

Objektově orientované programování

Jiří Vokřínek

Katedra počítačů

Fakulta elektrotechnická

České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 2

B0B36PJV – Programování v JAVA

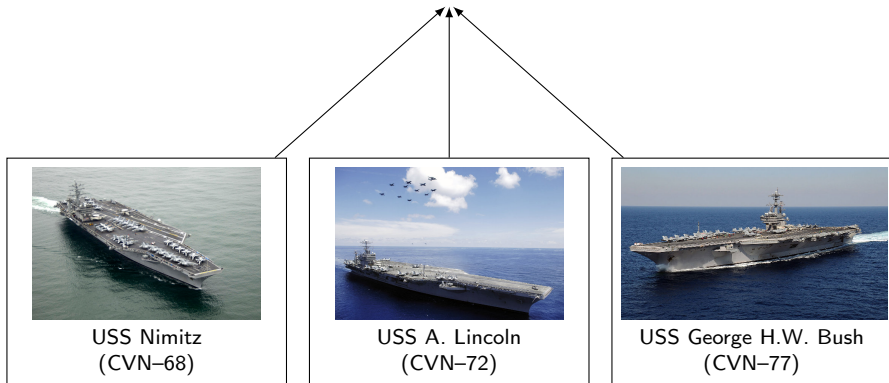
Třídy a objekty

- Věci okolo nás lze hierarchizovat do tříd (konceptů)
- Každá třída je reprezentována svými prvky (objekty dané třídy)
- Každá třída je charakterizována svými vlastnostmi, funkčními možnostmi a parametry

Příklad – Třídy lodí



Třída lodí Nimitz

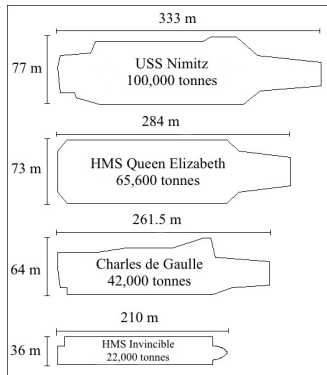


- Třída Nimitz (definice)
 - Metody: řídit loď, zastavit, zadokovat
 - Data (parametry): délka, výtlak, rychlost
- Objekty: jednotlivé lodě odpovídají třídě, ale mají svá specifika
Posádka, náklad

Třídy a objekty

- Jednotlivé třídy letadlových lodí se liší svou velikostí a výtlakem
- Každá loď je však unikátní, přestože v rámci třídy sdílí řadu parametrů s ostatními loděmi stejné třídy
- Například, každá loď má jinou posádku, která se navíc v průběhu nasazení mění

Loď je objektem, který se v průběhu svého života mění.



Hierarchie tříd lodí

- Lodě jsou kategorizovány podle svého účelu a velikosti do tříd, například:
 - Třídy letadlových lodí: Forrestal, Enterprise, Nimitz, Kuznetsov, Gerald R. Ford, Queen Elizabeth
 - Třídy bitevních lodí: Freedom, Independence
 - Třída je zastoupena jedním plavidlem nebo několika plavidly, například:
 - Nimitz: Nimitz (CVN-68), Dwight D. Eisenhower (CVN-69), Theodore Roosevelt (CVN-71), Abraham Lincoln (CVN-72), George H.W. Bush (CVN-77)
 - Třídy představují vzor
- Reprezentovaný vlajkovou lodí*
- Jednotlivé lodě představují instance třídy (objekty)

Vztahy mezi objekty

OOB je přístup jak správně navrhnout strukturu programu tak, aby výsledný program splňoval funkční požadavky a byl dobře udržovatelný.

- **Abstrakce** – koncepty (šablony) organizujeme do tříd, objekty jsou pak instance tříd
- **Zapouzdření** (encapsulation)
 - Objekty mají svůj stav skrytý, poskytují svému okolí **rozhraní**, komunikace s ostatními objekty zasíláním zpráv (volání metod)
- **Dědičnost** (inheritance)
 - Hierarchie tříd (konceptů) se společnými (obecnými) vlastnostmi, které se dále specializují
- **Polymorfismus** (mnohotvárnost)
 - Objekt se stejným rozhraním může zastoupit jiný objekt téhož rozhraní.

Dědičnost a polymorfismus

Dědičnost

Kompozice

Polymorfismus

Příklad návrhu a využití polymorfismu

Dispatch

Double Dispatch

Část I

Dědičnost a polymorfismus

Polymorfismus

- Polymorfismus – mnohoznačnost / mnohotvárnost
 - Vlastnost, která nám umožňuje pojmenovat nějakou konkrétní schopnost (metodu) identickým jménem, přičemž její implementace se může v jednotlivých třídách hierarchie tříd lišit.*
- Základním způsobem realizace polymorfismu jsou
 - **Dědičnost** (inheritance)
 - Virtuální metody – dynamické vázání jména metody ke konkrétnímu objektu
 - Rozhraní (*interface*) a abstraktní třídy (*abstract*)
 - Překrývání metod (**override**)

Základní vlastnosti dědičnosti

- Dědičnost je mechanismus umožňující
 - Rozšiřovat datové položky tříd nebo je také modifikovat
 - Rozšiřovat nebo modifikovat metody tříd
 - Vytvářet hierarchie tříd
 - „Předávat“ datové položky a metody k rozšíření a úpravě
 - **Specializovat** („upřesňovat“) třídy *protected*
- Mezi hlavní výhody dědění patří:
 - Zásadním způsobem přispívá k znovupoužitelnosti programového kódu *Spolu s principem zapouzdření*
 - **Dědičnost je základem polymorfismu**

Příklad – Kvádr je rozšířený **obdélník**?

```
class Rectangle {  
    protected double width;  
    protected double height;  
  
    Rectangle(int width, int height) {  
        this.width = width;  
        this.height = height;  
    }  
  
    public double getWidth() { return width; }  
    public double getHeight() { return height; }  
  
    public double getDiagonal() {  
        return Math.sqrt(width*width + height*height);  
    }  
}
```

Příklad – **Kvád**r je rozšířený obdélník?

```
class Cuboid extends Rectangle {  
    protected double depth;  
  
    Cuboid(int width, int height, int depth) {  
        super(width, height); //konstruktor predka  
        this.depth = depth;  
    }  
  
    public double getDepth() { return depth; }  
  
    @Override  
    public double getDiagonal() {  
        double tmp = super.getDiagonal(); //volani predka  
        return Math.sqrt(tmp*tmp + depth*depth);  
    }  
}
```

Příklad dědičnosti – 1/2

- Třída **Cuboid** je rozšířením třídy **Rectangle** o hloubku (**depth**)
- Potomka deklarujeme rozšířením **extends**
 - Cuboid přebírá datové položky **width** a **height**
 - Cuboid také přebírá „gettery” **getWidth** a **getHeight**
 - Konstruktor se nedědí, lze ale volat v podtřídě operátorem **super**
 - Není-li konstruktor deklarován, je volán konstruktor bez parametrů
 - Konstruktor existuje vždy, buď implicitní nebo uživatelský
- Potomek doplňuje datové položky o **depth** a mění metodu **getDiagonal**

Příklad dědičnosti – 2/2

- Objekty třídy **Cuboid** mohou využívat proměnné `width`, `height` a `depth`
- Metoda **getDiagonal** překrývá původní metodu definovanou v nadřazené třídě **Rectangle**

zastínění – overriding
- Přístup k původní metodě předka je možný přes operátor **super**
- Má-li metoda stejného jména jiné parametry (počet/typ) jedná se o **přetížení – overloading**

Jedná se o jinou (novou) metodu!

Dědičnost – Kvádr je rozšířený obdélník

- V příkladu jsme rozšiřovali obdélník a vytvořili „specializaci“ kvádr

Je to skutečně vhodné rozšíření?

Jaká je plocha kvádrů? Jaký je obvod kvádrů?

Dědičnost – Obdélník je speciální kvádr?

- Obdélník je kvádr s nulovou hloubkou

```
class Cuboid {  
    protected double width;  
    protected double height;  
    protected double depth;  
    Cuboid(int w, int h, int d) {  
        this.width = w; this.height = h; this.depth = d;  
    }  
    public double getWidth() { return width; }  
    public double getHeight() { return height; }  
    public double getDepth() { return depth; }  
    public double getDiagonal() {  
        double tmp =  
            width*width + height*height + depth*depth;  
        return Math.sqrt(tmp);  
    }  
}
```

Dědičnost – Obdélník je speciální kvádr?

```
class Rectangle extends Cuboid {  
    Rectangle(int width, int height) {  
        super(width, height, 0);  
    }  
}
```

- Obdélník je „kvádrem“ s nulovou hloubkou
- Potomek se deklaruje klíčovým slovem **extends**
 - **Rectangle** přebírá všechny datové položky **width**, **height** a **depth**
 - a také přebírá všechny metody předka (přístupné mohou být, ale pouze některé)
 - Konstruktor je přístupný přes volání **super** a hodnota proměnné **depth** se nastavujeme na nulu
- Objekty třídy **Rectangle** mohou využívat všech proměnných a metod třídy **Cuboid**

Je obdélník potomek kvádru nebo kvádr potomek obdélníka?

1. Kvádr je potomek obdélníka

- Logické přidání rozměru, ale metody platné pro obdélník nefungují pro kvádr

obsah obdélníka

2. Obdélník je potomek kvádru

- Logicky správná úvaha o specializaci:
„vše co funguje pro kvádr funguje i pro kvádr s nulovou hloubkou”
- Neefektivní implementace – každý obdélník je reprezentován 3 rozměry

Specializace je správná

*Vše co platí pro **předka**, musí platit pro **potomka***

V tomto konkrétním případě je však použití dědičnosti diskutabilní.

Vztah předka a potomka je typu „is-a”

- Je úsečka potomek bodu?
 - Úsečka nevyužije ani jednu metodu bodu
is-a?: úsečka je bod? → **NE** → úsečka není potomek bodu
- Je obdélník potomek úsečky?
is-a?: **NE**
- Je obdélník potomek čtverce nebo naopak?
 - Obdélník rozšiřuje čtverec o další rozměr, ale není čtvercem
 - Čtverec je obdélník, který má šířku a výšku stejnou

Nastavení délek stran v konstruktoru!

Substituční princip

- Vzájemný vztah mezi dvěma odvozenými třídami
- Zásady:

- Odvozená třída je specializací nadřazené třídy

Existuje vztah is-a

- Všude, kde lze použít třídu musí být použitelný i její potomek a to tak, aby uživatel nepoznal rozdíl

Polymorfismus

- Vztah **is-a** musí být trvalý

Kompozice objektů

- Obsahuje-li deklarace třídy členské proměnné objektového typu, pak se jedná o **kompozici objektů**
- Kompozice vytváří hierarchii objektů – nikoliv však dědičnost
Dědičnost vytváří také hierarchii vztahů, ale ve smyslu potomek/předek.
- Kompozice je vztah objektů **agregace – je tvořeno / je součástí**
- Jedná se o strukturu typu „has-a”

Příklad kompozice 1/3

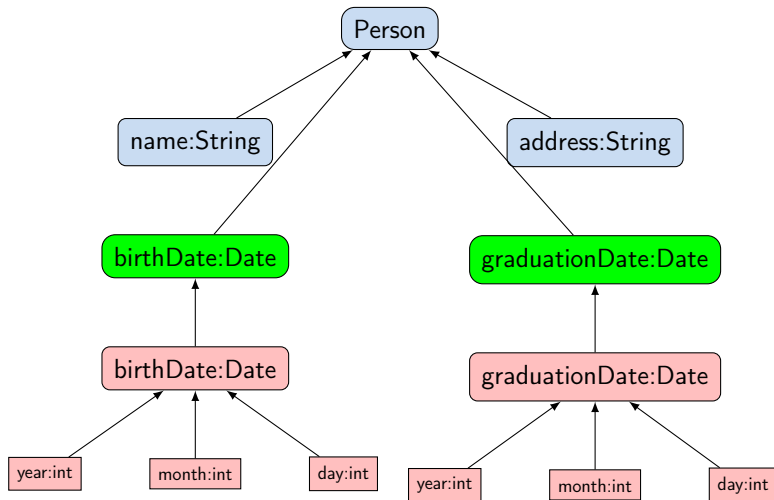
- Každá osoba je charakterizována atributy třídy Person
 - Jméno – name
 - Adresa – address
 - Datum narození – birthDate
 - Datum úspěšného ukončení studia – graduationDate
- Datum je charakterizováno třemi atributy (třída Date)
 - Den – day (int)
 - Měsíc – month (int)
 - Rok – year (int)

Příklad kompozice 2/3

```
class Person {  
    String name;  
    String address;  
    Date birthDate;  
    Date graduationDate;  
}
```

```
class Date {  
    int day;  
    int month;  
    int year;  
}
```


Příklad kompozice 3/3



Dědičnost vs kompozice

- Vlastnosti dědění objektů:
 - Vytváření odvozené třídy (potomek, podtřída)
 - Podtřída se vytváří **extends**
 - Odvozená třída je specializací nadřazené třídy
 - Přidává proměnné *Nebo také překrývá proměnné*
 - Přidává nebo modifikuje metody
 - Na rozdíl od kompozice mění vlastnosti objektů
 - Nové nebo modifikované metody
 - Přístup k proměnným a metodám předka (bázové třídě, supertřídě)
Pokud je přístup povolen (public/protected/„package“)
- Kompozice objektů je tvořena atributy objektového typu
Skládá objekty
- Rozlišení mezi kompozicí nebo děděním (pomůcka)
 - „Je“ test – příznak dědění (is-a)
 - „Má“ test – příznak kompozice (has-a)

Dědičnost a kompozice – úskalí

- Přílišné používání kompozice i dědičnosti v případech, kdy to není potřeba vede na příliš složitý návrh
- Pozor na doslovné výklady vztahu **is-a** a **has-a**, někdy se nejedná ani o dědičnost, ani kompozici

Např. Point2D a Point3D nebo Circle a Ellipse

- Dáváme přednost kompozici před dědičností

*Jedna z výhod dědičnosti je **polymorfismus***

- Při používání dědičnosti dochází k porušení zapouzdření

Zejména s nastavením přístupových práv `protected`

Odvozené třídy, polymorfismus a praktické důsledky

- Odvozená třída dědí metody a položky nadtřídy, ale také může přidávat položky nové
 - Můžeme rozšiřovat a specializovat schopnosti třídy
 - Můžeme modifikovat implementaci metod
- Objekt odvozené třídy může „vystupovat“ místo objektu nadtřídy
 - Můžeme například využít efektivnější implementace aniž bychom modifikovali celý program.
 - Příklad různé implementace maticového násobení

viz `Matrix.java`, `DemoMatrix.java`

Projděte si samostatnou prezentaci a příklady.

Hierarchie tříd v knihovně JDK

- V dokumentaci jazyka Java můžeme najít následující obrázek

The screenshot shows the Java Platform Standard Ed. 8 API documentation for the `String` class. The navigation bar includes links for OVERVIEW, PACKAGE, CLASS (highlighted), USE, TREE, DEPRECATED, INDEX, and HELP. Below the navigation bar, there are links for PREV CLASS, NEXT CLASS, FRAMES, and NO FRAMES. A summary section lists NESTED, FIELD, CONSTR, METHOD, and DETAIL: FIELD, CONSTR, METHOD. The main content area shows the class name `String` with its package `java.lang` and superclass `java.lang.Object`. It lists implemented interfaces: `Serializable`, `CharSequence`, and `Comparable<String>`. The code snippet shows the class declaration: `public final class String extends Object implements Serializable, Comparable<String>, CharSequence`. A paragraph explains that the `String` class represents character strings and that all string literals are instances of this class. Another paragraph states that strings are constant and their values cannot be changed after creation. A code example shows `String str = "abc";`. A note indicates that this is equivalent to: `char data[] = {'a', 'b', 'c'}; String str = new String(data);`

<https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/index.html?java/lang/String.html>

Třída String

- Třída String je odvozena od třídy Object
- Třída implementuje rozhraní Serializable, CharSequence a Comparable<String>
- Třída je **final** – tj. nemůže být od ní odvozena jiná třída

```
public final class String extends Object {
```

- Třída je **Immutable** – její datové položky nelze měnit

Třída Object

- Třída Object tvoří počátek hierarchie tříd v Javě
- Tvoří nadtřidu pro všechny třídy
- Každá třída je podtřidou (je odvozena od) Object
 - `class A {}` je ekvivalentní s `class A extends Object {}`
- Třída `Object` implementuje několik základních metod:
 - `protected Object clone();`

Vytváří kopii objektu

- `public boolean equals(Object o);`
- `Class<?> getClass();`
- `int hashCode();`
- `public String toString();`

Vrací textovou reprezentaci objektu

- Také implementuje metody pro synchronizaci vícevláknových programů: `wait`, `notify`, `notifyAll`

Každý objekt je také tzv. „monitorem“.

<https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/lang/Object.html>

Metoda toString()

- Metodou je zavedena implicitní typová konverze z typu objektu na řetězec reprezentující konkrétní objekt, např. pro tisk objektu metodou print

Lze využít automatické vytvoření v Netbeans

- Například metoda **toString** ve třídách Complex a Matrix

```
public class Complex {
    ...
    @Override
    public String toString() {
        if (im == 0) {
            return re + "";
        } else if (re == 0) {
            return im + "i";
        } else if (im < 0) {
            return re + " - " + (-im) + "i";
        }
        return re + " + " + im + "i";
    }
}
```

Complex.java, Matrix.java

Metoda equals()

- Standardní chování neporovnává obsah datových položek objektu, ale reference (adresy)

```
public boolean equals(Object obj) {  
    return this == obj;  
}
```

- Při zastínění můžeme porovnávat obsah datových položek, např.

```
public class Complex {  
    @Override  
    public boolean equals(Object o) {  
        if (! (o instanceof Complex)) {  
            return false;  
        }  
        Complex c = (Complex)o;  
        return re == c.re && im == c.im;  
    }  
}
```

- Pro zjištění, zdali je referenční proměnná instancí konkrétní třídy můžeme použít operátor **instanceof**

Metody `equals()` a `hashCode()`

- Pokud třída modifikuje metodu `equals()` je vhodné také modifikovat metodu `hashCode()`
- Metoda `hashCode()` vrací celé číslo reprezentující objekt, které je například použito v implementaci datové struktury `HashMap`
- Pokud metoda `equals()` vrací pro dva objekty hodnotu `true` tak i metoda `hashCode()` by měla vracet stejnou hodnotu pro oba objekty
- Není nutné, aby dva objekty, které nejsou totožné z hlediska volání `equals`, měly nutně také rozdílnou návratovou hodnotu metody `hashCode()`

Zlepší to však efektivitu při použití tabulek `HashMap`.

Příklad geometrických objektů a jejich vizualizace

Projděte si samostatnou prezentaci a příklady.

Polymorfismus

Polymorfismus

- Polymorfismus (mnohotvárnost) se v OOD projevuje tak, že se můžeme stejným způsobem odvolávat na různé objekty
- Pracujeme s objektem, jehož skutečný obsah je dán okolnostmi až za běhu programu
- **Polymorfismus objektů** - Nechť třída **B** je podtřídou třídy **A**, pak objekt třídy **B** můžeme použít všude tam, kde je očekáván objekt třídy **A**
- **Polymorfismus metod** - Vyžaduje dynamické vázání, statický a dynamický typ třídy
 - Nechť třída **B** je podtřídou třídy **A** a redefinuje metodu $m()$
 - Proměnná x statického typu **B**, dynamický typ může být **A** nebo **B**
 - Jaká metoda se skutečně volá pro $x.m()$ závisí na dynamickém typu

Dědičnost, polymorfismus a virtuální metody

- Vytvoření dynamické vazby je zpravidla v OO programovacím jazyce realizováno virtuální metodou
- Redefinované metody, které jsou označené jako virtuální, mají dynamickou vazbu na konkrétní dynamický typ
- V Javě jsou všechny metody deklarovány jako virtuální; „výjimku“ tvoří
 - statické metody – volány se jménem třídy
 - skryté metody – pragmaticky na ně není přístup
 - metody deklarované s klíčovým slovem **final**
 - nedovoluje překrývat metody v potomcích*
 - metody deklarované ve třídě **final**
 - nedovoluje od třídy odvozovat další třídy*

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/IandI/final.html>

*V konstruktoru bychom měli volat pouze **final** metody, tak bude objekt inicializován podle zamýšleného způsobu*

Příklad přepsání inicializační metody 1/2

- Ve konstruktoru třídy `BaseClass` voláme metodu `doInit()`

```
public class BaseClass {  
    public BaseClass() {  
        doInit();  
    }  
  
    public void doInit() {  
        System.out.println("Initialization of BaseClass");  
    }  
}
```

lec02/BaseClass

- `doInit()` přepíšeme v odvozené třídě `DerivedClass`

```
public class DerivedClass extends BaseClass {  
    public DerivedClass() {  
        super();  
    }  
  
    @Override  
    public void doInit() {  
        System.out.println("Init. of DerivedClass");  
    }  
}
```

lec02/DerivedClass

Příklad přepsání inicializační metody 2/2

- Po vytvoření objektu třídy `DerivedClass` voláme konstruktor nadřazené třídy `super`
- Vlivem dynamické vazby se však volá implementace `doInit()` třídy `DerivedClass` a nikoliv původní třídy `BaseClass`

```
public class ConstructorDemo {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(  
            "Creating new instance of DerivedClass  
            will not call the initialization of the BaseClass  
            due to overridden doInit() in the DerivedClass");  
        DerivedClass obj = new DerivedClass();  
    }  
}  
  
lec02/ConstructorDemo
```

- Po spuštění se proto vypíše „*Initialization of the DerivedClass*” a nikoliv řetězec uvedený v `BaseClass`
- Proto pokud je nutné zajistit správnou inicializaci nadřazené třídy voláme v konstruktoru pouze **final** metody.

Vytvoření dynamické vazby – dědičnost

- Děděním vytváříme vazbu mezi nadřazenou a odvozenou třídou
- Za běhu programu se můžeme na odvozenou třídu „dívat“ jako na nadřazenou třídu
 - Voláme metody identického jména za běhu je však určena konkrétní instance třídy a je vykonána příslušná implementace
- Vytvoření vazby můžeme provést:
 - Odvozením třídy od nadřazené třídy
 - Odvozením třídy od **abstraktní** třídy
 - Implementací rozhraní (**interface**)
- Příklad volání metody **doStep** objektu reprezentujícího hráče hrající nějakou konkrétní strategii:

```
Player player = new RandomPlayer();  
player.doStep();  
player = new BestPlayer();  
player.doStep();
```

Příklad odvození třídy

- Nadřazená třída

```
public class Player {  
    public void doStep() {  
        // do some default strategy  
    }  
}
```

- Odvozená třída

```
public class RandomPlayer extends Player {  
    public void doStep() {  
        // do a random strategy  
    }  
}
```

Abstraktní třída

- Deklarace třídy se uvozuje klíčovým slovem **abstract**
- Abstraktní třída umožňuje deklarovat abstraktní metody (opět klíčovým slovem **abstract**)
 - Abstraktní metody se mohou vyskytovat pouze v abstraktních třídách, jsou protikladem finálních metod, které nelze předefinovat.*
- Abstraktní metody nemají implementaci a je nutné ji definovat v odvozených třídách
 - Kontrola a podpora objektového návrhu na úrovni jazyka*
- Lze je využít například pro vytvoření společného předka hierarchie tříd, které mají mít společné vlastnosti (bez konkrétní implementace), případně doplněné o datové položky

Příklad odvození od abstrakní třídy

- Nadřazená abstrakní třída

```
public abstract class Player {  
    public abstract void doStep();  
}
```

- Odvozená třída

```
public class RandomPlayer extends Player {  
    @Override  
    public void doStep() {  
        // specific strategy  
    }  
}
```

- Explicitně uvádíme, že metodu přepisujeme
- Lze vytvořit referenční proměnnou abstrakní třídy, ale **vytvořit instanci abstrakní třídy nelze**

Rozhraní třídy – **interface**

- V případě potřeby „dědění“ vlastností více předků lze využít rozhraní **interface**

Řeší vícenásobnou dědičnost

- Rozhraní definuje množinu metod, které třída musí implementovat, pokud implementuje (**implements**) dané rozhraní

Garantuje, že daná metoda je implementována, neřeší však jak

- Rozhraní poskytuje specifický „pohled“ na objekty dané třídy

Můžeme přetypovat na objekt příslušného rozhraní

- Třída může implementovat více rozhraní

Na rozdíl od dědění, u kterého může dědit pouze od jediného přímého předka

- Případnou „kolizi“ shodných jmen metod více rozhraní řeší programátor

Příklad implementace rozhraní

- Rozhraní

```
public interface Player {  
    public void doStep();  
}
```

- Třída implementující dané rozhraní

```
public class RandomPlayer implements Player {  
    @Override  
    public void doStep() {  
        // specific strategy  
    }  
}
```

Abstraktní třída nebo rozhraní

- **Abstraktní třída** je vhodná pro případy:
 - Odvozené třídy sdílejí implementaci
 - Odvozené třídy vyžadují přístup na položky, které nejsou **public**
- **Rozhraní** je výhodné pokud:
 - Očekáváme, že rozhraní bude implementováno v jiných, nesouvisejících třídách
 - Chceme specifikovat chování konkrétního datového typu (dané jménem rozhraní), bez ohledu na konkrétní implementaci chování
 - Chceme využít vícenásobnou dědičnost

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/IandI/abstract.html>

Zadání úlohy – Rámec pro simulaci strategického rozhodování

- Vytvořte simulátor strategické hry (např. sázení–ruleta)
- K simulátoru se může připojit až 5 účastníků hry
- Jeden simulační krok hry lze vyvolat metodou **nextRound**
- Vytvořte tři ukázkové hráče demonstrující použití rámce
 - a Jeden hráč vždy sází na červenou (**PlayerRed**)
 - b Druhý hráč sází náhodně na čísla od 1 do 36 (**PlayerRandom**)
 - c Třetí hráč sází vždy na políčko s nejnižší hodnotou (**PlayerMin**)

Návrh základní struktury

■ Rámec se skládá z

- Herního světa—**World** definující políčka, na která lze vsadit
- Sázky **Bet** dle pravidel světa
- Účastníka (**Participant**) hry, který sází na políčka v herním světě
- Vlastního simulátor—**Simulator**, který obsahuje svět, hrající hráče a zároveň umožňuje připojení hráčů do hry

Kompozice / Agregace

- Hráčů (**Player**) hrající strategií a, b nebo c

Pro demonstraci použití rámce

Sázka

■ Sázka – **Bet** – na co hráč sází a kolik

*Jednou vyřčená sázka platí a je neměnná – **immutable object***

```
public class Bet {  
    private final String bet;  
    private final int amount;  
  
    public Bet(String bet, int amount) {  
        this.bet = bet;  
        this.amount = amount;  
    }  
  
    public String getBet() { return bet; }  
    public int getAmount() { return amount; }  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        return "(" + bet + ", " + amount + ")";  
    }  
}
```

Pro jednoduchost uvažujeme sázku na políčko jako String

Herní svět

- Herní svět **World** definuje políčka a umožňuje účastníkům (**Participant**) položit sázku (**Bet**)

Pro jednoduchost uvažujeme pouze políčka s čísly.

```
public class World {
    private final int MIN_NUMBER = 1;
    private final int MAX_NUMBER = 36;

    public int getMinNumber() {
        return MIN_NUMBER;
    }

    public int getMaxNumber() {
        return MAX_NUMBER;
    }
}
```

- Zapouzdříme rozsah číselných políček

Účastník hry – Participant

- Účastník může být implementován v jiných třídách (někým jiným),
- proto volíme pro účastníka rozhraní **interface**
- S referenční proměnnou typu **Participant** můžeme „pracovat“ v simulátoru aniž bychom znali konkrétní implementaci
- Účastník má v této chvíli pouze jediné definované chování a to vsadit si (sázku **Bet**) – metoda **doStep** pro konkrétní svět

```
public interface Participant {  
    public Bet doStep(World world);  
}
```

- Předáváme referenční proměnnou **World**
 - Hráč se tak může informovat o aktuálním stavu světa

Simulační rámec — Simulator

- **Simulátor** obsahuje svět **World** *(agregace)*
- **Simulátor** obsahuje hráče, ale ty jsou vytvářeni nezávisle mimo simulátor a připojují se ke hře metodou **join** *(agregace)*
- Konkrétní implementace hráče je nezávislá, proto agregujeme účastníka hry **Participant**

```
public class Simulator {  
    World world;  
    ArrayList participants;  
    final int MAX_PLAYERS = 5;  
    int round;  
  
    Simulator(World world) {  
        this.world = world;  
        participants = new ArrayList();  
        round = 0;  
    }  
  
    public void join(Participant player) { ... }  
  
    public void nextRound() { ... }  
}
```

Připojení účastníka hry — Simulator – join

- Účastníky hry uložíme v kontejneru `ArrayList`
- Kontrolujeme maximální počet účastníků hry
- a přidáváme pouze nenulového hráče a to pouze jednou (`indexOf`)

```
public void join(Participant player) {  
    if (participants.size() >= MAX_PLAYERS) {  
        throw new RuntimeException("Too many players in  
        the game");  
    }  
    if (player != null && participants.indexOf(player)  
        == -1) {  
        participants.add(player);  
    }  
}
```

Připojení účastníka hry — Simulator – nextRound

- Rámec odehrání jednoho kola můžeme implementovat i bez známé implementace konkrétního hráče
- Polymorfismus zajistí dynamickou vazbu na konkrétní objekt a volání příslušné metody objektu, který je uložen v seznamu **participants**

```
public void nextRound() {  
    for(int i = 0; i < participants.size(); ++i) {  
        Participant player = (Participant)participants.get(i);  
        Bet bet = player.doStep(world);  
        System.out.println("Round " + round + " player #" + i  
            + "(" + player + ") bet: " + bet);  
    }  
    round++;  
}
```

ArrayList obsahuje referenční proměnné typu Object, proto musím explicitně přetypovat. Tomu se můžeme vyhnout využitím generických typů, viz 3. přednáška.

Hráč – Abstraktní třída **Player**

- Demo hráči mohou sdílet společný kód, např. pro vypsání svého jména,
- proto volíme abstraktní třídu

```
public abstract class Player implements Participant {  
    private final String name;  
  
    public Player(String name) {  
        this.name = name;  
    }  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        return name;  
    }  
}
```

*Jedná se o abstraktní třídu, proto nemusíme explicitně uvádět metodu implementující rozhraní **Participant**, která je automaticky abstraktní.*

- Implementace metody **doStep** je „vynucena“ v odvozených třídách pro dílčí strategie **RandomPlayer**, **RedPlayer** a **MinPlayer**

Ukázka hráčů – RedPlayer

■ RedPlayer

```
public class RedPlayer extends Player {
    public RedPlayer() {
        super("Red");
    }
    @Override
    public Bet doStep(World world) {
        return new Bet("red", 1); //always bet 1
    }
}
```

Ukázka hráčů – RedPlayer a RandomPlayer

■ RandomPlayer

```
public class RandomPlayer extends Player {
    Random rand;
    public RandomPlayer() {
        super("Random");
        rand = new Random();
    }
    @Override
    public Bet doStep(World world) {
        Integer bet = rand.nextInt(36)+1;
        return new Bet(bet.toString(), 1); //bet 1
    }
}
```

Ukázka hráče – MinPlayer

■ MinPlayer

```
public class MinPlayer extends Player {
    public MinPlayer() {
        super("Min");
    }
    @Override
    public Bet doStep(World world) {
        Integer bet = world.getMinNumber();
        return new Bet(bet.toString(), 1); //always bet 1
    }
}
```

V tomto případě hráč interaguje se světem

Ukázka použití

```
public class Demo {
    public static void main(String[] args) {
        Simulator sim = new Simulator(new World());
        sim.join(new RandomPlayer());
        sim.join(new RedPlayer());
        sim.join(new MinPlayer());

        for(int i = 0; i < 3; ++i) {
            System.out.println("Round number: " + i);
            sim.nextRound();
        }
    }
}
```

Simulator

Polymorfismus a dynamická vazba

- Za běhu programu je vyhodnocen konkrétní objekt a podle toho je volána jeho příslušná metoda
- V příkladu je to metoda **doStep** rozhraní **Participant**
- Zvolený návrh nám umožňuje doplňovat další hráče s různými strategiemi aniž bychom museli modifikovat svět nebo simulátor
- Využitím polymorfismu získáváme modulární a relativně dobře rozšiřitelný (použitelný) rámec
- Uvedené technice se také říká **single dispatch**

Předáváme volání funkce dynamicky (za běhu programu) identifikovanému objektu

Single Dispatch

- Základním principem tohoto návrhového vzoru je dynamická vazba a vyhodnocení typu za běhu programu
- Voláním identické metody `player.doStep()` získáme pokaždé jinou sázku aniž bychom museli identifikovat příslušného hráče

Výhoda dynamické vazby – virtuální funkce

- Relativně komplexního chování jsme dosáhli interakcí více jednoduchých objektů
- Při vykonání kódu je použita dynamická vazba pouze u jednoho objektu
- Je-li volání funkce závislé na více za běhu detekovaných objektech, hovoříme o **multi dispatch**
- V případě dvou objektů se jedná o **double dispatch**

Příklad rozšíření – Přidání políčka s hodnotou nula

- Přidání políčka s hodnotou 0 realizujeme vytvořením nové třídy **WorldZero**, která rozšiřuje původní svět **World**

```
public class WorldZero extends World {  
    private final int MIN_NUMBER = 0;  
  
    public int getMinNumber() {  
        return MIN_NUMBER;  
    }  
}
```

- Nový svět stačí předat simulátoru v konstruktoru
`Simulator sim = new Simulator(new WorldZero());`
- Zbytek programu zůstává identický

Příklad: `Simulator`

- Jak definovat nový svět s novými vlastnostmi aniž bychom museli modifikovat kompletně celý program?

Řešení je použít návrhový vzor **double dispatch**

Double Dispatch

- Principem **double dispatch** je vyhodnocení dvou objektů za běhu programu a automatická volba volání odpovídající funkce
- Podobného efektu lze dosáhnout použitím **instanceof** pro detekci příslušného typu objektu a explicitním voláním příslušné třídy
- Vzor double dispatch je však elegantnější a jednodušší

Příklad nového světa s novými vlastnostmi

- Nejdříve musíme zajistit identifikaci objektu světa za běhu
- Do světa proto přidáme metodu, ze které budeme volat **doStep** konkrétního hráče

```
public class World {  
    ...  
    Bet doStep(Participant player) {  
        return player.doStep(this);  
    }  
}
```

Tak zajistíme identifikaci konkrétní implementace světa

- Metodu pojmenujeme například **doStep**
- Ve třídě **Simulator** upravíme volání `player.doStep(world)` na `world.doStep(player)`
- Tím zajistíme, že se nejdříve dynamicky identifikuje typ objektu referenční proměnné **world** a následně pak typ objektu v referenční proměnné **player**

Program nyní funguje jako předtím, navíc nám však umožňuje rozšířit simulátor o novou implementaci světa

Příklad nového světa s novými vlastnostmi

- Úprava volání **doStep** na double dispatch princip
- Vytvoření interface a abstraktní třídy **World**

Odvozené světy lze dynamicky vázat díky polymorfismu.

- Struktura tříd hráčů zůstává
- Ostatní třídy se nemění

Všechny vazby na hráče i svět jsou realizovány pomocí rozhraní.

Nový svět – rozhraní

- Rozhraní světa

```
public interface WorldInterface {  
    Bet doStep(Participant player);  
    String[] getFields();  
}
```

- Rozhraní účastníka hry

```
public interface Participant {  
    public Bet doStep(WorldInterface world);  
}
```

Abstraktní svět

```
public abstract class World implements WorldInterface {  
    private final String[] fields;  
  
    public World() {  
        fields = initFields();  
    }  
  
    protected abstract String[] initFields();  
  
    @Override  
    public final String[] getFields() {  
        String[] readFields = new String[fields.length];  
        System.arraycopy(fields, 0, readFields, ... );  
        return readFields;  
    }  
  
    @Override  
    public final Bet doStep(Participant player) {  
        return player.doStep(this);  
    }  
}
```

Abstraktní účastník a implementace hráčů

- Zachováme původní implementaci abstraktní třídy **Player**

```
public abstract class Player implements Participant {  
    protected final String name;  
    public Player(String name) {  
        this.name = name;  
    }  
    @Override  
    public String toString() {  
        return name;  
    }  
}
```

Metoda *doStep* zůstává implicitně abstraktní.

- Odvozením z abstraktní třídy **Player** vytvoříme dynamicky vázané hráče s využitím rozhraní **WorldInterface**

Nový hráč pro nový svět

■ Náhodný hráč

```
public class RandomPlayer extends Player {  
    Random rand;  
  
    public RandomPlayer() {  
        super("Random");  
        rand = new Random();  
    }  
  
    @Override  
    public Bet doStep(WorldInterface world) {  
        Integer bet =  
            rand.nextInt(world.getFields().length);  
        //always bet 1 gold  
        return new Bet(bet.toString(), 1);  
    }  
}
```

Hráč má stejné chování ve všech světech.

Nový hráč pro nový svět

- Minimální hráč – sází vždy na první prvek

```
public class MinPlayer extends Player {  
    public MinPlayer() {  
        super("Min");  
    }  
  
    @Override  
    public Bet doStep(WorldInterface world) {  
        //always bet 1 gold  
        return new Bet(world.getFields()[0], 1);  
    }  
}
```

Hráč má stejné chování ve všech světech.

Nový hráč pro nový svět

- Červený hráč – používá **kompozici** náhodného hráče a **delegaci** chování v některých světech

```
public class RedPlayer extends Player {
    private final RandomPlayer adviser =
        new RandomPlayer();
    private final String pref = "red";
    public RedPlayer() {
        super("Red");
    }
    @Override
    public Bet doStep(WorldInterface world) {
        for (String field : world.getFields()) {
            if (0 == field.compareToIgnoreCase(pref)) {
                return new Bet(field, 1);
            }
        }
        return adviser.doStep(world); //always bet 1
    }
}
```

Hráč má různé chování v různých světech.

Nový svět

■ Číselný svět

```
public class WorldNumeric extends World {  
    @Override  
    protected String[] initFields() {  
        String[] fields = new String[10];  
        for (int i = 0; i < 10; ++i) {  
            fields[i] = Integer.toString(i);  
        }  
        return fields;  
    }  
}
```

Nový svět

■ Ruletový svět

```
public class WorldRoulete extends World {  
    @Override  
    public String[] initFields() {  
        String[] fields = new String[36 + 1 + 4];  
        fields[0] = "even";  
        fields[1] = "odd";  
        fields[2] = "red";  
        fields[3] = "black";  
        for (int i = 0; i <= 36; ++i) {  
            fields[i + 4] = Integer.toString(i);  
        }  
        return fields;  
    }  
}
```

Použití nového hráče v novém světě – Demo

```
class Demo {  
    public static void main(String[] args) {  
        Simulator sim = new Simulator(new WorldNumeric());  
        //Simulator sim = new Simulator(new WorldRoulete());  
        sim.join(new RandomPlayer());  
        sim.join(new RedPlayer());  
        sim.join(new MinPlayer());  
  
        for (int i = 0; i < 3; ++i) {  
            System.out.println("Round number: " + i);  
            sim.nextRound();  
        }  
    }  
}
```

SimulatorDD

- Pouze rozšíření světa nestačí, je nutné realizovat dynamickou vazbu
- Svět a hráče můžeme nyní rozšiřovat, aniž bychom museli zasahovat do simulačního rámeč třídy **Simulator**

Přetížení metod „overloading” a přepsání metod „overriding”

- Přetížení metody je volba konkrétní implementace na základě typu a počtu parametrů.
- Přetížení je statická vazba a děje se při kompilaci programu
- Volání přepsané metody je vazba dynamická a děje se za běhu programu.
- Identifikovat objekt můžeme také sami operátorem **instanceof**
- Double dispatch obsahuje volání funkce navíc, ale ta je velmi krátká a tak je zpravidla „inlinována” za běhu

Při načtení programu i za běhu jsou prováděny optimalizace a krátké funkce tak mohou být přímo vloženy do kódu. Odpadá tak režie související s voláním a uložením „program counter” / „instruction pointer”

Shrnutí přednášky

Diskutovaná témata

- Objektivě orientvaného programování v Javě
- Struktura objektu a zapouzdření
- Immutable objekty
- Vztahy mezi objekty
- Dědičnost
- Kompozice
- Polymorfismus
- Využití polymorfismu a návrhový vzor Double dispatch

- Příště: výčtové typy a kolekce v Javě, generické typy, iterátor