

Föreläsning 4

Polymorfism

Dynamisk bindning

Inkapsling

Information hiding

Access-metoder och mutator-metoder

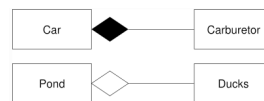
Grundbegreppen i objektorienterad design

Encapsulation

Abstraction & Information Hiding

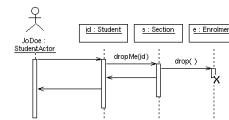
Composition

Nested Objects



Distribution of Responsibility

Separation of concerns

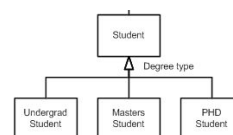


Message Passing

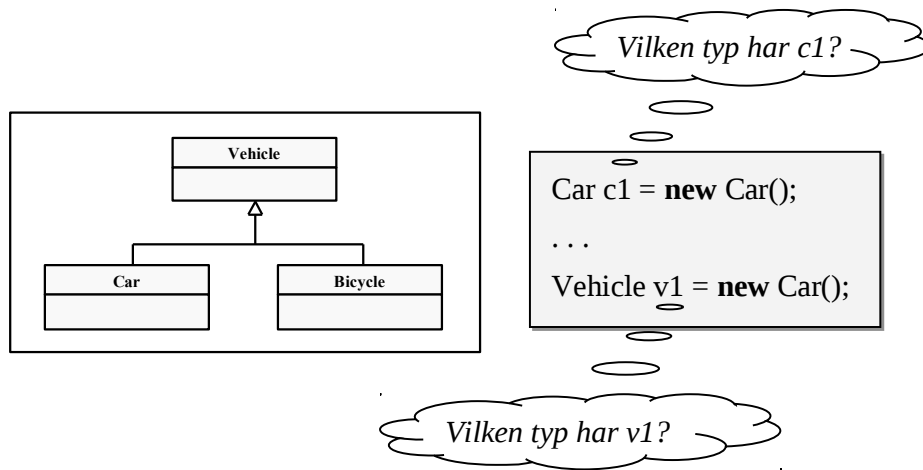
Delegating responsibility

Inheritance

Conceptual hierarchy,
polymorphism and reuse



Statiska och dynamiska typer



Statiska och dynamiska typer

- Den deklarerade typen av en variabel är variabelns *statiska typ*.
- Typen på det objekt som en variabel refererar till är variabelns *dynamiska typ*.
- Typinformationen används vid två olika tillfällen – vid kompilering (*compile time*) och vid exekvering (*run time*).
- Det är kompilatorns uppgift att utföra statisk typkontroll. Den statiska typinformationen används vid själva kompileringen, efter kompileringen är den borta .
- Under exekvering används den dynamiska typinformationen.

Polymorfism

Java tillåter att man till en variabel av en viss typ *C* kan tilldela objekt som är av typ *C* eller är av en subtyp till *C*.

*Egenskapen att ett objekt som är en subtyp till typen *C* legalt kan användas varhelst ett objekt av typen *C* förväntas kallas polymorfism.*

Polymorfism är ett av de viktigaste koncepten i objektorientering och är den grundläggande tekniken i objektorientering för att åstadkomma återanvändbar kod.

Polymorfism kommer från grekiska *poly morf*, som betyder *många former*.

Polymorfism möjliggör att en användare som endast utnyttjar generella egenskaper av ett objekt inte behöver känna till exakt vilken typ objektet tillhör.

Betydelsen av polymorfism

När man diskuterar hur bra designen hos en mjukvara är, kommer ofta konceptet *plug-and-play* upp.

Idén med *plug-and-play* är att en komponent skall kunna pluggas in i ett system och kunna användas direkt, utan att omkonfigurera systemet.

Detta kan göras med hjälp av polymorfism genom att låta deklarerade variabler ha så vida typer som möjligt, dvs vara supertyper och inte subtyper.

Depend on abstractions, not on concrete implementations.

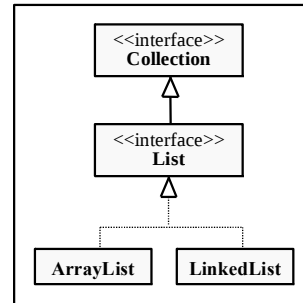
Betydelsen av polymorfism

Antag att vi på många ställen i ett programsystem skapar och använder objekt av den konkreta klassen `LinkedList` enligt:

```
private LinkedList list = new LinkedList();  
...  
public void someMethod(LinkedList list) {  
    ...  
} //someMethod
```

En del av klasserna och interfacen i Javas Collection-Framework visas i bilden bredvid.

Kan vi med den kunskap som bilden ger, göra vårt programsystem mer flexibelt och mindre känsligt med avseende på förändringar?



Betydelsen av polymorfism

`LinkedList list = new LinkedList();`

Vidga typtillhörigheten

`list` kan bara vara av typen `LinkedList`

`List list = new LinkedList();`

Vidga typtillhörigheten

`list` kan vara godtycklig subtyp till interfacetypen `List`

`Collection list = new LinkedList();`

Använd en factory-metod

`list` kan vara godtycklig subtyp till interfacetypen `Collection`

`Factory factory = new Factory();`
`Collection list = factory.createNewList();`

```
public class Factory {  
    ...  
    public Collection createNewList() {  
        return new LinkedList();  
    } //createNewList  
} //Factory
```

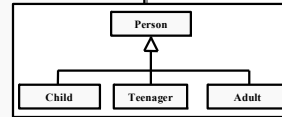
`list` kan vara godtycklig subtyp till interfacetypen `Collection`.

Klassen där `list` deklareras skapar inget konkret objekt.

Factories (fabriker)

En *Factory* är en metod som tillverkar och returnerar objekt som är av en viss typ (d.v.s. är av typen själv eller subtyper till denna).

```
public class PersonFactory {  
    public Person createPerson(String name, int age) {  
        if (age < 13) {  
            return new Child(name, age);  
        } if (age < 20) {  
            return new Teenager(name, age);  
        }  
        return new Adult(name, age);  
    }  
} //createPerson  
} //PersonFactory
```



Fördelen med att använda en fabrik är att koden som använder fabriken inte påverkas om nya subtyper tillkommer. Eventuella förändringar koncentreras till fabriken. Exempelvis om vi inför en ny subklass *MiddleAged* till klassen *Person* i exemplet ovan.

Vi återkommer till fabriker när vi senare i kursen diskuterar *designmönster*.

Återanvändbar kod

Att en variabel kan deklareras som en supertyp (d.v.s. typen för ett interface eller en superklass) och referera till objekt som är subtyper till den deklarerade supertypen (d.v.s. tillhör någon klass som realiserar interfacet eller som är en subklass till superklassen), innebär att vi kan *minska beroendet av en specifik klass*.

Detta ger oss möjlighet att skriva kod som är mycket mer *flexibel* och *återanvändbar* än vad som annars skulle vara fallet.

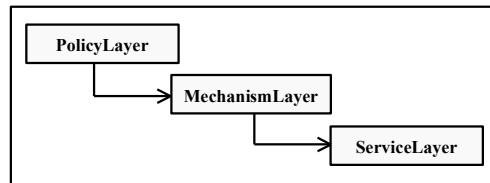
The Dependency Inversion Principle (DIP):

Depend on abstractions, not on concrete implementations.

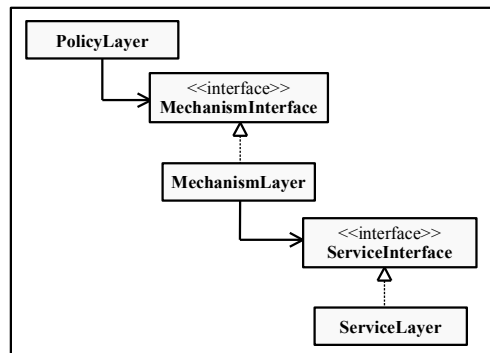
Program against interfaces, not concrete classes.

The Dependency Inversion Principle (DIP):

Design som strider mot DIP.



Design som följer DIP.



Vad menas med dynamisk bindning

I objektorientering används generella namn på operationer/metoder som skall kunna appliceras på objekt av olika typer:

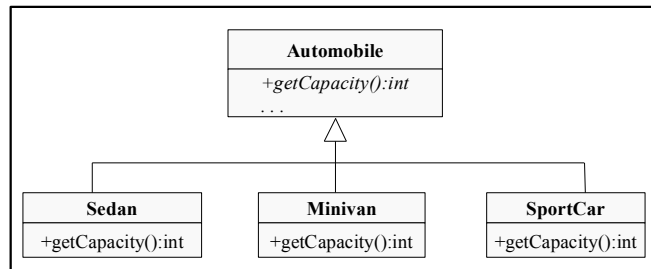
```
Vehicle v1 = new Car();  
v1.turnLeft();
```

Vid *dynamisk bindning* bestäms vilken operation/metod som skall anropas *vid exekveringen*, d.v.s. den *dynamiska typen* på objektet är avgörande för valet.

Vid *statisk bindning* bestäms vilken operation/metod som skall anropas *vid kompileringen*, d.v.s. den *statiska typen* på objektet är avgörande för valet.

Dynamisk bindning

Antag att vi har en abstrakt superklass `Automobile` samt att denna har de tre konkreta subklasserna `Sedan`, `Minivan` och `SportCar`.



Klassen `Automobile` har den abstrakta metoden `getCapacity()` som överskuggas (*overrides*) av de tre subklasserna. Metoden `getCapacity()` returnerar hur många passagerare som ryms i respektive biltyp.

Dynamisk bindning

Eftersom `Sedan`, `Minivan` och `SportCar` är subtyper till `Automobile` är följande kod legal:

```
Automobile[] fleet = new Automobile[3];
fleet[0] = new Sedan();
fleet[1] = new Minivan();
fleet[2] = new SportCar();
```

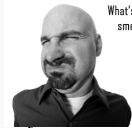
Fältet `fleet` innehåller således element från tre olika klasser.

Antag nu att vi vill ta reda på den totala passagerarkapaciteten för objekten som finns i fältet `fleet`.

Lösning utan nyttjande av dynamisk bindning

```
//--- VERSION 1: Bad code ---//
int totalCapacity = 0;
for (int i = 0; i < fleet.length; i++) {
    if (fleet[i] instanceof Sedan)
        totalCapacity += ((Sedan) fleet[i]).getCapacity();
    else if (fleet[i] instanceof Minivan)
        totalCapacity += ((Minivan) fleet[i]).getCapacity();
    else if (fleet[i] instanceof SportCar)
        totalCapacity += ((SportCar) fleet[i]).getCapacity();
}
```

Ta reda på vilken typ
fältelementet har och
anropa rätt metod



Koden fungerar, men är den bra?

Lösning som använder dynamisk bindning

Genom att dra nytta av dynamisk bindning kan vi få en elegant lösning.

```
//--- VERSION 2: Elegant code ---//
int totalCapacity = 0;
for (int i = 0; i < fleet.length; i++)
    totalCapacity += fleet[i].getCapacity();
```



dynamisk
bindning

Javas runtime system (JVM) tittar efter vilken dynamisk typ ett objekt har när programmet exekveras och inte på vilken deklarerad typ det har.

Detta innebär att objektet som refereras av `fleet[0]` vid exekveringen har typen `Sedan` och inte typen `Automobile` som det har som deklarerad typ. Således anropas metoden `getCapacity()` i klassen `Sedan` för elementet `fleet[0]`, metoden `getCapacity()` i klassen `Minivan` för elementet `fleet[1]` och metoden `getCapacity()` i klassen `SportCar` för elementet `fleet[2]`.

Dynamisk bindning

Koden i VERSION 2 är mycket elegantare och återanvändbar än koden i VERSION 1:

- koden är kortare, enklare och mer överskådlig.
- viktigast är dock att koden inte behöver förändras om man senare behöver lägga till en ny subklass till `Automobile`, t.ex. subklassen `SUV`.

Koden i VERSION 2 uppfyller *The Open-Closed Principle*, vilken är en av de viktigaste principerna i OOP.

The Open-Closed Principle (OCP):

Software modules should be both open for extension and closed for modification. (Bertrand Meyer)

OCP är vårt mål och DIP den viktigaste mekanismen för att ta sig dit.

Hur fungerar dynamisk bindning

Vi har två delar som är inblandade när det gäller anropet av `fleet[i].getCapacity()`.

- Den första delen sker *under kompileringen*. När kompilatorn ser att `fleet[i]` är deklarerad av typen `Automobile`, söker kompilatorn efter metoden `getCapacity()` i klassen `Automobile`.
- Det andra steget sker *under exekveringen* när den korrekta/avsedda implementation av metoden `getCapacity()` skall väljas.

I vårt exempel är metoden `getCapacity()` deklarerad i klassen `Automobile` och är överskuggad i samtliga subklasser till `Automobile`.

Det är denna överskuggning av metoden `getCapacity()` som är hela hemligheten till att vår lösning i VERSION 2 fungerar.

Vad hade hänt om metoden `getCapacity()` inte funnits i klassen `Automobile`?

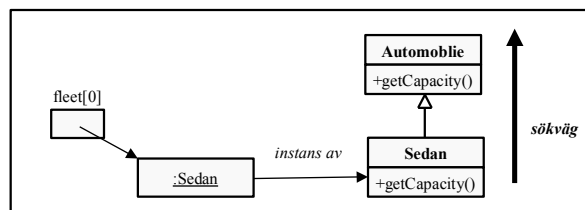
Vad hade hänt om metoden `getCapacity()` inte överskuggas i någon subklass?

Hur fungerar dynamisk bindning

Vid exekveringen skall i vårt exempel metoden `getCapacity()` letas upp.

Sökningen påbörjas i den klass till vilken *objektet som skickar anropet* tillhör, d.v.s. den *dynamiska typen* på referensvariabeln. Har denna klass ingen sådan metod genomöks kedjan av klassens superklasser tills metoden påträffas. Metoden kommer med säkerhet att påträffas, annars hade kompileringen misslyckats.

För anropet `fleet[0].getCapacity()` påbörjas sökningen i klassen `Sedan`, eftersom objektet `fleet[0]` refererar till är ett objekt av klassen `Sedan`. Metoden `getCapacity()` finns i klassen `Sedan`, således är det denna metod som kommer att exekveras.



Överskuggning och kovarianta returtyper

I Java är det tillåtet att returtypen för en överskuggande metod är en subtyp till returtypen för metoden som överskuggas.

Detta kallas för *kovarians*.

Fördelen med kovarians är typsäkerheten

- mindre behov av osäker typomvandling när överskuggade metoder anropas.

Överskuggning och kovarianta returtyper

```
public class A {}  
public class B extends A {}  
  
public class Base {  
    public A f() { return new A(); }  
    public Base g() { return new Base(); }  
}  
  
public class Sub extends Base {  
    public A f() { return new A(); }  
    public A f() { return new B(); }  
    public B f() { return new B(); }  
}  
  
// In particular, covariance can be  
// applied to the class itself:  
public Base g() { return new Base(); }  
public Base g() { return new Sub(); }  
public Sub g() { return new Sub(); }  
}
```

Samtliga dessa är en korrekt överskuggning av f

Samtliga dessa är en korrekt överskuggning av g

Överskuggning och kovarianta returtyper

Exempel: Ingen kovariant

```
public class Base {  
    ...  
    public Base aMethod() {  
        ...  
    }  
}
```

```
public class Sub extends Base {  
    ...  
    public Base aMethod() {  
        return super.aMethod();  
    }  
}
```

```
...  
Sub x = new Sub();  
...  
Sub y = (Sub) x.aMethod();
```

explicit
typomvandling
behövs

Överskuggning och kovarianta returtyper

Exempel: Användning av kovariant

```
public class Base {  
    ...  
    public Base aMethod() {  
        ...  
    }  
}
```

```
public class Sub extends Base {  
    ...  
    public Sub aMethod() {  
        return (Sub) super.aMethod();  
    }  
}
```

överskuggar aMethod
genom att returnera
en subtyp

```
...  
Sub x = new Sub();  
...  
Sub y = x.aMethod();
```

ingen typomvandling
behövs

@Override-annotation

@Override-annotationen anger till kompilatorn att metoden har för avsikt att överskugga en metod i superklassen.

Om en metod är annoterad med @Override, men metoden inte överskuggar en metod i superklassen, uppstår ett kompileringsfel.

Exempel:

```
public class Base {  
    public void f() { ... }  
    public void f(int x) { ... }  
    public void g(float x) { ... }  
}
```

```
public class Sub extends Base {  
    @Override  
    public void f(int x) { ... }  
    @Override  
    public void g(int x) { ... }  
}
```

Ok, f överskuggar
Base.f(int)

Kompileringsfel!
Felaktig överskuggning

Överlagring, överskuggning och hiding

Om det finns två metoder i samma klass som har samma namn, men med olika signaturer, innebär detta att namnet på metoderna är överlagrade (*overloaded*).

Signaturen för en metod bestäms av vilka typer som parametrarna i metodens parameterlista har. Två signaturer är lika om *antal*, *typ* och *ordning* på parametrarna är identiska.

Överlagring betyder alltså att ett metodnamn används av två eller flera helt skilda metoder i *samma klass*.

Överskuggning (*overriding*) däremot involverar en *superklass* och en *subklass*, och berör två *instansmetoder* som har samma metodsSignatur – den ena metoden finns lokaliserad i superklassen och den andra metoden finns lokaliserad i subklassen.

Om en superklass och en subklass båda definierar en *klassmetod* med samma namn och signatur, kallas detta för *hiding*.

Överlagring

I klassen `String` finns metoderna:

```
public String substring(int beginIndex)
public String substring(int beginIndex, int endIndex)
```

Dessa metoder är överlagrade - de har samma namn men olika signaturer.

Naturligtvis skall överlagring användas om och endast om de överlagrade metoderna i allt väsentligt gör samma sak (som med metoderna `substring` i klassen `String` ovan).

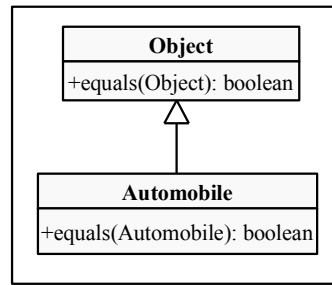
När parametrarna i de överlagrade metoderna är primitiva datatyper, som `substring`-metoderna ovan, är det enkelt att förstå vilken metod som blir anropad.

Det är svårare att förstå vilken metod som verkligen blir anropad när parametrarna utgörs av referenstyper och därför kan anropas med subtyper till de typer som anges i parameterlistan.

Överlagring – ett exempel

Låt oss titta på klassen `Automobile` igen. Eftersom alla klasser i Java är subklasser till klassen `Object` betyder detta att klassen `Automobile` bl.a. ärver en metod med följande metodhuvud:

```
public boolean equals(Object obj)    (1)
```



Antag nu att vi lägger till en metod i klassen `Automobile` som har metodhuvudet:

```
public boolean equals(Automobile auto)    (2)
```

Observera att parametern till metoden `equals` i klassen `Automobile` är `Automobile`, medan parametern till metoden `equals` i klassen `Object` är `Object`. Vi har alltså överlagring (och inte överskuggning).

Överlagring – ett exempel

Klassen `Automobile`, har nu två metoder med namnet `equals` - en deklarerad lokalt i klassen och en ärvd från `Object`. Dessa båda metoder är alltså överlagrade.

Betrakta nedanstående kodavsnitt:

```
Object o = new Object();
Automobile auto = new Automobile();
Object autoObject = new Automobile();
auto.equals(o);
auto.equals(auto);
auto.equals(autoObject);
```

Kan du för vart och ett av de tre anropen av `equals` i koden ovan tala om ifall det är den lokala metoden i klassen `Automobile` som kommer att exekveras eller om det är den ärvda metoden från `Object`?

Överlagring – hur fungerar det (vid kompilering)

När kompilatorn ser ett anrop t.ex. `auto.equals(o)` händer följande:

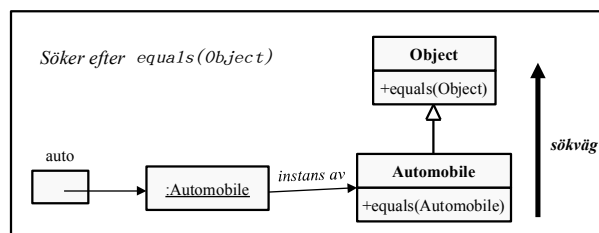
1. Kompilatorn tar reda på vilken deklarerad typ `auto` har.
2. Kompilatorn tittar i den aktuella i klassen (eller interfacet) och i dess superklasser (eller superinterface) efter alla metoder med namnet `equals`.
3. Kompilatorn tittar på parameterlistorna för dessa metoder och väljer den parameterlista vars typer *bäst överensstämmer* med de deklarerade typerna som skickas i det aktuella anropet.

I anropet `auto.equals(o)`, är `auto` av typen `Automobile` och `o` av typen `Object`. Parametertypen för den lokala `equals`-metoden i klassen är `Automobile` och är således "to narrow", eftersom denna är av typen `Automobile`. Således väljs `equals`-metoden i klassen `Object`, som har en parameter av typen `Object` (d.vs. `equals(Object)`).

Överlagring – hur fungerar det (vid exekvering)

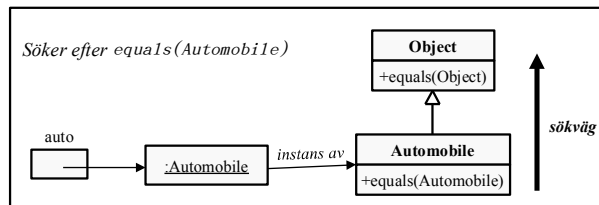
Vid runtime skall metoden med den signatur som kompilatorn valt letas upp. Sökningen startar i den klass till vilket objektet som skickar anropet tillhör. Har denna klass ingen sådan metod genomsöks kedjan av klassens superklasser tills metoden påträffas. (Den kommer att påträffas, annars hade det inträffat ett kompileringsfel.)

För anropet `auto.equals(o)` påbörjas sökningen i klassen `Automobile` och vi letar efter `equals(Object)`-metoden som påträffas i klassen `Object`, således är det denna metod som kommer att exekveras.



Överlagring – hur fungerar det

För anropet `auto.equals(auto)` kommer kompilatorn att välja metoden `equals(Automobile)`. Vid exekveringen startar sökningen i klassen `Automobile`, där metoden påträffas. Alltså kommer `equals`-metoden i klassen `Automobile` att exekveras.



För anropet `auto.equals(autoObject)` är parametern `autoObject` deklarerad som `Object` och metoden `equals` i klassen `Object` väljs (pga av samma orsaker som var fall för anropet `auto.equals(o)` ovan).

Fråga:

Vilken metod väljs i nedanstående anrop

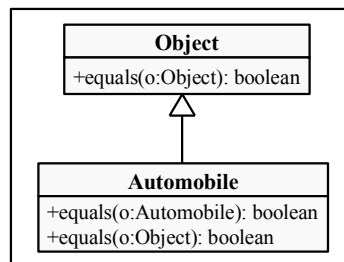
- `o.equals(o)`
- `o.equals(auto)`
- `o.equals(autoObject)`
- `autoObject.equals(o)`
- `autoObject.equals(auto)`
- `autoObject.equals(autoObject)`

Överskuggning

Låt oss nu införa metoden

```
public boolean equals(Object o) (3)
```

i klassen `Automobile`.

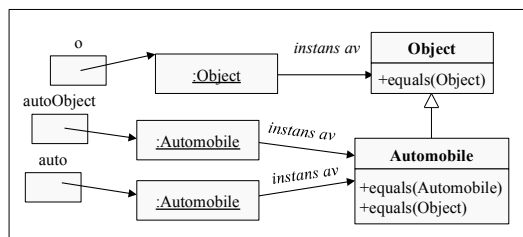


Detta innebär att klassen `Automobile` överskuggar metoden som ärvs från klassen `Object`.

Överskuggning

Vad inträffar nu för de nio olika anropen vi diskuterade tidigare?

```
Object o = new Object();
Automobile auto = new Automobile();
Object autoObject = new Automobile();
auto.equals(o);
auto.equals(auto);
auto.equals(autoObject);
o.equals(o);
o.equals(auto);
o.equals(autoObject);
autoObject.equals(o);
autoObject.equals(auto);
autoObject.equals(autoObject);
```



Överskuggning

Vad inträffar nu för de nio olika anropen vi diskuterade tidigare?

```
Object o = new Object();
Automobile auto = new Automobile();
Object autoObject = new Automobile();
auto.equals(o);                (3)
auto.equals(auto);             (2)
auto.equals(autoObject);       (3)
o.equals(o);                   (1)
o.equals(auto);                (1)
o.equals(autoObject);          (1)
autoObject.equals(o);           (3)
autoObject.equals(auto);        (3)
autoObject.equals(autoObject); (3)
```

Obs! Equals skall naturligtvis inte överlagras såsom gjorts i detta exempel

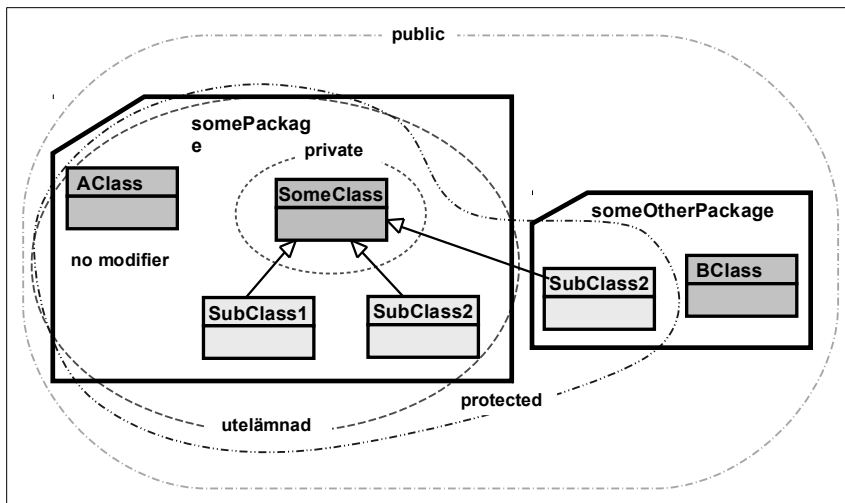
Åtkomstmodifierare

När man säger att en subklass ärver all data och alla metoder från sin superklass, betyder detta nödvändigtvis inte att subklassen kan få *direkt access* till all data och alla metoder i superklassen.

I Java finns fyra olika synlighetsmodifierare:

public	tillåter access för alla andra klasser.
protected	tillåter access för alla andra klasser i samma paket och för subklasser i andra paket.
utelämnad	tillåter access för alla andra klasser i samma paket.
private	tillåter access endast inom klassen själv.

Åtkomstnivåer



Överskuggning och åtkomstnivåer

När en subclass överskuggar en metod måste metoden i subclassen vara åtminstone lika synlig som den överskuggade metoden i superklassen.

Åtkomst i superklassen	Tillåten åtkomst i subclassen
public	public
protected	protected public
package private	package private protected public

Åtkomstmodifierare

När skall man använda **protected**- eller paketåtkomst?

En bra tumregel är aldrig, eftersom den interna implementationen exponeras för subklasser respektive för klasser i paketet.

Ett undantag är när man har ett paket som utgör en integrerad komponent (subsystem), då kan det ibland vara motiverat på grund av effektivitetsorsaker. Dock kan detta innebära att en förändring i en klass kräver förändringar i andra klasser i paketet, men förändringarna är åtminstone begränsade till paketet.

Inkapsling och informationsdöljande

Begreppet inkapsling (*encapsulation*) betyder att man sammanför data och de operationer som kan utföras på denna data till en enhet. I objekt-orientering realiseras en sådan inkapslad enhet som en klass, paket eller subsystem.

Begreppet informationsdöljande (*information hiding*) innebär att man endast tillhandahåller den information som en användare behöver veta.

Inkapsling skall användas på så sätt att all information som en användare inte behöver skall hållas dold för användaren. Informationsutbyte med användaren skall endast kunna ske via ett väldefinierat gränssnitt.

Keep it secret! Keep it safe!

Don't let anyone else play with you. (Joseph Pelrine)

Hemlighåll information

Antag att vi har en klass som använder publika instansvariabler

```
//-- Bad code --//
public class Day {
    public int year;    //tillgänglig information
    public int month;   //tillgänglig information
    public int date;    //tillgänglig information
    public Day(int aYear, int aMonth, int aDate) { . . . }
    public int getYear() { . . . }
    public int getMonth() { . . . }
    public int getDay() { . . . }
} //Day
```



What's that
smell?!

En programmerare som använder klassen `Day` har i ett program skrivit koden

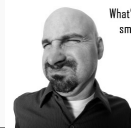
```
Day d = new Day(2009, 10, 30);
...
int month = d.month;
```

Vad händer som man bestämmer sig för att byta implementation i klassen `Day`, t.ex. att avbilda en dag som ett Julianskt datum?

Hemlighåll information

Ny implementation av klassen `Day`:

```
//-- Bad code --//
public class Day {
    public int julian;    //tillgänglig information
    public Day(int aYear, int aMonth, int aDate) { . . . }
    public int getYear() { . . . }
    public int getMonth() { . . . }
    public int getDay() { . . . }
} //Day
```



What's that
smell?!

Oförändrad kod i användarprogrammet

```
Day d = new Day(2009, 10, 30);
...
int month = d.month;
```

kommer nu att resultera i ett fel! Komponenten `d.month` finns inte längre.

Hemlighåll information

Om instansvariablerna i klassen Day är inkapslade

```
public class Day {  
    private int year;  
    private int month;  
    private int date;  
    public Day(int aYear, int aMonth, int aDate) { . . . }  
    public int getYear() { . . . }  
    public int getMonth() { . . . }  
    public int getDay() { . . . }  
} //Day
```



måste koden i föregående exempel skrivas

```
Day d = new Day(2009, 10, 30);  
...  
int month = d.getMonth();
```

Detta innebär att det är möjligt att byta implementation i klassen Day utan att program som använder klassen behöver förändras.

Information Hiding Principle

En moduls interna struktur skall skyddas mot extern åtkomst

- enklare att hålla systemet i ett konsistent/legalt tillstånd
- implementationen av modulen kan ändras utan att det påverkar klienterna.

Varje modul skall ha ett väldefinierat publikt gränssnitt genom vilket all extern åtkomst måste ske:

- informationen som en klient behöver för att använda klassen begränsas till ett minimum.
- klienterna skall bara veta hur modulen används, inte veta hur modulen är implementerad.

Slutsats: Gör alla instansvariabler privata!

Access-metoder och Mutator-metoder

Vi gör en konceptuell skillnad mellan

- mutator-metoder (*mutator methods*): metoder som förändrar tillståndet i ett objekt. Kallas också för setter-metoder
- access-metoder (*accessor methods*): metoder som returnerar värdet av en instansvariabel. Kallas även för getter-metoder.

Ett objekt som tillhör en klass som innehåller mutator-metoder kan ändra sitt tillstånd. En sådan klass är en muterbar (*mutable*) klass.

Ett objekt som bibehåller samma tillstånd (som det får det skapas) under hela sin livstid kallas för icke-muterbart (*immutable*). Icke-muterbara objekt tillhör en icke-muterbar klass. Ett nödvändigt (men, som vi senare skall se, inte tillräckligt) villkor för att en klass skall vara icke-muterbar är att klassen saknar mutator-metoder.

Klassen `String` är ett exempel på en icke-muterbar klass.

Access-metoder och Mutator-metoder

```
public class Day {  
    private int year;  
    private int month;  
    private int date;  
    public Day(int aYear, int aMonth, int aDate) { . . . }  
    public int getYear() { . . . }  
    public int getMonth() { . . . }  
    public int getDay() { . . . }  
} //Day
```

Klassen `Day` är saknar mutator-metoder. Skall vi lägga till metoderna

```
public void setYear(int aYear)  
public void setMonth(int aMonth)  
public void setDate(int aDate)
```

i klassen `Day`?

Access-metoder och Mutator-metoder

Antag att klassen Day har mutator-metoderna

```
public void setYear(int aYear)
public void setMonth(int aMonth)
public void setDate(int aDate)
```

och man i ett användarprogram ger koden

```
Day firstDeadline = new Day(2010,1, 1);
firstDeadline.setMonth(2);
Day secondDeadline = new Day(2010,1, 31);
secondDeadline.setMonth(2);
```

Vad händer?

Objektet `secondDeadline` hamnar i ett *ogiltigt tillstånd*, eftersom 31/2 inte är ett giltigt datum!

Slutsats: Tillhandahåll inte slentrianmässigt set-metoder för alla instansvariabler! Eftersträva icke-muterbara klasser.