



Technologia i rozwiązania

Profesjonalne programowanie w Pythonie

Poziom ekspert

Wydanie II



Michał Jaworski
Tarek Ziadé

[PACKT] open source*
PUBLISHING community experience distilled

Tytuł oryginału: Expert Python Programming, Second Edition

Tłumaczenie: Michał Jaworski

ISBN: 978-83-283-3033-7

Copyright © 2016 Packt Publishing

First published in the English language under the title 'Expert Python Programming - Second Edition' – 9781785886850.

Polish edition copyright © 2017 by Helion SA
All rights reserved.

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

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

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

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

Wydawnictwo HELION
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:
<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/prprpe.zip>

Drogi Czytelniku!
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
<http://helion.pl/user/opinie/prprpe>
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

0 autorach	11
0 recenzencie	12
Przedmowa	13
Rozdział 1. Obecny status Pythona	19
Gdzie jesteśmy i dokąd zmierzamy?	20
Dlaczego i jak zmienia się Python	20
Bądź na bieżąco ze zmianami języka — dokumenty PEP	21
Popularność Pythona 3 w chwili pisanie tej książki	22
Główne różnice pomiędzy Pythonem 3 a Pythonem 2	23
Korzyści płynące ze znajomości starej wersji Pythona	23
Główne różnice składni i częste pułapki	24
Popularne narzędzia i techniki używane w celu utrzymania kompatybilności	26
Nie tylko CPython	30
Dlaczego powinieneś się przejmować?	30
Stackless Python	31
Jython	31
IronPython	32
PyPy	33
Nowoczesne podejścia do programowania w Pythonie	34
Izolacja środowisk Pythona na poziomie aplikacji	34
Zalety stosowania izolacji	36
Popularne rozwiązania	37
Które rozwiązanie wybrać?	41

Izolacja środowisk Pythona na poziomie systemu operacyjnego	42
Wirtualne środowiska robocze z wykorzystaniem narzędzia Vagrant	43
Konteneryzacja czy wirtualizacja?	45
Popularne narzędzia pracy ukierunkowane na produktywność	45
Alternatywne powłoki Pythona — IPython, bpython, ptpython	46
Interaktywne debuggery	48
Przydatne materiały	49
Podsumowanie	50
Rozdział 2. Najlepsze praktyki składniowe — poniżej poziomu klas	51
Typy wbudowane Pythona	52
Ciągi znaków i bajtów	52
Kolekcje	56
Zaawansowane elementy składni	67
Iteratory	67
Instrukcja yield	69
Dekoratory	72
Zarządcy kontekstu — instrukcja with	83
Inne elementy składni, o których możesz jeszcze nie wiedzieć	87
Konstrukcja for ... else ...	87
Adnotacje funkcji	88
Podsumowanie	89
Rozdział 3. Najlepsze praktyki składniowe — powyżej poziomu klas	91
Dziedziczenie po typach wbudowanych	92
Uzyskiwanie dostępu do metod klas nadrzędnych	94
Klasy w starym stylu oraz funkcja super() w Pythonie 2	96
Porządek rozpatrywania metod w Pythonie	97
Pułapki związane z funkcją super()	101
Najlepsze praktyki	104
Zaawansowane wzorce dostępu do atrybutów	104
Deskryptory	105
Właściwości	111
Sloty	114
Metaprogramowanie	114
Dekoratory jako metoda metaprogramowania	115
Dekoratory klas	116
Wykorzystanie metody __new__()	
w celu nadpisania procesu tworzenia instancji klas	118
Metaklasy	120
Rady dotyczące automatycznego generowania kodu	127
Podsumowanie	134

Rozdział 4. Właściwy dobór nazw	135
PEP 8 i najlepsze praktyki nazewnicze	135
Kiedy i dlaczego przestrzegać zasad PEP 8?	136
Poza PEP 8 — wytyczne stylu w zespołach	136
Notacje nazewnicze	137
Zmienne	138
Zmienne publiczne i prywatne	140
Funkcje i metody	142
Właściwości	145
Klasy	145
Moduły i pakiety	146
Dobre praktyki nazewnicze	146
Użycie prefiksów <code>is</code> oraz <code>has</code> przy elementach logicznych	146
Użycie liczby mnogiej przy zmiennych przechowujących kolekcje	146
Precyzyjne opisywanie słowników	147
Unikanie zbyt ogólnych określeń	147
Unikanie istniejących nazw	148
Najlepsze praktyki dla argumentów funkcji i metod	149
Projektowanie argumentów metodą przyrostową	150
Ufaj argumentom i testom	150
Ostrożne wykorzystanie magicznych argumentów <code>*args</code> oraz <code>**kwargs</code>	152
Nazwy klas	154
Nazwy modułów i pakietów	154
Przydatne narzędzia	155
Pylint	155
pep8 i flake8	157
Podsumowanie	158
Rozdział 5. Tworzenie i dystrybucja pakietów	159
Tworzenie pakietów	160
Zamieszanie wokół narzędzi do tworzenia i dystrybuowania pakietów	160
Konfiguracja projektu	162
Własne polecenia skryptu <code>setup.py</code>	172
Praca z pakietami podczas ich rozwoju	172
Pakiety przestrzeni nazw	174
Zastosowanie pakietów przestrzeni nazw	174
PEP 420 — domyślne pakiety przestrzeni nazw	176
Pakiety przestrzeni nazw w starszych wersjach Pythona	177
Praca z repozytorium pakietów	178
Python Package Index — repozytorium pakietów Pythona	179
Dystrybucje źródłowe a dystrybucje budowane	181
Samodzielne pliki wykonywalne	184
Kiedy samodzielne pliki wykonywalne są użyteczne?	186
Popularne narzędzia	186
Bezpieczeństwo kodu Pythona w samodzielnych plikach wykonywalnych	193
Podsumowanie	195

Rozdział 6. Zdalne wdrożenia kodu	197
Manifest Twelve-Factor App	198
Automatyzacja wdrożeń z wykorzystaniem narzędzia Fabric	200
Własne repozytorium pakietów lub kopie lustrzane PyPI	205
Utrzymywanie kopii lustrzanych PyPI	206
Wdrożenia z wykorzystaniem dystrybucji pakietów	207
Popularne konwencje i dobre praktyki	215
Hierarchia systemu plików	215
Izolacja	216
Wykorzystanie narzędzi nadzoru nad procesami	216
Kod aplikacji powinien być uruchomiony w przestrzeni użytkownika	218
Korzystanie ze wstecznych serwerów proxy protokołu HTTP	219
Przeładowywanie procesów bez zastoju	219
Instrumentacja i monitorowanie kodu	221
Logowanie błędów (Sentry oraz raven)	221
Monitorowanie metryk systemowych i aplikacji	224
Obsługa logów	226
Podsumowanie	230
Rozdział 7. Rozszerzenia Pythona w innych językach programowania	231
Inne języki, czyli C lub C++	232
Jak działają rozszerzenia w C i C++	232
Dlaczego warto tworzyć rozszerzenia	234
Zwiększanie wydajności w krytycznych sekcjach kodu	235
Integracja kodu napisanego w innych językach programowania	236
Integracja zewnętrznych bibliotek dynamicznych	236
Tworzenie własnych wbudowanych typów danych	236
Pisanie rozszerzeń	237
Zwyczajne rozszerzenia w C	238
Cython	253
Wyzwania związane z rozszerzeniami	257
Dodatkowa złożoność	258
Debugowanie	258
Korzystanie z dynamicznych bibliotek bez pisania rozszerzeń	259
ctypes	259
CFFI	265
Podsumowanie	266
Rozdział 8. Zarządzanie kodem	267
Systemy kontroli wersji	268
Scenalizowane systemy kontroli wersji	268
Rozproszone systemy kontroli wersji	271
Systemy scentralizowane czy rozproszone?	274
Korzystaj z systemu Git, jeśli tylko możesz	274
Git flow oraz GitHub flow	275

Ciągłe procesy programistyczne	279
Ciągła integracja oprogramowania	280
Ciągłe dostarczanie oprogramowania	284
Ciągłe wdrażanie oprogramowania	285
Popularne narzędzia do ciągłej integracji	285
Wybór odpowiednich narzędzi i częste pułapki	294
Podsumowanie	297
Rozdział 9. Dokumentowanie projektu	299
Siedem zasad technicznego pisania	300
Pisz w dwóch krokach	300
Skieruj przekaz do konkretnej grupy czytelników	301
Korzystaj z prostego stylu	302
Ogranicz zakres informacji	303
Korzystaj z realistycznych przykładów	303
Dokumentuj lekko, ale jednocześnie wystarczająco	304
Korzystaj z szablonów	305
Poradnik reStructuredText	305
Struktura sekcji	307
Listy numerowane i wypunktowania	309
Formatowanie znakowe	310
Blokii dosłowne	310
Odnosiiki	311
Budowanie dokumentacji	312
Budowanie portfolio dokumentacji	312
Tworzenie własnego portfolio	319
Projektowanie krajobrazu dokumentacji	319
Budowanie dokumentacji a systemy ciągłej integracji	324
Podsumowanie	325
Rozdział 10. Programowanie sterowane testami	327
Nie testuję	327
Zasady programowania sterowanego testami	328
Możliwe rodzaje testów	332
Narzędzia testowe standardowej biblioteki Pythona	335
Testuję	340
Pułapki modułu unittest	340
Alternatywy dla modułu unittest	341
Mierzenie pokrycia kodu testami	349
Fałszywe obiekty zastępcze i atrapy	351
Testowanie kompatybilności środowisk i zależności	358
Programowanie sterowane dokumentami	361
Podsumowanie	363

Rozdział 11. Optymalizacja — ogólne zasady i techniki profilowania	365
Trzy zasady optymalizacji	365
Przed wszystkim spraw, aby kod działał poprawnie	366
Pracuj z perspektywy użytkownika	367
Utrzymuj kod czytelnym	367
Strategia optymalizacyjna	368
Poszukaj innego winowajcy	368
Skaluj sprzęt	369
Napisz test wydajnościowy	370
Identyfikowanie wąskich gardeł wydajności	370
Profilowanie czasu użycia procesora	370
Profilowanie zużycia pamięci	379
Profilowanie połączeń sieciowych	389
Podsumowanie	390
Rozdział 12. Optymalizacja — wybrane skuteczne techniki	391
Redukcja złożoności	392
Złożoność cyklomatyczna	394
Notacja dużego O	394
Upraszczenie	397
Przeszukiwanie list	397
Korzystanie ze zbiorów w miejscu list	398
Ukróć zewnętrzne wywołania, zredukuj nakład pracy	398
Korzystanie z modułu collections	399
Stosowanie kompromisów architektonicznych	403
Stosowanie heurystyk i algorytmów aproksymacyjnych	403
Stosowanie kolejek zadań i opóźnionego przetwarzania	404
Stosowanie probabilistycznych struktur danych	408
Buforowanie	409
Buforowanie deterministyczne	410
Buforowanie niedeterministyczne	412
Usługi buforujące	413
Podsumowanie	416
Rozdział 13. Przetwarzanie współbieżne i równoległe	419
Dlaczego współbieżność?	420
Wielowątkowość	421
Czym jest wielowątkowość?	422
Jak Python radzi sobie z wątkami	423
Kiedy należy korzystać z wielowątkowości?	424
Przetwarzanie wieloprocessowe	439
Wbudowany moduł multiprocessing	442
Programowanie asynchroniczne	447
Koooperacyjna wielozadaniowość i asynchroniczne operacje wejścia/wyjścia	448
Słowa kluczowe async i await	449

asyncio w starszych wersjach Pythona	453
Praktyczny przykład programu asynchronicznego	454
Integracja nieasynchronicznego kodu z async za pomocą modułu futures	456
Podsumowanie	459
Rozdział 14. Przydatne wzorce projektowe	461
Wzorce kreacyjne	462
Singleton	462
Wzorce strukturalne	465
Adapter	466
Pełnomocnik	481
Fasada	482
Wzorce czynnościowe	483
Obserwator	483
Odwiedzający	485
Szablon	488
Podsumowanie	491
Skorowidz	492

Rozszerzenia Pythona w innych językach programowania

Podczas pisania aplikacji bazujących na Pythonie nie musisz ograniczać się tylko do samego języka Python. Jedną z ciekawych alternatyw — język Hy — przedstawiłem w rozdziale 3., „Najlepsze praktyki składniowe — powyżej poziomu klas”. Pozwala on na pisanie modułów, pakietów, a nawet całych aplikacji z wykorzystaniem innego języka (dialektu Lispa) działającego w wirtualnej maszynie Pythona. W kwestii dostarczanych możliwości powinien być traktowany na równi z Pythonem (pomimo swojej całkowicie odmiennej składni), ponieważ kompiluje się do tego samego kodu bajtowego. Niestety, oznacza to, że kod napisany w Hy posiada te same ograniczenia co zwykły kod napisany w Pythonie:

- użyteczność wątków jest znacznie ograniczona z powodu istnienia mechanizmu GIL;
- nie jest to język kompilowany;
- nie dostarcza mechanizmu statycznego typowania oraz wiążących się z nim potencjalnych optymalizacji.

Jednym z rozwiązań powyższych ograniczeń są rozszerzenia napisane w całkowicie innych językach programowania, które udostępniają swoje interfejsy za pomocą API rozszerzeń Pythona.

W tym rozdziale omówię podstawowe powody do pisania własnych rozszerzeń Pythona w innych językach programowania oraz popularne narzędzia mające na celu ułatwienie procesu ich tworzenia. Dowiesz się:

- jak napisać proste rozszerzenie w języku C z wykorzystaniem API Python/C;
- jak zrobić to samo z wykorzystaniem Cythona;

- jakie są największe wyzwania związane z pisaniem rozszerzeń oraz generowane przez nie problemy;
- jak korzystać z kompilowanych bibliotek dynamicznych bez potrzeby tworzenia dedykowanych rozszerzeń z wykorzystaniem surowego kodu Pythona.

Inne języki, czyli C lub C++

Kiedy mówię o innych językach (w kontekście rozszerzeń Pythona), niemal zawsze mam na myśli wyłącznie C i C++. Nawet narzędzia typu Cython i Pyrex, udostępniające nadzbiory języka Python na potrzeby budowania rozszerzeń, są tak naprawdę kompilatorami typu *źródła-do-źródeł*, które generują kod C na podstawie rozszerzonej składni Pythona.

Jest oczywiście możliwe ładowanie w Pythonie dynamicznych/współdzielonych bibliotek. Oznacza to, że w Pythonie można wykorzystać kod dowolnego innego języka, który umożliwi kompilację tego typu bibliotek. Jednakże biblioteki dynamiczne i współdzielone są z definicji uniwersalne. Można ich używać w kodzie każdego języka, który pozwala na ich ładowanie. Oznacza to, że za rozszerzenia Pythona można uznać tylko te biblioteki, które korzystają bezpośrednio z interfejsu Python/C.

Niestety, pisanie własnych rozszerzeń w języku C bądź C++ z wykorzystaniem surowego API Python/C jest zadaniem dosyć wymagającym, i to nie tylko z powodu konieczności posiadania szerokiej wiedzy na temat przynajmniej jednego z dwóch języków uważanych generalnie za trudne do opanowania. Otóż stworzenie nawet prostego rozszerzenia wymaga napisania ogromnej ilości elementów stałych. Są to powtarzające się fragmenty kodu, które mają na celu powiązanie Twojej zaimplementowanej logiki z Pythonem i jego wbudowanymi typami danych. Mimo wszystko dobrze jest znać typową budowę rozszerzeń Pythona napisanych w C, ponieważ:

- pomoże Ci to lepiej zrozumieć ogólną budowę i założenia Pythona;
- pewnego dnia możesz być zmuszony debugować lub utrzymywać rozszerzenie napisane w C lub C++;
- pomoże Ci to zrozumieć mechanizmy działania wysokopoziomowych narzędzi do budowania rozszerzeń.

Jak działają rozszerzenia w C i C++

Interpreter Pythona jest w stanie załadować rozszerzenia z dynamicznych/współdzielonych bibliotek, jeśli tylko udostępniają one odpowiedni interfejs z wykorzystaniem API Python/C. Definicja tego API jest załączana w kodzie źródłowym rozszerzenia za pomocą pliku nagłówkowego języka C o nazwie *Python.h* dystrybuowanego wraz z kodem źródłowym Pythona. W wielu dystrybucjach Linuksa plik nagłówkowy *Python.h* jest dostarczany w ramach osobnego pakietu oprogramowania (np. *python-dev* w systemach Debian/Ubuntu). W Windowsie plik nagłówkowy dostarczany jest domyślnie wraz z dystrybucją Pythona i znajduje się w katalogu *includes/* pod ścieżką instalacyjną interpretera.

Interfejs Python/C tradycyjnie ulega drobnym zmianom z każdym wydaniem Pythona. W większości przypadków są to jedynie nowe funkcjonalności dodawane do API, przez co zachowywana jest wsteczna kompatybilność na poziomie źródeł. Niestety, wydania Pythona z reguły nie są binarnie wstecznie kompatybilne z powodu zmian w **binarnym interfejsie aplikacji** (ang. *Application Binary Interface* — ABI). Oznacza to, że rozszerzenie musi być zbudowane osobno dla każdej wspieranej wersji Pythona. Dodatkowo różne systemy operacyjne nie są między sobą binarnie kompatybilne, co czyni właściwie niemożliwym dostarczenie gotowej binarnej dystrybucji skompilowanego rozszerzenia działającej w każdym możliwym środowisku. Dlatego właśnie większość rozszerzeń dystrybuowana jest jedynie w postaci źródłowej.

Od Pythona w wersji 3.2 podzbiór interfejsu Python/C został określony jako posiadający stabilne ABI. Jest więc możliwe skompilowanie rozszerzenia opartego na ograniczonym API Python/C (tym o stabilnym ABI), które będzie działało ze wszystkimi wydaniem interpretera Pythona w wersjach 3.2 i wyższych. Ogranicza to jednak zakres dostępnych elementów API i nie rozwiązuje problemu dystrybucji rozszerzeń dla starszych wersji Pythona oraz dla różnych systemów operacyjnych. Jest to więc kompromis, przy którym traci się wyjątkowo dużo, a zyskuje wciąż niewiele.

Niezwykle ważną informacją, o której musisz wiedzieć, jest fakt, że API Python/C to funkcjonalność dostępna jedynie dla interpretera CPython. Twórcy głównych alternatywnych implementacji Pythona (PyPy, Jython oraz IronPython) od lat próbują umożliwić bezproblemowe wykorzystanie rozszerzeń, ale na chwilę obecną żadna z nich nie dostarcza w pełni działającego rozwiązania. Jedyną alternatywną implementacją Pythona oferującą pełne wsparcie dla rozszerzeń jest Stackless Python, ponieważ jest to tak naprawdę interpreter bazujący na zmodyfikowanych źródłach CPythona.

Rozszerzenia C/C++ dla Pythona muszą być skompilowane do postaci dynamicznych/współdzielonych bibliotek, zanim będą mogły być wykorzystane, ponieważ z oczywistych względów niemożliwe jest bezpośrednie zaimportowanie źródeł w C/C++ z poziomu kodu Pythona. Na szczęście biblioteki `distutils` i `setuptools` udostępniają odpowiednie klasy pomocnicze pozwalające zdefiniować rozszerzenia jako moduły pakietu Pythona. Dzięki temu rozszerzenia mogą być budowane i dystrybuowane za pomocą skryptu `setup.py`, tak jak zwykle pakiety Pythona. Poniższy listing zawiera przykład skryptu `setup.py` z oficjalnej dokumentacji Pythona na odpowiedzialny za pakowanie prostego pakietu zawierającego wbudowane rozszerzenia:

```
from distutils.core import setup, Extension

module1 = Extension(
    'demo',
    sources=['demo.c']
)

setup(
    name='PackageName',
    version='1.0',
```

```

        description='To jest pakiet demonstracyjny.',
        ext_modules=[module1]
    )

```

Taki skrypt wymaga użycia dodatkowego polecenia podczas typowej procedury dystrybucyjnej:

```
python setup.py build
```

Polecenie to spowoduje skompilowanie wszystkich rozszerzeń podanych w liście argumentu `ext_modules` zgodnie z dodatkowymi ustawieniami kompilatora zawartymi w wywołaniu konstruktora klasy `Extension()`. Kompilatorem użytym w procesie budowy będzie domyślny kompilator dla Twojego środowiska. Sam krok kompilacji nie jest wymagany, jeśli rozszerzenie ma być dystrybuowane w formie źródłowej. W takim przypadku musisz się upewnić, że środowisko docelowe zawiera wszystkie składniki potrzebne w procesie kompilacji, takie jak kompilator, pliki nagłówkowe, oraz dodatkowe biblioteki potrzebne w czasie linkowania (jeśli Twoje rozszerzenie takowych wymaga). Więcej szczegółów na temat pakowania i dystrybucji rozszerzeń Pythona zawartych będzie w podrozdziale „Wyzwania związane z rozszerzeniami”.

Dlaczego warto tworzyć rozszerzenia

Nie da się prosto odpowiedzieć na pytanie o to, kiedy warto zdecydować się na pisanie własnego rozszerzenia Pythona w języku C bądź C++. Praktyczna zasada mogłaby brzmieć: „Tylko wtedy, gdy nie ma innej opcji”. Jest to jednak bardzo subiektywna reguła, gdyż pozostawia miejsce na osobistą interpretację tego, co jest, a co nie jest wykonywalne w Pythonie. W rzeczywistości trudno wskazać choćby jeden problem, którego nie dałoby się w całości wyeliminować, posługując się wyłącznie czystym kodem Pythona. Całkowicie inna kwestia to to, czy ostateczne rozwiązanie będzie wystarczająco dobre i wydajne. W praktyce rozszerzenia Pythona w C/C++ są szczególnie użyteczne w następujących sytuacjach:

- omijanie mechanizmu GIL (globalnej blokady interpretera) w programowaniu wielowątkowym;
- zwiększanie wydajności w krytycznych sekcjach kodu;
- integracja zewnętrznych bibliotek dynamicznych;
- integracja kodu napisanego w innych językach programowania;
- tworzenie własnych wbudowanych typów danych.

Nie oznacza to jednak, że którykolwiek z powyższych problemów jest nierozwiązywalny bez użycia rozszerzeń. Nawet tak kluczowe ograniczenie interpretera jak GIL może być przezwyciężone dzięki wykorzystaniu całkowicie innego podejścia do przetwarzania równoległego: zastoso-

Zwiększanie wydajności w krytycznych sekcjach kodu

Bądźmy szczerzy: głównym powodem, dla którego tak wielu programistów wybiera Pythona, na pewno nie jest wydajność. Kod Pythona nie wykonuje się szybko, za to możemy za jego pomocą niezwykle szybko tworzyć nowe oprogramowanie. Mimo wszystko, bez względu na to, jak wybitnymi programistami jesteśmy, prędzej czy później natrafimy na problem, którego wydajnie rozwiązać w Pythonie się nie da.

W większości przypadków rozwiązywanie problemów wydajności to kwestia doboru odpowiednich algorytmów i struktur danych, a nie zadanie ograniczania stałego narzutu wydajnościowego związanego z użytą technologią. Właściwie uciekanie się do rozszerzeń Pythona w celu ugrania kilku cykli procesora w sytuacji, gdy kod jest napisany źle i nie wykorzystuje odpowiednich algorytmów, to niezwykle szkodliwa praktyka. Dostyc często wydajność kodu można znacznie poprawić bez potrzeby zwiększania złożoności projektu i dołączania nowego języka programistycznego do technologicznego stosu aplikacji. Jeśli to tylko możliwe, zwiększanie wydajności aplikacji powinno odbywać się przede wszystkim w ten sposób. Jednak w pewnych sytuacjach może się okazać, że kod napisany w Pythonie nawet z wykorzystaniem *najlepszych* znanych algorytmów i struktur danych nie będzie w stanie zmieścić się w pewnych arbitralnych limitach czasu wykonania bądź dostępnych zasobów.

Przykładową dziedziną biznesową nakładającą ściśle określone ograniczenia na wydajność aplikacji jest rynek handlu przestrzenią reklamową w modelu RTB (ang. *Real Time Bidding*). W skrócie model RTB opiera się na zakupie i sprzedaży internetowej przestrzeni reklamowej w modelu aukcyjnym przypominającym handel udziałami na giełdach. Handel przestrzenią reklamową odbywa się z reguły za pośrednictwem wyspecjalizowanej usługi giełdowej informującej w czasie rzeczywistym platformy popytowe (ang. *Demand Side Platform* — DSP) o pojawiających się możliwościach zakupu powierzchni. I to jest miejsce, w którym wszystko zaczyna być naprawdę ekscytujące. Większość giełd reklamowych na rynku RTB korzysta z protokołu OpenRTB (bazującego na HTTP) w komunikacji z potencjalnymi kupcami znajdującymi się po stronie DSP. W tym modelu to kupcy są faktycznymi serwerami HTTP, a giełda poprzez żądania informuje o nowych możliwościach kupna. Giełdy z reguły nakładają bardzo ściśle ograniczenia dotyczące czasu, w jakim odpowiedź na żądanie musi być obsłużona (zwykle pomiędzy 50 a 100 ms). Ograniczenie to dotyczy całości komunikacji — od pierwszego bajta wysłanego przez giełdę aż po ostatni bajt odebrany w odpowiedzi, wliczając w to czas podróży pakietów TCP w obie strony. Aby jeszcze podgrzać atmosferę, warto wspomnieć, że dla platform DSP nie jest rzadkością obsługiwanie dziesiątek tysięcy żądań na sekundę. Możliwość przyspieszenia czasu przetwarzania żądań HTTP nawet o parę milisekund może decydować o sukcesie całego produktu w tej specyficznej branży. Oznacza to, że w określonych sytuacjach przeniesienie nawet prostego kodu do C może mieć praktyczny sens, oczywiście pod warunkiem, że przenoszony kod stanowi wąskie gardło wydajności i nie może już zostać ulepszony w żaden inny sposób. Zgodnie z tym, co kiedyś rzekł Guido van Rossum:

„Jeśli potrzebujesz szybkości (...) — nie jesteś w stanie pobić pętli napisanej w C”.

Integracja kodu napisanego w innych językach programowania

W czasie krótkiej historii informatyki powstało wyjątkowo dużo użytecznych bibliotek. Byłoby wielką stratą zapomnienie o całym tym dziedzictwie za każdym razem, gdy pojawia się nowy język programowania. Z drugiej strony, niemożliwe jest przenoszenie każdego istniejącego kawałka oprogramowania do wszystkich możliwych języków.

Języki C i C++ są najważniejszymi językami dostarczającymi ogrom bibliotek i wzorcowych implementacji wielu algorytmów, które mógłbyś chcieć zintegrować w swoich aplikacjach bez potrzeby przenoszenia ich kodu do Pythona. Na szczęście interpreter CPython jest napisany w C, dlatego najbardziej naturalna droga integracji takich bibliotek wiedzie przez własne rozszerzenia Pythona.

Integracja zewnętrznych bibliotek dynamicznych

Integracja kodu napisanego w innych językach programowania nie kończy się na C/C++. Wiele bibliotek, szczególnie oprogramowania osób trzecich o zamkniętym kodzie, dystrybuowanych jest w postaci skompilowanych plików binarnych. W języku C niezwykle łatwo jest ładować takie dynamiczne/współdzielone biblioteki i wywoływać ich funkcje. Oznacza to, że możesz korzystać z dowolnej skompilowanej biblioteki dynamicznej, jeśli tylko opakujesz ją odpowiednim rozszerzeniem za pomocą API Python/C.

Oczywiście nie jest to jedyna dostępna droga. Istnieją narzędzia (takie jak ctypes czy cffi), które pozwalają na ładowanie dynamicznych bibliotek za pomocą czystego kodu Pythona oraz bez konieczności pisania własnych rozszerzeń w C. W wielu przypadkach rozszerzenia opierające się na interfejsie Python/C wciąż pozostają dużo lepszym wyborem, ponieważ pozwalają na lepszą separację warstwy integracji (napisanej w C) od reszty Twojej aplikacji.

Tworzenie własnych wbudowanych typów danych

Python dostarcza bardzo wszechstronnej kolekcji wbudowanych typów. Niektóre z nich są oparte na najnowocześniejszych implementacjach (przynajmniej w CPythonie), które w dodatku są specjalnie dopasowane do wykorzystania w kontekście tego języka. Liczba dostępnych typów i kontenerów może być imponująca dla nowicjuszy, ale nie pokrywają one wszystkich możliwych potrzeb użytkowników.

Możesz oczywiście tworzyć wiele nowych struktur danych bezpośrednio w Pythonie, opierając je na istniejących już typach wbudowanych lub definiując od zera za pomocą własnych klas. Niestety, tak zdefiniowane struktury danych w specyficznych przypadkach mogą nie oferować wystarczającej wydajności. Cała siła złożonych struktur danych (takich jak dict) bierze się właśnie

z wewnętrznej implementacji interpretera. W przypadku CPythona korzystamy więc z wydajnej implementacji w języku C. Dlaczego by nie pójść tą samą drogą i nie zdefiniować własnych typów danych również w C?

Pisanie rozszerzeń

Zgodnie z tym, co zostało już powiedziane, pisanie rozszerzeń nie jest zadaniem prostym. Oferują one jednak w zamian wiele zalet. Najprostszą i rekomendowaną techniką tworzenia rozszerzeń jest wykorzystanie zaawansowanych narzędzi takich jak Cython czy Pyrex lub (w przypadku integracji kodu/bibliotek innych języków) oparcie swojego kodu na bibliotekach `ctypes` lub `cffi`. Projekty te znacznie zwiększą Twoją produktywność i sprawią, że kod rozszerzenia będzie łatwiejszy w rozwoju, czytaniu oraz utrzymaniu.

Mimo wszystko, jeśli jest to dla Ciebie nowy temat, dobrze, żebyś zaczął swoją przygodę z rozszerzeniami od napisania jakiegoś z wykorzystaniem jedynie języka C i interfejsu Python/C. Poprawi to Twoje zrozumienie działania rozszerzeń i sprawi, że docenisz zalety alternatywnych rozwiązań. Przez wzgląd na prostotę weźmiemy na warsztat pewien prosty problem algorytmiczny i spróbujemy zaimplementować jego rozwiązanie w postaci rozszerzenia Pythona na dwa różne sposoby:

- tworząc rozszerzenie bezpośrednio w języku C;
- korzystając z języka Cython.

Naszym zadaniem będzie napisanie funkcji wyznaczającej n -ty wyraz ciągu Fibonacciego. Potrzeba tworzenia rozszerzenia wyłącznie w celu implementacji takiej funkcji jest mało prawdopodobna. Jednakże jest to problem na tyle prosty, że będzie świetnie służył jako podstawa wiązania kodu w języku C z Pythonem za pomocą interfejsu Python/C. Naszym celem jest przede wszystkim uzyskanie przejrzystego i prostego rozwiązania, dlatego nie będziemy starali się wykorzystać metody optymalnej. Za wzorcową implementację posłużą nam następujący moduł Pythona:

```
"""Moduł Pythona dostarczający funkcję fibonacci."""
```

```
def fibonacci(n):
    """Zwróć n-ty wyraz ciągu Fibonacciego wyznaczony rekurencyjnie."""
    if n < 2:
        return 1
    else:
        return fibonacci(n - 1) + fibonacci(n - 2)
```

Zauważ, że jest to jedna z najprostszych możliwych implementacji funkcji `fibonacci()` i z pewnością można by ją usprawnić na wiele sposobów. Nie będziemy jednak na tym etapie stosować żadnego z oczywistych ulepszeń (np. memoizacji), ponieważ nie są one celem naszego zadania. Na tej samej zasadzie będziemy się powstrzymywać od stosowania oczywistych optymalizacji na późniejszych etapach omawiania kodu w C oraz Cythonie, pomimo że te języki dostarczają ku temu więcej sposobności.

Zwyczajne rozszerzenia w C

Zanim w pełni zanurkujesz w tematykę rozszerzeń Pythona napisanych w C, należą Ci się słowa ostrzeżenia. Jeśli zamierzasz rozszerzać Pythona za pomocą C, powinieneś sprawnie posługiwać się oboma tymi językami programowania. Szczegółowa wiedza o mechanizmach języka jest ważna zwłaszcza w przypadku C. Brak biegłości w tym języku może prowadzić do prawdziwych katastrof ze względu na łatwość popełniania krytycznych błędów.

Jeśli zdecydowałeś się już na pisanie rozszerzeń Pythona w C, to zakładam, że znasz ten język w stopniu pozwalającym Ci zrozumieć proste przykłady zawarte w tym rozdziale. W kontekście C będziemy tłumaczyć jedynie zawilości interfejsu Python/C oraz niektóre mechanizmy działania interpretera CPython. Wszystko dlatego, że jest to książka o Pythonie, a nie żadnym innym języku programowania. Jeśli nie potrafisz programować w C, zdecydowanie nie powinieneś próbować pisać w nim swojego pierwszego rozszerzenia. Lepiej zostawić to zadanie innym i skorzystać z bardziej przystępnych dla początkujących narzędzi Cython lub Pyrex. Interfejs Python/C, mimo że stworzony i zaprojektowany z wielką starannością, nie jest dobrym materiałem wprowadzającym do języka C.

Tak jak zostało to zapowiedziane wcześniej, spróbujemy przenieść naszą pythonową funkcję `fibonacci()` do języka C i udostępnić nasze rozwiązanie interpreterowi Pythona. Surowa implementacja funkcji w C (tj. bez kodu wiążącego ją z interpreterem za pomocą interfejsu Python/C) będzie analogiczna do wcześniejszego przykładu w Pythonie:

```
long long fibonacci(unsigned int n) {
    if (n < 2) {
        return 1;
    } else {
        return fibonacci(n - 2) + fibonacci(n - 1);
    }
}
```

Poniższy listing zawiera kod w pełni funkcjonalnego rozszerzenia udostępniającego powyższą funkcję w skompilowanym module:

```
#include <Python.h>

long long fibonacci(unsigned int n) {
    if (n < 2) {
        return 1;
    } else {
        return fibonacci(n-2) + fibonacci(n-1);
    }
}

static PyObject* fibonacci_py(PyObject* self, PyObject* args) {
    PyObject *result = NULL;
```

```

    long n;

    if (PyArg_ParseTuple(args, "l", &n)) {
        result = Py_BuildValue("L", fibonacci((unsigned int)n));
    }

    return result;
}

static char fibonacci_docs[] =
    "fibonacci(n): Zwróć n-ty wyraz ciągu Fibonacciego "
    " wyznaczony rekurencyjnie.\n";

static PyMethodDef fibonacci_module_methods[] = {
    {"fibonacci", (PyCFunction)fibonacci_py,
     METH_VARARGS, fibonacci_docs},
    {NULL, NULL, 0, NULL}
};

static struct PyModuleDef fibonacci_module_definition = {
    PyModuleDef_HEAD_INIT,
    "fibonacci",
    "Moduł rozszerzenia dostarczający funkcję fibonacci.",
    -1,
    fibonacci_module_methods
};

PyMODINIT_FUNC PyInit_fibonacci(void) {
    Py_Initialize();

    return PyModule_Create(&fibonacci_module_definition);
}

```

Powyższy przykład może być nieco przytłaczający, ponieważ wyeksponowanie prostej w założeniu funkcji wymagało użycia co najmniej czterokrotności początkowego kodu. Nie martw się, zaraz omówię każdy z elementów tego kodu. Zanim jednak przystąpię do tej analizy, pokażę jeszcze, jak zamknąć powyższy kod w postaci pakietu gotowego do dystrybucji. Minimalna konfiguracja `setuptools` będzie wymagała użycia konstruktora klasy `setuptools.Extension` w celu poinformowania interpretera o tym, które pliki źródłowe rozszerzenia wymagają kompilacji:

```

from setuptools import setup, Extension

setup(
    name='fibonacci',

```

```

    ext_modules=[
        Extension('fibonacci', ['fibonacci.c']),
    ]
)

```

Proces kompilacji rozszerzenia może być jawnie zainicjowany za pomocą polecenia `build` skryptu `setup.py`, ale zostanie również wykonany automatycznie podczas instalacji pakietu. Poniższy listing przedstawia rezultat instalacji naszego rozszerzenia w trybie roboczym oraz zapis interaktywnej sesji interpretera z użyciem tak skompilowanego modułu:

```

$ ls -la
fibonacci.c
setup.py

$ pip install -e .
Obtaining file:///Users/swistakm/dev/book/chapter7
Installing collected packages: fibonacci
  Running setup.py develop for fibonacci
Successfully installed Fibonacci

$ ls -lap
build/
fibonacci.c
fibonacci.cpython-35m-darwin.so
fibonacci.egg-info/
setup.py

$ python
Python 3.5.1 (v3.5.1:37a07cee5969, Dec  5 2015, 21:12:44)
[GCC 4.2.1 (Apple Inc. build 5666) (dot 3)] on darwin
Type "help", "copyright", "credits" or "license" for more information.
>>> import fibonacci
>>> help(fibonacci.fibonacci)

Help on built-in function fibonacci in fibonacci:

fibonacci.fibonacci = fibonacci(...)
    fibonacci(n): Zwróć n-ty wyraz ciągu Fibonacciego wyznaczony rekurencyjnie.

>>> [fibonacci.fibonacci(n) for n in range(10)]
[1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55]
>>>

```

Bliższe spojrzenie na interfejs Python/C

Wiesz już, jak poprawnie spakować, skompilować oraz zainstalować własne rozszerzenie Pythona w języku C. Wiesz również, że działa ono tak, jak oczekiwaliśmy. Nadszedł więc czas, aby przyjrzeć się dokładnie poszczególnym elementom jego kodu.

Moduł rozszerzenia rozpoczyna się od dyrektywy preprocesora C dołączającej plik nagłówkowy *Python.h*:

```
#include <Python.h>
```

Dyrektywa ta załącza definicję całego interfejsu Python/C i jest wszystkim, czego potrzebujesz, aby móc napisać własne rozszerzenie. W bardziej realistycznych przypadkach Twój kod będzie wymagał użycia większej liczby dyrektyw `include`, abyś mógł wykorzystać elementy standardowej biblioteki języka C oraz funkcje z pozostałych bibliotek. Nasz przykład jest wyjątkowo prosty, dlatego nie wymaga załączenia żadnych innych plików nagłówkowych.

Dalej w kodzie znajduje się kluczowy element naszego modułu:

```
long long fibonacci(unsigned int n) {
    if (n < 2) {
        return 1;
    } else {
        return fibonacci(n - 2) + fibonacci(n - 1);
    }
}
```

Powyższa funkcja `fibonacci()` jest jedyną użyteczną częścią naszego kodu wykonującą jakąkolwiek pracę. Jest to czysta implementacja C, której Python nie jest w stanie domyślnie zrozumieć. Reszta kodu będzie odpowiadała za stworzenie odpowiedniej warstwy interfejsu eksponującej powyższą funkcję za pomocą API Python/C.

Pierwszym krokiem w udostępnieniu naszego kodu języka C interpreterowi CPythona jest stworzenie funkcji języka C kompatybilnej z interfejsem tego interpretera. W Pythonie wszystko jest obiektem. Oznacza to, że funkcja C wywoływana w Pythonie musi również zwracać prawdziwe obiekty Pythona. Interfejs Python/C dostarcza typ `PyObject` i każda funkcja wywoływana przez interpreter musi zwracać wskaźnik zmiennej tego typu. Sygnatura naszej funkcji jest następująca:

```
static PyObject* fibonacci_py(PyObject* self, PyObject* args)
```

Zwróć uwagę na fakt, że powyższa sygnatura nie określa dokładnej listy przyjmowanych argumentów, a jedynie obiekt `PyObject* args` będący wskaźnikiem krotki z przekazanymi do funkcji wartościami. Ostateczna weryfikacja przekazanej listy argumentów musi się odbyć w ciele samej funkcji i tym właśnie zajmuje się funkcja `fibonacci_py()`. Analizuje listę argumentów `args`, zakładając, że zawiera ona tylko jeden element typu `unsigned int`, i przekazując jego wartość do wywołania `fibonacci()` w celu uzyskania wartości wskazanego wyrazu ciągu Fibonacciego:

```
static PyObject* fibonacci_py(PyObject* self, PyObject* args) {
    PyObject *result = NULL;
    long n;

    if (PyArg_ParseTuple(args, "l", &n)) {
```

```

        result = Py_BuildValue("L", fibonacci((unsigned int)n));
    }

    return result;
}

```

Powyższy przykład zawiera pewne poważne błędy, które z łatwością powinien dostrzec doświadczony programista. Spróbuj je odnaleźć na własną rękę w ramach ćwiczenia pracy z rozszerzeniami w C. Dla zwięzłości pozostawię chwilowo kwestię wspomnianych błędów nierozwiązaną. Zajmę się nimi później, podczas omawiania obsługi błędów oraz wyjątków.

Literał znakowy "l" w wywołaniu `PyArg_ParseTuple(args, "l", &n)` oznacza, że lista argumentów `args` powinna zawierać jedynie pojedynczą wartość typu `long`. W przypadku błędu wywołanie to zwróci wartość `NULL` i zapisze informacje o wyjątku w odpowiednim globalnym miejscu przechowywania informacji o błędach, niezależnym dla każdego wątku interpretera. Szczegółami mechanizmu obsługi wyjątków zajmę się w podrozdziale „Obsługa wyjątków”.

Właściwa sygnatura funkcji odpowiedzialnej za analizę argumentów to `int PyArg_ParseTuple(PyObject *args, const char *format, ...)`. Zaraz za argumentem `format` przyjmuje ona listę wskaźników dla parametrów wyjściowych. Lista ta może mieć zmienną długość. Mechanizm działania jest analogiczny do funkcji `scanf()` dostępnej w standardowej bibliotece języka C. Jeśli nasze założenie okaże się nieprawidłowe i użytkownik przekaze niewłaściwą listę argumentów, to `PyArg_ParseTuple()` spowoduje podniesienie odpowiedniego wyjątku. Jest to bardzo komfortowy sposób opisu sygnatur funkcji, trzeba się tylko do niego przyzwyczaić. Oczywiście nie jest to sposób tak wygodny jak ten stosowany bezpośrednio w kodzie Pythona. W dodatku tak zdefiniowane sygnatury nie mogą być analizowane za pomocą typowych narzędzi introspekcji obiektów języka dostępnych w Pythonie. Musisz pamiętać o tej wadzie, decydując się na tworzenie rozszerzeń w języku C.

Wspominałem już o tym, że interpreter Pythona wymaga, aby funkcje rozszerzeń zwracały obiekty. Oznacza to, że rezultatem wywołania funkcji `fibonacci_py()` nie może być surowa wartość typu `long` otrzymana z funkcji `fibonacci()`. Próba zapisania kodu w ten sposób spowodowałaby błąd kompilacji, ponieważ niemożliwe jest automatyczne rzutowanie typów pomiędzy obiektami Pythona a podstawowymi typami języka C. Zamiast tego należy zastosować funkcję `Py_BuildValue(*format, ...)`, która jest odpowiednikiem funkcji `PyArg_ParseTuple()` i przyjmuje podobny zbiór argumentów. Główna różnica jest taka, że parametry zawarte po argumentzie `format` stanowią parametry wejściowe, a nie wyjściowe. W związku z tym należy użyć wartości zmiennych, a nie ich wskaźników.

Po zdefiniowaniu funkcji `fibonacci_py()` większość pracy mamy już za sobą. Ostatnim krokiem jest przeprowadzenie odpowiedniej inicjalizacji modułu oraz dostarczenie odpowiednich metadanych sprawiających, że korzystanie z modułu będzie łatwiejsze dla użytkowników. Jest to stały element kodu każdego rozszerzenia i w przypadku prostych modułów może być objętościowo większy niż właściwy kod, który chcemy udostępnić w Pythonie. Zwykle składa się z paru statycznych struktur danych oraz jednej funkcji inicjalizacyjnej wywoływanej podczas importu modułu.

Na początku tworzymy statyczny ciąg znaków zawierający docstring funkcji `fibonacci_py()`:

```
static char fibonacci_docs[] =
    "fibonacci(n): Zwróć n-ty wyraz ciągu Fibonacciego "
    " wyznaczony rekurencyjnie.\n";
```

Zwróć uwagę na to, że powyższy ciąg znaków mógłby być później *osadzony* bezpośrednio w zmiennej `fibonacci_module_methods`. Dobrą praktyką jest jednak odseparowanie docstringów od siebie i przechowywanie ich blisko kodu funkcji, które opisują.

Następną częścią kodu naszego rozszerzenia jest tablica struktur typu `PyMethodDef` definiujących metody (funkcje) dostępne w module. Struktura `PyMethodDef` zawiera dokładnie cztery pola:

- `char* ml_name` — definiuje nazwę funkcji.
- `PyCFunction ml_meth` — jest wskaźnikiem funkcji C.
- `int ml_flags` — jest polem bitowym zawierającym flagi określające konwencję wywoływania lub wiązania funkcji. Konwencje wiązania mają zastosowanie tylko do metod klas.
- `char* ml_doc` — jest wskaźnikiem ciągu znaków dokumentującego funkcję/metodę.

Tablica ta zawsze musi się kończyć wartością strażniczą `{NULL, NULL, 0, NULL}` wskazującą na koniec struktury. W naszym przypadku utworzyliśmy statyczną tablicę `PyMethodDef fibonacci_module_methods[]` składającą się tylko z dwóch elementów (wliczając wartość strażniczą):

```
static PyMethodDef fibonacci_module_methods[] = {
    {"fibonacci", (PyCFunction)fibonacci_py,
     METH_VARARGS, fibonacci_docs},
    {NULL, NULL, 0, NULL}
};
```

Poszczególne elementy pierwszego wpisu przekładają się na pola struktury `PyMethodDef` w następujący sposób:

- `ml_name = "fibonacci"` — funkcja C `fibonacci_py()` będzie dostępna w module Pythona pod nazwą `fibonacci`.
- `ml_meth = (PyCFunction)fibonacci_py` — rzutowanie na wskaźnik typu `PyCFunction` jest wymagane przez strukturę interfejsu Python/C i wynika z konwencji wywoływania zdefiniowanej dalej za pomocą pola `ml_flags`.
- `ml_flags = METH_VARARGS` — `METH_VARARGS` definiuje konwencję wywoływania pozwalającą na wywołanie funkcji ze zmienną listą argumentów pozycyjnych bez możliwości stosowania argumentów kluczowych.
- `ml_doc = fibonacci_docs` — funkcja modułu Pythona zostanie udokumentowana za pomocą ciągu znakowego `fibonacci_docs`.

Po skompletowaniu tablicy funkcji możemy przystąpić do tworzenia struktury danych definiującej cały moduł Pythona. Do tego celu należy wykorzystać typ danych `PyModuleDef` zawierający wiele pól. Część z nich jest stosowana jedynie w złożonych przypadkach, gdy konieczna jest

bardzo dokładna kontrola nad procesem inicjalizacji modułu. W naszym przykładzie będziemy zainteresowani tylko pięcioma polami tej struktury:

- `PyModuleDef_Base m_base` — zawsze powinno być zainicjalizowane wartością `PyModuleDef_HEAD_INIT`.
- `char* m_name` — określa nazwę modułu udostępnianego w ramach rozszerzenia.
- `char* m_doc` — jest to wskaźnik ciągu znaków dokumentującego zawartość modułu. W większości przypadków tylko jeden moduł Pythona jest implementowany w pojedynczym pliku źródłowym rozszerzenia, dlatego zwykle zawartość tego ciągu osadza się bezpośrednio w strukturze.
- `Py_ssize_t m_size` — jest to rozmiar przestrzeni pamięci zaalokowanej na potrzeby przechowywania dodatkowego stanu modułu. Przestrzeń ta potrzebna będzie jedynie, gdy konieczna jest szczególna obsługa wielu interpreterów lub wykorzystywana jest wielofazowa inicjalizacja modułu. W większości przypadków nie będziesz korzystać z tej funkcjonalności i pole to przyjmie wartość `-1`.
- `PyMethodDef* m_methods` — jest to wskaźnik tablicy przechowującej opisy funkcji modułu Pythona utworzone z wykorzystaniem typu `PyMethodDef`. Jeśli moduł nie zawiera żadnych funkcji, pole to przyjmuje wartość `NULL`. W naszym przypadku będzie to tablica `fibonacci_module_methods`.

Opis pozostałych pól niewymaganych w naszym prostym przykładzie znajdziesz w oficjalnej dokumentacji Pythona (<https://docs.python.org/3/c-api/module.html>). Niewymagane pola należy jawnie zainicjalizować wartością `NULL` lub całkowicie pominąć. Opcjonalność pozostałych pól sprawia, że możemy posłużyć się uproszczoną pięcioelementową definicją modułu `fibonacci`:

```
static struct PyModuleDef fibonacci_module_definition = {
    PyModuleDef_HEAD_INIT,
    "fibonacci",
    "Moduł rozszerzenia zawierający implementację ciągu Fibonacciego. ",
    -1,
    fibonacci_module_methods
};
```

Ostatnim elementem wieńczącym naszą pracę jest funkcja inicjalizacyjna modułu. Musi ona wykorzystywać ściśle określoną konwencję nazewnictwa. To dzięki niej interpreter Pythona będzie w stanie ją znaleźć po załadowaniu dynamicznej/współdzielonej biblioteki. Nazwa funkcji inicjalizacyjnej powinna mieć formę `PyInit_<nazwa_modułu>`. Ciąg `<nazwa>` powinien być dokładnie tym samym ciągiem znaków co ciąg użyty jako wartość pola `m_base` struktury `PyModuleDef` oraz pierwszy argument konstruktora klasy `setuptools.Extension`. Jeśli Twój moduł nie wymaga skomplikowanej inicjalizacji, funkcja inicjalizacyjna przyjmuje prostą i krótką formę:

```
PyMODINIT_FUNC PyInit_fibonacci(void) {
    return PyModule_Create(&fibonacci_module_definition);
}
```


`PyMODINIT_FUNC` jest makrem preprocesora, które ustala `PyObject*` jako typ wyjściowy funkcji inicjalizacyjnej oraz zapewnia odpowiednie deklaracje dla linkera, jeśli takowe są wymagane przez docelową platformę systemową.

Konwencje wywoływania i wiązania funkcji

W podrozdziale „Bliższe spojrzenie na interfejs Python/C” wspomniałem o polu bitowym `m1_flags` struktury `PyMethodDef` służącym do definiowania konwencji wywoływania i wiązania funkcji. **Flagi służące do określania konwencji wywoływania to:**

- **METH_VARARGS** — jest to typowa konwencja wywoływania dla funkcji Pythona akceptujących jedynie pozycyjne argumenty podczas wywoływania. Wartości pola `m1_meth` dla funkcji korzystających z tej konwencji powinny przyjmować typ `PyCFunction`. Funkcje C tej konwencji otrzymują dwa argumenty typu `PyObject*`: obiekt `self` (jeśli funkcja jest metodą) lub obiekt modułu (jeśli funkcja jest funkcją z przestrzeni nazw modułu). Typowa sygnatura dla funkcji tej konwencji to `PyObject* function(PyObject* self, PyObject* args)`.
- **METH_KEYWORDS** — jest to konwencja wywoływania dla funkcji przyjmujących argumenty kluczowe podczas wywoływania. Powiązany typem dla pola `m1_meth` jest `PyCFunctionWithKeywords`. Funkcje C tej konwencji otrzymują trzy argumenty typu `PyObject*`: obiekt `self`, krotkę `args` oraz słownik argumentów kluczowych. W połączeniu z flagą **METH_VARARGS** pierwsze dwa argumenty mają taką samą semantykę co argumenty funkcji konwencji **METH_VARARGS**. W przeciwnym razie argument `args` będzie przyjmował wartość `NULL`. Typową sygnaturą dla funkcji tej konwencji jest `PyObject* function(PyObject* self, PyObject* args, PyObject* keywds)`
- **METH_NOARGS** — jest to konwencja wywoływania dla funkcji, które nie przyjmują żadnych argumentów. Powiązany typem dla pola `m1_meth` jest `PyCFunction`, a więc sygnatura funkcji pozostaje taka sama jak w przypadku konwencji **METH_VARARGS** (tj. dwa argumenty: `self` oraz `args`). Jedyna różnica polega na tym, że argument `args` zawsze przyjmuje wartość `NULL`, więc nie ma potrzeby wywoływania `PyArg_ParseTuple()` w ciele funkcji tej konwencji. Flaga **METH_NOARGS** nie może być łączona z żadnymi innymi flagami konwencji wywoływania.
- **METH_0** — jest to skrócona konwencja dla funkcji i metod przyjmujących wyłącznie jeden argument. Powiązany typem dla pola `m1_meth` jest `PyCFunction`, a więc sygnatura funkcji pozostaje taka sama jak w przypadku konwencji **METH_VARARGS** (tj. dwa argumenty: `self` oraz `args`). Główna różnica polega na tym, że wartość przekazana w argumencie `args` będzie pojedynczym obiektem Pythona, a nie krotką argumentów. Dlatego nie należy korzystać z funkcji `PyArg_ParseTuple()` w ciałach funkcji tej konwencji. Flaga **METH_0** również nie może być łączona z żadnymi innymi flagami konwencji wywoływania.

Funkcje przyjmujące argumenty kluczowe są opisywane za pomocą flagi **METH_KEYWORDS** lub bitowej kombinacji dwóch flag w postaci **METH_VARARGS | METH_KEYWORDS**. Funkcje tej konwencji powinny rozpakowywać swoje argumenty z wykorzystaniem `PyArg_ParseTupleAndKeywords()`

zamiast funkcji `PyArg_ParseTuple()` lub `PyArg_UnpackTuple()`. Poniższy listing zawiera przykład prostego modułu rozszerzenia z jedną funkcją zwracającą wartość `None`. Funkcja ta przyjmuje dwa nazwane argumenty kluczowe i wypisuje je do standardowego wyjścia:

```
#include <Python.h>

static PyObject* print_args(PyObject *self, PyObject *args, PyObject *keywds)
{
    char *first;
    char *second;

    static char *kwlist[] = {"first", "second", NULL};

    if (!PyArg_ParseTupleAndKeywords(args, keywds, "ss", kwlist,
                                     &first, &second))
        return NULL;

    printf("%s %s\n", first, second);

    Py_INCREF(Py_None);
    return Py_None;
}

static PyMethodDef module_methods[] = {
    {"print_args", (PyCFunction)print_args,
     METH_VARARGS | METH_KEYWORDS,
     "Wypisz przekazane argumenty."},
    {NULL, NULL, 0, NULL}
};

static struct PyModuleDef module_definition = {
    PyModuleDef_HEAD_INIT,
    "kwargs",
    "Przykład przetwarzania argumentów kluczowych.",
    -1,
    module_methods
};

PyMODINIT_FUNC PyInit_kwargs(void) {
    return PyModule_Create(&module_definition);
}
```

Mechanizm analizowania argumentów funkcji Pythona w rozszerzeniach korzystających z interfejsu Python/C jest bardzo elastyczny, a jego szczegółowa oficjalna dokumentacja dostępna jest pod adresem: <https://docs.python.org/3.5/c-api/arg.html>. Parametr format funkcji `PyArg_ParseTuple(PyObject *args, const char *format, ...)` oraz `PyArg_ParseTupleAndKeywords`

↳ (PyObject *args, PyObject *kw, const char *format, char *keywords[], ...) pozwala na drobnoziarnistą kontrolę nad liczbą i typami przekazywanych argumentów. Każda dopuszczalna w Pythonie konwencja przekazywania argumentów jest możliwa do zakodowania w rozszerzeniach C, włączając w to przede wszystkim:

- funkcje z domyślnymi wartościami argumentów;
- funkcje z argumentami określonymi jako wyłącznie kluczowe;
- funkcje przyjmujące zmienną liczbę argumentów.

Flagi określające konwencje wiązania, czyli METH_CLASS, METH_STATIC oraz METH_COEXIST, zarezerwowane są wyłącznie dla metod i nie mogą być użyte do opisanía funkcji z przestrzeni nazw modułu. Dwie pierwsze powinny być dosyć oczywiste — stanowią odpowiedniki dekoratorów classmethod oraz staticmethod i zmieniają znaczenie argumentu self przekazanego do funkcji języka C.

Konwencja METH_COEXIST pozwala na ładowanie metod w miejsce istniejących definicji. Jest wykorzystywana bardzo rzadko. Znajduje zastosowanie w sytuacjach, gdy chcesz dostarczyć własną implementację metody w C, która normalnie zostałaby wygenerowana automatycznie na podstawie innych dostępnych w obiekcie metod. Oficjalna dokumentacja Pythona wymienia przykład metody __contains__(), która będzie wygenerowana automatycznie, jeśli definicja typu zawiera zdefiniowany slot sq_contains. Definiowanie własnych typów z użyciem interfejsu Python/C leży daleko poza zakresem materiału zawartego w tej książce.

Obsługa wyjątków

Język C, w odróżnieniu od Pythona i C++, nie oferuje odpowiedniej składni pozwalającej na podnoszenie i przechwytywanie wyjątków. Cała obsługa błędów w języku C opiera się na zwracaniu specjalnych wartości wyjściowych oraz na ewentualnych globalnych zmiennych przechowujących szczegóły ostatniego błędu.

Obsługa błędów w rozszerzeniach opartych na interfejsie Python/C zbudowana jest właśnie na powyższych prostych zasadach. Każdy wątek interpretera posiada własną globalną strukturę przechowującą informacje o błędach, które wystąpiły podczas wywoływania funkcji API Python/C. Wspomniana struktura przyjmuje wartość będącą opisem błędu. O fakcie wystąpienia błędu dowiadujesz się dzięki weryfikacji wartości zwracanych przez wywołane funkcje. Interfejs Python/C korzysta z ustandaryzowanego mechanizmu informacji o błędach:

- Jeśli funkcja zwraca wskaźnik, błąd jest wskazywany za pomocą wartości NULL.
- Jeśli funkcja zwraca wartości typu int, błąd jest wskazywany za pomocą wartości -1.

Jedynym wyjątkiem od powyższych zasad w interfejsie Python/C są funkcje PyArg_*, które zwracają wartość 1, aby poinformować o sukcesie, oraz wartość 0, aby poinformować o błędzie.

Aby przyjrzeć się powyższemu mechanizmowi w praktyce, przypomnijmy sobie funkcję fibo_nacci_py() z poprzednich podrozdziałów:

```
static PyObject* fibonacci_py(PyObject* self, PyObject* args) {
    PyObject *result = NULL;
    long n;

    if (PyArg_ParseTuple(args, "l", &n)) {
        result = Py_BuildValue("L", fibonacci((unsigned int) n));
    }

    return result;
}
```

Linie kodu biorące udział w obsłudze błędów zostały dodatkowo wyróżnione pogrubieniem. Obsługa błędów rozpoczyna się już od linii, w której zmienna `result` przechowująca zwracany wynik funkcji jest zainicjalizowana wartością `NULL`. Wiemy już, że wartość `NULL` informuje o błędzie. Zakładanie błędu jako domyślnego stanu aplikacji jest jedną z charakterystycznych cech kodu rozszerzeń Pythona.

Dalej mamy wywołanie funkcji `PyArg_ParseTuple()`, która w przypadku wystąpienia wyjątku ustawi informację o błędzie w globalnej strukturze interpretera i zwróci wartość 0. Sprawdzanie błędu jest częścią głównej instrukcji `if`, dlatego jeśli wystąpi błąd, funkcja nie zrobi nic więcej i zwróci wartość `NULL`. Ktokolwiek wywołał funkcję `fibonacci_py()`, zostanie poinformowany o wystąpieniu błędu.

Funkcja `Py_BuildValue()` również może podnieść wyjątek. Zwraca ona obiekty typu `PyObject*` (wskaźnik), dlatego w przypadku awarii zwróci wartość `NULL`. Możemy przechować tę wartość w zmiennej `result` i zwrócić ją dalej.

Nasza praca nie kończy się oczywiście na troszczeniu się o wyjątki podnoszone przez wywołania funkcji interfejsu Python/C. Jest bardzo prawdopodobne, że będziesz też chciał informować użytkownika modułu rozszerzenia o innych błędach, które mogą się pojawić podczas jego użytkowania. Interfejs Python/C udostępnia wiele funkcji pozwalających na podnoszenie własnych wyjątków, a najprostszą z nich i najczęściej używaną jest `PyErr_SetString()`. Zapisuje ona wskaźnik wystąpienia błędu, posługując się wskazanym typem wyjątku oraz przekazany ciąg znaków stanowiący szczegółowy opis błędu. Pełna sygnatura tej funkcji jest następująca:

```
void PyErr_SetString(PyObject* type, const char* message)
```

Na początku podrödziału „Zwyczajne rozszerzenia w C” przyznałem, że kod naszej przykładowej funkcji `fibonacci_py()` zawiera pewne poważne błędy. Teraz nadszedł czas, aby się nimi zająć. Na szczęście dysponujemy już odpowiednimi do tego zadania narzędziami. Błąd polega na niebezpiecznym rzutowaniu wartości typu `long` na zmienną typu `unsigned int` w poniższych liniach kodu:

```
if (PyArg_ParseTuple(args, "l", &n)) {
    result = Py_BuildValue("L", fibonacci((unsigned int) n));
}
```

Wywołanie funkcji `PyArg_ParseTuple()` zapewnia, że pierwszy i jedyny argument funkcji zostanie zinterpretowany jako wartość typu `long` (specyfikator typu `"l"`). Wartość ta jest później jawnie rzutowana na typ `unsigned int` (liczba całkowita bez znaku). Problem wystąpi, gdy użytkownik rozszerzenia z poziomu Pythona wywoła funkcję `fibonacci()` z ujemnym argumentem. Przykładowo: 32-bitowa wartość całkowita `-1` zostanie zinterpretowana jako `4294967295` po rzutowaniu na 32-bitowy typ całkowity bez znaku. Taka wartość spowoduje wystąpienie zbyt głębokiego wywołania rekurencyjnego, co z kolei wiąże się z przepełnieniem stosu i błędem naruszenia pamięci. Zwróć uwagę na to, że tego typu problem wystąpi również w przypadku podania zbyt wysokiego argumentu funkcji `fibonacci()`. Nie usuniemy tego problemu bez całkowitego przeprojektowania naszej funkcji — dodania rozszerzeń. Możemy za to niskim kosztem zapewnić, że argument wejściowy będzie spełniał pewne narzucone z góry ograniczenia. Załóżmy, że oczekujemy argumentów o wartości większej bądź równej 0, a w przypadku niespełnienia tego ograniczenia podnosimy wyjątek typu `ValueError`:

```
static PyObject* fibonacci_py(PyObject* self, PyObject* args) {
    PyObject *result = NULL;
    long n;
    long long fib;

    if (PyArg_ParseTuple(args, "l", &n)) {
        if (n < 0) {
            PyErr_SetString(PyExc_ValueError,
                           "Wartość n nie może być mniejsza niż 0");
        } else {
            result = Py_BuildValue("L", fibonacci((unsigned int)n));
        }
    }

    return result;
}
```

Pamiętaj na koniec, że globalna struktura przechowująca informacje o błędzie nie wyczyści swojego stanu sama. Część błędów będziesz mógł bezproblemowo obsługiwać bezpośrednio w swoim kodzie C (w sposób analogiczny do konstrukcji `try ... except` w kodzie Pythona). W takich przypadkach możesz chcieć wyczyścić globalny stan błędów, który nie będzie już aktualny. Służy do tego funkcja `PyErr_Clear()`.

Zwalnianie blokady GIL

Wspomniałem już wcześniej, że rozszerzenia w C mogą być sposobem, aby ominąć mechanizm GIL. Jest to sławne ograniczenie interpretera CPython, sprawiające, że tylko jeden wątek interpretera może w określonym czasie wykonywać kod Pythona. Przetwarzanie równoległe w modelu opartym na wielu procesach jest najczęściej rekomendowanym rozwiązaniem tego problemu, jednak takie podejście może nie być najlepsze dla niektórych wyjątkowo równoległych algorytmów ze względu na wysoki narzut zasobów konieczny przy uruchamianiu i komunikowaniu wielu niezależnych procesów interpretera.

Ponieważ rozszerzenia wykorzystywane są najczęściej w sytuacjach, gdzie większość pracy wykonuje się w czystym C bez wielu wywołań funkcji interfejsu Python/C, możliwe jest (a nawet zalecane) jawne zwalnianie blokady GIL w wybranych sekcjach aplikacji. Dzięki temu możesz korzystać z zalet posiadania wielu procesorów lub rdzeni procesora w aplikacjach wielowątkowych. Zwalnianie blokady GIL jest wyjątkowo proste i wymaga owinięcia odpowiednich sekcji kodu za pomocą właściwych makr preprocesora udostępnionych przez interfejs Python/C. Niezwykle ważne jest, aby sekcja kodu, w której blokada jest zwolniona, nie wykorzystywała żadnych struktur Pythona ani nie wywoływała funkcji API Python/C. Dwa makra służące do kontroli nad mechanizmem GIL to:

- `Py_BEGIN_ALLOW_THREADS` — deklaruje ukrytą lokalną zmienną zapisującą aktualny stan wątku oraz zwalnia blokadę interpretera.
- `Py_END_ALLOW_THREADS` — nakłada z powrotem blokadę interpretera oraz przywraca stan wątku zapisany w ukrytej zmiennej lokalnej.

Jeśli przyjrzymy się dokładniej źródłom C naszego rozszerzenia fibonaccy, zauważymy, że funkcja `fibonacci()` nie uruchamia bezpośrednio kodu Pythona i nie posługuje się jego strukturami. Z kolei funkcja `fibonacci_py()` owija jedynie wywołanie `fibonacci(n)` odpowiednim interfejsem Pythona. Możemy zwolnić globalną blokadę interpretera wokół tego wywołania w następujący sposób:

```
static PyObject* fibonacci_py(PyObject* self, PyObject* args) {
    PyObject *result = NULL;
    long n;
    long long fib;

    if (PyArg_ParseTuple(args, "l", &n)) {
        if (n < 0) {
            PyErr_SetString(PyExc_ValueError,
                            "Wartość n nie może być mniejsza niż 0");
        } else {
            Py_BEGIN_ALLOW_THREADS;
            fib = fibonacci(n);
            Py_END_ALLOW_THREADS;

            result = Py_BuildValue("L", fib);
        }
    }

    return result;
}
```

Zliczanie referencji

W końcu przyszedł czas na podjęcie tematu zarządzania pamięcią w Pythonie. CPython posiada własny odśmieccacz (ang. *garbage collector*), zajmuje się on jednak wyłącznie wykrywaniem cyklicznych referencji i ma na celu wspieranie **zliczania referencji** jako podstawowego mechanizmu zarządzania pamięcią. Oba mechanizmy mają za zadanie zwalnianie pamięci, w której zapisane są niewykorzystywane już obiekty.

Dokumentacja interfejsu Python/C wprowadza pojęcie **prawa własności do obiektów** w celu wyjaśnienia, w jaki sposób następuje dealokacja obiektów. Obiekty w Pythonie nigdy nie są posiadane na wyłączność i zawsze pozostają współdzielone. Właściwe tworzenie obiektów (alokacja pamięci) jest zadaniem zarządcy pamięci. To jedyny komponent Pythona odpowiedzialny za alokację i dealokację pamięci dla obiektów przechowywanych na prywatnej stercie procesu interpretera. Tym, co faktycznie może być posiadane, są referencje do obiektów.

Każdy obiekt Pythona ma dodatkowy licznik referencji (wskaźników `PyObject*`). Kiedy licznik ten osiąga wartość 0, oznacza to, że nie istnieje już żadna poprawna referencja do niego i może zostać wywołany przypisany mu uchwyt dealokacji. Interfejs Python/C udostępnia dwa makra preprocesora służące do zwiększania i zmniejszania licznika referencji obiektów: `Py_INCREF()` oraz `Py_DECREF()`. Zanim się nimi zajmiemy, musimy poznać parę dodatkowych terminów związanych z prawem własności do referencji:

- **Przekazywanie prawa własności** — za każdym razem, gdy mówimy o przekazaniu prawa własności do referencji, oznacza to, że licznik referencji został zwiększony i obowiązkiem wywołującego funkcję jest zmniejszenie licznika, gdy obiekt nie jest już potrzebny. Większość funkcji interfejsu Python/C zwracających nowo utworzone obiekty (np. `Py_BuildValue`) przekazuje prawo własności do referencji. Jeśli obiekt ma być zwrócony dalej jako wskaźnik `PyObject*`, to prawo do własności będzie przekazane ponownie. W takim przypadku nie należy ręcznie zmniejszać licznika referencji, ponieważ nie jest to już obowiązkiem funkcji oddającej swoje prawo własności do referencji. Dlatego właśnie kod funkcji `fibonacci_py()` nie zawiera wywołania makra `Py_DECREF(result)`.
- **Pożyczone referencje** — *pożyczanie* referencji zachodzi najczęściej, gdy funkcja otrzymuje referencję do obiektu jako argument wywołania. Licznik referencji nie powinien się zwiększyć po wykonaniu funkcji. Może zwiększyć się chwilowo w trakcie jej wykonywania na potrzeby przetwarzania, ale ostatecznie powinien wrócić do początkowej wartości. W naszym przykładzie funkcji `fibonacci_py()` argumenty `self` i `args` stanowią właśnie pożyczone referencje. Niektóre funkcje API Python/C mogą także zwrócić pożyczone referencje. Funkcjami tymi są przede wszystkim `PyTuple_GetItem()` i `PyList_GetItem()`. Inne określenie tego typu wskaźników to **referencje niechronione**. Nie ma potrzeby zmieniania licznika referencji takich obiektów, chyba że mają one być zwrócone dalej w wyniku wywołania funkcji. Szczególnej uwagi wymagają pożyczone/niechronione referencje przekazywane jako parametry wywołania innych funkcji. W większości przypadków warto zabezpieczyć je dodatkową parą `Py_INCREF()/Py_DECREF()` wokół wywołania funkcji otrzymującej pożyczoną referencję.
- **Ukradzione referencje** — niektóre funkcje interfejsu Python/C zamiast pożyczać kradną przekazane przez argument referencje. Dzieje się tak w przypadku dwóch funkcji: `PyTuple_SetItem()` i `PyList_SetItem()`. Funkcje te w pełni przejmują prawo własności do przekazanych referencji. Nie zwiększają licznika przekazanych referencji, ale zmniejszą go, jeśli nie będą już potrzebować dostępu do obiektu.

Śledzenie liczników referencji jest jednym z najtrudniejszych aspektów pisania skomplikowanych rozszerzeń. Część związanych z nimi problemów może przez długi czas pozostać niezauważona — najczęściej, dopóki kod nie zostanie uruchomiony w wielowątkowej aplikacji.

Jeden z częstych problemów spowodowany jest naturą modelu obiektowości w Pythonie oraz faktem, że wiele funkcji interfejsu Python/C zwraca pożyczone referencje. Gdy licznik referencji osiąga wartość zerową, uruchamiany jest odpowiedni uchwyt dealokacji. Klasy zdefiniowane przez użytkownika mogą posiadać własną metodę `__del__()` wywoływaną dokładnie w tym momencie. Może to być dowolny kod Pythona i możliwe, że wpłynie on na inne obiekty oraz ich liczniki referencji. Oficjalna dokumentacja Pythona zawiera poniższy przykład kodu, który może być ofiarą opisanego zjawiska:

```
void bug(PyObject *list) {
    PyObject *item = PyList_GetItem(list, 0);

    PyList_SetItem(list, 1, PyLong_FromLong(0L));
    PyObject_Print(item, stdout, 0); /* BUG! */
}
```

Powyższy kod wygląda na całkowicie nieszkodliwy. Problem polega na tym, że w momencie wywoływania funkcji `PyList_SetItem()` nie wiemy, jakie elementy są przechowywane wewnątrz listy `list`. Gdy funkcja `PyList_SetItem()` zapisuje nową wartość pod indeksem `list[1]`, obiekt listy musi pozbyć się prawa własności do referencji obiektu znajdującego się wcześniej pod tym samym indeksem. Jeśli była to jedyna istniejąca referencja do obiektu, to jego licznik referencji osiągnie wartość zerową i obiekt zostanie zdealokowany. W przypadku klas zdefiniowanych przez użytkownika możliwe jest uruchomienie w tym momencie dowolnego kodu Pythona w ramach metody `__del__()`. Poważny błąd może wystąpić, jeśli w ramach takiej metody zostanie usunięty z listy również obiekt `list[0]`, a jego licznik referencji także się wyzeruje. Zwróć uwagę na to, że `PyList_GetItem()` zwraca *pożyczone* referencje! Jest więc możliwe, że funkcja `PyObject_Print()` zostanie wywołana z referencją do już nieistniejącego obiektu. Spowoduje to błąd naruszenia pamięci i awaryjne zakończenie pracy interpretera.

Odpowiednim podejściem jest ręczne chronienie pożyczonych referencji przez cały czas, kiedy możliwa jest dealokacja dowolnego (nawet niepowiązanego) obiektu:

```
void no_bug(PyObject *list) {
    PyObject *item = PyList_GetItem(list, 0);

    Py_INCREF(item);
    PyList_SetItem(list, 1, PyLong_FromLong(0L));
    PyObject_Print(item, stdout, 0);
    Py_DECREF(item);
}
```


Cython

Cython jest optymalizującym statycznym kompilatorem Pythona, a także osobnym językiem programowania będącym nadzbiorem Pythona. Jako kompilator może przeprowadzać kompilację zarówno natywnego kodu Pythona, jak i własnego dialektu do formy rozszerzeń C opartych na interfejsie Python/C. Cython pozwala na połączenie mocy Pythona i C bez konieczności ręcznej obsługi interfejsu Python/C.

Cython jako kompilator kodu Pythona

Największą zaletą Cythona jest możliwość korzystania z języka Cython będącego nadzbiorem składni Pythona. Umożliwia on także tworzenie rozszerzeń z czystego kodu Pythona, wykorzystując kompilację typu *źródła-do-źródeł*. Jest to najprostszy sposób wykorzystania Cythona, ponieważ niemal nie wymaga modyfikacji kodu, a pozwala bardzo małym kosztem błyskawicznie uzyskać znaczne przyspieszenie wykonywania aplikacji.

Cython udostępnia funkcję pomocniczą `cythonize` pozwalającą na prostą integrację procesu kompilacji rozszerzeń z narzędziami dystrybucji `distutils` i `setuptools`. Załóżmy, że chcemy skompilować z użyciem Cythona naszą wzorcową implementację funkcji `fibonacci()` zapisanej w czystym Pythonie. Jeśli znajduje się ona w module `fibonacci`, to minimalna zawartość skryptu `setup.py` będzie wyglądać następująco:

```
from setuptools import setup
from Cython.Build import cythonize

setup(
    name='fibonacci',
    ext_modules=cythonize(['fibonacci.py'])
)
```

Cython wykorzystywany jako narzędzie kompilacji kodu Pythona ma dodatkową zaletę. Kompilacja modułów w trybie *źródła-do-źródeł* może być całkowicie opcjonalną częścią procesu instalacyjnego dystrybuowanego pakietu. Jeśli docelowe środowisko uruchomieniowe nie ma zainstalowanego Cythona lub dowolnego elementu zależności wymaganych do kompilacji, pakiet może być zainstalowany jako *tradycyjny* pakiet Pythona. Użytkownik nie powinien zauważyć żadnych różnic w działaniu kodu dystrybuowanego w ten sposób.

Częstą praktyką dystrybucyjną rozszerzeń utworzonych z użyciem Cythona jest umieszczanie w archiwum dystrybucyjnym zarówno źródeł Cythona/Pythona, jak i wygenerowanego z nich kodu języka C. Dzięki temu pakiet może być zainstalowany na trzy sposoby, w zależności od tego, jakie elementy procesu budowy są dostępne w docelowym środowisku instalacyjnym:

- Jeśli w docelowym środowisku dostępny jest Cython, kod C rozszerzenia będzie wygenerowany z kodu Pythona/Cythonu dostępnego w archiwum dystrybucji.
- Jeśli Cython nie jest dostępny, ale środowisko zawiera pozostałe zależności wymagane do kompilacji rozszerzenia (kompilator C, pliki nagłówkowe interfejsu Python/C), rozszerzenie będzie skompilowane z dostarczonych plików źródłowych C dostępnych w archiwum dystrybucji.

- Jeśli żadne z wymienionych zależności kompilacyjnych nie są dostępne, ale rozszerzenie miało być generowane z czystych źródeł Pythona, kompilacja będzie pominięta, a kod zostanie zainstalowany jak normalny pakiet Pythona.

Załączanie w archiwach dystrybucyjnych zarówno kodu podstawowego, jak i wstępnie wygenerowanego kodu C jest praktyką rekomendowaną przez oficjalną dokumentację Cythona. Ta sama dokumentacja sugeruje, aby kompilacja z użyciem Cythona była opcjonalna i domyślnie wyłączona, ponieważ docelowe środowisko uruchomieniowe, jakim posługuje się użytkownik, może posiadać niekompatybilną wersję Cythona. Przy tak dużej popularności narzędzi do izolacji środowisk wydaje się to jednak coraz mniej znaczącym problemem. W dodatku Cython jest poprawnym pakietem Pythona dostępnym w repozytorium PyPI, może być więc z łatwością oznaczany jako jedna z zależności pakietu wymagana w konkretnej wersji. Decyzja o takiej dystrybucji pakietu nie powinna być jednak podejmowana pochopnie, ponieważ może się to wiązać z poważnymi konsekwencjami. Dużo bezpieczniej jest wykorzystać opcję `extras_require` modułu `setuptools` i pozostawić decyzję o instalacji z użyciem Cythona użytkownikowi za pomocą zmiennych środowiskowych:

```
import os

from distutils.core import setup
from distutils.extension import Extension

try:
    # Kompilacja Cythonem odbędzie się tylko,
    # jeśli Cython jest dostępny...
    import Cython
    # ...oraz gdy odpowiednia zmienna środowiskowa
    # jawnie określa wymaganie takowej kompilacji.
    USE_CYTHON = bool(os.environ.get("USE_CYTHON"))

except ImportError:
    USE_CYTHON = False

ext = '.pyx' if USE_CYTHON else '.c'

extensions = [Extension("fibonacci", ["fibonacci"+ext])]

if USE_CYTHON:
    from Cython.Build import cythonize
    extensions = cythonize(extensions)

setup(
    name='fibonacci',
    ext_modules=extensions,
    extras_require={
        # Cython będzie wskazany w tej konkretnej
        # wersji jako zależność pakietu, jeśli
```

```

# pakiet zostanie zainstalowany w opcji
# [with-cython].
'with-cython': ['cython==0.23.4']
}
)

```

Narzędzie pip pozwala na instalację pakietów z opcjonalnymi zestawami zależności `extras_require` poprzez dodanie do nazwy instalowanego pakietu końcówki `[nazwa-opcji]`. Dla przedstawionego powyżej przykładu skryptu `setup.py` instalacja Cythona i lokalna kompilacja z jego użyciem może być wykonana za pomocą następującego polecenia:

```
$ USE_CYTHON=1 pip install .[with-cython]
```

Cython jako język

Cython jest kompilatorem, ale także nadzbiorem języka Python. Nadzbiór języka oznacza, że każdy poprawny kod Pythona jest poprawnym kodem Cythona, ale dozwolone są także pewne dodatkowe elementy składni. Dodatkowe elementy składni w Cythonie mają na celu ułatwienie wywoływania funkcji języka C oraz definiowanie statycznych typów (zarówno Pythona, jak i C) jako zmiennych i atrybutów klas. Dlatego każdy kod napisany w Pythonie jest jednocześnie poprawnym kodem napisanym w Cythonie. To dzięki temu tak łatwo jest dokonać kompilacji zwykłych modułów Pythona do postaci rozszerzeń C za pomocą kompilatora Cython.

Nie poprzestaniemy jednak na samym stwierdzeniu, że kod Pythona jest jednocześnie kodem Cythona. Postaramy się usprawnić definicję naszego modułu, wykorzystując unikalne elementy języka Cython. Nie będą to znaczne optymalizacje, a jedynie poprawki pozwalające funkcji `fibonacci()` na wykorzystanie zalet Cythona bez zmieniania jej ogólnych założeń.

Źródła Cythona wykorzystują własne rozszerzenia plików: `.pyx` (zamiast tradycyjnego `.py`). Założymy, że wciąż zamierzamy zaimplementować funkcję zwracającą wyrazy ciągu Fibonacciego. Zawartość pliku `fibonacci.pyx` mogłaby być następująca:

```

"""Moduł Cythona udostępniający funkcję fibonacci."""

def fibonacci(unsigned int n):
    """Zwróć n-ty wyraz ciągu Fibonacciego wyznaczony rekurencyjnie."""
    if n < 2:
        return n
    else:
        return fibonacci(n - 1) + fibonacci(n - 2)

```

Jak widzisz, jedyną rzeczą, która na chwilę obecną uległa zmianie, jest sygnatura funkcji `fibonacci()`. Dzięki opcjonalnemu statycznemu typowaniu Cythona możemy zadeklarować argument `n` jako liczbę całkowitą bez znaku (czyli `unsigned int`), co powinno już nieznacznie poprawić działanie naszej funkcji. Dodatkowo tak utworzona funkcja zapewnia lepszą obsługę argumentów niż nasze rozszerzenie napisane od podstaw w C. Jeśli argument funkcji Cythona

posiada zdefiniowany typ, to skompilowane rozszerzenie samo zajmie się rzutowaniem typów oraz zgłaszaniem błędów przepełnienia za pomocą odpowiednich rozszerzeń:

```
>>> from fibonacci import fibonacci
>>> fibonacci(5)
5
>>> fibonacci(-1)
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
  File "fibonacci.pyx", line 21, in fibonacci.fibonacci (fibonacci.c:704)
OverflowError: can't convert negative value to unsigned int
>>> fibonacci(10 ** 10)
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
  File "fibonacci.pyx", line 21, in fibonacci.fibonacci (fibonacci.c:704)
OverflowError: value too large to convert to unsigned int
```

Wiemy już, że Cython kompiluje jedynie źródła Pythona/Cythonu do kodu C (a nie postaci binarnej) oraz że wygenerowany kod korzysta z tego samego interfejsu Python/C co zwykle rozszerzenia w C pisane ręcznie. Zwróć uwagę na to, że funkcja `fibonacci()` jest funkcją rekurencyjną, co oznacza, że bardzo często będzie wywoływać samą siebie. Mimo że zdefiniowaliśmy ją jako funkcję z argumentem o statycznym typie, podczas rekurencyjnego wywołania będzie traktowana jak każda inna funkcja Pythona. Wartości `n-1` oraz `n-2` zostaną ponownie zapakowane do obiektów Pythona i znów rozpakowane wewnątrz wywołania rekurencyjnego. Proces ten będzie powtarzany wielokrotnie, póki nie zostanie osiągnięty ostatni poziom rekurencji. Nie jest to wielkim problemem, ale zużywa dużo więcej zasobów niż to konieczne.

Możemy ograniczyć narzut związany z wywoływaniem funkcji Pythona i przetwarzaniem jej argumentów poprzez oddelegowanie głównej części naszej funkcji do osobnej funkcji C, która w ogóle nie będzie miała do czynienia ze strukturami Pythona. Robiliśmy tak już wcześniej, pisząc rozszerzenie w C, i możemy zrobić to również w Cythonie. Do definicji funkcji w stylu C służy słowo kluczowe `cdef`. Funkcje zadeklarowane z użyciem `cdef` mogą przyjmować i zwracać jedynie typy języka C:

```
cdef long long fibonacci_cc(unsigned int n):
    if n < 2:
        return n
    else:
        return fibonacci_cc(n - 1) + fibonacci_cc(n - 2)

def fibonacci(unsigned int n):
    """Zwróć n-ty wyraz ciągu Fibonacciego wyznaczony rekurencyjnie."""
    return fibonacci_cc(n)
```

Możemy nawet pójść dalej. Przy rozszerzeniu napisanym w C ostatecznie pokazaliśmy, jak zwalniać globalną blokadę interpretera (GIL) podczas wywoływania funkcji języka C, sprawiając, że rozszerzenie jest odrobinę bardziej przyjazne dla aplikacji wielowątkowych. W poprzednich

przykładach korzystaliśmy w tym celu z makr preprocesora `Py_BEGIN_ALLOW_THREADS` oraz `Py_END_ALLOW_THREADS`. Składnia Cythona jest prostsza w obsłudze i łatwiejsza do zapamiętania. Mechanizm GIL może być zwolniony wokół sekcji kodu za pomocą instrukcji `with nogil:`:

```
def fibonacci(unsigned int n):
    """Zwróć n-ty wyraz ciągu Fibonacciego wyznaczony rekurencyjnie. """
    with nogil:
        result = fibonacci_cc(n)

    return fibonacci_cc(n)
```

Możesz także oznaczyć całą funkcję C jako bezpieczną do wywołania poza mechanizmem GIL:

```
cdef long long fibonacci_cc(unsigned int n) nogil:
    if n < 2:
        return n
    else:
        return fibonacci_cc(n - 1) + fibonacci_cc(n - 2)
```

Należy pamiętać, że funkcje takie nie mogą przyjmować jako argumentów ani zwracać obiektów Pythona. Za każdym razem, gdy funkcja oznaczona kwalifikatorem `nogil` musi wywołać funkcję interfejsu Python/C lub skorzystać ze struktur Pythona, musi jawnie założyć blokadę interpretera za pomocą instrukcji `with gil`.

Wyzwania związane z rozszerzeniami

Będę szczerzy i przyznam się, że rozpocząłem moją przygodę z Pythonem tylko dlatego, że byłem zmęczony złożonością tworzenia oprogramowania w C i C++. Wielu programistów zaczyna naukę Pythona, ponieważ stwierdzają, że języki, z których korzystali dotychczas, nie spełniają ich potrzeb. Programowanie w Pythonie w porównaniu do C, C++ czy Javy to istna przyjemność. Wszystko zdaje się proste i doskonale zaprojektowane. Wydaje się, że nie ma problemu, którego nie dałoby się rozwiązać, oraz że nie są nam już potrzebne żadne inne języki programowania.

Nic bardziej mylnego. Owszem, Python jest niezwykle językiem z mnóstwem wspaniałych funkcjonalności i może być z powodzeniem wykorzystywany w wielu dziedzinach. Nie oznacza to jednak, że jest perfekcyjny i pozbawiony wad. Łatwo pisać w nim zrozumiały kod, ale ta łatwość ma swoją cenę. Python nie jest tak wolny, jak się wydaje wielu sceptykom, ale nigdy też nie będzie tak szybki jak C. Język jest z definicji bardzo przenośny, ale nie oznacza to, że jego interpreter jest dostępny na każdej możliwej platformie. Listę tego typu zastrzeżeń można rozwijać niemal bez końca.

Jednym z rozwiązań wielu powyższych problemów są rozszerzenia interpretera, dzięki którym możemy skorzystać z zalet *starego dobrego* C bezpośrednio w interpreterze Pythona. W tym momencie pojawia się pytanie: czy naprawdę korzystamy z Pythona po to, aby rozszerzać go za pomocą C lub dowolnego innego języka? Odpowiedź brzmi oczywiście „nie”. Rozszerzenia są wyłącznie niewygodną koniecznością w sytuacji, gdy nie mamy żadnego innego wyboru.

Dodatkowa złożoność

Nie jest tajemnicą, że rozwijanie aplikacji w wielu językach programowania jednocześnie to niełatwe zadanie. Python i C to dwie całkowicie różne technologie i niezwykle trudno jest wyszukać pomiędzy nimi jakiegokolwiek cechy wspólne. Smutną prawdą jest także to, że nie sposób znaleźć jakiegokolwiek aplikację wolną od błędów. Jeśli rozszerzenia staną się znaczącą częścią Twojej bazy kodów, debugowanie może zrobić się niezwykle złożone. Nie tylko dlatego, że debugowanie kodu w C wymaga zupełnie innego sposobu pracy i zestawu narzędzi, ale również dlatego, że zmusza do ciągłej zmiany kontekstu.

Wszyscy jesteśmy ludźmi i mamy ograniczone zdolności poznawcze. Są oczywiście ludzie mogący wydajnie pracować jednocześnie na wielu poziomach abstrakcji i z wykorzystaniem rozmaitych stosów technologicznych, ale zdają się wyjątkowo rzadkim gatunkiem. Bez względu na to, jak zdolnym programistą jesteś, utrzymywanie hybrydowych rozwiązań ma dodatkową cenę. Będzie to większy koszt związany z ciągłym przekakiwaniem pomiędzy różnymi językami bądź też dodatkowy stres, który w końcu uczyni Cię mniej efektywnym.

Zgodnie z danymi indeksu TIOBE język C od lat jest jednym z najpopularniejszych języków programowania. Mimo to wciąż wielu programistów Pythona wie bardzo niewiele na jego temat. Uważam, że język C powinien być *lingua franca* w świecie programistów. Niestety, jest mało prawdopodobne, by moje zdanie zmieniło coś w tym temacie. Python jest tak uwodzającym i prostym w nauce językiem, że wielu programistów szybko zapomina o wszystkich swoich wcześniejszych doświadczeniach i przerzuca się na nową technologię. Ale programowanie to nie jazda na rowerze. Umiejętności programistyczne zanikają wyjątkowo szybko, gdy nie są używane i doskonalone. Nawet bardzo doświadczeni programiści C ryzykują stopniową utratę swoich umiejętności, zbyt długo nurkując w Pythonie. Wszystko to zmierza do ostatecznej konkluzji: niezwykle trudno jest znaleźć programistów, którzy będą mogli sprawnie rozwijać Twoje rozszerzenia. W projektach *open source* oznacza to mniej dobrowolnych współpracowników. W projektach z zamkniętymi źródłami oznacza to zaś, że nie wszyscy Twoi koledzy z pracy będą potrafili rozwijać kod bez wprowadzania błędów.

Debugowanie

Jeśli chodzi o błędy, to te występujące w rozszerzeniach są z reguły katastrofalne w skutkach. Niewątpliwą zaletą statycznego typowania jest możliwość wychwycenia wielu błędów już na etapie kompilacji (w dodatku takich błędów, których znalezienie wymagałoby bardzo rygorystycznego testowania oraz pełnego pokrycia testami). Z drugiej strony, wymagane jest ręczne zarządzanie pamięcią, a to jedna z głównych przyczyn większości błędów spotykanych w kodzie C. W najlepszym przypadku błędy zarządzania pamięcią będą skutkować tylko wyciekami pamięci, który stopniowo pochłonie wszystkie dostępne zasoby systemowe. Najlepszy przypadek wcale nie jest tym, z którym uporać się będzie najłatwiej. Wycieki pamięci są wyjątkowo trudne w identyfikacji i odnajdywaniu bez użycia wyspecjalizowanych zewnętrznych narzędzi typu Valgrind. I tak w większości przypadków błędy zarządzania pamięcią skutkują błędami naruszenia pamięci, których nie da się elegancki sposób obsłużyć w Pythonie i które spowodują zakończenie pracy

interpretera bez podniesienia jakiegokolwiek wyjątku. W ostateczności będziesz musiał się uzbroić w narzędzia, z których korzysta bardzo niewielu programistów Pythona. Zwiększa to niewątpliwie złożoność środowiska pracy oraz procesu rozwoju oprogramowania.

Korzystanie z dynamicznych bibliotek bez pisania rozszerzeń

Dzięki `ctypes` (moduł standardowej biblioteki Pythona) oraz `cffi` (zewnętrzny pakiet) możesz dokonać integracji dowolnej dynamicznej/współdzielonej biblioteki bez względu na to, w jakim języku została napisana. W dodatku możesz to zrobić, posługując się czystym kodem Pythona. Jest to więc ciekawa alternatywa dla rozszerzeń pisanych w języku C.

Nie oznacza to, że niepotrzebna jest Ci jakakolwiek wiedza o C. Oba rozwiązania wymagają od Ciebie znacznego zrozumienia C i ogólnych zasad działania dynamicznych bibliotek. Z drugiej strony, zdejmują z Twoich barków ciężar ręcznego liczenia referencji oraz ograniczają ryzyko popełnienia bolesnych błędów zarządzania pamięcią. W dodatku korzystanie z dynamicznych bibliotek za pomocą `ctypes` lub `cffi` powinno być bardziej przenośne niż pisanie i kompilacja rozszerzeń w C.

`ctypes`

`ctypes` jest najpopularniejszym modulem do wywoływania funkcji z dynamicznych bądź współdzielonych bibliotek bez potrzeby pisania własnych rozszerzeń. Stanowi część standardowej biblioteki Pythona, więc jest dostępny zawsze i nie wymaga instalowania żadnych zewnętrznych zależności. Jest to **interfejs funkcji obcych** (ang. *Foreign Function Interface* — FFI) udostępniający dodatkowo odpowiedni API do tworzenia typów danych kompatybilnych z C.

Ładowanie bibliotek

`ctypes` udostępnia cztery klasy ładujące dynamiczne biblioteki oraz dwie konwencje korzystania z nich. Klasy reprezentujące dynamiczne i współdzielone biblioteki to `ctypes.CDLL`, `ctypes.PyDLL`, `ctypes.OleDLL` oraz `ctypes.WinDLL`. Dwie ostatnie dostępne są tylko w systemie Windows, więc nie będę się nad nimi zbyt rozwódził. Różnice pomiędzy `CDLL` a `PyDLL` są następujące:

- `ctypes.CDLL` — ta klasa reprezentuje załadowane współdzielone biblioteki. Funkcje w tych bibliotekach wykorzystują standardową konwencję wywołania i oczekuje się od nich, by zwracały wartości typu `int`. GIL jest zwalniany podczas ładowania biblioteki.
- `ctypes.PyDLL` — ta klasa działa jak `CDLL`, z tą różnicą, że GIL nie jest zwalniany podczas ładowania biblioteki. Po wykonaniu sprawdzana jest flaga błędów Pythona i ewentualnie podnoszony odpowiedni wyjątek. Klasa ta jest użyteczna jedynie przy wywoływaniu funkcji interfejsu Python/C.

Aby załadować bibliotekę, możesz bezpośrednio utworzyć instancję jednej z powyższych klas (przekazując właściwe parametry) lub też skorzystać z wywołania `LoadCall()` z podmodułu powiązanego z odpowiednią klasą:

- `ctypes.cdll.LoadLibrary()` dla `ctypes.CDLL`;
- `ctypes.pydll.LoadLibrary()` dla `ctypes.PyDLL`;
- `ctypes.windll.LoadLibrary()` dla `ctypes.WinDLL`;
- `ctypes.oledll.LoadLibrary()` dla `ctypes.OleDLL`.

Największym wyzwaniem podczas ładowania współdzielonych bibliotek jest odnajdywanie ich w przenośny i niezawodny sposób. Różne systemy operacyjne wykorzystują różne rozszerzenia dla bibliotek współdzielonych (*.dll* w systemie Windows, *.dylib* w macOS, *.so* w Linuksie) i przechowują je w różnych miejscach. Największym grzesznikiem w tej dziedzinie jest Windows, w którym nie ma ustandaryzowanego systemu organizacji bibliotek. Z tego powodu nie będę się zagłębiał w ładowanie bibliotek współdzielonych w Windowsie i skupię się na systemach Linux i macOS, które rozwiązują ten problem w konsekwentny i podobny sposób. Jeśli mimo wszystko jesteś zainteresowany ładowaniem bibliotek w systemie Windows, zapoznaj się z oficjalną dokumentacją `ctypes`, która zawiera mnóstwo informacji na ten temat (<https://docs.python.org/3.5/library/ctypes.html>).

Obie konwencje ładowania bibliotek (funkcja `LoadLibrary()` oraz konkretne klasy) wymagają użycia pełnej nazwy biblioteki. Oznacza to, że należy korzystać z odpowiednich dla danego systemu operacyjnego prefiksów i sufiksów. Na przykład aby załadować standardową bibliotekę C w systemie Linux, należy zastosować następujący kod:

```
>>> import ctypes
>>> ctypes.cdll.LoadLibrary('libc.so.6')
<CDLL 'libc.so.6', handle 7f0603e5f000 at 7f0603d4cbd0>
```

W systemie macOS wygląda to następująco:

```
>>> import ctypes
>>> ctypes.cdll.LoadLibrary('libc.dylib')
```

Na szczęście podmoduł `ctypes.util` dostarcza funkcję pomocniczą `find_library()` pozwalającą wyszukać bibliotekę bez konieczności podawania jej prefiksów i sufiksów. Funkcja ta działa w każdym systemie operacyjnym posiadającym jasno określony schemat nazywania i przechowywania bibliotek współdzielonych:

```
>>> import ctypes
>>> from ctypes.util import find_library
>>> ctypes.cdll.LoadLibrary(find_library('c'))
<CDLL '/usr/lib/libc.dylib', handle 7fff69b97c98 at 0x101b73ac8>
>>> ctypes.cdll.LoadLibrary(find_library('bz2'))
<CDLL '/usr/lib/libbz2.dylib', handle 10042d170 at 0x101b6ee80>
>>> ctypes.cdll.LoadLibrary(find_library('AGL'))
<CDLL '/System/Library/Frameworks/AGL.framework/AGL',
↳handle 101811610 at 0x101b73a58>
```


Wywoływanie funkcji C za pomocą ctypes

Powszechną praktyką po załadowaniu biblioteki jest przechowanie jej obiektu jako zmiennej w przestrzeni nazw modułu o nazwie takiej samej jak załadowana właśnie biblioteka. Funkcje biblioteki są dostępne jako atrybuty tego obiektu, a więc wywoływanie wizualnie niczym się nie różni od wywoływania funkcji dowolnego modułu Pythona:

```
>>> import ctypes
>>> from ctypes.util import find_library
>>>
>>> libc = ctypes.cdll.LoadLibrary(find_library('c'))
>>>
>>> libc.printf(b"Hello world!\n")
Hello world!
13
```

Niestety, żaden z wbudowanych typów Pythona (z wyjątkiem `int`, `str` oraz `bytes`) nie jest kompatybilny z typami C. W związku z tym większość obiektów przed przekazaniem jako atrybuty funkcji musi być owinięta za pomocą odpowiednich klas udostępnionych w module `ctypes`. Poniższa tabela, pochodząca z oficjalnej dokumentacji `ctypes`, zawiera pełną listę kompatybilnych typów:

Typ ctypes	Typ C	Typ Pythona
<code>c_bool</code>	<code>_Bool</code>	<code>bool</code>
<code>c_char</code>	<code>char</code>	Jednoznakowy obiekt <code>bytes</code>
<code>c_wchar</code>	<code>wchar_t</code>	Jednoznakowy obiekt <code>str</code>
<code>c_byte</code>	<code>char</code>	<code>int</code>
<code>c_ubyte</code>	<code>unsigned char</code>	<code>int</code>
<code>c_short</code>	<code>short</code>	<code>int</code>
<code>c_ushort</code>	<code>unsigned short</code>	<code>int</code>
<code>c_int</code>	<code>int</code>	<code>int</code>
<code>c_uint</code>	<code>unsigned int</code>	<code>int</code>
<code>c_long</code>	<code>long</code>	<code>int</code>
<code>c_ulong</code>	<code>unsigned long</code>	<code>int</code>
<code>c_longlong</code>	<code>__int64</code> lub <code>long long</code>	<code>int</code>
<code>c_ulonglong</code>	<code>unsigned __int64</code> lub <code>unsigned long long</code>	<code>int</code>
<code>c_size_t</code>	<code>size_t</code>	<code>int</code>
<code>c_ssize_t</code>	<code>ssize_t</code> lub <code>Py_ssize_t</code>	<code>int</code>
<code>c_float</code>	<code>float</code>	<code>float</code>
<code>c_double</code>	<code>double</code>	<code>float</code>
<code>c_longdouble</code>	<code>long double</code>	<code>float</code>
<code>c_char_p</code>	<code>char *</code> (zakończony znakiem <code>NULL</code>)	<code>bytes</code> lub <code>None</code>
<code>c_wchar_p</code>	<code>wchar_t *</code> (zakończony znakiem <code>NULL</code>)	<code>string</code> lub <code>None</code>
<code>c_void_p</code>	<code>void *</code>	<code>int</code> lub <code>None</code>

Powyższa tabela nie zawiera żadnego typu, który odpowiadałby dostępnym w Pythonie podstawowym kolekcjom (krotkom i słownikom). Rekomendowanym sposobem tworzenia typów ctypes odpowiadających tablicom C jest wykorzystanie operatora mnożenia i wybranego podstawowego typu:

```
>>> import ctypes
>>> IntArray5 = ctypes.c_int * 5
>>> c_int_array = IntArray5(1, 2, 3, 4, 5)
>>> FloatArray2 = ctypes.c_float * 2
>>> c_float_array = FloatArray2(0, 3.14)
>>> c_float_array[1]
3.140000104904175
```

Przekazywanie funkcji Pythona jako wywołań zwrotnych C

Popularnym wzorcem projektowym jest oddelegowanie części pracy do dodatkowego wywołania zwrótnego dostarczonego przez użytkownika. Jedną z najbardziej znanych funkcji ze standardowej biblioteki języka C akceptującej wywołania zwrótnie jest `qsort()` implementująca sortowanie algorytmem **Quicksort**. Jest oczywiście mało prawdopodobne, byś potrzebował korzystać z algorytmu Quicksort zamiast domyślnego w Pythonie algorytmu **Timsort**. Funkcja `qsort()` stanowi kanoniczny przykład wydajnej funkcji sortującej oraz API języka C stosowanego w wielu książkach programistycznych. Dlatego postaram się wykorzystać tę właśnie funkcję w celu demonstracji przekazywania funkcji Pythona jako wywołań zwrotnych dynamicznych bibliotek ładowanych za pomocą ctypes.

Zwykła funkcja Pythona nie będzie kompatybilna z typem oczekiwany jako wywołanie zwrótnie funkcji `qsort()`. Oto sygnatura funkcji `qsort()` z podręcznika użytkownika BSD, która zawiera również sygnaturę oczekiwanego wywołania zwrótnego (argument `compar`):

```
void qsort(void *base, size_t nel, size_t width,
           int (*compar)(const void *, const void *));
```

Aby wywołać funkcję `qsort()` z biblioteki `libc`, musisz podać:

- `base` — sortowana tablica jako wskaźnik `void*`.
- `nel` — liczba elementów jako `size_t`.
- `width` — rozmiar pojedynczego elementu tablicy jako `size_t`.
- `compar` — wskaźnik funkcji zwracającej wartość typu `int` i akceptującej dwa wskaźniki `void*`. Wskazywana funkcja ma porównywać między sobą pary sortowanych elementów.

Wiesz już z podrozdziału „Wywoływanie funkcji C za pomocą ctypes”, jak zadeklarować tablicę C wybranego typu za pomocą operatora mnożenia i modułu `ctypes`. Argument `nel` powinien być typu `size_t`, a to przekłada się na zwykły typ `int`. Dlatego nie trzeba stosować żadnych dodatkowych zabiegów i można posłużyć się wyrażeniem `len(lista)`. Argument `width` możemy określić za pomocą funkcji `ctypes.sizeof()`. Ostatnią rzeczą, jaką musimy dostarczyć, jest kompatybilny wskaźnik funkcji jako argument `compar`.

Moduł `ctypes` zawiera funkcję wytwórczą `CFUNCTYPE()`, która pozwala na owinięcie dowolnej funkcji Pythona oraz reprezentowanie jej pod postacią kompatybilnego z C wskaźnika funkcji. Pierwszym argumentem jest typ zwracany przez owiniętą funkcję. Kolejnymi argumentami są typy akceptowanych przez funkcję parametrów. Definicja typu kompatybilnego z argumentem `compar` funkcji `qsort()` będzie następująca:

```
CMPFUNC = ctypes.CFUNCTYPE(
    # zwracany typ
    ctypes.c_int,
    # pierwszy argument wejściowy
    ctypes.POINTER(ctypes.c_int),
    # drugi argument wejściowy
    ctypes.POINTER(ctypes.c_int),
)
```

Funkcja `CFUNCTYPE()` wykorzystuje konwencję wywoływania `cdecl`, a więc jest kompatybilna z bibliotekami typów `CDLL` oraz `PyDLL`. Dynamiczne biblioteki ładowane w systemie Windows za pomocą klas `WinDLL` oraz `OleDLL` wykorzystują konwencję `stdcall`. Oznacza to, że wywołania zwrotne dla bibliotek tych typów muszą korzystać z innej funkcji wytwórczej w celu tworzenia kompatybilnych z C wskaźników funkcji. W `ctypes` funkcja ta nosi nazwę `WINFUNCTYPE()`.

Na koniec założmy, że sortujemy losowo uporządkowaną listę liczb całkowitych. Poniższy listing przedstawia wszystko, czego do tej pory dowiedziałeś się o `ctypes`:

```
from random import shuffle

import ctypes
from ctypes.util import find_library

libc = ctypes.cdll.LoadLibrary(find_library('c'))

CMPFUNC = ctypes.CFUNCTYPE(
    # zwracany typ
    ctypes.c_int,
    # pierwszy argument wejściowy
    ctypes.POINTER(ctypes.c_int),
    # drugi argument wejściowy
    ctypes.POINTER(ctypes.c_int),
)

def ctypes_int_compare(a, b):
    # Argumenty są wskaźnikami, dlatego musimy odwoływać
    # się do nich za pomocą indeksów [0].
    print(" %s cmp %s" % (a[0], b[0]))

    # Zgodnie ze specyfikacją funkcji qsort()
    # powinniśmy zwrócić:
```

```

# * mniej niż zero, jeśli a < b;
# * zero, jeśli a == b;
# * więcej niż zero, jeśli a > b.
return a[0] - b[0]

def main():
    numbers = list(range(5))
    shuffle(numbers)
    print("pomieszane: ", numbers)

    # Utwórz nowy typ reprezentujący tablicę
    # o długości takiej samej jak lista numbers.
    NumbersArray = ctypes.c_int * len(numbers)
    # Utwórz tablicę, posługując się nowym typem.
    c_array = NumbersArray(*numbers)

    libc.qsort(
        # wskaźnik sortowanej tablicy
        c_array,
        # długość tablicy
        len(c_array),
        # rozmiar pojedynczego elementu
        ctypes.sizeof(ctypes.c_int),
        # wywołanie zwrotne (wskaźnik funkcji)
        CMPFUNC(ctypes_int_compare)
    )
    print("posortowane: ", list(c_array))

if __name__ == "__main__":
    main()

```

Funkcja porównująca elementy zawiera dodatkową instrukcję `print()`, dzięki czemu możemy bliżej przyjrzeć się procesowi sortowania:

```

$ python ctypes_qsort.py
pomieszane: [4, 3, 0, 1, 2]
4 cmp 3
4 cmp 0
3 cmp 0
4 cmp 1
3 cmp 1
0 cmp 1
4 cmp 2
3 cmp 2
1 cmp 2
posortowane: [0, 1, 2, 3, 4]

```

CFFI

CFFI to *interfejs funkcji obcych* stanowiący ciekawą alternatywę dla ctypes. Nie jest elementem standardowej biblioteki Pythona, ale jest z łatwością dostępny jako pakiet cffi w repozytorium PyPI. Różni się znacząco od ctypes tym, że kładzie większy nacisk na ponowne wykorzystanie istniejących deklaracji języka C z ogólnodostępnych plików nagłówkowych zamiast zmuszania do tworzenia rozbudowanych interfejsów będących pomostami pomiędzy kodem Pythona a ładowanymi bibliotekami. CFFI jest dużo bardziej rozbudowany niż ctypes i posiada możliwość kompilacji części kodu warstwy integracyjnej do postaci rozszerzeń za pomocą kompilatora C. Może być więc stosowany jako hybrydowe rozwiązanie znajdujące się gdzieś pomiędzy ctypes a rozszerzeniami napisanymi bezpośrednio w C.

Ponieważ jest to bardzo duży projekt, nie sposób omówić go w kilku akapitach. Z drugiej strony, szkoda byłoby niczego o nim nie powiedzieć. Pokazałem wcześniej, jak wykorzystać funkcję `qsort()` ze standardowej biblioteki języka C za pomocą modułu ctypes. Zatem najlepszym sposobem na wskazanie różnic pomiędzy tymi dwoma rozwiązaniami będzie zrobienie tego samego, tym razem z wykorzystaniem pakietu cffi. Mam nadzieję, że poniższy blok kodu będzie wart więcej niż kilka dodatkowych akapitów tekstu:

```
from random import shuffle

from cffi import FFI

ffi = FFI()

ffi.cdef("""
void qsort(void *base, size_t nel, size_t width,
           int (*compar)(const void *, const void *));
""")
C = ffi.dlopen(None)

@ffi.callback("int(void*, void*)")
def cffi_int_compare(a, b):
    # Sygnatura wywołania zwrotnego wymaga dokładnego
    # dopasowania typów. Wykorzystuje to zdecydowanie
    # dużo mniej magii niż wywołania w ctypes, ale z
    # drugiej strony zmusza do większej dokładności.
    int_a = ffi.cast('int*', a)[0]
    int_b = ffi.cast('int*', b)[0]
    print(" %s cmp %s" % (int_a, int_b))

    # Zgodnie ze specyfikacją funkcji qsort()
    # powinniśmy zwrócić:
    # * mniej niż zero, jeśli a < b;
    # * zero, jeśli a == b;
    # * więcej niż zero, jeśli a > b.
    return int_a - int_b
```

```
def main():
    numbers = list(range(5))
    shuffle(numbers)
    print("pomieszane: ", numbers)

    c_array = ffi.new("int[]", numbers)

    C.qsort(
        # wskaźnik sortowanej tablicy
        c_array,
        # długość tablicy
        len(c_array),
        # rozmiar pojedynczego elementu
        ffi.sizeof('int'),
        # wywołanie zwrotne (wskaźnik funkcji)
        cffi_int_compare,
    )
    print("posortowane: ", list(c_array))

if __name__ == "__main__":
    main()
```

Podsumowanie

W tym rozdziale zająłem się jednym z najbardziej zaawansowanych tematów całej książki. Omówiłem zarówno powody tworzenia rozszerzeń, jak i dedykowane im narzędzia. Zacząłem od napisania pierwszego rozszerzenia z użyciem jedynie języka C oraz interfejsu Python/C. Następnie zrobiłem to samo z użyciem Cythona, aby pokazać, że tworzenie rozszerzeń może być proste, pod warunkiem że użyje się w tym celu odpowiednich narzędzi.

Wciąż istnieją powody, aby tworzyć rozszerzenia *trudniejszym sposobem* (tj. za pomocą języka C i pliku nagłówkowego *Python.h*). Mimo wszystko rekomendowanym sposobem jest korzystanie z zaawansowanych narzędzi, takich jak Cython czy Pyrex (w rozdziale wspomniany jedynie z nazwy), ponieważ czynią kod bardziej czytelnym i łatwiejszym w utrzymaniu. Zaoszczędzą Ci także większości problemów spowodowanych niedokładnym zliczaniem referencji i nieodpowiednim zarządzaniem pamięcią.

Temat rozszerzeń zakończyłem prezentacją modułu *ctypes* i pakietu *cffi* jako narzędzi alternatywnych dla integracji współdzielonych bibliotek. Ponieważ nie wymagają pisania własnych kompilowanych rozszerzeń, powinny być preferowanym rozwiązaniem w przypadku, gdy konieczne jest jedynie wywoływanie funkcji z istniejących bibliotek w formie binarnej.

Następny rozdział pozwoli Ci na chwilę odpocząć od zaawansowanych technik programistycznych. Zajmiemy się równie ważnym tematem zarządzania kodem za pomocą systemów kontroli wersji.

Skorowidz

A

- ABI, Application Binary Interface, 233
- abstrakcyjne
 - drzewa składniowe, 129
 - klasy bazowe, 473, 474
- Adapter, 466
- adnotacje funkcji, 88, 473
- algorytm
 - linearyzacji C3, 97
 - LRU, 412
- algorytm aproksymacyjne, 403
- alternatywne powłoki, 46
- aplikacje
 - sieciowe, 222
 - wieloużytkownikowe, 426
 - wielowątkowe, 427
- argument
 - **kwargs, 152
 - *args, 152
- argumenty, 145
 - funkcji, 149
 - heterogeniczne, 102
- artefakt, 281
- AST, 129
- asynchroniczne
 - dostarczanie wiadomości, 406
 - operacje wejścia/wyjścia, 448
- atrapy, 351, 356
- automatyczne
 - dołączanie numeru wersji, 168
 - generowanie kodu, 127
 - zliczanie referencji, 380
- automatyzacja wdrożeń, 200

B

- bezpieczeństwo kodu, 193
- biblioteka
 - PyOpenGL, 109
 - raven, 223
 - standardowa, 25
- binarny interfejs aplikacji, 233
- blokada GIL, 249, 423
- blokada wielobieżna, 422
- bloki dosłowne, 310
- bpython, 46, 48
- brak izolacji, 296
- budowa aplikacji, 281
- budowanie
 - dokumentacji, 312, 324
 - responsywnych interfejsów, 424
- buforowanie, 79, 81, 409
 - deterministyczne, 410
 - niedeterministyczne, 412
- buildout, 40

C

- CDN, Content Delivery Network, 206
- CFFI, 265
- CI, 280, 282
- ciąg
 - bajtów, 52
 - znaków, 52
- ciągła integracja oprogramowania, 280
- ciągłe
 - dostarczanie oprogramowania, 284
 - procesy, 279
 - wdrażanie oprogramowania, 285

- CPython, 30
- Cython, 253
- czasy testowania, 295

D

- DDD, dokument-driven development, 361
- debugger, 48
- debugowanie, 258
- definicje zadań, 295
- dekompilacja, 194
- dekorator, 72, 115
 - buforujący, 79
 - jako funkcja, 73
 - jako klasa, 74
 - klasy, 116
 - kontekstu, 82
 - pośredniczący, 81
 - repeat, 75
- dekorowanie nazw, 104
- delegowanie pracy, 425
- deskryptory, 105
- deterministyczny profiler, 371
- dezaktywowanie testów, 347
- diagram
 - cyklicznych referencji, 386, 388
 - klas, 489
 - show_backrefs(), 385
- dławienie przepustowości, 434
- długie czasy testowania, 295
- dodatkowa złożoność, 258
- dodawanie wpisów, 324
- dokument
 - PEP 396, 168
 - PEP 420, 176
 - PEP 440, 168
 - reStructuredText, 308

dokumentacja, 299, 312, 331

dokumenty

operacyjne, 313, 318
PEP, 21
projektowe, 313

dostarczanie

dokumentacji, 331
kontekstu, 82
oprogramowania, 332

dostęp

do atrybutów, 104
do metod klas, 94

drzewo wywołań, 412

dynamiczne generowanie kodu, 131

dystribucja

kodu, 190
pakietów, 159, 179
programów, 192
zmian, 273

dystribucje

budowane, 181
w formacie wheel, 182
źródłowe, 181

dziedziczenie, 92

wielokrotne, 104

dzielenie czasu, 422

E

efekt sieciowy, 275

etykiety, 272

eXtreme Programming, 280

F

falszywe obiekty zastępcze, 351

Fasada, 482

flagi, 247

format wheel, 182

formatowanie znakowe, 310

framework Falcon, 132

frozenset, 65

funkcja, 142

CFUNCTYPE(), 263
compile(), 128
eval(), 128
exec(), 128
fibonacci(), 256
namedtuple, 401
namedtuple(), 67
next(), 71
open().readline, 70
patch_smtpilib(), 355
PyArg_ParseTuple(), 249

skrót SHA, 80

SpeedStep, 377

super(), 94, 96, 101, 104

type(), 121

wraps(), 76

funkcje wbudowane, 128

G

generowanie kodu

automatyczne, 127
dynamiczne, 131

GIL, Global Interpreter Lock, 423

Git, 274

Git flow, 275

GitHub flow, 275

H

haki importów, 131

hazard, 422

heurystyki, 403, 404

hierarchia

klas, 97, 98
systemu plików, 215

I

identyfikowanie wąskich gardeł

wydajności, 370

idiomy, 60

implementacja metaklasy, 120

inicjalizowanie zbioru, 66

instrukcja, 314

with, 83

yield, 69

instrukcje użycia, 313

instrumentacja, 221

integracja

kodu, 236
zewnętrznych bibliotek, 236

interaktywne debuggery, 48

interfejs

funkcji obcych, 265
IRectangle, 478
Python/C, 240
użytkownika, 287
wielowątkowy, 447

interpreter, 186

introspekcja, 75

IPython, 46, 48

iteratory, 67

izolacja, 216, 296

środowisk, 34, 37, 42

J

jakość kodu, 331

jawna definicja

interfejsu, 468

klasy, 121

język

C, 232

C++, 232

Cython, 255

GLSL, 109

Hy, 133, 231

Jython, 31

K

klasa, 91, 145

CDLL, 263

ChainMap, 67

Circle, 472

Counter, 67

ctypes.CDLL, 259

Ctypes.PyDLL, 259

defaultdict, 67

dictinctdict, 92

Executor, 457, 459

Future, 457

InstanceCountingClass, 125

OleDLL, 263

OrderedDict, 67

PyDLL, 263

WinDLL, 263

klasy

abstrakcyjne, 474

domieszkowe, 117

klasyfikatory oprogramowania, 165

kodowanie ciągu, 54

kolejki dwukierunkowe, 432

kolejkowanie zadań, 404

kolekcje, 56

kompatybilność, 26

kompilator Cython, 253

konfiguracja

projektu, 162

skryptu setup.py, 167

konstrukcja

for ... else ..., 87

try ... finally, 83

konteneryzacja, 45

konwencja wywoływania

METH_KEYWORDS, 245

METH_NOARGS, 245

METH_O, 245

METH_VARARGS, 245

konwencje
nazewnictwo, 135
wywoływania, 245
kopie lustrzane PyPI, 205
krotki, 57

L

leniwa właściwość, 109
leniwe
ewaluowane atrybuty, 108
ładowane moduły, 26
listy, 57, 397
dwukierunkowe, 67
numerowane, 309
składane, 59
logowanie błędów, 221

Ł

ładowanie bibliotek, 259
łączenie ciągów znaków, 55

M

macierze testowe, 283
makro
Py_DECREF, 388
PyMODINIT_FUNC, 245
makroprofilowanie, 371
manifest Twelve-Factor App, 198
mechanizm
GIL, 250
MRO, 97, 99
memoizacja, 79, 410
metadane, 165
projektu, 170
metahaki, 131
metaheurystyki, 404
metaklasy, 120, 124, 126
metaprogramowanie, 114
metoda, 142
__call__, 123
__delete__, 106
__enter__, 85
__exit__, 85
__get__, 106
__init__, 122
__iter__, 68
__new__, 118, 122
__next__, 68
__prepare__, 122
__set__, 106
bytes.decode(encoding, errors), 54
close(), 72
items(), 62
join(), 56

keys(), 62
lazy_property.__get__(), 109
send(), 72
str.encode(encoding, errors), 54
throw(), 72
values(), 62
verifyClass(), 471
verifyObject(), 471
metody
słownika, 62
specjalne, 144
metodyka
eXtreme Programming, 280
Twelve-Factor App, 199, 230
mierzenie liczby operacji, 378
mikroprofilowanie, 371, 375
moduł, 146
asyncio, 453
collections, 66, 399, 480
contextlib, 86
ctypes, 259, 265
doctest, 339, 361
futures, 456
logging, 223
multiprocessing, 442, 447
nose, 341, 343
objgraph, 385
pickle, 80
setuptools, 172
threading, 84, 429
unittest, 335, 340
zope.interface, 469
monitorowanie
aplikacji, 224
kodu, 221
metryk systemowych, 224

N

nadzbior języka, 255
narzędzia, 26, 45
do ciągłej integracji, 285
do pracy z pakietami, 161
nadzoru nad procesami, 216
przetwarzania logów, 228
testowe, 335
narzędzie
Bandersnatch, 206
Buildbot, 289
Circus, 227
cx_Freeze, 190
Fabric, 200
flake8, 157
Fluentd, 228
GitLab CI, 293
Gprof2Dot, 374

Jenkins, 286
Logstash, 228
Memcached, 414
memory_profiler, 382
Memprof, 382
objgraph, 383
pep8, 157
py.test, 344
py2app, 192
PyInstaller, 187
Pylint, 155
Pympler, 382
Supervisor, 227
Travis CI, 291, 294
Vagrant, 43
Valgrind, 389

nazwy
klas, 154
modułów, 154
pakietów, 154
niezmiennosc frozenset, 65
notacja dużego O, 394
notacje nazewnictwa, 137
numer wersji, 168

O

Obserwator, 483
obsługa
błędów, 434
logów, 226
wyjątków, 247
odinstalowywanie pakietów, 173
odnośniki, 311, 324
Odwiedzający, 485
ograniczanie zjawiska regresji, 330
opisywanie słowników, 147
opowieść, 362
opóźnione przetwarzanie, 404
oprogramowanie jako usługa, 199
optymalizacja, 56, 365, 391
otwarte adresowanie, 63

P

pakiet, 146, 159
cffi, 259, 265
MacroPy, 131
pakiety przestrzeni nazw, 174–177
pamięć, 379, 381
parametryzowane dekoratory, 74
peephole optimization, 56
pełnomocnictwo, 81
Pełnomocnik, 481
PEP 396, 168
PEP 420, 176
PEP 440, 168

PEP 8, 135
 pętla zdarzeń, 459
 pisanie
 rozszerzeń, 237
 testów, 342
 plik
 .pypirc, 180
 MANIFEST.in, 164
 README, 170
 setup.cfg, 163
 setup.py, 162
 pliki wykonywalne, 184
 podejście do programowania, 34
 podgląd projektu, 292
 podnoszenie jakości kodu, 331
 podręcznik modułu, 315, 317
 pokrycie kodu testami, 349
 polecenia skryptu setup.py, 172
 polecenie
 bdist, 182
 build, 183
 circusctl, 218
 develop, 173
 install, 173
 pip, 212
 sdist, 181
 poradnik reStructuredText, 305
 portfolio dokumentacji, 312, 319
 pośredniczenie, 81
 powłoka, 46
 pożyczone referencje, 251
 prawa własności do obiektów, 251
 prefiks, 146
 probabilistyczne struktury danych, 408
 problem
 komiwojażera, 403
 marszrutyzacji, 403
 procesy, 445
 programistyczne, 279
 produktywność, 45
 profilery statystyczne, 371
 profilowanie, 365
 czasu użycia procesora, 370
 pamięci, 381
 połączeń sieciowych, 389
 zużycia pamięci, 379
 programowanie
 asynchroniczne, 445, 447
 funkcyjne, 79
 sterowane dokumentami, 361
 sterowane testami, 327
 projektowanie argumentów, 150
 protokół
 deskryptora, 106
 HTTP, 219

XML-RPC, 77
 zarządcy kontekstu, 85
 prywatne nazwy, 143
 przekazywanie
 funkcji, 262
 prawa własności, 251
 przeładowywanie procesów, 219
 przesłanianie nazw, 148
 przestrzeń
 nazw, 174, 177
 użytkownika, 218
 przeszukiwanie list, 397
 przetwarzanie
 równoległe, 419
 wieloprosesowe, 439
 współbieżne, 419
 ptypython, 46, 48
 pula
 procesów, 445
 wątków, 431
 pułapki, 24
 modułu unittest, 340
 PyInstaller, 187
 PyPI, 179
 PyPy, 33
 Python 3, 23
 Python Package Index, 179

R

receptura, 314
 redukcja złożoności, 392
 referencje, 250
 niechronione, 251
 regresja, 330
 rejestrowanie podręczników
 modułów, 323
 repozytoria wydań, 273
 repozytorium
 niestabilne, 273
 pakietów, 178
 PyPI, 179
 stabilne, 273
 responsywne interfejsy, 424
 rewizja, 268
 rodzaje
 aplikacji, 333
 testów, 332
 router, 132
 rozpakowywanie sekwencji, 60
 rozproszone testy automatyczne, 348
 rozszerzenia, 231, 237, 257
 w C, 238
 rozwidlenie, 440
 różnice składni, 24

S, Ś

samodzielne pliki wykonywalne, 184
 samouczek, 315, 317
 skalanie, 282
 semantyczne wersjonowanie, 27
 serwer proxy, 219
 Singleton, 462
 skalowanie sprzętu, 369
 składanie stałych, 56
 składnia, 24
 dekoratorów, 73, 115
 skomplikowane strategie zadań, 294
 skrypt
 nose, 341
 setup.py, 172
 uruchomieniowy, 342
 sloty, 114
 słowniki, 61
 słowo kluczowe
 async, 449
 await, 449
 yield, 71
 spis treści, 323
 Stackless Python, 31
 stałe, 138
 stosowanie
 heurystyk, 403
 izolacji, 36
 strategie
 optymalizacyjne, 368
 zadań, 294
 string, 52
 struktura sekcji, 307
 struktury danych, 26
 sygnał SIGHUP, 220
 system
 CDN, 206
 ciągłej integracji, 291, 294
 Git, 274
 plików, 215
 przetwarzania logów, 228
 systemy
 ciągłej integracji, 324
 systemy kontroli wersji, 268
 rozproszone, 271, 274
 scentralizowane, 268, 274
 Szablon, 488
 sztywne osadzanie bibliotek, 205

Ś

śledzenie zmian, 268

T

tablice haszujące, 63
TDD, test-driven development, 327
technika monkey-patching, 114
test
 Pystone, 378
 Whetstone, 378
testowanie
 jakości kodu, 335
 kompatybilności środowisk, 358
 zależności, 358
 zmian, 282
testy
 akceptacyjne, 332
 funkcjonalne, 333
 integracyjne, 334
 jednostkowe, 333
 obciążeniowe, 334, 370
 rozproszone, 348
 wydajnościowe, 334, 370
tworzenie
 fałszywych obiektów
 zastępczych, 351
 opowieści, 362
 pakietów, 160
 rozszerzenia, 234
 wbudowanych typów danych,
 236
 własnego portfolio, 319
typ
 bytearray, 55
 bytes, 53
 danych, 261
 defaultdict, 400
 deque, 58, 399
 OrderedDict, 65
 str, 52
typy
 danych, 26
 wbudowane, 52

U

układ
 konsumentów, 321
 producentów, 320
ukradzione referencje, 251
upraszczanie, 397
usługa
 Elasticsearch, 228
 Sentry, 222
usługi buforujące, 413

V

Vagrant, 43
VCS, Version Control System, 268
venv, 40
virtualenv, 38

W

wąskie gardło, 370
wątek pojedynczy, 429
wątki, 423
wdrożenia, 197, 207
wersje Pythona, 23
weryfikacja argumentów, 77
wiązanie funkcji, 245
widok wodospadu, 290
wielowątkowość, 421
wielozadaniowość, 448
 bez wywłaszczania, 449
wirtualizacja, 45
wirtualne środowiska, 40
 robocze, 43
wizualizacja
 Git flow, 277
 GitHub flow, 278
własne repozytorium, 205
właściwości, 111, 145
współbieżność, 420
wyciek pamięci, 381, 388
wydajność, 235
wyjątek, 247
 PicklingError, 80
 TypeError, 65
 typu ValueError, 249
 ValueError, 92
wykres trendu, 288
 wypunktowania, 309
wyścig, 422
wytyczne stylu, 136
wywołania zwrotne, 262
wywołanie metaklasy, 126
wywoływanie funkcji C, 261
wzorce

 czynnościowe, 483
 dostępu do atrybutów, 104
 kreatywne, 462
 projektowe, 461
 strukturalne, 465
wzorzec
 Adapter, 466
 Fasada, 482
 Obserwator, 483

Odwiedzający, 485
Pełnomocnik, 481
Singleton, 462
Szablon, 488

Z

zakleszczenie, 422
zależności, 171
zarządca kontekstu, 83
 jako funkcja, 86
 jako klasa, 85
zarządzanie
 kodem, 267
 kontekstem wykonania testów,
 343, 345
 zależnościami, 171
zasada duck typing, 355
zasady
 optymalizacji, 365
 programowania sterowanego
 testami, 328
 technicznego pisania, 300
zastosowanie
 metaklas, 126
 stałych, 139
zbiory, 65, 398
zdalne wdrożenia kodu, 197
zewnątrzne
 definicje zadań, 295
 wywołania, 398
zliczanie referencji, 250
złożoność, 258, 392
 cyklomatyczna, 394
obliczeniowa, 58, 63
środowiskowa PYTHONSTARTUP,
 47
zmienne, 138
 prywatne, 140
 publiczne, 140
zużycie pamięci, 379
zwalnianie blokady GIL, 249

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



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

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

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

GRUPA WYDAWNICZA



Helion SA

Profesjonalne programowanie w Pythonie

Poziom ekspert. Wydanie II

Twórcy Pythona niemal od początku starali się opracować wieloparadygmatowy język zorientowany na czytelność kodu i produktywność programisty. Dziś język ten jest uważany za wszechstronny i potężny, a do tego cechuje się prostotą i elastycznością. Nadaje się do pisania zarówno niedużych skryptów, jak i wielkich systemów, a także do wysoce specjalistycznych zadań, jak choćby analiza danych w celach naukowych. Mimo to pisanie kodu, który jest wydajny, prosty w utrzymaniu oraz łatwy w użyciu, wciąż sprawia problemy nawet zaawansowanym programistom Pythona.

Niniejsza książka to zbiór praktyk stosowanych przez najlepszych programistów pracujących z Pythonem. Jest przeznaczona dla osób zawodowo zajmujących się rozwojem oprogramowania oraz dla ambitnych pasjonatów w tej dziedzinie. Poza opisem zaawansowanych technik programowania w Pythonie znalazły się tu również informacje o narzędziach i technikach stosowanych obecnie przez profesjonalnych programistów. Opisano metody zarządzania kodem, tworzenia, dokumentowania i testowania kodu oraz zasady optymalizacji oprogramowania. Przedstawiono również wzorce projektowe, które szczególnie docenią programiści Pythona.

Python — niezawodne narzędzie dla profesjonalisty!



W książce znajdziesz:

- metodologie pracy w Pythonie i najlepsze praktyki składniowe
- rozszerzenia Pythona napisane w innych językach programowania
- techniki profilowania aplikacji
- przetwarzanie współbieżne i równoległe
- najprzydatniejsze wzorce projektowe

Michał Jaworski od blisko 10 lat programuje w Pythonie. Napisał *Graceful* — framework REST oparty na bibliotece *Falcon*. Obecnie jest architektem oprogramowania w firmie *Opera Software*. Poza tym projektuje wysoce wydajne rozproszone usługi sieciowe i angażuje się w liczne projekty *open source*.

Tarek Ziadé jest kierownikiem ds. technicznych w firmie *Mozilla*. Zajmuje się usługami sieciowymi o wielkiej skali w Pythonie na potrzeby przeglądarki *Firefox*. Jest także założycielem *Afpy*, francuskiej grupy użytkowników Pythona. Wielokrotnie był prelegentem podczas konferencji *Solutions Linux*, *PyCon*, *OSCON*, *EuroPython* i innych.

[PACKT] open source
PUBLISHING community experience distilled

Helion

księgarnia internetowa



<http://helion.pl>

zamówienia telefoniczne



0 801 339900



0 601 339900

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

Sprawdź najnowsze promocje:
● <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
● <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
● <http://helion.pl/novosci>

Informatyka w najlepszym wydaniu

sięgnij po WIĘCEJ



KOD KORZYŚCI

ISBN 978-83-283-3033-7



cena: 79,00 zł