

Laboratorul 5: Abstractizare

Video introductiv: link [<https://www.youtube.com/watch?v=R9KO-GHbNUA>]

Obiective

Scopul acestui laborator este de a înțelege principiul **abstractizării**, prin prezentarea conceptelor de **interfață** și de **clasă abstractă** și utilizarea lor în limbajul Java.

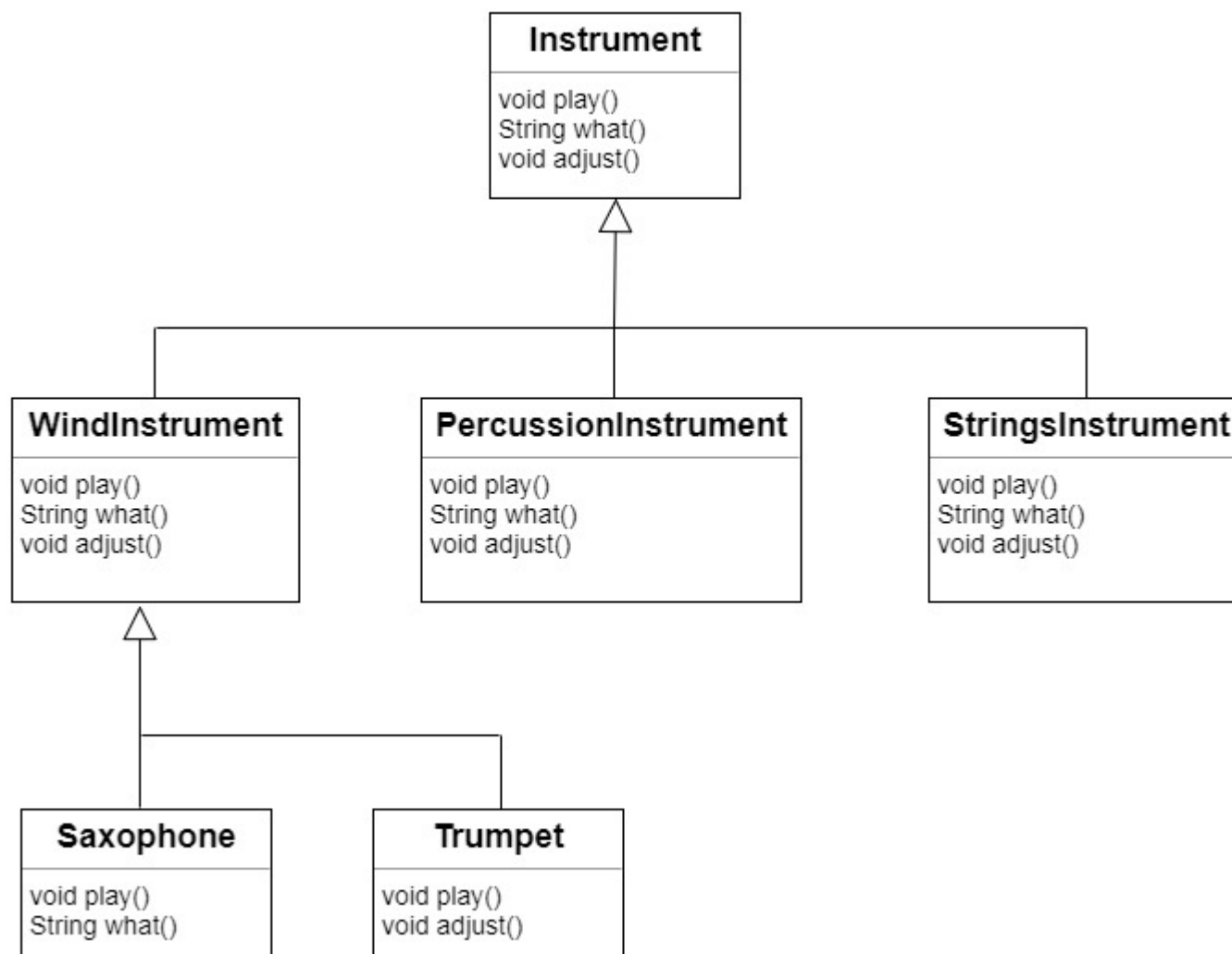
Conceptele de metode și clase abstracte și de interfețe sunt prezente și în alte limbaje OOP, fiecare cu particularitățile lor de sintaxă. Este important ca în urma acestui laborator să înțelegeți ce reprezintă și situațiile în care să le folosiți.

Aspectele urmărite sunt:

- Prezentarea interfețelor și claselor abstracte
- Moștenirea în cazul interfețelor și claselor abstracte
- Diferențele dintre interfețe și clase abstracte

Introducere

Fie următorul exemplu (Thinking in Java) care propune o ierarhie de clase pentru a descrie o suită de instrumente muzicale, cu scopul demonstrării polimorfismului:



Clasa **Instrument** nu este instanțiată niciodată pentru că scopul său este de a stabili o interfață comună pentru toate clasele derivate. În același sens, metodele clasei de bază nu vor fi apelate niciodată. Apelarea lor este ceva greșit din punct de vedere conceptual.

Abstractizare

Abstractizarea este unul dintre cele 4 principii POO de bază (Abstractizare, Încapsulare, Moștenire, Polimorfism). Abstractizarea nu permite ca anumite caracteristici să fie vizibile în exterior. Acest lucru se referă la construirea unei interfețe comune, a unui șablon general pe care se bazează o anumită categorie de obiecte, fără a descrie explicit caracteristicile fiecăruia. Obiectele cunosc interfața comună pe care o au dar nu și cum este ea interpretată de fiecare obiect în parte. Acest lucru este realizat prin utilizarea claselor abstracte și a interfețelor.

Clase abstracte vs Interfețe

Folosim o **clasă abstractă** atunci când vrem:

- să implementăm doar unele dintre metodele din clasă
- ca respectiva clasă să nu poată fi instanțiată

Folosim o **interfață** atunci când vrem:

- să avem doar o descriere a structurii, fără implementări
- ca interfața în cauză să fie folosită împreună cu alte interfețe în contextul moștenirii

Clase abstracte

Dorim să stabilim interfața comună pentru a putea crea funcționalitate diferită pentru fiecare subtip și pentru a ști ce anume au clasele derivate în comun. O clasă cu caracteristicile enumerate mai sus se numește **abstractă**. Creăm o clasă abstractă atunci când dorim să:

- manipulăm un set de clase printr-o **interfață comună**
- **reutilizăm** o serie metode și membrii din această clasă în clasele derivate.

Metodele suprascrise în clasele derivate vor fi apelate folosind dynamic binding

[http://en.wikipedia.org/wiki/Dynamic_binding_%28computer_science%29] (late binding). Acesta este un mecanism prin care compilatorul, în momentul în care nu poate determina implementarea unei metode în avans, lasă la latitudinea JVM-ului (mașinii virtuale) alegerea implementării potrivite, în funcție de tipul real al obiectului. Această legare a implementării de numele metodei la **momentul execuției** stă la baza polimorfismului. **Nu există instanțe** ale unei clase abstracte, aceasta exprimând doar un punct de pornire pentru definirea unor instrumente reale. De aceea, crearea unui obiect al unei clase abstracte este o eroare, compilatorul Java semnalând acest fapt.

Metode abstracte

Pentru a exprima faptul că o metodă este abstractă (adică se declară doar interfața ei, nu și implementarea), Java folosește cuvântul cheie **abstract**:

```
abstract void f();
```

O clasă care conține **metode abstracte** este numită **clasă abstractă**. Dacă o clasă are una sau mai multe metode abstracte atunci ea trebuie să conțină în definiție cuvântul **abstract**.

Exemplu:

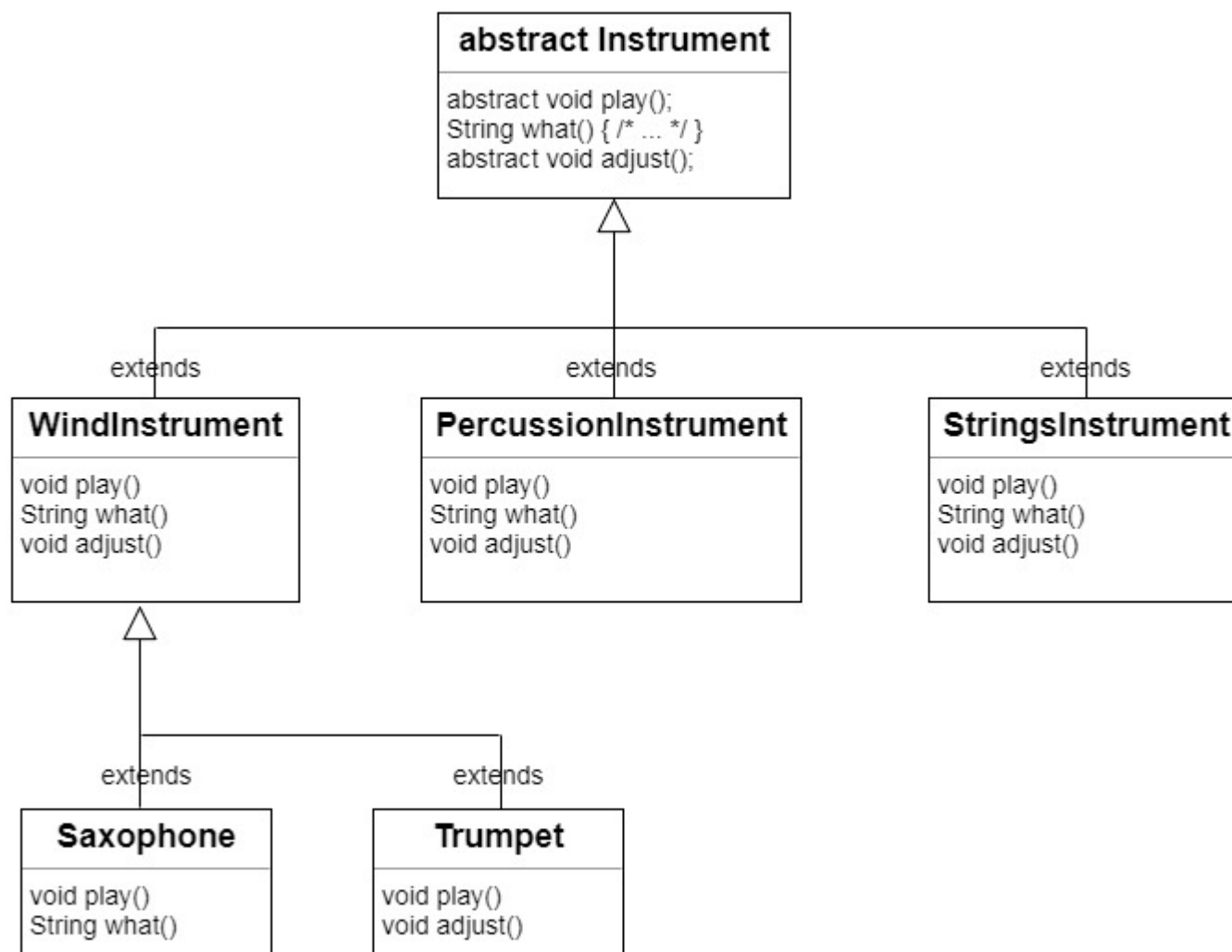
```
abstract class Instrument {  
    ...  
}
```

Deoarece o clasă abstractă este incompletă (există metode care nu sunt definite), crearea unui obiect de tipul clasei este împiedicată de compilator.

Clase abstracte în contextul moștenirii

O clasă care moștenește o clasă abstractă este ea însăși abstractă dacă nu implementează **toate** metodele abstracte ale clasei de bază. Putem defini clase abstracte care moștenesc alte clase abstracte ș.a.m.d. O clasă care poate fi instanțiată (adică nu este abstractă) și care moștenește o clasă abstractă trebuie să implementeze (definească) toate metodele abstracte pe lanțul moștenirii (ale tuturor claselor abstracte care îi sunt "părinți"). Este posibil să declarăm o **clasă abstractă fără** ca ea să aibă **metode abstracte**. Acest lucru este folositor când declarăm o clasă pentru care nu dorim instanțe (nu este corect conceptual să avem obiecte de tipul acelei clase, chiar dacă definiția ei este completă).

Iată cum putem să modificăm exemplul instrument cu metode abstracte:



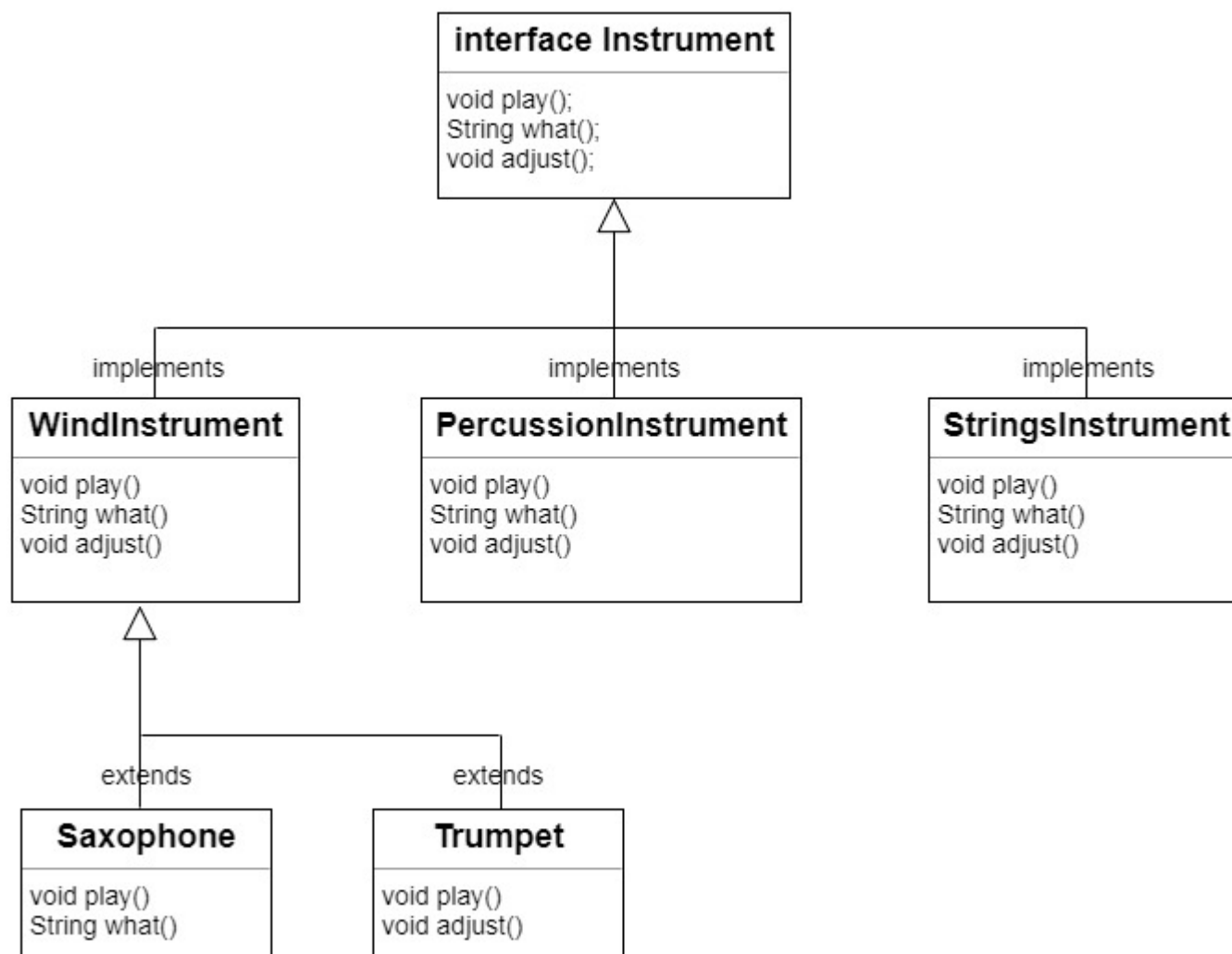
Interfețe

Interfețele duc conceptul abstract un pas mai departe. Se poate considera că o interfață este o **clasă abstractă pură**: permite programatorului să stabilească o "formă" pentru o clasă (numele metodelor, lista de argumente, valori întoarse), dar fără **nicio implementare**. O interfață poate conține câmpuri dar acestea sunt în mod implicit **static** și **final**. Metodele declarate în interfață sunt în mod implicit **public**.

Interfața este folosită pentru a descrie un **contract** între clase: o clasă care implementează o interfață va implementa metodele definite în interfață. Astfel orice cod care folosește o anumită interfață știe ce metode pot fi apelate pentru aceasta.

Pentru a crea o interfață folosim cuvântul cheie **interface** în loc de **class**. La fel ca în cazul claselor, interfața poate fi declarată **public** doar dacă este definită într-un fișier cu același nume ca cel pe care îl dăm acesteia. Dacă o interfață nu este declarată **public** atunci specificatorul ei de acces este **package-private**. Pentru a defini o **clasă** care este conformă cu o interfață anume folosim cuvântul cheie **implements**. Această relație este asemănătoare cu moștenirea, cu diferența că nu se moștenește comportament, ci doar "interfața". Pentru a defini o **interfață** care moștenește altă interfață folosim cuvântul cheie **extends**. După ce o interfață a fost implementată, acea implementare devine o clasă obișnuită care poate fi extinsă prin moștenire.

Iată exemplul dat mai sus, modificat pentru a folosi interfețe:



Codul arată astfel:

```

interface Instrument {

    // Compile-time constant:
    int FIELD = 5; // static & final
}
  
```

```

    // Cannot have method definitions:
    void play(); // Automatically public

    String what();

    void adjust();
}

class WindInstrument implements Instrument {

    public void play() {
        System.out.println("WindInstrument.play()");
    }

    public String what() {
        return "WindInstrument";
    }

    public void adjust() {
    }
}

class Trumpet extends WindInstrument {

    public void play() {
        System.out.println("Trumpet.play()");
    }

    public void adjust() {
        System.out.println("Trumpet.adjust()");
    }
}

```

Un exemplu pentru o interfață care extinde mai multe interfețe:

```

interface A{
    void a1();
    void a2();
}

interface B {
    int x = 0;
    void b();
}

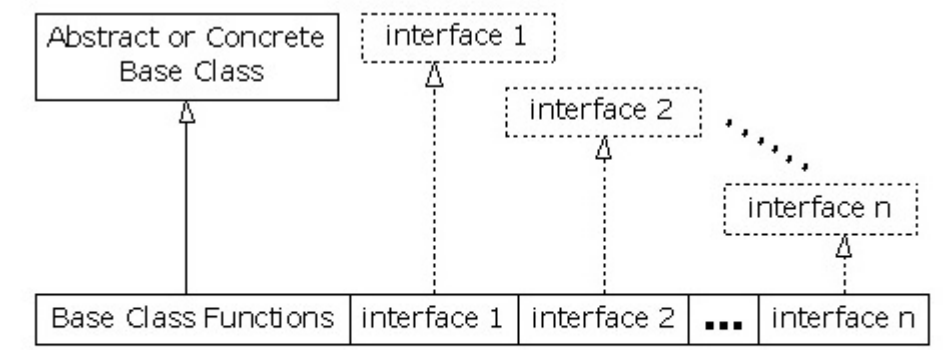
interface C extends A, B {
    // this interface will expose
    // * all the methods declared in A and B (a1, a2 and b)
    // * all the fields declared in A and B (x)
}

```

Implicit, specificatorul de acces pentru membrii unei interfețe este **public**. Atunci când implementăm o interfață trebuie să specificăm că funcțiile sunt public chiar dacă în interfață ele nu au fost specificate explicit astfel. Acest lucru este necesar deoarece specificatorul de acces implicit în clase este package-private, care este **mai restrictiv** decât public.

Moștenire multiplă în Java

Interfața nu este doar o formă "pură" a unei clase abstracte, ci are un scop mult mai înalt. Deoarece o interfață nu specifică niciun fel de implementare (nu există nici un fel de spațiu de stocare pentru o interfață) este normal să "combinăm" mai multe interfețe. Acest lucru este folositor atunci când dorim să afirmăm că "X este un A, un B și un C". Acest deziderat este moștenirea multiplă și, datorită faptului ca o singură entitate (A, B sau C) are implementare, nu apar problemele moștenirii multiple din C++.



```
interface CanFight {
    void fight();
}

interface CanSwim {
    void swim();
}

interface CanFly {
    void fly();
}

class ActionCharacter {
    public void fight() {
    }
}

class Hero extends ActionCharacter implements CanFight, CanSwim, CanFly {

    public void swim() {
    }

    public void fly() {
    }
}
```

```
public class Adventure {  
  
    static void t(CanFight x) {  
        x.fight();  
    }  
  
    static void u(CanSwim x) {  
        x.swim();  
    }  
  
    static void v(CanFly x) {  
        x.fly();  
    }  
  
    static void w(ActionCharacter x) {  
        x.fight();  
    }  
  
    public static void main(final String[] args) {  
        Hero hero = new Hero();  
  
        t(hero); // Treat it as a CanFight  
  
        u(hero); // Treat it as a CanSwim  
  
        v(hero); // Treat it as a CanFly  
  
        w(hero); // Treat it as an ActionCharacter  
    }  
}
```

Se observă că Hero combină clasa ActionCharacter cu interfețele CanSwim, CanFight, CanFly. Acest lucru se realizează specificând prima data clasa concretă (sau abstractă) (extends) și abia apoi implements. Metodele clasei Adventure au drept parametri interfețele CanSwim, CanFight, CanFly și clasa ActionCharacter. La fiecare apel de metodă din Adventure se face **upcast** de la obiectul Hero la clasa sau interfața dorită de metoda respectivă.

Coliziuni de nume la combinarea interfețelor

Combinarea unor interfețe care conțin o metodă cu același nume este posibilă doar dacă metodele nu au tipuri întoarse diferite și aceeași listă de argumente. Totuși este preferabil ca în interfețe diferite care trebuie combinate să nu existe metode cu același nume deoarece acest lucru poate duce la confuzii evidente (sunt amestecate în acest mod 3 concepte: overloading, overriding și implementation).

Extinderea interfețelor

Se pot adăuga cu ușurință metode noi unei interfețe prin extinderea ei într-o altă interfață:

Exemplu:

```
interface Monster {  
    void menace();  
}
```

```
}  
interface DangerousMonster extends Monster {  
    void destroy();  
}
```

Deoarece câmpurile unei interfețe sunt automat **static** și **final**, interfețele sunt un mod convenabil de a crea grupuri de constante, asemănătoare cu enum-urile din C , C++.

Inițializarea câmpurilor în interfețe

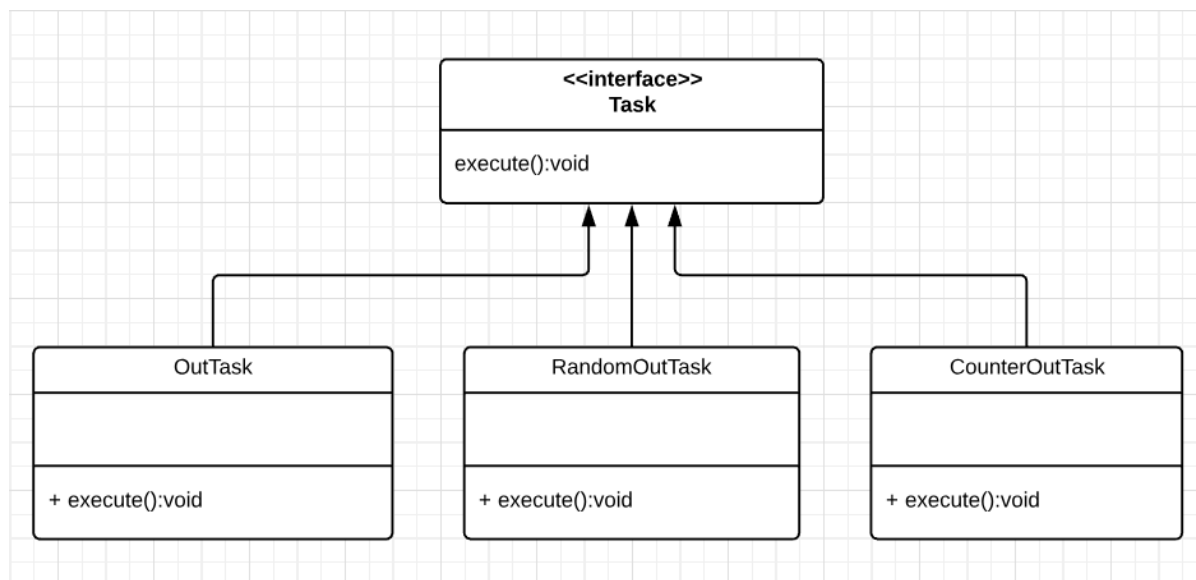
În interfețe **nu** pot exista **blank finals** (câmpuri `final` neinițializate) însă pot fi inițializate cu **valori neconstante**. Câmpurile fiind statice, ele vor fi inițializate prima oară când clasa este inițializată.

Exerciții

1. (2p) Implementați interfața `Task` (din pachetul `lab5.task1`) în cele 3 moduri de mai jos.

- Un task care să afișeze un mesaj la output. Mesajul este specificat în constructor. (`OutTask.java`)
- Un task care generează un număr aleator și afișează un mesaj cu numărul generat la output. Generarea se face în constructor. (`RandomOutTask.java`)
- Un task care incrementează un contor global și afișează valoarea contorului după fiecare incrementare (`CounterOutTask.java`).

Notă: Acesta este un exemplu simplu pentru Command Pattern [http://en.wikipedia.org/wiki/Command_pattern]



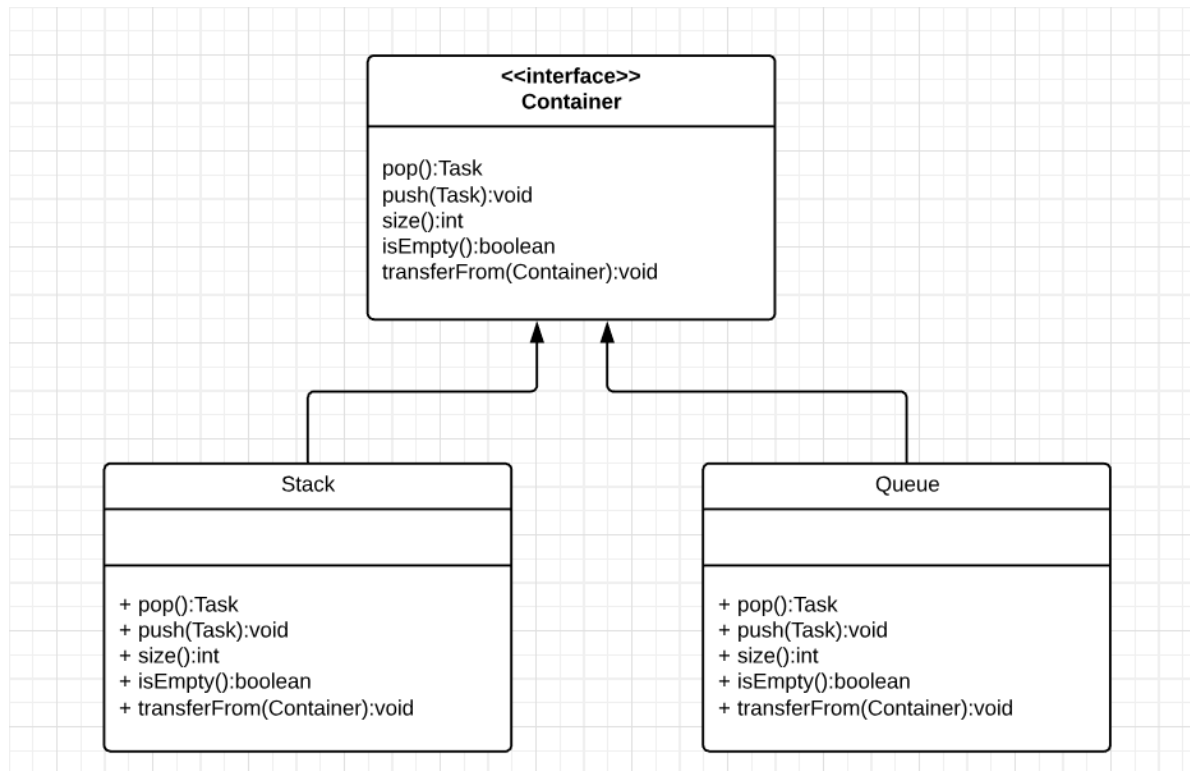
2. **(3p)** Interfața `Container` (din pachetul `lab5.task2`) specifică interfața comună pentru colecții de obiecte `Task`, în care se pot adăuga și din care se pot elimina elemente. Creați două tipuri de containere care implementează această clasă:

1. **(1.5p)** `Stack` - care implementează o strategie de tip LIFO [[https://en.wikipedia.org/wiki/Stack_\(abstract_data_type\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Stack_(abstract_data_type))]
2. **(1.5p)** `Queue` - care implementează o strategie de tip FIFO [[https://en.wikipedia.org/wiki/Queue_\(abstract_data_type\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Queue_(abstract_data_type))]

Bonus: Incercați să evitați codul similar în locuri diferite!

Hint: Puteți reține intern colecția de obiecte, utilizând clasa `ArrayList` [<http://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/util/ArrayList.html>] din SDK-ul Java.

```
ArrayList<Task> list = new ArrayList<Task>();
```



3. **(2p)** În pachetul `lab5.task3` creați 4 interfețe: `Minus`, `Plus`, `Mult`, `Div` care conțin câte o metodă aferentă numelui ce are ca argument un număr de tipul `float`. Scrieți clasa `Operation` care să implementeze toate aceste interfețe și care are un câmp de tipul `float` ce va fi modificat de fiecare metodă implementată de voi.

4. **(3p)** În pachetul `lab5.task4` scrieți clasa `Song` ce are ca atribute: `name(String)`, `id(int)`, `composer(String)` și clasa abstractă `Album` care are o listă de cântece (puteți folosi `ArrayList`) metoda abstractă `addSong` și metodele neabstracte `removeSong`, `toString`. Apoi, creați

clasele `DangerousAlbum`, `ThrillerAlbum`, `BadAlbum` care să moștenescă clasa `Album`. `DangerousAlbum` conține doar melodii cu id-ul număr prim, `ThrillerAlbum` conține melodii scrise doar de Michael Jackson și au id-ul număr par iar clasa `BadAlbum` conține doar melodii care au nume de 3 litere și id număr palindrom.

[poo-ca-cd/laboratoare/clase-abstracte-interfete.txt](https://ocw.cs.pub.ro/courses/poo-ca-cd/laboratoare/clase-abstracte-interfete.txt) · Last modified: 2021/11/07 14:41 by florin.mihalache