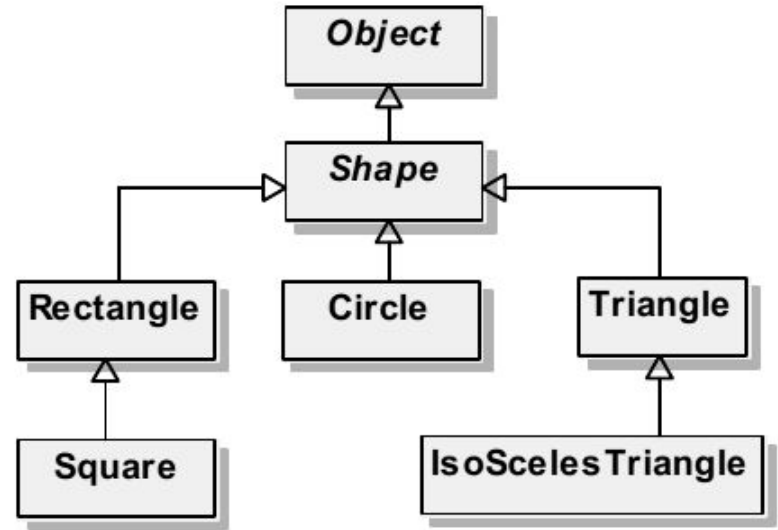


# De superklasse Object

Mother of all objects

A dark blue diagonal gradient bar that starts from the bottom left and extends towards the top right, covering the lower half of the slide.

# Klasse-hiërarchie



Iedere klasse is in Java rechtstreeks of onrechtstreeks een subklasse van de **object klasse**.

# De operator instanceof

- ❑ Met de **operator** instanceof kan men nagaan of een object een instantie is van één of andere (super)klasse of interface.
- Op voorwaarde dat het object zich in dezelfde hiërarchische tak bevindt als de klasse of interface
- ❑ instanceof geeft een boolean terug.

```
Rectangle r = new Rectangle();  
System.out.println(r instanceof Object);    // true  
System.out.println(r instanceof Shape);     // true  
System.out.println(r instanceof Rectangle); // true  
System.out.println(r instanceof Square);    // false  
System.out.println(r instanceof Circle);    // Compilation error
```

# Methoden van de Object-klasse

Returntype	Methode	Omschrijving
String	toString()	Geeft een string terug waarin het object beschreven wordt
boolean	equals(Object o)	Geeft aan of twee objecten gelijk zijn. Geeft <b>true</b> als de referentievariabelen gelijk zijn
int	hashCode()	
Class	getClass()	Geeft een object terug dat de concrete klasse voorstelt
void	finalize()	Garbage collection

# toString( )

- ❏ Elk object erft deze methode over van de klasse object.
- De implementatie is cryptisch.
- Bedoeling dat je de methode overschrijft met een eigen implementatie.
  - ◆ Betekenisvol
  - ◆ IDE'S hebben doorgaans een Wizard die de toString( ) methode genereert.

# Show me the goods, show me the code!

```
public class Rectangle extends Shape{  
    ...  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        return String.format(  
            "Rectangle with width %d, height %d at position (%d,%d)",  
            width, height, getX(), getY());  
    }  
    ...  
}
```

# equals()

- ❑ Met deze methode kan je nagaan of twee objecten gelijk zijn.
- ❑ Methode van Object gebruikt de identity operator (==)
  - ➔ Werkt voor primitieve datatypes.
  - ➔ **Niet** meer voor **objecten**.
- ❑ Methode overschrijven met eigen implementatie zodat er nagegaan wordt of twee objecten gelijke inhoud hebben.

# equals( )

Standaard implementatie in Object

```
→ public boolean equals(Object o){  
    return this == o;  
}
```

Waaraan moet een eigen implementatie voldoen.

- Reflexief
- Symmetrisch
- Transitief
- Consistent
- `x.equals(null)` moet steeds false teruggeven



# Voorbeeldige code.

```
public boolean equals(Object o){  
    if((o != null)&&  
        (o.getClass()== this.getClass()) &&  
        (((Rectangle)o).getX()== getX()) &&  
        (((Rectangle)o).getY()== getY()) &&  
        (((Rectangle)o).height== height) &&  
        (((Rectangle)o).width== width))  
        return true;  
    else return false;  
}
```

# hashCode()

## HashCode voorwaarden

- Als je equals vervangt MOET je hashCode( ) vervangen
  - ◆ Waarom? voor later...later...
- Consistent
  - ◆ Als er niets veranderd is aan de gegevens die equals( ) methoden bepalen
- Objecten die volgens de equals( ) methode gelijk zijn moeten gelijke hashcodes hebben.

# hashCode( )

❏ Objecten die volgens de equals( ) methode gelijk zijn moeten gelijke hashcodes hebben.

→ Unequal objects moeten verschillende hashcodes hebben.

→ Objecten met gelijke hashcodes moeten equal zijn.

**Fout!**

# hashCode( )

- ❏ In een klasse hiërarchie is het aangewezen om de hashcode van de super klasse mee in rekening te brengen.
- ❏ Gebruik Eclipse om de hashCode( ) en equals te genereren.

```
public class Rectangle extends Shape{  
    ...  
    public int hashCode() {  
        return getX()*7 + getY()*13 + height*17 + width*23;  
    }  
    ...  
}
```

# finalize()

- ❏ Speciale methode in Java.
- ❏ De garbage collector roept deze methode aan alvorens het object definitief op te ruimen.
- ❏ Je kan hier acties ondernemen die zullen uitgevoerd worden bij het opruimen van je object.

# Overerving vs. associaties

□ Doel : code reuse

→ kan door overerving

- ◆ Code geschreven in de superklasse moeten we niet meer herschrijven in de subklasse.

→ kan door associaties

- ◆ Je gebruikt de functionaliteit van een ander object.

◆ **IS A - Relationship**

◆ **HAS A - Relationship**