

# Zaawansowane programowanie obiektowe

## - wykład 1

dr Piotr Jastrzębski

## Sprawy organizacyjne

## Sprawy organizacyjne

- ▶ Sylabus jest dostępny w systemie USOS.
- ▶ Regulamin zajęć.
- ▶ Forma zaliczenia: zaliczenie na ocenę.

# Wymagania wstępne

- ▶ Znajomość programowania strukturalnego (pętle, instrukcje warunkowe, funkcje, tablice, typy zmiennych, operacje arytmetyczne).
- ▶ Podstawy programowania obiektowego.
- ▶ Podstawy debugowania kodu.

# Język Java

# Java

- ▶ <https://pl.wikipedia.org/wiki/Java>

# Programowanie obiektowe

## Paradygmat obiektowy - po co jest?

- ▶ Jeśli chcemy zbudować 5 identycznych domów, nie potrzebujemy 5 projektów.
- ▶ Jeśli chcemy wyprodukować 4 samochody, nie potrzebujemy oddzielnych projektów.
- ▶ Programowanie obiektowe stara się pogrupować podobne „byty” na pewnym poziomie abstrakcji.



# Programowanie strukturalne a obiektowe

- ▶ Programowanie strukturalne/proceduralne dzieli kod na części, moduły, wykorzystuje sekwencje, iteracje, funkcje.
- ▶ Programowanie obiektowe wprowadza pojęcie obiektu, w którym dane i procedury są ze sobą ściśle powiązane.

## Operacje wyjścia

## Operacje wyjścia

- ▶ `print(argument)` wypisuje argument na ekran.
- ▶ `println(argument)` wypisuje argument na ekran i następnie przesuwa kursor na początek kolejnego wiersza.
- ▶ `printf(argumenty)` umożliwia wypisanie sformatowanego tekstu. Metodę tą opiszę szerzej w dalszej części tego wpisu.

Klasa, obiekt

## Przykład

- ▶ Chcemy napisać program wyliczający wartość rynkową domu w zależności od ilości pokoi, posiadania garażu, ogrodu, ilości pięter, powierzchni, itp. . .

## Pierwsza klasa - House

- ▶ Na pewnym poziomie abstrakcji opisuje kawałek rzeczywistości.
- ▶ Zawiera dane opisujące możliwe stany.
- ▶ Zawiera metody opisujące możliwe zachowania.
- ▶ Możemy ją zastosować do wielu budynków.

```
class House
{
    public int area;
    public boolean garage;
    public int rooms;
    public boolean garden;
    public int floors;

    public int getPrice()
    {
        return area * 3000;
    }
}
```

Gdzie umieszczać kod?

- ▶ publiczne klasy w oddzielnym pliku
- ▶ prywatne - w innym pliku



## Pierwszy obiekt - johnHouse

- ▶ Konkretny byt.
- ▶ Ma konkretne własności.

```
House johnHouse = new House();  
johnHouse.area= 200;  
johnHouse.garage = true;  
johnHouse.rooms = 7;  
johnHouse.garden = false;  
johnHouse.floors = 1;  
  
System.out.printf("Price: %d%n",johnHouse.getPrice());
```

## Po co taka konstrukcja?

- ▶ Zmniejszenie luki reprezentacji.
- ▶ Ułatwia podział pracy i współpracę między programistami.
- ▶ Lepsze grupowanie, czytelność kodu.



Rysunek 1: Lego jako model programowania obiektowego.

## Czy w Java jest możliwość skompilowania kodu bez żadnej klasy?

- ▶ Odpowiedź brzmi nie. Do kompilacji potrzebna jest “widoczna” klasa ze statyczną metodą `main`.
- ▶ Język Java jest silnie “zorientowany obiektowo”.

# Definicje

**Klasa** – częściowa lub całkowita definicja dla obiektów. Definicja obejmuje dopuszczalny stan obiektów oraz ich zachowania. Obiekt, który został stworzony na podstawie danej klasy nazywany jest jej instancją. Klasy mogą być typami języka programowania - przykładowo, instancja klasy Owoc będzie mieć typ Owoc. Klasy posiadają zarówno interfejs, jak i strukturę. Interfejs opisuje, jak komunikować się z jej instancjami za pośrednictwem metod, zaś struktura definiuje sposób mapowania stanu obiektu na elementarne atrybuty.

**Obiekt** - jest to struktura zawierająca:

- ▶ dane,
- ▶ metody, czyli funkcje służące do wykonywania na tych danych określonych zadań.

(Źródło: Wikipedia.)

## Założenia/filary programowania obiektowego

- ▶ Abstrakcja - polega na ukrywaniu lub pomijaniu mało istotnych informacji a skupieniu się na wydobyciu informacji, które są niezmiennie i wspólne dla pewnej grupy obiektów.
- ▶ Hermetyzacja lub inaczej mówiąc enkapsulacja polega na ukrywaniu nieistotnych informacji na temat obiektu w celu zminimalizowania efektów jego modyfikacji oraz na oddzieleniu tego co zawiera i co może zrobić obiekt od tego jak jest zbudowany i jak to robi.

## Założenia/filary programowania obiektowego - c.d.

- ▶ Dziedziczenie pozwala rozszerzać możliwości klas poprzez implementacje osobnych klas rozszerzających. Dzięki dziedziczeniu możemy tworzyć nowe klasy w oparciu o już istniejące, bez potrzeby implementowania tych funkcjonalności, które zostały już zaimplementowane w klasach bazowych.
- ▶ Polimorfizm pozwala traktować różnorodne dane w ten sam sposób, w zależności od kontekstu. W trakcie wykonywania programu automatycznie są znajdowane i interpretowane odpowiednie metody w zależności od tego jak chcemy traktować nasze dane.

# Modyfikatory dostępu

- ▶ Umożliwiają określenie dostępu do danego elementu “na zewnątrz”.

[https://www.w3schools.com/java/java\\_modifiers.asp](https://www.w3schools.com/java/java_modifiers.asp)

<https://www.geeksforgeeks.org/access-modifiers-java/>



## Pola w klasie

Pola to inaczej zmienne w danej klasie.

Deklaracja:

```
modyfikator typ_danych nazwaPola;
```

W przeciwieństwie do zmiennych wewnątrz funkcji pole, jeżeli nie zostanie zainicjowane, po utworzeniu obiektu danej klasy automatycznie przyjmie swoją wartość domyślną, odpowiednio:

- ▶ dla typów liczbowych będzie to 0,
- ▶ dla łańcucha pusty ciąg oznaczany jako "",
- ▶ dla typu boolean wartość false,
- ▶ dla typów referencyjnych null.

# Metody

Metody definiują zachowanie, umożliwiając im wykonywanie konkretnych zadań, nie można ich definiować poza ciałem klasy.

Deklaracja:

- ▶ modyfikator,
- ▶ typ zwracany przez metodę,
- ▶ nazwa metody,
- ▶ lista typów i nazw parametrów metody.

## Przykłady metod

```
int area;  
String name;  
public int GetPrice()  
{  
    return area * 3000;  
}  
  
public int GetSum(int n1, int n2)  
{  
    return n1 + n2;  
}  
  
public void ShowName()  
{  
    System.out.println(name);  
}
```

# Czemu w Java używa się określenie metody, a nie funkcje?

- ▶ Matematyczna definicja funkcji:

Funkcja – dla danych dwóch zbiorów  $X$  i  $Y$  przyporządkowanie każdemu elementowi zbioru  $X$  dokładnie jednego elementu zbioru  $Y$ .

- ▶ Metody mogą być “szerzej rozumiane”. Mamy metody bez parametru (czyli bez zbioru  $X$ ) i metody bez typu zwracanego (`void`, czyli bez zbioru  $Y$ ).

Inaczej: metody to funkcje w klasach.

# Przeciążanie metod

Przeciążone metody to takie, które:

- ▶ mają taki sam typ zwracany,
- ▶ mają identyczną nazwę,
- ▶ różnią się tylko ilością lub typami parametrów.

```
static String GetType()  
{  
    return "Metoda bez argumentów";  
}  
static String GetType(int x)  
{  
    return "Liczba całkowita";  
}
```

# Operator `new`/Konstruktor

Operator `new` automatycznie wywołuje konstruktor.

Konstruktor:

- ▶ metoda wykonywana zaraz przy tworzeniu instancji obiektu,
- ▶ zawiera modyfikatory dostępu i parametry,
- ▶ nazwa pokrywa się z nazwą klasy.

Konstruktor domyślny

```
public House()  
{  
  
}
```

Konstruktor domyślny z wartościami:

```
public House()  
{  
    area = 150;  
}
```

Konstruktor z parametrami

```
public House(int area)
{
    this.area = area;
}
```

Deklaracja obiektu z parametrem

```
House johnHouse = new House(250);
```



Klasa nie musi posiadać konstruktora. Modyfikator, słowo kluczowe lub parametry są jedynie opcją. Jednak określenie parametru wpływa na sposób tworzenia obiektu. Np. jeśli mamy w klasie konstruktor tylko z jednym parametrem, to nie możemy tworzyć obiektu konstruktorem domyślnym (bez parametru). Dlatego często korzystamy z tzw. przeciążenia konstruktorów.

```
class Test
{
    public Test()
    {
    }

    public Test(String param1)
    {
    }
}
```

Uwaga! Dobrą praktyką jest umieszczanie minimalnej instrukcji w konstruktorze. Pod kątem kompilacji poprawnie możemy tu dodać również inne metody, jednak powinniśmy rozdzielić zadania dla poszczególnych metod.

Po co przydają się konstruktory?

- ▶ Nie trzeba wywoływać dodatkowych metodą, inicjują stan klasy na początku.
- ▶ Lepsza czytelność i zwięzłość kodu.

## Prywatny konstruktor?

- ▶ Dopuszczalnym (pod kątem kompilacji) jest stworzenie prywatnego konstruktora. Aby wtedy z niego skorzystać “na zewnątrz” klasy potrzeba jest statyczna metoda, w ramach której będzie wywołany prywatny konstruktor. Dokładniej zostanie to omówione przy wzorcach projektowych.

```
class Test
{
    private Test()
    {

    }

    public static Test Create()
    {
        return new Test();
    }
}
```

```
Test sw = Test.Create();
```

# Klasa na diagramie UML

UML - UML (Unified Modelling Language) - graficzny system wizualizacji, specyfikowania oraz dokumentowania składników systemów informatycznych.

Nazwa klasy:

modyfikator NazwaKlasy ustawienia

Pola klasy:

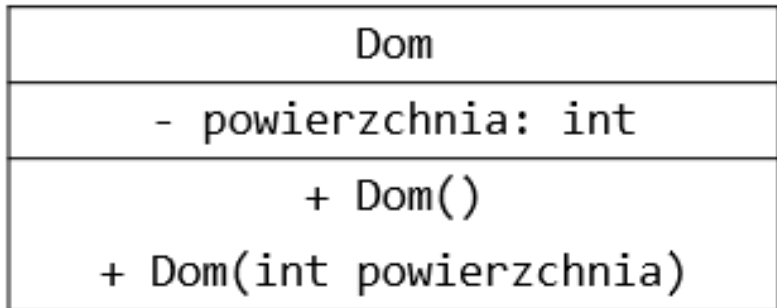
modyfikator nazwaPola: typ = wartoscPoczatkowa  
ustawienia

Metody

modyfikator NazwaMetody(parametr1, ...): typ  
ustawienia

## Modyfikatory dostępu:

- ▶ + to public
- ▶ # to protected
- ▶ - to private
- ▶ ~ to internal



Rysunek 2: Diagram UML klasy.

Przykład:

```
class Dom
{
    private int powierzchnia;
    public Dom()
    {
        powierzchnia = 150;
    }

    public Dom(int powierzchnia)
    {
        this.powierzchnia = powierzchnia;
    }
}
```

# Hermetyzacja

Hermetyzacja:

- ▶ Zapewnia utrzymanie właściwego stanu klasy. Pola klasy są inicjowane, modyfikowane i odczytywane w sposób przewidziany przez autora klasy.
- ▶ Ukrycie wewnętrznego stanu klasy, a udostępnienie tylko tego co jest niezbędne do komunikacji z innymi klasami
- ▶ Użycie odpowiednich modyfikatorów dostępu do pól i metod,
- ▶ Innymi słowy, nie pozwalajcie innym mieszać w stanie waszej klasy, gdyż to utrudnia odnajdywanie błędów.

Przykładowe zadanie polega na napisaniu klasy Licznik, ma być ona wykorzystywana w wielu modułach zliczających rozpoczęcie i zakończenie jakiegoś zdarzenia. Licznik nie może być mniejszy od 0. Klasa Licznik ma 2 metody Zwiększ(), Zmniejsz().



```
class Licznik
{
    public int stan;

    public void Zwieksz()
    {
        this.stan += 1;
    }

    public void Zmniejsz()
    {
        if (this.stan > 0)
            this.stan -= 1;
    }
}
```

```
Licznik l1 = new Licznik();  
l1.Zmniejsz();  
l1.Zmniejsz();  
l1.stan = -200;  
l1.Zwieksz();
```

Co należałoby poprawić w klasie Licznik?

Najlepszym wyjściem byłoby uniemożliwienie zmiany pola `stan`, ustalając jego dostęp z `public` na `private`. Dzięki temu nikt nie może dostać się do zmiennej i jest to zablokowane na poziomie kompilacji.

{Źródło: <https://drive.google.com/drive/folders/0B4rqQMWTVxb8WTVkS2kySTRpN1k?usp=sharing> .}

## Słowo kluczowe static

Metoda statyczna może być używana bez tworzenia instancji klasy. Podstawowym przykładem jest metoda Main w klasie Program.

```
public class Main {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
    }  
  
}
```

Pola statyczne mają wspólną wartość dla wszystkich instancji danej klasy. Przydają się w dosyć specyficznych sytuacjach jak np. posiadanie pewnych “zmiennych globalnych” czy zliczanie instancji danego typu.

```
public static double Pi = 3.14;
```

Jeśli chcemy “zabezpieczyć” klasę przed tworzeniem jej instancji, możemy oznaczyć ją jako statyczną.

## Ważne!

- ▶ Elementy statyczne mogą odnosić się do innych elementów statycznych.
- ▶ Wewnątrz klasy statycznej pola i metody muszą być statyczne.
- ▶ Wewnątrz metody statycznej metody możemy używać tylko pól statycznych.

## Operator przypisania = w Java?

```
int a = 6;  
int b = a;  
System.out.printf("a=%d, b=%d%n", a, b);  
b++;  
System.out.printf("Po zmianie%n");  
System.out.printf("a=%d, b=%d%n", a, b);
```

Na konsoli otrzymamy:

```
a=6, b=6  
Po zmianie  
a=6, b=7
```

```
class Osoba
{
    private int wiek;
    public Osoba() { }
    public Osoba(int wiek)
    {
        this.wiek = wiek;
    }
    public void UstawWiek(int wiek)
    {
        this.wiek = wiek;
    }
    public int PobierzWiek()
    {
        return wiek;
    }
}
```

```
Osoba o1 = new Osoba(30);
Osoba o2 = new Osoba();
o2 = o1;
System.out.printf("Wiek 1os. %d%n", o1.PobierzWiek());
System.out.printf("Wiek 2os. %d%n", o2.PobierzWiek());
o1.UstawWiek(31);
System.out.println("Po zmianie");
System.out.printf("Wiek 1os. %d%n", o1.PobierzWiek());
System.out.printf("Wiek 2os. %d%n", o2.PobierzWiek());
if (o1.equals(o2))
    System.out.println("Ten sam obiekt");
else
    System.out.println("Różne obiekty");
```



Wynik na konsoli:

```
Wiek 1os. 30
```

```
Wiek 2os. 30
```

```
Po zmianie
```

```
Wiek 1os. 31
```

```
Wiek 2os. 31
```

```
Ten sam obiekt
```

Dlaczego tak się dzieje?

W Java:

- ▶ typy wartościowe przypisywane są przez wartość
- ▶ typy referencyjne przypisywane są przez referencję

Uwaga:

- ▶ używanie odpowiednich sformułowań zależy od języka. Np. w Pythonie przypisywanie też jest przez referencję (która jest nieco inaczej rozumiana), a “wszystko jest obiektem”.

Python:

```
a=5  
b=a  
b+=2  
print(a)  
print(b)
```

```
## 5
```

```
## 7
```