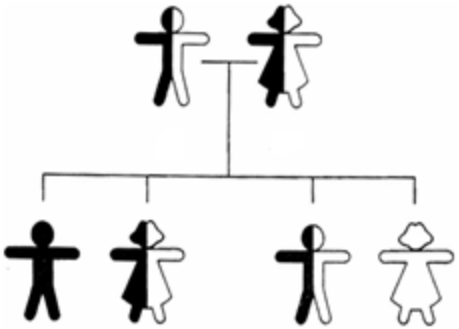
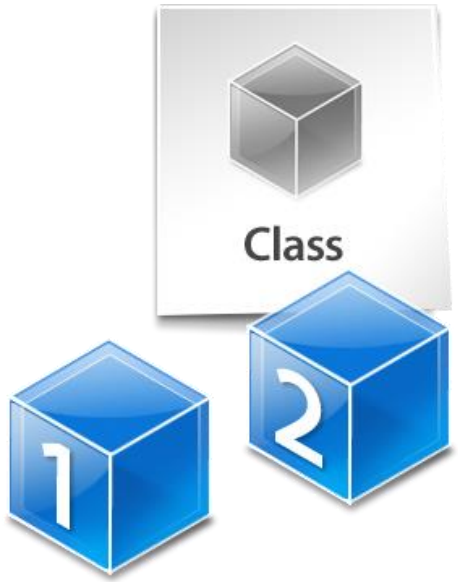
10. prednáška (25.11.2019)



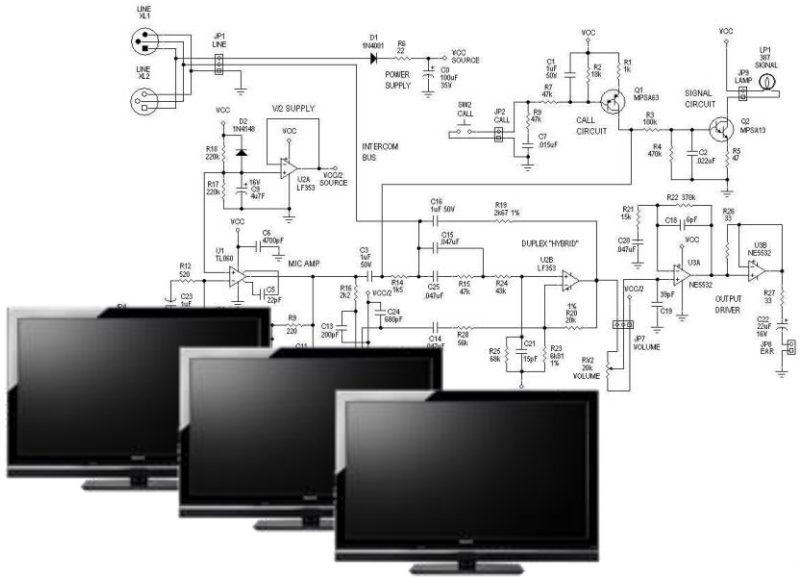
Dedičnosť a polymorfizmus

Čo je to trieda?

- **Trieda** je **šablóna** (vzor), ktorý **predpisuje** aké **inštančné premenné** a aké **metódy** majú objekty danej triedy a čo sa udeje pri zavolaní týchto metód

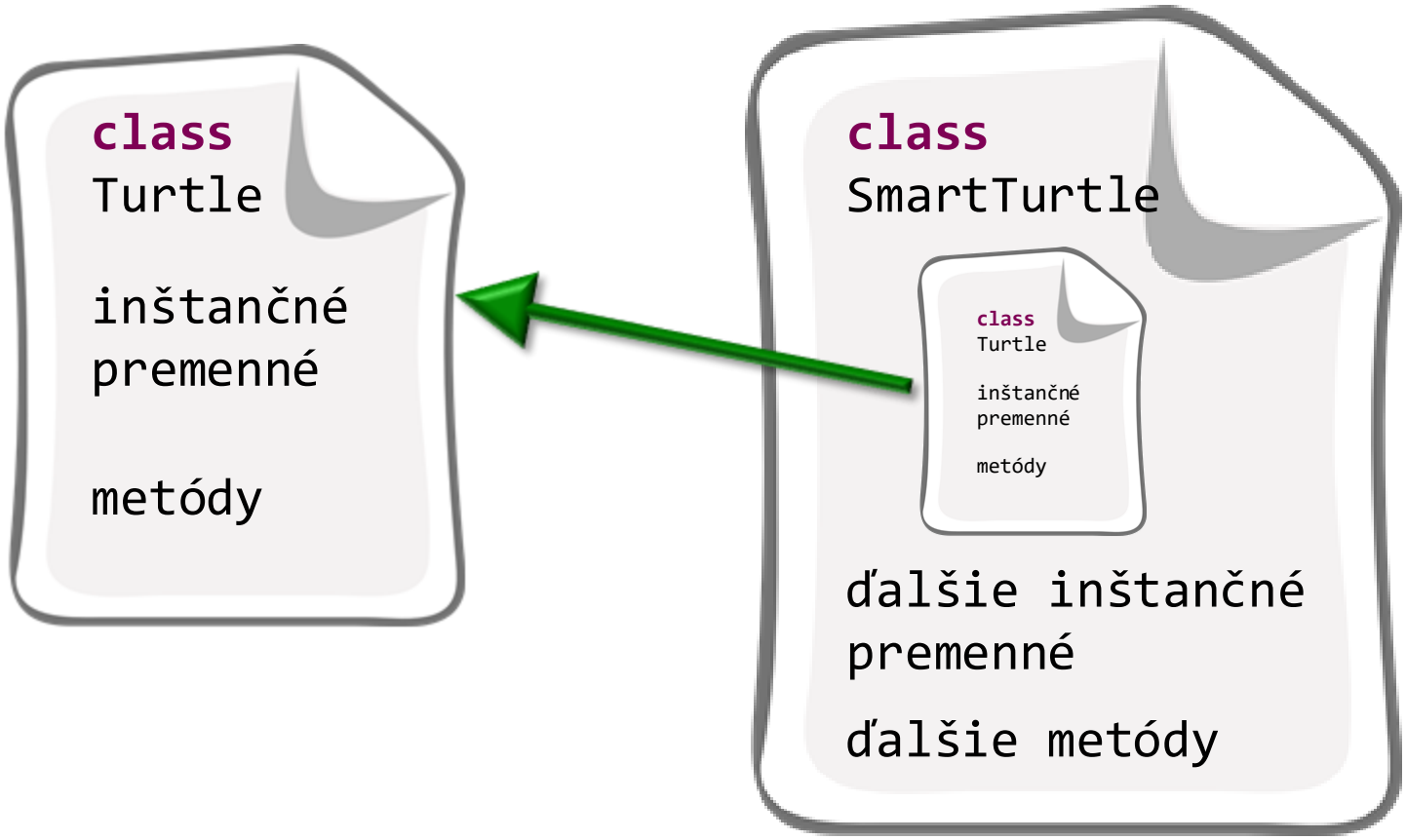



```
class
Turtle

inštančné
premenné

metódy
```



Rozširovanie tried

```
public class SmartTurtle extends Turtle
```



Premenné referenčného typu

```
Turtle franklin;
```

Referencie na objekty **akej triedy** môžu byť uložené v premennej

Názov premennej

- Premenná `franklin` môže referencovať len objekty triedy `Turtle` („uchovávať ich rodné čísla“)
- Špeciálna hodnota **`null`** určujúca, že premenná neuchováva referenciu na objekt.

Nočná mora: Duplicita kódu

- Duplicita kódu je **nežiadúca** z mnohých dôvodov:
  - chyby
  - údržba
  - optimalizácia
  - budúce zmeny

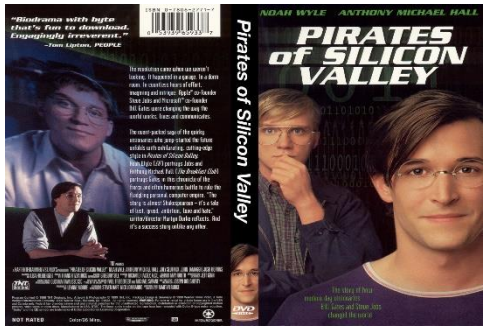
- Riešenie:
  - metódy
  - triedy
  - „knižnice“

Zadanie (z minula)

- Cieľ: pohodlná správa zbierky filmov
- Vyžadovaná **funkcionalita**:
  - vieme vložiť info o novom filme
  - odstrániť film
  - vypísať všetky filmy v zbierke
  - vypísať tie filmy, ktoré zodpovedajú danému žánru (napr. komédie)
  - vypísať tie filmy, ktoré sa dajú pozrieť do nejakého času (napr. do 90 minút)
  - vypísať všetkých filmy, kde hral daný herec
  - vypísať filmy, ktoré sú podľa nášho hodnotenia na stupnici od 7 do 10.

Zadanie (z minula)

- Dôležité informácie o každom filme:
  - názov filmu
  - mená hercov, ktorí v ňom hrali
  - žánre, do ktorých spadá
    - film môže mať viac žánrov (napr. "kriminálka a thriller" alebo "romantika, komédia a rodinný")
  - dĺžku filmu
  - hodnotenie kvality filmu: 0-10



Zadania pre programy

- V každom rozumnom zadaní sa špecifikujú dve kľúčové (základné) množiny požiadaviek:
  - **s akými dátami** bude program pracovať
    - … inštančné premenné
  - **aké služby** má poskytovať resp. **akú funkcionalitu** má program (objekty triedy) mať
    - … metódy

Zapúzdrenie (Encapsulation)

- **Zabraňuje** priamemu prístupu k dátam (vnútorným častiam) objektu
- **Dáta a metódy**, ktoré s nimi pracujú, sú spolu
- Každý objekt navonok sprístupňuje rozhranie (=metódy), pomocou ktorého (a nijako inak) sa s objektom pracuje
  - objekty sú **zodpovedné** za konzistentný obsah svojich inštančných premenných
  - s objektami sa chceme rozprávať **iba cez ich metódy**
- Konštruktory, metódy (getter, setter)

Konštruktor

- Inicializuje inštančné premenné (aj na základe hodnôt parametrov)

```
public class Movie {

  public Movie(String title) {
    this(title, 0, 0);
  }

  public Dvd(String title, int runningTime,
             double rating) {
    this.title = title;
    this.runningTime = runningTime;
    this.rating = rating;
  }
}
```

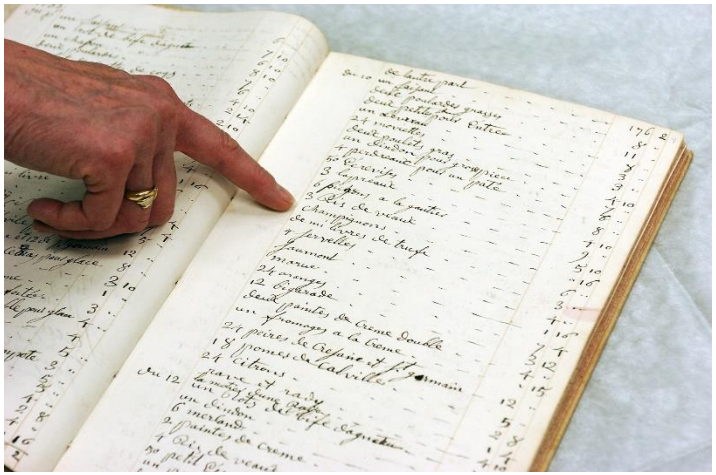
Volanie iného konštruktora (ak sa použije, musí to byť **prvý príkaz** konštruktora)

Rozširujeme zadanie

- rôzne umiestnenia filmov:
  - DVD, počítač, online ...

Rozširujeme zadanie

- Na DVD
  - očíslované
- V súbore v počítači
  - názov počítača
  - cesta k súboru
  - veľkosť súboru
- V online priestore
  - URL



Aké triedy?

```
class
DvdMovie

inštančné
premenné

metódy
```

```
class
ComputerMovie

inštančné
premenné

metódy
```

```
class
OnlineMovie

inštančné
premenné

metódy
```

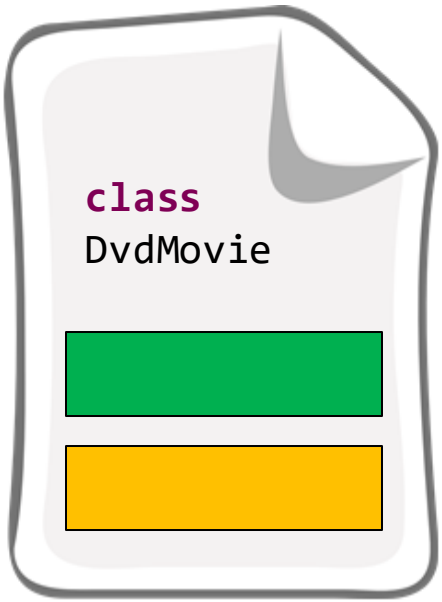
Veľa rozdielneho aj spoločného...

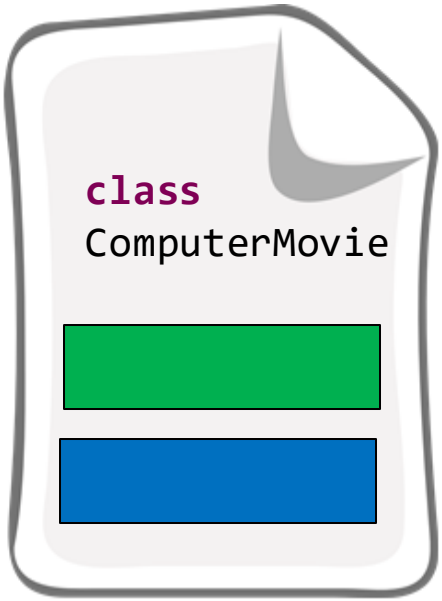
- Filmy na ľubovoľnom médiu majú niektoré rozdielne dáta:
  - identifikácia média
    - očíslovanie, URL
  - doplňujúce údaje
    - veľkosť súboru
- Filmy na ľubovoľnom médiu majú aj rozdielne správanie funkčných schopností:
  - výpis umiestnenia filmu
  - spôsob uloženia do súboru a načítania z neho
  - poskytovanie dodatočných informácií

Veľa rozdielneho aj spoločného...

- Filmy na ľubovoľnom médiu majú ale aj spoločné dáta:
  - názov filmu
  - mená hercov, ktorí v ňom hrali
  - žánre, do ktorých spadá - predpokladáme, že film môže mať viac žánrov (napr. "kriminálka a thriller" alebo "romantika, komédia a rodinný")
  - dĺžku filmu
  - hodnotenie kvality filmu na stupnici od nula do desať.
- Filmy na ľubovoľnom médiu majú aj spoločnú funkcionalitu:
  - `String getTitle()`
  - `boolean hasActor(String actorName)`
  - `String toString()` - vypisuje (zatiaľ) len spoločné dáta

Aké triedy?



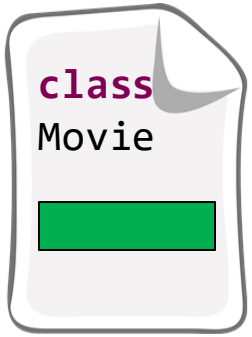


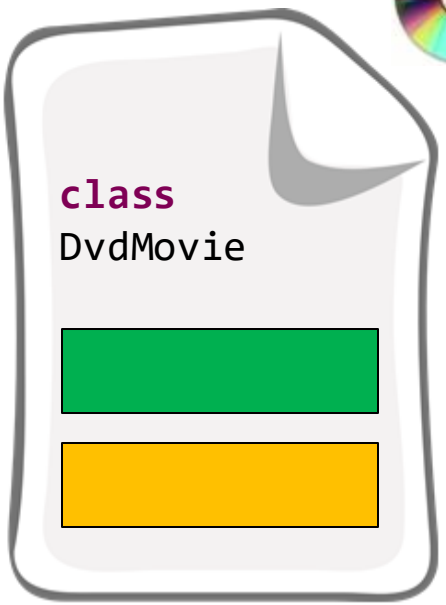
Nočná mora: Duplicita kódu

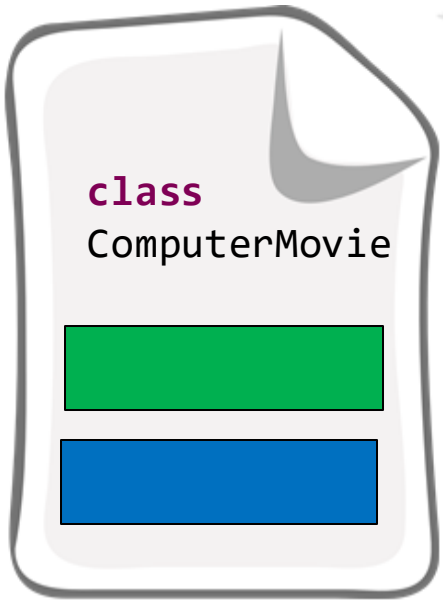
- Duplicita kódu je **nežiadúca** z mnohých dôvodov:
  - chyby
  - údržba
  - optimalizácia
  - budúce zmeny

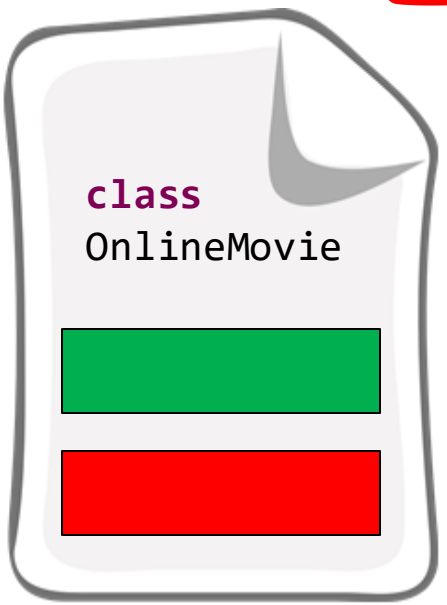
- Riešenie:
  - metódy
  - triedy
  - „knižnice“

Aké triedy?

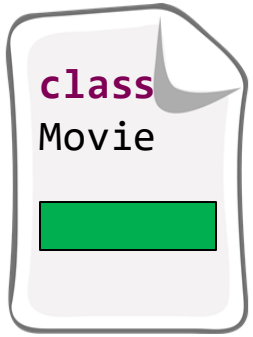

class
Movie

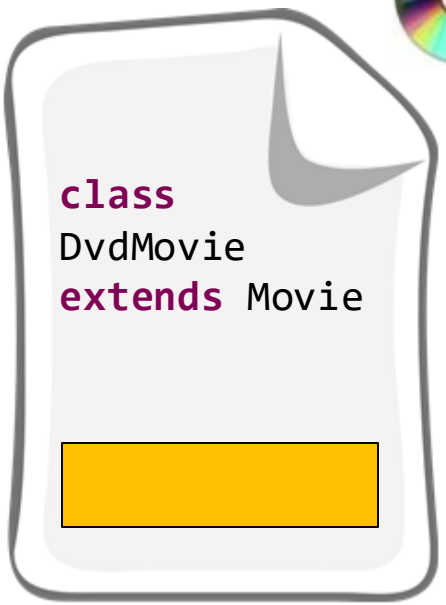

class
DvdMovie

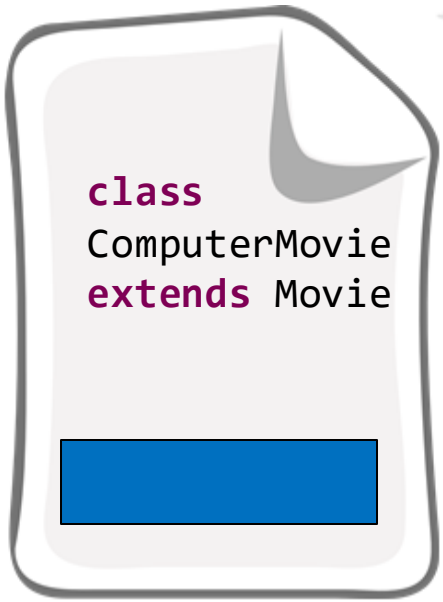

class
ComputerMovie


class
OnlineMovie

Eliminácia duplicity rozšírením







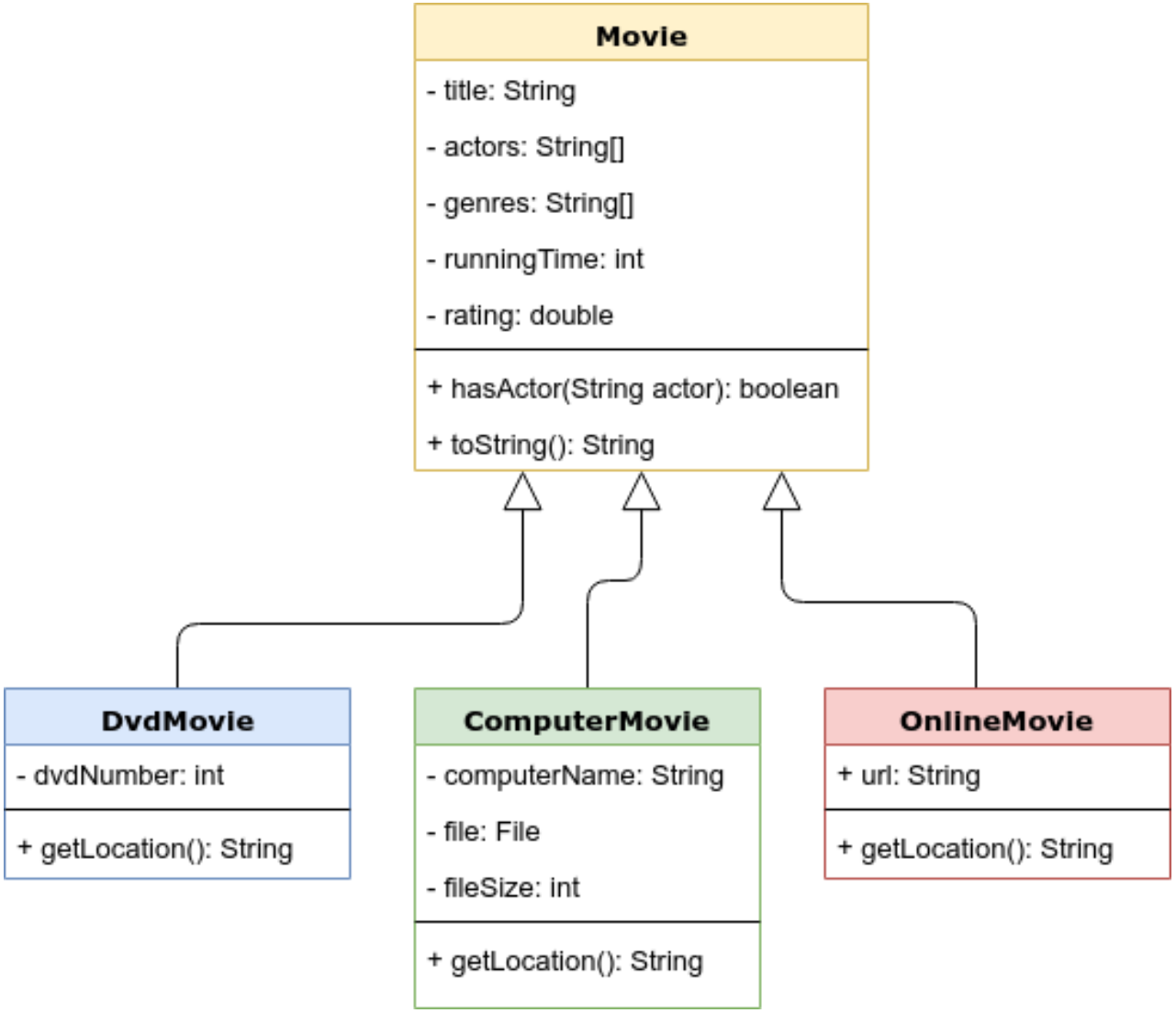
Dedičnosť = rozširovanie

- Vytvoríme si triedu `Movie`, ktorá
  - obsahuje spoločné dáta a metódy pre všetky filmy bez ohľadu na médiá, na ktorých sú uložené
- Od nej oddedené triedy, t.j. triedy, ktoré rozširujú vlastnosti triedy `Movie` o:
  - `DvdMovie`
    - dvdNumber (ID)
  - `ComputerMovie`
    - computerName, file, fileSize
  - `OnlineMovie`
    - url

getLocation

- Každá „filmový“ objekt vie povedať, kde sa nachádza
  - `String getLocation()`
- Každý to povie po svojom (nejde o kópiu)
  - `DvdMovie`
    - DVD číslo 34
  - `ComputerMovie`
    - Počítač FranklinPC v súbore C:\filmy\forrest_gump.mp4
  - `OnlineMovie`
    - URL: https://www.youtube.com/watch?v=UuMNJ5yPRXc

Triedový diagram



Programujeme...

Konštruktory a dedičnosť

- Prvý príkaz konštruktora **musí byť vždy** volanie **konštruktora rodičovskej** (rozširovanej) triedy alebo iného konštruktora vytváranej triedy.
- Konštruktor rodičovskej triedy voláme cez

```
super(...parametre...);
```

- Java pre „lenivých“:
  - ak programátor pravidlo nedodrží, Java doplňuje do prvého riadku konštruktora: `super();`
  - pozor: rodičovská trieda nemusí mať bezparametrový konštruktor → problém (chyba) už pri vytvorení triedy

Implicitný konštruktor

- Každá trieda **má aspoň jeden konštruktor**
- Ak nie je žiaden konštruktor napísaný programátorom, doplní sa neviditeľný implicitný konštruktor:

```
public class Movie {

   public Movie() {
      super();
   }
...
}
```

Takto by vyzeral implicitný konštruktor keby ho bolo vidieť

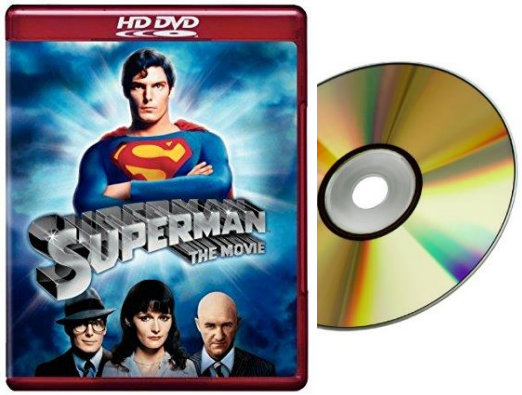
Minule...

Zoznam/správca filmov

```
public class MovieLibrary
```

Zmysel života?

MovieLibrary **závisí** od triedy Movie




```
public class Movie
```

Movie

Dnes...

Zoznam/správca filmov

```
public class MovieLibrary
```

čo a ako má uchovať?

```
public class Movie
```

```
public class OnlineMovie
```

```
public class DvdMovie
```

```
public class ComputerMovie
```

Renovujeme zoznam filmov

- Prvý nápad:
  - Máme 3 triedy, dáme 3 polia

```
public class MovieLibrary {
     private DvdMovie[]      dvdMovies;
     private ComputerMovie[] computerMovies;
     private OnlineMovie[]   onlineMovies;
...
}
```

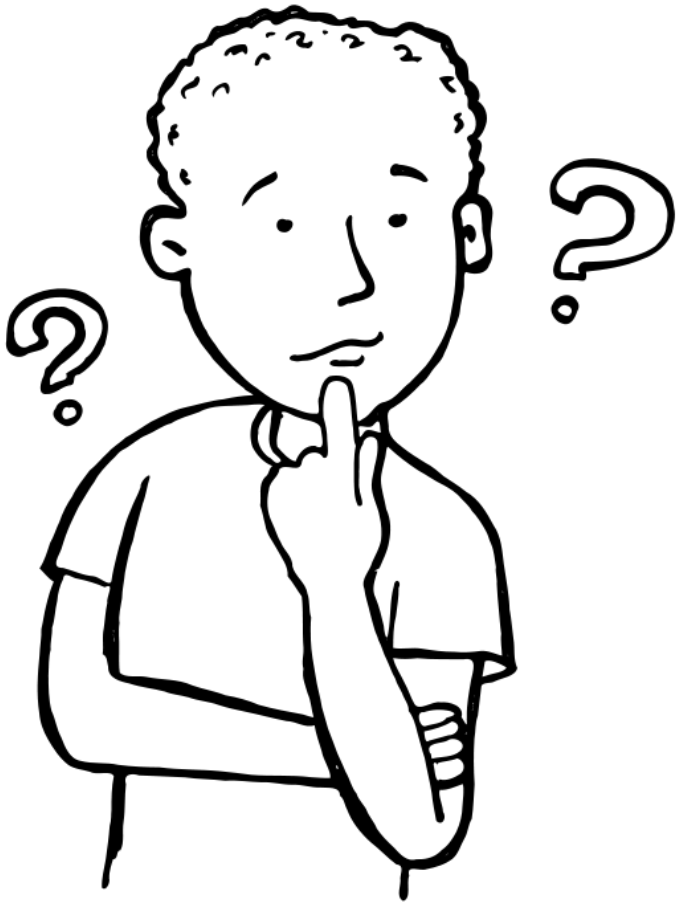
Renovujeme zoznam filmov

- Prvý nápad:
  - Ale potom máme všade 3 cykly

```
public class MovieLibrary {
...
 public void vypisVsetko() {
  for (int i = 0; i < dvdMovies.length; i++)
    System.out.println(dvdMovies[i].toString());
  for (int i = 0; i < computerMovies.length; i++)
   System.out.println(computerMovies[i].toString());
  for (int i = 0; i < onlineMovies.length; i++)
    System.out.println(onlineMovies[i].toString());
 }
...
}
```

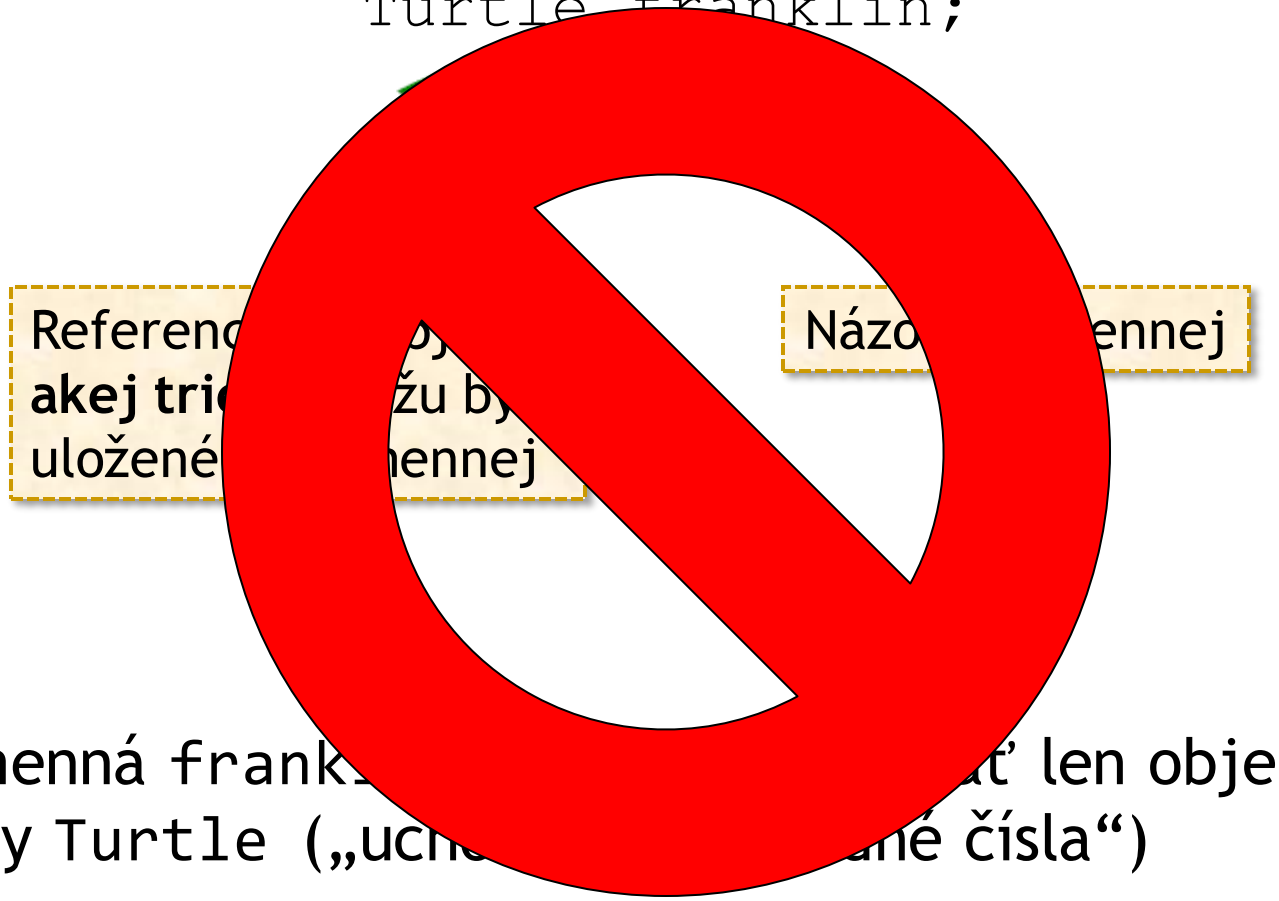
Renovujeme zoznam filmov

- Filozofická úvaha:
  - `DvdMovie` je `Movie`
  - `ComputerMovie` je `Movie`
  - `OnlineMovie` je `Movie`



Premenné referenčného typu

```
Turtle franklin;
```



- Premenná frank ť len objekty triedy Turtle („uch né čísla“)
- Špeciálna hodnota **null** určujúca, že premenná neuchováva referenciu na objekt.

Premenné referenčného typu

```
Turtle franklin;
```

Referencie na objekty **akej triedy** môžu byť uložené v premennej

Názov premennej

- Premenná `franklin` môže referencovať len objekty triedy `Turtle` **a tried, ktoré rozširujú triedu `Turtle`**

Premenné referenčného typu

```
Turtle franklin = new SmartTurtle();
franklin.step(100);
franklin.smartMethod();
```

Chyba: Cez premennú `franklin` môžem volať len metódy z triedy `Turtle`. Metódy definované v triede `SmartTurtle` sú nedostupné.

```
SmartTurtle franklin = new Turtle();
```

Renovujeme zoznam filmov

- Referencie typu `Movie` môžu uchovávať aj referencie na objekty tried `DvdMovie`, `ComputerMovie`, `OnlineMovie`
  - vieme pristupovať k metódam z triedy `Movie`
  - nevieme pristupovať k metóde `getLocation`

```
public class MovieLibrary {
  private Movie[]  movies;
  ...

}
```

Renovujeme zoznam filmov

- Riešenie:
  - Máme síce 3 triedy, ale stačí nám 1 pole
  - Stačí nám všade iba 1 cyklus

```
public class MovieLibrary {
    private Movie[]  movies;
...
    public void printAll() {
        for (int i = 0; i < movies.length; i++) {
            System.out.println(movies[i].toString());
        }
    }
...
}
```

Ale máme problém

- Problém:
  - Keď všetko je film, ako zistíme umiestnenie?
  - Nevieme predsa zavolať `getLocation...`

```
public class MovieLibrary {
...
    public void printAll() {
        for (int i = 0; i < movies.length; i++) {
            System.out.println(movies[i].toString());
            System.out.println(movies[i].getLocation());
        }
    }
...
}
```

The method `getLocation()` is undefined for the type `Movie`

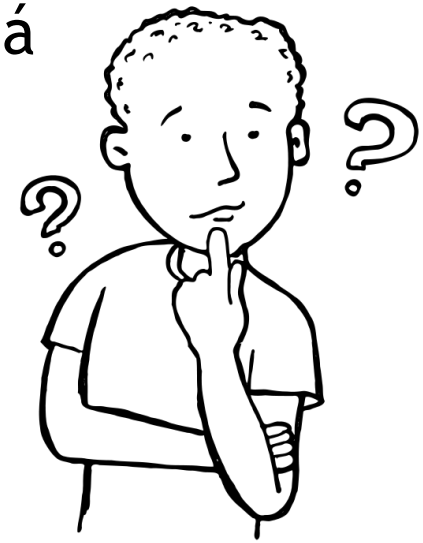
Identifikujeme a pretypujeme

- Operátor **`instanceof`**:
  - Vieme porovnať triedu objektu referencovaného z premennej

```
public class MovieLibrary {
...
  public void printAll() {
    for (int i = 0; i < movies.length; i++)
      System.out.println(movies[i].toString());
      if (movies[i] instanceof DvdMovie) {
        DvdMovie dvd = (DvdMovie) movies[i];
        System.out.println(dvd.getLocation());
      }
      if (movies[i] instanceof OnlineMovie) {
        OnlineMovie youtubeMovie = (OnlineMovie) movies[i];
        System.out.println(youtubeMovie.getLocation());
      }
      ...
  }
}
```

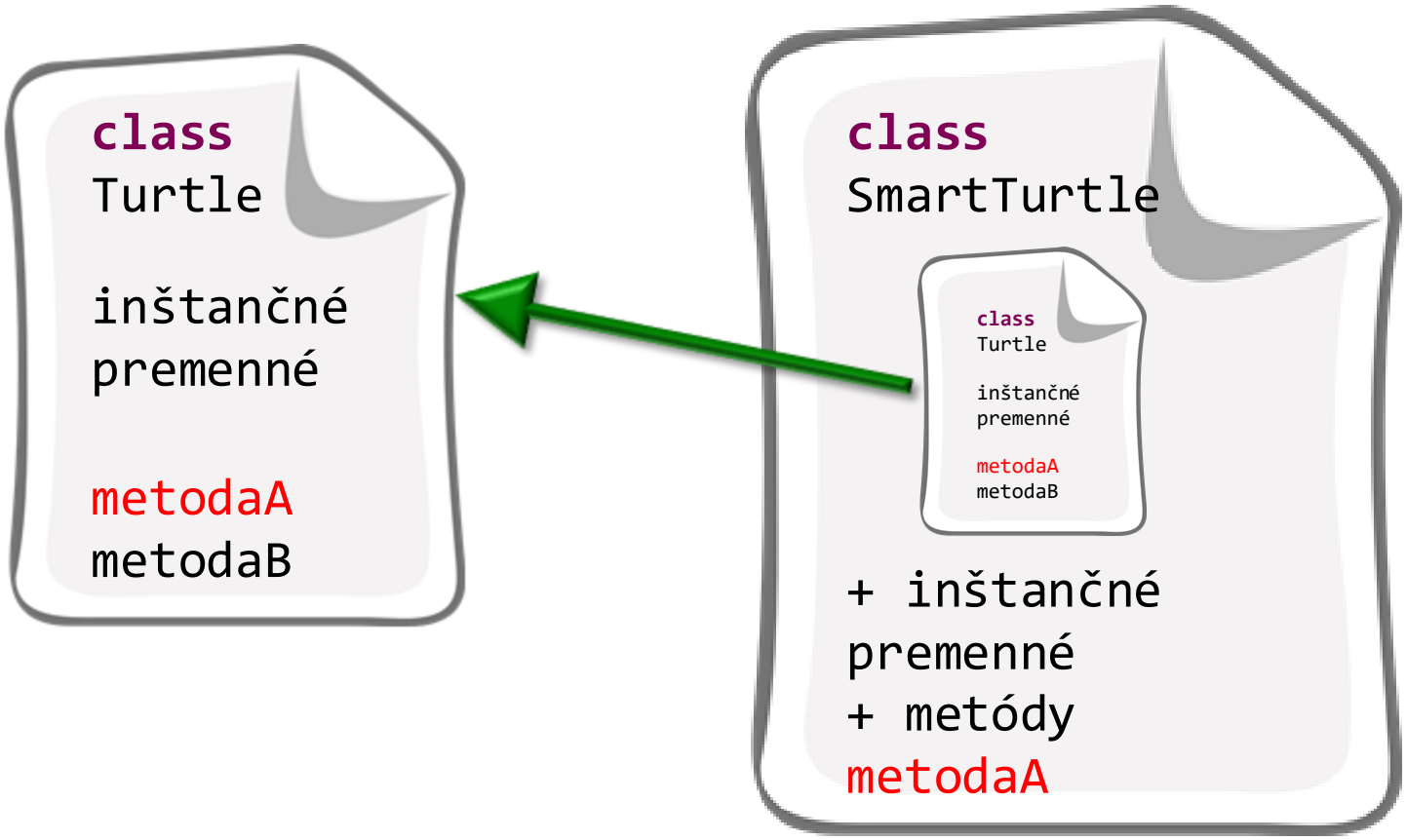
Renovujeme zoznam filmov

- Každý film má nejaké umiestenie
  - pridáme metódu `getLocation` do triedy `Movie`?
- `DvdMovie`, `ComputerMovie`, `OnlineMovie` v rámci metódy `getLocation` spravia úplne inú vec a s inými dátami
  - ...o ktorých tvorca triedy `Movie` nemá poňatia...



Prekrývanie metód

```
public class SmartTurtle extends Turtle
```



Prekrývanie metód

- Tvorca triedy môže **prekryť** implementáciu **metódy zdedenej** z rodičovskej triedy
  - čo dedím, musím mať
  - aj keď dedím metódu, môžem ju „preprogramovať“
  - prekrytie = ak ktokoľvek zavolá metódu (cez akúkoľvek premennú referenčného typu) vykoná sa preprogramovaná implementácia metódy

- Prekrytie = `override`

Polymorfizmus

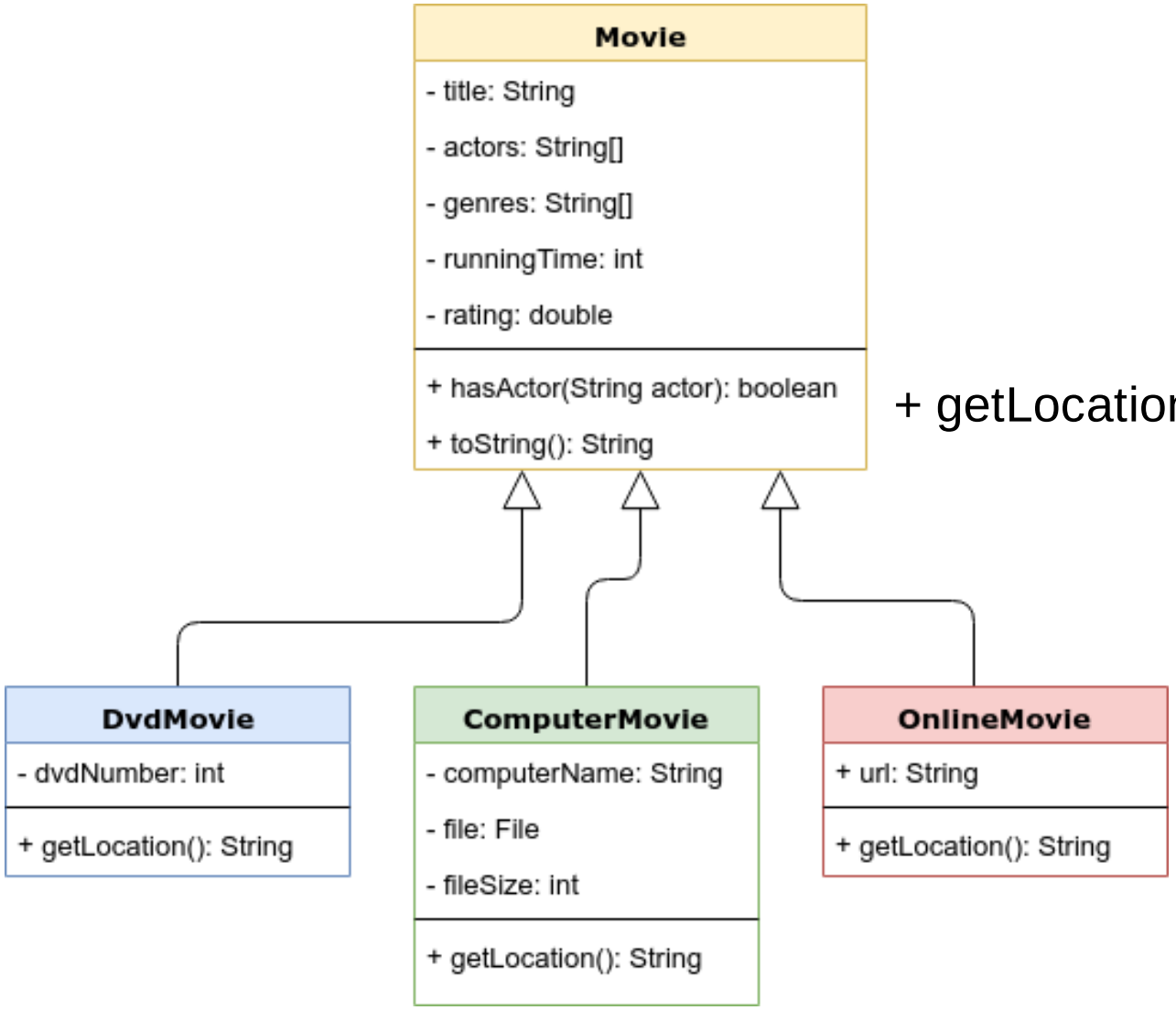
- Polymorfizmus (viactvarovosť)
  - Na objekte vieme volať metódy definované v jeho triede, alebo v jej predkoch
  - Ak trieda-potomok definuje rovnakú metódu ako trieda-predok nastáva prekrytie metódy
    - Metódu predka z objektu „nevidno“ – použije sa „nová“ metóda potomka
    - Rovnaká metóda = rovnaká signatúra metódy (rovnaký názov a rovnaký počet, poradie a typy parametrov)
- Tento mechanizmus je nezávislý od typu referencujúcej premennej
  - Objekt vie to, akej triedy je, a nie to, akého typu je premenná, ktorá ma uloženú referenciu naňho
  - Typ premennej určuje, čo vieme na referencovaných objektoch volať

Polymorfizmus

- Dopíšeme metódu `getLocation()` aj do triedy `Movie`.
  - Premenné typu `Movie` už vedia takúto metódu zavolať
  - Túto metódu však objekty tried `DvdMovie`, `ComputerMovie` a `OnlineMovie` nebudú používať, lebo použijú svoje metódy `getLocation()`, ktorými túto metódu prekryjú

```
public class Movie {
...
  public String getLocation() {
     return ”Location unknown.”;
  }
...
}
```

Triedový diagram



Polymorfizmus filmov

- Každý objekt si zavolá `getLocation()` zo svojej triedy

```
public class MovieLibrary {
...
    public void printAll() {
        for (int i = 0; i < movies.length; i++) {
            System.out.println(movies[i].toString());
            System.out.println(movies[i].getLocation());
        }
    }
...
}
```

Polymorfizmus: Vykoná sa implementácia zodpovedajúca triede, ktorej ten objekt je inštanciou.

Problém vyriešený

- Ak by sme sa chceli predsa len dostať k pôvodnej metóde rodiča použijeme v metóde dieťaťa volanie cez **super**

```
public class DvdMovie {
...
  public String getMovieLocation() {
     return “movie location:" + super.getLocation();
  }
...
}
```

Anotácie

- Informácia pre kompilátor *(.java -> .class)*
- @Override
  - Upozorní kompilátor, že ide o prekrývanie metódy - 'eclipse' kontroluje, či zodpovedá signatúra metódy

```
public class OnlineMovie {
  private String url;
...
  @Override
  public String getLocation() {
     return this.url;
  }
...
}
```

Polymorfizmus najhrubšieho zrna :)

- Čo keby sme chceli, aby `toString()` vrátil aj umiestnenie?
  - Ale veď `toString()` je v triede `Movie` a nevidí na inštančné premenné tried `DvdMovie`, `ComputerMovie` a `OnlineMovie`
  - Zavoláme `getLocation()` v metóde `toString()` v triede `Movie`
    - voláme `toString()` na objekte triedy potomka
    - objekt si teda zavolá svoju prekrytú metódu `getLocation()`

Polymorfizmus – novinka?

- Myšacie udalosti v JPAZe:
  - `onMousePressed` – len obyčajné **prekrytie** metódy z triedy `WinPane`, kde sme dali vlastnú implementáciu a vďaka polymorfizmu sa zavolal náš obslužný kód
- Záhadný `toString` a `System.out.println`:
  - metóda toString pochádza z triedy Object
    - má ju každý objekt
    - **jej prekrytím** implementujeme ako má vyzerať reťazcová (textová) reprezentácia objektov danej triedy
  - metódu `toString` využíva `System.out.println`, ale aj Java, keď pri zlepovaní reťazcov potrebuje referenciu prerobiť na reťazec

Ďakujem za pozornosť !