

Curs 5: Interfețe

Cuprins

1. [Caracteristicile Interfețelor](#)
2. [Necesitatea Interfețelor](#)
3. [Exemplu Interfață](#)
4. [Implementarea Interfețelor](#)
5. [Exemple implementare Interfețe](#)
6. [Conflicte implementare Interfețe](#)
7. [Cele 3 tipuri de referință la obiecte Java](#)
8. [Utilitatea interfetelor](#)
9. [Implementarea mecanismului de callback](#)
10. [Exemplu 1 callback](#)
11. [Exemplu 2 callback](#)
12. [Interfete marker](#)
13. [Clase adaptor](#)
14. [Îmbunătățiri aduse interfetelor în java 8 și java 9](#)
15. [Exemplu interfete în java 8 și java 9](#)
16. [Extinderea interfetelor care conțin metode default](#)
17. [Reguli pentru extinderea interfetelor și implementarea lor \(problema rombului\)](#)
18. [Private în interfete](#)

1. Caracteristicile Interfețelor



- **Sunt extrem de similare cu clasele:**

1. Sunt **tipuri referință**.
2. Fiecare interfață se compilează într-un fișier **.class**
3. Fiecare interfață **poate să extindă cel mult 1 altă interfață**.

```
public interface numeInterfață{
    constante;//public+static+final
    metode fără implementare;//public+abstract
    metode default cu implementare;//public
    metode statice cu implementare;//public
}
```

- **Datele membre** sunt implicit **public**, **static** și **final**, deci sunt constante care trebuie să fie inițializate => **interfețele nu au date membre de instanță**.
- **Metodele membre** sunt implicit **public**, iar cele fără implementare sunt implicit **abstract**.
- Interfețele definesc un set de operații (capabilități) comune mai multor clase care nu sunt înrudite (în sensul unei ierarhii de clase).

2. Necesitatea Interfețelor

- Una dintre operațiile des întâlnite în orice aplicație este cea de **sortare** (clasament, top etc.).
- În limbajul Java sunt definite **metode generice** (care nu țin cont de tipul elementelor) pentru a realiza sortarea unei structuri de obiecte, folosind un anumit criteriu de comparație (**comparator**).
- Astfel, într-o clasă se poate adăuga suplimentar un **criteriu de comparație a obiectelor, sub forma unei metode** (de exemplu, se poate realiza sortarea persoanelor juridice după cifra de afaceri, inginerii alfabetic după nume etc.).
- Cu alte cuvinte, o interfață dedicată oferă o operație (capabilitate) de sortare, dar pentru a putea fi utilizată o **clasă trebuie să specifice modalitatea de compararea a obiectelor**.

Standardul Java oferă două interfețe pentru a compara obiectele în vederea sortării lor. Una dintre ele este interfața **java.lang.Comparable**, interfață care asigură o sortare naturală a obiectelor după un anumit criteriu.

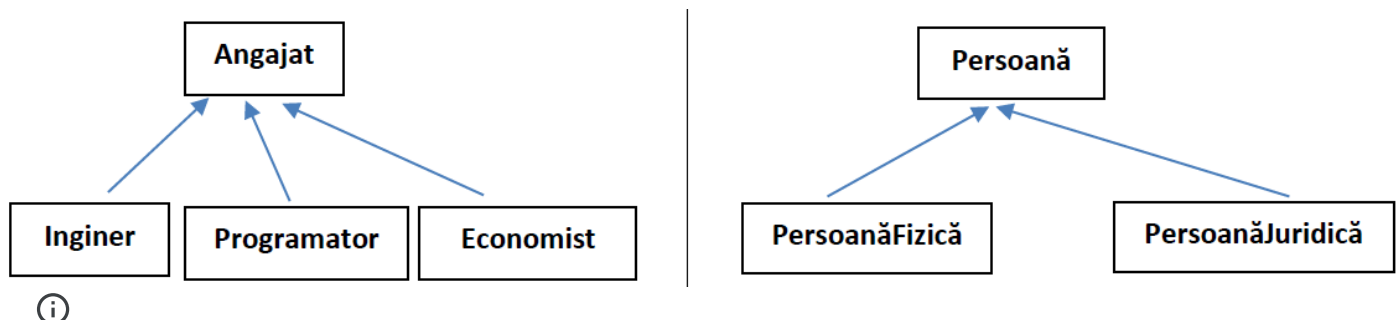
```
public interface Comparable<Tip>{

    public int compareTo(Tip obiect);

}
```

Generalizând, într-o interfață se încapsulează un set de operații care nu sunt specifice unei anumite clase, ci, mai degrabă, au un caracter transversal (trans-ierarhic). Interfața în sine nu face parte dintr-o ierarhie de clase, ci este externă acesteia.

3. Exemplu Interfață



- Operația în sine poate fi realizată atât de către o categorie de angajați (de exemplu, programatori), cât și de persoane fizice sau juridice.
- Putem observa, din nou, cum o interfață care încapsulează operații specifice unei plăți online conține capacități comune mai multor clase diferite conceptual (Angajat, PersoanăFizică etc.).

O interfață specifică unei plăți online poate să conțină următoarele operații:

- autentificare (pentru o persoană fizică se poate realiza folosind CNP-ul și o parolă, iar pentru o persoană juridică se poate folosi CUI-ul firmei și o parolă);
- verificarea soldului curent;
- efectuarea unei plăți.

```
public interface OperațiiContBancar{

    boolean autentificare();

    double soldCurent();

    void plată(double suma);

}
```

4. Implementarea Interfețelor

- Implementarea unei anumite interfețe de către o clasă oferă o anumită certificare clasei respective (clasa este capabilă să efectueze un anumit set de operații). Astfel, o interfață poate fi privită ca o operație de tip CAN_DO.
- În concluzie, **interfața poate fi văzută ca un serviciu (API) care poate fi implementat de orice clasă**. Clasa își anunță intenția de a implementa serviciul respectiv, într-o manieră specifică, realizând-se astfel un contract între clasă și interfață, cu o clauză clară: **clasa trebuie să implementeze metodele abstracte din interfață**.

Sintaxa implementării interfețelor:

[modificatori] **class** numeClasa **implements** numeInterfață_1,numeInterfață_2,..., numeInterfață_n {...}

- Se poate observa cum o clasă poate să implementeze mai multe interfețe în scopul de a dobândi mai multe capacități. De exemplu, pentru o interfață grafică trebuie să tratăm atât evenimente generate de mouse, cât și evenimente generate de taste, deci vom implementa două interfețe: `MouseListener` și `KeyListener`.

5. Exemple implementare Interfețe

Revenind la exemplul anterior, clasa **Inginer** poate implementa interfața **Comparable**, oferind un criteriu de comparație (sortare alfabetică după nume):

```
class Inginer implements Comparable<Inginer>{
    private String nume;
    .....
    public int compareTo(Inginer ob){
        return this.nume.compareTo(ob.nume);
    }
}
```

Astfel, pentru un tablou cu obiecte de tip **Inginer** se poate apela metoda statică `sort` din clasa utilitară **Arrays**:



//argument pentru a specifica criteriul de sortare, ci se va utiliza
//implicit metoda compareTo implementată în clasa Inger

Clasa Inger poate implementa interfața **OperatiiContBancar**, oferind **implementări pentru toate cele trei metode abstracte**:

```
class Inger implements OperatiiContBancar{
    private String contBancar;
    .....
    public boolean autentificare(){
        //conectare la server-ul băncii pe baza CNP-ului și a unei parole
    }
    public double soldCurent(){
        //întrebarea contului folosind API-ul server-ului băncii
    }
    void plată(double suma){
        //accesarea contului în scopul efectuării unei plăți folosind API-ul server-ului băncii
    }
}
```

Clasa **PersoanăJuridică** poate implementa interfața **OperatiiContBancar**, oferind **implementări pentru toate cele trei metode abstracte**:

```
class PersoanăJuridică implements OperatiiContBancar{
    private String contBancar;
    .....
    public boolean autentificare(){
        // conectare la server-ul băncii utilizând CUI-ul firmei și o parolă
    }
    double soldCurent(){
        // întrebarea contului folosind API-ul server-ului băncii
    }
    void plată(double suma){
        //accesarea contului în scopul efectuării plății folosind API-ul server-ului băncii
    }
}
```

6. Conflicte implementare Interfețe



1. dacă metodele au semnături diferite, clasa trebuie să implementeze ambele metode;
 2. dacă metodele au aceeași semnătură și același tip pentru valoarea returnată, clasa implementează o singură metodă;
 3. dacă metodele au aceeași semnătură, dar tipurile valorilor returnate diferă, atunci implementarea nu va fi posibilă și se va obține o eroare de compilare.
- În cazul **câmpurilor cu același nume**, conflictele se pot rezolva **prefixând numele unui câmp cu numele interfeței** - **Interfata.camp** (chiar dacă au tipuri diferite).
 - O interfață nu se poate instanția, însă un obiect de tipul clasei care o implementează poate fi accesat printr-o referință de tipul interfeței. În acest caz, comportamentul obiectului este redus la cel oferit de interfață, alături de cel oferit de clasa Object:

```
OperațiiContBancar p = new Inginer();
```

```
System.out.println("Sold curent: " + p.soldCurent());
```

7. Cele 3 tipuri de referință la obiecte Java

În concluzie, în limbajul Java un obiect poate fi referit astfel:

1. printr-o referință de tipul clasei sale

- se pot accesa toate metodele publice încapsulate în **clasă**,
- alături de cele moștenite din clasa Object;

2. printr-o referință de tipul superclasei (polimorfism)

- se pot accesa toate metodele moștenite din **superclasă**,
- cele redefinite în **subclasă**,
- alături de cele moștenite din clasa Object;

3. printr-o referință de tipul unei interfețe pe care o implementează

- se pot accesa metodele implementate din **interfață**,
- alături de cele moștenite din clasa Object.

8. Utilitatea interfețelor

1. Definirea unor funcționalități ale unei clase

Așa cum am văzut mai sus, cu ajutorul interfețelor se pot defini funcționalități comune unor clase independente, care nu se află în aceeași ierarhie, fără a forța o legătura între ele (capabilități trans-ierarhice).

2. Definirea unor grupuri de constante

O interfață poate fi utilizată și pentru definirea unor grupuri de constante. De exemplu, mai jos este definită o interfață care încapsulează o serie de constante matematice, utilizate în diferite expresii și formule de calcul. Clasa TriunghiEchilateral implementează interfața ConstanteMatematice în scopul de a folosi constanta SQRT_3 (o



are în vedere imare a valorii) în formula de calcula a ariei unui triunghi echilateral:

```

double SQRT_3 = 1.73205080757;
double LN_2 = 0.69314718056;
}

class TriunghiEchilateral implements ConstanteMatematice{
    double latura;
    public TriunghiEchilateral(double x){
        latura = x;
    }
    double Aria(){
        return latura*latura*ConstanteMatematice.SQRT_3/4;
    }
}

```

Totuși, metoda poate fi ineficientă, deoarece o clasă s-ar putea să folosească doar o constantă din interfața implementată sau un set redus de constante. Prin implementarea interfeței, clasa preia în semnătura sa toate constantele, ci nu doar pe acelea pe care le folosește. În acest sens, o metodă mai eficientă de încapsulare a unor constante este dată de utilizarea unei enumerări.

9. Implementarea mecanismului de callback

O altă utilitate importantă a unei interfețe o constituie posibilitatea de a transmite o metodă ca argument al unei alte metode (callback).

În limbajul Java nu putem transmite ca argument al unei funcții/metode un pointer către o altă metodă, așa cum este posibil în limbajele C/C++. Totuși, această facilități, care este foarte utilă în diverse aplicații (de exemplu, în programarea generică), se poate realiza în limbajul Java folosind interfețele.

Implementarea mecanismului de callback în limbajul Java se realizează, de obicei, astfel:

1. se definește o interfață care încapsulează **metoda generică** sub forma unei **metode abstracte**;
2. se definește o clasă care conține o metodă pentru realizarea prelucrării generice dorite (**metoda primește ca parametru o referință de tipul interfeței** pentru a accesa metoda generică);
3. se definesc **clase care implementează interfața**, respectiv clase care conțin implementările dorite pentru metoda generică din interfață;
4. se realizează prelucrările dorite apelând metoda din clasa definită la pasul 2 în care parametrul de tipul referinței la interfață se înlocuiește cu instanțe ale claselor definite la pasul 3.

10. Exemplu 1 callback

Exemplul 1: Să presupunem faptul că dorim să calculăm următoarele 3 sume:

$$S_1 = 1 + 2 + \dots + n$$

$$S_2 = 1^2 + 2^2 + \dots + n^2$$

$$S_3 = [\text{tg}(1)] + [\text{tg}(2)] + \dots + [\text{tg}(n)],$$



Desigur, o soluție posibilă constă în implementarea a trei metode diferite care să returneze fiecare câte o sumă. Totuși, o soluție mai elegantă se poate implementa observând faptul că toate cele 3 sume sunt de forma următoare:

$$S_k = \sum_{i=1}^n f_k(i)$$

unde termenii generali sunt $f_1(i) = i$, $f_2(i) = i^2$ și $f_3(i) = [tg(i)]$.

Astfel, se poate implementa o metodă generică pentru calculul unei sume de această formă care să utilizeze mecanismul de callback pentru a primi ca parametru o referință spre termenul general al sumei.

Urmând pașii amintiți mai sus, se definește mai întâi o interfață care încapsulează funcția generică:

```
public interface FuncțieGenerică{
    int funcție(int x);
}
```

Într-o clasă utilitară, definim o metodă care să calculeze suma celor termeni generici:

```
public class Suma{
    private Suma(){
        //într-o clasă utilitară constructorul este privat!
    }
    public static int CalculeazăSuma(FuncțieGenerică fg, int n){
        int s = 0;
        for(int i = 1; i <= n; i++){
            s = s + fg.funcție(i);
        }
        return s;
    }
}
```

Ulterior, definim clase care implementează interfața respectivă, oferind implementări concrete ale funcției generice:

```
public class TermenGeneral_1 implements FuncțieGenerică{
    @Override
    public int funcție(int x){
        return x;
    }
}

public class TermenGeneral_2 implements FuncțieGenerică{
    @Override
    public int funcție(int x){
        return x * x;
    }
}
```

La apel, metoda **CalculeazăSuma** va primi o referință de tipul interfeței, dar spre un obiect de tipul clasei care implementează interfața:



```

int S_1 = Suma.CalculeazăSuma(tgen_1, 10);
System.out.println("Suma 1: " + S_1);

//putem utiliza direct un obiect anonim
int S_2 = Suma.CalculeazăSuma(new TermenGeneral_2(), 10);
System.out.println("Suma 2: " + S_2);

//putem utiliza o clasă anonimă
int S_3 = Suma.CalculeazăSuma(new FuncțieGenerică() {
    public int funcție(int x) {
        return (int) Math.tan(x);
    }
}, 10);
System.out.println("Suma 3: " + S_3);
}
}

```

11. Exemplu 2 callback

Exemplul 2: Mai sus, am văzut cum sortarea unor obiecte se poate realiza implementând interfața **java.lang.Comparable** în cadrul clasei respective, obținând astfel un singur criteriu de comparație care asigură sortarea naturală a obiectelor. Dacă aplicația necesită mai multe sortări, bazate pe criterii de comparație diferite, atunci se poate utiliza interfața **java.lang.Comparator** și mecanismul de callback.

De exemplu, pentru a sorta descrescător după vârstă obiecte de tip **Inginer** memorate într-un tablou **t**, vom defini următorul comparator:

```

public class ComparatorVârste implements Comparator<Inginer>{
    public int compare (Inginer ing1, Inginer ing2){
        return ing2.getVârsta() - ing1.getVârsta();
    }
}

```

La apel, metoda statică **sort** a clasei utilitare **Arrays** va primi ca parametru un obiect al clasei **ComparatorVârste** sub forma unei referințe de tipul interfeței **Comparator**:

```
Arrays.sort(t, new ComparatorVârste());
```

12. Interfete marker

- Interfețele marker sunt interfețe care nu conțin nicio constantă și nicio metodă, ci doar anunță mașina virtuală Java faptul că se dorește asigurarea unei anumite funcționalități la rularea programului, iar mașina virtuală va fi responsabilă de implementarea funcționalității respective.
- Practic, interfețele marker au rolul de a asocia metadate unei clase, pe care mașina virtuală să le folosească la rulare într-un anumit scop.
- În standardul Java sunt definite mai multe interfețe marker, precum
 - java.io.Serializable** care este utilizată pentru a asigura salvarea obiectelor sub forma unui șir de octeți într-un fișier binar sau
 - java.lang.Cloneable** care asigură clonarea unui obiect.

13. Clase adaptor



- O clasă care implementează o astfel de interfață, evident, trebuie să ofere implementare pentru toate metodele abstracte.
- Totuși, de cele mai mult ori, în practică o clasă va folosi un set restrâns de metode dintre cele specificate în interfață. De exemplu, din interfața **MouseListener** se folosește, de obicei, metoda asociată evenimentului **mouseClicked()**.
- O soluție pentru această problemă o constituie definirea unei clase adaptor, respectiv o clasă care să implementeze minimal (cod vid) toate metodele din interfață.
- Astfel, dacă o clasă dorește să implementeze doar câteva metode din interfață, poate să prefere extinderea clasei adaptor, redefinind doar metodele necesare.

java.awt.event Adapter classes

Adapter class	Listener interface
WindowAdapter	WindowListener
KeyAdapter	KeyListener
MouseAdapter	MouseListener
MouseMotionAdapter	MouseMotionListener
FocusAdapter	FocusListener
ComponentAdapter	ComponentListener
ContainerAdapter	ContainerListener
HierarchyBoundsAdapter	HierarchyBoundsListener

14. Îmbunătățiri aduse interfețelor în java 8 și java 9

- Un dezavantaj major al interfețelor specifice versiunilor anterioare Java 8 îl constituie faptul că **modificarea unei interfețe necesită modificarea tuturor claselor care o implementează**.
- O soluție posibilă ar fi aceea de a **extinde interfața respectivă și de a încapsula în sub-interfață metodele suplimentare**. Totuși, această soluție nu conduce la o utilizare imediată sau implicită a interfeței nou create.
- Astfel, pentru a elimina acest neajuns, începând cu versiunea Java 8 o interfață poate să conțină și
 1. **metode cu implementări implicite (default)**
 2. **metode statice cu implementare**.

```
interface numeInterfață{
    .....
    default tipRezultat metodăImplicită(...){
        //implementare implicită
    }

    static tipRezultat metodăStatică(...){
        //implementare
    }
}
```



- În plus, o metodă dintr-o interfață poate fi și statică, dacă nu dorim ca metoda respectivă să fie preluată de către clasă. Practic, metoda va aparține strict interfeței, putând fi invocată doar prin numele interfeței. De regulă, o metodă statică este una de tip utilitar.

15. Exemplu interfețe în java 8 și java 9

- Considerăm interfața **InterfațăAfișareȘir** în care definim o metodă **default afișeazăȘir** pentru afișarea unui șir de caractere sau a unui mesaj corespunzător dacă șirul este vid.
- Verificarea faptului că un șir este vid se realizează folosind metoda statică (utilitară) **esteȘirVid**, deoarece nu considerăm necesar ca această metodă să fie preluată în clasele care vor implementa interfața.

```
public interface InterfațăAfișareȘir {
    default void afișeazăȘir(String str) {
        if (!esteȘirVid(str))
            System.out.println("Sirul: " + str);
        else
            System.out.println("Sirul este vid!");
    }
    static boolean esteȘirVid(String str) {
        System.out.println("Metoda esteȘirVid din interfață!");
        return str == null ? true : (str.equals("") ? true : false);
    }
}

public class ClasaAfișareȘir implements InterfațăAfișareȘir {
    // @Override -> nu se poate utiliza adnotarea deoarece metoda este statică și nu se preia din interfață
    public static boolean esteȘirVid(String str) {
        System.out.println("Metoda esteȘirVid din clasă!");
        return str.length() == 0;
    }
}

public class Test {
    public static void main(String args[]) {
        ClasaAfișareȘir c = new ClasaAfișareȘir();
        c.afișeazăȘir("exemplu");
        c.afișeazăȘir(null);

        // System.out.println(InterfațăAfișareȘir.esteȘirVid(null));
        // System.out.println(ClasaAfișareȘir.esteȘirVid(null));
    }
}
```

Dacă vom elimina comentariile din metoda main și vom rula programul, va apărea o eroare în momentul apelării metodei **esteȘirVid** din clasă. De ce?

16. Extinderea interfețelor care conțin metode default



1. sub-interfața nu are nicio metodă cu același nume → clasa va moșteni metoda **default** din **super**-interfața;
2. sub-interfața conține o metodă abstractă (= doar declarație, fără definiție) cu același nume => metoda redevine abstractă (nu mai este **default**);
3. sub-interfața redefineste metoda **default** tot printr-o metodă **default**;
4. sub-interfața extinde două **super**-interfețe care conțin două metode **default** cu aceeași semnătură și același tip returnat => sub-interfața trebuie să redefească metoda (nu neapărat tot de tip **default**) și, eventual, poate să apeleze în implementarea sa metodele din **super**-interfețe folosind sintaxa `SuperInterfata.super.metoda()`;
5. sub-interfața extinde două **super**-interfețe care conțin două metode **default** cu aceeași semnătură și tipuri returnate diferite => moștenirea nu este posibilă.

17. Reguli pentru extinderea interfețelor și implementarea lor (problema rombului)

1. Clasele au prioritate mai mare decât interfețele (dacă o metodă **default** dintr-o interfață este rescrisă într-o clasă, atunci se va apela metoda din clasa respectivă).
2. Interfețele "specializate" (sub-interfețele) au prioritate mai mare decât interfețele "generale" (**super**-interfețe).
3. Nu există regula 3! Dacă în urma aplicării regulilor 1 și 2 nu există o singură interfață câștigătoare, atunci clasele trebuie să rezolve conflictul de nume explicit, respectiv vor implementa metoda **default**, eventual apelând una dintre metodele **default** printr-o construcție sintactică de forma `Interfață.super.metoda()`.

18. Private în interfețe

În Java 9 a fost adăugată posibilitatea ca o interfață să conțină metode **private**, statice sau nu. Regulile de definire sunt următoarele:

- metodele **private** trebuie să fie definite complet (să nu fie abstracte);
- metodele **private** pot fi statice, dar nu pot fi **default**.

Principala utilitate a metodelor **private** este următoarea: dacă mai multe metode **default** conțin o porțiune de cod comun, atunci aceasta poate fi mutată într-o metodă privată și apoi apelată din metodele **default**.

Astfel, o metodă **private**:

1. nu este accesibilă din afara interfeței (chiar dacă este statică),
2. nu este necesară implementarea sa în clasele care vor implementa interfața și
3. nici nu va fi preluată implicit (deoarece nu este **default**).

19. Exemplu private în interfețe

- Exemplu: Considerăm următoarea implementare specifică versiunii Java 8:

```
public interface Calculator {
    default void calculComplex_1(...) {
        Cod comun
        Cod specific 1
    }
    default void calculComplex_2(...) {
        Cod comun
        Cod specific 2
    }
}
```

- Un dezavantaj evident este faptul că o secvență de cod este repetată în mai multe metode.
- O variantă de rezolvare ar putea fi încapsularea codului comun într-o metodă **default**:



```

    Cod specific 1
}

default void calculComplex_2(...) {
    codComun(...);
    Cod specific 2
}

default void codComun(...) {
    Cod comun
}
}

```

- Totuși, în acest caz metoda **default** care încapsulează codul comun va fi moștenită de către toate clasele care vor implementa interfața respectivă.
- Soluția oferită în Java 9 constă în posibilitatea de a încapsula codul comun într-o metoda privată (statică sau nu).
- Astfel, metoda privată nu va fi moștenită de către clasele care implementează interfața:

```

public interface Calculator{
    default void calculComplex_1(...) {
        codComun(...);
        Cod specific 1
    }

    default void calculComplex_2(...) {
        codComun(...);
        Cod specific 2
    }

    private void codComun(...) {
        Cod comun
    }
}

```

