



PRZYPOMNIENIE: KLASY, OBIEKTY I KONSTRUKTORY



Co to jest klasa?

Klasa to szablon do tworzenia obiektów.

Zawiera:

- pola - opisują cechy obiektu (dane),
- metody - opisują zachowanie obiektu,
- konstruktory - służą do inicjalizacji obiektu.



Co to jest obiekt?

Obiekt to instancja klasy, czyli rzeczywisty element utworzony w pamięci komputera na podstawie klasy.



Konstruktory

Konstruktor to specjalna metoda, która jest wywoływana automatycznie w momencie tworzenia obiektu.

Cechy konstruktora:

- ma taką samą nazwę jak klasa,
- nie posiada typu zwracanego (nawet void),
- może przyjmować parametry,
- w jednej klasie może występować wiele konstruktorów (przeciążanie).



Domyślny konstruktor

Jeżeli w klasie nie zdefiniujemy żadnego konstruktora, Java automatycznie tworzy konstruktor domyślny:

```
public Samochod() {}
```

Działa tylko wtedy, gdy nie napiszesz własnego.



Konstruktor

- Konstruktor to specjalna metoda, która ustawia początkowe wartości pól.
- Można tworzyć wiele konstruktorów z przeciążaniem, np. z różnymi parametrami.



Słowo kluczowe this

this oznacza bieżący obiekt, na którym aktualnie pracuje program.

Stosujemy je najczęściej, gdy:

- nazwa pola klasy i nazwa parametru konstruktora są takie same,
- chcemy jednoznacznie odwołać się do pola obiektu.



```
class Samochod {  
    String marka;  
  
    Samochod(String marka) {  
        this.marka = marka;  
    }  
}
```



POLIMORFIZM



Co to jest polimorfizm?

Polimorfizm to mechanizm, który pozwala traktować obiekty różnych klas w taki sam sposób, o ile mają wspólną klasę bazową.

W praktyce oznacza to:

Jeden typ → wiele zachowań.



O co w tym chodzi

Wyobraź sobie, że:

- masz różne obiekty,
- każdy z nich potrafi wykonać tę samą operację,
- ale każdy robi to na swój sposób.

Program:

- nie musi wiedzieć, z jakim dokładnie obiektem pracuje,
- wystarczy, że zna wspólny typ i dostępne metody.



Jak to działa w Javie

W Javie:

- zmienna może mieć typ klasy bazowej,
- ale przechowywać obiekt klasy pochodnej.

Podczas wywołania metody:

- Java sprawdza rzeczywisty typ obiektu,
- a nie typ zmiennej,
- i wybiera odpowiednią wersję metody.



Dlaczego polimorfizm jest potrzebny?

Polimorfizm:

- upraszcza kod,
- zwiększa elastyczność programu,
- ułatwia rozbudowę aplikacji w przyszłości.

Dzięki niemu:

- nie trzeba sprawdzać typu obiektu (`if`, `instanceof`),
- nie trzeba pisać wielu warunków,
- łatwiej dodawać nowe klasy bez zmiany istniejącego kodu.





Co to jest abstrakcja?

Abstrakcja to mechanizm, który pozwala:

- ukryć szczegóły implementacji,
- pokazać tylko to, co jest istotne dla użytkownika obiektu,
- skupić się na „co obiekt robi”, a nie „jak to robi”.



Klasa abstrakcyjna

Klasa abstrakcyjna to klasa, która:

- nie można tworzyć obiektów,
- może zawierać metody abstrakcyjne,
- może zawierać zwykłe metody,
- może mieć pola i konstruktory.



Metoda abstrakcyjna

Metoda abstrakcyjna:

- nie ma ciała (brak { }),
- musi zostać nadpisana w klasie dziedziczącej,
- określa wspólne zachowanie, ale bez szczegółów



Dziedziczenie po klasie abstrakcyjnej

Klasa, która dziedziczy po klasie abstrakcyjnej:

- musi zaimplementować wszystkie metody abstrakcyjne,
- w przeciwnym razie sama musi być abstrakcyjna.