_name)
```

Продолжение следует

Пример программы «Мое животное»

```
# Мое животное (продолжение)
# основная часть программы (продолжение)
# создание меню
choice = None
while choice != "0":
    print \
    (
    "Мое животное

    0 – Выйти
    1 – Узнать о самочувствии животного
    2 – Покормить животное
    3 – Поиграть с животным
    ")
    choice = input("Ваш выбор: ")
    print()
# Продолжение следует
```

Пример программы «Мое животное»

```
# Мое животное (продолжение)  
# создание меню (продолжение)  
    # ВЫХОД  
    if choice == "0":  
        print("До свидания.")  
  
    # беседа с животным  
    elif choice == "1":  
        crit.talk()  
  
    # кормление животного  
    elif choice == "2":  
        crit.eat()  
  
    # игра с животным  
    elif choice == "3":  
        crit.play()  
  
# Продолжение следует
```

Пример программы «Мое животное»

```
# Мое животное (продолжение)
```

```
# создание меню (продолжение)
```

```
    # непонятный ввод
```

```
    else:
```

```
        print("\nИзвините, в меню нет пункта", choice)
```

```
# запуск программы
```

```
main()
```

```
input("\nНажмите Enter, чтобы выйти.")
```