

Föreläsning 3

Arvsmekanismen

Variabler och typer

Typer och subtyper

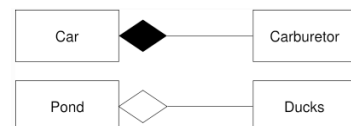
Grundbegreppen i objektorienterad design

Encapsulation

Abstraction & Information Hiding

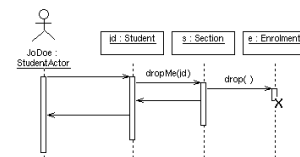
Composition

Nested Objects



Distribution of Responsibility

Separation of concerns

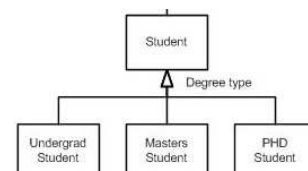


Message Passing

Delegating responsibility

Inheritance

Conceptual hierarchy,
polymorphism and reuse



Vad är UML?

Unified Modeling Language (UML) är ett objektorienterat modellerings-språk.

Språket är standardiserat av OMG (Object Management Group).

UML används för att:

- visualisera
- specificera
- konstruera
- dokumentera

UML omfattar:

- syntax: hur symboler får se ut och kombineras.
- semantik: symbolernas betydelse.

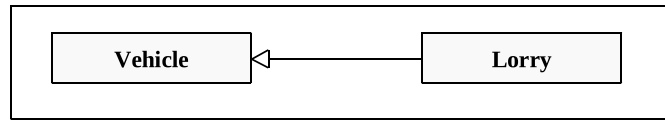
Relationer i UML

Det finns fem sorters relationer mellan klasser:

- En *generalisering* beskriver att en klass är en subklass till en annan klass
- En *realisering* beskriver att en klass implementerar ett interface.
- En *association* beskriver att en klass har attribut av en annan klass eller vice versa.
- En *inkapsling* beskriver en att en klass är deklarerad inuti en annan klass för att göra denna klass osynlig för andra klasser.
- Ett *beroende* beskriver en relation mellan två klasser, av annat slag än ovanstående, som medför att den beroende klassen kan behöva modifieras om den andra klassen förändras.

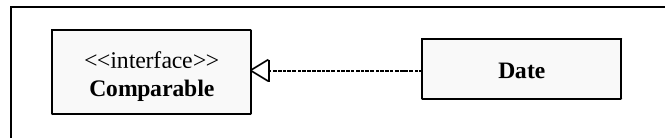
Relationer i UML-diagram

Generalisering:



Generalisering används då en klass utvidgar en annan klass, d.v.s. att en subklass skapas från en superklass. Ritas som en ofylld triangelpil mot superklassen.

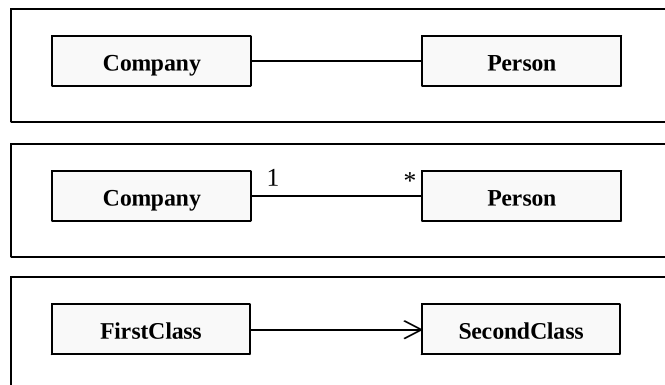
Realisering:



Realisering används då en klass implementerar ett interface. Ritas som en streckad ofylld triangelpil mot interfacet.

Relationer i UML-diagram

Association:



När en klass innehåller attribut av en annan klass kallas detta association. Ritas med ett heldraget streck.

Man kan för en association ange multiplicitet, d.v.s hur många instanser av den ena klassen som finns i den andra klassen.

För att visa vilken klass i associationen som har attribut av den andra klassen används navigationspilar.

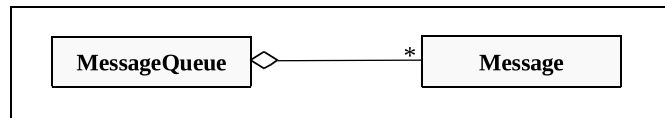
Relationer i UML-diagram

Det finns två olika typer av associationer; aggregation och komposition.

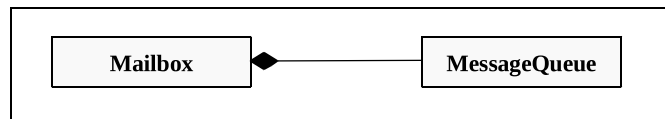
Vid aggregation kan en instans vara associerad med flera ägarobjekt.
Försvinner ägarobjektet kommer den associerade instansen att leva vidare.

Vid komposition kan en instans endast vara associerad med ett ägarobjekt.
Försvinner ägarobjektet så försvinner också den associerade instansen.

Aggregation:

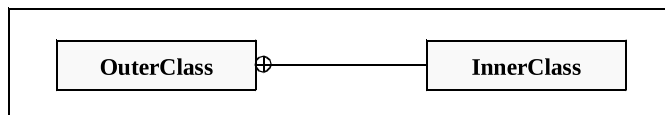


Komposition:



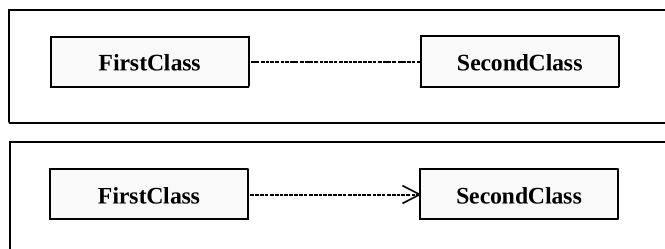
Relationer i UML-diagram

Inkapsling:



Anger att en klass är inuti en annan klass.

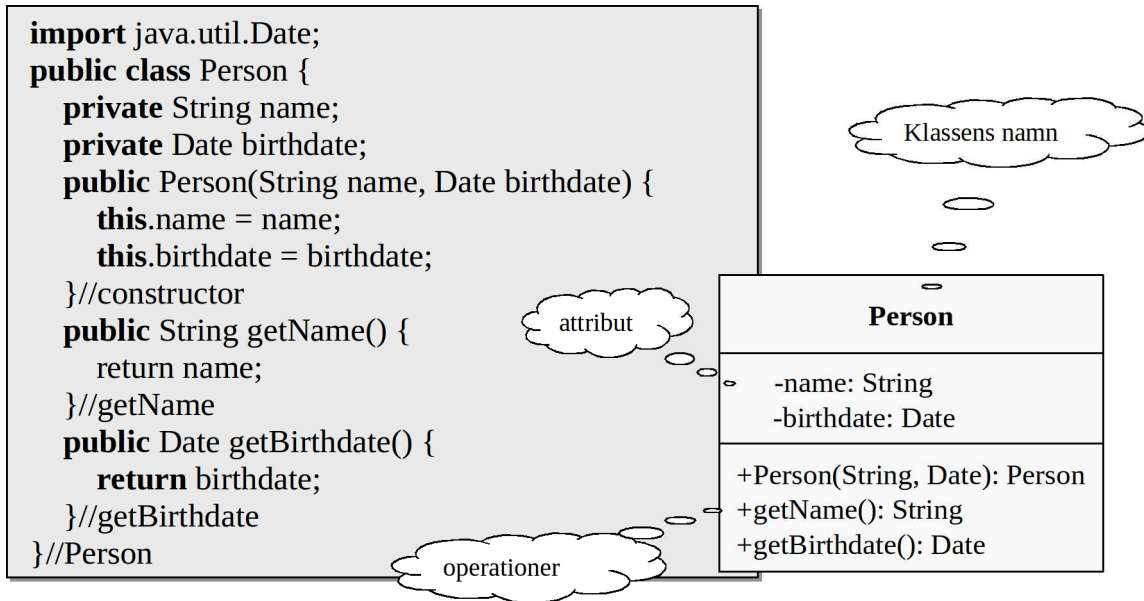
Beroende:



Anger att en klass har en metod där någon parameter eller returvärdet är av annan klass. Ritats med en streckad linje. För att ange att ett beroende är riktat används navigationspilar.

Klasser

Något förenklat uttryckt, är en klass en mall från vilken man kan skapa objekt.



Begreppet arv

Begreppet arv (*inheritance*) är ett av grundkoncepten inom objekt-orientering. Arv är det koncept som möjliggör polymorfism och är en viktig mekanism för återanvändning av kod.

Arv betyder att en klass erhåller vissa egenskaper genom att överta de egenskaper som en annan klass eller ett interface har.

Arv innebär att man kan relatera olika kategorier av objekt enligt en *arvshierarki*.

Arv beskriver en "är"-relation:

- en bil *är* ett fordon
- en sportbil *är* en bil
- en mobiltelefon *är* en telefon
- en klockradio *är* en radio och en klockradio *är* en klocka

I det sista exemplet har vi *multipelt arv*, en klockradio är både en klocka och en radio.

Arv i Java

När en klass övertar egenskaperna från en annan klass kallas det för *implementationsarv*.

När en klass övertar egenskaperna från ett interface kallas det för *specifikationsarv*.

Java tillåter inte multipelt implementationsarv, varför multipelt arv i Java alltid involverar specifikationsarv.

Implementationsarv

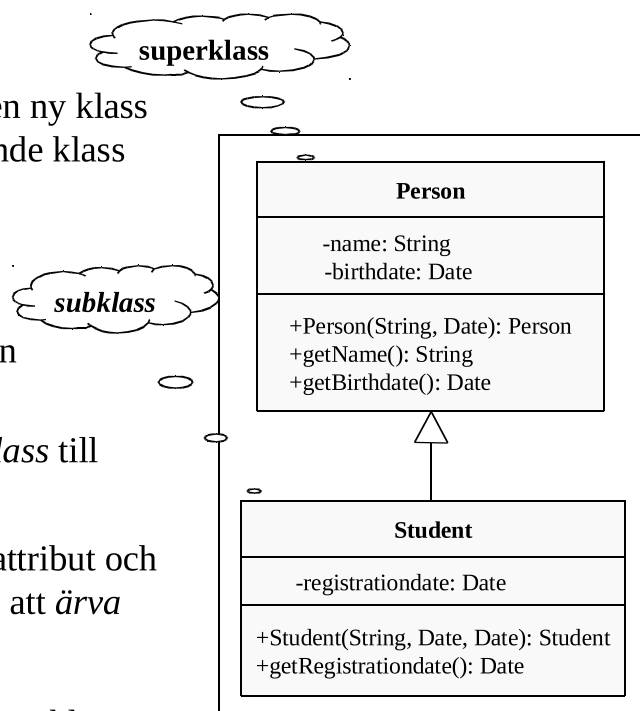
Vid implementationsarv skapar man en ny klass genom att utgå från en redan existerande klass och lägger till nya egenskaper.

Den nya klassen är en *subklass* till den existerande klassen.

Den existerande klassen är en *superklass* till subklassen.

Subklassen får samtliga egenskaper (attribut och operationer) från superklassen genom att *ärva koden* från superklassen.

En subklass är en *specialisering* av superklassen.



Implementation av Student

```
import java.util.Date;
public class Student extends Person {
    private Date registrationdate;
    public Student(String name, Date birthdate, Date registrationdate) {
        super(name, birthdate);
        this.registrationdate = registrationdate;
    } //constructor
    public Date getRegistrationdate() {
        return registrationdate;
    } //getRegistrationdate
} //Student
```

extends anger att klassen är en subklass

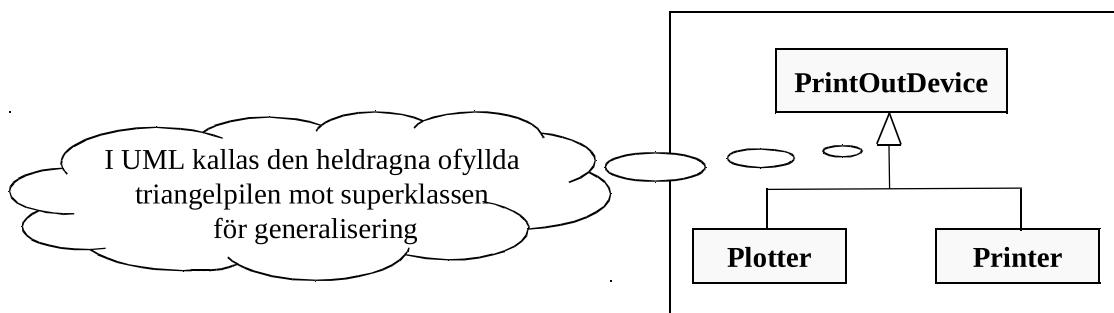
Har inte direkt access till name och birthdate i superklassen Person då dessa är **private**

Klassen Student är en *specialisering* av klassen Person.

Klassen Person är en *generalisering* av klassen Student.

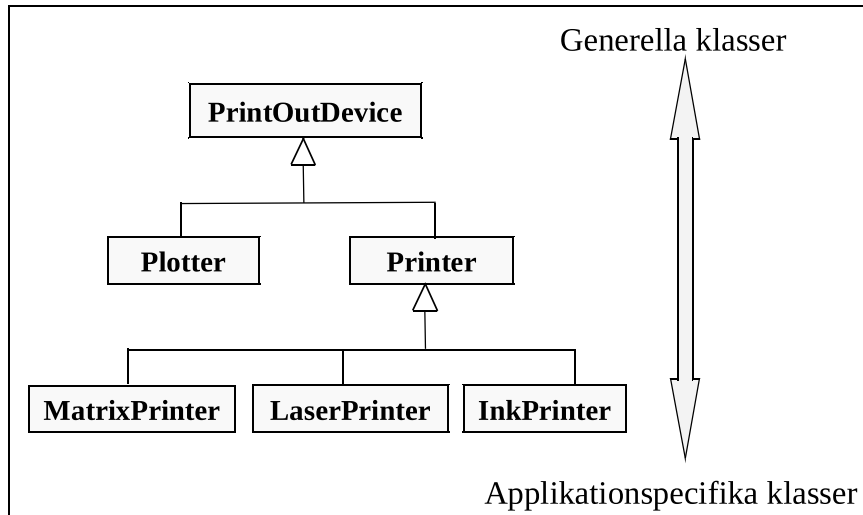
Implementationsarv

En superklass får ha ett godtyckligt antal subklasser.



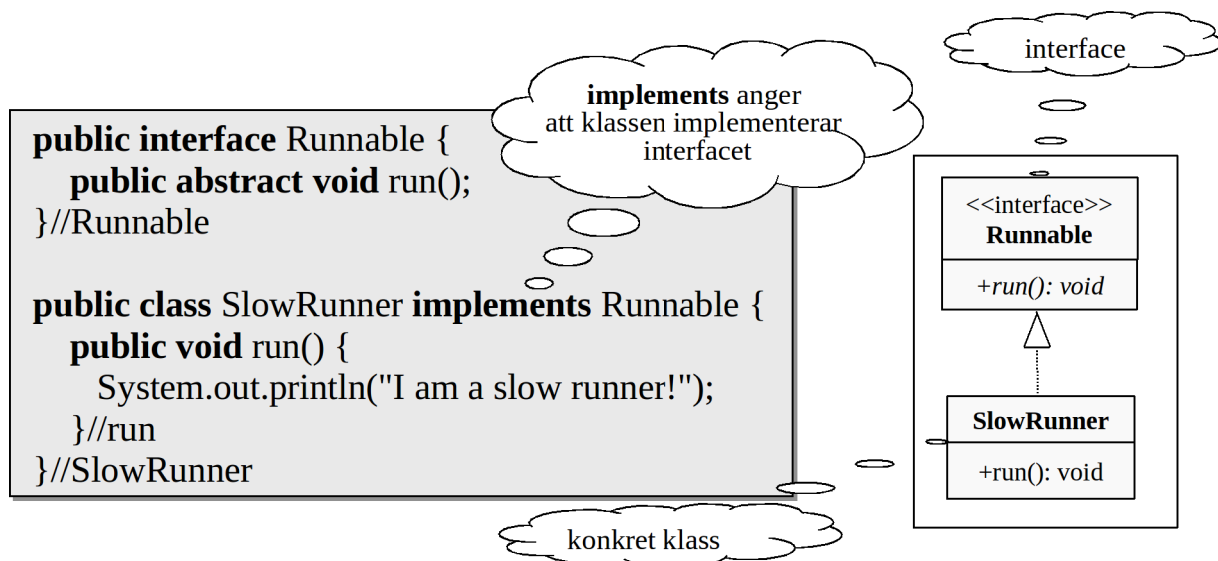
Arv

Arv innebär att man kan relatera olika kategorier av objekt enligt en *arvshierarki*.



Specifikationsarv

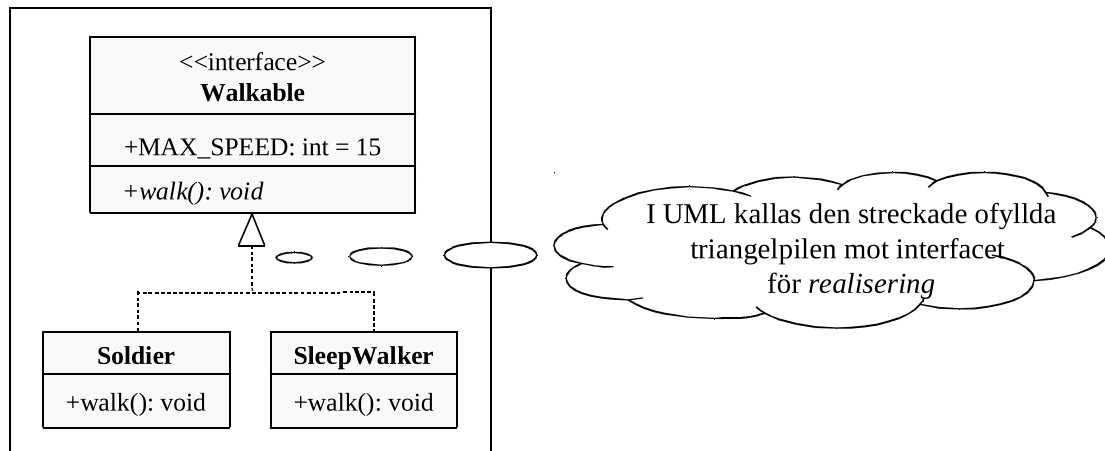
Vid *specifikationsarv* skapas en klass genom att klassen *implementerar* de beteenden som specificeras av ett interface. Metoderna i ett interface saknar implementationer, de är *abstrakta*.



Specifikationsarv

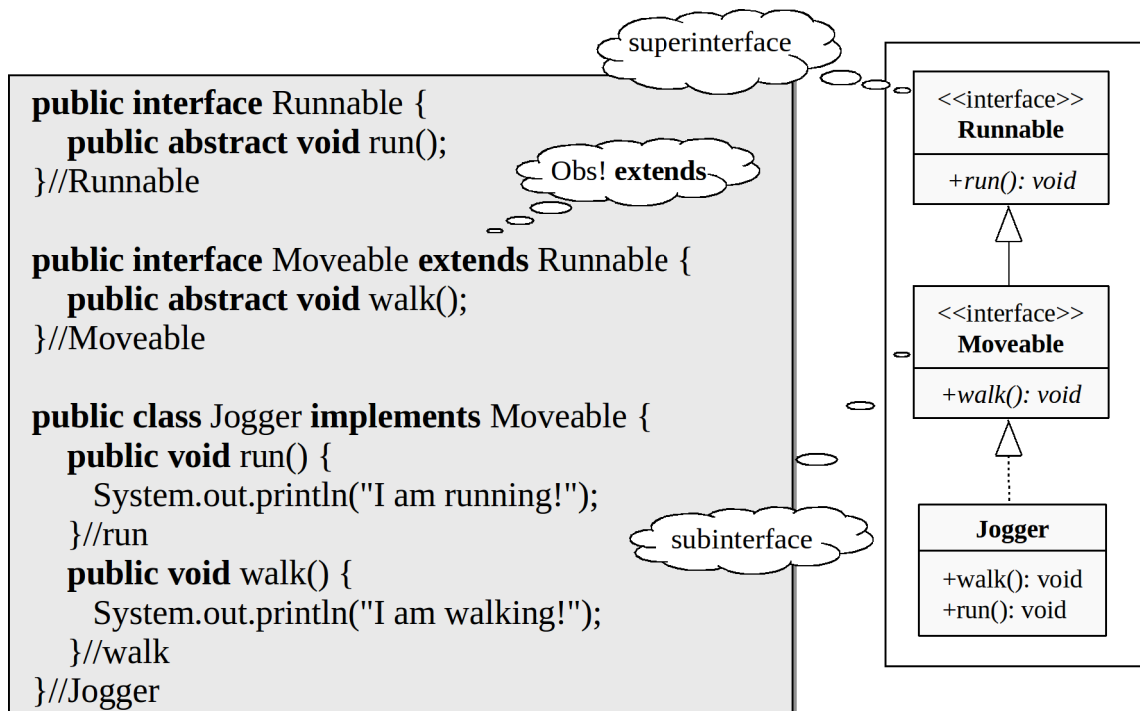
Flera klasser kan implementera samma interface.

Förutom abstrakta metoder kan ett interface innehålla statiska konstanter.



Interface

Ett interface kan utöka ett eller flera andra interface.



Abstrakta klasser

En abstrakt klass är en klass, där en eller flera metoder kan sakna implementation.

Att en klass är abstrakt anges i Java med det reserverade ordet **abstract**.

En metod som saknar implementation kallas för en *abstrakt metod*. I Java anges att en metod är abstrakt med det reserverade ordet **abstract**.

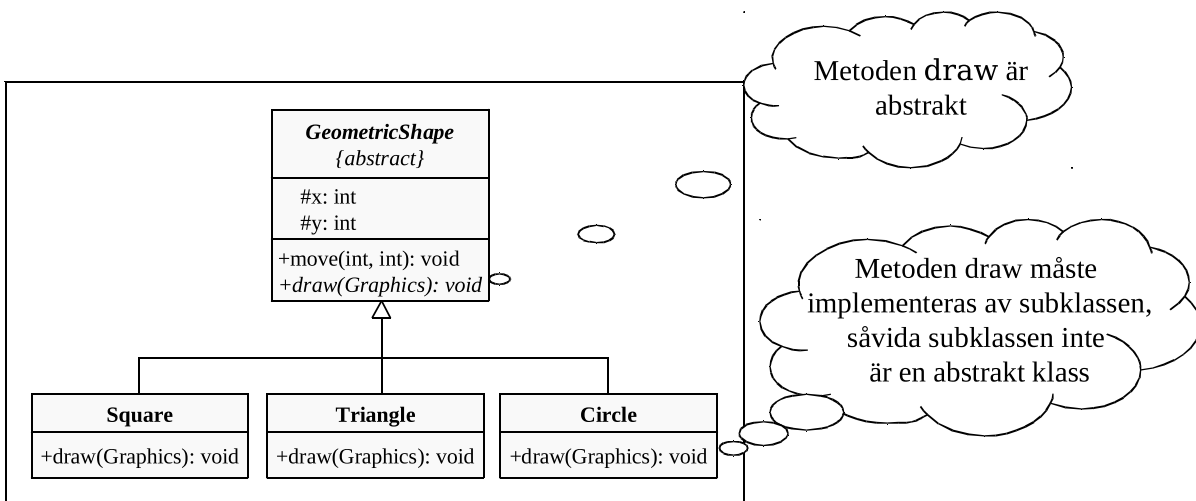
En klass måste vara abstrakt om klassen innehåller en eller flera abstrakta metoder.

En abstrakt klass beter sig exakt som en vanlig klass med ett enda undantag:

- *man kan inte skapa instanser av en abstrakt klass*

Det är subklassernas uppgift att implementera de abstrakta metoderna.

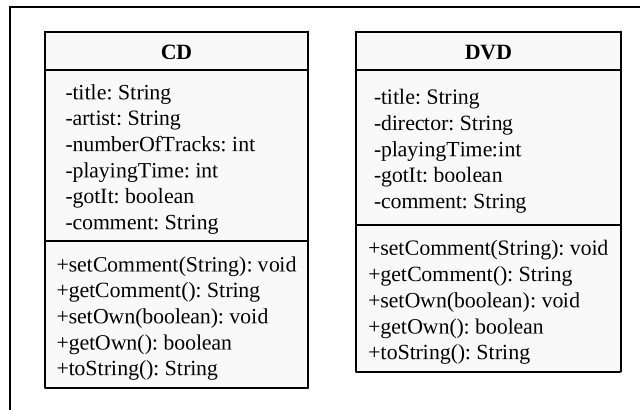
Abstrakta klasser: Exempel



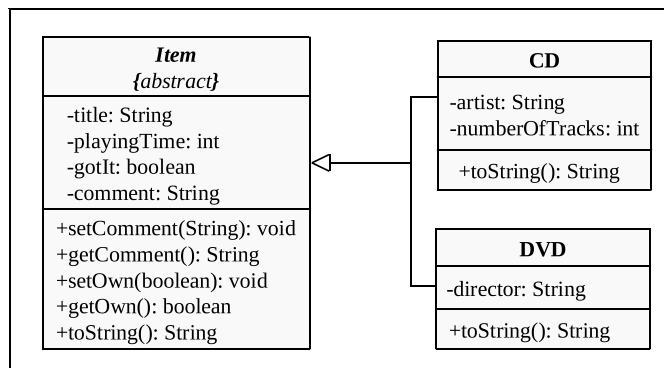
När en subklass implementerar en abstrakt klass överskuggar (*override*) subklassen de abstrakta metoderna i superklassen.

Användning av abstrakta klasser: Generalisering

Om vi har flera klasser i koden som har stora likheter och innehåller duplicerad kod, är det lämpligt att införa en abstrakt klass för att städa upp i koden.



Användning av abstrakta klasser: Generalisering



I den abstrakta superklassen läggs alla gemensamma dataattribut och alla gemensamma metoder. Subklasserna innehåller de dataattribut och metoder som är unika för den specifika subklassen.

Klassen Item innehåller inga abstrakta metoder! Varför har vi då gjort klassen Item till en abstrakt klass?

Varför är metoden toString överskuggad?

super-anrop i metoder

När en subclass överskuggar en metod i superklassen blir den överskuggade metoden dold för subclassen.

Eftersom en subclass utvidgar egenskaperna i superklassen, är en överskuggad metod ofta en del av metoden som implementeras i subclassen.

En subclass kommer åt en överskuggad metod `overriddenMethod(...)` med konstruktionen:

super.overriddenMethod(...)

Exempel:

```
public class CD extends Item {  
    ...  
    public String toString() {  
        return super.toString() + artist + "\n" +  
            "tracks: " + numberOfTracks + "\n";  
    } //toString  
} //CD
```

Interface vs abstrakta klasser

Abstrakta klasser har en fördel jämfört med interface typer:

- de kan implementera gemensamma beteenden

Men de har också en allvarlig nackdel:

- en klass kan endast göra "extend" på EN klass, men kan implementera många olika interface.

Slutsats:

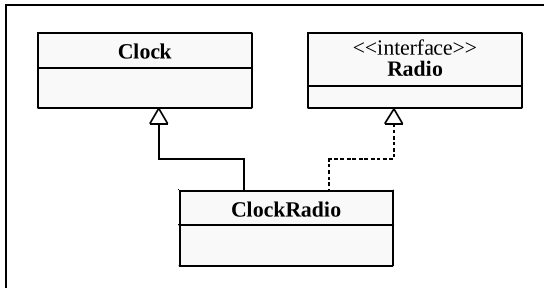
- Använd aldrig abstrakta klasser där alla metoder saknar implementation, använd istället interface.
- Använd abstrakta klasser för att faktorisera ut gemensam kod.

Multipelt arv i Java

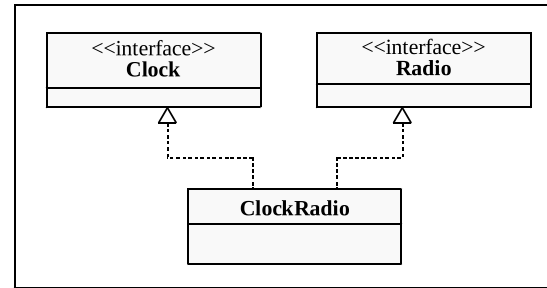
I Java kan en klass ärva från

- endast en klass
- ett godtyckligt antal interface.

Multipelt arv i Java involverar därför alltid specifikationsarv.



ClockRadio **extends** Clock **implements** Radio



ClockRadio **implements** Clock, Radio

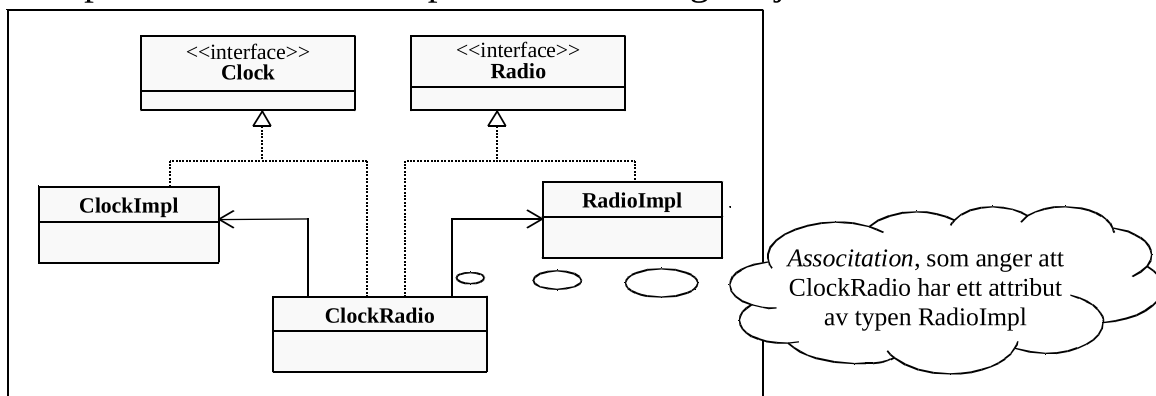
Varför har man i Java förbjudit multipelt implementationsarv, vilket t.ex. är tillåtet i C++?

Multipelt arv och delegering

Två viktiga designprinciper, som vi kommer att diskutera under kursen är

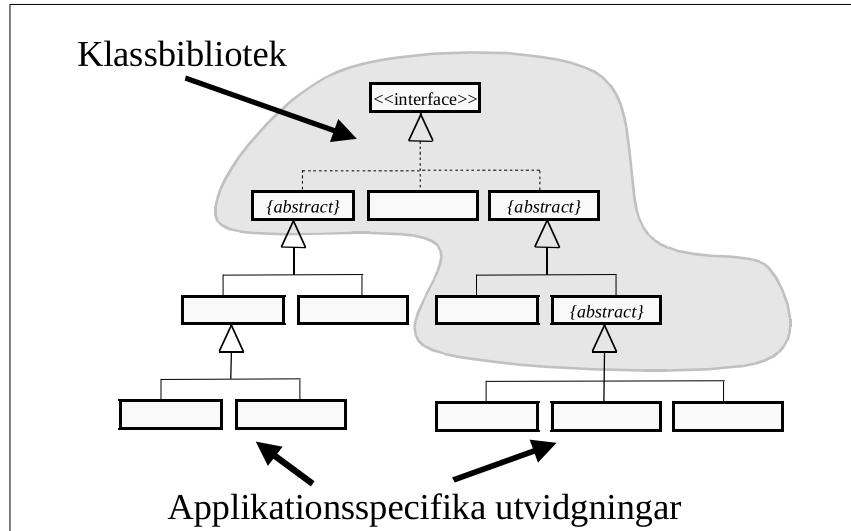
- *Programmera mot gränssnitt, inte mot konkreta klasser*
- *Föredra delegering framför implementationsarv*

Multipelt arv bör därför implementeras enligt följande:



Java API

Java API innehåller en stor uppsättning interface, abstrakta klasser och konkreta klasser som kan ärvas och utvidgas för applikationsspecifika behov.



Utvidgning av API-klassen Rectangle

När vi skall utveckla en klass är det alltid lämpligt att titta i API:n om det finns någon klass som uppfyller våra behov, eller om det finns någon lämplig klass som vi kan utvidga för att uppfylla de behov vi har.

Exempel:

I ett ritprogram behöver vi kunna hantera rektanglar.

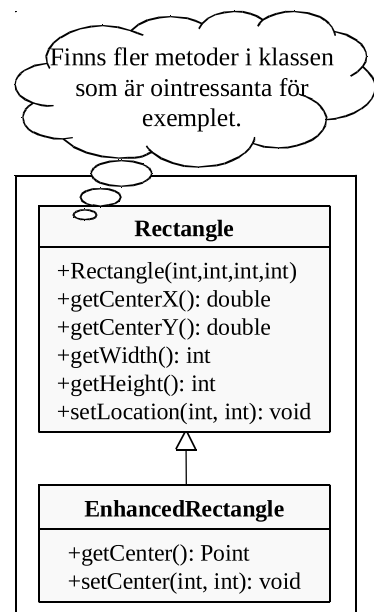
Klassen `java.awt.Rectangle` uppfyller nästan våra behov. Vi behöver dock metoderna

`getCenter()`, för att avläsa centrum

`setCenter(int x, int y)`, för att sätta centrum

som klassen `java.awt.Rectangle` saknar.

En lösning är att skapa en subclass till klassen `java.awt.Rectangle` och utöka subclassen med metoderna `getCenter` och `setCenter`.



Implementation av EnhancedRectangle

```
import java.awt.Rectangle;
import java.awt.Point;
public class EnhancedRectangle extends Rectangle {
    public EnhancedRectangle(int x, int y, int w, int h) {
        super(x, y, w, h);
    } //constructor
    public Point getCenter() {
        return new Point((int) getCenterX(), (int) getCenterY());
    } //getCenter
    public void setCenter(int x, int y) {
        setLocation(x - (int) getWidth()/2, y - (int) getHeight()/2);
    } //setCenter
} //EnhancedRectangle
```

Klassen EnhancedRectangle är en *specialisering* av klassen Rectangle.

Objekt i Java

Java är ett objektorienterat språk:

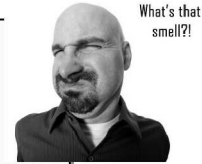
- program skapar objekt
obj = **new** SomeClass();
- program anropar metoder i objekt
obj.someMethod();
- program hämtar värden i objekt-variabler
x = obj.someField;
- program lägger nya värden i objekt-variabler
obj.sameField = 5;

Om nu Java är objektorienterat, var har vi objekten i programmet?

Exempel:

Vilka uttryck i detta program beräknas till objekt?

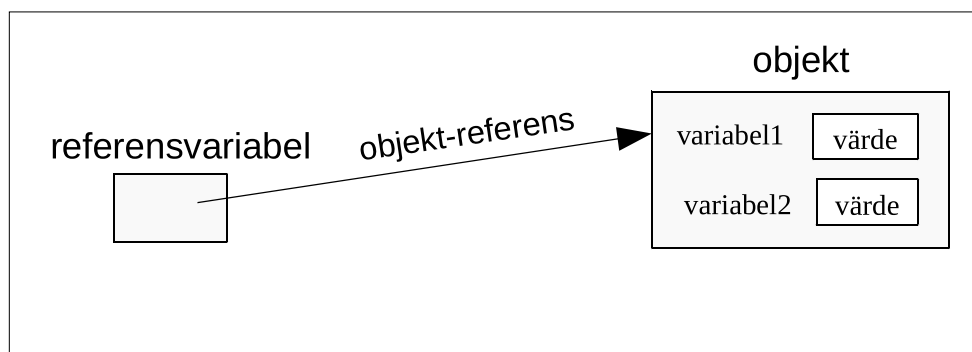
```
//-- Bad code, only used for illustration --//  
public class NumberList {  
    int num;  
    NumberList next;  
    public NumberList(int i, NumberList nl) {  
        num = i;  
        next = nl;  
    }//constructor  
}//NumberList
```



```
public class TestNumberList {  
    ...  
    public void someMethod() {  
        ...  
        NumberList nl_1 = new NumberList(52, null);  
        NumberList nl_2 = new NumberList(71, nl_1);  
        NumberList nl_3 = nl_2.next;  
        nl_2.next.num = 22;  
        int x = nl_3.num;  
    }//someMethod  
}//TestNumberList
```

Referensvariabler

Det finns inga Java-uttryck som är objekt. Istället hanterar Java-program *referenser till* objekt.



Åter till exemplet

- 1) `NumberList nl_1 = new NumberList(52, null);`
- 2) `NumberList nl_2 = new NumberList(71, nl_1);`
- 3) `NumberList nl_3 = nl_2.next;`
- 4) `nl_2.next.num = 22;`
- 5) `x = nl_3.num;`

Uttryck i satserna ovan som beräknas till primitiva värden:

- 1) 52
- 2) 71
- 4) 22
- 5) `nl_3.num`

Uttryck i satserna ovan som beräknas till objekt-referenser:

- 1) `new NumberList(52, null)` och `null`
- 2) `new NumberList(71, nl_1)` och `nl_1`
- 3) `nl_2.next`

Värden av uttryck är primitiva värden eller objekt-referenser, aldrig objekt.

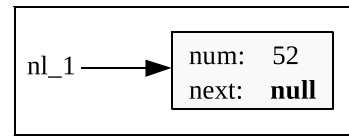
Vad spelar det för roll

Skillnaden mellan ett objekt och dess referens är mycket viktig, då det gäller:

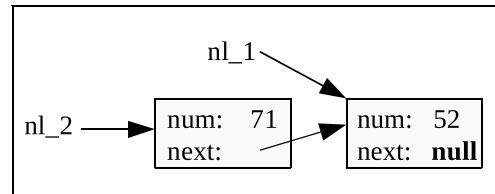
- exekvering
 - frågan om olika alias
 - frågan om dynamisk bindning
- typer
 - frågan om olika typer för objekt och deras referenser (skillnaden mellan statiska och dynamiska typer)

Beräkningarna i vårt exempel

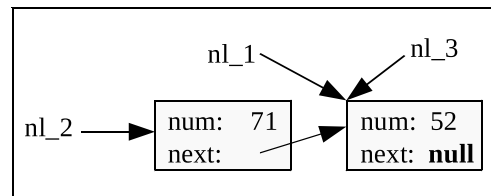
```
NumberList nl_1 = new NumberList(52, null);
```



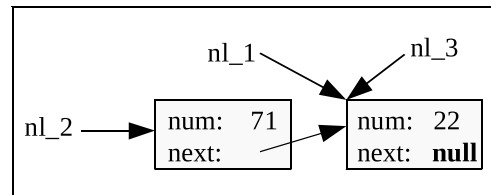
```
NumberList nl_2 = new NumberList(71, nl_1);
```



```
NumberList nl_3 = nl_2.next;
```

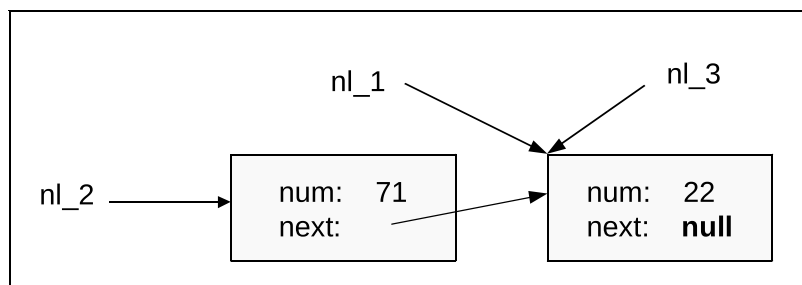


```
nl_2.next.num = 22;
```



Alias

Två eller flera referenser till samma objekt kallas *alias*.



Allt som görs via en referens påverkar alla alias till denna referens.

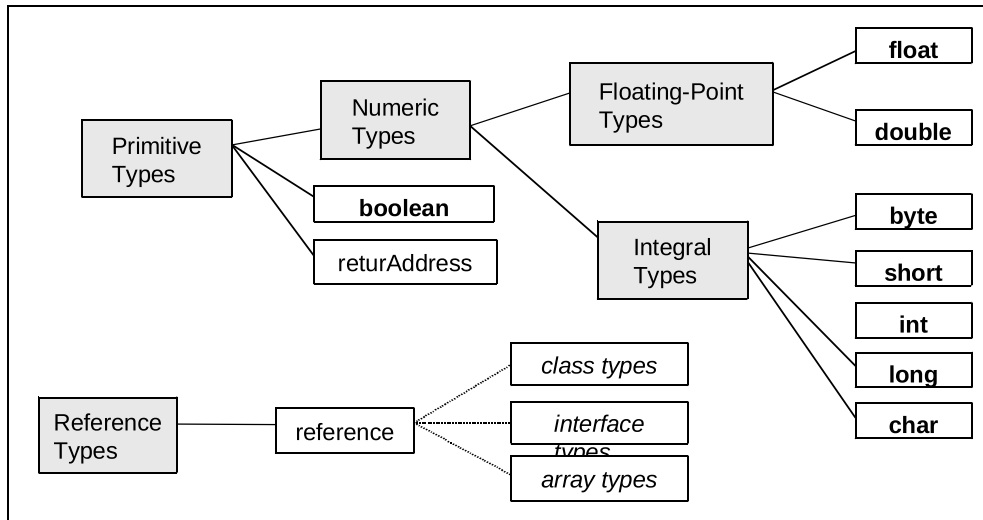
Risken att göra fel är stor.

Man måste därför vara mycket noggrann när man använder alias.

Typer i Java

Java har två olika sorters typer:

- Primitiva typer, dessa är inbyggda. Vi kan inte skapa nya primitiva typer.
- Referenstyper. Vi kan skapa nya referenstyper.



Värde eller referens?

Att det finns två olika sorters typer får följder för betydelsen av språkliga konstruktioner.

Värdesemantik (*by value*)

- inget delat tillstånd, dvs kopior saknas
- används för primitiva datatyper

Referenssemantik (*by reference*).

- tillståndet kan vara delat (d.v.s. det kan finnas alias)
- används för referenstyper

Återkommande frågeställning:

Har vi värde- eller referenssemantik?

Definiera nya typer

Det finns två standardsätt i Java att definiera nya typer:

- genom att skapa nya klasser

```
public class AFirstClass { . . . }  
public class ASecondClass extends AClass{ . . . }  
public class AThirdClass implements AnInterface { . . . }
```

- genom att skapa nya interface

```
public interface ASecondInterface { . . . }
```

En typ definierar en värdemängd och de operationer som kan göras på denna värdemängd.

Definiera nya typer via klasser

Varje klass C introducerar en typ C.

- Uppsättningen *publika metoder* som klassen C tillhandahåller utgör mängden operationer för typen C.
- Alla instanser av klassen C och alla instanser av subklasser till C utgör mängden av objekt för typen C.

Definiera nya typer via klasser

Klasserna BankAccount och SavingsAccount definierar typerna BankAccount resp. SavingsAccount.

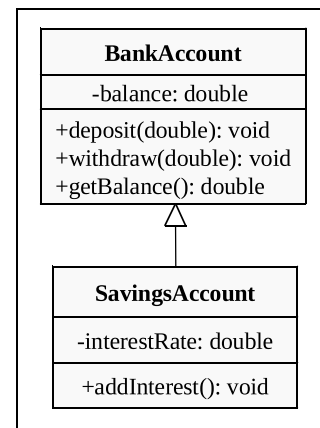
Typen BankAccount har operationerna deposit, withdraw och getBalance.

Typen SavingsAccount har operationerna deposit, withdraw, getBalance och addInterest.

Mängden av objekt i typen BankAccount utgörs av alla instanser av klassen BankAccount och alla instanser av klassen SavingsAccount.

Mängden av objekt i typen SavingsAccount utgörs av alla instanser av klassen SavingsAccount.

Typen SavingsAccount är en *subtyp* till typen BankAccount. Objekten i typen SavingsAccount är en delmängd av objekten i typen BankAccount.



Definiera nya typer via interface

Varje interface I introducerar en typ I.

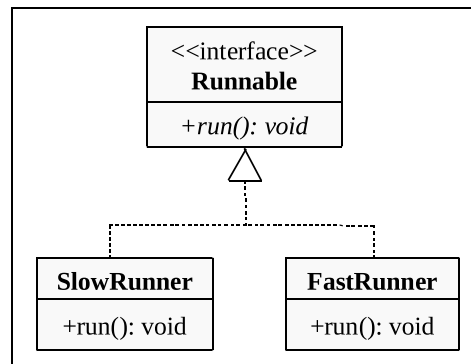
- Uppsättningen metoder som interfacet I definierar utgör mängden operationer för typen I.
- Mängden av objekt i typen I utgörs av
 - alla instanser av alla klasser C_i som implementerar interfacet I eller något subinterface till I, samt
 - alla instanser av alla subklasser till varje klass C_i .

Definiera nya typer via interface

Interfacet **Runnable** definierar en typ **Runnable**.

Klassen **SlowRunner** definierar en typ **SlowRunner**.

Klassen **FastRunner** definierar en typ **FastRunner**.



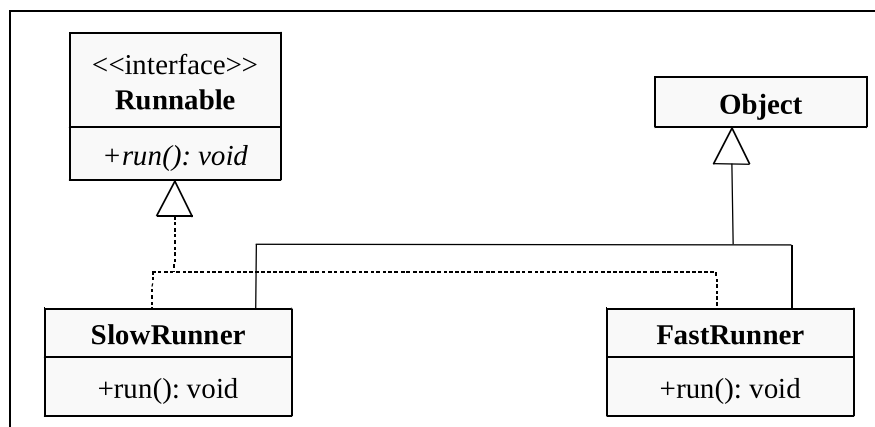
Typen **Runnable** har endast operationen **run**.

Mängden av objekt i typen **Runnable** utgörs av alla instanser av klassen **SlowRunner** och alla instanser av klassen **FastRunner**.

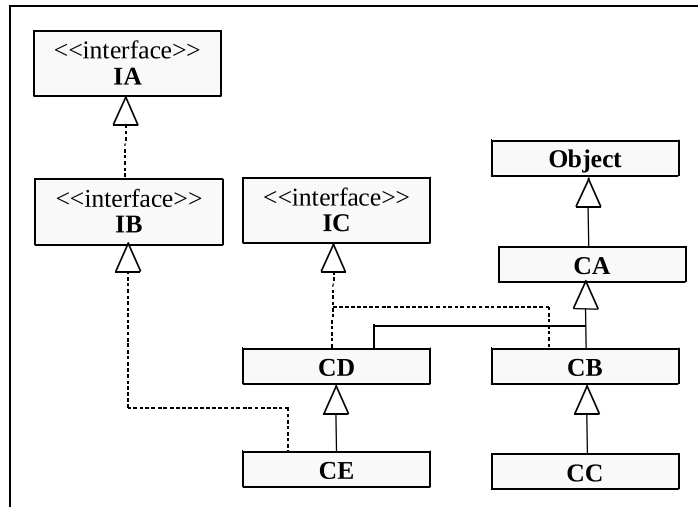
Typerna **SlowRunner** och **FastRunner** är subtyper till typen **Runnable**.

Klassen **Object**

Eftersom alla klasser är subklasser till klassen **Object** tillhör alltså ett objekt av typen **SlowRunner** eller typen **FastRunner** även typerna **Runnable** och **Object**.



Typer och subtyper



Vilka typer tillhör instanser av klassen CC?

Vilka typer tillhör instanser av klassen CE?

Vilka objekt är av typen IC?

Typer i Java

- Java är ett starkt typat språk.
- De operationer man skall kunna utföra på data i programmet skall bara vara de som anges av den typ som datat har.
- Om programmet kompilerar skall man inte under körning kunna få några fel som beror på typer. Medför att vi i stor utsträckning slipper från problem med "fel sort".
- Förklaringen till varför saker är som de är bottnar ofta i typsäkerheten.

Typkompatibilitet

Typsystemet behöver inte vara hur strikt som helst, att t.ex. använda en **long** istället för en **int** innebär aldrig någon fara.

Det finns ett stort antal regler för vilka typer som får användas istället för en given typ, kallas *typkompatibilitet*.

Kompilatorn känner till dessa regler och utför om möjligt implicita typomvandlingar vid behov.

Typkompatibilitet

Exempel på godtagbara omvandlingar på primitiva typer är mindre till större (i bytes) och heltal till flyttal (kallas *widening*):

```
short -> int
int    -> float
float  -> double
long   -> float
```

Följande tilldelningssatser är alltså korrekta:

```
int small = 10;
long large = small;
```

eftersom typen **int** är *kompatibel* med typen typen **long**.

Typkompatibilitet

För referenstyper gäller att *en subtyp är kompatibel med sina supertyper*, detta kallas för *polymorfism*.

Det är alltså tillåtet att skriva

```
//widening reference types
Runnable theWinner = new FastRunner();
Runnable theLoser = new SlowRunner();
BankAccount account = new SavingsAccount()
```

eftersom typerna `FastRunner` och `SlowRunner` är subtyper till typen `Runnable`, och typen `SavingsAccount` är subtyp till typen `BankAccount`.

Observera att vi har olika typer på objekten och på referenserna till objekten.

Som vi snart skall se är både typen av objektet och typen av dess referens signifikanta på olika sätt.

Innebär: Viktigt att förstå typer i Java.

Explicit typomvandling (casting)

Det är möjligt att säga åt kompilatorn att åsidosätta typkontrollen genom *explicit typomvandling*:

```
Object obj = . . .;
Runnable r = (Runnable) obj;
```

Eftersom vi säger att `obj` är av typen `Runnable`, kontrolleras inte detta av kompilatorn. Ansvaret är vårt! Förhoppningsvis stämmer det, annars erhålls ett exekveringsfel.

Observera att explicit typomvandling inte förändrar ett objekt från en typ till en annan typ! Det är endast en indikation till kompilatorn att en referensvariabel *förutsätts* referera till ett objekt av angiven typ.

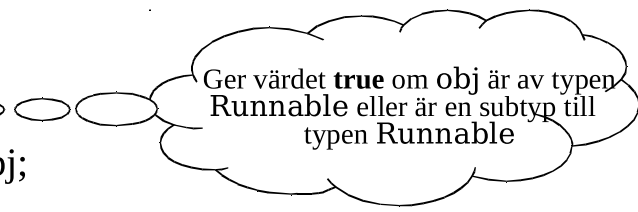
Explicit typomvandling kallas även *narrowing* och *downcasting*.

Explicita typomvandlingar innebär alltid en risk!
Sätter typkontrollen ur spel. Undvik!

Explicit typomvandling

För att kontrollera att tilldelning och explicit typomvandling är möjlig (dvs. bibehåller typsäkerheten), kan man för referenstyper använda **instanceof**-operatören.

```
Object obj = . . . ;  
if (obj instanceof Runnable)  
    Runnable r = (Runnable) obj;
```



Ger värdet **true** om obj är av typen Runnable eller är en subtyp till typen Runnable

Men även detta bör undvikas.

Typomvandlingar mellan helt orelaterade typer (då det inte finns något supertyp/subtyp förhållande) är inte tillåtet.

Återkommande frågeställning:

Är typerna kompatibla? Går det att omvandla A till B utan att typsäkerheten bryter samman.

Typer och subtyper: Sammanfattning

Det finns en speciell relation mellan typen av en subklass och typen av superklassen, samt mellan typen av ett interface och klassen som implementerar interfacet:

- subklassen till en klass definierar en subtyp till superklassens typ
- klassen som implementerar ett interface definierar en subtyp till interfacets typ.

Om S är en subtyp till T , så är mängden av objekt i typen S en delmängd till mängden av objekt i typen T , och mängden operationer i typen T är en delmängd till mängden operationer i typen S .