

Curs 4

Programare Orientată pe Obiecte în limbajul Java

Programare Orientată pe Obiecte



Cuprins



- Variabile și metode de instanță/clasă
- Blocuri statice
- Clasa Object
- Polimorfism
- Excepții

Variabile de instanță și variabile de clasă

```
class Exemplu {  
    int x ; //variabila de instanta  
}
```

- variabilă de instanță: la fiecare creare a unui obiect al clasei Exemplu sistemul alocă o zonă de memorie separată pentru memorarea valorii lui x.

```
class Exemplu {  
    static int sx ; //variabila de clasă  
}
```

- Pentru variabilele de clasă (statice) sistemul alocă o singură zonă de memorie la care au acces toate instanțele clasei respective, ceea ce înseamnă că dacă un obiect modifică valoarea unei variabile statice ea se va modifica și pentru toate celelalte obiecte.

Variabile de clasă

- Deoarece nu depind de o anumită instanță a unei clase, variabilele statice pot fi referite și sub forma:

NumeClasa.numeVariabilaStatica

Ex. Exemplu.sx

- Inițializarea variabilelor de clasă se face o singură dată, la încărcarea în memorie a clasei respective

```
class Exemplu {  
    static final double PI = 3.14;  
    static long nrInstante = 0;  
    static Point p = new Point(0,0);  
}
```

Variabile de instanță și variabile de clasă

```
class Exemplu {  
    int x ; // Variabila de instanta  
    static long n; // Variabila de clasa  
}  
  
...  
Exemplu o1 = new Exemplu();  
Exemplu o2 = new Exemplu();  
o1.x = 100;  
o2.x = 200;  
System.out.println(o1.x); // Afiseaza 100  
System.out.println(o2.x); // Afiseaza 200  
o1.n = 100;  
System.out.println(o2.n); // Afiseaza 100  
o2.n = 200;  
System.out.println(o1.n); // Afiseaza 200  
System.out.println(Exemplu.n); // Afiseaza 200  
// o1.n, o2.n si Exemplu.n sunt referinte la aceeasi  
// valoare
```

Metode de instanță și metode de clasă

- metodele de instanță operează atât pe variabilele de instanță cât și pe cele statice ale clasei;
- metodele de clasă operează doar pe variabilele statice ale clasei.

```
class Exemplu {  
    int x ;    // Variabilă de instanță  
    static long n; // Variabilă de clasă  
    void metodaDeInstanta() {  
        n ++; // Corect  
        x --; // Corect  
    }  
    static void metodaStatica() {  
        n ++; // Corect  
        x --; // Eroare la compilare !  
    }  
}
```

Metode de instanță și metode de clasă

- Intocmai ca și la variabilele statice, întrucât metodele de clasă nu depind de starea obiectelor clasei respective, apelul lor se poate face și sub forma:

NumeClasa.numeMetodaStatica

Exemplu.metodaStatica(); // Corect

Exemplu obj = new Exemplu();

obj.metodaStatica(); // Corect

- Metodele de instanță nu pot fi apelate decât pentru un obiect al clasei respective:

Exemplu.metodaDeInstanta(); // Eroare

Exemplu obj = new Exemplu();

obj.metodaDeInstanta(); // Corect

Utilitatea membrilor de clasă

- folosiți pentru a pune la dispoziție valori și metode independente de starea obiectelor dintr-o anumită clasă.

- **Declararea eficientă a constantelor**

```
class Exemplu {  
    static final double PI = 3.14;  
    // Variabila finala de clasa  
}
```

- **Numărarea obiectelor unei clase**

```
class Exemplu {  
    static long nrInstante = 0;  
    Exemplu() {  
        // Constructorul este apelat la fiecare instantiere  
        nrInstante ++;  
    }  
}
```

- **Implementarea funcțiilor globale**

Inițializare membri de clasă

Blocuri statice de inițializare

```
static {  
    // Bloc static de initializare;  
    ...  
}  
  
public class Test {  
    // Declaratii de variabile statice  
    static int x = 0, y, z;  
    // Bloc static de initializare  
    static {  
        System.out.println("Initializam...");  
        int t=1;  
        y = 2;  
        z = x + y + t;  
    }  
    Test() { ... }  
}  
}
```

Blocuri statice de inițializare

- Variabilele statice ale unei clase sunt inițializate la un moment care precede prima utilizare activă a clasei respective.
- Momentul efectiv depinde de implementarea mașinii virtuale Java și poartă numele de inițializarea clasei. În această etapă sunt executate și blocurile statice de inițializare ale clasei.
- Blocurile statice de inițializare ale clasei se execută în ordinea în care sunt declarate
- Variabilele referite într-un bloc static de inițializare trebuie să fie obligatoriu de clasă sau locale blocului.

Inițializare membri de instanță

- În mod normal în constructor
- Alternativă: blocuri de inițializare
- La fel ca blocurile statice de inițializare, dar fără “static”
- Exemplu:

```
{  
    // cod de initializare  
}
```
- Compilatorul Java copiază blocurile de inițializare în fiecare constructor.
- Pot fi folosite pentru a bloc de cod comun mai multor constructori.

Exemplu - blocuri de initializare

```
class Init {  
    Init ( int x ) {  
        System.out.println("1-arg const");  
    }  
    Init () {  
        System.out.println("no-arg const");  
    }  
    static {  
        System.out.println("1st static init");  
    }  
    {  
        System.out.println("1st instance init");  
    }  
    {  
        System.out.println("2nd instance init");  
    }  
    static {  
        System.out.println("2nd static init");  
    }  
    public static void main ( String[] args ) {  
        new Init(); //new Init(7);  
    }  
}
```

Clasa Object

Object este superclasa tuturor claselor.

```
class Exemplu {}
```

```
class Exemplu extends Object {}
```

- clone
- equals
- finalize
- toString.

```
Exemplu obj = new Exemplu();
```

```
System.out.println("Obiect=" + obj);
```

//echivalent cu

```
System.out.println("Obiect=" + obj.toString());
```

Polimorfism (1)

- Supraîncărcarea (overloading)
- Supradefinirea (overriding)

```
class A {  
    void metoda() {  
        System.out.println("A: metoda fara parametru");  
    }  
    // Supraîncărcare  
    void metoda(int arg) {  
        System.out.println("A: metoda cu un  
            parametru");  
    }  
}  
class B extends A {  
    // Supradefinire  
    void metoda() {  
        System.out.println("B: metoda fara parametru");  
    }  
}
```

Polimorfism (2)

O metodă supradefinită poate :

- **să ignore codul metodei părinte:**

```
B b = new B();  
b.metoda();  
// Afișează "B: metoda fara parametru"
```

- **să extindă codul metodei părinte:**

```
class B extends A {  
    // Supradefinire prin extensie  
    void metoda() {  
        super.metoda();  
        System.out.println("B: metoda fara parametru");  
    }  
}
```

...

```
B b = new B();  
b.metoda();  
/* Afișează ambele mesaje:  
"A: metoda fara parametru"  
"B: metoda fara parametru" */
```

- În Java nu este posibilă supraîncărcarea operatorilor.

Tip - Subtip

- `int metoda() { return 1.2;} // Eroare`
- `int metoda() { return (int)1.2;} // Corect`
- `double metoda() {return (float)1;} // Corect`

Clasă – Subclasă

```
class Patrat extends Poligon { ... }
```

```
Poligon metoda1( ) {  
    Poligon p = new Poligon();  
    Patrat t = new Patrat();  
    if (...)  
        return p; // Corect  
    else  
        return t; // Corect  
}
```

```
Patrat metoda2( ) {  
    Poligon p = new Poligon();  
    Patrat t = new Patrat();  
    if (...)  
        return p; // Eroare  
    else  
        return t; // Corect  
}
```


Legare statică/dinamică – static/dynamic binding

```
class Vehicle {
    public void drive() {
        System.out.println("A");
    }
}

class Car extends Vehicle {
    public void drive() {
        System.out.println("B");
    }
}

class TestCar {
    public static void main(String args[]) {
        Vehicle v;
        Car c;
        v = new Vehicle();
        c = new Car();
        v.drive();
        c.drive();
        v = c;
        v.drive();
    }
}
```

Excepții



- Ce sunt excepțiile
- "Prinderea" și tratarea excepțiilor
- "Aruncarea" excepțiilor
- Avantajele tratării excepțiilor
- Ierarhia claselor ce descriu excepții
- Excepții la execuție
- Crearea propriilor excepții

Ce sunt excepțiile ?

Excepție = "eveniment excepțional"

```
public class Exemplu {  
    public static void main(String args[]) {  
        int v[] = new int[10];  
        v [10] = 0; //Excepție !  
        System.out.println("Aici nu se mai ajunge..");  
    }  
}
```

"Exception in thread "main"

java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException :10

at excepții.main (excepții.java:4)"

- "throw an exception"
- "exception handler"
- "catch the exception"

Tratarea erorilor nu mai este o opțiune ci o constrângere!

"Prinderea" și tratarea excepțiilor

try - catch - finally

```
try {  
    ... // Instrucțiuni care pot genera excepții  
}  
catch (TipExcepție1 variabila) {  
    ... // Tratarea excepțiilor de tipul 1  
}  
catch (TipExcepție2 variabila) {  
    ... // Tratarea excepțiilor de tipul 2  
}  
...  
finally {  
    ... // Cod care se execută indiferent  
    ... // dacă apar sau nu excepții  
}
```

Citirea unui fișier (1)

```
public static void citesteFisier(String fis) {  
    FileReader f = null;  
    // Deschidem fisierul  
    f = new FileReader(fis);  
    // Citim si afisam fisierul caracter cu  
    // caracter  
    int c;  
    while ( (c=f.read()) != -1)  
        System.out.print((char)c);  
    // Inchidem fisierul  
    f.close();  
}
```

Pot provoca excepții:

- Constructorul lui FileReader
- read
- close

Citirea unui fișier (2)

```
public static void citesteFisier(String fis) {  
    FileReader f = null;  
    try {  
        // Deschidem fisierul  
        f = new FileReader(fis);  
        // Citim si afisam fisierul caracter cu caracter  
        int c;  
        while ( (c=f.read()) != -1)  
            System.out.print((char)c);  
    }  
    catch (FileNotFoundException e) {  
        //Tratam un tip de exceptie  
        System.err.println("Fisierul nu a fost gasit");  
    }  
    catch (IOException e) {  
        //Tratam alt tip de exceptie  
        System.out.println("Eroare la citire");  
        e.printStackTrace();  
    }  
}
```

Citirea unui fișier (3)

```
finally {  
    if (f != null) {  
        // Inchidem fisierul  
        try {  
            f.close();  
        }  
        catch (IOException e) {  
            System.err.println("Fisierul nu poate fi  
inchis!");  
            e.printStackTrace(); }  
        } // if  
    } //finally  
}
```

"Aruncarea" excepțiilor (1)

- A doua metodă de lucru cu excepțiile
- Se utilizează clauza throws în antetul metodelor care pot genera excepții:

```
[modific] TipReturnat metoda([argumente])  
    throws TipExcepție1, TipExcepție2, ...  
{  
...  
}
```

Atentie !!!

- O metoda care nu tratează o anumita exceptie trebuie obligatoriu să o "arunce".

”Aruncarea” excepțiilor (2)

```
public class CitireFisier {  
    public static void citesteFisier(String fis) throws  
        FileNotFoundException, IOException  
    {  
        FileReader f = null;  
        f = new FileReader(fis);  
        int c;  
        while ( (c=f.read()) != -1)  
            System.out.print((char)c);  
        f.close();  
    }  
}
```

"Aruncarea" excepțiilor (3)

```
public static void main(String args[]) {  
    if (args.length > 0) {  
        try {  
            citesteFisier(args[0]);  
        }  
        catch (FileNotFoundException e){  
            System.err.println("Fisierul n-a fost gasit");  
        }  
        catch (IOException e) {  
            System.out.println("Eroare la citire");  
        }  
    }  
    else  
        System.out.println("Lipseste numele fisierului");  
} // main  
} // clasa
```

try - finally

```
public static void citesteFisier (String fis) throws  
    FileNotFoundException, IOException
```

```
{  
    FileReader f = null;  
    try {  
        f = new FileReader (fis);  
        int c;  
        while ( (c=f.read()) != -1)  
            System.out.print((char)c);  
    }  
    finally {  
        if (f!=null)  
            f.close();  
    }  
}
```

```
public static void main (String args[]) throws  
    FileNotFoundException, IOException {  
        citesteFisier(args[0]);  
    }
```

Instrucțiunea throw

- Aruncarea explicită de excepții:

Exemplu:

```
throw new IOException("Exceptie I/O");
```

Sau:

```
if (index >= vector.length)
    throw new
        ArrayIndexOutOfBoundsException();
```

Sau:

```
catch(Exception e) {
    System.out.println ("A aparut o exceptie);
    throw e;
}
```

Avantajele tratării excepțiilor



1. Separarea codului
2. Propagarea erorilor
3. Gruparea erorilor după tip.

Separarea codului (1)



```
citesteFisier {  
    deschide fișierul;  
    determină dimensiunea fișierului;  
    alocă memorie;  
    citește fișierul în memorie;  
    închide fișierul;  
}
```

Separarea codului (2)

Cod "tradițional" ("spaghetti"):

```
int citesteFisier() {  
    int codEroare = 0;  
    deschide fisierul;  
    if (fisierul s-a deschis) {  
        determina dimensiunea fisierului;  
        if (s-a determinat dimensiunea) {  
            alocă memorie;  
            if (s-a alocat memorie) {  
                citeste fisierul in memorie;  
                if (nu se poate citi din fisier) {  
                    codEroare = -1;  
                }  
            } else { ...  
                }  
            }  
        }  
    }  
    return codEroare; }
```

Separarea codului (3)

```
int citesteFisier() {  
    try {  
        deschide fișierul;  
        determină dimensiunea fișierului;  
        alocă memorie;  
        citește fișierul în memorie;  
        închide fișierul;  
    }  
    catch (fișierul nu s-a deschis)  
        {tratează eroarea;}  
    catch (nu s-a determinat dimensiunea)  
        {tratează eroarea;}  
    catch (nu s-a alocat memorie)  
        {tratează eroarea;}  
    catch (nu se poate citi din fișier)  
        {tratează eroarea;}  
    catch (nu se poate închide fișierul)  
        {tratează eroarea;}  
}
```


Propagarea erorilor

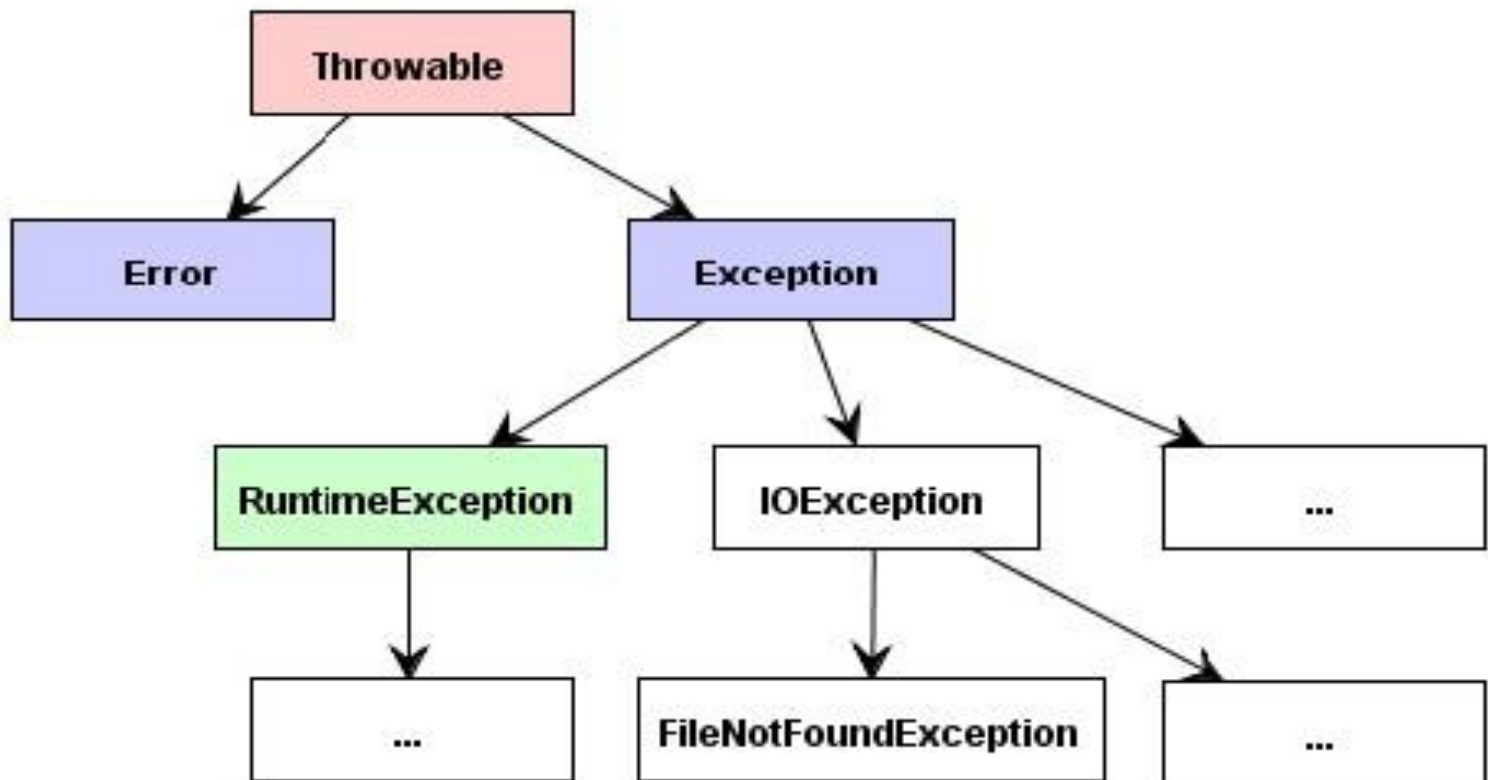
```
int metoda1() {  
    try {  
        metoda2();  
    }  
    catch (TipExceptie e) {  
        //proceseazaEroare;  
    }  
    ...  
}  
int metoda2() throws TipExceptie {  
    metoda3();  
    ...  
}  
int metoda3() throws TipExceptie {  
    citesteFisier();  
    ...  
}
```

Gruparea erorilor după tipul lor

- Fiecare tip de excepție este descris de o clasă.
- Clasele sunt organizate ierarhic.

```
try {  
    FileReader f = new FileReader("input.dat");  
    // Excepție posibilă: FileNotFoundException  
}  
catch (FileNotFoundException e) {  
    // Excepție specifică provocată de absența  
    // fișierului 'input.dat'  
} // sau  
catch (IOException e) {  
    // Excepție generică provocată de o operație IO  
} // sau  
catch (Exception e) {  
    // Cea mai generică excepție soft  
} //sau  
catch (Throwable e) {  
    // Superclasa excepțiilor  
}
```

Ierarhia claselor ce descriu excepții



Metode:

- getMessage
- printStackTrace
- toString

Excepții la execuție

RuntimeException

- ArithmeticException
- NullPointerException
- ArrayIndexOutOfBoundsException

...

```
int v[] = new int[10];
try {
    v[10] = 0;
} catch (ArrayIndexOutOfBoundsException e) {
    System.out.println("Atentie la indecsi!");
    e.printStackTrace();
} // Corect, programul continuă
```

```
v[11] = 0;
/* Nu apare eroare la compilare dar apare exceptie la
   executie si programul va fi terminat.*/
System.out.println("Aici nu se mai ajunge...");
```

ArithmeticException

- Împărțirea la 0 va genera o excepție doar dacă tipul numerelor împărțite este aritmetic întreg.
- În cazul tipurilor reale (float și double) nu va fi generată nici o excepție, ci va fi furnizat ca rezultat o constantă care poate fi, funcție de operație, Infinity, -Infinity, sau Nan.

```
int a=1, int b=0;
```

```
System.out.println(a/b); // Excepție la execuție!
```

```
double x=1, y=-1, z=0;
```

```
System.out.println(x/z); // Infinity
```

```
System.out.println(y/z); // -Infinity
```

```
System.out.println(z/z); // NaN
```

Crearea propriilor excepții (1)

```
public class ExceptieProprie extends  
    Exception {  
    public ExceptieProprie(String mesaj) {  
        super(mesaj);  
        /* Apeleaza constructorul superclasei  
        Exception */  
    }  
}
```

Exemplu:

```
class ExceptieStiva extends Exception {  
    public ExceptieStiva(String mesaj) {  
        super(mesaj);  
    }  
}
```

Crearea propriilor excepții (2)

```
class Stiva {  
    int elemente[] = new int[100];  
    int n=0; //numarul de elemente din stiva  
    public void adauga(int x) throws ExceptieStiva {  
        if (n==100)  
            throw new ExceptieStiva("Stiva este plina!");  
        elemente[n++] = x;  
    }  
    public int scoate() throws ExceptieStiva {  
        if (n==0)  
            throw new ExceptieStiva("Stiva este  
            goala!");  
        return elemente[--n];  
    }  
}
```