

# IDK0051 Objektorienteeritud programmeerimine Javas

Martin Rebane (martin.rebane@ttu.ee)

#### Praktiline info

- Aine koduleht (IDK0051) https://ained.ttu.ee/
- Registreerumise võti praktikumis
- Deklareerige praktikumi õppejõu nimele



#### Meeldetuletus

 8. nädal praktikume ja loenguid ei toimu (see pole ÕIS-is õige, kuna osadel on kirjas ja osadel mitte)



# Veelkord: kuidas seda ainet õppida?

- Osalege võimalikult palju loengutes ja praktikumides
- Planeerige igal nädalal aeg kodutööks
- Kui hakkate maha jääma, tulge kohe konsultatsiooni!
- Küsige kolleegidelt nõu, kuid ärge tehke copy-pastet



# Eelmisel nädalal: static typing

- Muutuja tüüpi on teada kompileerimise ajal seda muuta ei saa
  - Vähendab vigade hulka programmi töö ajal
  - Java, C++

```
int a = 5;
a = "Tere";
```



# Staatilised väljad ja meetodid

- Kuuluvad klassi, mitte objekti juurde
- Staatilises meetodis ei saa kasutada mittestaatilisi välju (IDE veateade: ...cannot reference non-static variable from a static context...)



# Static typing ja static võtmesõna

- Static typing ja static võtmesõna ei ole samad asjad erinevad!
- Static typing on kontseptsioon, mis ütleb, et igal muutujal on kindel tüüp
- static võtmesõna tähistab välja või meetodit, mis ei saa kasutada objekti olekut (mittestaatilisi välju) ja mille väärtus on kõikides klassi objektides sama



#### Konstruktor

- Lihtne seletus:
  - Sama nimega, mis klass
  - Tagastatava väärtuse tüüpi ei pea määrama
  - Käivitatakse alati kui klassist objekt luuakse
- Lisainfo:
  - Tagastab viite loodud objektile
  - Ühel klassil võib olla mitu erinevat konstruktorit
  - Kui konstruktorit ei ole, kutsutakse automaatselt välja ülemklassi konstruktor



# Koodist töötava programmini

Java programmikood

kirjutate Javas Python, Coldfusion

Kompilaator: baitkood

javac Eclipse compiler in JDT Core

Java VM käivitab baitkoodi

Java Hotspot

NB! Java baitkood ei sõltu platvormist (Win, Linux etc), vaid Java virtuaalmasin sõltub.

#### **Terminid**

#### Java programmi käivitamiseks

 JRE – Java Runtime Environment, sh virtuaalmasin Java käivitamiseks (java), teegid jms

#### Java programmi arendamiseks

 JDK – Java Development Kit, arendusvanend (kompilaator javac, tööriistad, sisaldab ka JRE asju)



#### Tänased teemad

- Pakett e package
- Klasside pärimine (inheritance) ja kompositsioon (composition)
- Tüübid Javas
- Tüübiteisendus (casting)
- Liidesed (interface) ja abstraktne klass
- Geneerilised tüübid (generic types)



#### **Pakett**

- Viis koodi struktureerimiseks
- Nii nagu loote oma arvutis kaustu, mitte ei hoia kõike sodi desktopil...
- ... nõnda paigutate ka kokkukuuluva koodi samasse paketti



#### **Pakett**

- Paketis vaikimisi vaikenähtavus (package-private ehk default nähtavus)
- St ilma nähtavuse võtmesõnata koodiühik on kasutatav paketi sees



#### **Pakett**

Defineerin, et klass kuulub paketti:

```
package minu.paketi.nimi;
```

Soovin paketti väljastpoolt kasutada:

```
import java.util.List;
import minu.paketi.*;
```

1 konkreetne klass

Kõik klassid selles paketis

# Quiz

Teil on projektis klassid: joop.Lecture joop.lab.Lab

joop.homework.HomeWork

Millised klassid impordib joop.\*?



#### Mitu võimalikku nähtavust on klassil?

public ja package-private (default)



# Klasside nähtavus paketis

- Klassid, mida peaks välja kutsuma ka väljastpoolt paketti, tuleb deklareerida public keywordiga
- Paketisisesed klassid defineerime ilma kui neid ei ole vaja teistel kasutada



# Kuidas saada miinuspunkte kodutöös?

- Väga lihtne ärge kasutage pakette
- Asetage kõik kood projekti juurkataloogi
- Miinuspunktid garanteeritud :)



#### Java 9 moodulid

- Kes teeb järgmisel nädalal 7-minutilise ettekande?
  - Harjutage kodus läbi, et mahuks 7 minuti sisse
  - Suunake sisu kaastudengitele, mitte õppejõule
  - Andke ülevaade, mis moodulid on ja mida need kaasa toovad

#### Tänased teemad

- Pakett e package
- Klasside laiendamine (inheritance) ja kompositsioon
- Tüübid Javas
- Tüübiteisendus (casting)
- Liidesed (interface)
- Geneerilised tüübid (generic types)



# **Objekti loomine**

- Mille tekitab järgmine programmikood: Student s = new Student(17);
- Mis on s?

Viide objektile

- Mis on Student?
- Mis on Student()?
- Mis on 17?

Argument konstruktorile

Loodava objekti tüüp

Konstruktori väljakutse, tagastab viite objektile



#### Klasside laiendamine

- Laiendav klass pärib kõik laiendatava klassi (ülemklassi) meetodid, mis ei ole private
- Laiendav klass kirjutab üle kõik sama signatuuriga meetodid ülemklassis
- Laiendav klass võib lisada uusi meetodeid



#### Klasside laiendamine

Süntaks extends võtmesõnaga:



# public class Laiendav extends Laiendatav

{ ...

Alamtüüp

Kasutage laiendamist kui ka tegelikult on olemas ülemtüüpalamtüüp suhe



#### **Näited**

- Sobib laiendamiseks:
  - Student ja BscStudent
  - Fruit ja Apple
  - Car ja EstateCar
- Ei sobi laiendamiseks:
  - Car ja Wheel
  - Programmable ja Chipset

Ülemtüüp ja alamtüüp

Tervik ja osa

Omadus ja toode



# Kompositsioon

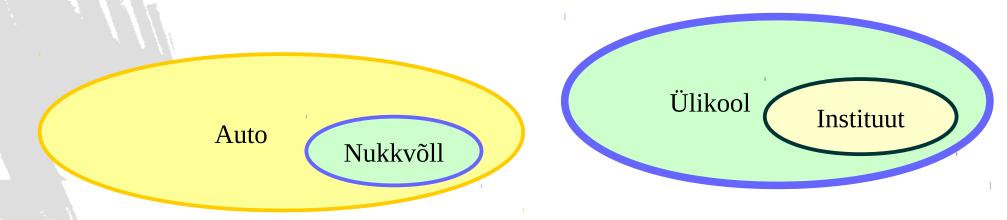
- Kui laiendamine ei sobi, kasutage osa ja terviku korral kompositsiooni
- Üht tüüpi objekti (osa) kasutamine teise objekti sees (tervik)

```
public class Car{
    Engine engine;
}
```



# Kapseldamine (encapsulation)

Kas kompositsiooni korral peaksid osad olema public nähtavusega või mitte?



Sõltub äriloogikast



#### Tänased teemad

- Pakett e package
- Klasside laiendamine (inheritance)
- Tüübid Javas
- Tüübiteisendus (casting)
- Liidesed (interface)
- Geneerilised tüübid (generic types)



#### Tüübid

# public class Apple extends Fruit {

Objekti saab luua mitmel moel:

```
Apple firstApple = new Apple();
Fruit secondApple = new Apple();
```



# Üks objekt, erinevad tüübid?

Deklareeritud tüüp

Loodud tüüp



# Milline tüüp deklareerida?

- Eelistage alati üldisemat tüüpi (kui konkreetne vajadus kitsama tüübi järgi puudub)
- FruitProcessor saab töödelda kõiki puuvilju: Apple,
   Cherry, Pear... kui neil on sama ülemtüüp



#### Tänased teemad

- Pakett e package
- Klasside laiendamine (inheritance)
- Tüübid Javas
- Tüübiteisendus (casting)
- Liidesed (interface)
- Geneerilised tüübid (generic types)



# Tüübiteisendus (ülesteisendus)

• Alamtüüpi objekti saate alati kasutada ülemtüübina (implicit casting, up-casting):

```
Apple apple = new Apple();
Fruit castedApple = apple;
```

Vastupidine tegevus nõuab selget teisendust (explicit casting)



# Tüübiteisendus (downcasting e allateisendus)

Muudate objekti tüüpi kui teil on teada, et mingi (laiemat) tüüpi objekt on tegelikult kitsamat tüüpi:

Deklareerime, et fruit on Fruit tüüpi.

JVM loob objekti ja "unustab", et see loodi Applest

```
Fruit fruit = new Apple();
Apple apple = (Apple)fruit;
```

Kui soovime *fruit*i uuesti Apple'na kasutada, peame tegema allateisenduse



# Miks me selliseid asju vaatama?

Kuidas on tüübiteisendus, paketid jms seotud infosüsteemide arhitektuuriga?



### Tänased teemad

- Pakett e package
- Klasside laiendamine (inheritance)
- Tüübid Javas
- Tüübiteisendus (casting)
- Liidesed (interface)
- Geneerilised tüübid (generic types)





## Mis on liides?





http://img0.mxstatic.com/wallpapers/8e2de319639a8bf3bf07bc1abed0af16\_large.jpeg

#### Liides

- Programmi "kasutajaliideseks" arendaja vaatenurgast on tema avalikud väljad ja meetodid
- Mida lihtsam ja selgem süsteem, seda parem kasutada



#### Liides e interface

- Kui arendajaid on palju, on vaja omavahelist kokkulepet
- Parim viis kokkuleppeks on programmikood
- Liides on sisuliselt kokkulepe, et arendatav kood peab vastama liideses sätestatule



#### Liidese koodinäide

Liidese definitsioon nagu klassil:

```
public interface Charming { ...
```

Liidese kasutamine klassi defineerimisel:

```
class Princess implements Charming { ...
```



#### **Tavaline kasutuskoht**

- Luuakse mingi süsteem või tarkvara, mida teised liidestada saavad:
  - kokkulepe, kuidas süsteemi kasutada
  - nt List interface Java APIs



# Liides kui tüüp

- Liides (interface) on samuti Java mõistes tüübi definitsioon.
- Kui klass realiseerib liidest, võib objekti tüübi deklareerida liidese abil:

SomeInterface s = new MyClass();

#### Liides

- Kõik meetodid (olenemata nähtavuse võtmesõnast) on alati public
- Võib pakkuda vaikerealisatsiooni default meetodiga
- Kõik väljad (sõltumata võtmesõna olemasolust) final ei saa muuta



#### Tüübihierarhia

interface Oriented



Tüüp: Oriented või Programming

class Programming implements Oriented



Tüüp: Oriented, Programming või MyJava

class MyJava extends Programming





### **Abstraktne klass**



#### **Abstraktne klass**

- Praktiline info: sellisest klassist ei saa luua objekti
- Sellist klassi saab laiendada ja defineerida abstraktseid meetodeid – sarnane liidesega



#### **Abstraktne klass vs liides**

- Abstraktset klassi kasutame reeglina ülemtüübina, kus saame meetoditele ka konkreetse realisatsiooni pakkuda
- Liidest kasutame eelkõige sellise käitumise spetsifitseerimiseks, mis on laiemaks kasutamiseks



#### **Abstraktne klass vs liides**

 Abstraktne meetod – meetod, millel on signatuur, kuid puudub sisu

```
public abstract class TestGround {
   public abstract void testMe();
```





### Tänased teemad

- Pakett e package
- Klasside laiendamine (inheritance)
- Tüübid Javas
- Tüübiteisendus (casting)
- Liidesed (interface)
- Geneerilised tüübid (generic types)



#### Geneerilised tüübid

- Kui me konkreetset tüüpi ei tea, siis mõnel juhul saame kasutada geneerilist tüüpi (generic type)
  - kasutame tüübimuutujat
  - Tüübimuutuja nimi on kokkuleppeline, nt T



#### **Geneerilised tüübid**

Levinumad:

- Kollektsioonid (List<T>, Map<T> etc): List<Item> myltems
- Optional<T>: Optional<String> middleName
- Stream<T> (voog): Stream<Student> students...

#### Geneerilise tüübi loomine

Geneerilise tüübi saate ka ise luua

```
public class Storage<T> {
```

```
private T t;

public T get() {
    return t;
}
```

Geneerilise tüübi levinuim kokkuleppeline tähis on T

Kasutamine:

Storage<Food> store = new Storage<>();



# Toortüüp geneerilisest klassist

Geneerilisest klassist saab luua ka nn toortüüpe (raw type) – jättes parameetri väärtustamata

```
List items = new ArrayList<>();
```

Toortüübi (raw type) kasutamine

```
List<String> items = new ArrayList<>();
```

String-tüüpi argumendiga parametriseeritud tüüp

#### Geneerilised tüübid

- Eelistage geneerilise tüübi kasutamisel argumendi tüübi määramist (mitte toortüüpi – raw type)
- Eelised: kompilaator teab, millise tüübiga on tegu, väldite tüübiteisendusi ja seonduvaid vigu, nt ClassCastExceptionit

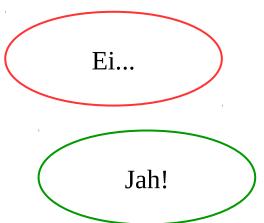


# **Typod**

Importige õige list! Kumb sobib objektide nimistu jaoks?

import java.awt.List;

import java.util.List;





# **Clean code - clarity is king**

Kodutöö

```
Apple b = new Apple();
Fruit c = b;

Apple apple = new Apple();
Fruit fruit = apple;
```



### Enne järgmise kodutöö tegemist:

Läbi lugeda ptk 1 ja 2

Clean code: a handbook of agile software craftsmanship Robert C. Martin [et al.] c 2009, 2015

 Kättesaadav online TTÜ võrgust (või üle VPN): http://www.ttu.ee/asutused/raamatukogu/10640/andmebaasid-databases/e-raamatud/

(klikkige **Safari Books Online**, ligipääs "Library access" ja sisenedes otsige pealkirja järgi)

Otselink:

http://proquestcombo.safaribooksonline.com/9780136083238/firstchapter



#### Miks clean code?

- "Leave the campground cleaner than you found it!" (see the book)
- Teooriatestis ka clean code küsimused
- Clean code on osa kodutööde ja kontrolltööde hindamisest
  - rohkem me seda loengus ja praksis eraldi ei käsitle



#### Konsultatsioon

- Reedel kl 10:30 ICT-637 (kõik rühmad)
- Eelregistreeruge neljapäeva õhtuks: https://doodle.com/poll/22zrrvfu6va84ikp

