

УДК 004.438Python:004.6

ББК 32.973.22

P21

**Лусиану Рамальо**

**P21** Python – к вершинам мастерства: Лаконичное и эффективное программирование / пер. с англ. А. А. Слинкина. 2-е изд. – М.: МК Пресс, 2022. – 898 с.: ил.

**ISBN 978-5-97060-885-2**

Не тратьте зря времени, пытаясь подогнать Python под способы программирования, знакомые вам по другим языкам. Python настолько прост, что вы очень быстро станете продуктивным программистом, но зачастую это означает, что вы не в полной мере используете то, что может предложить язык. Второе издание книги позволит вам писать более эффективный и современный код на Python 3, обратив себе на пользу лучшие идеи.

Издание предназначено практикующим программистам на Python, которые хотят усовершенствоваться в Python 3.

УДК 004.438Python:004.6

ББК 32.973.22

Authorized Russian translation of the English edition of Fluent Python, 2nd Edition ISBN 9781492056355 © 2021 Luciano Gama de Sousa Ramalho.

This translation is published and sold by permission of O'Reilly Media, Inc., which owns or controls all rights to publish and sell the same.

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

ISBN (анг.) 978-1-49205-635-5

ISBN (рус.) 978-5-97060-885-2

Copyright © 2021 Luciano Ramalho

© Оформление, издание, перевод, ДМК Пресс, 2022

# Оглавление

<b>Предисловие от издательства .....</b>	<b>19</b>
Отзывы и пожелания.....	19
Список опечаток .....	19
Нарушение авторских прав .....	19
<b>Об авторе .....</b>	<b>20</b>
<b>Колофон .....</b>	<b>20</b>
<b>Предисловие.....</b>	<b>21</b>
На кого рассчитана эта книга .....	21
На кого эта книга не рассчитана .....	22
Пять книг в одной .....	22
Как организована эта книга.....	22
Практикум.....	24
Поговорим: мое личное мнение.....	25
Сопроводительный сайт: <a href="http://fluentpython.com">fluentpython.com</a> .....	25
Графические выделения .....	25
О примерах кода .....	26
Как с нами связаться .....	26
Благодарности .....	27
Благодарности к первому изданию.....	28
<b>ЧАСТЬ I. СТРУКТУРЫ ДАННЫХ .....</b>	<b>31</b>
<b>Глава 1. Модель данных в языке Python .....</b>	<b>32</b>
Что нового в этой главе .....	33
Колода карт на Python .....	33
Как используются специальные методы .....	36
Эмуляция числовых типов .....	37
Строковое представление .....	40
Булево значение пользовательского типа .....	41
API коллекций.....	41
Сводка специальных методов .....	43
Почему len – не метод .....	45
Резюме.....	45
Дополнительная литература.....	46

<b>Глава 2. Массив последовательностей .....</b>	<b>48</b>
Что нового в этой главе .....	49
Общие сведения о встроенных последовательностях .....	49
Списковое включение и генераторные выражения .....	51
Списковое включение и удобочитаемость .....	52
Сравнение спискового включения с <code>map</code> и <code>filter</code> .....	53
Декартовы произведения .....	54
Генераторные выражения .....	55
Кортеж – не просто неизменяемый список .....	57
Кортежи как записи .....	57
Кортежи как неизменяемые списки .....	58
Сравнение методов кортежа и списка .....	60
Распаковка последовательностей и итерируемых объектов .....	61
Распаковка с помощью <code>*</code> в вызовах функций и литеральных последовательностях .....	63
Распаковка вложенных объектов .....	63
Сопоставление с последовательностями-образцами .....	64
Сопоставление с последовательностями-образцами в интерпретаторе .....	69
Получение среза .....	72
Почему в срезы и диапазоны не включается последний элемент .....	73
Объекты среза .....	73
Многомерные срезы и многоточие .....	74
Присваивание срезу .....	75
Использование <code>+</code> и <code>*</code> для последовательностей .....	76
Построение списка списков .....	76
Составное присваивание последовательностей .....	78
Головоломка: присваивание <code>A +=</code> .....	79
Метод <code>list.sort</code> и встроенная функция <code>sorted</code> .....	81
Когда список не подходит .....	83
Массивы .....	83
Представления областей памяти .....	86
<code>NumPy</code> .....	88
Двусторонние и другие очереди .....	90
Резюме .....	93
Дополнительная литература .....	94
<b>Глава 3. Словари и множества .....</b>	<b>99</b>
Что нового в этой главе .....	99
Современный синтаксис словарей .....	100
Словарные включения .....	100
Распаковка отображений .....	101
Объединение отображений оператором <code> </code> .....	102
Сопоставление с отображением-образцом .....	102
Стандартный API типов отображений .....	105
Что значит «хешируемый»? .....	105
Обзор наиболее употребительных методов отображений .....	106

Вставка и обновление изменяемых значений .....	108
Автоматическая обработка отсутствующих ключей .....	111
defaultdict: еще один подход к обработке отсутствия ключа .....	111
Метод <code>_missing_</code> .....	112
Несогласованное использование <code>_missing_</code> в стандартной библиотеке .....	114
Вариации на тему dict .....	115
collections.OrderedDict .....	115
collections.ChainMap .....	116
collections.Counter .....	117
shelve.Shelf .....	117
Создание подкласса UserDict вместо dict .....	118
Неизменяемые отображения .....	120
Представления словаря .....	121
Практические последствия внутреннего устройства класса dict .....	122
Теория множеств .....	123
Литеральные множества .....	125
Множественное включение .....	126
Практические последствия внутреннего устройства класса set .....	126
Операции над множествами .....	127
Теоретико-множественные операции над представлениями словарей ....	129
Резюме .....	131
Дополнительная литература .....	132

## Глава 4. Unicode-текст и байты ..... 135

Что нового в этой главе .....	136
О символах, и не только .....	136
Все, что нужно знать о байтах .....	137
Базовые кодировщики и декодировщики .....	140
Проблемы кодирования и декодирования .....	141
Обработка UnicodeEncodeError .....	142
Обработка UnicodeDecodeError .....	143
Исключение SyntaxError при загрузке модулей с неожиданной кодировкой .....	144
Как определить кодировку последовательности байтов .....	145
ВОМ: полезный крокозябр .....	146
Обработка текстовых файлов .....	147
Остерегайтесь кодировок по умолчанию .....	150
Нормализация Unicode для надежного сравнения .....	155
Сворачивание регистра .....	158
Служебные функции для сравнения нормализованного текста .....	158
Экстремальная «нормализация»: удаление диакритических знаков .....	159
Сортировка Unicode-текстов .....	162
Сортировка с помощью алгоритма упорядочивания Unicode .....	164
База данных Unicode .....	165
Поиск символов по имени .....	165
Символы, связанные с числами .....	167

Двухрежимный API.....	168
str и bytes в регулярных выражениях.....	168
str и bytes в функциях из модуля os .....	170
Резюме.....	170
Дополнительная литература.....	171
<b>Глава 5. Построители классов данных.....</b>	<b>176</b>
Что нового в этой главе .....	177
Обзор построителей классов данных.....	177
Основные возможности .....	179
Классические именованные кортежи .....	181
Типизированные именованные кортежи .....	184
Краткое введение в аннотации типов.....	185
Никаких последствий во время выполнения .....	185
Синтаксис аннотаций переменных .....	186
Семантика аннотаций переменных.....	186
Инспекция typing.NamedTuple .....	187
Инспектирование класса с декоратором dataclass.....	188
Еще о @dataclass .....	190
Опции полей .....	191
Постинициализация.....	194
Типизированные атрибуты класса.....	196
Инициализируемые переменные, не являющиеся полями .....	196
Пример использования @dataclass: запись о ресурсе	
из дублинского ядра .....	197
Класс данных как признак кода с душком.....	199
Класс данных как временная конструкция .....	201
Класс данных как промежуточное представление .....	201
Сопоставление с экземплярами классов – образцами .....	201
Простые классы-образцы.....	202
Именованные классы-образцы .....	202
Позиционные классы-образцы .....	204
Резюме.....	205
Дополнительная литература.....	205
<b>Глава 6. Ссылки на объекты, изменяемость</b>	
<b>и повторное использование.....</b>	<b>209</b>
Что нового в этой главе .....	210
Переменные – не ящики .....	210
Тождественность, равенство и псевдонимы.....	212
Выбор между == и is.....	213
Относительная неизменяемость кортежей .....	214
По умолчанию копирование поверхностное.....	215
Глубокое и поверхностное копирование произвольных объектов .....	218
Параметры функций как ссылки .....	219
Значения по умолчанию изменяемого типа: неудачная мысль .....	220
Защитное программирование при наличии изменяемых параметров.....	222

del и сборка мусора.....	224
Как Python хитрит с неизменяемыми объектами.....	226
Резюме.....	228
Дополнительная литература.....	229

## ЧАСТЬ II. ФУНКЦИИ КАК ОБЪЕКТЫ .....233

### Глава 7. Функции как полноправные объекты..... 234

Что нового в этой главе.....	235
Обращение с функцией как с объектом.....	235
Функции высшего порядка.....	236
Современные альтернативы функциям map, filter и reduce.....	237
Анонимные функции.....	239
Девять видов вызываемых объектов.....	240
Пользовательские вызываемые типы.....	241
От позиционных к чисто именованным параметрам.....	242
Чисто позиционные параметры.....	244
Пакеты для функционального программирования.....	245
Модуль operator.....	245
Фиксация аргументов с помощью functools.partial.....	248
Резюме.....	250
Дополнительная литература.....	250

### Глава 8. Аннотации типов в функциях..... 254

Что нового в этой главе.....	255
О постепенной типизации.....	255
Постепенная типизация на практике.....	256
Начинаем работать с Муру.....	257
А теперь постroje.....	258
Значение параметра по умолчанию.....	258
None в качестве значения по умолчанию.....	260
Типы определяются тем, какие операции они поддерживают.....	261
Типы, пригодные для использования в аннотациях.....	266
Тип Any.....	266
«Является подтипом» и «совместим с».....	267
Простые типы и классы.....	269
Типы Optional и Union.....	269
Обобщенные коллекции.....	270
Типы кортежей.....	273
Обобщенные отображения.....	275
Абстрактные базовые классы.....	276
Тип Iterable.....	278
Параметризованные обобщенные типы и TypeVar.....	280
Статические протоколы.....	284
Тип Callable.....	288
Тип NoReturn.....	291
Аннотирование чисто позиционных и вариадических параметров.....	291

Несовершенная типизация и строгое тестирование .....	292
Резюме .....	293
Дополнительная литература .....	294
<b>Глава 9. Декораторы и замыкания .....</b>	<b>300</b>
Что нового в этой главе .....	301
Краткое введение в декораторы .....	301
Когда Python выполняет декораторы .....	302
Регистрационные декораторы .....	304
Правила видимости переменных .....	304
Замыкания .....	307
Объявление nonlocal .....	310
Логика поиска переменных .....	311
Реализация простого декоратора .....	312
Как это работает .....	313
Декораторы в стандартной библиотеке .....	314
Запоминание с помощью functools.cache .....	315
Использование lru_cache .....	317
Обобщенные функции с одиночной диспетчеризацией .....	318
Параметризованные декораторы .....	322
Параметризованный регистрационный декоратор .....	323
Параметризованный декоратор clock .....	324
Декоратор clock на основе класса .....	327
Резюме .....	328
Дополнительная литература .....	328
<b>Глава 10. Реализация паттернов проектирования</b> <b>с помощью полноправных функций .....</b>	<b>333</b>
Что нового в этой главе .....	334
Практический пример: переработка паттерна Стратегия .....	334
Классическая Стратегия .....	334
Функционально-ориентированная стратегия .....	338
Выбор наилучшей стратегии: простой подход .....	341
Поиск стратегий в модуле .....	342
Паттерн Стратегия, дополненный декоратором .....	343
Паттерн Команда .....	345
Резюме .....	346
Дополнительная литература .....	347
<b>ЧАСТЬ III. КЛАССЫ И ПРОТОКОЛЫ .....</b>	<b>351</b>
<b>Глава 11. Объект в духе Python .....</b>	<b>352</b>
Что нового в этой главе .....	353
Представления объекта .....	353
И снова класс вектора .....	354
Альтернативный конструктор .....	356
Декораторы classmethod и staticmethod .....	357

Форматирование при выводе .....	358
Хешируемый класс Vector2d .....	361
Поддержка позиционного сопоставления с образцом .....	363
Полный код класса Vector2d, версия 3.....	365
Закрытые и «защищенные» атрибуты в Python .....	368
Экономия памяти с помощью атрибута класса <code>__slots__</code> .....	370
Простое измерение экономии, достигаемой за счет <code>__slot__</code> .....	372
Проблемы при использовании <code>__slots__</code> .....	373
Переопределение атрибутов класса .....	374
Резюме.....	376
Дополнительная литература.....	377

## Глава 12. Специальные методы для последовательностей .... 381

Что нового в этой главе .....	381
Vector: пользовательский тип последовательности.....	382
Vector, попытка № 1: совместимость с Vector2d.....	382
Протоколы и утиная типизация .....	385
Vector, попытка № 2: последовательность, допускающая срез.....	386
Как работает срезка.....	387
Метод <code>__getitem__</code> с учетом срезов .....	388
Vector, попытка № 3: доступ к динамическим атрибутам .....	390
Vector, попытка № 4: хеширование и ускорение оператора <code>==</code> .....	393
Vector, попытка № 5: форматирование .....	399
Резюме.....	406
Дополнительная литература.....	407

## Глава 13. Интерфейсы, протоколы и ABC..... 411

Карта типизации.....	412
Что нового в этой главе .....	413
Два вида протоколов .....	413
Программирование уток.....	415
Python в поисках следов последовательностей.....	415
Партизанское латание как средство реализации протокола во время выполнения.....	417
Защитное программирование и принцип быстрого отказа .....	419
Гусиная типизация .....	421
Создание подкласса ABC.....	426
ABC в стандартной библиотеке .....	427
Определение и использование ABC .....	430
Синтаксические детали ABC.....	435
Создание подклассов ABC.....	435
Виртуальный подкласс <code>Tombola</code> .....	438
Использование функции <code>register</code> на практике .....	440
ABC и структурная типизация .....	440
Статические протоколы .....	442
Типизированная функция <code>double</code> .....	443
Статические протоколы, допускающие проверку во время выполнения.....	444



Ограничения протоколов, допускающих проверку во время выполнения.....	447
Поддержка статического протокола .....	448
Проектирование статического протокола .....	450
Рекомендации по проектированию протоколов.....	451
Расширение протокола .....	452
ABC из пакета numbers и числовые протоколы.....	453
Резюме.....	456
Дополнительная литература.....	457
<b>Глава 14. Наследование: к добру или к худу.....</b>	<b>462</b>
Что нового в этой главе .....	463
Функция super() .....	463
Сложности наследования встроенным типам.....	465
Множественное наследование и порядок разрешения методов .....	468
Классы-примеси .....	473
Отображения, не зависящие от регистра.....	473
Множественное наследование в реальном мире .....	475
ABC – тоже примеси .....	475
ThreadingMixIn и ForkingMixIn .....	475
Множественное наследование в Tkinter .....	480
Жизнь с множественным наследованием .....	482
Предпочитайте композицию наследованию класса .....	483
Разберитесь, зачем наследование используется в каждом конкретном случае.....	483
Определяйте интерфейсы явно с помощью ABC .....	483
Используйте примеси для повторного использования кода .....	484
Предоставляйте пользователям агрегатные классы .....	484
Наследуйте только классам, предназначенным для наследования .....	484
Воздерживайтесь от наследования конкретным классам .....	485
Tkinter: хороший, плохой, злой .....	485
Резюме.....	487
Дополнительная литература.....	488
<b>Глава 15. Еще об аннотациях типов.....</b>	<b>492</b>
Что нового в этой главе .....	492
Перегруженные сигнатуры .....	492
Перегрузка max.....	494
Уроки перегрузки max.....	498
TypedDict .....	498
Приведение типов .....	505
Чтение аннотаций типов во время выполнения.....	508
Проблемы с аннотациями во время выполнения .....	508
Как решать проблему .....	511
Реализация обобщенного класса .....	511
Основы терминологии, относящейся к обобщенным типам .....	513
Вариантность .....	514

Инвариантный разливающий автомат.....	514
Ковариантный разливающий автомат.....	516
Контравариантная урна .....	516
Обзор вариантности.....	518
Реализация обобщенного статического протокола .....	520
Резюме.....	522
Дополнительная литература.....	523

## **Глава 16. Перегрузка операторов ..... 528**

Что нового в этой главе .....	529
Основы перегрузки операторов .....	529
Унарные операторы .....	530
Перегрузка оператора сложения векторов + .....	533
Перегрузка оператора умножения на скаляр * .....	538
Использование @ как инфиксного оператора .....	540
Арифметические операторы – итоги.....	541
Операторы сравнения.....	542
Операторы составного присваивания .....	545
Резюме.....	549
Дополнительная литература.....	550

## **ЧАСТЬ IV. ПОТОК УПРАВЛЕНИЯ ..... 555**

### **Глава 17. Итераторы, генераторы и классические сопрограммы..... 556**

Что нового в этой главе .....	557
Последовательность слов .....	557
Почему последовательности итерируемы: функция iter.....	558
Использование iter в сочетании с Callable.....	560
Итерируемые объекты и итераторы .....	561
Классы Sentence с методом __iter__ .....	564
Класс Sentence, попытка № 2: классический итератор .....	565
Не делайте итерируемый объект итератором для самого себя.....	566
Класс Sentence, попытка № 3: генераторная функция .....	567
Как работает генератор .....	568
Ленивые классы Sentence.....	570
Класс Sentence, попытка № 4: ленивый генератор .....	570
Класс Sentence, попытка № 5: генераторное выражение .....	571
Генераторные выражения: когда использовать .....	573
Генератор арифметической прогрессии.....	575
Построение арифметической прогрессии с помощью itertools.....	577
Генераторные функции в стандартной библиотеке.....	578
Функции редуцирования итерируемого объекта.....	588
yield from и субгенераторы .....	590
Изобретаем chain заново .....	591
Обход дерева.....	592
Обобщенные итерируемые типы .....	596

Классические сопрограммы.....	597
Пример: сопрограмма для вычисления накопительного среднего.....	599
Возврат значения из сопрограммы.....	601
Аннотации обобщенных типов для классических сопрограмм.....	605
Резюме.....	607
Дополнительная литература.....	607
<b>Глава 18. Блоки with, match и else .....</b>	<b>612</b>
Что нового в этой главе .....	613
Контекстные менеджеры и блоки with .....	613
Утилиты contextlib.....	617
Использование @contextmanager .....	618
Сопоставление с образцом в lis.py: развернутый пример.....	622
Синтаксис Scheme .....	622
Предложения импорта и типы .....	623
Синтаксический анализатор .....	624
Класс Environment .....	626
Цикл REPL .....	628
Вычислитель .....	629
Procedure: класс, реализующий замыкание .....	636
Использование OR-образцов.....	637
Делай то, потом это: блоки else вне if .....	638
Резюме.....	640
Дополнительная литература.....	641
<b>Глава 19. Модели конкурентности в Python.....</b>	<b>646</b>
Что нового в этой главе .....	647
Общая картина.....	647
Немного терминологии.....	648
Процессы, потоки и знаменитая блокировка GIL в Python .....	650
Конкурентная программа Hello World .....	652
Анимированный индикатор с потоками.....	652
Индикатор с процессами .....	655
Индикатор с сопрограммами .....	656
Сравнение супервизоров .....	660
Истинное влияние GIL .....	662
Проверка знаний .....	662
Доморощенный пул процессов .....	665
Решение на основе процессов .....	666
Интерпретация времени работы.....	667
Код проверки на простоту для многоядерной машины .....	668
Эксперименты с большим и меньшим числом процессов .....	671
Не решение на основе потоков.....	672
Python в многоядерном мире.....	673
Системное администрирование.....	674
Наука о данных.....	675
Веб-разработка на стороне сервера и на мобильных устройствах.....	676

WSGI-серверы приложений.....	678
Распределенные очереди задач.....	680
Резюме.....	681
Дополнительная литература.....	682
Конкурентность с применением потоков и процессов .....	682
GIL.....	684
Конкурентность за пределами стандартной библиотеки.....	684
Конкурентность и масштабируемость за пределами Python .....	686

## Глава 20. Конкурентные исполнители.....691

Что нового в этой главе.....	691
Конкурентная загрузка из веба .....	692
Скрипт последовательной загрузки.....	694
Загрузка с применением библиотеки concurrent.futures .....	696
Где находятся будущие объекты? .....	698
Запуск процессов с помощью concurrent.futures .....	701
И снова о проверке на простоту на многоядерной машине .....	701
Эксперименты с Executor.map.....	704
Загрузка с индикацией хода выполнения и обработкой ошибок .....	707
Обработка ошибок во flags2-примерах.....	711
Использование futures.as_completed.....	713
Резюме.....	716
Дополнительная литература.....	716

## Глава 21. Асинхронное программирование .....719

Что нового в этой главе.....	720
Несколько определений .....	720
Пример использования asyncio: проверка доменных имен .....	721
Предложенный Гвидо способ чтения асинхронного кода.....	723
Новая концепция: объекты, допускающие ожидание .....	724
Загрузка файлов с помощью asyncio и HTTPX .....	725
Секрет платформенных сопрограмм: скромные генераторы.....	727
Проблема «все или ничего» .....	728
Асинхронные контекстные менеджеры.....	729
Улучшение асинхронного загрузчика.....	730
Использование asyncio.as_completed и потока.....	731
Регулирование темпа запросов с помощью семафора .....	733
Отправка нескольких запросов при каждой загрузке .....	736
Делегирование задач исполнителям.....	739
Написание асинхронных серверов.....	740
Веб-служба FastAPI.....	742
Асинхронный TCP-сервер.....	746
Асинхронные итераторы и итерируемые объекты.....	751
Асинхронные генераторные функции.....	752
Асинхронные включения и асинхронные генераторные выражения.....	758
async за пределами asyncio: Curio .....	760
Аннотации типов для асинхронных объектов .....	763

Как работает и как не работает асинхронность .....	764
Круги, разбегающиеся вокруг блокирующих вызовов .....	764
Миф о системах, ограниченных вводом-выводом .....	765
Как не попасть в ловушку счетных функций.....	765
Резюме.....	766
Дополнительная литература.....	767
<b>ЧАСТЬ V. МЕТАПРОГРАММИРОВАНИЕ.....</b>	<b>771</b>
<b>Глава 22. Динамические атрибуты и свойства .....</b>	<b>772</b>
Что нового в этой главе .....	772
Применение динамических атрибутов для обработки данных.....	773
Исследование JSON-подобных данных с динамическими атрибутами ....	775
Проблема недопустимого имени атрибута .....	778
Гибкое создание объектов с помощью метода <code>_new_</code> .....	779
Вычисляемые свойства .....	781
Шаг 1: создание управляемого данными атрибута.....	782
Шаг 2: выборка связанных записей с помощью свойств.....	784
Шаг 3: переопределение существующего атрибута свойством.....	787
Шаг 4: кеширование свойств на заказ.....	788
Шаг 5: кеширование свойств с помощью <code>functools</code> .....	789
Использование свойств для контроля атрибутов.....	791
<code>LineItem</code> , попытка № 1: класс строки заказа .....	791
<code>LineItem</code> , попытка № 2: контролирующее свойство .....	792
Правильный взгляд на свойства.....	794
Свойства переопределяют атрибуты экземпляра.....	795
Документирование свойств .....	797
Программирование фабрики свойств.....	798
Удаление атрибутов.....	800
Важные атрибуты и функции для работы с атрибутами .....	802
Специальные атрибуты, влияющие на обработку атрибутов .....	802
Встроенные функции для работы с атрибутами .....	803
Специальные методы для работы с атрибутами.....	804
Резюме.....	805
Дополнительная литература.....	806
<b>Глава 23. Дескрипторы атрибутов .....</b>	<b>810</b>
Что нового в этой главе .....	810
Пример дескриптора: проверка значений атрибутов .....	811
<code>LineItem</code> попытка № 3: простой дескриптор.....	811
<code>LineItem</code> попытка № 4: автоматическое генерирование	
имен атрибутов хранения.....	816
<code>LineItem</code> попытка № 5: новый тип дескриптора.....	818
Переопределяющие и непереопределяющие дескрипторы.....	820
Переопределяющие дескрипторы.....	822
Переопределяющий дескриптор без <code>_get_</code> .....	823
Непереопределяющий дескриптор .....	824
Перезаписывание дескриптора в классе .....	825

Методы являются дескрипторами .....	826
Советы по использованию дескрипторов.....	828
Строка документации дескриптора и перехват удаления.....	829
Резюме.....	831
Дополнительная литература.....	831
<b>Глава 24. Метaproгpаммиpование классов.....</b>	<b>834</b>
Что нового в этой главе .....	835
Классы как объекты .....	835
тип: встроенная фабрика классов .....	836
Функция-фабрика классов .....	837
Введение в <code>__init_subclass__</code> .....	840
Почему <code>__init_subclass__</code> не может конфигурировать <code>__slots__</code> .....	846
Дополнение класса с помощью декоратора класса.....	847
Что когда происходит: этап импорта и этап выполнения.....	849
Демонстрация работы интерпретатора.....	850
Основы метаклассов.....	854
Как метакласс настраивает класс .....	856
Элегантный пример метакласса.....	857
Демонстрация работы метакласса .....	860
Реализация <code>Checked</code> с помощью метакласса .....	864
Метаклассы на практике .....	868
Современные средства позволяют упростить	
или заменить метаклассы.....	868
Метаклассы – стабильное языковое средство .....	869
У класса может быть только один метакласс.....	869
Метаклассы должны быть деталью реализации.....	870
Метаклассный трюк с <code>__prepare__</code> .....	870
Заключение .....	872
Резюме.....	873
Дополнительная литература.....	874
<b>Послесловие .....</b>	<b>878</b>
<b>Предметный указатель .....</b>	<b>881</b>