

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»

Многопрофильный колледж

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ
ДЛЯ ЛАБОРАТОРНЫХ ЗАНЯТИЙ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ДУП.03 Решение прикладных задач

**для обучающихся специальности
09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением**

СОДЕРЖАНИЕ

1 ВВЕДЕНИЕ	3
2 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ	4
Лабораторное занятие №1	4
Лабораторное занятие №2	6
Лабораторное занятие №3	8
Лабораторное занятие №4	10
Лабораторное занятие №5	12
Лабораторное занятие №6	14
Лабораторное занятие №7	17
Лабораторное занятие №8	20
Лабораторное занятие №9	23
Лабораторное занятие №10	26
Лабораторное занятие №11	29
Лабораторное занятие №12	31
Лабораторное занятие №13	34
Лабораторное занятие №14	37
Лабораторное занятие №15	40

1 ВВЕДЕНИЕ

Важную часть теоретической и профессиональной практической подготовки обучающихся составляют лабораторные занятия.

Состав и содержание лабораторных занятий направлены на реализацию Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования.

Ведущей дидактической целью лабораторных занятий является экспериментальное подтверждение и проверка существенных теоретических положений.

В соответствии с рабочей программой учебной дисциплины «Решение прикладных задач» предусмотрено проведение лабораторных занятий.

Выполнение лабораторных работ обеспечивает достижение обучающимися следующих **результатов:**

ПР61_ДУП.03. Анализировать свойства основных структур данных (списков, кортежей, словарей, множеств) и обосновывать выбор оптимальной структуры для решения учебной задачи

ПР62_ДУП.03. Устанавливать и настраивать интерпретатор Python и среду разработки, создавать простые программы с использованием переменных, типов данных и базовых операций.

ПР63_ДУП.03. Использовать профессиональную документацию на иностранном языке для работы со стандартными модулями Python и оформлять техническую отчетность на государственном языке.

ПР64_ДУП.03. Создавать простые программы с использованием функций, условных операторов, циклов и базовых элементов объектно-ориентированного программирования (классы и объекты).

Содержание практических и лабораторных занятий ориентировано на подготовку обучающихся к освоению профессионального модуля программы подготовки специалистов среднего звена по специальности и овладению **профессиональными компетенциями:**

ПК 2.2. Разрабатывать модули программного обеспечения

А также формированию **общих компетенций:**

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

Выполнение обучающихся практических и/или лабораторных работ по учебной дисциплине «Решение прикладных задач» направлено на:

- обобщение, систематизацию, углубление, закрепление, развитие и детализацию полученных теоретических знаний по конкретным темам учебной дисциплины;

- формирование умений применять полученные знания на практике, реализацию единства интеллектуальной и практической деятельности;

- выработку при решении поставленных задач профессионально значимых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, точность, творческая инициатива.

Лабораторные занятия проводятся в рамках соответствующей темы, после освоения дидактических единиц, которые обеспечивают наличие знаний, необходимых для ее выполнения.

2 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

Тема 1.1. Установка Python и базовые конструкции программирования

Лабораторное занятие №1 Установка Python и настройка среды разработки

Цель: Научиться устанавливать Python и настраивать среду разработки для написания программ.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПР62_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Установить Python и настроить среду разработки (VS Code или PyCharm).
2. Установить внешний модуль через pip.
3. Написать и запустить простую программу с выводом текста.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь с инструкцией по установке Python.
2. Установите Python и проверьте версию через командную строку.
3. Настройте VS Code для работы с Python.
4. Установите модуль requests через pip.
5. Напишите программу, выводящую текст "Hello, Python!".

Ход работы:

Ознакомление с инструкцией по работе с переменными и строками

Перейдите к изучению материалов, где описаны основные типы данных в Python, включая целые числа, числа с плавающей точкой, строки и булевы значения. Особое внимание уделите операциям со строками, таким как конкатенация, форматирование (f-строки, метод .format()), а также основным строковым методам, например .upper(), .lower(), .strip(). Убедитесь, что вы понимаете, как создавать переменные и присваивать им значения разных типов данных. Эти знания необходимы для выполнения практических заданий.

Создание переменных разных типов данных

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем variables.py. В этом файле создайте переменные различных типов: целое число (int), число с плавающей точкой (float), строка (str) и булево значение (bool). Например, создайте переменную

```
age = 20
height = 1.75
name = "Alice"
is_student = True.
```

Проверьте тип каждой переменной с помощью функции type(). Для этого напишите код:

```
print(type(age))
print(type(height))
```

И так далее. Запустите программу, чтобы убедиться, что типы данных отображаются корректно (например, <class 'int'> для age). Сохраните файл и сделайте скриншот вывода в терминале.

Выполнение операций со строками

В том же файле variables.py выполните операции со строками. Создайте две строки, например,

```
first_name = "Alice"
```

и

```
last_name = "Smith".
```

Выполните конкатенацию строк с помощью оператора +:

```
full_name = first_name + " " + last_name
```

Затем используйте f-строку для форматирования:

```
greeting = f"Hello, {full_name}!"
```

Примените метод `.upper()` к строке `greeting`, чтобы преобразовать её в верхний регистр, и выведите результат:

```
print(greeting.upper())
```

Ожидаемый результат: `HELLO, ALICE SMITH!`. Также попробуйте метод `.strip()` для удаления пробелов из строки, например,

```
text = " Python "; print(text.strip())
```

Сохраните изменения и запустите программу, чтобы проверить вывод.

Создание программы с использованием строковых методов

Напишите программу, которая запрашивает у пользователя его имя через функцию `input()`:

```
user_name = input("Введите ваше имя: ")
```

Затем создайте строку, которая использует введённое имя, например,

```
message = f"Привет, {user_name.capitalize()}!"
```

Метод `.capitalize()` приведёт первую букву имени к верхнему регистру. Выведите результат с помощью `print(message)`. Для примера, если пользователь введёт `alice`, программа выведет `Привет, Alice!`. Дополнительно примените метод `.replace()` для замены части строки, например, замените слово "Привет" на "Здравствуй":

```
print(message.replace("Привет", "Здравствуй"))
```

Запустите программу, введите тестовое имя и сделайте скриншот вывода в терминале.

Проверка и сохранение результатов

Убедитесь, что программа работает корректно: все переменные созданы, операции со строками выполняются без ошибок, а вывод соответствует ожидаемому результату. Проверьте, что файл `variables.py` сохранён. Сделайте скриншот окна Visual Studio Code с открытым кодом и терминала с результатами выполнения программы. Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы. Если возникают ошибки, проверьте синтаксис кода и убедитесь, что интерпретатор Python настроен правильно в VS Code.

Форма представления результата:

Работа представляется в виде скриншота настроенной среды и выполненной программы.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.

Тема 1.1. Установка Python и базовые конструкции программирования

Лабораторное занятие №2

Работа с переменными, типами данных и строками

Цель: Освоить создание и использование переменных, работу со строками.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПР62_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Создать переменные разных типов данных.
2. Выполнить конкатенацию и форматирование строк.
3. Написать программу с использованием строковых методов.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь с типами данных в Python.
2. Создайте переменные: int, float, str.
3. Выполните операции со строками: конкатенацию, метод .upper().
4. Напишите программу для форматирования строки с использованием f-строк.

Ознакомление с типами данных в Python

Для выполнения заданий необходимо изучить основные типы данных в Python, включая целые числа (int), числа с плавающей точкой (float), строки (str) и булевы значения (bool). Особое внимание уделите строкам, так как они будут использоваться для операций конкатенации и форматирования. Изучите встроенные методы строк, такие как .upper(), .lower(), .strip(), .replace(), и о способах форматирования строк, включая f-строки и метод .format(). Эти знания помогут правильно выполнить задания и написать код без ошибок.

Создание переменных разных типов данных

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем variables.py. В этом файле определите переменные различных типов данных. Например, создайте переменную для целого числа: age = 20, для числа с плавающей точкой:

```
height = 1.75
```

для строки:

```
name = "Alice"
```

и для булевого значения:

```
is_student = True.
```

Чтобы убедиться, что переменные созданы корректно, выведите их типы с помощью функции type(). Напишите код:

```
print(type(age))  
print(type(height))  
print(type(name))  
print(type(is_student))
```

Запустите программу, нажав правой кнопкой мыши на файл и выбрав "Run Python File in Terminal" или выполнив в терминале команду python variables.py. Ожидаемый результат в терминале: <class 'int'>, <class 'float'>, <class 'str'>, <class 'bool'>. Сохраните файл и сделайте скриншот вывода.

Выполнение операций со строками

В файле variables.py добавьте код для выполнения операций со строками. Создайте две строковые переменные, например:

```
first_name = "Alice"
```

и

```
last_name = "Smith".
```

Выполните конкатенацию строк с помощью оператора +:

```
full_name = first_name + " " + last_name
```

Выведите результат:

```
print(full_name)
```

Ожидаемый результат: Alice Smith. Затем примените метод .upper() к переменной full_name, чтобы преобразовать строку в верхний регистр:

```
print(full_name.upper())
```

Ожидаемый результат: ALICE SMITH. Для дополнительной проверки используйте метод .lower():

```
print(full_name.lower())
```

Чтобы получить alice smith. Сохраните изменения и запустите программу, чтобы проверить корректность вывода. Если возникают ошибки, убедитесь, что синтаксис правильный, и проверьте кодировку файла (должна быть UTF-8).

Написание программы для форматирования строки с использованием f-строк

В том же файле variables.py создайте программу, которая использует f-строки для форматирования текста. Добавьте код:

```
greeting = f"Hello, {full_name}! You are {age} years old."
```

и выведите его:

```
print(greeting).
```

Ожидаемый результат: Hello, Alice Smith! You are 20 years old.. Затем модифицируйте программу, чтобы она запрашивала данные у пользователя с помощью функции input(). Например:

```
user_name = input("Введите ваше имя: ")
```

и

```
user_age = int(input("Введите ваш возраст: "))
```

Создайте f-строку:

```
message = f"Привет, {user_name.capitalize()}! Тебе {user_age} лет."
```

Метод .capitalize() преобразует первую букву имени в верхний регистр. Выведите результат:

```
print(message)
```

Для теста введите имя, например, bob, и возраст, например, 25. Ожидаемый результат: Привет, Bob! Тебе 25 лет.. Дополнительно примените метод .replace() для замены слова "Привет" на "Здравствуй":

```
print(message.replace("Привет", "Здравствуй")).
```

Запустите программу и сделайте скриншот вывода.

Проверка и сохранение результатов

Проверьте, что все части программы работают корректно: переменные созданы, операции со строками выполняются без ошибок, а вывод соответствует ожидаемому. Убедитесь, что файл variables.py сохранён. Запустите программу несколько раз, вводя разные данные через input(), чтобы проверить её универсальность. Сделайте скриншот окна Visual Studio Code с открытым кодом variables.py и терминала с результатами выполнения (включая вывод типов данных, результаты конкатенации, методов строк и f-строк). Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы. Если программа выдаёт ошибки, проверьте синтаксис, корректность введённых данных (например, преобразование строки в число с помощью int()) и настройки интерпретатора Python в VS Code.

Форма представления результата:

Код программы и скриншот вывода.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.

Тема 1.1. Установка Python и базовые конструкции программирования**Лабораторное занятие №3****Операции с числами и условные выражения**

Цель: Научиться выполнять операции с числами и использовать условные выражения.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПР62_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Выполнить арифметические операции с числами.
2. Написать программу с условным выражением.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь с арифметическими операциями.
2. Создайте программу для вычисления площади прямоугольника.
3. Напишите программу, проверяющую, является ли число четным.

Ознакомление с арифметическими операциями

Перед выполнением заданий изучите основные арифметические операции в Python, включая сложение (+), вычитание (-), умножение (*), деление (/), целочисленное деление (//), остаток от деления (%) и возведение в степень (**). Обратите внимание на то, как Python обрабатывает числа с плавающей точкой, чтобы избежать ошибок округления. Эти знания необходимы для корректного вычисления в программе и понимания, как использовать операторы в условных выражениях.

Создание программы для вычисления площади прямоугольника

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем operations.py. В этом файле напишите программу, которая запрашивает у пользователя длину и ширину прямоугольника с помощью функции input(), преобразует их в числа с плавающей точкой и вычисляет площадь. Например, добавьте код:

```
length = float(input("Введите длину прямоугольника: "))
```

и

```
width = float(input("Введите ширину прямоугольника: ")).
```

Затем вычислите площадь с помощью умножения:

```
area = length * width.
```

Выведите результат:

```
print(f"Площадь прямоугольника: {area}")
```

Для демонстрации других операций добавьте примеры в программе, такие как периметр:

```
perimeter = 2 * (length + width)
```

и выведите его:

```
print(f"Периметр прямоугольника: {perimeter}").
```

Запустите программу, введя тестовые значения, например, длину 5 и ширину 3. Ожидаемый результат: Площадь прямоугольника: 15.0 и Периметр прямоугольника: 16.0. Если ввод некорректный (например, текст вместо числа), программа выдаст ошибку; в этом случае проверьте преобразование типов. Сохраните файл и сделайте скриншот вывода в терминале.

Написание программы, проверяющей, является ли число четным

В том же файле operations.py добавьте код для второй части задания. Запросите у пользователя целое число с помощью

```
number = int(input("Введите число: "))
```

Используйте условное выражение для проверки четности: примените оператор остатка от деления %. Напишите:

```
if number % 2 == 0:
    print(f"{number} является четным числом.")
else:
    print(f"{number} является нечетным числом.")
```

Это демонстрирует базовое условное выражение с использованием оператора if-else. Для полноты добавьте пример с несколькими операторами: elif не требуется здесь, но вы можете расширить программу, чтобы проверить, положительное ли число, например:

```
if number < 0:
    print("Число отрицательное.")
elif number == 0:
    print("Число ноль.")
else:
    print("Число положительное.")
```

Запустите программу, введя тестовые значения, такие как 4 (четное), 7 (нечетное) и 0 (четное). Ожидаемый результат: для 4 — 4 является четным числом. и Число положительное.; для 7 — 7 является нечетным числом. и Число положительное.. Убедитесь, что программа обрабатывает ввод корректно, и сохраните изменения. Сделайте скриншот вывода для разных входных данных.

Проверка и сохранение результатов

Проверьте работу всей программы: убедитесь, что арифметические операции выполняются точно, условные выражения работают без ошибок, и вывод соответствует введенным данным. Запустите operations.py несколько раз с разными значениями, чтобы протестировать устойчивость к различным вводам (например, дробные числа для площади или отрицательные для четности). Если возникают ошибки, такие как ValueError при неверном вводе, добавьте обработку исключений в будущем, но на этом этапе сосредоточьтесь на базовой логике. Сохраните файл и сделайте скриншот окна Visual Studio Code с открытым кодом operations.py и терминала с результатами выполнения (включая вычисления площади и проверку четности). Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы.

Форма представления результата:

Код программы и скриншот вывода.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.

Тема 1.2. Управляющие конструкции и функции

Лабораторное занятие №4

Создание программ с использованием условных операторов и циклов

Цель: Освоить условные операторы и циклы для управления логикой программы.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПР64_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Написать программу с использованием условных операторов.
2. Создать программу с циклами for и while.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь с условными операторами и циклами.
2. Напишите программу для определения оценки по баллам.
3. Напишите программу для вывода чисел от 1 до 10 с помощью цикла.

Ознакомление с условными операторами и циклами

Перед началом выполнения заданий изучите условные операторы (if, elif, else) и циклы (for, while) в Python. Убедитесь, что вы понимаете, как использовать условные операторы для управления потоком программы, включая вложенные условия и логические операторы (and, or, not). Изучите циклы: for для итерации по последовательностям и while для выполнения действий до выполнения определённого условия. Обратите внимание на операторы break и continue, которые позволяют прерывать или пропускать итерации цикла. Эти знания помогут вам правильно реализовать логику программ и избежать ошибок, таких как бесконечные циклы.

Создание программы для определения оценки по баллам

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем control_flow.py. Напишите программу, которая запрашивает у пользователя количество баллов (от 0 до 100) с помощью функции input() и преобразует ввод в целое число:

```
score = int(input("Введите количество баллов (0-100): ")).
```

Используйте условные операторы для определения оценки по следующей шкале: 90–100 — «А», 80–89 — «В», 70–79 — «С», 60–69 — «D», менее 60 — «F». Реализуйте это с помощью конструкции if-elif-else. Пример кода:

```
if score >= 90:
    print("Оценка: A")
elif score >= 80:
    print("Оценка: B")
elif score >= 70:
    print("Оценка: C")
elif score >= 60:
    print("Оценка: D")
else:
    print("Оценка: F").
```

Добавьте проверку на корректность ввода: если баллы вне диапазона 0–100, выведите сообщение об ошибке:

```
if score < 0 or score > 100:
    print("Ошибка: баллы должны быть в диапазоне 0-100").
```

Запустите программу, введя тестовые значения, например, 95, 85, 65 и -5. Ожидаемые результаты: Оценка: А для 95, Оценка: В для 85, Оценка: D для 65 и Ошибка: баллы должны быть в диапазоне 0-100 для -5. Сохраните файл и сделайте скриншот вывода в терминале.

Создание программы для вывода чисел от 1 до 10 с помощью циклов

В том же файле `control_flow.py` добавьте код для вывода чисел от 1 до 10 с использованием циклов `for` и `while`. Для цикла `for` напишите:

```
print("Числа от 1 до 10 (цикл for):")
```

и

```
for i in range(1, 11):  
    print(i, end=" ")
```

Аргумент `end=" "` в функции `print` позволяет вывести числа в одной строке с пробелом между ними. Ожидаемый результат: Числа от 1 до 10 (цикл `for`): 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10. Для цикла `while` добавьте:

```
print("\nЧисла от 1 до 10 (цикл while):")
```

```
i = 1
```

```
while i <= 10:  
    print(i, end=" ")  
    i += 1
```

Переменная `i` увеличивается на 1 на каждой итерации, а `\n` в `print` добавляет перенос строки перед выводом. Ожидаемый результат аналогичен: Числа от 1 до 10 (цикл `while`): 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10. Для дополнительной практики модифицируйте цикл `for`, чтобы выводить только чётные числа:

```
for i in range(2, 11, 2):  
    print(i, end=" ")
```

Ожидаемый результат: 2 4 6 8 10. Запустите программу и проверьте, что оба цикла работают корректно. Сделайте скриншот вывода.

Проверка и сохранение результатов

Убедитесь, что программа `control_flow.py` выполняет все задачи: корректно определяет оценку по баллам и выводит числа с помощью обоих циклов. Проверьте устойчивость программы, вводя разные значения для оценки, включая некорректные (например, 150 или отрицательные числа). Если возникают ошибки, например, `ValueError` при вводе нечисловых данных, убедитесь, что вы используете `int()` для преобразования ввода, и в будущем можно добавить обработку исключений. Сохраните файл и запустите программу несколько раз с разными входными данными. Сделайте скриншот окна Visual Studio Code с открытым кодом и терминала с результатами выполнения (включая вывод оценок и чисел от 1 до 10). Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы.

Форма представления результата:

Код программы и скриншот вывода.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.

Тема 1.2. Управляющие конструкции и функции

Лабораторное занятие №5 Разработка функций и лямбда-функций

Цель: Научиться создавать и использовать функции, включая лямбда-функции.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПР64_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Создать функцию для вычисления факториала.
2. Написать лямбда-функцию для умножения двух чисел.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь с функциями.
2. Напишите функцию для вычисления факториала числа.
3. Создайте лямбда-функцию для умножения.

Ознакомление с функциями

Перед началом работы изучите основы работы с функциями в Python. Убедитесь, что вы понимаете, как определять функции с помощью ключевого слова `def`, задавать параметры, возвращать значения с помощью `return` и вызывать функции. Изучите особенности лямбда-функций, которые представляют собой анонимные функции, создаваемые с использованием ключевого слова `lambda`. Обратите внимание на различия между обычными функциями и лямбда-функциями, включая их синтаксис и ограничения (например, лямбда-функции обычно используются для коротких операций). Эти знания помогут вам правильно реализовать задания и избежать ошибок при написании кода.

Написание функции для вычисления факториала числа

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем `functions.py`. Напишите функцию для вычисления факториала числа, используя рекурсивный подход. Факториал числа n (обозначается $n!$) — это произведение всех целых чисел от 1 до n . Определите функцию:

```
def factorial(n):  
    return 1 if n == 0 else n * factorial(n - 1).
```

Эта функция проверяет, равно ли входное число 0 (базовый случай, где факториал равен 1), и в противном случае вызывает саму себя с уменьшенным аргументом. Для проверки добавьте код, который запрашивает у пользователя целое число:

```
number = int(input("Введите число для вычисления факториала: ")).
```

Убедитесь, что число неотрицательное, добавив проверку:

```
if number < 0:  
    print("Факториал не определён для отрицательных чисел")  
else:  
    print(f"Факториал {number} равен {factorial(number)}").
```

Запустите программу, введя тестовые значения, например, 5, 0 и -1. Ожидаемые результаты: для 5 — Факториал 5 равен 120, для 0 — Факториал 0 равен 1, для -1 — Факториал не определён для отрицательных чисел. Сохраните файл и сделайте скриншот вывода в терминале. Если возникает ошибка `ValueError`, проверьте, что пользователь вводит целое число.

Создание лямбда-функции для умножения двух чисел

В том же файле `functions.py` добавьте код для создания лямбда-функции, выполняющей умножение двух чисел. Определите лямбда-функцию:

```
multiply = lambda x, y: x * y.
```

Эта функция принимает два аргумента x и y и возвращает их произведение. Для проверки вызовите лямбда-функцию с тестовыми значениями: `print("Произведение 3 и 4 равно", multiply(3, 4))`. Ожидаемый результат: Произведение 3 и 4 равно 12. Затем расширьте программу, чтобы пользователь мог ввести два числа:

```
a = float(input("Введите первое число: "))
```

и

```
b = float(input("Введите второе число: ")).
```

Выведите результат:

```
print(f"Произведение {a} и {b} равно {multiply(a, b)}")
```

Использование `float` вместо `int` позволяет обрабатывать как целые, так и дробные числа. Запустите программу с тестовыми значениями, например, 2.5 и 4. Ожидаемый результат: Произведение 2.5 и 4.0 равно 10.0. Для дополнительной практики создайте ещё одну лямбда-функцию, например, для возведения в квадрат:

```
square = lambda x: x ** 2
```

и протестируйте её:

```
print("Квадрат 5 равен", square(5)).
```

Ожидаемый результат: Квадрат 5 равен 25. Сохраните изменения и сделайте скриншот вывода.

Проверка и сохранение результатов

Убедитесь, что программа `functions.py` корректно выполняет обе задачи: вычисляет факториал и умножает числа с помощью лямбда-функции. Проверьте устойчивость программы, вводя разные значения, включая пограничные случаи (0 для факториала, отрицательные числа, дробные числа для умножения). Если возникают ошибки, например, `RecursionError` при большом числе для факториала, это может указывать на ограничения рекурсии; в таком случае можно переписать функцию факториала с использованием цикла `for`. Сохраните файл и запустите программу несколько раз с разными входными данными. Сделайте скриншот окна Visual Studio Code с открытым кодом `functions.py` и терминала с результатами выполнения (включая вывод факториала и результатов лямбда-функции). Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы.

Форма представления результата:

Код программы и скриншот вывода.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.

Тема 1.2. Управляющие конструкции и функции

Лабораторное занятие №6 Разработка функций и лямбда-функций

Цель: Изучение области видимости переменных, декораторов и замыканий.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПР64_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Создать программу с локальной и глобальной переменной.
2. Реализовать простой декоратор.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь с областью видимости и декораторами.
2. Напишите программу с глобальной и локальной переменной.
3. Создайте декоратор для подсчета времени выполнения функции.

Ознакомление с областью видимости и декораторами

Перед выполнением заданий изучите область видимости переменных и декораторы в Python. Убедитесь, что вы понимаете разницу между локальными и глобальными переменными: локальные переменные создаются внутри функции и доступны только в ней, тогда как глобальные переменные определены вне функций и доступны повсеместно, если не перекрыты локальными. Изучите ключевое слово `global` для изменения глобальных переменных внутри функций. Декораторы — это функции, которые оборачивают другие функции, добавляя дополнительную функциональность, например, измерение времени выполнения или логирование. Прочитайте о синтаксисе декораторов с использованием символа `@` и о замыканиях, которые позволяют функции запоминать значения переменных из внешней области видимости. Эти знания необходимы для корректной реализации заданий.

Написание программы с глобальной и локальной переменной

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем `scope_decorators.py`. Определите глобальную переменную, например, `counter = 0`, которая будет отслеживать количество вызовов функции. Создайте функцию, которая использует как локальную, так и глобальную переменную. Например, напишите:

```
def increment_counter():  
    global counter  
    local_var = 10  
    counter += 1  
    print(f"Локальная переменная: {local_var}, Глобальная переменная:  
    {counter}").
```

Ключевое слово `global` позволяет изменять значение глобальной переменной `counter` внутри функции. Вызовите функцию несколько раз:

```
increment_counter()  
increment_counter()
```

Ожидаемый результат: Локальная переменная: 10, Глобальная переменная: 1 при первом вызове и Локальная переменная: 10, Глобальная переменная: 2 при втором. Для демонстрации области видимости попробуйте вывести `local_var` вне функции, добавив `print(local_var)` после вызовов функции — это вызовет ошибку `NameError`, так как `local_var` доступна только внутри функции. Запустите программу, чтобы проверить поведение переменных, и сохраните файл.

Сделайте скриншот вывода в терминале, включая сообщения об ошибке, если они возникли, для демонстрации области видимости.

Создание декоратора для подсчёта времени выполнения функции

В том же файле `scope_decorators.py` создайте декоратор, который измеряет время выполнения функции. Для этого используйте модуль `time`. Определите декоратор:

```
import time
def timing_decorator(func):
    def wrapper():
        start_time = time.time()
        func()
        end_time = time.time()
        print(f"Время выполнения {func.__name__}: {end_time - start_time:.4f} секунд")
    return wrapper.
```

Этот декоратор записывает время перед и после вызова функции, вычисляет разницу и выводит её. Создайте тестовую функцию, например, вычисляющую сумму чисел от 1 до 1000000:

```
@timing_decorator
def calculate_sum():
    total = sum(range(1000000))
    print(f"Сумма: {total}").
```

Символ `@timing_decorator` автоматически применяет декоратор к функции `calculate_sum`. Вызовите функцию: `calculate_sum()`. Ожидаемый результат: сначала выводится сумма (Сумма: 499999500000), затем время выполнения, например, Время выполнения `calculate_sum`: 0.0156 секунд. Для дополнительной практики создайте ещё одну функцию с декоратором, например,

```
def slow_function():
    time.sleep(1); print("Медленная функция выполнена")
```

И примените к ней декоратор:

```
@timing_decorator
slow_function()
```

Ожидаемый результат: Медленная функция выполнена и время выполнения `slow_function`: 1.0023 секунд. Запустите программу и проверьте вывод. Сохраните изменения и сделайте скриншот вывода.

Проверка и сохранение результатов

Убедитесь, что программа `scope_decorators.py` корректно демонстрирует работу с глобальными и локальными переменными и декоратором. Проверьте, что глобальная переменная `counter` увеличивается при каждом вызове функции, а попытка доступа к локальной переменной вне функции вызывает ошибку. Убедитесь, что декоратор правильно измеряет время выполнения обеих функций, а вывод времени отображается с точностью до четырёх знаков после запятой. Запустите программу несколько раз, чтобы проверить стабильность результатов. Если возникают ошибки, например, `NameError` при неправильном использовании переменных или проблемы с модулем `time`, убедитесь, что вы импортировали необходимые модули и правильно определили декоратор. Сохраните файл и сделайте скриншот окна Visual Studio Code с открытым кодом `scope_decorators.py` и терминала с результатами выполнения (включая вывод переменных и времени выполнения функций). Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы.

Форма представления результата:

Код программы и скриншот вывода.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.

Тема 2.1. Объектно-ориентированное программирование

Лабораторное занятие №7

Создание классов и объектов, применение инкапсуляции

Цель: Научиться создавать классы, объекты и применять инкапсуляцию.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПР64_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Создать класс с атрибутами и методами.
2. Реализовать приватный атрибут.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь с ООП.
2. Создайте класс Student с атрибутами name и _grade.
3. Реализуйте метод для получения приватного атрибута.

Ознакомление с объектно-ориентированным программированием

Для успешного выполнения заданий изучите основы объектно-ориентированного программирования (ООП) в Python. Убедитесь, что вы понимаете концепции классов, объектов, атрибутов и методов. Классы определяют шаблон для создания объектов, которые являются экземплярами класса. Атрибуты — это данные, связанные с объектом, а методы — функции, которые работают с этими данными. Особое внимание уделите инкапсуляции, которая позволяет скрывать данные с помощью приватных атрибутов (используя префикс `_` или `__`). Изучите, как создавать методы для доступа к приватным атрибутам (геттеры) и их модификации (сеттеры). Эти знания помогут корректно реализовать задания и избежать ошибок при работе с классами.

Создание класса Student с атрибутами и методами

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем `student.py`. Определите класс `Student`, который будет содержать атрибуты `name` (имя студента) и `_grade` (оценка, приватный атрибут). В конструкторе `__init__` задайте эти атрибуты. Добавьте метод для вывода информации о студенте:

```
class Student:
    def __init__(self, name, grade):
        self.name = name
        self._grade = grade

    def display_info(self):
        return f"Студент: {self.name}, Оценка: {self._grade}"
```

Создайте объект класса `Student`, например,
`student1 = Student("Alice", 85)`

И вызовите метод `display_info`:
`print(student1.display_info())`

Ожидаемый результат: Студент: Alice, Оценка: 85. Для проверки создайте ещё один объект, например:

```
student2 = Student("Bob", 92)
```

И вызовите метод:
`print(student2.display_info())`

Запустите программу, чтобы убедиться, что атрибуты и метод работают корректно. Сохраните файл и сделайте скриншот вывода в терминале.

Реализация приватного атрибута и метода для его получения

В том же файле student.py модифицируйте класс Student, чтобы атрибут `_grade` был защищённым, и добавьте метод-getter для доступа к нему. Также добавьте метод-сеттер для изменения оценки с проверкой корректности (например, оценка должна быть в диапазоне 0–100). Обновите код класса:

```
class Student:
    def __init__(self, name, grade):
        self.name = name
        self._grade = grade

    def get_grade(self):
        return self._grade

    def set_grade(self, grade):
        if 0 <= grade <= 100:
            self._grade = grade
            return f"Оценка для {self.name} обновлена: {self._grade}"
        else:
            return "Ошибка: оценка должна быть в диапазоне 0-100"

    def display_info(self):
        return f"Студент: {self.name}, Оценка: {self._grade}"
```

Добавьте код для тестирования приватного атрибута и методов:

```
student1 = Student("Alice", 85)
print(student1.display_info()) # Вывод информации
print(student1.get_grade())    # Получение оценки
print(student1.set_grade(95))  # Установка новой оценки
print(student1.display_info()) # Проверка обновления
print(student1.set_grade(150)) # Проверка некорректной оценки
```

Запустите программу. Ожидаемый результат:

```
Студент: Alice, Оценка: 85
85
Оценка для Alice обновлена: 95
Студент: Alice, Оценка: 95
Ошибка: оценка должна быть в диапазоне 0-100
```

Попробуйте напрямую обратиться к `_grade`, например,
`print(student1._grade)`

Это сработает, так как Python использует соглашение об именовании для приватности, а не строгую защиту. Однако добавьте комментарий в коде, что прямой доступ к `_grade` не рекомендуется, так как нарушает инкапсуляцию. Сохраните изменения и сделайте скриншот вывода.

Проверка и сохранение результатов

Проверьте, что программа student.py корректно создаёт объекты класса, отображает информацию, позволяет получать и изменять приватный атрибут `_grade` через методы-getter и -сеттер. Убедитесь, что метод `set_grade` правильно обрабатывает некорректные значения (например, отрицательные или больше 100). Запустите программу с разными тестовыми данными, создав несколько объектов с разными именами и оценками, например,
`student2 = Student("Bob", 70)`

И протестируйте методы. Если возникают ошибки, проверьте синтаксис, правильность вызова методов и диапазон входных данных. Сохраните файл и сделайте скриншот окна Visual

Studio Code с открытым кодом student.py и терминала с результатами выполнения (включая вывод информации, получение оценки и результат установки новой оценки). Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы.

Форма представления результата:

Код программы и скриншот вывода.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.

Тема 2.1. Объектно-ориентированное программирование

Лабораторное занятие №8

Реализация наследования и перегрузки методов

Цель: Освоить наследование и перегрузку методов в Python.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПР64_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Создать базовый и производный класс.
2. Переопределить метод базового класса.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь с наследованием.
2. Создайте класс Animal и класс Dog, наследующий от Animal.
3. Переопределите метод в классе Dog.

Ознакомление с наследованием

Для успешного выполнения заданий изучите основы наследования в Python. Наследование позволяет создавать производные (дочерние) классы, которые наследуют атрибуты и методы базового (родительского) класса, с возможностью их переопределения или расширения. Убедитесь, что вы понимаете, как указывать базовый класс в определении производного класса с помощью синтаксиса `class DerivedClass(BaseClass):`. Изучите процесс переопределения методов, когда метод в дочернем классе заменяет метод базового класса с тем же именем. Также обратите внимание на использование функции `super()` для вызова методов базового класса из производного. Эти знания помогут корректно реализовать задания и избежать ошибок при создании иерархии классов.

Создание базового класса Animal и производного класса Dog

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем `inheritance.py`. Определите базовый класс `Animal`, который будет содержать атрибут `name` и метод `sound` для вывода звука животного. В конструкторе `__init__` задайте атрибут `name`. Добавьте метод `description` для вывода информации о животном. Затем создайте класс `Dog`, который наследуется от `Animal`:

```
class Animal:
    def __init__(self, name):
        self.name = name

    def sound(self):
        return "Какой-то звук"

    def description(self):
        return f"Животное: {self.name}, издаёт звук: {self.sound()}"

class Dog(Animal):
    pass
```

Создайте объект класса `Animal`, например:

```
animal = Animal("Неизвестное животное")
```

И объект класса `Dog`, например:

```
dog = Dog("Пекс")
```

Вызовите методы для обоих объектов:

```
print(animal.description())
```

и

```
print(dog.description()).
```

Ожидаемый результат: Животное: Неизвестное животное, издаёт звук: Какой-то звук и аналогичный вывод для dog, так как метод sound унаследован. Запустите программу, чтобы убедиться, что наследование работает корректно. Сохраните файл и сделайте скриншот вывода в терминале.

Переопределение метода в классе Dog

В файле inheritance.py модифицируйте класс Dog, чтобы переопределить метод sound, задав специфический звук для собаки. Обновите класс Dog:

```
class Dog(Animal):
    def sound(self):
        return "Гав-гав!"
```

Теперь метод sound в классе Dog переопределяет метод базового класса Animal. Для демонстрации возможности вызова метода базового класса добавьте новый метод в Dog, который использует super() для вызова оригинального метода sound. Например:

```
class Dog(Animal):
    def sound(self):
        return "Гав-гав!"

    def original_sound(self):
        return super().sound()
```

Добавьте код для тестирования:

```
animal = Animal("Неизвестное животное")
dog = Dog("Рекс")
print(animal.description())          # Вывод для базового класса
print(dog.description())             # Вывод с переопределённым методом
print(f"Оригинальный звук для {dog.name}: {dog.original_sound()}") #
# Вызов метода базового класса
```

Запустите программу. Ожидаемый результат:

```
Животное: Неизвестное животное, издаёт звук: Какой-то звук
Животное: Рекс, издаёт звук: Гав-гав!
Оригинальный звук для Рекс: Какой-то звук
```

Для дополнительной практики создайте ещё один производный класс, например, Cat, с переопределённым методом sound:

```
def sound(self):
    return "Мяу!"

Создайте объект
cat = Cat("Мурка")
и вызовите
print(cat.description())
```

Ожидаемый результат: Животное: Мурка, издаёт звук: Мяу!. Сохраните изменения и сделайте скриншот вывода.

Проверка и сохранение результатов

Проверьте, что программа inheritance.py корректно демонстрирует наследование и переопределение методов. Убедитесь, что объекты классов Animal, Dog и (при наличии) Cat создаются правильно, метод sound переопределяется в производных классах, а метод original_sound в классе Dog вызывает метод базового класса через super(). Запустите программу несколько раз с разными именами животных, чтобы проверить универсальность кода. Если возникают ошибки, проверьте синтаксис определения классов, правильность использования

`super()` и вызов методов. Сохраните файл и сделайте скриншот окна Visual Studio Code с открытым кодом `inheritance.py` и терминала с результатами выполнения (включая вывод для всех объектов и методов). Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы.

Форма представления результата:

Код программы и скриншот вывода.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.

Тема 2.1. Объектно-ориентированное программирование

Лабораторное занятие №9

Работа с абстрактными классами и классом object

Цель: Научиться использовать абстрактные классы и класс object.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПР64_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Создать абстрактный класс.
2. Переопределить метод str.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь с модулем abc.
2. Создайте абстрактный класс Shape с методом area.
3. Реализуйте метод str для класса.

Ознакомление с модулем abc и классом object

Для успешного выполнения заданий изучите абстрактные классы и их реализация в Python с помощью модуля abc. Абстрактные классы используются для определения шаблонов, которые не могут быть инстанцированы напрямую, а только через наследование в конкретных классах. Убедитесь, что вы понимаете, как использовать класс ABC и декоратор @abstractmethod для создания абстрактных методов, которые должны быть реализованы в дочерних классах. Также изучите класс object, который является базовым для всех классов в Python, и метод __str__, который позволяет задавать строковое представление объекта. Эти знания помогут корректно реализовать абстрактный класс и переопределить метод __str__.

Создание абстрактного класса Shape с методом area

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем abstract.py. Импортируйте модуль abc и определите абстрактный класс Shape, который наследуется от ABC. В этом классе объявите абстрактный метод area, который должен быть реализован в дочерних классах. Пример кода:

```
from abc import ABC, abstractmethod
```

```
class Shape(ABC):  
    @abstractmethod  
    def area(self):  
        pass
```

Попробуйте создать объект класса Shape:

```
shape = Shape()
```

Это вызовет ошибку TypeError, так как абстрактный класс нельзя инстанцировать. Создайте конкретный класс Rectangle, который наследуется от Shape и реализует метод area:

```
class Rectangle(Shape):  
    def __init__(self, width, height):  
        self.width = width  
        self.height = height
```

```
    def area(self):  
        return self.width * self.height
```

Создайте объект

```
rect = Rectangle(5, 3)
```

И вызовите метод `area`:

```
print(f"Площадь прямоугольника: {rect.area()}")
```

Ожидаемый результат: Площадь прямоугольника: 15. Запустите программу, чтобы убедиться, что метод работает корректно, и сохраните файл.

Реализация метода `__str__` для класса

В файле `abstract.py` модифицируйте классы `Shape` и `Rectangle`, чтобы добавить метод `__str__` для строкового представления объектов. В абстрактном классе `Shape` можно определить базовый метод `__str__`, который будет переопределяться в дочерних классах. Обновите код:

```
from abc import ABC, abstractmethod
```

```
class Shape(ABC):
    @abstractmethod
    def area(self):
        pass

    def __str__(self):
        return "Фигура неизвестного типа"
```

```
class Rectangle(Shape):
    def __init__(self, width, height):
        self.width = width
        self.height = height

    def area(self):
        return self.width * self.height

    def __str__(self):
        return f"Прямоугольник с шириной {self.width} и высотой {self.height}"
```

Для дополнительной практики создайте ещё один класс, например, `Circle`, также наследующийся от `Shape`:

```
class Circle(Shape):
    def __init__(self, radius):
        self.radius = radius

    def area(self):
        return 3.14159 * self.radius ** 2

    def __str__(self):
        return f"Круг с радиусом {self.radius}"
```

Добавьте код для тестирования:

```
rect = Rectangle(5, 3)
circle = Circle(4)
print(rect)           # Вывод строки для прямоугольника
print(f"Площадь: {rect.area()}")
print(circle)         # Вывод строки для круга
print(f"Площадь: {circle.area()}")
```

Запустите программу. Ожидаемый результат:

```
Прямоугольник с шириной 5 и высотой 3
Площадь: 15
```

Круг с радиусом 4

Площадь: 50.26544

Убедитесь, что метод `__str__` возвращает читаемое описание объекта, а метод `area` корректно вычисляет площадь. Сохраните изменения и сделайте скриншот вывода.

Проверка и сохранение результатов

Проверьте, что программа `abstract.py` корректно демонстрирует использование абстрактного класса `Shape` и его дочерних классов `Rectangle` и `Circle`. Убедитесь, что попытка создать объект `Shape` вызывает ошибку, а дочерние классы реализуют метод `area` и переопределяют `__str__`. Запустите программу с разными значениями для `Rectangle` (например, `width=2, height=6`) и `Circle` (например, `radius=2`), чтобы проверить универсальность кода. Если возникают ошибки, проверьте, импортирован ли модуль `abc`, правильно ли определены абстрактные методы и корректно ли вызывается `__str__`. Сохраните файл и сделайте скриншот окна Visual Studio Code с открытым кодом `abstract.py` и терминала с результатами выполнения (включая строковое представление объектов и площади). Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы.

Форма представления результата:

Код программы и скриншот вывода.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.

Тема 2.2. Структуры данных и pattern matching

Лабораторное занятие №10

Работа со списками, кортежами и словарями

Цель: Освоить работу со списками, кортежами и словарями.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПРБ1_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Создать список и кортеж, выполнить операции.
2. Создать словарь и получить доступ к элементам.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь со структурами данных.
2. Создайте список чисел и выполните сортировку.
3. Создайте словарь с данными студента.

Ознакомление со структурами данных

Перед выполнением заданий изучите основные структуры данных в Python: списки (списки — изменяемые последовательности), кортежи (кортежи — неизменяемые последовательности) и словари (словари — неупорядоченные коллекции пар ключ-значение). Убедитесь, что вы понимаете различия: списки и кортежи индексируются по порядку, словари — по ключам. Изучите операции для списков (добавление элементов с `append`, удаление с `remove`, сортировка с `sort`), кортежей (индексация и срезы, но без изменения) и словарей (доступ по ключу с `[]` или `get`, итерация по ключам с `keys()` и значениям с `values()`). Эти знания помогут эффективно работать с данными и избежать ошибок, таких как попытка изменить кортеж или обратиться к несуществующему ключу в словаре.

Создание списка и кортежа, выполнение операций

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем `data_structures.py`. Создайте список чисел, например, `numbers_list = [5, 2, 8, 1, 9]`, и кортеж, например:

```
numbers_tuple = (5, 2, 8, 1, 9)
```

Демонстрируйте операции: для списка выполните индексацию:

```
print(numbers_list[0])
```

Ожидаемый результат: 5. срез

```
print(numbers_list[1:3])
```

Ожидаемый результат: [2, 8]. добавьте элемент:

```
numbers_list.append(10)
```

И удалите:

```
numbers_list.remove(2)
```

Затем отсортируйте список:

```
numbers_list.sort()
```

и выведите

```
print(numbers_list)
```

Ожидаемый результат: [1, 5, 8, 9, 10]. Для кортежа покажите индексацию

```
print(numbers_tuple[2])
```

Ожидаемый результат: 8. И срез

```
print(numbers_tuple[1:3])
```

Ожидаемый результат: (2, 8)), но отметьте, что кортеж неизменяем — попытка

```
numbers_tuple.append(10)
```

Вызовет ошибку `AttributeError`. Пример полного кода для этого пункта:

```
numbers_list = [5, 2, 8, 1, 9]
numbers_tuple = (5, 2, 8, 1, 9)
```

```
print("Список:", numbers_list)
print("Кортеж:", numbers_tuple)
print("Первый элемент списка:", numbers_list[0])
print("Срез кортежа:", numbers_tuple[1:3])
```

```
numbers_list.append(10)
numbers_list.remove(2)
numbers_list.sort()
print("Отсортированный список:", numbers_list)
```

Запустите программу, чтобы проверить вывод, и сохраните файл. Сделайте скриншот вывода в терминале.

Создание словаря и получение доступа к элементам

В том же файле `data_structures.py` создайте словарь с данными студента, например:

```
student = {"name": "Alice", "age": 20, "grade": 85, "city": "Moscow"}
```

Получите доступ к элементам: выведите значение по ключу:

```
print(student["name"])
```

Ожидаемый результат: Alice. Используйте метод `get` для безопасного доступа:

```
print(student.get("grade", "Неизвестно"))
```

Ожидаемый результат: 85. Добавьте новый элемент:

```
student["major"] = "Computer Science"
```

И удалите:

```
del student["city"]
```

Выведите ключи:

```
print("Ключи:", list(student.keys()))
```

Ожидаемый результат: ['name', 'age', 'grade', 'major']. И значения:

```
print("Значения:", list(student.values()))
```

Ожидаемый результат: ['Alice', 20, 85, 'Computer Science']. Пример кода:

```
student = {"name": "Alice", "age": 20, "grade": 85, "city": "Moscow"}
```

```
print("Словарь студента:", student)
print("Имя:", student["name"])
print("Оценка (get):", student.get("grade", "Неизвестно"))
```

```
student["major"] = "Computer Science"
del student["city"]
print("Обновлённый словарь:", student)
print("Ключи:", list(student.keys()))
print("Значения:", list(student.values()))
```

Запустите программу и убедитесь, что доступ к элементам работает корректно (если ключ отсутствует, `get` вернёт значение по умолчанию). Сохраните изменения и сделайте скриншот вывода.

Проверка и сохранение результатов

Проверьте, что программа `data_structures.py` корректно создаёт и манипулирует списками, кортежами и словарями: список изменяется и сортируется, кортеж остаётся неизменным, словарь позволяет доступ и модификацию элементов. Запустите программу несколько раз, экспериментируя с разными данными, например, другим списком чисел или данными другого

студента. Если возникают ошибки, такие как `KeyError` в словаре или `IndexError` в списке/кортеже, проверьте индексы и ключи. Убедитесь, что все операции выполняются без сбоев. Сохраните файл и сделайте скриншот окна Visual Studio Code с открытым кодом `data_structures.py` и терминала с результатами выполнения (включая вывод списков, кортежей, словарей и их операций). Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы.

Форма представления результата:

Код программы и скриншот вывода.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.

Тема 2.2. Структуры данных и pattern matching

Лабораторное занятие №11

Использование множеств и списочных выражений

Цель: Научиться работать с множествами и списочными выражениями.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПРБ1_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Создать множества и выполнить операции.
2. Написать списочное выражение.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь с множествами.
2. Создайте два множества и выполните объединение.
3. Напишите списочное выражение для квадратов чисел.

Ход работы:

Ознакомление с множествами и списочными выражениями

Для успешного выполнения заданий изучите множества и списочные выражения в Python. Множества (set) — это неупорядоченные коллекции уникальных элементов, поддерживающие операции объединения (`|`), пересечения (`&`), разности (`-`) и симметричной разности (`^`). Убедитесь, что вы понимаете, как создавать множества с помощью `{}` или функции `set()` и как выполнять операции добавления и удаления элементов. Списочные выражения (list comprehension) позволяют компактно создавать списки, заменяя циклы `for`. Изучите синтаксис `[выражение for элемент in последовательность if условие]`. Эти знания помогут корректно реализовать задания и избежать ошибок, таких как добавление дубликатов в множество или неправильное использование условий в списочных выражениях.

Создание двух множеств и выполнение объединения

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем `sets_comprehension.py`. Создайте два множества с числами, например:

```
set1 = {1, 2, 3, 4}
set2 = {3, 4, 5, 6}
```

Выведите множества для проверки:

```
print("Множество 1:", set1)
print("Множество 2:", set2)
```

Выполните операции объединения, пересечения, разности и симметричной разности:

```
print("Объединение:", set1 | set2)
print("Пересечение:", set1 & set2)
print("Разность (set1 - set2):", set1 - set2)
print("Симметричная разность:", set1 ^ set2)
```

Для демонстрации модификации множеств добавьте элемент в `set1` и удалите элемент из `set2`:

```
set1.add(7)
set2.discard(5)
print("После добавления 7 в set1:", set1)
print("После удаления 5 из set2:", set2)
```

Запустите программу. Ожидаемый результат:

```
Множество 1: {1, 2, 3, 4}
```

Множество 2: {3, 4, 5, 6}
Объединение: {1, 2, 3, 4, 5, 6}
Пересечение: {3, 4}
Разность (set1 - set2): {1, 2}
Симметричная разность: {1, 2, 5, 6}
После добавления 7 в set1: {1, 2, 3, 4, 7}
После удаления 5 из set2: {3, 4, 6}

Использование `discard` вместо `remove` предотвращает ошибку, если элемент отсутствует. Сохраните файл и сделайте скриншот вывода в терминале.

Написание списочного выражения для квадратов чисел

В том же файле `sets_comprehension.py` создайте списочное выражение для генерации списка квадратов чисел от 1 до 10:

```
squares = [x**2 for x in range(1, 11)]  
print("Квадраты чисел от 1 до 10:", squares)
```

Ожидаемый результат:

Квадраты чисел от 1 до 10: [1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64, 81, 100]

Для демонстрации условий создайте список квадратов только чётных чисел:

```
even_squares = [x**2 for x in range(1, 11) if x % 2 == 0]  
print("Квадраты чётных чисел:", even_squares)
```

Ожидаемый результат:

Квадраты чётных чисел: [4, 16, 36, 64, 100]

Для дополнительной практики создайте список кубов чисел, кратных 3:

```
cube_multiples_of_three = [x**3 for x in range(1, 11) if x % 3 == 0]  
print("Кубы чисел, кратных 3:", cube_multiples_of_three)
```

Ожидаемый результат:

Кубы чисел, кратных 3: [27, 216, 729]

Запустите программу и проверьте корректность вывода списков. Сохраните изменения и сделайте скриншот вывода.

Проверка и сохранение результатов

Проверьте, что программа `sets_comprehension.py` корректно выполняет операции с множествами (объединение, пересечение, разность, симметричная разность, добавление и удаление элементов) и создаёт списки с помощью списочных выражений. Запустите программу с разными множествами (например, множества строк или других чисел) и списочными выражениями (например, другие математические операции). Если возникают ошибки, такие как `KeyError` при использовании `remove` для несуществующего элемента, убедитесь, что используется `discard`. Проверьте синтаксис списочных выражений, особенно условий. Сохраните файл и сделайте скриншот окна Visual Studio Code с открытым кодом `sets_comprehension.py` и терминала с результатами выполнения (включая вывод множеств и списков). Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы.

Форма представления результата:

Код программы и скриншот вывода.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.

Тема 2.2. Структуры данных и pattern matching

Лабораторное занятие №12

Применение конструкции match и pattern matching для кортежей и массивов

Цель: Освоить конструкцию match и pattern matching.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПРБ1_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Написать программу с использованием match.
2. Применить pattern matching для кортежа.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь с конструкцией match.
2. Напишите программу для обработки команды с помощью match.
3. Реализуйте pattern matching для кортежа.

Ознакомление с конструкцией match и pattern matching

Для успешного выполнения заданий изучите конструкцию match, введённую в Python 3.10 для pattern matching. Эта конструкция позволяет сопоставлять значения с различными шаблонами, такими как строки, списки, кортежи или словари, и выполнять соответствующие действия. Убедитесь, что вы понимаете синтаксис match value: case pattern: action, включая использование подстановочных знаков (_) и условий в шаблонах. Особое внимание уделите сопоставлению кортежей, например, case (x, y):, и работе с переменным количеством элементов, например, case [x, *rest]:. Эти знания помогут корректно реализовать задания и избежать ошибок при использовании match.

Написание программы для обработки команды с помощью match

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем pattern_matching.py. Напишите программу, которая запрашивает у пользователя команду (например, "start", "stop", "pause") и обрабатывает её с помощью конструкции match. Запросите ввод команды:

```
command = input("Введите команду (start/stop/pause): ")
```

Реализуйте обработку команды с помощью match, игнорируя регистр ввода:

```
match command.lower():
    case "start":
        print("Программа запущена")
    case "stop":
        print("Программа остановлена")
    case "pause":
        print("Программа приостановлена")
    case _:
        print("Неизвестная команда")
```

Запустите программу с тестовыми командами, такими как "start", "STOP", "invalid".

Ожидаемый результат:

Программа запущена

Программа остановлена

Неизвестная команда

Убедитесь, что метод .lower() корректно обрабатывает ввод в любом регистре. Сохраните файл и сделайте скриншот вывода в терминале.

Реализация pattern matching для кортежа

В том же файле pattern_matching.py добавьте код для обработки кортежа с координатами точки (x, y) с использованием match. Запросите у пользователя две координаты и создайте кортеж:

```
x = float(input("Введите координату x: "))
y = float(input("Введите координату y: "))
point = (x, y)
```

Используйте match для определения положения точки относительно начала координат:

```
match point:
    case (0, 0):
        print("Точка в начале координат")
    case (0, y):
        print(f"Точка на оси Y с координатой y={y}")
    case (x, 0):
        print(f"Точка на оси X с координатой x={x}")
    case (x, y) if x > 0 and y > 0:
        print(f"Точка в первой четверти: ({x}, {y})")
    case (x, y) if x < 0 and y > 0:
        print(f"Точка во второй четверти: ({x}, {y})")
    case (x, y) if x < 0 and y < 0:
        print(f"Точка в третьей четверти: ({x}, {y})")
    case (x, y) if x > 0 and y < 0:
        print(f"Точка в четвёртой четверти: ({x}, {y})")
    case _:
        print("Непредвиденный случай")
```

Запустите программу с тестовыми значениями, например, (0, 0), (5, 0), (-2, 3), (4, -1).

Ожидаемый результат:

```
Точка в начале координат
Точка на оси X с координатой x=5.0
Точка во второй четверти: (-2.0, 3.0)
Точка в четвёртой четверти: (4.0, -1.0)
```

Для дополнительной практики добавьте обработку списка с помощью match. Запросите список чисел:

```
numbers = [int(x) for x in input("Введите числа через пробел: ").split()]
```

Реализуйте сопоставление:

```
match numbers:
    case []:
        print("Список пуст")
    case [single]:
        print(f"Один элемент: {single}")
    case [first, second, *rest]:
        print(f"Первые два элемента: {first}, {second}; Остальные: {rest}")
    case _:
        print("Список не соответствует шаблонам")
```

Протестируйте с вводами "", "5", "1 2 3 4". Ожидаемый результат:

```
Список пуст
Один элемент: 5
Первые два элемента: 1, 2; Остальные: [3, 4]
```

Сохраните изменения и сделайте скриншот вывода.

Проверка и сохранение результатов

Проверьте, что программа `pattern_matching.py` корректно обрабатывает команды с помощью `match` и выполняет `pattern matching` для кортежей и списков. Запустите программу с различными входными данными: командами в разном регистре, координатами (включая пограничные случаи, такие как `(0, 5)`) и списками чисел (пустой, с одним или несколькими элементами). Если возникают ошибки, например, `ValueError` при вводе нечисловых значений, проверьте преобразование с помощью `float` или `int`. Убедитесь, что используется Python версии 3.10 или выше, так как `match` не поддерживается в более ранних версиях. Сохраните файл и сделайте скриншот окна Visual Studio Code с открытым кодом `pattern_matching.py` и терминала с результатами выполнения (включая вывод для команд, координат и списков). Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы.

Форма представления результата:

Код программы и скриншот вывода.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.

Тема 2.3. Работа с файлами и модулями

Лабораторное занятие №13

Чтение и запись текстовых и CSV-файлов

Цель: Научиться работать с текстовыми и CSV-файлами.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПР62_ДУП.03, ПР63_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Написать программу для чтения и записи текстового файла.
2. Создать CSV-файл и прочитать его.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь с модулем csv.
2. Напишите программу для записи текста в файл.
3. Создайте CSV-файл с данными и прочитайте его.

Ознакомление с модулем csv и работой с файлами

Для успешного выполнения заданий изучите основы работы с файлами в Python, включая чтение и запись текстовых файлов с использованием функций `open()`, `read()`, `write()` и контекстного менеджера `with`. Убедитесь, что вы понимаете режимы открытия файлов: "r" для чтения, "w" для записи, "a" для добавления. Изучите модуль `csv`, который позволяет работать с файлами в формате CSV (Comma-Separated Values), включая чтение с помощью `csv.reader` и запись с помощью `csv.writer`. Обратите внимание на обработку строк и списков при работе с CSV-файлами. Эти знания помогут корректно реализовать задания и избежать ошибок, таких как неправильный режим открытия файла или некорректная обработка данных в CSV.

Написание программы для записи текста в файл

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем `file_operations.py`. Напишите программу, которая запрашивает у пользователя текст и записывает его в текстовый файл `output.txt`. Используйте контекстный менеджер `with` для безопасной работы с файлом. Затем прочитайте содержимое файла и выведите его на экран.

```
user_text = input("Введите текст для записи в файл: ")
with open("output.txt", "w", encoding="utf-8") as file:
    file.write(user_text + "\n")
```

```
with open("output.txt", "r", encoding="utf-8") as file:
    content = file.read()
    print("Содержимое файла:", content):
```

Параметр `encoding="utf-8"` обеспечивает корректную работу с русским текстом. Запустите программу, введя, например, "Привет, это тест!". Ожидаемый результат:
Содержимое файла: Привет, это тест!

Проверьте, что файл `output.txt` создан в той же папке, где находится `file_operations.py`. Для дополнительной практики добавьте возможность записи нескольких строк:

```
lines = []
print("Введите строки (пустая строка для завершения):")
while True:
    line = input()
    if line == "":
```

```
        break
    lines.append(line)
```

```
with open("output.txt", "a", encoding="utf-8") as file:
    for line in lines:
        file.write(line + "\n")
```

Сохраните файл и сделайте скриншот вывода в терминале, а также проверьте содержимое output.txt.

Создание и чтение CSV-файла

В том же файле file_operations.py добавьте код для создания CSV-файла с данными студентов (имя, возраст, оценка) и последующего чтения его содержимого. Импортируйте модуль csv и создайте CSV-файл students.csv с несколькими записями. Затем прочитайте файл и выведите данные:

```
import csv
```

```
students = [
    ["Name", "Age", "Grade"],
    ["Alice", 20, 85],
    ["Bob", 22, 90],
    ["Charlie", 19, 78]
]
```

```
with open("students.csv", "w", newline="", encoding="utf-8") as file:
    writer = csv.writer(file)
    writer.writerows(students)
```

```
with open("students.csv", "r", encoding="utf-8") as file:
    reader = csv.reader(file)
    print("Данные из CSV-файла:")
    for row in reader:
        print(row)
```

Параметр newline="" предотвращает лишние пустые строки в CSV-файле на Windows. Запустите программу. Ожидаемый результат:

Данные из CSV-файла:

```
['Name', 'Age', 'Grade']
['Alice', '20', '85']
['Bob', '22', '90']
['Charlie', '19', '78']
```

Проверьте, что файл students.csv создан и содержит указанные данные. Для дополнительной практики добавьте код для чтения только оценок студентов (пропуская заголовок):

```
with open("students.csv", "r", encoding="utf-8") as file:
    reader = csv.reader(file)
    next(reader) # Пропуск заголовка
    grades = [int(row[2]) for row in reader]
    print("Оценки студентов:", grades)
```

Ожидаемый результат:

Оценки студентов: [85, 90, 78]

Сохраните изменения и сделайте скриншот вывода.

Проверка и сохранение результатов

Проверьте, что программа file_operations.py корректно записывает и читает текстовый файл output.txt и создаёт и читает CSV-файл students.csv. Убедитесь, что текстовый файл содержит введённый текст и добавленные строки, а CSV-файл корректно отображает данные студентов,

включая заголовок и значения. Запустите программу с разными входными данными, например, разным текстом и дополнительными записями в CSV. Если возникают ошибки, такие как `UnicodeDecodeError`, проверьте параметр `encoding="utf-8"`. Убедитесь, что файлы создаются в правильной директории и доступны для чтения. Сохраните файл и сделайте скриншот окна Visual Studio Code с открытым кодом `file_operations.py` и терминала с результатами выполнения (включая вывод текстового файла и данных CSV). Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы.

Форма представления результата:

Код программы и скриншот вывода.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.

Тема 2.3. Работа с файлами и модулями

Лабораторное занятие №14

Работа с бинарными файлами и модулем `shelve`

Цель: Освоить работу с бинарными файлами и модулем `shelve`.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПР62_ДУП.03, ПР63_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Написать программу для работы с бинарным файлом.
2. Использовать модуль `shelve` для хранения данных.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь с модулем `shelve`.
2. Запишите данные в бинарный файл.
3. Сохраните словарь в `shelve`.

Ознакомление с модулем `shelve` и работой с бинарными файлами

Для успешного выполнения заданий изучите работу с бинарными файлами и модулем `shelve` в Python. Бинарные файлы хранят данные в формате, отличном от текстового, и открываются в режиме `"rb"` (чтение) или `"wb"` (запись). Модуль `shelve` позволяет сохранять Python-объекты (например, словари, списки) в бинарный файл в виде ключ-значение, обеспечивая удобный доступ. Убедитесь, что вы понимаете, как использовать контекстный менеджер `with` для работы с файлами и `shelve.open()` для создания или открытия хранилища. Изучите особенности `shelve`, такие как необходимость закрытия хранилища и ограничения на типы данных (объекты должны быть сериализуемыми). Эти знания помогут корректно реализовать задания и избежать ошибок, таких как неправильный режим открытия файла или повреждение данных в хранилище.

Запись данных в бинарный файл

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем `binary_shelve.py`. Напишите программу, которая записывает данные в бинарный файл `data.bin`. Например, запишите строку, преобразованную в байты, и затем прочитайте её. Используйте контекстный менеджер `with` для безопасной работы с файлом:

```
text = "Привет, это бинарный файл!"
binary_data = text.encode("utf-8")
```

```
with open("data.bin", "wb") as file:
    file.write(binary_data)
```

```
with open("data.bin", "rb") as file:
    content = file.read()
    decoded_content = content.decode("utf-8")
    print("Содержимое бинарного файла:", decoded_content)
```

Параметр `encode("utf-8")` преобразует строку в байты, а `decode("utf-8")` — обратно в строку. Запустите программу. Ожидаемый результат:

Содержимое бинарного файла: Привет, это бинарный файл!

Проверьте, что файл `data.bin` создан в той же папке, где находится `binary_shelve.py`. Для дополнительной практики запишите список чисел в бинарный файл, используя модуль `struct` для преобразования данных:

```
import struct

numbers = [1, 2, 3, 4, 5]
with open("numbers.bin", "wb") as file:
    for num in numbers:
        file.write(struct.pack("i", num))

with open("numbers.bin", "rb") as file:
    data = file.read()
    unpacked_numbers = [struct.unpack("i", data[i:i+4])[0] for i in
range(0, len(data), 4)]
    print("Числа из бинарного файла:", unpacked_numbers)
Ожидаемый результат:
Числа из бинарного файла: [1, 2, 3, 4, 5]
Сохраните файл и сделайте скриншот вывода в терминале.
```

Сохранение словаря в shelve

В том же файле `binary_shelve.py` добавьте код для работы с модулем `shelve`. Создайте словарь с данными студентов и сохраните его в хранилище `students_shelf`. Затем прочитайте данные и выведите их:

```
import shelve

students = {
    "Alice": {"age": 20, "grade": 85},
    "Bob": {"age": 22, "grade": 90},
    "Charlie": {"age": 19, "grade": 78}
}

with shelve.open("students_shelf") as shelf:
    for key, value in students.items():
        shelf[key] = value

with shelve.open("students_shelf") as shelf:
    print("Данные из хранилища shelve:")
    for key in shelf:
        print(f"{key}: {shelf[key]}")
```

Запустите программу. Ожидаемый результат:

```
Данные из хранилища shelve:
Alice: {'age': 20, 'grade': 85}
Bob: {'age': 22, 'grade': 90}
Charlie: {'age': 19, 'grade': 78}
```

Проверьте, что в директории созданы файлы хранилища (например, `students_shelf.dat` или аналогичные, в зависимости от системы). Для дополнительной практики добавьте код для обновления данных в хранилище:

```
with shelve.open("students_shelf") as shelf:
    shelf["Alice"]["grade"] = 88
    print("Обновлённая оценка Alice:", shelf["Alice"])
Сохраните изменения и сделайте скриншот вывода.
```

Проверка и сохранение результатов

Проверьте, что программа `binary_shelve.py` корректно записывает и читает данные из бинарного файла `data.bin` и `numbers.bin`, а также сохраняет и извлекает данные из хранилища `shelve`. Убедитесь, что бинарные файлы содержат корректные данные, а хранилище `students_shelf`

позволяет добавлять и обновлять записи. Запустите программу с разными входными данными, например, другим текстом для бинарного файла или дополнительными записями в `shelve`. Если возникают ошибки, такие как `UnicodeDecodeError` или проблемы с доступом к файлам, проверьте кодировку и режимы открытия файлов. Убедитесь, что файлы создаются в правильной директории. Сохраните файл и сделайте скриншот окна Visual Studio Code с открытым кодом `binary_shelve.py` и терминала с результатами выполнения (включая вывод содержимого бинарных файлов и данных из `shelve`). Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы.

Форма представления результата:

Код программы и скриншот вывода.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.

Тема 2.3. Работа с файлами и модулями

Лабораторное занятие №15

Использование модулей random, math, locale и decimals

Цель: Научиться использовать модули random, math, locale и decimals.

Выполнение лабораторной работы способствует формированию: ПР62_ДУП.03, ПР63_ДУП.03

Материальное обеспечение:

MS Windows 10, MS Office 2016, 7 Zip, Visual Studio Code, Python.

Задание:

1. Написать программу с использованием модуля random.
2. Использовать модули math и decimals для вычислений.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомьтесь с модулями random, math .
2. Напишите программу для генерации случайного числа.
3. Выполните вычисления с использованием math и decimals.

Ознакомление с модулями random, math, locale и decimal

Для успешного выполнения заданий изучите модули random, math, locale и decimal. Модуль random используется для генерации случайных чисел и выбора элементов, включая функции randint(), random() и choice(). Модуль math предоставляет математические функции, такие как sin(), cos(), sqrt() и константы, например, pi. Модуль decimal обеспечивает точные вычисления с десятичными числами, избегая ошибок округления, характерных для чисел с плавающей точкой. Модуль locale позволяет форматировать числа и строки в соответствии с локальными настройками, но в этой лабораторной работе он не требуется, так как задание сосредоточено на random, math и decimal. Убедитесь, что вы понимаете, как импортировать модули и использовать их функции. Эти знания помогут корректно реализовать задания и избежать ошибок, таких как неправильное использование диапазонов в random или неточности в вычислениях.

Написание программы для генерации случайного числа

Откройте Visual Studio Code и создайте новый файл с именем modules.py. Напишите программу, которая использует модуль random для генерации случайных чисел. Импортируйте модуль и сгенерируйте случайное целое число в диапазоне от 1 до 100, а также случайный элемент из списка:

```
import random
```

```
random_number = random.randint(1, 100)
print("Случайное целое число от 1 до 100:", random_number)
```

```
items = ["яблоко", "банан", "груша", "апельсин"]
random_item = random.choice(items)
print("Случайный элемент из списка:", random_item)
```

Запустите программу. Ожидаемый результат (значения будут варьироваться из-за случайности):

Случайное целое число от 1 до 100: 42

Случайный элемент из списка: груша

Для дополнительной практики сгенерируйте случайное число с плавающей точкой в диапазоне от 0 до 1:

```
random_float = random.random()
```

```
print("Случайное число с плавающей точкой (0-1):", random_float)
```

Ожидаемый результат (пример):

Случайное число с плавающей точкой (0-1): 0.7319452837

Сохраните файл и сделайте скриншот вывода в терминале.

Выполнение вычислений с использованием math и decimal

В том же файле modules.py добавьте код для выполнения математических вычислений с использованием модулей math и decimal. Например, вычислите площадь круга с заданным радиусом, используя math.pi, и выполните точные вычисления с дробями, используя decimal.Decimal:

```
import math
from decimal import Decimal, getcontext

radius = float(input("Введите радиус круга: "))
area = math.pi * math.pow(radius, 2)
print(f"Площадь круга с радиусом {radius}: {area:.4f}")

getcontext().prec = 10
price = Decimal('19.99')
tax_rate = Decimal('0.13')
total_price = price + (price * tax_rate)
print("Цена с налогом:", total_price)
```

Параметр getcontext().prec = 10 задаёт точность вычислений в модуле decimal. Запустите программу с радиусом, например, 5. Ожидаемый результат:

Площадь круга с радиусом 5.0: 78.5398

Цена с налогом: 22.5897

Для дополнительной практики вычислите синус угла и корень числа с помощью math:

```
angle_degrees = 45
angle_radians = math.radians(angle_degrees)
print(f"Синус угла {angle_degrees} градусов:",
      math.sin(angle_radians))

number = 16
print(f"Квадратный корень из {number}:", math.sqrt(number))
```

Ожидаемый результат:

Синус угла 45 градусов: 0.7071067811865475

Квадратный корень из 16: 4.0

Сохраните изменения и сделайте скриншот вывода.

Проверка и сохранение результатов

Проверьте, что программа modules.py корректно генерирует случайные числа с помощью random, выбирает случайные элементы из списка и выполняет математические вычисления с использованием math и decimal. Запустите программу несколько раз, чтобы убедиться, что случайные числа и элементы варьируются, и протестируйте с разными радиусами (например, 3, 10) и другими входными данными. Если возникают ошибки, такие как ValueError при вводе нечисловых значений, проверьте преобразование ввода с помощью float. Убедитесь, что импортированы все необходимые модули и что вычисления с decimal выполняются с заданной точностью. Сохраните файл и сделайте скриншот окна Visual Studio Code с открытым кодом modules.py и терминала с результатами выполнения (включая вывод случайных чисел, площади круга, цены с налогом и других вычислений). Этот скриншот будет представлен как результат лабораторной работы.

Форма представления результата:

Код программы и скриншот вывода.

Критерии оценки:

Оценка «отлично» выставляется при выполнении 90-100% лабораторной работы.

Оценка «хорошо» выставляется при выполнении 80-89% лабораторной работы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при выполнении 70-79% лабораторной работы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при выполнении менее 70% лабораторной работы.