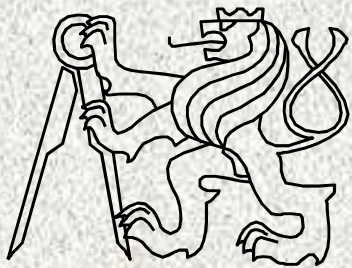


Třída jako datový typ



A0B36PR1-Programování 1
Fakulta elektrotechnická
České vysoké učení technické

Třídy a objekty

Věci okolo nás lze hierarchizovat do tříd (konceptů).

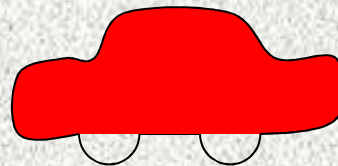
Každá třída je reprezentována svými prvky, objekty dané třídy

Každá třída je charakterizována svými vlastnostmi, svými funkčními možnostmi a svými parametry

Příklad:

Třída „automobil“

- **Funční možnosti automobilu – metody** pro ovládání
- **Parametry – charakteristická data**



definice

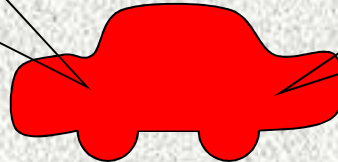
Třída a objekty - příklad

definice

METODY: zrychlit, brzdit,
zatočit, zastavit;...

TŘÍDA:
AUTO

DATA: jmeno, barva,
maxRychlost,
prumSpotreba,
klimatizace



objekt: **autíčko**



objekt: **závodní**



objekt: **auťák**



objekt: **beruška**

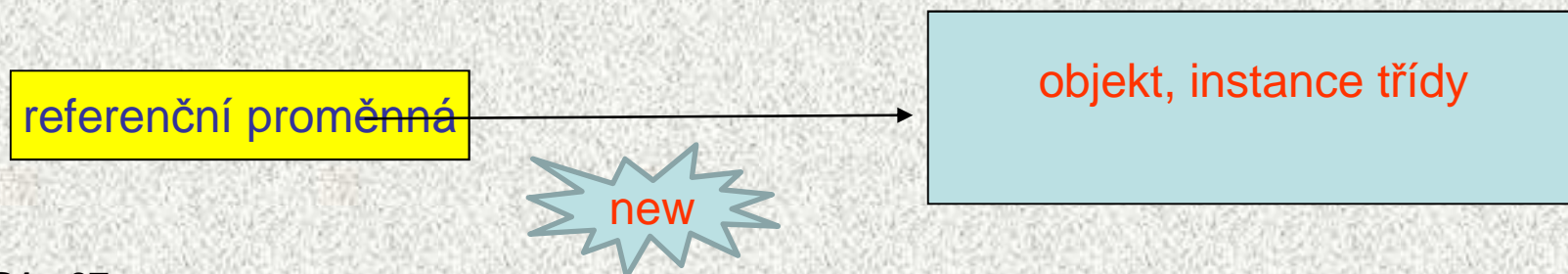
instance,
objekty

Objektový přístup programování

- Modelování problému jako systému spolupracujících tříd
- Třída modeluje jeden koncept
- Třídy umožní generování instancí, objektů příslušné třídy
- Jednotlivé objekty spolu spolupracují, „posílají si zprávy“,
- Třída je „vzorem“ pro strukturu a vlastnosti generovaných objektů
- Každý objekt je charakteristický specifickými hodnotami svých atributů a společnými vlastnostmi třídy

Třída a objekty

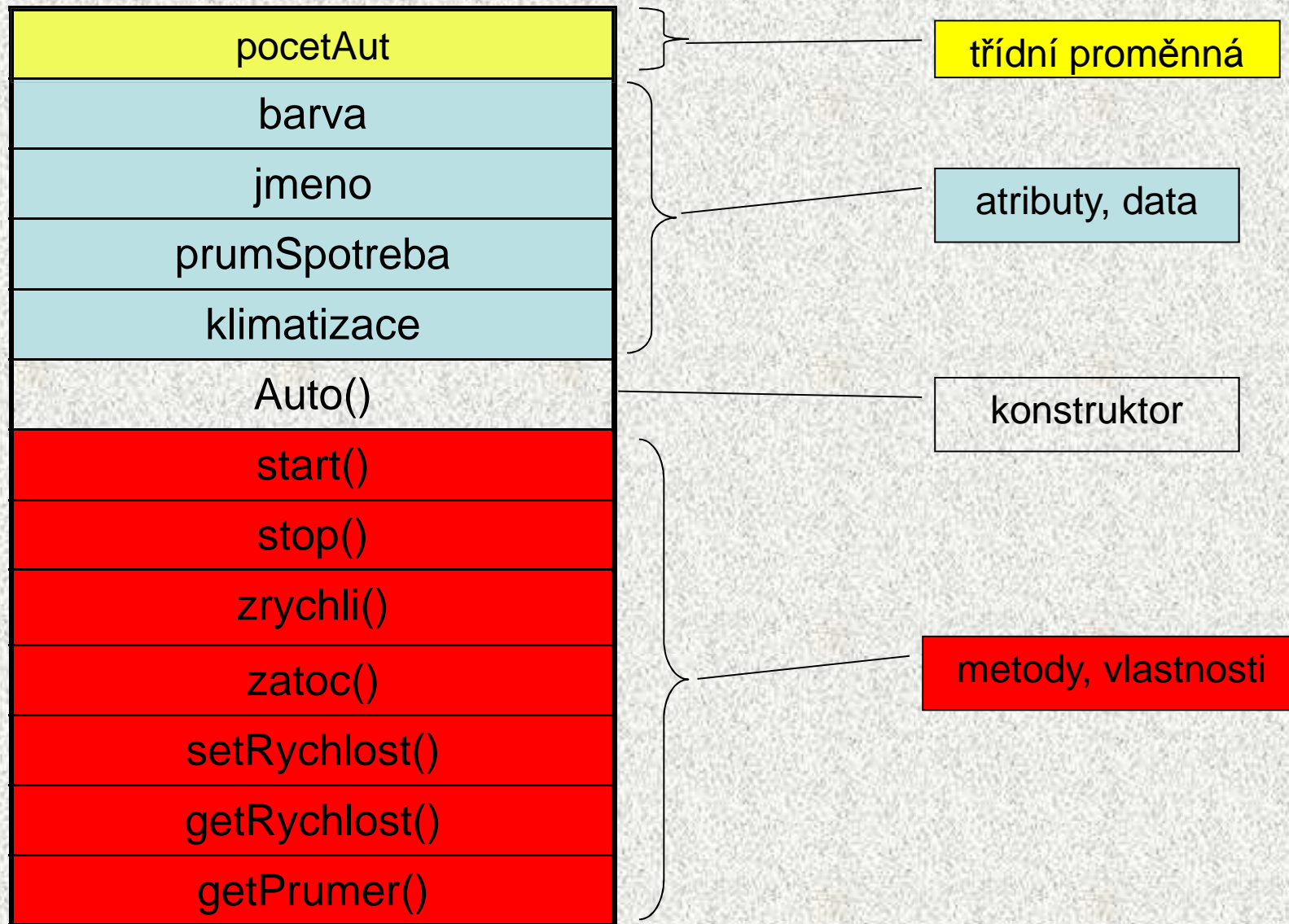
- **Třída** jako šablona pro generování konkrétních *instancí* třídy, tzv. *objektů*
 - data, atributy >>> určují stav objektů
 - metody, funkce >>> určují schopnosti objektů
- **Objekt** – *instance třídy*
 - Jednotlivé instance třídy (objekty) mají stejné metody, ale nacházejí se v různých stavech
 - Stav objektu je určen **hodnotami instančních, členských proměnných**
 - Schopnosti objektu jsou dány **instančními metodami**
- V jazyku Java lze objekty (instance tříd) vytvářet **pouze dynamicky** pomocí operátoru **new** a přistupovat k nim pomocí **referenčních proměnných** (podobně jako u pole)



Třída – řešení problému

- Třída v jazyku Java je **programová jednotka** tvořená množinou identifikátorů, které mají třídou definovaný význam:
 - data – proměnné, konstanty (členské proměnné, datové složky, atributy)
 - metody – pracovní funkce a procedury
- Systém takto koncipovaných tříd je **řešením problému**
- **Třída je „šablona“** - vzor pro vytváření jednotlivých objektů (instancí)

Třída Auto



Třída Auto

```
public class Auto {
```

```
String barva;  
....
```

data

```
public Auto(){  
}  
.....
```

konstruktory

```
public void startuj(){  
}  
}
```

metody

- **konstruktory** - speciální metody pro generování instancí tříd, konkrétních objektů

Třída Auto

```
public class Auto {  
    static int pocetAut = 0; // proměnná třídy  
    String barva;  
    ...  
    public Auto(String b, String j, double pS, boolean k){  
        barva = b;  
    }  
    public void startuj(){  
    ...}  
    public void zastav(){  
    ...}  
    public double getPrumSpotreba() {  
        ...}  
    public void setPrumSpotreba(double pS) {  
    ...}  
    public void zatoc(){  
    ...}  
    ...  
}
```

data

konstruktor

metody, settery, gettery

AutoTest

- Třída pro testování třídy Auto, obsahuje main

```
public class AutoTest {
    public static void main(String[] args) {
        Auto a = new Auto("modrá", "autíčko", 6, true);
        a.startuj();
        Auto b = new Auto("žlutá", "závodní", 66, false);
        b.startuj();
        b.setPrumSpotreba(4);
        System.out.println("Max. spotreba " + b.jmeno);
        System.out.println(" je " + b.getSpotreba(66));
        Auto c = new Auto("červená", "beruška", 66, false);
        c.startuj();
        a.zrychli();
        b.zrychli();
        Auto d = new Auto("stříbrná", "auták", 66, false);
        d.startuj();
        a.zastav();
        c.zatoc();
        c.zastav();
    }
}
```

Testování třídy Auto

Startuje auto autíčko

Jede 1 aut

Startuje auto závodní

Jede 2 aut

Max. spotreba závodní
je 264.0

Startuje auto берушка

Jede 3 aut

Auto: autíčko zrychluje

Auto: závodní zrychluje

Startuje auto ауťак

Jede 4 aut

Auto: autíčko zastavuje

Jede 3 aut

Auto: берушка zatáčí

Auto: берушка zastavuje

Jede 2 aut

Objekty, shrnutí

- Objekt - datový prvek, instance třídy, dynamicky vytvořen podle „vzoru“-třídy
- Objekt je strukturován tzn. skládá se z jednotlivých položek tzv. atributů
- Třída bez vytvořené instance (objektu) může „pracovat“ pouze „staticky“ (mohou být použity jen její statické metody či proměnné – procedurální přístup), instance musí být vytvořena pomocí operátoru **new**
- Existují dva druhy nepřimitivních datových typů (referencované):
 - **objekty** ~ heterogenní objekt skládající se z položek různého typu
 - **pole** ~ homogenní objekt skládající se z položek stejného typu
- Položky objektu označujeme též jako
 - členské proměnné (member variables)
 - datové složky
 - atributy objektu

Pojmy objektového programování

- Základní vlastností objektového přístupu
 - Zapouzdření
 - Dědičnost
 - Polymorfizmus
- Základní pojmy objektového přístupu
 - Třída
 - Objekt
 - Hierarchie tříd
 - Kompozice objektů

Třída a objekty – příklad

Příklad obdélník - popisuje objekty „reálného světa“

atributy (vlastnosti):

- šířka,
- výška,
- barva,
- pozice na obrazovce, ...

metody (chování, reakce na požadavky okolí)

- nastavení barvy,
- výpočet obvodu, obsahu,
- posunutí, ...

Obdélník - příklad definice třídy

```
public class Obdelnik {  
    Color barva;  
    int sirka, vyska;  
    Point pozice;
```

Jméno třídy začíná velkým písmenem

Atributy objektu - definují typ a
jména vlastností

```
    int vypoctiObvod(){  
        return 2*(sirka+vyska);  
    }  
    int vypoctiObsah(){  
        return sirka*vyska;  
    }  
    void setBarvu(Color c){  
        barva = c;  
    }  
}
```

Metody objektu - definují chování,
schopnosti, reakce

Konstruktor třídy - speciální metoda

```
Obdelnik(int s, int v){  
    sirka = s;  
    vyska = v;  
}  
}
```

Konstruktor

Konstruktor, vlastnosti:

- vytvoří objekt
- případně nastaví vlastnosti objektu
- jméno konstruktora je totožné se jménem třídy (jediná metoda začínající velkým písmenem)
- volání pomocí operátoru **new**, např.

```
malyObdelnik = new Obdelnik(2,5);
```

- neobsahuje návratový typ - nic nevrací, vytváří objekt
- není-li konstruktor vytvořen, je vygenerován implicitní konstruktor s prázdným seznamem parametrů
 - je-li konstruktor deklarován, implicitní zaniká

Přetěžování konstruktorů

- Konstruktory jsou metody, které vytvoří objekt a nastaví jeho počáteční hodnoty.
- Příklad
 - Požadujeme 3 typy konstruktorů pro Obdelnik:
 - bez parametrů - vytvoří obdélník o stranách 0x0,
 - 1 parametr - vytvoří čtverec,
 - 2 parametry - šířka x výška

```
public class Obdelnik {  
    Obdelnik(){  
        sirka = vyska = 0;  
    }  
    Obdelnik(int a){  
        sirka = vyska = a;  
    }  
    Obdelnik(int s, int v){  
        sirka = s;  
        vyska = v;  
    }  
}
```

Přetěžování konstruktorů II

- Konstruktor, který u vytvářeného obdélníku specifikuje jeho barvu.

```
public class Obdelnik {  
    ...  
    Obdelnik(int s, int v){  
        sirka = s;  
        vyska = v;  
    }  
    Obdelnik(int s, int v, Color c){  
        sirka = s;  
        vyska = v;  
        barva = c;  
    }  
}
```

Stejný kód, správné by bylo
použití jednoho místa pro tento
kód - jednodušší opravy.

Vzájemné volání konstruktorů, **this**

- Vytvoříme jedem „univerzální“ konstruktor a ostatní jej budou volat

```
public class Obdelnik {  
    ...  
    Obdelnik(int s, int v, Color c){  
        sirka = s;  
        vyska = v;  
        barva = c;  
    }  
}  
Obdelnik(int s, int v){  
    this(s,v,Color.BLACK);  
}  
Obdelnik(){  
    this(0,0,Color.BLACK);  
}
```

nastavení implicitní hodnoty

volání konstruktoru téže třídy

Vlastnosti konstruktorů, další vlastnosti

- Jméno konstruktoru je totožné se jménem třídy
- Konstruktor nemá návratovou hodnotu (ani `void`)
- Předčasně lze ukončit činnost konstruktoru `return`
- Konstruktor má parametrovou část jako metoda - může mít libovolný počet a typ parametrů
- V těle konstruktoru použít operátor `this`, odkaz na příslušný konstruktor s tímž počtem, pořadím a typem parametrů - nepíše se jméno třídy
- Konstruktor je zpravidla vždy `public` (!)
 - //třída `java.lang.Math` jej má `private` – proč?

Instanční metody

- Operace s objekty se realizují pomocí instančních metod
- Metody mohou mít parametry a mohou vracet výsledek
- Volání, tj. užití, metody m na objekt referencovaný proměnnou p má tvar:

`p.m(seznam argumentů)`

Zkráceně říkáme, že „metoda m se volá na objekt p “

Instanční metody - příklad

```
public class Obdelnik {
    Color barva;
    int sirka, vyska;
    Point pozice;
    ...
    int vypoctiObvod() {
        return 2 * (sirka + vyska);
    }

    int vypoctiObsah() {
        return sirka * vyska;
    }

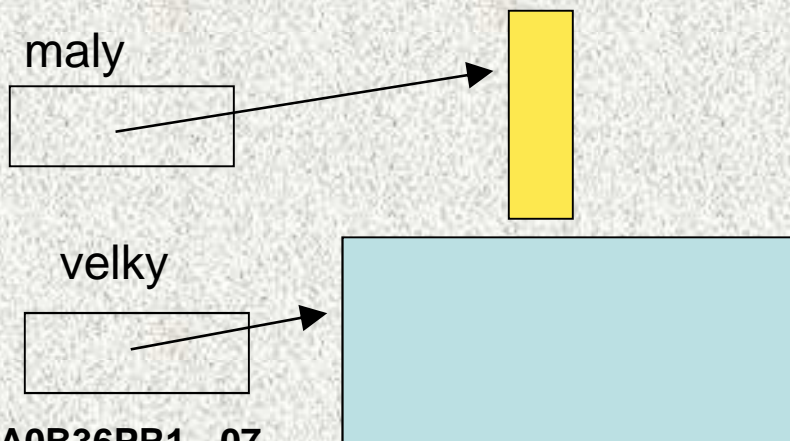
    void setSirku(int s) {
        barva = c;
    }

    int getSirku() {
        return sirka;
    }

    public String toString() {
        return "Obdelnik: " + sirka + " x " + vyska;
    }
}
```

Instanční metody - příklad

```
public class ObdelnikTest {  
    public static void main(String[] args) {  
        Obdelnik maly = new Obdelnik(1, 5);  
        Obdelnik velky = new Obdelnik(10, 5);  
  
        System.out.println("Obvod maleho je " + maly.vypoctiObvod());  
        System.out.println("Obvod velkeho je " + velky.vypoctiObvod());  
        System.out.println("Sirka velkeho = " + velky.getSirku());  
        velky.setSirka(0);  
        System.out.println("Sirka velkeho = " + velky.getSirku());  
        System.out.println("Obsah maleho je " + maly.vypoctiObsah());  
        System.out.println("Obsah velkeho je " + velky.vypoctiObsah());  
    }  
}
```



Není třeba předávat šířku a výšku, každá instance (objekt) zná své rozměry!!

Reprezentace objektu - metoda `toString`

- `String toString()`

- je metodou každého objektu, nepřekreje-li se, pak jméno třídy + hash kód např. `prednaska.Obdelnik@da5b`
- výsledkem volání `maly.toString()` je řetězec tvořící znakovou reprezentaci obdélníka `maly` (metodou je zavedena **implicitní** typová konverze z typu `Obdelnik` na typ `String`), **často se překrývá!**

Příklad

```
public String toString() {  
    return "Obdelnik: " + sirka + " x " + vyska;  
}
```

```
System.out.println("Velky je " + velky);  
System.out.println("Maly je " + maly);
```


Příklad: třída `Complex`

- Příkladem třídy jako datového typu je třída `Complex`
 - hodnotami typu jsou komplexní čísla tvořená dvojicemi čísel typu *double* (reálná a imaginární část)
 - množinu operací tvoří obvyklé operace nad komplexními čísly (absolutní hodnota, sčítání, odčítání, násobení a dělení)

Třída Complex

```
public class Complex {  
    // datové složky  
    double re=0;  
    double im=0;  
    // konstruktory  
    public Complex() {}  
    public Complex(double r) {re=r;}  
    public Complex(double r, double i) {re=r; im=i;}  
    // metody (operace)  
    public double getAbs() {  
        return Math.sqrt(re*re+im*im);}  
    public Complex prictiK(Complex c) {  
        return new Complex(re+c.re, im+c.im);}  
    public Complex odeMneOdecti(Complex c) {  
        return new Complex(re-c.re, im-c.im);}  
    public String toString() {  
        return "["+re+", "+im+"]";}  
}
```

Instanční metody - pokračování

- Příklady metod definovaných třídou *Complex* pro objekty typu *Complex*:
- **double abs()**
 - výsledkem volání `c.abs()` je absolutní hodnota komplexního čísla `c`
- **public Complex prictiK(Complex c) {**
 - výsledkem volání `c1.prictiK(c2)` je reference na nový objekt typu `Complex`, jehož hodnotou je součet komplexních čísel `c1` a `c2`

Třída Complex

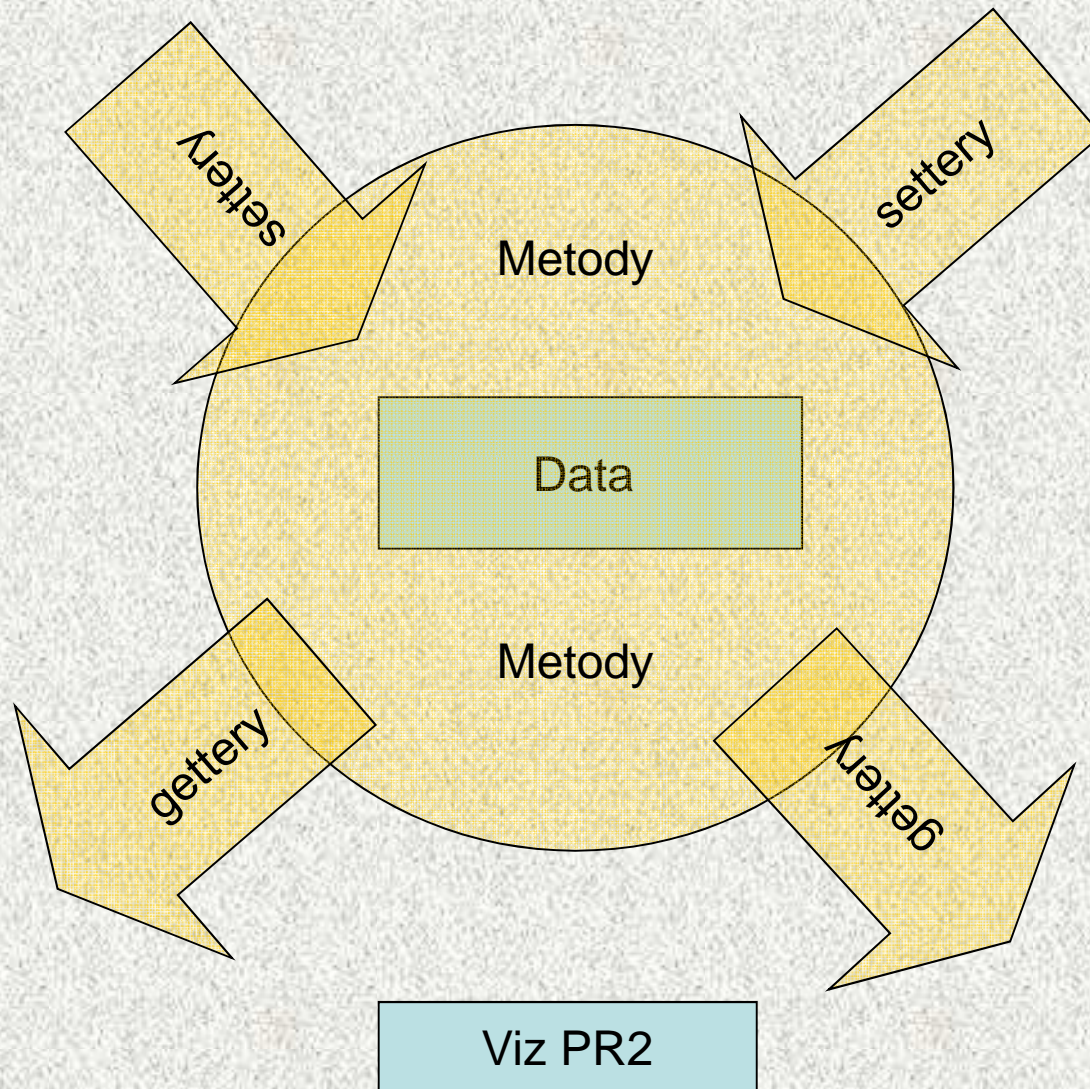
```
public static void main(String[] args) {  
    Complex c1=new Complex(3,4); // konstrukce objektu  
    Complex c2=new Complex(1,1); // konstrukce objektu  
    System.out.println(new Complex());  
    System.out.println(c1);  
    System.out.println(c1.getAbs()); // |c1|  
    System.out.println(c1.prictiK(c2)); // c1 + c2  
}  
}
```

```
[0.0, 0.0]  
[3.0, 4.0]  
5.0  
[4.0, 5.0]
```

Struktura objektu, přístup ke položkám

- Hodnota objektu je strukturovaná, tzn. skládá se dílčích hodnot, které mohou být obecně různého typu (heterogenní datová struktura – na rozdíl od pole)
- Objekt je tedy abstrakcí paměťového místa skládajícího se z částí, ve kterých jsou uloženy dílčí hodnoty - nazývají se **položkami objektu** (složkami, atributy, instančními proměnnými, fields, attributes)
- Položky objektu jsou označeny jmény, která mohou (ale nemusí) být třídou zveřejněna, zásadně se nezveřejňují

Zapouzdření



Zapouzdření, settery, gettery, accessory

- Accessory = settery + gettery
- Public metody, které umožňují přístup a nastavení `private` či `protected` atributů objektů

```
public class GrO{
    private int poziceX;
    ...
    public void setPoziceX(int newX){
        if(newX>0)poziceX = newX;
    }
    public int getPoziceX(){
        return poziceX;
    }
    ...
}
```

setter

- jméno = “set” + jméno atributu
- atribut nesmí být public – Proč?
- kontroluje přípustnost hodnot,

getter

- jméno = “get” + jméno atributu
- vrací hodnotu atributu

Struktura objektu, přístup ke složkám

- Příklad: objekty (instance) třídy `Complex` jsou tvořeny dvěma položkami typu `double`, jejichž jména jsou `re` a `im` a třída tato jména nezveřejňuje
- Veřejnou položku se jménem `f` objektu, který je referencován proměnnou `p`, lze označit zápisem

`p.f`

Příklad: objektu vytvořenému deklarací

```
private double re=0;
private double im=0;
Complex c = new Complex();
public void setRe(double reP){re = reP;}
public void setIm(double imP){im = imP;}
double getIm(){return this.im;}
double getRe(){return this.re;}
c.setRe(1); // c.re = 1;
c.setIm(2); // c.im = 2;
```

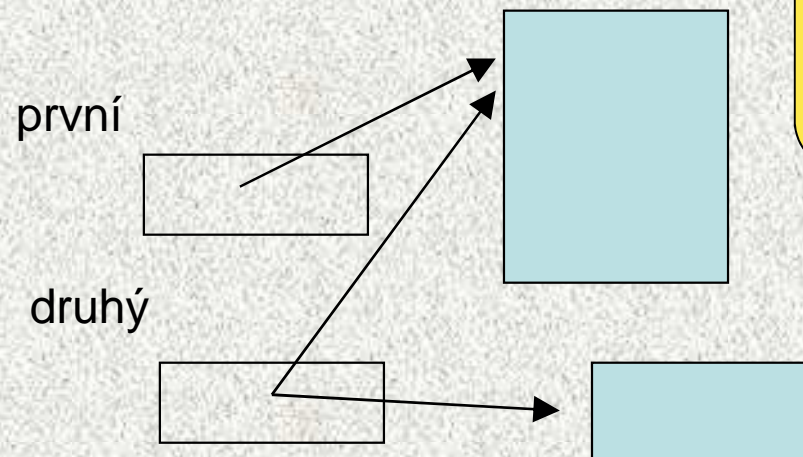

Operátor `this`

- Každý objekt má implicitní operátor `this`, který obsahuje odkaz na "svou" instanci
 - Hodnotou operátoru `this` je odkaz na objekt pro který byla metoda zavolána (implicitní parametr odkazu na objekt)
 - Umožňuje přístup k vlastním instančním proměnným v instančních metodách
 - Používá se v přetížených konstruktorech

```
public class Bod {  
    //fiktivně platí Bod this=new Bod();  
    double x, y; //instanční proměnné  
    public Bod(double x, double y) {  
        this.x = x; this.y = y;  
    }  
    public Bod(double y) {  
        this(0,y);  
    }  
}
```

Více referencí na jeden objekt, smetí

```
public class ObdelnikTest {  
    public static void main(String[] args) {  
        Obdelnik prvni = new Obdelnik(5,7);  
        Obdelnik druhy = new Obdelnik(5,2);  
        druhy = prvni;  
        System.out.println("Stejne? "+(prvni==druhy));  
        System.out.println("Stejne?" + prvni.equals(druhy));  
    }  
}
```

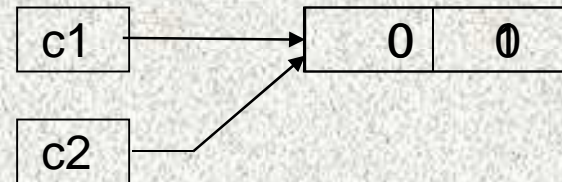


smetí,
Paměť přidělená nepřístupným
objektům se uvolňuje automaticky
(sbírání smetí, garbage collection)

Více referencí na jeden objekt

- Objekt může být referencován i více referencemi
- Jestliže hodnotu referenční proměnné typu T přiřadíme jiné referenční proměnné téhož typu, pak obě proměnné referencují tentýž objekt
- Příklad:

```
Complex c1 = new Complex();  
Complex c2 = c1;  
c1.im = 1;  
System.out.println(c2.im);  
// vypíše 1
```



Sbírání smetí

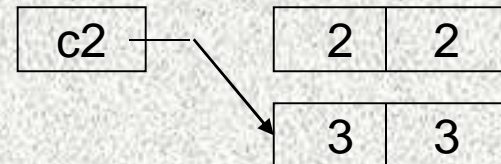
Objekt se stane „smetím“, není-li přístupný pomocí žádné reference

```
Complex c1 = new Complex(1,1);
```

```
Complex c2 = new Complex(2,2);
```



```
c2 = c2.plus(c1); // vznik nového objektu
```



Paměť přidělená nepřístupným objektům se uvolňuje automaticky (sbírání smetí, garbage collection)

Třída – procedurální přístup v Javě

- **Dosavadní využití třídy**
 - To jsme poznali dosud - procedurální přístup
 - Základní princip
 - Strukturalizace problému, algoritmizace
 - Návrh datových struktur
- Základem uživatelského programu v jazyku Java je třída, ve které
 - musí být deklarována hlavní funkce `main`
 - jsou deklarovány další (`static`) funkce (či procedury) třídy, případně i v jiných třídách – projekt, `package`
 - mohou být deklarovány `statické proměnné`, které jsou použitelné jako nelokální proměnné ve funkcích dané třídy
 - program probíhá spuštěním příkazů metody `main`

Role funkce `main`

- Třída nemusí obsahovat deklaraci hlavní funkce `main`
 - třída bez hlavní funkce `main` nepředepisuje program, který lze spustit, ale zavádí prostředky, které lze v jiných třídách využít – „knihovnu“
 - Příkladem je:
 - knihovná třída `Math` poskytující matematické funkce
 - třída `Scanner` poskytující jednoduché funkce pro vstup a výstup
 - třída `Auto`
 - Metoda `main` musí být statická, voláme ji dříve než se vytvoří nějaký objekt
 - Třída, která obsahuje metodu `main` se využívá pro:
 - spouštění programu
 - testování funkčnosti objektu, ukázkou použití metod objektu
 - *Poznámka:*
 - *Třída s hlavní funkcí `main` tvořící základ programu je specialitou jazyka Java*
 - *v jiných jazycích, např. v C++, lze program vytvořit bez použití třídy*
 - *Význam parametru `args` v PR2*
- ```
public static void main(String[] args) { ... }
```

# Statické metody

```
public class Obdelnik {
 int sirka ...
 static int vratPocetRohu(){
 // sirka = 6; statická metoda nevidí instanční proměnné
 return 4;
 }
}
```

Instanční metody mají přístup ke statickým strukturám „kdykoli“

```
public class ObdelnikTest {
 public static void main(String[] args) {
 Obdelnik maly = new Obdelnik(1,5);
 System.out.println("Pocet rohu obdelnika je "+
 Obdelnik.vratPocetRohu());
 System.out.println("Maly obdelnik ma "+
 maly.vratPocetRohu()+ " rohu").
 }
}
```

Je to možné, ale nelogické!!!

# Statické versus instanční metody

- Třída může definovat dva druhy metod:
  - **statické metody** – metody třídy, procedury a funkce
  - **instanční metody** – metody objektů
- Metody obou druhů mohou mít parametry a mohou vracet výsledek nějakého typu
- **Statická metoda** označuje operaci (dílčí algoritmus, řešení dílčího podproblému), jejíž vyvolání (provedení) **obsahuje jméno třídy**, jméno metody a seznam skutečných parametrů  
`jméno_třídy.jméno_metody(seznam skutečných parametrů)`

- (lze využít i volání pomocí referenční prom., ale není doporučeno)

Statickým metodám třídy odpovídají v jiných jazycích **procedury** (nevracejí žádnou hodnotu) a **funkce** (vracejí hodnotu nějakého typu)

- **Instanční metoda** označuje operaci nad objektem (instancí (!)) dané třídy, jejíž vyvolání obsahuje **referenční proměnnou objektu**, jméno metody a seznam skutečných parametrů  
`referenční_proměnná.jméno_metody(seznam skut. parametrů)`
- Statickým metodám třídy budeme i nadále říkat **procedury a funkce**
- Instančním metodám budeme zkráceně říkat **metody**



# Statické atributy a metody

Některé třídy obsahují pouze statické atributy a statické metody, **tak to bylo dosud!!!!**

Knihovna matematických funkcí - třída `java.lang.Math` obsahuje statické proměnné (zde konstanty typu **double**) **PI** a **E**

Pozn: Příklad je i třída `Complex`

# Statické atributy a metody - Math

statické metody reprezentující matematické funkce:

```
double x = Math.sin(0,5);
```

- `sin`, `cos`, `tan`, ... goniometrické funkce
- `abs` ... absolutní hodnota
- `min`, `max`
- `log` ... logaritmus
- `sqrt` ... odmocnina
- `pow(double a, double b)` ...  $a^b$
- `random` ... vrací náhodné **double** číslo z intervalu  $<0;1)$
- `round` ... zaokrouhlení
- a mnohé další

$$a^{\frac{1}{3}} = \sqrt[3]{a}$$



# Operátor `this`

- Podobně funguje operátor `this` i pro metody:
  - pokud je instanční metoda volána z jiné instanční metody té samé třídy, potom se volá pomocí operátoru `this` (operátor se může vynechat)
  - pokud se volá metoda z jiného kontextu, uvádí se před jejím jménem přístup k příslušné instanci (tečka notace) např. předané parametrem

Poznámka: ve statické metodě nelze použít `this`, není jasné k jaké třídě by se vztahoval!