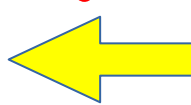


Ještě k funkcím

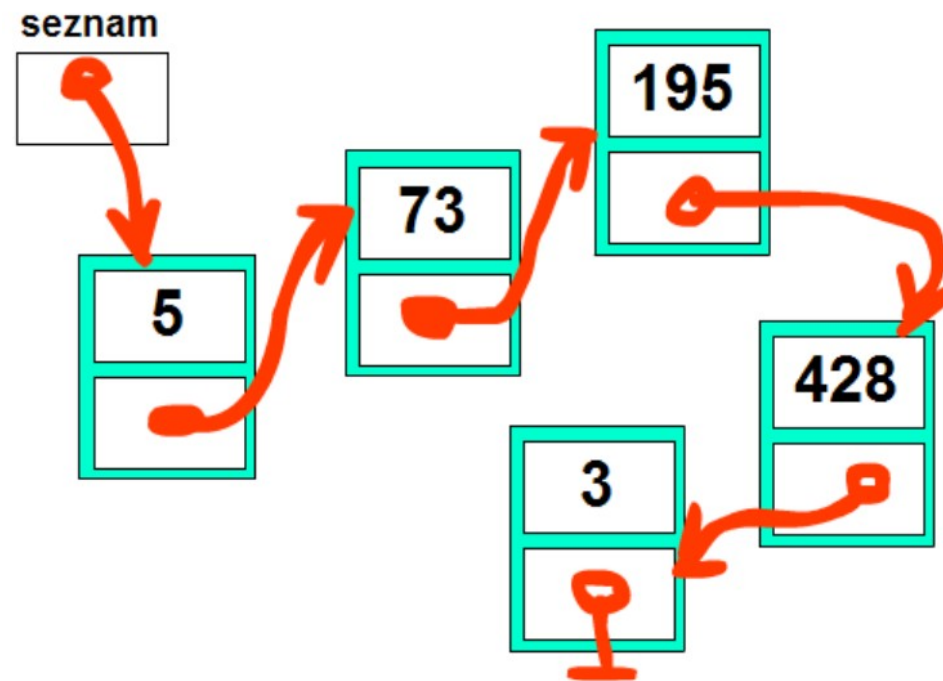
- Přístup ke globálním proměnným (a funkcím a...)
 - jenom pro čtení
 - pro čtení i pro zápis
- vnořené funkce: Přístup ke jménům z nadřazené funkce

Dynamické proměnné

- Proměnné, které vznikají (a zanikají) během výpočtu
- Mohou mít různou velikost
- Zvláštní oblast paměti = **halda**
- Nepotřebné proměnné se automaticky uklízejí
(ne ve všech jazycích, ale v Pythonu ANO)
= **garbage collector**
- Proměnná, která vypadá, že obsahuje třeba seznam,
ve skutečnosti obsahuje pouze odkaz (adresu do haldy)
- Příklad: **list**, **string**, (dlouhé) **celé číslo**, **slovník**, **objekt**
- ...ale také **spojový seznam** (vytvořený z objektů)  **za chvíli!**
nebo **strom** (taky vytvořený z objektů)
- prázdný ukazatel **None** (domluvená hodnota nikam neukazuje)

Lineární spojový seznam

- složený z prvků
- každý prvek obsahuje hodnotu a odkaz na další prvek



Lineární spojový seznam

```
class Prvek:  
    def __init__(self, x, dalsi):  
        self.x = x  
        self.dalsi = další
```

```
p1 = Prvek(10, None)  
p2 = Prvek(20, None)  
p3 = Prvek(30, None)  
p1.dalsi = p2  
p2.dalsi = p3
```

...nebo:

```
p3 = Prvek(30, None)  
p2 = Prvek(20, p3)  
p1 = Prvek(10, p2)
```

...nebo taky:

```
seznam = Prvek(10, Prvek(20, Prvek(30, None)))
```

Lineární spojový seznam

```
def vytiskni(s):  
    while s is not None:  
        print(s.x, end=' ')  
        s = s.dalsi
```

Vytiskni(seznam)

1 2 3

Lineární spojový seznam

...by taky mohl být objekt!

Operace...

- přidat prvek na začátek
- přidat prvek na konec
- vymazat první prvek
- vymazat poslední prvek
- ...

...a jejich složitosti.

Objekty a třídy (nejen v Pythonu) znovu a podrobněji

Objekty a třídy (nejen v Pythonu)

Pojmy:

Třída je datový typ (formička)

Objekt je instance (bábovička)

TH je objekt třídy Člověk

Jak je to v jazyku Python

Definice třídy

```
class Komplex:  
    pass # dál už nic není
```

```
k = Komplex()  
k.Re = 3.00  
k.Im = 4.00  
print(k.Re, k.Im)
```

```
3.0 4.0
```

Přidat funkci

- má povinný první parametr `self` = TENHLE objekt, který (ten parametr) se při volání neuvádí

```
class Komplex:  
    def abs(self):  
        return (self.Re**2 + self.Im**2) ** (1/2)
```

```
k = Komplex()  
k.Re = 3.00  
k.Im = 4.00  
print(k.Re, k.Im, k.abs()) # bez parametru!
```

3.0 4.0 5.0

Konstruktor

- funkce pro inicializaci nového objektu
- volá se při vytváření objektu
- vždycky se jmenuje `__init__`
- ...takže může být jenom jeden
- má také povinný první parametr `self`
(může se jmenovat i jinak, `self` je jenom zvyklost)
- když konstruktor nevedeme,
použije se standardní (prázdný) konstruktor

Konstruktor

```
class Komplex:
    def abs(self):
        return (self.Re**2 + self.Im**2) ** (1/2)

    def __init__(self, Re, Im):
        self.Re = Re
        self.Im = Im
```

```
k = Komplex(3.00, 4.00)
print(k.Re, k.Im, k.abs())
```

3.0 4.0 5.0

Dědičnost (inheritance)

- Při definici nové třídy můžeme říci, že je odvozená („zdeděná“) od jiné třídy.
- Odvozená třída zdědí:
 - všechny datové součásti
 - všechny funkce
- Navíc můžeme definovat nová data i nové funkce
- Zdeděné funkce můžeme změnit (předefinovat)

Dědičnost

```
class A:  
    x = 10  
    def tiskA(self):  
        print("tiskA()")
```

```
class B( A ):  
    def tiskB(self):  
        print("tiskB() x=", self.x)  
        self.tiskA()
```

```
b = B()  
b.tiskA()  
print()  
b.tiskB()
```

tiskA()

tiskB() x= 10

tiskA()

Dědičnost - volání funkce předka

```
class A:  
    def f(self):  
        print("A.f()")
```

```
class B(A):  
    def f(self):  
        print("B.f()")  
        super().f()
```

```
class C(B):  
    def f(self):  
        print("C.f()")  
        super().f()
```

C.f()
B.f()
A.f()

```
c = C()  
c.f()
```

Může objekt patřit do více tříd?

Hierarchické vztahy mezi třídami (ISA-vztah = "is a"):

pes je savec

savec je obratlovec (takže pes je taky obratlovec)

obratlovec je živočich (takže pes je taky živočich)

Ale nejenom to:

pes je savec

pes je domácí zvíře (a ne každé domácí zvíře je savec)

pes je přítel člověka (nejlepší)

TH je Učitel, Programátor, Muzikant, Vynálezce, Výtvarník...

Násobná dědičnost

- v různých programovacích jazycích lze deklarovat, že třída je pod-třídou jiné třídy („dědičnost“), potom dědí všechny prvky svého předka
- v některých programovacích jazycích (i v Pythonu) lze deklarovat, že třída je pod-třídou **více** tříd („násobná dědičnost“), potom dědí všechny prvky všech svých předků.

Je s tím spousta potíží !! („diamond problem“)

- proto v některých programovacích jazycích (např. C#) násobná dědičnost není a nahrazuje se pomocí **interface**

Interface („rozhraní“)

Na rozdíl od dědičnosti **se nic nedědí**,
jenom **slibujeme**, že objekt tyhle funkce bude mít/umět
(„objekt splňuje interface XYZ“)

Abstraktní datový typ

V Pythonu – viz Duck typing (dále).

Virtuální metody

V odvozené třídě lze předefinovat metodu tak, že všechna její volání (i ze starších tříd a metod) budou volat tu novou.

V Pythonu jsou všechny metody virtuální.

Podrobnosti - u nějakého jiného jazyka.

Polymorfismus

```
class Zvire:
    def __init__(self, jmeno):
        self.jmeno = jmeno
    def VydejZvuk(self):
        print("!@#$$%^")

class Pes(Zvire):
    def VydejZvuk(self): # předefinujeme zděděnou funkci
        print("HAF:", self.jmeno)

class Kocka(Zvire):
    def VydejZvuk(self): # předefinujeme zděděnou funkci
        print("Mnau:", self.jmeno)

class Had(Zvire):
    def VydejZvuk(self): # předefinujeme zděděnou funkci
        print("Sssss:", self.jmeno)

class Kapr(Zvire):
    def VydejZvuk(self): # předefinujeme zděděnou funkci
        print("...:", self.jmeno)

zoo = [Pes("Archie"), Kocka("Babeta"), Had("Python"), Kapr("Karel")]
for z in zoo:
    z.VydejZvuk() # kdyby se někdo ptal, jestli z má funkci VydejZvuk(), tak má
```

```
HAF: Archie
Mnau: Babeta
Sssss: Python
...: Karel
```

Všechna zvířata mají konstruktor `__init__(...)`,
zdědila ho od předka `Zvire`.

Abstraktní třída

- Třída, ze které nechceme vytvářet instance
- Slouží jenom jako společný předek
- Python sám neumí, řeší modul abc (Abstract Base Classes)
- V jazycích s typovou kontrolou je potřebná ke kontrole, jestli předáváme parametr správného/odpovídajícího typu
- V Pythonu se nekontroluje !@#\$\$%^ (dynamické typování)...

Duck typing:

Když to chodí jako kachna, plave jako kachna
a kváká jako kachna... - tak je to kachna!



Kontrola typu

1. funkce type(...)

```
if type(th) != Herec: # Herec je jméno třídy
    print("vetřelec!!!")
```

2. funkce isinstance(...)

```
if not isinstance(p, Zvire):
    print("p není Zvíře!")
```

`isinstance(...)` vrací hodnotu `True` i pro odvozené typy
...ale v Pythonu se používá `duck-typing`.

*) typové anotace - možná někdy jindy

Zapouzdření (encapsulation)

Možnost určovat,
které součásti objektu budou viditelné zvenku (veřejné)
a které budou viditelné jenom uvnitř (soukromé).

Slouží pro zachování konsistence dat.

„Nedovolte nikomu sahat na svá data!“

...v Pythonu není !

- ◆ Náhražka: Když jméno začíná `_` (podtržítka), tak **byste** to (u cizího objektu) **neměli** používat/volat (a neimportuje se příkazem **import**)
- ◆ Když jméno začíná `__` (dvě podtržítka, „dunder“), a na konci má max. jedno podtržítka tak se `__jméno` přejmenuje na `_JménoTřída__jméno` (tím se zabrání konfliktům jmen s rodičovskou třídou)

```
class Trida:  
    __TajnaPromenna = 27
```

```
t = Trida()  
print(t._Trida__TajnaPromenna)
```


Komu patří funkce...

Funkce definovaná v třídě může být

- 1) funkce instance/objektu
- 2) statická funkce
- 3) funkce třídy

1) Funkce patřící objektu

- patří objektu (volá se prostřednictvím objektu)
 - má přístup k jeho funkcím a proměnným
- = to, co jsme viděli doposud

2) Statická metoda/funkce

- patří třídě a ne objektu
(volá se pomocí třídy i objektu)
- nemá přístup k proměnným objektu
(žádný objekt ani nemusí existovat)
- nemá přístup ani k proměnným třídy

```
class Trida:
```

```
    @staticmethod  
    def sedm():  
        return 7
```

```
print(Trida.sedm())  
t = Trida()  
print(t.sedm())
```

7

7

2) Statická metoda/funkce[2]

```
class K2:  
    def E():  
        return 6  
    @staticmethod  
    def F():  
        return 7  
    def G():  
        return 8
```

```
>>> K2.E()  
6  
>>> K2.F()  
7  
>>> K2.G()  
8
```

```
>>> k = K2()  
>>> k.E()  
Traceback (most recent call last):  
  File "<pyshell#28>", line 1, in <module>  
    k.E()  
TypeError: K2.E() takes 0 positional arguments but 1 was given  
>>> k.F()  
7  
>>> k.G()  
Traceback (most recent call last):  
  File "<pyshell#30>", line 1, in <module>  
    k.G()  
TypeError: K2.G() takes 0 positional arguments but 1 was given
```

3) Metoda třídy (class method)

- patří třídě a ne objektu (volá se prostřednictvím třídy)
- nemá přístup k proměnným objektu (žádný object ani nemusí existovat)
- má přístup k proměnným třídy

```
class AA:  
    pocet = 0  
    @classmethod  
    def MetodaTridy(cls): # parametr cls  
        cls.pocet += 1  
        print(cls.pocet)
```

```
AA.MetodaTridy()
```

1

```
AA.MetodaTridy()
```

2

...nahradit více konstruktorů: static

```
class POLE:  
    @staticmethod  
    def ZeStringu(s):  
        return s.split()  
    @staticmethod  
    def Opakuje(hodnota, pocet):  
        return pocet*[hodnota]
```

(POZOR: Nevytváří objekt třídy POLE, ale objekt třídy list.)

```
print(POLE.ZeStringu("a b c d e f g hijkl"))  
print(POLE.Opakuje(25, 10))
```

```
['a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g', 'hijkl']  
[25, 25, 25, 25, 25, 25, 25, 25, 25, 25]
```

...nahradit více konstruktorů: class

```
class Komplex:
    def __init__(self, Re, Im):
        self.Re = Re
        self.Im = Im
    def Tisk(self):
        print("Re:", self.Re, "Im:", self.Im )

    @classmethod
    def Re(cls, Re):
        return cls(Re, 0)
    @classmethod
    def Im(cls, Im):
        return cls(0, Im)

Komplex(2,3).Tisk()
Komplex.Re(5).Tisk()
Komplex.Im(7).Tisk()
```

```
Re: 2 Im: 3
Re: 5 Im: 0
Re: 0 Im: 7
```


Proměnná definovaná v třídě může být

- 1) proměnná patřící instanci
- 2) proměnná patřící třídě

1) proměnná patřící instanci

Zatím všechno, co jsme viděli,
i když ve skutečnosti...

2) proměnná patřící třídě

```
class KLAS:  
    pocet = 0  
    def __init__(self):  
        KLAS.pocet += 1  
    def f(self):  
        #self.pocet += 1  
        return self.pocet
```

```
t = KLAS()  
print(t.f(), t.f(), t.f())  
s = KLAS()  
print(s.f(), s.f(), s.f())
```

```
a) #self.pocet += 1:  
1 1 1  
2 2 2
```

```
b) self.pocet += 1:  
2 3 4  
3 4 5
```

Pokud v tom nemáte jasno, tak to nepoužívejte!

2) proměnná patřící třídě - doplnění

https://docs.python.org/3/reference/simple_stmts.html#assignment

Note: If the object is a class instance and the attribute reference occurs on both sides of the assignment operator, **the right-hand side expression, `a.x` can access either an instance attribute or (if no instance attribute exists) a class attribute.**

The left-hand side target `a.x` is always set as an instance attribute, creating it if necessary. Thus, the two occurrences of `a.x` do not necessarily refer to the same attribute: if the right-hand side expression refers to a class attribute, the left-hand side creates a new instance attribute as the target of the assignment:

```
class Cls:
    x = 3          # class variable
inst = Cls()
inst.x = inst.x + 1  # writes inst.x as 4 leaving Cls.x as 3
```


Objektová dekompozice

Úloha „Dvacet nejčastějších slov“:

objekty/třídy: čtečka slov, počítadlo, tiskárna

```
ctecka = ... # nějaký druh čtečky podle potřeby  
slovník = ... # nějaký druh slovníku  
tiskárna = ... # nějaký druh tiskárny
```

```
while (slovo := ctecka.precti_slovo()) != None:  
    slovník.zapocítej_slovo(slovo)  
nejcastejsi_slova = slovník.vrat_nejcastejsi_slova(20)  
tiskárna.vytiskni(nejcastejsi_slova)
```


Někdy jindy, případně vůbec

objektový návrh podrobněji...

dekorátory

class-factory

Funkce dir()

dir()

seznam jmen v aktuálním prostoru
(globální nebo uvnitř funkce lokální)

dir(objekt)

seznam atributů obsažených a dosažitelných
v daném objektu

```
>>> dir()  
['__annotations__', '__builtins__', '__doc__',  
 '__loader__', '__name__', '__package__',  
 '__spec__']
```