Питон

Четверг

• Согласно Дзен языка Python, "должен существовать один — и желательно только один — очевидный способ сделать это". В духе предоставления единственного очевидного "правильного способа" делать вещи и в целях достижения консенсуса вокруг этих практических приемов сообщество Python выпускает рекомендации по улучшению языка Python, которые представляют собой правила написания программного кода на Python, в состав которых входит стандартная библиотека главного дистрибутива Python.

• Наиболее важными из них являются рекомендации PEP 8, руководство по написанию программного кода на языке Python. Время идет, и PEP 8 регулярно эволюционирует, поскольку выявляются новые правила, а прошлые устаревают из-за изменений в языке.

• Рекомендации РЕР 8 устанавливают стандарты для правил именования, использования пустых строк, отступов и пробелов, максимальной длины строки, комментариев и т. д. Цель состоит в том, чтобы улучшить читаемость кода и сделать его единообразным между широким спектром программ на Python. Когда вы только начинаете программировать, то должны стремиться научиться и следовать принятым правилам до того, как укоренятся вредные привычки.

• Программный код в этой книге будет точно соответствовать рекомендациям PEP 8, но из уважения к издательской индустрии я переопределил некоторые правила (например, за счет меньшего объема комментированного кода, меньшего числа пустых строк и более коротких литералов документирования).

• Стандартизованные имена и процедуры особенно важны, когда вы работаете в кросс-функциональных группах. При переводе с языка ученых на язык инженеров многое может потеряться, как в 1999 г., когда инженеры потеряли климатический орбитальный спутник Марса, потому что разные группы разработчиков использовали разные единицы измерения. В течение почти двух десятилетий я строил компьютерные модели Земли, которые трансформировались в инженерную функцию.

• Инженеры использовали мои скрипты для загрузки этих моделей в собственные программы. От проекта к проекту они делились этими скриптами между собой, тем самым повышая эффективность и помогая неопытным. Поскольку эти "командные файлы" были специально настроены под каждый проект, то по понятным причинам инженеры были не в восторге, когда во время обновлений моделей имена атрибутов менялись. По сути дела, одним из их внутренних принципов было "Упрашивай, подкупай или запугивай— лишь бы твой разработчик моделей применял единообразные имена свойств!".

• Реализовать следующую задачу в виде функции: необходимо создать функцию, которая будет принимать параметр строки и проверять есть ли в принятой строке пробел. Если есть, то возвращаем строку в верхнем регистре, а если нет, то в нижнем.

```
def get_string(s):
     if ' ' in s:
         return s.upper()
     else:
         return s.lower()
 print(get_string(input()))
 print(get_string(input()))
randomizer_names
  C:\Users\Endliar\PycharmProjects\guess_the_number_game\venv\Scripts\python.exe C:/Users/Endliar/PycharmPr
  hello, world
  HELLO, WORLD
  HELLOWORLD
  helloworld
```

• Реализуем задачу суммы всех переменных аргументов.

• А если сделаем так?

Переменное количество аргументов

```
29
30
       def f(a, x, *args, **kwargs):
31
            print(a)
32
            print(x)
33
            print (args)
34
            print (kwargs)
35
36
37
       f[1, 2, 3, 4, b='test', c='hi')
38
39
```

Переменное количество аргументов

```
Def get_sum(*args, **kwargs): # именованные и позиционные аргументы
print(args) # если передадим любое n-ое кол-во аргументов

get_sum(1, 5, 10) # то увидим, что аргументы которые нам передаются - это действительно кортеж

def func(**kwargs): # возвращает аргументы словарями
print(kwargs)

func(a = 10, b = 5, c = 20)
```