

Övning vecka 2.

Denna vecka ska vi titta på skillnader mellan primitiva typer och referenstyper, typomvandling mellan primitiva typer, referenser kontra kopior av referenser, "aliasing" samt polymorfism. Vi ska som hastigast också identifiera problem i samt bygga om dåligt designad programkod.

Uppgift 1 Anropssemantik & alias

Vad blir utskriften när `main`-metoden i klassen `Vector` nedan exekveras?

```
public class Vector {
    private int x;
    private int y;
    private int z;

    public Vector(int x, int y, int z) {
        this.x = x;
        this.y = y;
        this.z = z;
    }

    public void add(Vector v) {
        x += v.x;
        y += v.y;
        z += v.z;
    }

    public void silly(int x, int y, int z) {
        this.x = ++x;
        this.y = y + 1;
        this.z += z;
    }

    public int getX() { return x; }
    public int getY() { return y; }
    public int getZ() { return z; }

    public String toString() {
        return "Vector, <x = " + x + ", y = " + y + ", z = " + z + ">";
    }

    public static void main(String[] args) {
        Vector a = new Vector(1, 0, 0);
        Vector b = new Vector(0, 1, 0);
        Vector c = a;
        int x = 1;
        int y = 2;
        int z = 3;
        a.add(b);
        b.add(b);
        c.add(c);
        c.silly(x, y, z);
        System.out.println("a: " + a);
        System.out.println("b: " + b);
        System.out.println("c: " + c);
        System.out.println("x: " + x + "\ty: " + y + "\tz: " + z);
    }
}
```

//Vector

Uppgift 2 Referens eller kopia?

Betrakta klasserna nedan. Avgör vad utskriften blir då `main`-metoden i klassen `RefvalMain` exekveras.

```
public class ValueHolder {
    public Integer value;
    public ValueHolder(Integer value) {
        this.value = value;
    }
} //ValueHolder

public class ValueHolderSwapper {
    public void swap(ValueHolder vh1, ValueHolder vh2) {
        Integer tmp = vh1.value;
        vh1.value = vh2.value;
        vh2.value = tmp;
    }
} //ValueHolderSwapper

public class SimpleSwapper {
    public void swap(Integer x, Integer y) {
        Integer temp = x;
        x = y;
        y = temp;
    }
} //SimpleSwapper

public class ValueHolderSwapper2 {
    public void swap(ValueHolder v1, ValueHolder v2) {
        v1 = new ValueHolder(v2.value);
        v2 = new ValueHolder(v1.value);
    }
} //ValueHolderSwapper2

public class RefvalMain {
    public static void main(String[] args) {
        SimpleSwapper ss = new SimpleSwapper();
        ValueHolderSwapper vhs = new ValueHolderSwapper();
        ValueHolderSwapper2 vhs2 = new ValueHolderSwapper2();
        int a = 1;
        int b = 2;
        ss.swap(a, b);
        System.out.println("a= " + a + " b= " + b);
        Integer c = new Integer(1);
        Integer d = new Integer(2);
        ss.swap(c, d);
        System.out.println("c= " + c + " d= " + d);
        ValueHolder v1 = new ValueHolder(a);
        ValueHolder v2 = new ValueHolder(b);
        vhs.swap(v1, v2);
        System.out.println("a= " + v1.value + " b= " + v2.value);
        vhs2.swap(v1, v2);
        System.out.println("a= " + v1.value + " b= " + v2.value);
    }
} //RefvalMain
```

Uppgift 3 Implicit typomvandling

Vid körning av `main`-metoden i klassen `Casting` nedan, skulle man kunna tro att utskriften blir 30587000000000.

I själva verket blir det något helt annat. Exakt vad är inte så intressant men genom att härleda vilken typ varje deluttryck har kan man förstå varför. Tips: Vilken precision har (de primitiva) typerna i Java? Vilka värden kan de representera?

```
public class Casting {
    public static void main(String[] args) {
        final long PARSEC = 30587 * 1000000000 * 1000;
        final long M_PER_KM = 1000;
        System.out.println(PARSEC / M_PER_KM);
    }
} //Casting
```

Uppgift 5 Polymorfism och dynamisk typ

a) Betrakta klasserna Binding1, S, A och B nedan:

```
public class Binding1 {
    public static void printValue(A v) {
        System.out.println("This was an A: " + v.toString());
    }
    public static void printValue(B v) {
        System.out.println("This was a B: " + v.toString());
    }
    public static void printValue(S v) {
        System.out.print("That was an S");
        if (v.getClass() != S.class) {
            System.out.print(", subclassed by " + v.getClass() + ": ");
        } else {
            System.out.print(", not a strict subclass of S." + ": ");
        }
        System.out.println(v.toString());
    }
    public static void main(String[] args) {
        S spa = new S();
        A apa = new A();
        B bepa = new B();
        S apalt = apa;
        A bepalt = bepa;
        printValue(spa);
        printValue(apa);
        printValue(bepa);
        printValue(apalt);
        printValue(bepalt);
    }
} //Binding1

public class S {
    public String toString() {
        return "I am an S!";
    }
} //S

public class A extends S {
    public String toString() {
        return "I am an A!";
    }
} //A

public class B extends A {
    public String toString() {
        return "I am a B!";
    }
} //B
```

Klassen Binding1 innehåller metoder för utskrift av objekt av typerna S, A och B.

Alla klasser i Java är subclasser till klassen Object som innehåller metoden toString(), och klasserna S, A och B överskuggar denna metod. I klassen Binding1 är metoden printValue överlagrad och de olika versionerna skiljer sig åt med avseende på typen hos den formella parametern.

Vad kommer utskriften att bli när vi kör Binding1.main? Vilka metoder i vilka klasser kommer att exekveras vid körningen av Binding1.main och framförallt; varför anropas just dessa metoder?

Tips: Metoden getClass(), som returnerar ett objekt av klassen Class, ärvs från klassen Object. Klassen Class har en metod getName() som returnerar en String med namnet på klassen.

b) Betrakta klassen Binding2 nedan:

```
public class Binding2 {
    public static void main(String[] args) {
        S[] objs1 = new S[] { new A(), new B(), new S() };
        for (S o : objs1) {
            Binding1.printValue(o);
        }
        A[] objs2 = new A[] { new A(), new B() };
        for (S o : objs2) {
            Binding1.printValue(o);
        }
        for (A o : objs2) {
            Binding1.printValue(o);
        }
    }
}
} // Binding2
```

Antag att klasserna A, B och S är de samma som definierades i deluppgift a). Vad blir utskriften när Binding2.main körs? Varför?

Uppgift 4 Snygg design?

Kalle Klåpare har byggt ett spel där man ska döda varelser. Strukturen på koden (klasserna Gang och Creature nedan) blev dock mindre lyckad:

```
import java.util.*;
public class Gang {
    private List<Creature> members;
    public Gang(int size) {
        members = new ArrayList<Creature>(size);
    }
    public void add(Creature m) {
        members.add(m);
    }
    public boolean remove(Creature m) {
        return members.remove(m);
    }
    public int damageSum() {
        int total = 0;
        for (Creature c : members) {
            if (c != null) {
                int energy = c.getEnergy();
                switch (c.getType()) {
                    case SNAKE: total += 10 * energy; break;
                    case GOBLIN: total += 4 * energy * energy; break;
                    case SPIDER: if (energy > 5) total += 100; break;
                }
            }
        }
        return total;
    }
    public static void main(String[] args) {
        Gang gang = new Gang(3);
        gang.add(new Creature("Sour Serpent", Creature.Type.SNAKE));
        gang.add(new Creature("Greasy Goblin", Creature.Type.GOBLIN));
        gang.add(new Creature("Spicy Spider", Creature.Type.SPIDER));
        System.out.println("Collective damage: " + gang.damageSum());
    }
}
} // Gang
```

```

public class Creature {
    public enum Type { SNAKE, GOBLIN, SPIDER };
    private Type type;
    private int energy = 100;
    private String name;
    public Creature(String n, Type t) {
        this.name = n;
        this.type = t;
    }
    public Type getType() {
        return type;
    }
    public int getEnergy() {
        return energy;
    }
    public void setEnergy(int e) {
        this.energy = e;
    }
    public String getName() {
        return name;
    }
}
//Creature

```

- a) Diskutera vilka nackdelar som finns med strukturen i klasserna **Gang** och **Creature**.
- b) Skriv om koden så att man blir av med de problem ni identifierat. Kan abstrakta klasser eller interface vara till någon hjälp? I så fall, vilket borde man välja? Vill eller kan man kombinera dem? Har polymorfism något med saken att göra?