

Objektově orientované programování

Jiří Vokřínek

Katedra počítačů

Fakulta elektrotechnická

České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 2

B0B36PJV – Programování v JAVA

Objektově orientované programování v Javě

Objektově orientované programování

Vztahy mezi objekty – dědičnost a polymorfismus

Položky třídy a instance

Konstruktor

Význam metody `main`

Neměnitelné objekty (Immutable objects)

Dědičnost a polymorfismus

Dědičnost

Kompozice

Polymorfismus

Příklad návrhu a využití polymorfismu

Dispatch

Double Dispatch

Část I

Objektově orientované programování v Javě

Objektově orientované programování (OOP)

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

- **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.

Třídy a objekty - vlastnosti

- **Zapouzdření** (encapsulation) je množina služeb, které objekt nabízí navenek.
Odděluje rozhraní (**interface**) a jeho implementaci.
- **Stav** je určen daty objektu.
- **Chování** je určeno stavem objektu a jeho službami (metodami).
- **Identita** je odlišení od ostatních objektů (v prog. jazycích pojmenování proměnných reprezentující objekty určité třídy).

Třídy a objekty

Objekty - reprezentují základní entity OO systému za jeho běhu.

- Mají konkrétní vlastnosti a vykazují chování
- V každém okamžiku lze popsat jejich stav
- Objekty se v průběhu běhu programu liší svým vnitřním stavem, který se během vykonávání programu mění

Třídy - popisují možnou množinou objektů. Předloha pro tvorbu objektů třídy. Mají:

- **Rozhraní** - definuje části objektů dané třídy přístupné zvenčí
- **Tělo** - implementuje operace rozhraní
- **Instanční proměnné** - obsahují stav objektu dané třídy

Třída

Popisuje množinu objektů – je jejich vzorem (předlohou) a definuje:

- **Rozhraní** – části, které jsou přístupné zvenčí
public, protected, private, package
- **Tělo** – implementace operací rozhraní (metod), které určují schopnosti objektů dané třídy
instanční vs statické (třídní) metody
- **Datové položky** – atributy základních i složitějších datových typů a struktur
kompozice objektů
 - **Instanční proměnné** – určují stav objektu dané třídy
 - **Třídní (statické) proměnné** – společné všem instancím dané třídy

Struktura objektu

- Objekt je kombinací dat a funkcí, které pracují nad těmito daty
- Objekt je tvořen
 - **Datovými strukturami** – atributy
 - Ovlivňují vlastnosti objektu
 - Jsou to proměnné různých datových typů
 - Data jsou zpravidla přístupná pouze v rámci daného objektu a zvnějšku jsou skryta před jinými objekty

Zapouzdření (encapsulation) / „gettery a settery”
 - **Metodami** – funkce / procedury
 - Určují chování objektu
 - Definují operace nad daty objektu
 - Metody představují služby objektu, proto jsou často veřejné

Mohou být deklarovány jako privátní
- **Objekt** je instance třídy
 - V Javě lze vytvářet pouze dynamicky operátorem **new**
 - **Referenční proměnná**

Hodnota proměnné „odkazuje” na místo v paměti, kde je objekt uložen

Datové položky objektů

- Dle principu zapouzdření jsou datové položky zpravidla **private**
 - Přístup k položkám je přes metody, tzv. „accessory”, které vrací/nastavují hodnotu příslušné proměnné („getter” a „setter”)
- ```
public class DemoGetterSetter {
 private int x;
}
```
- „Accessory” lze vytvořit mechanicky a vývojová prostředí zpravidla nabízí automatické vygenerování jejich zdrojového kódu

```
public class DemoGetterSetter {
 private int x;

 public int getX() {
 return x;
 }

 public void setX(int x) {
 this.x = x;
 }
}
```

*Viz Alt+Insert v Netbeans*

## Princip zapouzdření (Encapsulation)

- „Utajení” vnitřního stavu objektu
- Jiné objekty nemohou měnit stav objektu přímo a způsobit tak chybu
- Metody objektu umožňují objektu komunikovat se svým okolím, tvoří jeho **rozhraní**
- Proměnné (data) objektu nejsou z vnějšku objektu přístupné, pro přístup k nim lze využít pouze metody
- Zapouzdření umožňuje udržovat a spravovat každý objekt nezávisle na jiném objektu. Umožňuje **modularitu** zdrojových kódů.

## Vztahy mezi objekty

- V OO systému interagují objekty mezi sebou prostřednictvím zasilání zpráv (messages) požadavků na provedení služeb poskytovaných objektem
  1. Po obdržení zprávy objekt vyvolá požadovanou metodu
  2. Případně zašle výsledek
- Objekt poskytující službu se často nazývá *server*
- Objekt žádající o službu se nazývá *klient*
- Mezi objekty je **relace-asociace**, volá-li objekt služby jiného objektu
- S relacemi mezi objekty souvisí viditelnost a vazby mezi objekty

## Datové položky třídy a instance

### ■ Datové položky třídy

- Jsou společné všem instancím vytvořeným z jedné třídy
- Nejsou vázaný na konkrétní instanci
- Jsou společné všem instancím třídy
- V Javě jsou uvozeny klíčovým slovem **static**

### ■ Datové položky instance

- Tvoří vlastní sadu datových položek objektu
- Jsou to tzv. proměnné instance
- Jsou iniciovány při vytvoření instance  
*V konstruktoru při vytvoření instance voláním new*
- Existují po celou dobu života instance
- Proměnné jedné instance jsou **nezávislé** na proměnných instance jiné

## Přístup ke členům třídy

- Podle principu zapouzdření jsou některé členy třídy označovány jako soukromé (privátní) a jiné jako veřejné.
- Programátor předepisuje k jakým položkám lze přistupovat a modifikovat je
- Přístup ke členům třídy je určen **modifikátorem přístupu**
  - **public**: – přístup z libovolné třídy
  - **private**: – přístup pouze ze třídy, ve které byly deklarovány
  - **protected**: – přístup ze třídy a z odvozených tříd
  - Bez uvedení modifikátoru je přístup povolen v rámci stejného balíčku **package**

## Metody třídy a instance

### ■ Metody třídy

- Nejsou volány pro konkrétní instance
- Představují zprávu zaslanou třídě jako celku
- Mohou pracovat pouze s proměnnými třídy  
*Nikoliv s proměnnými instance*
- V Javě jsou uvozeny klíčovým slovem **static**
- Jsou to tzv. statické metody

### ■ Metody instance

- Jsou volány vždy pro konkrétní instanci třídy
- Představují zprávu zaslanou konkrétní instanci
- Pracují s proměnnými instance i s proměnnými třídy
- Lze volat pouze až po vytvoření konkrétní instance

## Řízení přístup ke členům třídy

| Modifikátor             | Přístup |         |                |        |
|-------------------------|---------|---------|----------------|--------|
|                         | Třída   | Balíček | Odvozená třída | „Svět“ |
| <b>public</b>           | ✓       | ✓       | ✓              | ✓      |
| <b>protected</b>        | ✓       | ✓       | ✓              | ✗      |
| <i>bez modifikátoru</i> | ✓       | ✓       | ✗              | ✗      |
| <b>private</b>          | ✓       | ✗       | ✗              | ✗      |

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/java00/accesscontrol.html>

## Vytvoření objektu – Konstruktor třídy

- Instance třídy (objekt) vzniká voláním operátoru **new** s argumentem jména třídy, který volá **konstruktor** třídy
- Konstruktor nemá návratový typ, jmenuje se stejně jako třída a můžeme jej přetížit pro různé typy a počty parametrů
- Jiný konstruktor třídy lze volat operátorem **this**  
*Operátorem **super** lze volat konstruktor nadřazené třídy*
- Není-li konstruktor předepsán, je vygenerován konstruktor s prázdným seznamem parametrů
  - Je-li konstruktor deklarován, implicitní zaniká
- Přetížení konstruktoru pro různé typy a počty parametrů **overloading**
- **Konstruktor je zpravidla vždy public**
- Privátní (**private**) konstruktor použijeme například pro:
  - Třídy obsahující pouze statické metody nebo pouze konstanty  
*Zakážeme tak vytváření instancí.*
  - Takzvané singletons (singletons)

## Neměnitelné objekty (Immutable objects)

- Definice neměnitelného objektu
  - Všechny datové položky jsou **final** a **private**
  - Neimplementujeme „settery“ pro modifikaci položek
  - Zákaz přepisování metod v potomcích (**final** modifikátor u metod)

*Nebo jednoduše zákaz odvozování uvedením **final class***

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/essential/concurrency/imstrat.html>

- Objekty, které v průběhu života nemění svůj stav
- Modifikace objektu není možná a je nutné vytvořit objekt nový
- Mají výhodu v případě paralelního běhu více výpočetních toků

*Typickým příkladem je třída **String***

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/essential/concurrency/immutable.html>

## Statická metoda **main**

- Deklarace hlavní funkce  
**public static void main(String[] args) { ... }**  
představuje „spouštěč“ programu
- Musí být statická, je volána dříve než se vytvoří objekt
- Třída nemusí obsahovat funkci **main**
  - Taková třída zavádí prostředky, které lze využít v jiných třídách
  - Jedná se tak o „knihovnu“ funkcí a procedur nebo datových položek (konstant)
- Kromě spuštění programu může funkce **main** obsahovat například testování funkčnosti objektu nebo ukázkou použití metod objektu

## Příklad – **final** nezaručuje neměnitelnost objektu 1/3

- Definujeme **final** třídu zapouzdřující referenční **private final** proměnnou **values** typu odkaz na pole **int** hodnot
- Přístup k proměnné **values** je pouze přes **getter** **getArray()**

```
public final class ArrayWrapper {
 private final int[] values;

 public ArrayWrapper(int n) {
 values = new int[n];

 for (int i = 0; i < values.length; i++) {
 values[i] = (int) (Math.random() * n);
 }
 }

 public int[] getArray() {
 return values;
 }

 public String toString() {
 ...
 }
}
```

lec02/ArrayWrapper

Příklad – **final** nezaručuje neměnitelnost objektu 2/3

- Obsah objektu `ArrayWrapper` vypíšeme metodou `toString()`

```
public final class ArrayWrapper {
 ...
 public String toString() {
 ...
 StringBuilder sb = new StringBuilder(values.length
 > 0 ? new Integer(values[0]).toString() : "empty"
);
 for (int i = 1; i < values.length; i++) {
 sb.append(" ");
 sb.append(values[i]);
 }
 return sb.toString();
 }
}

lec02/ArrayWrapper
```

## Objekty pro základní typy

- Třídy pro základní typy jsou immutable
- Každý primitivní typ má v Javě také svoji třídu:
  - `Char`, `Boolean`
  - `Byte`, `Short`, `Integer`, `Long`
  - `Float`, `Double`
- Třídy obsahují metody pro převod čísel a metody pro parsování čísla z textového řetězce
  - např. `Integer.parseInt(String s)`
- Dále také rozsah číselného typu minimální a maximální hodnoty
  - např. `Integer.MAX_VALUE`, `Integer.MIN_VALUE`

<http://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/lang/Number.html>

Příklad – **final** nezaručuje neměnitelnost objektu 3/3

```
final ArrayWrapper a = new ArrayWrapper(10);
System.out.println("Random final array '" + a + "'");
```

- Po vytvoření objektu `ArrayWrapper` je obsah pole inicializován v konstruktoru na náhodná čísla  
Random final array '1 5 5 9 4 9 7 1 8 1'
- Přístup k položkám pole máme přes *getter* `getArray()`

```
final int[] v = a.getArray();
for (int i = 0; i < v.length; i++) {
 v[i] = i;
}
System.out.println("Final object and final array can
 be still modified\n'" + a + "'");

Final object and final array can be still modified
'0 1 2 3 4 5 6 7 8 9'

lec02/FinalArrayDemo
```

Referenční datové položky neměnitelných objektů musí odkazovat na neměnitelné objekty.

## Referenční proměnné objektů tříd primitivních typů

- Referenční proměnné objektů pro primitivní typy můžeme používat podobně jako základní typy

```
Integer a = 10;
Integer b = 20;

int r1 = a + b;
Integer r2 = a + b;
System.out.println("r1: " + r1 + " r2: " + r2);
```

- Stále to jsou však referenční proměnné (odkazující na adresu v paměti)
- Obsah objektu nemůžeme měnit, jedná se o **immutable** objekty

`DemoObjectsOfBasicTypes.java`

## Část II

### Dědičnost a polymorfismus

### 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**

## 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**)

### 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 – Kvádr 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 – 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!*

## 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 „getter” `getWidth` a `getHeight`
  - Konstruktor se nedědí, lze ale volat v podtřídě operátorem `super`
  - Ne-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`

## 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

## 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)

## Kompozice objektů

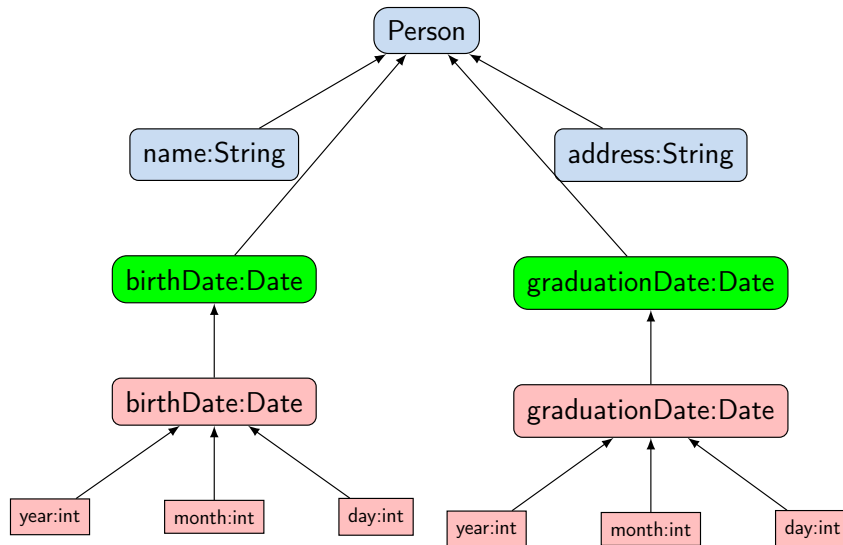
- Obsahuje-li deklarace třídy členskou proměnnou objektového typu, pak se jedná o **kompozici objektů**
- Kompozice vytváří hierarchii objektů – nikoliv však dědičnost  
*Dědičnost vytváří také hierarchii vztahů, ale ve smyslu potomek/předek.*
- Kompozice je vztah objektů **agregace – je tvořeno / je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

## Příklad kompozice 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 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*

## 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**)

## 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

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

## Třída Object

- Třída Object tvoří počátek hierarchie tříd v Javě
- Tvoří nadtřidu pro všechny třídy
- Každá třída je podtřídou (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(o);`

*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>

## 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

## 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**

## Příklad geometrických objektů a jejich vizualizace

*Projděte si samostatnou prezentaci a příklady.*

## 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.*

## 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** - Necht' 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
  - Necht' 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

## 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

## 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 deklarované 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**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 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 strategií:

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

## 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 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
 }
}
```

## Příklad odvození od abstraktní třídy

- Nadřazená abstraktní 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 abstraktní třídy, ale **vytvořit instanci abstraktní 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

## 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>

## 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
 }
}
```

## 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
  - Jeden hráč vždy sází na červenou (**PlayerRed**)
  - Druhý hráč sází náhodně na čísla od 1 do 36 (**PlayerRandom**)
  - 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*

## 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;
 }
}
```

- Zapouzdřujeme rozsah číselných políček

## 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*

## 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 – 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 2. přednáška.*

## 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);
 }
}
```

## 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 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 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 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) rámeč
- Uvedené technice se také říká **single dispatch**

*Předáváme volání funkce dynamicky (za běhu programu) identifikovanému objektu*

## 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`**

## 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**

## 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
- Vzorec `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*

## Rozšíření účastníka a existujících hráčů

- Účastníka hry `Participant` musíme rozšířit o uvažování nového světa

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

- Implementaci původních hráčů provedeme v abstraktní třídě `Player`

```
public abstract class Player implements Participant {
 ...
 public Bet doStep(WorldNew world) {
 return doStep((World)world); //default behaviour
 }
}
```

*Chování původních hráčů v novém světě neřešíme, proto s výhodou modifikujeme pouze abstraktní třídu `Player`.*

## Nový svět – WorldNew

```
public class WorldNew extends World {
 private final String[] fields;

 public WorldNew() {
 super();
 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);
 }
 }

 Bet doStep(Participant player) { // we need to link
 return player.doStep(this); // doStep with this
 }

 public String[] getFields() { //new method
 return fields;
 }
}
```

## Nový hráč pro nový svět – PlayerNew

```
import java.util.Random;

public class PlayerNew extends Player {
 Random rand;
 public PlayerNew() {
 super("New player");
 rand = new Random();
 }
 @Override
 public Bet doStep(World world) {
 // strategy for standard world
 return new Bet("black", 1); //always bet 1 gold
 }
 @Override
 public Bet doStep(WorldNew world) {
 // strategy for the new world
 // random choice even or odd
 return new Bet(world.getFields()[rand.nextInt(2)], 1);
 }
}
```

*Nový hráč má jiné chování v původním a novém světě.*

## Použití nového hráče v novém světě – Demo

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

 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 rámcu třídy **Simulator**

## Shrnutí přednášky

## 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”*

## 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**