

PYTHON ZORIENTOWANY OBIEKTOWO

PROGRAMOWANIE GIER I GRAFICZNYCH
INTERFEJSÓW UŻYTKOWNIKA

IRV KALB



Helion 



Tytuł oryginału: Object-Oriented Python: Master OOP by Building Games and GUIs

Tłumaczenie: Agnieszka Górczyńska

ISBN: 978-83-283-9406-3

Copyright © 2022 by Irv Kalb. Title of English-language original: Object-Oriented Python: Master OOP by Building Games and GUIs, ISBN 9781718502062, published by No Starch Press Inc. 245 8th Street, San Francisco, California United States 94103. The Polish-language edition Copyright © 2022 by Helion S.A. under license by No Starch Press Inc. All rights reserved.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz wydawca dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz wydawca nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Helion S.A.

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <https://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<https://helion.pl/user/opinie/pytzor>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

Spis treści

PODZIĘKOWANIA	13
WPROWADZENIE	15
Dla kogo jest przeznaczona ta książka?	16
Wersje Pythona i jego instalacja	16
Jak zamierzam wyjaśnić podejście programowania zorientowanego obiektowo?	17
Co znajduje się w książce?	18
Środowisko programistyczne	20
Widżety i przykładowe gry	21
I	
WPROWADZENIE DO PROGRAMOWANIA	
ZORIENTOWANEGO OBIEKTOWO	23
1	
PROCEDURALNY STYL PROGRAMOWANIA W PYTHONIE	25
Gra karciana	26
Przedstawienie danych	26
Implementacja	26
Kod wielokrotnego użycia	29
Symulacja konta bankowego	29
Zawsze wymagane operacje i dane	30
Implementacja 1. — pojedyncze konto bez funkcji	30
Implementacja 2. — pojedyncze konto z funkcjami	32
Implementacja 3. — dwa konta	35
Implementacja 4. — wiele kont z użyciem listy	36
Implementacja 5. — lista słowników kont	39
Najczęstsze problemy z implementacją proceduralną	42
Rozwiązanie w stylu programowania zorientowanego obiektowo	
— pierwszy rzut oka na klasę	43
Podsumowanie	44

2

MODELOWANIE OBIEKTÓW FIZYCZNYCH

ZA POMOCĄ PROGRAMOWANIA ZORIENTOWANEGO OBIEKTOWO45

Tworzenie programowych modeli obiektów fizycznych	46
Stan i zachowanie — przykład wyłącznika światła	46
Wprowadzenie do klas i obiektów	48
Klasy, obiekty i tworzenie obiektów	50
Tworzenie klasy w Pythonie	51
Zmienne zakresu i egzemplarza	52
Różnice między funkcją i metodą	53
Tworzenie obiektu na podstawie klasy	54
Wywoływanie metod obiektu	55
Tworzenie wielu egzemplarzy na podstawie tej samej klasy	56
Typy danych Pythona są implementowane jako klasy	58
Definicja obiektu	58
Tworzenie nieco bardziej złożonej klasy	59
Przedstawianie w postaci klas bardziej skomplikowanych obiektów fizycznych	61
Przekazywanie argumentów metodzie	67
Wiele egzemplarzy	69
Inicjalizacja parametrów	70
Klasy w użyciu	72
Programowanie zorientowane obiektowo jako rozwiązanie	73
Podsumowanie	73

3

MODELE OBIEKTÓW I ZNACZENIE „SELF”75

Nowe spojrzenie na klasę DimmerSwitch	75
Pierwszy model wysokiego poziomu	77
Drugi model — znacznie dokładniejszy	78
Co oznacza „self”?	81
Podsumowanie	84

4

ZARZĄDZANIE WIELOMA OBIEKTAMI86

Klasa przedstawiająca konto bankowe	86
Importowanie kodu klasy	89
Tworzenie kodu testowego	91
Tworzenie wielu kont bankowych	91
Lista zawierająca wiele obiektów kont bankowych	93
Wiele obiektów z unikatowymi identyfikatorami	95
Tworzenie interaktywnego menu	98
Tworzenie obiektu zarządzającego obiektami	100
Tworzenie obiektu zarządzającego obiektami	102
Kod główny, który tworzy obiekt zarządzający obiektami	105

Lepsza obsługa błędów za pomocą wyjątków	107
try i except	107
Polecenie raise i wyjątki niestandardowe	108
Używanie wyjątków w programie modelującym bank	109
Klasa Account z obsługą wyjątków	109
Optymalizacja klasy Bank	111
Kod główny zapewniający obsługę wyjątków	113
Wywołanie tej samej metody w liście obiektów	115
Interfejs kontra implementacja	117
Podsumowanie	117

II

TWORZENIE GRAFICZNEGO INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA ZA POMOCĄ PYGAME 119

5

WPROWADZENIE DO PYGAME	121
Instalowanie pygame	122
Praca z oknem	123
System współrzędnych okna	123
Kolor piksela	127
Programy sterowane zdarzeniami	128
Używanie pygame	129
Wyświetlenie pustego okna	130
Wyświetlenie obrazu	133
Wykrycie kliknięcia myszą	136
Obsługa klawiatury	139
Tworzenie animacji na podstawie położenia	143
Używanie prostokątów pygame	146
Odtwarzanie dźwięku	150
Odtwarzanie efektów dźwiękowych	150
Odtwarzanie muzyki w tle	151
Rysowanie figur	152
Odwoływanie do figur prostych	155
Podsumowanie	157

6

ZORIENTOWANY OBIEKTOWO FRAMEWORK PYGAME	158
Tworzenie wygaszacza ekranu w postaci piłki za pomocą zorientowanego obiektowo pygame	158
Tworzenie klasy Ball	159
Używanie klasy Ball	161
Tworzenie wielu obiektów typu Ball	162
Tworzenie wielu, wielu obiektów Ball	164

Tworzenie zorientowanego obiektowo przycisku wielokrotnego użycia	165
Tworzenie klasy przycisku	165
Kod główny używający klasy SimpleButton	168
Tworzenie programu z wieloma przyciskami	170
Tworzenie zorientowanego obiektowo komponentu tekstowego wielokrotnego użycia	171
Procedura wyświetlenia tekstu	171
Tworzenie klasy SimpleText	172
Przykładowy program wykorzystujący klasy SimpleText i SimpleButton	174
Interfejs kontra implementacja	176
Wywołanie zwrotne	177
Tworzenie wywołania zwrotnego	177
Używanie wywołania zwrotnego razem z klasą SimpleButton	178
Podsumowanie	181

7

WIDŻETY GUI FRAMEWORKA PYGAME 182

Przekazywanie argumentów funkcji lub metodzie	183
Parametry pozycyjne i w postaci słów kluczowych	184
Informacje dodatkowe o parametrach w postaci słów kluczowych	185
Używanie None jako wartości domyślnej	186
Wybór słowa kluczowego i wartości domyślnej	187
Wartość domyślna w widżecie GUI	188
Pakiet pygame.widgets	188
Przygotowania	189
Ogólne podejście projektowe	190
Dodawanie obrazu	191
Dodawanie przycisków, pół wyboru i pół opcji	192
Tekstowe dane wejściowe i wyjściowe	195
Inne klasy pygame.widgets	198
Przykładowy program pygame.widgets	199
Waga spójnego API	200
Podsumowanie	200

III

HERMETYZACJA, POLIMORFIZM I DZIEDZICZENIE 201

8

HERMETYZACJA 203

Hermetyzacja i funkcje	203
Hermetyzacja za pomocą obiektów	204
Obiekt jest właścicielem danych	205
Interpretacje hermetyzacji	205
Dostęp bezpośredni i dlaczego należy go unikać	206
Ścisła interpretacja z użyciem metod typu getter i setter	211
Bezpieczny dostęp bezpośredni	213

Bardziej prywatne zmienne egzemplarza	213
Niejawnie prywatna zmienna egzemplarza	213
Nieco bardziej jawnie prywatna zmienna egzemplarza	214
Dekoratory i @property	215
Hermetyzacja w klasach pygwidgets	219
Prawdziwa historia	220
Abstrakcja	221
Podsumowanie	224

9

POLIMORFIZM	225
Wysyłanie wiadomości do rzeczywistych obiektów	226
Klasyczny przykład polimorfizmu w programowaniu	226
Przykład z wykorzystaniem kształtów we frameworku pygame	228
Klasa prostokąta	228
Klasy Circle i Triangle	230
Program główny do rysowania figur	232
Rozszerzenie wzorca	234
Pakiet pygwidgets ujawnia polimorfizm	235
Polimorfizm operatorów	236
Metody magiczne	237
Metody magiczne operatora porównywania	238
Klasa Rectangle z metodami magicznymi	239
Program główny używający metod magicznych	241
Metody magiczne operatora matematycznego	243
Przykład wektora	244
Tworzenie ciągu tekstowego przedstawiającego wartości obiektu	247
Klasa Fraction i metody magiczne	250
Podsumowanie	253

10

DZIEDZICZENIE	254
Dziedziczenie w programowaniu zorientowanym obiektowo	255
Implementacja dziedziczenia	257
Przykład menedżera i pracownika	257
Klasa bazowa — Employee	257
Podklasa — Manager	258
Kod testujący obie klasy	261
Podklasa z perspektywy klienta	262
Rzeczywiste przykłady dziedziczenia	263
Klasa InputNumber	263
Klasa DisplayMoney	266
Przykład użycia	269

Wiele klas dziedziczących po tej samej klasie bazowej	272
Klasy abstrakcyjne i metody	276
Jak moduł pygwidgets używa dziedziczenia?	280
Hierarchia klas	282
Trudności z użyciem dziedziczenia	283
Podsumowanie	285

11

ZARZĄDZANIE PAMIĘCIĄ UŻYWANĄ PRZEZ OBIEKTY	286
Cykl życiowy obiektu	286
Licznik odwołań	287
Mechanizm usuwania nieużytków	293
Zmienne klasy	294
Stała zmiennej klasy	294
Zmienne klasy do zliczania	295
Połączenie wszystkiego w całość — prosta gra z balonami	296
Moduł stałych	299
Kod programu głównego	299
Menedżer balonów	302
Klasy Balloon i ich obiekty	304
Zarządzanie pamięcią — sloty	308
Podsumowanie	310

IV

PROGRAMOWANIE ZORIENTOWANE OBIEKTOWO PODCZAS TWORZENIA GIER	311
--	------------

12

GRY KARCJANE	313
Klasa Card	314
Klasa Deck	316
Gra Większa czy mniejsza	318
Program główny	319
Obiekt Game	320
Testowanie z użyciem zmiennej __name__	323
Inne gry karciane	325
Talia do gry w blackjacka	325
Gry z wykorzystaniem nietypowych talii kart	325
Podsumowanie	326

13	
ZEGARY	327
Program przedstawiający działanie zegara	328
Trzy podejścia w zakresie implementacji zegara	328
Zliczanie klatek	329
Zdarzenie zegara	329
Zdefiniowanie zegara przez sprawdzanie upływającego czasu	331
Instalowanie modułu pyghelpers	333
Klasa Timer	334
Wyświetlanie czasu	336
Klasa CountUpTimer	337
CountDownTimer	340
Podsumowanie	341
14	
ANIMACJA	342
Opracowywanie klas animacji	342
Klasa SimpleAnimation	343
Klasa SimpleSpriteSheetAnimation	347
Połączenie dwóch klas	351
Klasy animacji w pygwidgets	352
Klasa Animation	352
Klasa SpriteSheetAnimation	354
Wspólna klasa bazowa — PygAnimation	356
Przykładowy program pokazujący animację	357
Podsumowanie	359
15	
SCENY	360
Podejście z użyciem maszyny stanów	360
Przykładowy program używający maszyny stanów	363
Menedżer scen zarządzający wieloma scenami	369
Przykładowy program używający menedżera scen	370
Program główny	371
Tworzenie scen	373
Typowa scena	376
Gra Kamień, papier, nożyce zbudowana z użyciem scen	378
Komunikacja między scenami	382
Żądanie informacji ze sceny docelowej	383
Przekazywanie informacji do sceny docelowej	384
Przekazywanie informacji na wszystkie sceny	384
Testowanie komunikacji między scenami	385

Implementacja menedżera scen	385
Metoda run()	387
Metody główne	388
Komunikacja między scenami	389
Podsumowanie	391
16	
PEŁNA GRA — DODGER	392
Modalne okna dialogowe	392
Okno dialogowe typu Tak/Nie	393
Okno dialogowe typu Odpowiedź	396
Tworzenie pełnej gry — Dodger	399
Ogólny opis gry	399
Implementacja	400
Rozbudowa gry	419
Podsumowanie	420
17	
WZORCE PROJEKTOWE I PODSUMOWANIE	421
Model-widok-kontroler	421
Przykład — sposób wyświetlania pliku	422
Przykład — wyświetlanie danych statystycznych	423
Zalety wzorca projektowego MVC	427
Podsumowanie	429

1

Proceduralny styl programowania w Pythonie



W KSIĄŻKACH WPROWADZAJĄCYCH DO PROGRAMOWANIA ZWYKLE STOSUJE SIĘ STYL PROCEDURALNY, W KTÓRYM TO PROGRAM ZOSTAJE PODZIELONY NA WIELE FUNKCJI (NAZYWANYCH RÓWNIEŻ PROCEDURAMI lub podprocedurami). Dane są przekazywane do funkcji, z których każda wykonuje jedno lub więcej obliczeń, a następnie zwraca wynik. Ta książka została poświęcona innemu paradygmatowi, nazywanemu *programowaniem zorientowanym obiektowo*, który pozwala programistom na zastosowanie zupełnie innego podejścia podczas tworzenia oprogramowania. W programowaniu zorientowanym obiektowo dane i kod można ze sobą łączyć w spójnych jednostkach, a tym samym uniknąć pewnych komplikacji, nierozzerwalnie związanych ze stylem programowania proceduralnego.

W tym rozdziale przedstawię wiele podstawowych koncepcji Pythona poprzez utworzenie dwóch małych programów, opartych na różnych konstrukcjach tego języka. Pierwszy to prosta gra karciana o nazwie *Większa czy mniejsza*. Drugi to symulacja banku pozwalająca przeprowadzać operacje na jednym, dwóch lub wielu kontach. Oba te programy zostaną zbudowane z użyciem stylu proceduralnego — czyli z wykorzystaniem standardowych technik bazujących na danych i funkcjach. W dalszej części książki te programy będą tworzone ponownie, ale z użyciem technik programowania zorientowanego obiektowo. Celem tego

rozdziału jest pokazanie najczęściej występujących problemów podczas stosowania programowania proceduralnego. Gdy poznasz te problemy, z następnego rozdziału dowiesz się, jak programowanie zorientowane obiektowo pomaga w ich wyeliminowaniu.

Gra karciana

Pierwszy przykład to prosta gra karciana o nazwie *Większa czy mniejsza*. Gracz otrzymuje osiem losowo wybranych kart z talii, pierwsza z nich jest widoczna. Zadaniem gracza jest odpowiedź na pytanie, czy następna z wybranych kart ma większą czy mniejszą wartość niż aktualnie wyświetlona karta. Załóżmy, że aktualna karta ma wartość 3. Gracz przewiduje, że następna będzie miała większą wartość. Jeżeli się okaże, że miał rację, zdobywa punkty. Jeśli natomiast przewidywał, że następna karta będzie miała niższą wartość, oznacza to, że się pomylił, i traci pewną liczbę punktów.

Prawidłowa odpowiedź jest nagradzana 20 punktami, nieprawidłowa zaś — karana utratą 15 punktów. Jeżeli następna karta ma taką samą wartość jak obecna, uznaje się, że gracz się pomylił.

Przedstawienie danych

Program musi przedstawić talię 52 kart, które będą tworzyły listę. Jej każdy element będzie miał postać słownika, to będą pary klucz-wartość. W celu przedstawienia karty słownik wykorzysta trzy pary klucz-wartość: 'rank', 'suit' i 'value'. Klucz 'rank' przechowuje nazwę karty (as, 2, 3, ..., walet, dama, król). Wartość karty to liczba całkowita używana do porównywania kart (1, 2, 3, ..., 10, 11, 12, 13). Przykładowo karta walet trefl zostanie przedstawiona za pomocą takiego słownika:

```
{'rank': 'walet', 'suit': 'trefl', 'value': 11}
```

Zanim gracz rozpocznie rundę, następuje utworzenie listy przedstawiającej talię kart i ułożenie kart w losowo wybranej kolejności. W tym programie karty nie są pokazane w sposób graficzny, więc za każdym razem, gdy gracz wybierze opcję „większa” lub „mniejsza”, program pobiera słownik karty z listy talii, a następnie wyświetla graczowi kartę i jej kolor. Dalej program porównuje wartość nowej karty z poprzednią i wyświetla odpowiedni komunikat na podstawie wyboru dokonanego przez gracza.

Implementacja

Na listingu 1.1. przedstawiłem kod źródłowy omawianej tutaj gry karcianej.

UWAGA Przypominam, że kod źródłowy wszystkich przykładowych programów omówionych w książce jest dostępny pod adresem <https://ftp.helion.pl/przyklady/pyt-zor.zip>. Możesz go pobrać i uruchomić albo samodzielnie wpisać kod źródłowy.

Listing 1.1. Gra karciana w Pythonie utworzona z zastosowaniem podejścia proceduralnego

Plik: HigherOrLowerProcedural.py

```
# HigherOrLower.
import random

# Stałe przedstawiające karty.
SUIT_TUPLE = ('pik', 'kier', 'trefl', 'karo')
RANK_TUPLE = ('as', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9', '10', 'walet',
              'dama', 'król')

NCARDS = 8

# Przekazanie talii. Wartością zwrótną funkcji jest losowo wybrana karta z talii.
def getCard(deckListIn):
    thisCard = deckListIn.pop() # Pobranie jednej karty z góry talii i jej zwrot.
    return thisCard

# Przekazanie talii. Wartością zwrótną funkcji jest talia, w której karty są ułożone losowo.
def shuffle(deckListIn):
    deckListOut = deckListIn.copy() # Utworzenie kopii początkowej.
    random.shuffle(deckListOut)
    return deckListOut

# Kod główny programu.
print('Witaj w grze Większa czy mniejsza.')
print('Musisz odgadnąć, czy następną wyświetlona karta będzie miała wartość  
↳ większą czy  
mniejszą od aktualnej karty.')
print('Jeżeli zgadniesz, zdobywasz 20 punktów. W przeciwnym razie tracisz  
↳ 15 punktów.')
print('Na początek masz 50 punktów.')
print()

startingDeckList = []
for suit in SUIT_TUPLE: ❶
    for thisValue, rank in enumerate(RANK_TUPLE):
        cardDict = {'rank':rank, 'suit':suit, 'value':thisValue + 1}
        startingDeckList.append(cardDict)

score = 50

while True: # Możliwych jest kilka rund gry.
    print()
    gameDeckList = shuffle(startingDeckList)
```

```

currentCardDict = getCard(gameDeckList) ❷
currentCardRank = currentCardDict['rank']
currentCardValue = currentCardDict['value']
currentCardSuit = currentCardDict['suit']
print('Pierwsza widoczna karta to:', currentCardRank + ' of ' +
↳currentCardSuit)
print()

for cardNumber in range(0, NCARDS): # Jedna gra z tych wielu kart. ❸
    answer = input('Jaka będzie następna karta: większa czy mniejsza niż ' +
        currentCardRank + currentCardSuit + '? (wpisz w lub m: ')
    answer = answer.casefold() # Wymuszenie użycia małych liter.
    nextCardDict = getCard(gameDeckList) ❹
    nextCardRank = nextCardDict['rank']
    nextCardSuit = nextCardDict['suit']
    nextCardValue = nextCardDict['value']
    print('Następna karta to:', nextCardRank nextCardSuit)

    if answer == 'w': ❺
        if nextCardValue > currentCardValue:
            print('Masz rację, karta miała większą wartość.')
            score = score + 20
        else:
            print('Niestety karta nie miała większej wartości.')
            score = score - 15

    elif answer == 'm':
        if nextCardValue < currentCardValue:
            score = score + 20
            print('Masz rację, karta miała niższą wartość.')
        else:
            score = score - 15
            print('Niestety karta nie miała niższej wartości.')

    print('Twój wynik:', score)
    print()
    currentCardRank = nextCardRank
    currentCardValue = nextCardValue # Nie potrzebujemy bieżącej karty.

    goAgain = input('Naciśnij ENTER, aby zagrać ponownie. "q" kończy grę: ') ❻
    if goAgain == 'q':
        break

print('Żegnaj!')

```

Działanie programu rozpoczyna się od utworzenia listy przedstawiającej talię kart ❶. Każda karta to słownik przechowujący informacje o figurze, kolorze i wartości. W trakcie każdej rundy gry z talii zostaje pobrana pierwsza karta, a jej komponenty są zapisywane w zmiennych ❷. W wypadku siedmiu kolejnych kart gracz musi przewidzieć, jaką wartość będzie miała następna karta: wyższą czy

niższą od bieżącej ❸. Program pobiera następną kartę z talii, a jej komponenty zapisuje w drugim zbiorze zmiennych ❹. Gra porównuje odpowiedź udzieloną przez gracza z wartością nowej karty, a następnie na podstawie wyniku przyznaje lub odejmuje punkty graczowi ❺. Po zakończeniu rundy gracz może zdecydować o rozpoczęciu nowej rundy lub o zakończeniu gry ❻.

Ten program przedstawia wiele elementów dotyczących programowania, zwłaszcza w Pythonie: używanie zmiennych, poleceń przypisania, funkcji i ich wywołań, konstrukcji `if-else`, poleceń wyświetlających dane, pętli `while`, a także korzystanie z list, ciągów tekstowych i słowników. W książce przyjąłem założenie, że nie masz problemu ze zrozumieniem sposobu działania tego programu. Jeżeli którykolwiek fragment w omawianym programie sprawia Ci trudność lub wydaje się niejasny, to przed przejściem dalej prawdopodobnie dobrze byłoby zajrzeć do innego źródła dotyczącego podstaw programowania w Pythonie.

Kod wielokrotnego użycia

Skoro mamy do czynienia z grą karcianą, to jest oczywiste, że działanie kodu polega na tworzeniu i operowaniu symulowaną talią kart do gry. Jeżeli postanowisz utworzyć inną grę karcianą, byłoby doskonale móc ponownie użyć utworzonego wcześniej kodu odpowiedzialnego za obsługę talii i kart.

W programie proceduralnym często trudno jest zidentyfikować wszystkie fragmenty kodu powiązane z jedną częścią programu, np. w omawianym przykładzie są to talia i karty. W programie pokazanym na listingu 1.1. kod obsługi talii składa się z dwóch krotek stałych, dwóch funkcji, pewnego kodu głównego, który tworzy globalną listę przedstawiającą początkową talię 52 kart i kolejną globalną listę przedstawiającą talię kart używaną podczas gry. Zwróć uwagę, że nawet w tak małych programach jak tutaj omawiany dane i operujący nimi kod nie muszą być ze sobą blisko zgrupowane.

Dlatego też ponowne użycie w innym programie kodu przeznaczonego do obsługi talii i kart nie jest wcale takie łatwe. W rozdziale 12. powrócę do tego programu i pokażę, jak styl programowania zorientowanego obiektowo pozwala na znacznie łatwiejsze ponowne wykorzystanie kodu.

Symulacja konta bankowego

W drugim przykładzie proceduralnego stylu programowania pokażę kilka wariantów programu symulującego funkcjonalność banku. W każdej kolejnej wersji programu będzie się pojawiała nowa funkcjonalność. Warto w tym miejscu dodać, że te programy nie są przeznaczone do użycia w środowisku produkcyjnym. Niepoprawne dane wejściowe lub ich nieprawidłowe użycie może prowadzić do błędów. Tutaj celem jest skoncentrowanie się na tym, jak kod współdziała z danymi dotyczącymi jednego lub większej liczby kont bankowych.

Na początek należy ustalić, jakie operacje klient chce przeprowadzać względem konta bankowego i jakie dane będą niezbędne do przedstawienia takiego konta.

Zawsze wymagane operacje i dane

Lista operacji, jakie klient chce przeprowadzać względem konta bankowego, obejmuje takie pozycje:

- utworzenie (konta),
- wpłata środków,
- wypłata środków,
- sprawdzenie salda.

Zapoznaj się teraz z minimalną listą danych niezbędnych do przedstawienia konta bankowego:

- imię i nazwisko klienta,
- hasło,
- wysokość salda.

Zwróć uwagę, że wszystkie operacje są wyrażone za pomocą słów akcji (czasowniki), a wszystkie elementy danych to rzeczowniki. Zdefiniowane, rzeczywiste konto bankowe ma znacznie większą liczbę dostępnych operacji i będzie wymagało dodatkowych danych (takich jak adres posiadacza konta, numer telefonu, numer pesel itd.). Jednak w celu zachowania czytelności przykładu rozpoczynamy od czterech przedstawionych akcji i trzech elementów danych. Ponadto, by zachować prostotę i skoncentrować się na interesujących nas aspektach, wszystkie kwoty będą wyrażane w pełnych złotych. Trzeba również dodać, że w rzeczywistej aplikacji banku hasła nie są przechowywane w postaci zwykłego tekstu (nieszyfrowane), jak ma to miejsce w omawianych tutaj przykładach.

Implementacja 1. — pojedyncze konto bez funkcji

W początkowej wersji naszej implementacji (zobacz listing 1.2.) mamy obsługę pojedynczego konta.

Listing 1.2. Symulacja banku obsługującego tylko jedno konto

Plik: Bank1_OneAccount.py

```
# Wersja proceduralna.  
# Bank — wersja 1.  
# Tylko jedno konto.
```

```
ccountName = 'Janek' ❶  
accountBalance = 100  
accountPassword = 'soup'
```



```

while True:
    print()
    print('Wybierz opcję b, aby wyświetlić saldo')
    print('Wybierz opcję d, aby dokonać wpłaty')
    print('Wybierz opcję w, aby dokonać wypłaty')
    print('Wybierz opcję s, aby wyświetlić informacje o koncie')
    print('Wybierz opcję q, aby zakończyć działanie programu')
    print()

    action = input('Co chcesz teraz zrobić? ')
    action = action.lower() # Wymuszenie użycia małych liter.
    action = action[0] # Użycie po prostu pierwszej litery.
    print()

    if action == 'b':
        print('Wyświetl saldo:')
        userPassword = input('Proszę podać hasło: ')
        if userPassword != accountPassword:
            print('Hasło jest nieprawidłowe.')
        else:
            print('Wysokość salda wynosi:', accountBalance)

    elif action == 'd':
        print('Wpłata środków:')
        userDepositAmount = input('Proszę podać kwotę wpłaty: ')
        userDepositAmount = int(userDepositAmount)
        userPassword = input('Proszę podać hasło: ')

        if userDepositAmount < 0:
            print('Kwota wpłaty musi być wartością dodatnią!')

        elif userPassword != accountPassword:
            print('Hasło jest nieprawidłowe.')

        else: # OK.
            accountBalance = accountBalance + userDepositAmount
            print('Wysokość salda po operacji wynosi:', accountBalance)

    elif action == 's': # Wyświetlenie informacji o koncie.
        print('Informacje:')
        print('    Imię', accountName)
        print('    Saldo:', accountBalance)
        print('    Hasło:', accountPassword)
        print()

    elif action == 'q':
        break

    elif action == 'w':
        print('Wypłata środków:')
        userWithdrawAmount = input('Proszę podać kwotę wypłaty: ')
        userWithdrawAmount = int(userWithdrawAmount)

```

```

userPassword = input('Proszę podać hasło: ')

if userWithdrawAmount < 0:
    print('Kwota wypłaty musi być wartością dodatnią.')

elif userPassword != accountPassword:
    print('Hasło do tego konta jest nieprawidłowe.')

elif userWithdrawAmount > accountBalance:
    print('Kwota wypłaty nie może być większa od wysokości salda.')

else: # OK.
    accountBalance = accountBalance - userWithdrawAmount
    print('Wysokość salda po operacji wynosi:', accountBalance)

print('Gotowe')

```

Działanie programu rozpoczyna się od inicjalizacji trzech zmiennych przeznaczonych do przedstawienia danych jednego konta bankowego ❶. Następnie zostaje wyświetlone menu dostępnych operacji ❷. Główny kod programu działa bezpośrednio na zmiennych globalnych zawierających dane konta.

W omawianym przykładzie wszystkie akcje zostały zdefiniowane na poziomie głównym. W kodzie nie ma żadnych funkcji. Ten program działa świetnie, choć może się wydawać nieco długi. W wypadku dłuższych programów typowo stosowane podejście polega na przeniesieniu powiązanych ze sobą fragmentów kodu do funkcji, a następnie wywołanie tych funkcji. To zostanie dokładniej omówione w następnej implementacji programu symulującego działanie banku.

Implementacja 2. — pojedyncze konto z funkcjami

W nowej wersji programu, przedstawionej na listingu 1.3., kod został podzielony na oddzielne funkcje, po jednej dla poszczególnych akcji. Ta symulacja również jest przeznaczona dla pojedynczego konta.

Listing 1.3. Utworzone z użyciem funkcji symulacja banku obsługującego tylko jedno konto

Plik: Bank2_OneAccountWithFunctions.py

```

# Wersja proceduralna.
# Bank — wersja 2.
# Tylko jedno konto.

accountName = ''
accountBalance = 0
accountPassword = ''

def newAccount(name, balance, password): ❶
    global accountName, accountBalance, accountPassword

```

```

accountName = name
accountBalance = balance
accountPassword = password

def show():
    global accountName, accountBalance, accountPassword
    print('    Imię', accountName)
    print('    Saldo:', accountBalance)
    print('    Hasło:', accountPassword)
    print()

def getBalance(password): ❷
    global accountName, accountBalance, accountPassword
    if password != accountPassword:
        print('Hasło jest nieprawidłowe.')
        return None
    return accountBalance

def deposit(amountToDeposit, password): ❸
    global accountName, accountBalance, accountPassword
    if amountToDeposit < 0:
        print('Kwota wpłaty musi być wartością dodatnią!')
        return None

    if password != accountPassword:
        print('Hasło jest nieprawidłowe.')
        return None

    accountBalance = accountBalance + amountToDeposit
    return accountBalance

def withdraw(amountToWithdraw, password): ❹
    global accountName, accountBalance, accountPassword ❺
    if amountToWithdraw < 0:
        print('Kwota wypłaty musi być wartością dodatnią.')
        return None

    if password != accountPassword:
        print('Hasło do tego konta jest nieprawidłowe.')
        return None

    if amountToWithdraw > accountBalance:
        print('Kwota wypłaty nie może być większa od wysokości salda.')
        return None

    accountBalance = accountBalance - amountToWithdraw ❻
    return accountBalance

newAccount("Janek", 100, 'soup') # Utworzenie konta.

while True:
    print()

```

```

print('Wybierz opcję b, aby wyświetlić saldo')
print('Wybierz opcję d, aby dokonać wpłaty')
print('Wybierz opcję w, aby dokonać wypłaty')
print('Wybierz opcję s, aby wyświetlić informacje o koncie')
print('Wybierz opcję q, aby zakończyć działanie programu')
print()

action = input('Co chcesz teraz zrobić? ')
action = action.lower() # Wymuszenie użycia małych liter.
action = action[0] # Użycie po prostu pierwszej litery.
print()

if action == 'b':
    print('Wyświetl saldo:')
    userPassword = input('Proszę podać hasło: ')
    theBalance = getBalance(userPassword)
    if theBalance is not None:
        print('Wysokość salda wynosi:', theBalance)

elif action == 'd': ❶
    print('Wpłata środków:')
    userDepositAmount = input('Proszę podać kwotę wpłaty: ')
    userDepositAmount = int(userDepositAmount)
    userPassword = input('Proszę podać hasło: ')

    newBalance = deposit(userDepositAmount, userPassword) ❸
    if newBalance is not None:
        print('Wysokość salda po operacji wynosi:', newBalance)

--- Wywołania do odpowiednich funkcji zostały usunięte. ---

print('Gotowe')

```

W tej wersji zdefiniowałem oddzielne funkcje dla poszczególnych operacji dostępnych dla konta bankowego — tworzenie ❶, sprawdzenie wysokości salda ❷, wpłata środków ❸ i wypłata środków ❹. Główny kod programu został również zmodyfikowany, aby zawierał wywołania różnych funkcji.

W efekcie program stał się znacznie czytelniejszy. Jeśli np. użytkownik wybierze opcję *d*, a tym samym wyrazi chęć wpłaty środków ❶, to kod wywoła funkcję `deposit()` ❸, co spowoduje przekazanie kwoty wpłaty i podanego przez klienta hasła do konta.

Jeżeli przeanalizujesz definicję dowolnej z tych funkcji — np. `withdraw()` — zauważysz użycie słowa kluczowego `global` ❺ w celu uzyskania dostępu (pobranie lub zdefiniowanie) zmiennych przedstawiających konto. W Pythonie polecenie `global` jest wymagane tylko wtedy, gdy w funkcji chcesz zmienić wartość zmiennej globalnej. Trzeba w tym miejscu podkreślić, że polecenia `global` użyłem tylko dlatego, aby jasno pokazać odwoływanie się funkcji do zmiennych globalnych, nawet jeśli są jedynie pobierane wartości.

Jedną z ogólnych zasad stosowanych w programowaniu jest to, że funkcje *nie* powinny modyfikować zmiennych globalnych. Funkcja powinna używać jedynie przekazanych jej danych, przeprowadzać obliczenia na podstawie tych danych i potencjalnie zwracać wynik lub wyniki. Wprawdzie funkcja `withdraw()` w tym programie działa, ale łamie tę zasadę przez modyfikację wartości zmiennej globalnej `accountBalance` ❹ i uzyskuje dostęp do wartości zmiennej globalnej `accountPassword`.

Implementacja 3. — dwa konta

W kolejnej wersji programu, przedstawionej na listingu 1.4., używane jest to samo podejście co wcześniej (zobacz listing 1.3.), ale została dodana możliwość obsługi dwóch kont.

Listing 1.4. Utworzona z użyciem funkcji symulacja banku obsługującego dwa konta

Plik: Bank3_TwoAccounts.py

```
# Wersja proceduralna.
# Bank — wersja 3.
# Dwa konta.

account0Name = ''
account0Balance = 0
account0Password = ''
account1Name = ''
account1Balance = 0
account1Password = ''
nAccounts = 0

def newAccount(accountNumber, name, balance, password):
    global account0Name, account0Balance, account0Password ❶
    global account1Name, account1Balance, account1Password

    if accountNumber == 0:
        account0Name = name
        account0Balance = balance
        account0Password = password
    if accountNumber == 1:
        account1Name = name
        account1Balance = balance
        account1Password = password

def show():
    global account0Name, account0Balance, account0Password ❷
    global account1Name, account1Balance, account1Password
    if account0Name != '':
        print('Konto 0')
        print('    Imię', account0Name)
        print('    Saldo:', account0Balance)
```

```

        print('        Hasło:', account0Password)
        print()
    if account1Name != '':
        print('Konto 1')
        print('        Imię', account1Name)
        print('        Saldo:', account1Balance)
        print('        Hasło:', account1Password)
        print()

def getBalance(accountNumber, password):
    global account0Name, account0Balance, account0Password ❸
    global account1Name, account1Balance, account1Password

    if accountNumber == 0:
        if password != account0Password:
            print('Hasło jest nieprawidłowe.')
            return None
        return account0Balance
    if accountNumber == 1:
        if password != account1Password:
            print('Hasło jest nieprawidłowe.')
            return None
        return account1Balance

--- Wywołania funkcji deposit() i withdraw() zostały usunięte. ---

--- Usunięcie kodu głównego odpowiedzialnego za wywołanie zdefiniowanych wcześniej funkcji. ---

print('Gotowe')
```

Nawet w wypadku zaledwie dwóch kont można dostrzec, że to podejście szybko wymknęło się spod kontroli. Przede wszystkim mamy po trzy zmienne globalne dla każdego konta — ❶, ❷, ❸. Ponadto każda funkcja ma konstrukcję `if` pozwalającej na wybór zestawu zmiennych globalnych, które będą odczytywane lub modyfikowane. Jeżeli zajdzie potrzeba dodania kolejnego konta, to oznacza konieczność zdefiniowania następnego zbioru zmiennych globalnych i kolejnych konstrukcji `if` we wszystkich funkcjach. Takie podejście jest po prostu niemożliwe do wykonania. Potrzebujemy innego sposobu obsługi dowolnej liczby kont.

Implementacja 4. — wiele kont z użyciem listy

Aby ułatwić obsługę wielu kont, program przedstawiony na listingu 1.5. wykorzystuje listy do przechowywania danych. W tej wersji programu zostały użyte trzy równorzędne listy: `accountNamesList`, `accountPasswordsList` i `accountBalancesList`.

Listing 1.5. Symulacja banku utworzona z użyciem list

Plik: Bank4_N_Accounts.py

```
# Wersja proceduralna.
# Bank — wersja 4.
# Dowlolna liczba kont — implementacja wykorzystująca listy.

accountNamesList = [] ❶
accountBalancesList = []
accountPasswordsList = []

def newAccount(name, balance, password):
    global accountNamesList, accountBalancesList, accountPasswordsList
    accountNamesList.append(name) ❷
    accountBalancesList.append(balance)
    accountPasswordsList.append(password)

def show(accountNumber):
    global accountNamesList, accountBalancesList, accountPasswordsList
    print('Konto', accountNumber)
    print('    Imię', accountNamesList[accountNumber])
    print('    Saldo:', accountBalancesList[accountNumber])
    print('    Hasło:', accountPasswordsList[accountNumber])
    print()

def getBalance(accountNumber, password):
    global accountNamesList, accountBalancesList, accountPasswordsList
    if password != accountPasswordsList[accountNumber]:
        print('Hasło jest nieprawidłowe.')
        return None
    return accountBalancesList[accountNumber]

--- Część funkcji została usunięta. ---

# Utworzenie dwóch przykładowych kont.
print("Numer konta bankowego Janka:", len(accountNamesList)) ❸
newAccount("Janek", 100, 'soup')

print("Numer konta bankowego Marysi:", len(accountNamesList)) ❹
newAccount("Marysia", 12345, 'nuts')

while True:
    print()
    print('Wybierz opcję b, aby wyświetlić saldo')
    print('Wybierz opcję d, aby dokonać wpłaty')
    print('Wybierz opcję n, aby utworzyć nowe konto')
    print('Wybierz opcję w, aby dokonać wypłaty')
    print('Wybierz opcję n, aby wyświetlić informacje o kontaktach')
    print('Wybierz opcję q, aby zakończyć działanie programu')
    print()
```

```

action = input('Co chcesz teraz zrobić? ')
action = action.lower() # Wymuszenie użycia małych liter.
action = action[0] # Użycie po prostu pierwszej litery.
print()

if action == 'b':
    print('Wyświetl saldo:')
    userAccountNumber = input('Proszę podać numer konta: ') ❸
    userAccountNumber = int(userAccountNumber)
    userPassword = input('Proszę podać hasło: ')
    theBalance = getBalance(userAccountNumber, userPassword)
    if theBalance is not None:
        print('Wysokość salda wynosi:', theBalance)

--- Kod pozostałej części interfejsu użytkownika został usunięty. ---

print('Gotowe')

```

Na początku programu następuje utworzenie trzech pustych list ❶. W celu utworzenia nowego konta odpowiednie wartości zostają przypisane poszczególnym listom ❷.

Skoro mamy do czynienia z wieloma kontami, korzystam z podstawowej koncepcji numeru konta bankowego. Gdy użytkownik tworzy konto, kod używa funkcji `len()` jednej z list i zwraca liczbę, która staje się numerem konta danego klienta ❸, ❹. Podczas tworzenia konta dla pierwszego klienta długość listy `accountNamesList` wynosi 0. Dlatego też pierwsze utworzone konto będzie miało numer 0. Następne konto będzie miało numer 1 itd. Następnie, podobnie jak w rzeczywistym banku, w celu wykonania dowolnej operacji po utworzeniu konta (np. wpłaty lub wypłaty środków) konieczne będzie podanie numeru konta ❺.

Jednak ten kod nadal korzysta z danych globalnych — teraz to są trzy globalne listy danych.

Wyobraź sobie umieszczenie tych danych w arkuszu kalkulacyjnym. Mogłyby mieć postać pokazaną w tabeli 1.1.

Tabela 1.1. Tabela przykładowych danych

Numer konta	Imię	Hasło	Saldo
0	Janek	soup	100
1	Marysia	nuts	3550
2	Bartek	frisbee	1000
3	Sara	xyyyz	750
4	Henryk	PW	10 000

Dane są przechowywane w trzech globalnych listach Pythona, z których każda przedstawia kolumnę w tej tabeli. Po przyjrzeniu się np. wyróżnionej kolumnie można dostrzec, że wszystkie hasła zostały zgrupowane razem na jednej liście.

Nazwy użytkownika są grupowane na innej liście, podobnie jak wysokości salda przechowywane na trzeciej liście. Korzystając z tego podejścia, aby uzyskać dostęp do informacji o jednym z kont, trzeba je odczytać ze wszystkich trzech list i użyć do tego wartości indeksu.

Wprawdzie takie rozwiązanie działa, ale wydaje się wyjątkowo niewygodne. Dane nie są grupowane w żaden logiczny sposób; np. nie wydaje się właściwe, aby hasła wszystkich użytkowników były przechowywane razem. Ponadto, jeżeli chcesz dodać nowy atrybut do konta, np. adres lub numer telefonu, musisz utworzyć kolejną listę globalną i uzyskać do niej dostęp.

Zamiast tego chcemy grupowania informacji w sposób przypominający wiersz w tym samym arkuszu kalkulacyjnym, jak pokazałem w tabeli 1.2.

Tabela 1.2. Tabela naszych przykładowych danych

Numer konta	Imię	Hasło	Saldo
0	Janek	soup	100
1	Marysia	nuts	3550
2	Bartek	frisbee	1000
3	Sara	xyyyz	750
4	Henryk	PW	10 000

W tym nowym podejściu każdy wiersz przedstawia dane powiązane z jednym numerem konta bankowego. Dane pozostały bez zmian, ich grupowanie natomiast jest znacznie naturalniejszym sposobem na przedstawienie konta.

Implementacja 5. — lista słowników kont

W celu zaimplementowania ostatniego podejścia potrzebujemy nieco bardziej złożonej struktury danych. W tej wersji następuje utworzenie listy kont, z których każde (poszczególne elementy list) jest słownikiem o takiej postaci:

```
{'name':<imię>, 'password':<hasło>, 'balance':<saldo>}
```

UWAGA *Za każdym razem, gdy przedstawiam wartość w nawiasie ostrym (<>), oznacza to, że należy ją zastąpić (łącznie z nawiasem) dowolnie wybraną wartością. W omawianym przykładzie <imię>, <hasło> i <saldo> to miejsca zarezerwowane, które należy zastąpić rzeczywistymi wartościami.*

Kod tej implementacji został zamieszczony na listingu 1.6.

Listing 1.6. Symulacja banku utworzona z użyciem listy słowników

Plik: Bank5_Dictionary.py

Wersja proceduralna.

Bank — wersja 5.

Dowlolna liczba kont — implementacja wykorzystująca listę słowników.

```
accountsList = [] ❶

def newAccount(aName, aBalance, aPassword):
    global accountsList
    newAccountDict = {'name':aName, 'balance':aBalance, 'password':aPassword}
    accountsList.append(newAccountDict) ❷

def show(accountNumber):
    global accountsList
    print('Konto', accountNumber)
    thisAccountDict = accountsList[accountNumber]
    print('    Imię', thisAccountDict['name'])
    print('    Saldo:', thisAccountDict['balance'])
    print('    Hasło:', thisAccountDict['password'])
    print()

def getBalance(accountNumber, password):
    global accountsList
    thisAccountDict = accountsList[accountNumber] ❸
    if password != thisAccountDict['password']:
        print('Hasło jest nieprawidłowe.')
        return None
    return thisAccountDict['balance']

--- Wywołania funkcji deposit() i withdraw() zostały usunięte. ---

# Utworzenie dwóch dodatkowych kont.
print("Numer konta bankowego Janka:", len(accountsList))
newAccount("Janek", 100, 'soup')

print("Numer konta bankowego Marysi:", len(accountsList))
newAccount("Marysia", 12345, 'nuts')

while True:
    print()
    print('Wybierz opcję b, aby wyświetlić saldo')
    print('Wybierz opcję d, aby dokonać wpłaty')
    print('Wybierz opcję n, aby utworzyć nowe konto')
    print('Wybierz opcję w, aby dokonać wypłaty')
    print('Wybierz opcję n, aby wyświetlić informacje o kontaktach')
    print('Wybierz opcję q, aby zakończyć działanie programu')
    print()

    action = input('Co chcesz teraz zrobić? ')
```

```

action = action.lower() # Wymuszenie użycia małych liter.
action = action[0] # Użycie po prostu pierwszej litery.
print()

if action == 'b':
    print('Wyświetl saldo:')
    userAccountNumber = input('Proszę podać numer konta: ')
    userAccountNumber = int(userAccountNumber)
    userPassword = input('Proszę podać hasło: ')
    theBalance = getBalance(userAccountNumber, userPassword)
    if theBalance is not None:
        print('Wysokość salda wynosi:', theBalance)

elif action == 'd':
    print('Wpłata środków:')
    userAccountNumber = input('Proszę podać numer konta: ')
    userAccountNumber = int(userAccountNumber)
    userDepositAmount = input('Proszę podać kwotę wpłaty: ')
    userDepositAmount = int(userDepositAmount)
    userPassword = input('Proszę podać hasło: ')

    newBalance = deposit(userAccountNumber, userDepositAmount, userPassword)
    if newBalance is not None:
        print('Wysokość salda po operacji wynosi:', newBalance)

elif action == 'n':
    print('Nowe konto:')
    userName = input('Jak masz na imię? ')
    userStartingAmount = input('Jakie jest saldo początkowe? ')
    userStartingAmount = int(userStartingAmount)
    userPassword = input('Podaj hasło do tego konta ')
    userAccountNumber = len(accountsList)
    newAccount(userName, userStartingAmount, userPassword)
    print('Numer nowego konta:', userAccountNumber)

--- Kod pozostałej części interfejsu użytkownika został usunięty. ---

print('Gotowe')

```

W tym podejściu wszystkie dane dotyczące konta klienta znajdują się w pojedynczym słowniku ❶. W celu wygenerowania nowego konta należy utworzyć słownik i dołączyć go do listy kont ❷. Każdemu kontu jest przypisana liczba (to zwykła liczba całkowita). To jest numer konta, który musi być podawany podczas przeprowadzania każdej operacji na tym koncie. Przykładowo klient podaje numer konta podczas dokonywania wpłaty środków, a funkcja `getBalance()` używa tego numeru jako indeksu na liście kont ❸.

Dzięki tym zmianom kod został nieco uporządkowany, a struktura danych stała się bardziej logiczna. Jednak każda funkcja w programie wciąż musi mieć dostęp do globalnej listy kont. Jak się dowiesz z następnego podrozdziału, umożliwienie funkcjom dostępu do danych wszystkich kont rodzi obawy dotyczące zapewnienia

bezpieczeństwa. W idealnej sytuacji poszczególne funkcje powinny mieć możliwość wpływania tylko na dane jednego konta.

Najczęstsze problemy z implementacją proceduralną

Przykłady zaprezentowane w rozdziale mają jeden wspólny problem: wszystkie dane, na których operują funkcje, są przechowywane w jednej lub więcej zmiennych globalnych. Z wymienionych tutaj powodów używanie wielu danych globalnych w połączeniu z programowaniem proceduralnym jest uznawane za błędną praktykę tworzenia kodu źródłowego.

1. Każda funkcja używająca i (lub) modyfikująca dane globalne nie może być w łatwy sposób wykorzystana w innym programie. Funkcja uzyskująca dostęp do danych globalnych działa na danych, które znajdują się na innym (wyższym) poziomie niż kod samej funkcji. W celu uzyskania dostępu do tych danych wspomniana funkcja wymaga polecenia `global`. Nie możesz tak po prostu wziąć funkcji operującej na danych globalnych i zastosować ją ponownie w innym programie. To jest możliwe jedynie w programie używającym podobnych danych globalnych.
2. Wiele programów proceduralnych ma ogromne kolekcje zmiennych. Z definicji zmienna globalna może być używana lub modyfikowana przez dowolny fragment kodu znajdujący się gdziekolwiek w programie. Operacje przypisania zmiennych globalnych są często porozrzucane w całym programie proceduralnym, zarówno w kodzie głównym, jak i w definicjach funkcji. Skoro wartość zmiennej może być zmieniona w dowolnym miejscu, niezwykle trudno jest debugować i konserwować programy utworzone w taki właśnie sposób.
3. Funkcje przeznaczone do używania danych globalnych zwykle mają dostęp do zbyt dużej ilości danych. Gdy funkcja używa globalnej listy, słownika lub innej globalnej struktury danych, wówczas ma dostęp do *wszystkich* znajdujących się w niej danych. Zwykle jednak funkcja powinna operować tylko na jednym fragmencie danych lub po prostu na ich niewielkiej części. Możliwość odczytywania i modyfikowania dowolnych danych w ogromnej strukturze może prowadzić do błędów, np. przypadkowego użycia lub nadpisania danych, które nie powinny być używane przez daną funkcję.

Rozwiązanie w stylu programowania zorientowanego obiektowo — pierwszy rzut oka na klasę

Na listingu 1.7. pokazałem podejście zorientowane obiektowo, łączące ze sobą cały kod i powiązane dane pojedynczego konta bankowego. W tym programie znalazło się wiele nowych koncepcji, a ich dokładnym omówieniem zajmę się począwszy od następnego rozdziału. Nie oczekuję, że w pełni zrozumiesz przedstawiony tutaj przykład. Zwróć jednak uwagę na połączenie kodu i danych w pojedynczym skrypcie (nazywanym *klasą*). Oto pierwsze zetknięcie z kodem programowania zorientowanego obiektowo.

Listing 1.7. Pierwszy przykład klasy w Pythonie

Plik: Account.py

Klasa Account.

```
class Account():
    def __init__(self, name, balance, password):
        self.name = name
        self.balance = int(balance)
        self.password = password

    def deposit(self, amountToDeposit, password):
        if password != self.password:
            print('Podane hasło jest nieprawidłowe.')
            return None

        if amountToDeposit < 0:
            print('Kwota wpłaty musi być wartością dodatnią.')
            return None

        self.balance = self.balance + amountToDeposit
        return self.balance

    def withdraw(self, amountToWithdraw, password):
        if password != self.password:
            print('Hasło dla tego konta jest nieprawidłowe.')
            return None

        if amountToWithdraw < 0:
            print('Kwota wypłaty musi być wartością dodatnią.')
            return None

        if amountToWithdraw > self.balance:
            print('Kwota wypłaty nie może być większa od wysokości salda.')
            return None
```

```

        self.balance = self.balance - amountToWithdraw
        return self.balance

def getBalance(self, password):
    if password != self.password:
        print('Podane hasło jest nieprawidłowe.')
        return None
    return self.balance

# Kod dodany na potrzeby debugowania.
def show(self):
    print('    Imię:', self.name)
    print('    Saldo:', self.balance)
    print('    Hasło:', self.password)
    print()

```

Spójrz na funkcje i zwróć uwagę, jak bardzo są podobne do wcześniejszych przykładów programowania proceduralnego. Te funkcje mają takie same nazwy jak we wcześniejszych fragmentach kodu — `show()`, `getBalance()`, `deposit()` i `withdraw()` — i zawierają jeszcze porzucane w całym kodzie słowo kluczowe `self` (lub `self.`), którego znaczenie poznasz w następnych rozdziałach.

Podsumowanie

Na początku rozdziału przedstawiłem proceduralną implementację kodu gry karcianej o nazwie *Większa czy mniejsza*. W rozdziale 12. pokażę, jak można stworzyć zorientowaną obiektowo wersję tej gry, wyposażoną w graficzny interfejs użytkownika.

Następnie poruszyłem problem symulacji banku zapewniającego obsługę najpierw jednego, a później wielu kont. Omówiłem różne sposoby użycia programowania proceduralnego do zaimplementowania symulacji banku, a także wymieniłem kilka problemów pojawiających się podczas stosowania takiego podejścia. Na końcu pokazałem, jak wygląda opisujący konto bankowe kod utworzony z użyciem klasy.

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —

1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA
Helion 

PYTHON:
ZORIENTUJ SWÓJ
KOD NA OBIEKTY!



Python jest jednym z najczęściej używanych języków programowania. Może służyć do wielu celów, a jego możliwości są nieustannie poszerzane przez wciąż powstające biblioteki i narzędzia. Równocześnie niejeden programista porzeka na tworzeniu kodu w sposób proceduralny. Tymczasem w Pythonie jak najbardziej możliwe jest programowanie zorientowane obiektowo, pozwalające organizować kod w poręczne jednostki, których później można wielokrotnie używać. Taki kod jest czytelny, łatwy w rozbudowie i dużo efektywniejszy w działaniu.

Oto intuicyjny przewodnik dla średnio zaawansowanych programistów Pythona, pomyślany tak, by przyswajać zasady programowania zorientowanego obiektowo podczas praktycznych ćwiczeń. Dowiesz się, jakie problemy wiążą się z zastosowaniem podejścia proceduralnego i jak dzięki podejściu obiektowemu pisać kod łatwy w utrzymaniu i rozbudowie. Nauczysz się tworzyć klasy i obiekty w Pythonie i skorzystasz z tych umiejętności, by budować atrakcyjne elementy GUI. Niejako przy okazji poznasz framework pygame i płynnie przejdziesz do pisania interaktywnych gier i aplikacji zawierających widżety GUI, animacje i wiele różnych scen. Opanujesz ponadto takie koncepcje jak maszyna stanów, modalne okna dialogowe czy wzorce projektowe — a w praktyce zastosujesz wzorzec model-widok-kontroler.

W książce między innymi:

- gruntowne podstawy programowania zorientowanego obiektowo
- tworzenie obiektów i zarządzanie nimi
- praktyczne stosowanie hermetyzacji w kodzie
- zastosowanie polimorfizmu podczas tworzenia interfejsów
- mechanizm dziedziczenia w praktyce

Irv Kalb jest nauczycielem akademickim. Od ponad trzech dekad stosuje programowanie zorientowane obiektowo w różnych językach programowania. Od lat tworzy oprogramowanie służące celom edukacyjnym, jest również autorem książki *Learn to Program with Python 3: A Step-by-Step Guide to Programming*, wydanej przez Apress.

Helion

helion.pl

HELION SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
helion@helion.pl

KOD KORZYŚCI
Sięgnij po więcej ▶



ISBN 978-83-283-9406-3



9 788328 394063

Cena: 89,00 zł

