

Programação Orientada à Objetos

Fundamentos

Prof. Edson Alves

Faculdade UnB Gama

2020

Sumário

1. Programação Orientada a Objetos
2. *GNU Smalltalk*
3. Objetos e classes

Introdução

- ▶ A **programação orientada a objetos** é um paradigma de programação baseada em objetos
- ▶ **Objetos** são estruturas de dados que armazenam informações (**atributos**) e procedimentos (**métodos**)
- ▶ Os programas consistem em interações entre os diferentes objetos
- ▶ Estas interações são conduzidas por meio de trocas de **mensagens**
- ▶ Os objetos são instâncias de **classes**, as quais determinam os tipos, atributos e métodos dos objetos
- ▶ Muitas linguagens multiparadigmas suportam a orientação a objetos
- ▶ Algumas outras, como Smalltalk, suporta apenas o paradigma da programação orientada a objetos

Histórico

- ▶ O termo objeto, no contexto de programação orientada a objetos, surgiu no MIT no final dos anos 1950 e no início dos anos 1960
- ▶ Ele se referia a um item identificado com atributos
- ▶ Também no MIT, Iva Sutherland desenvolveu um software denominado Sketchpad, ancestral dos programas CAD, e definiu os termos objeto e instância
- ▶ A linguagem Simula67 introduziu o conceito formal de objetos em programação, e também a noção de classes
- ▶ A expressão “programação orientada a objetos” foi introduzida pela linguagem SmallTalk, nos anos 1970
- ▶ Esta linguagem faz uso de objetos e mensagens como base de suas computações, e as classes podiam ser modificadas dinamicamente
- ▶ Nos anos 1990 este paradigma se tornou a metodologia dominante de desenvolvimento de software, obtendo suporte na maior parte das linguagens então existentes

Visão geral

- ▶ Além de unir dados e funções, os objetos também são **tipos de dados abstratos**, isto é, são definidos por suas interfaces, e não por suas implementações
- ▶ Os objetos também oferecem suporte para **polimorfismo** e para **herança**
- ▶ Os objetos são organizados em hierarquias de **classes**
- ▶ As classes e as **subclasses** são análogos aos conjuntos e subconjuntos da matemática
- ▶ Os objetos são **modulares**, no sentido que são responsáveis por seus dados e pelo próprios comportamentos
- ▶ Esta característica é denominada **encapsulamento**

Visão geral

- ▶ Na programação orientada a objetos os dados devem, sempre que possível, ser protegidos de acessos diretos
- ▶ O acesso aos dados do objetos deve ser feito por meio dos métodos de sua **interface**
- ▶ Outro aspecto importante deste paradigma é o **reuso** de código
- ▶ São duas as principais formas de reuso: construir novos objetos através da **composição** de objetos já existentes ou estender um objeto por meio de herança
- ▶ Um objeto (ou módulo) está **aberto** se ele permite sua extensão por herança
- ▶ Ele está **fechado** se sua interface é estável e bem definida, de modo que não pode (ou deve) ser estendida

GNU Smalltalk

- ▶ GNU Smalltalk é uma implementação livre da linguagem Smalltalk-80
- ▶ Esta está disponível na maioria das distribuições Linux, e outras plataformas que suportam o padrão POSIX
- ▶ Ela utiliza a licença GNU GPL v2 em algumas partes, e a GNU Lesser GPL v2 em outra
- ▶ Ela pode ser instalada através do comando

```
$ sudo apt-get install gnu-smalltalk
```
- ▶ Para validar a instalação, pode-se utilizar o comando

```
$ gst --version
```
- ▶ O ambiente interativo pode ser iniciado com o comando

```
$ gst
```

Hello World!

- ▶ Para imprimir a mensagem *'Hello World!'* no ambiente interativo basta invocar o método `printNl`

```
st> 'Hello World!' printNl
```

- ▶ A mensagem é impressa duas vezes: a primeira por conta do método `printNl`, a segunda por conta do ambiente interativo, que imprime o valor resultante a expressão inserida
- ▶ Observe que a mensagem antecede o método
- ▶ Isto por que, em Smalltalk, a sintaxe para passar uma mensagem para um objeto é

```
object message: par1 par2 ... parN
```

- ▶ Note a ausência de parêntesis e do notação que utiliza o ponto final, comum em muitas outras linguagens que suportam a programação orientada a objetos

Operadores lógicos e aritméticos

- ▶ Em Smalltalk, todos os tipos são objetos
- ▶ O código abaixo ilustra o polimorfismo do método `printNl`
`st> 7 printNl`
- ▶ Por conta do comportamento do ambiente interativo, o método `printNl` será omitido dos demais códigos
- ▶ A linguagem tem suporte para os operadores lógicos

```
st> true & false  
false  
st> true | false  
true  
st> true not  
false
```

- ▶ E também para os operadores aritméticos

```
st> 2 + 2  
st> 2 - 5  
st> 2 * 8  
st> 8 / 2
```

Vetores

- ▶ Em Smalltalk a sintaxe para a declaração de vetores é

`Array new: N`

onde N é a quantidade de elementos

- ▶ Inicialmente, todos os elementos estão vazios (`nil`)
- ▶ O tamanho do vetor é fixo, e não pode ser alterado
- ▶ A mensagem `at: i` permite o acesso ao elemento que ocupa a i -ésima posição

```
st> x := Array new: 5
(nil nil nil nil nil )
st> x
st> x at: 1
nil
```

- ▶ Para modificar o valor do elemento que ocupa a i -ésima posição, é preciso combinar as mensagens `at: i` e `put: value`

```
st> x at: 1 put: 8
(8 nil nil nil nil)
```

Vetores

- ▶ Ao contrário de C e outras linguagens, Smalltalk segue o padrão da matemática e atribui a posição 1 ao primeiro elemento do vetor
- ▶ Os elementos do vetor pode ser de quaisquer tipos

```
st> x at: 2 put: true
st> x at: 3 put: 'Teste'
st> x at: 4 put: 1/2
st> s at: 5 put: 1/2 asFloat
"x = (8 true 'Teste' 1/2 0.5 )"
```

- ▶ Em Smalltalk, os comentários são delimitados por aspas duplas (")
- ▶ A tentativa de acesso a um índice fora do intervalo $[1, N]$ resulta em um erro do tipo *'index out of range'*
- ▶ Um vetor também pode ser construído com a sintaxe

```
 #(elem1 elem2 "... " elemN)
```

- ▶ A mensagem `size` retorna o número de elementos do vetor

```
st> x := #(1 true 'String')
st> x size
3
```

Conjuntos

- ▶ Em Smalltalk o conjunto (**set**) representa uma coleção de elementos únicos
- ▶ A sintaxe para a declaração de um conjunto é
Set new
- ▶ A mensagem **add: value** adiciona o valor indicado ao conjunto
- ▶ Várias expressões podem ser concatenadas para serem executadas simultaneamente por meio do operador ponto final (.)

```
st> x := Set new  
Set ()  
st> x add: 1 . x add: 2 . x add: 3 . x add: 1  
st> x  
Set (1 2 3 )
```

- ▶ Se as várias expressões tem o mesmo objeto como destinatário, a notação de ponto pode ser simplificada por meio do uso do operador ponto-e-vírgula (;)

```
st> x add: 1; add: 2; add: 3; add: 1
```

Conjuntos

- ▶ Para testar se o elemento y pertence ao conjunto, basta usar a mensagem `includes: y`

```
st> x includes: 1  
true  
st> x includes: 4  
false
```

- ▶ A mensagem `remove: y` permite remover um elemento do conjunto

```
st> x remove: 2  
st> x  
Set (1 3 )
```

- ▶ Se y não pertence ao conjunto, será emitido um erro do tipo *'object not found'*

Dicionários

- ▶ Os dicionários permitem armazenar elementos (valores) indexados por chaves
- ▶ A sintaxe para a declaração de um dicionário é

```
Dictionary new
```

- ▶ Tanto as chaves quanto os valores podem ser de tipos arbitrários

```
st> x at: 1 put: 'Teste'  
st> x at: true put: false  
Dictionary (  
  1->'Teste'  
  true->>false  
)
```

- ▶ A mensagem `includes:` *y* verifica se *y* está entre os valores do dicionário, enquanto que a mensagem `includesKey:` *z* procura *z* entre suas chaves

```
st> x includes: false  
true  
st> x includesKey: false  
false
```

Objetos e referências

- ▶ Em Smalltalk, todos os tipos de dados são **objetos**
- ▶ Objetos podem ser **instanciados** por meio de constantes ou da mensagem **new**

```
st> x := 7  
st> y := Set new
```

- ▶ A atribuição faz com que a variável **referencie** o objeto construído à direita
- ▶ Assim, uma mesma variável pode mudar sua referência por meio de nova atribuição

```
st> x := false  
st> x := 'Teste'
```

- ▶ Quando um objeto fica sem referência, sua memória será **desalocada** pelo *garbage collector* em algum momento
- ▶ O operador **exclamação (!)** libera a referência

```
st> x := 9  
9  
st> !x  
nil
```

Mensagens e métodos

- ▶ Em Smalltalk, as **mensagens** são o principal meio de comunicação entre os diferentes objetos
- ▶ Uma mensagem é composta por um **método** da classe, seguido de dois pontos (:) e seus parâmetros, separados por um espaço em branco, caso existam
- ▶ Uma série de mensagens cujo destinatário é o mesmo objeto podem ser concatenadas por meio do operador **ponto-e-vírgula (;)**
- ▶ O valor da expressão será o retorno da última mensagem

```
st> x := Array new: 10  
st> x at: 1 put: 10; at: 2 put: 5; includes: 7  
false
```

- ▶ Mensagens para objetos distintos podem ser concatenadas por meio do operador **ponto final (.)**

```
st> x := Set new . y := Dictionary new
```


Classes

- ▶ Em Smalltalk, as **classes** são organizadas em um árvore hierárquica, cuja raiz é a classe **Object**
- ▶ A sintaxe para a declaração de uma classe é

```
Object subclass: #NomeDaClasse
```

- ▶ Ou seja, uma nova classe é criada enviando-se a mensagem **subclass** para a classe **Object**
- ▶ **Variáveis de instância** são criadas por meio da mensagem **instanceVariableNames**

```
st> Object subclass: #Polygon  
st> Polygon instanceVariableNames: 'sides'
```

- ▶ A mensagem **comment** pode ser utilizada para documentar a classe

```
st> Polygon comment: 'Exemplo de classe em Smalltalk'  
st> Polygon comment  
"'Exemplo de classe em Smalltalk'"
```

Classes

- ▶ Os métodos podem ser redefinidos, se necessário

```
st> Polygon comment: 'Exemplo de classe em Smalltalk'  
st> Polygon comment  
"'Exemplo de classe em Smalltalk'"
```

- ▶ Há outra sintaxe, mais próxima da utilizada em outras linguagens, para a definição de uma classe:

```
Object subclass: Polygon [  
    | sides |  
    <comment: 'Exemplo de classe em SmallTalk'>  
]
```

- ▶ Uma classe já definida pode ser estendida para adicionar novos membros ou métodos

```
Polygon extend [  
    | name |  
]
```

Classes

- Um novo método de instância pode ser definido usando a sintaxe

```
NomeDaClasse extend [  
    nomeDoMétodo [  
        expressão1  
        expressão2  
        "..."  
        expressãoN  
    ]  
]
```

- Para definir um método de classe, a palavra-reservada `extend` deve ser precedida da palavra reservada `class`

```
NomeDaClasse class extend [  
    nomeDoMétodo [  
        expressão1  
        expressão2  
        "..."  
        expressãoN  
    ]  
]
```

Classes

- ▶ Para criar novas instâncias da classe, é preciso definir o método `new`
- ▶ Este método, em sua implementação, deve
 1. Criar uma variável que conterà o espaço de memória da instância
 2. Inicializar este espaço invocando o método `new` de sua superclasse
 3. Inicializar as variáveis de instância da classe
 4. Retornar a variável que contém a instância
- ▶ Para **retornar** um valor ao término da execução de um método, deve-se preceder o valor do retorno do operador `^`
- ▶ Se o método não tiver um retorno explícito, será retornada a própria instância por padrão
- ▶ Para definir como uma instância de uma classe será impressa, deve-se sobrescrever o método `printOn`

Exemplo de implementação de métodos de classe e instância

```
1 Polygon class extend [  
2     new: n [  
3         | r |  
4         r := super new . r init: n . ^r  
5     ]  
6 ]  
7  
8 Polygon extend [  
9     init: n [  
10        sides := n  
11    ]  
12  
13    sides [  
14        ^sides  
15    ]  
16 ]
```

Definição completa da classe Polygon

```
1 Object subclass: Polygon [  
2   | sides |  
3   <comment: 'Exemplo de classe em SmallTalk'>  
4  
5   Polygon class >> new: n [  
6     | r |  
7     r := super new . r init: n . ^r  
8   ]  
9  
10  init: n [ sides := n ]  
11  
12  sides [ ^sides ]  
13  
14  printOn: stream [  
15    super printOn: stream .  
16    stream nextPutAll: ' with ' .  
17    sides printOn: stream .  
18    stream nextPutAll: ' sides'  
19  ]  
20 ]
```

gst, arquivos e imagens

- ▶ Um arquivo pode ser carregado no gst por meio do método `fileIn` da classe `FileStream`:

```
gst> FileStream fileIn: 'source.st'
```

- ▶ Todas as definições já inseridas em uma sessão do gst podem ser salvas em um arquivo imagem, através do método `snapshot` da classe `ObjectMemory`

```
ObjectMemory snapshot: 'nomedaimagem.im'
```

- ▶ Esta imagem pode ser carregada na inicialização do gst:

```
$ gst -I nomedaimagem.im
```

- ▶ Uma vez carregada a imagem, a sessão anterior fica reestabelecida, no que diz respeito as **definições** das classes feitas anteriormente
- ▶ Atribuições à variáveis **não são salvas**

Referências

1. GNU Operation System. [GNU Smalltalk](#), acesso em 25/03/2020.
2. Pharo by Example. [Chapter 9 – Collections](#), acesso em 30/03/2020.
3. **RATHMAN**, Chris. [Smalltalk notes](#), acesso em 30/03/2020.
4. Savannah. [GNU Smalltalk – Resumo](#), acesso no dia 25/03/2020.
5. **SHALOM**, Elad. *A Review of Programming Paradigms Throughtout the History – With a Suggestion Toward a Future Approach*, Amazon, 2019.