

MOOC semaine 5

Polymorphisme d'inclusion

Objectif: Bénéficier du mécanisme de specialisation par derivation de classe en dépassant la fragmentation des types que cette approche introduit

Plan:

- Ce que le polymorphisme permet d'éviter...
- Hiérarchie de classe et fragmentation des types
- La resolution **statique** des liens
- Pointeur et resolution **dynamique** des liens
- Intérêt: traitement d'une collection hétérogène

Ce que le polymorphisme permet d'éviter:

Travailler avec une classe unique qui traite une grande variété d'éléments à l'aide d'un attribut de « type d'élément ». Ex: la classe **Form** construite avec un type paramétré.

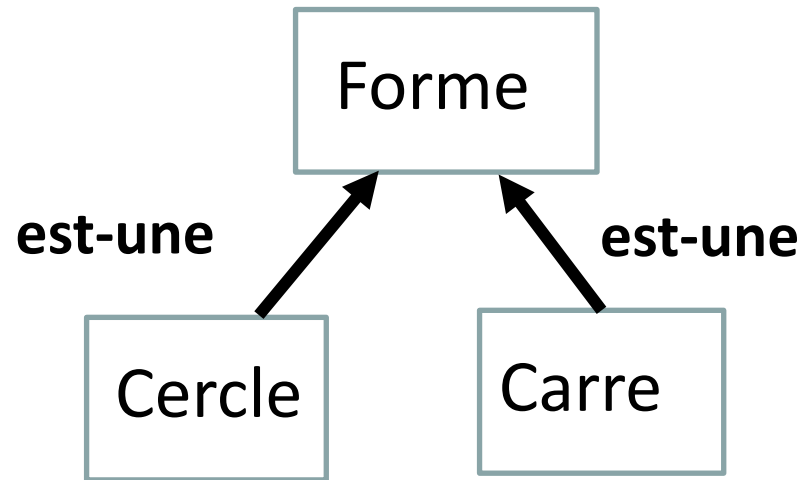
Pourquoi est-ce une pratique à déconseiller ?

Le code est difficile à maintenir car de nombreuses méthodes utilisent un switch sur l'attribut **category**. Etendre le code avec un nouveau type d'élément présente un risque d'introduire des bugs sur du code déjà validé.

N'est-ce pas déjà résolu avec une hiérarchie de classe?

En introduisant des classes dérivées on introduit des types distincts. Du coup on ne peut plus construire un ensemble d'éléments homogènes comme dans l'approche avec le type paramétré.

L'héritage est un bon début



... mais nous n'avons plus un unique type pour caractériser une instance de cette hiérarchie de classes:

`Forme, Cercle, Carre...`

Si aucune précision n'est apportée dans la définition de la hiérarchie de classes (\Leftrightarrow MOOC sem4), le compilateur effectue une résolution **statique** des liens :

Le **type** des variables détermine la nature des méthodes qui sont appelées:

- Une variable de la superclasse appelle les méthodes de la superclasse
- Une variable d'une classe dérivée appelle les méthodes redéfinies dans la classe dérivée (**masquage/substitution**) ou, implicitement, celles de la superclasse s'il n'y a pas eu de redéfinition.

```

...
class Forme
{
public:
    void description() const;
protected:
};

void Forme::description() const
{
    cout << "Ceci est une forme !" << endl;
}

class Cercle : public Forme
{
public:
    void description() const;
};

void Cercle::description() const
{
    cout << "Ceci est un cercle !" << endl;
}

void affichageDesc(Forme& f)
{
    f.description();
}

```

```

int main()
{
    Forme f;
    Cercle c;
    affichageDesc(f);
    affichageDesc(c);

    return 0;
}

```

Quizz1 : ce code compile; il affiche 2 lignes:

A: Ceci est une forme !
 Ceci est un cercle !

(B?) Ceci est une forme !
 Ceci est une forme !
↳ resolution statique.

C: Ceci est un cercle !
 Ceci est un cercle !

```

...
class Forme
{
public:
    virtual void description() const;
protected:
};

void Forme::description() const
{
    cout << "Ceci est une forme !" << endl;
}

class Cercle : public Forme
{
public:
    void description() const;
};

void Cercle::description() const
{
    cout << "Ceci est un cercle !" << endl;
}

void affichageDesc(Forme& f)
{
    f.description();
}

```

↳ f is a Forme (resolution statique)

```

int main()
{
    Forme f;
    Cercle c;
    affichageDesc(f);
    affichageDesc(c);

    return 0;
}

```

Quizz2 : ce code compile; il affiche 2 lignes:

A: Ceci est une forme !
Ceci est un cercle !

B: Ceci est une forme !
Ceci est une forme !

C: Ceci est un cercle !
Ceci est un cercle !

```

...
class Forme
{
public:
    virtual void description() const;
protected:
};

void Forme::description() const
{
    cout << "Ceci est une forme !" << endl;
}

class Cercle : public Forme
{
public:
    void description() const;
};

void Cercle::description() const
{
    cout << "Ceci est un cercle !" << endl;
}

void affichageDesc(Forme f)
{
    f.description();
}

```

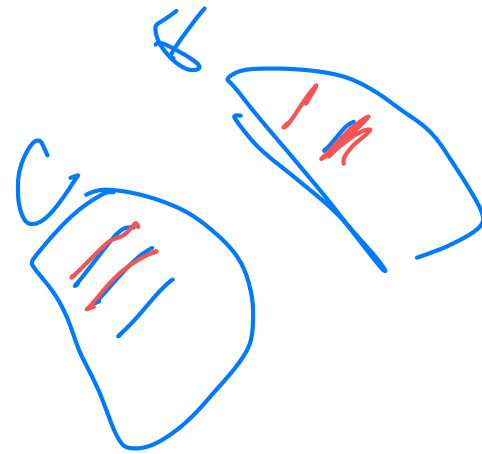
is not by ref
 to Cercle becomes a Forme (we lose info)

```

int main()
{
    Forme f;
    Cercle c;
    affichageDesc(f);
    affichageDesc(c);

    return 0;
}

```



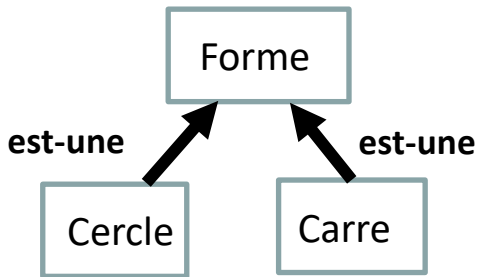
Quizz3 : ce code compile; il affiche 2 lignes:

A: Ceci est une forme !
 Ceci est un cercle !

B: Ceci est une forme !
 Ceci est une forme !

C: Ceci est un cercle !
 Ceci est un cercle !

Héritage et Affectation



Une instance d'une classe dérivée peut être affectée à une classe parente:

```
Forme f;  
Cercle c;  
f = c ; // un cercle est une forme
```

Même chose pour un pointeur:

```
Forme* pf(nullptr);  
Cercle* pc(&c);  
pf = pc ; // un cercle est une forme
```

Cependant, avec la résolution **statique**, on perd le lien/les informations spécialisées des classes dérivées

Dans l'exemple **forme_res_statique.cc** le paramètre **Forme&** reçoit l'équivalent de l'adresse d'une **Forme** ou d'un **Cercle** selon les instructions,

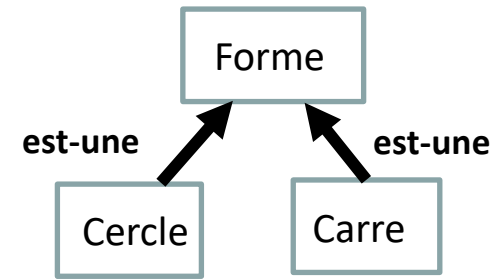
MAIS dans tous les cas, le compilateur ne voit qu'un type **Forme&** et il établit toujours le lien vers la méthode de la classe **Forme**.

RAPPEL : occupation mémoire d'une instance et affectation

L'occupation mémoire d'une instance dépend **des types des attributs** (même règles d'alignement que pour les structures / revoir cours [struct](#)).

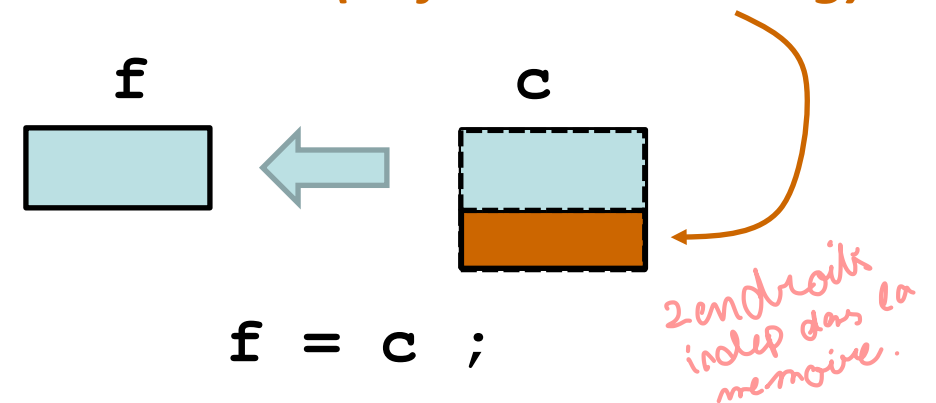
La spécialisation d'une classe dérivée se traduit souvent **par l'ajout d'attributs**.

Chaque classe dérivée ajoute une « tranche » mémoire pour ses attributs, qui vient *à la suite* de la zone mémoire des attributs de la classe parente.



```
Forme f;  
Cercle c;  
f = c ;
```

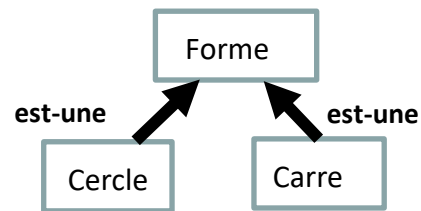
De ce fait l'affectation d'une instance d'une classe dérivée à une instance d'une classe parente se traduit par la **perte des attributs traduisant la spécialisation de la classe dérivée (*object downslicing*)**.



Le pointeur = une clef pour la résolution dynamique

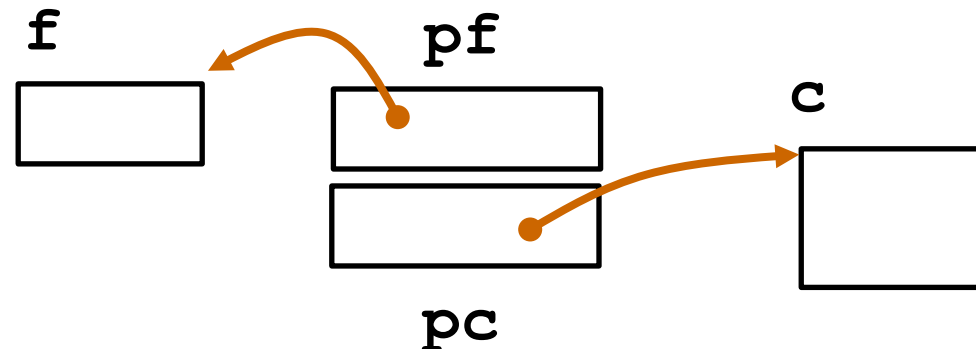
Question: l'occupation mémoire d'un pointeur sur une instance de la classe de base est-elle différente de celle d'un pointeur sur une classe dérivée ?

Réponse: un pointeur mémorise seulement l'**adresse** d'un octet en mémoire.



```
Forme    f;  
Cercle   c;  
Forme*   pf(&f);  
Cercle*  pc(&c);
```

Sur une machine 64 bits, un pointeur occupe un mot mémoire => **8 octets**
quel que soit l'objet pointé.



Le polymorphisme d'inclusion en bref

Contexte: mécanisme associé à une hiérarchie de classes

Objectif: une référence ou un **pointeur** d'une **classe de base** donne accès **aux traitements des classes dérivées**

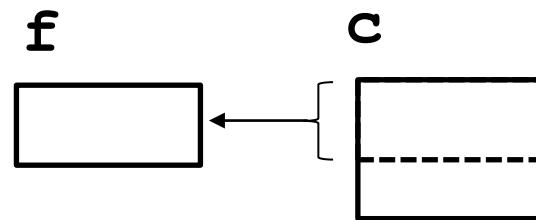
Remarque: dans la pratique le pointeur est plus utile qu'une référence

Le pointeur = une clef pour la résolution dynamique (2)

Question: pourquoi le polymorphisme est-il mis en oeuvre avec un pointeur et pas une instance ?

L'affectation d'une instance d'une classe dérivée à une instance d'une classe parente perd les attributs spécialisés mais perd aussi le *lien* avec la variable de la classe dérivée

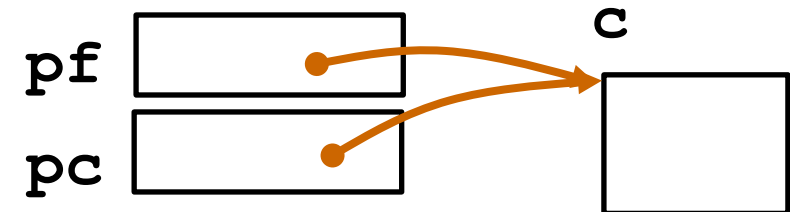
```
Forme f;  
Cercle c;  
f = c ;
```



l'affectation d'un pointeur d'une instance d'une classe dérivée à un pointeur de la classe parente **conserve** le *lien* avec la variable de la classe dérivée (=> l'adresse reste la même)

```
Forme* pf (nullptr) ;  
Cercle* pc (&c) ;  
pf = pc ;
```

*il pointe
sur tout*



Pourquoi une résolution «**dynamique**» et pas «**statique**» ?

La détermination de la méthode dérivée appelée à partir d'un **pointeur de la classe de base** ne se fait plus à la compilation (statiquement) mais à l'exécution (dynamiquement).

```
char c;  
std::cin >> c;
```

```
Forme *pf(nullptr);  
if (c == 'd') pf = new Cercle;  
else          pf = new Forme;
```

```
pf->description() ←
```

Si on se place dans un scénario de **polymorphisme**, il est impossible pour le compilateur de savoir quelle méthode **description()** doit être appelée au moment de la compilation

Le polymorphisme est obtenu avec **virtual**

Par défaut c'est la résolution **statique** qui prime (basée sur le **type**)

La résolution **dynamique** est obtenue pour les methodes **virtual**

Comment ? En redéfinissant la méthode (*substitution*) dans les classes dérivées pour lesquelles cela est necessaire :

Il n'est pas obligatoire mais recommandé de re-indiquer **virtual**
pour informer les personnes qui utilisent cette classe dérivée

Il n'est pas obligatoire mais recommandé d'ajouter **override**

Demande au compilateur de **verifier** qu'il y a bien une méthode **virtual** de même prototype dans une classe parente ; sinon une faute de frappe pourrait conduire à la creation d'une nouvelle méthode complètement indépendante au lieu d'établir un lien avec la méthode de la classe parente.

Le destructeur doit-il être **virtual**?

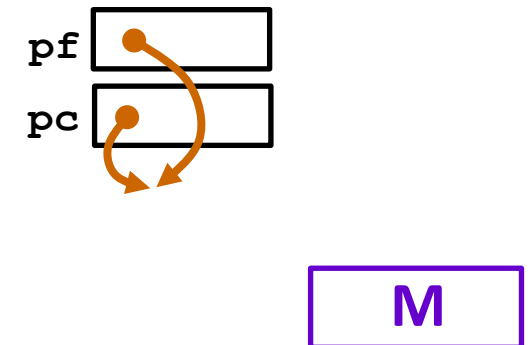
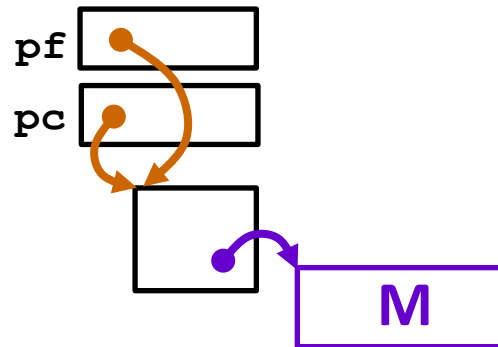
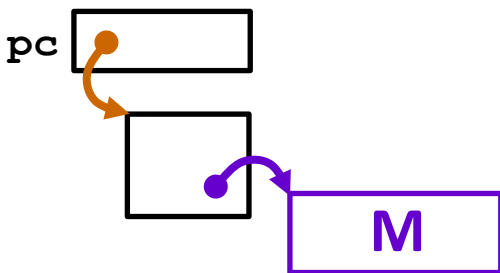
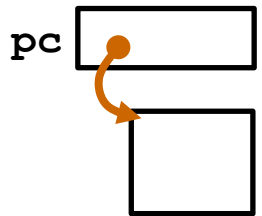
S'il ne l'est pas : résolution **statique** du destructeur => classe de base seulement

Toute hiérarchie de classe impliquant de *l'allocation dynamique dans les classes dérivées* **doit** avoir un destructeur **virtual** pour déléguer la libération correcte de la mémoire dans les classes dérivées.

Pour les besoins de ce slide, supposons que la méthode **alloc()** réalise une allocation dynamique **d'un bloc de mémoire M** dont l'adresse est mémorisée dans un attribut.

```
Cercle* pc(new Cercle);  
pc->alloc();  
Forme* pf(pc);  
delete pf;
```

Si le destructeur de *Forme* n'est **PAS virtual** alors le destructeur de *Cercle* n'est PAS appelé et donc **le bloc M** n'est pas libéré => fuite de mémoire. Le bloc mémoire alloué pour le *Cercle* pourrait être entièrement libéré ; cependant le standard du C++ mentionne un comportement indéterminé pour ce cas de figure.



Comment mettre en oeuvre une collection hétérogène ?

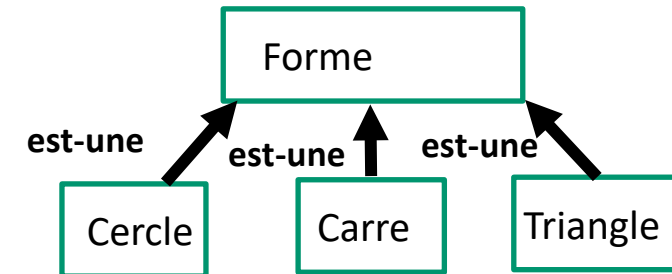
Avec un vector de pointeurs sur le type de base
`vector<Forme*> tab;`

```
int main()
{
    vector<Forme*> tab;

    // ajout de l'adresse d'éléments
    // alloués dynamiquement dans tab
    tab.push_back(new Cercle);
    tab.push_back(new Triangle);
    ...
    for(const auto& f : tab)
        f->dessin();

    // liberation tout aussi facile
    for( auto f : tab)
        delete f;
};
```

Ou un vector de **unique_ptr** sur le type de base
`vector< unique_ptr<Forme>>`



delete sur un pointeur `Forme*` libère le bloc mémoire alloué pour le type dérivé (si le destructeur est **virtuel**).

Points importants

l'héritage sans polymorphisme rend peu efficace la gestion d'ensembles d'éléments appartenant à la hiérarchie de classes.

Le polymorphisme permet de gérer des ensembles hétérogènes de manière transparente.

La conception d'une hiérarchie de classe doit identifier les entités/concepts les plus généraux pour la classe de base, sans qu'il soit requis de pouvoir créer des instances de cette classe (notion de *classe abstraite*).