



UML и елементи објектно-оријентисаног програмирања у C++

Развој софтвера, Математички факултет

Никола Ајзенхамер

26. октобар 2020.



Садржај

- 1 UML
- 2 Елементи ООП у C++
 - Класе
 - Конструктори
 - Оператори и пријатељи
 - Односи између класа
 - Наслеђивање



Садржај

1 UML

2 Елементи ООП у C++

- Класе
- Конструктори
- Оператори и пријатељи
- Односи између класа
- Наслеђивање



UML



UML

- Језик који служи за дефинисање стања, понашања и процеса у пројекту



UML

- Језик који служи за дефинисање стања, понашања и процеса у пројекту
- Идеја је да буде разумљив свим учесницима пројекта
 - Довољно дескриптиван за пројектанте
 - Довољно разумљив за програмере



UML

- Језик који служи за дефинисање стања, понашања и процеса у пројекту
- Идеја је да буде разумљив свим учесницима пројекта
 - Довољно дескриптиван за пројектанте
 - Довољно разумљив за програмере
- Уско повезан са објектно-оријентисаним техникама



UML — врсте дијаграма



UML — врсте дијаграма

- Структурни дијаграми
 - Описују елементе система и њихове односе



UML — врсте дијаграма

- Структурни дијаграми
 - Описују елементе система и њихове односе
- Дијаграми понашања
 - Описују процесе у систему



UML — врсте дијаграма

- Структурни дијаграми
 - Описују елементе система и њихове односе
- Дијаграми понашања
 - Описују процесе у систему
- Дијаграми интеракције
 - Описују начине на које се обавља комуникација између објеката



Садржај

1 UML

2 Елементи ООП у C++

- Класе
- Конструктори
- Оператори и пријатељи
- Односи између класа
- Наслеђивање



UML дијаграм класа



UML дијаграм класа

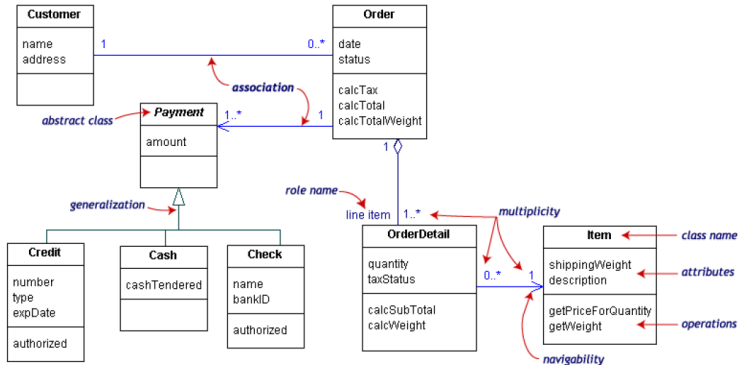
- Илуструје елементе статичког модела
 - Класе, њихов садржај и међусобне односе



UML дијаграм класа

- Илуструје елементе статичког модела
 - Класе, њихов садржај и међусобне односе
- Садржи:
 - Називе, атрибуте и методе класа, односе између класа (асоцијације) и специјализацију и генерализацију

UML дијаграм класа — пример



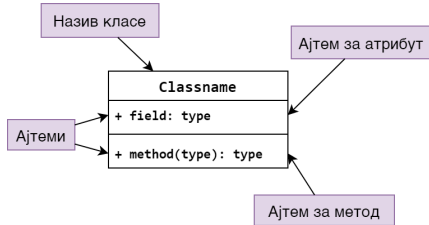


Садржај

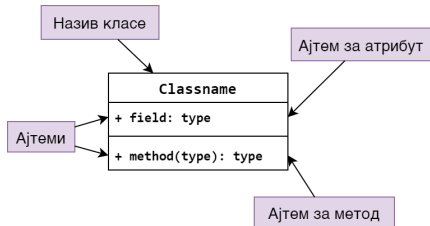
- 1 **UML**
- 2 **Елементи ООП у C++**
 - Класе
 - Конструктори
 - Оператори и пријатељи
 - Односи између класа
 - Наслеђивање



Класа

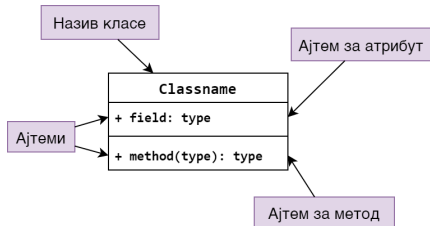


Класа



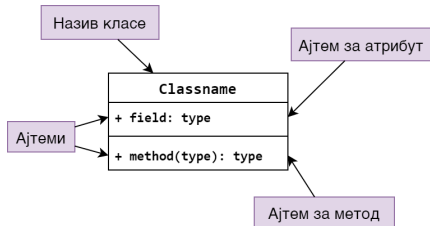
- Назив класе на дијаграму одговара називу класе у имплементацији

Класа



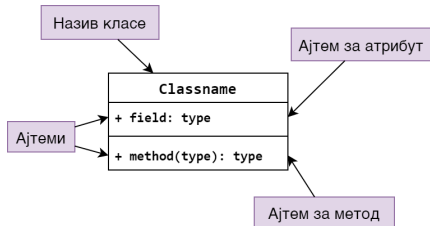
- Назив класе на дијаграму одговара називу класе у имплементацији
- Један ајтем описује један атрибут или метод

Класа



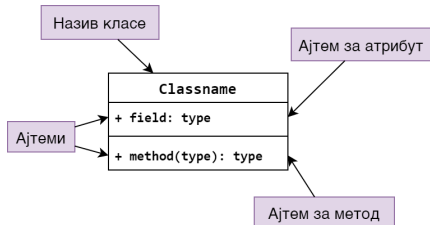
- Назив класе на дијаграму одговара називу класе у имплементацији
- Један ајтем описује један атрибут или метод
 - Модификатор приступа
 - + означава јавни приступ (public)
 - # означава заштићени приступ (protected)
 - – означава приватни приступ (private)

Класа



- Назив класе на дијаграму одговара називу класе у имплементацији
- Један ајтем описује један атрибут или метод
 - Модификатор приступа
 - + означава јавни приступ (public)
 - # означава заштићени приступ (protected)
 - – означава приватни приступ (private)
 - Назив атрибута или метода
 - Методи имају и листу параметара

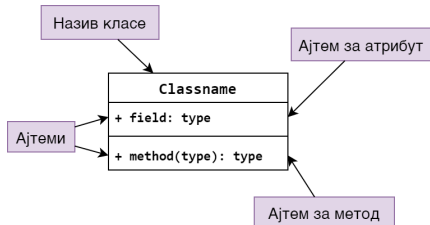
Класа



- Назив класе на дијаграму одговара називу класе у имплементацији
- Један ајтем описује један атрибут или метод
 - Модификатор приступа
 - + означава јавни приступ (public)
 - # означава заштићени приступ (protected)
 - – означава приватни приступ (private)
 - Назив атрибута или метода
 - Методи имају и листу параметара
 - Тип атрибута или повр. вред. метода



Синтакса класе



```
class Classname
{
public:
    type field;
    type method(type arg) { /* ... */ }
};
```




Класа — још неки елементи

| Classname |
|--|
| <code>+ <u>attr</u>: type</code> |
| <code>+ <u>method(type)</u>: type</code> |
| <code>+ <i>method(type)</i>: type</code> |
| <code>+ <<virtual>> method(type): type</code> |
| <code>+ <<override>> method(type): type</code> |
| <code>+ <<const>> method(type): type</code> |



Класа — још неки елементи

| Classname |
|-----------------------------------|
| <u>+ attr: type</u> |
| <u>+ method(type): type</u> |
| + method(type): type |
| + <<virtual>> method(type): type |
| + <<override>> method(type): type |
| + <<const>> method(type): type |

- Подвучен ајтем ↔ статичка *чланица* класе



Класа — још неки елементи

| Classname |
|-----------------------------------|
| <u>+ attr: type</u> |
| <u>+ method(type): type</u> |
| + method(type): type |
| + <<virtual>> method(type): type |
| + <<override>> method(type): type |
| + <<const>> method(type): type |

- Подвучен ајтем \leftrightarrow статичка *чланица* класе
- Искошен ајтем \leftrightarrow апстрактан метод



Класа — још неки елементи

| Classname |
|-----------------------------------|
| + <u>attr</u> : type |
| + <u>method(type)</u> : type |
| + method(type): type |
| + <<virtual>> method(type): type |
| + <<override>> method(type): type |
| + <<const>> method(type): type |

- Подвучен ајтем ↔ статичка *чланица* класе
- Искошен ајтем ↔ апстрактан метод
- <<virtual>> ↔ виртуалан метод



Класа — још неки елементи

| Classname |
|-----------------------------------|
| + <u>attr</u> : type |
| + <u>method(type)</u> : type |
| + method(type): type |
| + <<virtual>> method(type): type |
| + <<override>> method(type): type |
| + <<const>> method(type): type |

- Подвучен ајтем ↔ статичка *чланица* класе
- Искошен ајтем ↔ апстрактан метод
- <<virtual>> ↔ виртуалан метод
- <<override>> ↔ метод који превазилази виртуални метод из хијерархије класа



Класа — још неки елементи

| Classname |
|-----------------------------------|
| + <u>attr</u> : type |
| + <u>method(type)</u> : type |
| + method(type): type |
| + <<virtual>> method(type): type |
| + <<override>> method(type): type |
| + <<const>> method(type): type |

- Подвучен ајтем ↔ статичка *чланица* класе
- Искошен ајтем ↔ апстрактан метод
- <<virtual>> ↔ виртуалан метод
- <<override>> ↔ метод који превазилази виртуални метод из хијерархије класа
- <<const>> ↔ КОНСТАНТАН МЕТОД



Класа — још неки елементи

| Classname |
|-----------------------------------|
| + <u>attr</u> : type |
| + <u>method(type)</u> : type |
| + method(type): type |
| + <<virtual>> method(type): type |
| + <<override>> method(type): type |
| + <<const>> method(type): type |

- Подвучен ајтем ↔ статичка *чланица* класе
- Искошен ајтем ↔ апстрактан метод
- <<virtual>> ↔ виртуалан метод
- <<override>> ↔ метод који превазилази виртуални метод из хијерархије класа
- <<const>> ↔ константан метод
- Неке од ових елемената ћемо детаљно објаснити касније



Синтакса класе — још неки елементи

| Classname |
|-----------------------------------|
| <u>+ attr: type</u> |
| <u>+ method(type): type</u> |
| + method(type): type |
| + <<virtual>> method(type): type |
| + <<override>> method(type): type |
| + <<const>> method(type): type |

```
class Classname
{
public:
    static type attr; // deklaracija

    static type method(type arg) { /* ... */ }
    type method(type arg) = 0;
    virtual type method(type arg) { /* ... */ }
    type method(type arg) override { /* ... */ }
    type method(type arg) const { /* ... */ }
};

type Classname::attr; // definicija (izvan klase)
```




Напомене за још неке елементе класе

- Статички *атрибути* класа се наводе 2 пута:



Напомене за још неке елементе класе

- Статички *атрибути* класа се наводе 2 пута:
 - Декларација у класи



Напомене за још неке елементе класе

- Статички *атрибути* класа се наводе 2 пута:
 - Декларација у класи
 - Дефиниција ван класе (само 1 дефиниција сме да постоји)



Напомене за још неке елементе класе

- Статички *атрибути* класа се наводе 2 пута:
 - Декларација у класи
 - Дефиниција ван класе (само 1 дефиниција сме да постоји)
- Неке елементе је могуће комбиновати у UML дијаграму класа због специфичности језика C++



Напомене за још неке елементе класе

- Статички *атрибути* класа се наводе 2 пута:
 - Декларација у класи
 - Дефиниција ван класе (само 1 дефиниција сме да постоји)
- Неке елементе је могуће комбиновати у UML дијаграму класа због специфичности језика C++
 - На пример, могуће је да методи буду *виртуални* и *апстрактни* (такве методе зовемо *чисто виртуалним*)



Напомене за још неке елементе класе

- Статички *атрибути* класа се наводе 2 пута:
 - Декларација у класи
 - Дефиниција ван класе (само 1 дефиниција сме да постоји)
- Неке елементе је могуће комбиновати у UML дијаграму класа због специфичности језика C++
 - На пример, могуће је да методи буду *виртуални* и *апстрактни* (такве методе зовемо *чисто виртуалним*)
 - Такви методи ће бити искошени и садржаће стереотип `<<virtual>>`



Садржај

- 1 **UML**
- 2 **Елементи ООП у C++**
 - Класе
 - Конструктори
 - Оператори и пријатељи
 - Односи између класа
 - Наслеђивање



Конструктори

Методи који се позивају приликом креирања нових објеката неке класе

| Classname |
|---|
| ... |
| + Classname() + Classname(type1, type2) + Classname(const Classname &) + Classname(Classname &&) |



Конструктори

Методи који се позивају приликом креирања нових објеката неке класе

| Classname |
|---|
| ... |
| + Classname() + Classname(type1, type2) + Classname(const Classname &) + Classname(Classname &&) |

- Подразумевани конструктор



Конструктори

Методи који се позивају приликом креирања нових објеката неке класе

| Classname |
|---|
| ... |
| + Classname() + Classname(type1, type2) + Classname(const Classname &) + Classname(Classname &&) |

- Подразумевани конструктор
 - Нема аргументе и има празно тело
 - Ако експлицитно не напишемо ниједан конструктор, компилатор аутоматски додаје подр. конс.



Конструктори

Методи који се позивају приликом креирања нових објеката неке класе

| Classname |
|---|
| ... |
| + Classname() + Classname(type1, type2) + Classname(const Classname &) + Classname(Classname &&) |

- Подразумевани конструктор
 - Нема аргументе и има празно тело
 - Ако експлицитно не напишемо ниједан конструктор, компилатор аутоматски додаје подр. конс.
- (Остали) Конструктори



Конструктори

Методи који се позивају приликом креирања нових објеката неке класе

| Classname |
|---|
| ... |
| + Classname() + Classname(type1, type2) + Classname(const Classname &) + Classname(Classname &&) |

- Подразумевани конструктор
 - Нема аргументе и има празно тело
 - Ако експлицитно не напишемо ниједан конструктор, компилатор аутоматски додаје подр. конс.
- (Остали) Конструктори
 - Дефинишемо их по потреби (спецификацији)
 - Имају произвољне аргументе и тела



Конструктори

Методи који се позивају приликом креирања нових објеката неке класе

| Classname |
|---|
| ... |
| + Classname() + Classname(type1, type2) + Classname(const Classname &) + Classname(Classname &&) |

- Конструктор копије



Конструктори

Методи који се позивају приликом креирања нових објеката неке класе

| Classname |
|---|
| ... |
| + Classname() + Classname(type1, type2) + Classname(const Classname &) + Classname(Classname &&) |

- Конструктор копије
 - Прихвата константну референцу на објекат на основу којег ће направити копију



Конструктори

Методи који се позивају приликом креирања нових објеката неке класе

| Classname |
|---|
| ... |
| + Classname() + Classname(type1, type2) + Classname(const Classname &) + Classname(Classname &&) |

- Конструктор копије
 - Прихвата константну референцу на објекат на основу којег ће направити копију
- Конструктор померања



Конструктори

Методи који се позивају приликом креирања нових објеката неке класе

| Classname |
|---|
| ... |
| + Classname() + Classname(type1, type2) + Classname(const Classname &) + Classname(Classname &&) |

- Конструктор копије
 - Прихвата константну референцу на објекат на основу којег ће направити копију
- Конструктор померања
 - Прихвата дуплу референцу на објекат
 - Идеја је да се некако направи објекат тако да се избегне копирање (семантика померања)



Синтакса конструктора

| Classname |
|---|
| ... |
| + Classname() + Classname(type1, type2) + Classname(const Classname &) + Classname(Classname &&) |

```
class Classname {
public:
    // Podrazumevani konstruktor
    Classname() = default;
    // Moze i ovako:
    // Classname() {}

    // (Ostali) Konstruktori
    Classname(type1 arg1, type2 arg2) { /* ... */ }

    // Konstruktor kopije
    Classname(const Classname &other) { /* ... */ }

    // Konstruktor pomeranja
    Classname(Classname &&other) noexcept { /* ... */ }
};
```



Деструктори



Деструктори

- Методи који се позивају када објектима истекне њихов животни век



Деструктори

- Методи који се позивају када објектима истекне њихов животни век
- Корисни су када је неопходно да објекат класе *почисти* податке пре него што се уништи



Деструктори

- Методи који се позивају када објектима истекне њихов животни век
- Корисни су када је неопходно да објекат класе *почисти* податке пре него што се уништи
- Синтакса:

```
class X
{
    ~X() { /* ... */ }
};
```



Деструктори

- Методи који се позивају када објектима истекне њихов животни век
- Корисни су када је неопходно да објекат класе *почисти* податке пре него што се уништи
- Синтакса:

```
class X
{
    ~X() { /* ... */ }
};
```

- Не наводе се у UML дијаграму класа



Садржај

- 1 **UML**
- 2 **Елементи ООП у C++**
 - Класе
 - Конструктори
 - **Оператори и пријатељи**
 - Односи између класа
 - Наслеђивање



Оператори



Оператори

- C++ класе могу имати операторе



Оператори

- C++ класе могу имати операторе
- *Оператор* је функција која има предефинисано име (а то име често носи очекивано значење)



Оператори

- C++ класе могу имати операторе
- *Оператор* је функција која има предефинисано име (а то име често носи очекивано значење)
 - На пример, ако имамо објекте a и b класе X , онда можемо дефинисати операторе који израчунавају вредности израза $a + b$, $a - b$, $--a$, $a < b$, $(double)a$, итд.



Оператори

- C++ класе могу имати операторе
- *Оператор* је функција која има предефинисано име (а то име често носи очекивано значење)
 - На пример, ако имамо објекте a и b класе X , онда можемо дефинисати операторе који израчунавају вредности израза $a + b$, $a - b$, $--a$, $a < b$, $(double)a$, итд.
- Поред предефинисаних имена, C++ компилатор очекује специфичне потписе ових оператора



Оператори

- C++ класе могу имати операторе
- *Оператор* је функција која има предефинисано име (а то име често носи очекивано значење)
 - На пример, ако имамо објекте a и b класе X , онда можемо дефинисати операторе који израчунавају вредности израза $a + b$, $a - b$, $--a$, $a < b$, $(double)a$, итд.
- Поред предефинисаних имена, C++ компилатор очекује специфичне потписе ових оператора
 - Оператор *сабирања* као метод класе: $X \text{ operator+}(\text{const } X \ \&b) \text{ const}$ позива се помоћу $a + b$ или $a.\text{operator+}(b)$
 - Оператор *сабирања* као функција: $X \text{ operator+}(\text{const } X \ \&a, \text{const } X \ \&b)$ позива се помоћу $a + b$ или $\text{operator+}(a, b)$



Пријатељи класа



Пријатељи класа

- Подразумевано, функције дефинисане ван класе X не могу приступати *сакривеним* пољима класе X



Пријатељи класа

- Подразумевано, функције дефинисане ван класе X не могу приступати *сакривеним* пољима класе X
- Ово понашање је могуће превазићи коришћењем концепта *пријатеља* класа. Пријатељи неке класе X могу бити:



Пријатељи класа

- Подразумевано, функције дефинисане ван класе X не могу приступати *сакривеним* пољима класе X
- Ово понашање је могуће превазићи коришћењем концепта *пријатеља* класа. Пријатељи неке класе X могу бити:
 - Функције
 - Методи неке друге класе Y
 - Цела класа Y (тј. сви методи класе Y)



Пријатељи класа

- Подразумевано, функције дефинисане ван класе X не могу приступати *сакривеним* пољима класе X
- Ово понашање је могуће превазићи коришћењем концепта *пријатеља* класа. Пријатељи неке класе X могу бити:
 - Функције
 - Методи неке друге класе Y
 - Цела класа Y (тј. сви методи класе Y)
- Синтакса: пријатељи класе X се наводе у дефиницији те класе:



Пријатељи класа

- Подразумевано, функције дефинисане ван класе X не могу приступати *сакривеним* пољима класе X
- Ово понашање је могуће превазићи коришћењем концепта *пријатеља* класа. Пријатељи неке класе X могу бити:
 - Функције
 - Методи неке друге класе Y
 - Цела класа Y (тј. сви методи класе Y)
- Синтакса: пријатељи класе X се наводе у дефиницији те класе:
 - Користи се кључна реч `friend`
 - Након ње следи декларација потписа функције, неких метода класе Y или класе Y



Пријатељи класа

- Подразумевано, функције дефинисане ван класе X не могу приступати *сакривеним* пољима класе X
- Ово понашање је могуће превазићи коришћењем концепта *пријатеља* класа. Пријатељи неке класе X могу бити:
 - Функције
 - Методи неке друге класе Y
 - Цела класа Y (тј. сви методи класе Y)
- Синтакса: пријатељи класе X се наводе у дефиницији те класе:
 - Користи се кључна реч `friend`
 - Након ње следи декларација потписа функције, неких метода класе Y или класе Y
- У UML дијаграмима се користи стереотип `<<friend>>`.



Синтакса пријатеља класа

Примери пријатеља класе X:

```
class X
{
private:
    int m_hiddenValue;
```



Синтакса пријатеља класа

Примери пријатеља класе X:

- Функција f

```
class X
{
private:
    int m_hiddenValue;

    friend void f(X &);
```



Синтакса пријатеља класа

Примери пријатеља класе X:

- Функција f
- Метод g класе Y

```
class X
{
private:
    int m_hiddenValue;

    friend void f(X &);
    friend void Y::g(X &);
```



Синтакса пријатеља класа

Примери пријатеља класе X:

- Функција f
- Метод g класе Y
- Класа Y

```
class X
{
private:
    int m_hiddenValue;

    friend void f(X &);
    friend void Y::g(X &);
    friend class Y;
};
```




Синтакса пријатеља класа

Примери пријатеља класе X:

- Функција f
- Метод g класе Y
- Класа Y

```
class X
{
private:
    int m_hiddenValue;

    friend void f(X &);
    friend void Y::g(X &);
    friend class Y;
};
```

Више о пријатељима класа на

<https://en.cppreference.com/w/cpp/language/friend>



Пример 1

Имплементирати класу
која је описана наредним
UML дијаграмом класа.

Implementirati operatore za
čitanje sa ulaznog toka i
ispisivanje na izlazni tok

| Fraction |
|---|
| - m_numerator: int - m_denominator: unsigned |
| + Fraction(int, unsigned) + numerator(): int + denominator(): unsigned + operator+(const Fraction &): Fraction + operator-(const Fraction &): Fraction + operator++(int): Fraction + operator++(): Fraction + operator-(): Fraction + operator==(const Fraction &): bool + operator!=(const Fraction &): bool + operator double(): double - numerator(int): void - denominator(unsigned): void - reduce_fraction(): void |



Пример 1 (наставак)

- Учитати разломак x са стандардног улаза.
Тестирати имплементације израза $++x$ и $x++$.
- Имплицитно и експлицитно конвертовати разломак x у број у покретном зарезу.
- Креирати израз $-(2/5 - 7/5)$ и исписати његову вредност на стандардни излаз.



Садржај

- 1 **UML**
- 2 **Елементи ООП у C++**
 - Класе
 - Конструктори
 - Оператори и пријатељи
 - Односи између класа
 - Наслеђивање



Асоцијације



Асоцијације

- Представљају односе које постоје међу класама



Асоцијације

- Представљају односе које постоје међу класама
- Особине



Асоцијације

- Представљају односе које постоје међу класама
- Особине
 - Кардиналност



Асоцијације

- Представљају односе које постоје међу класама
- Особине
 - Кардиналност
 - Ознаке 0, 1, \mathbb{N} (број) и *



Асоцијације

- Представљају односе које постоје међу класама
- Особине
 - Кардиналност
 - Ознаке $0, 1, \mathbb{N}$ (број) $i *$
 - Ознака $DG \dots GG$ (DG је доња граница, а GG је горња граница)



Асоцијације

- Представљају односе које постоје међу класама
- Особине
 - Кардиналност
 - Ознаке $0, 1, \mathbb{N}$ (број) и $*$
 - Ознака $DG \dots GG$ (DG је доња граница, а GG је горња граница)
 - Примери: $0 \dots 1, 0 \dots *$ или $*, 1 \dots *$, итд.



Асоцијације

- Представљају односе које постоје међу класама
- Особине
 - Кардиналност
 - Ознаке $0, 1, \mathbb{N}$ (број) и $*$
 - Ознака $DG \dots GG$ (DG је доња граница, а GG је горња граница)
 - Примери: $0 \dots 1, 0 \dots *$ или $*, 1 \dots *$, итд.
 - Усмерење



Асоцијације

- Представљају односе које постоје међу класама
- Особине
 - Кардиналност
 - Ознаке $0, 1, \mathbb{N}$ (број) и $*$
 - Ознака $DG \dots GG$ (DG је доња граница, а GG је горња граница)
 - Примери: $0 \dots 1, 0 \dots *$ или $*$, $1 \dots *$, итд.
 - Усмерење
 - Једносмерна: само једна страна има информацију о другој (стрелица ка другој)

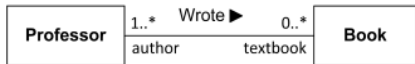


Асоцијације

- Представљају односе које постоје међу класама
- Особине
 - Кардиналност
 - Ознаке $0, 1, \mathbb{N}$ (број) и $*$
 - Ознака $DG \dots GG$ (DG је доња граница, а GG је горња граница)
 - Примери: $0 \dots 1, 0 \dots *$ или $*$, $1 \dots *$, итд.
 - Усмерење
 - Једносмерна: само једна страна има информацију о другој (стрелица ка другој)
 - Двосмерна: обе стране имају информацију о оној другој (линија без стрелица)

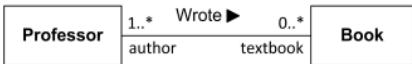


Асоцијација — пример





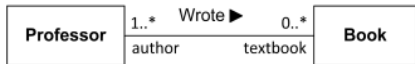
Асоцијација — пример



- Двосмерна веза са кардиналностима означеним на крајевима везе



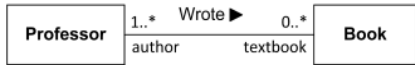
Асоцијација — пример



- Двосмерна веза са кардиналностима означеним на крајевима везе
- Професор пише нула или више књига



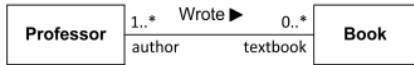
Асоцијација — пример



- Двосмерна веза са кардиналностима означеним на крајевима везе
- Професор пише нула или више књига
 - Он учествује као *аутор* у овој вези



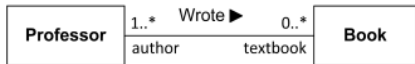
Асоцијација — пример



- Двосмерна веза са кардиналностима означеним на крајевима везе
- Професор пише нула или више књига
 - Он учествује као *аутор* у овој вези
- Књигу пише 1 професор или више њих



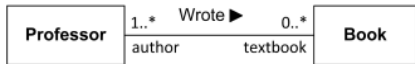
Асоцијација — пример



- Двосмерна веза са кардиналностима означеним на крајевима везе
- Професор пише нула или више књига
 - Он учествује као *аутор* у овој вези
- Књигу пише 1 професор или више њих
 - Она учествује као *учбеник* у овој вези



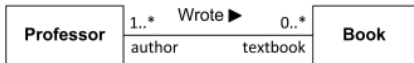
Асоцијација — пример имплементације





Асоцијација — пример имплементације

```
class Professor {  
    std::vector<Book *> m_textbooks;  
};
```



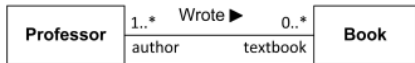


Асоцијација — пример имплементације

```
class Professor {
    std::vector<Book *> m_textbooks;
};
```

```
class Book {
    std::vector<Professor *> m_authors;
```

```
public:
    Book(std::vector<Professor *> authors)
    : m_authors(authors)
    {
        if (authors.empty()) throw "Error!";
    }
};
```





Агрегација



Агрегација

- Представља однос *цео-део* између *компози*та и неког његовог дела

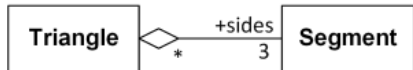


Агрегација

- Представља однос *цео-део* између *композита* и неког његовог дела
- Представља се линијом која:
 - На једном крају је празна (представља део)
 - На другом крају има празан ромб (композит којем припада део)

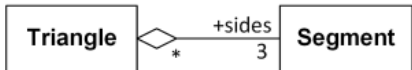


Агрегација — пример





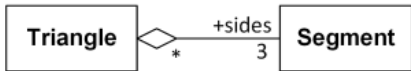
Агрегација — пример



- Двосмерна веза са кардиналностима означеним на крајевима везе



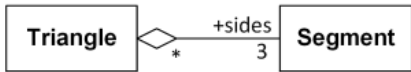
Агрегација — пример



- Двосмерна веза са кардиналностима означеним на крајевима везе
- Троугао се састоји од тачно три дужи

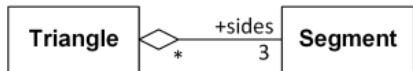


Агрегација — пример



- Двосмерна веза са кардиналностима означеним на крајевима везе
- Троугао се састоји од тачно три дужи
- Дуж припада нула или више троуглова

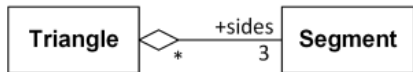
Агрегација — пример



- Двосмерна веза са кардиналностима означеним на крајевима везе
- Троугао се састоји од тачно три дужи
- Дуж припада нула или више троуглова
 - Она учествује као *страница* у овој вези



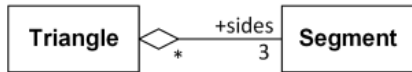
Агрегација — пример имплементације





Агрегација — пример имплементације

```
class Triangle {  
    Segment *m_a, *m_b, *m_c;  
};
```



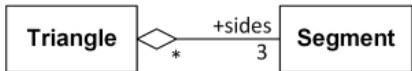


Агрегација — пример имплементације

```
class Triangle {  
    Segment *m_a, *m_b, *m_c;  
};
```

```
class Segment {  
    Triangle *m_triangle;
```

```
public:  
    Segment(Triangle *triangle = nullptr)  
    : m_triangle(triangle)  
    {}  
};
```





Композиција



Композиција

- Представља однос сличан агрегацији, али је однос *идентификујући*



Композиција

- Представља однос сличан агрегацији, али је однос *идентификујући*
- Део целине може да се нађе у највише једном композиту

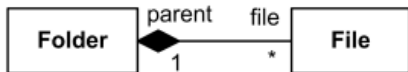


Композиција

- Представља однос сличан агрегацији, али је однос *идентификујући*
- Део целине може да се нађе у највише једном композиту
- Представља се линијом која:
 - На једном крају је празна (представља део)
 - На другом крају има попуњен ромб (композит којем припада део)



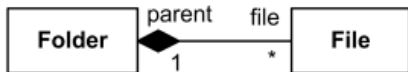
Композиција — пример





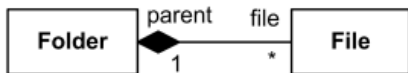
Композиција — пример

- Двосмерна веза са кардиналностима означеним на крајевима везе





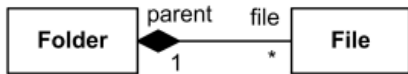
Композиција — пример



- Двосмерна веза са кардиналностима означеним на крајевима везе
- Директоријум може да садржи нула или више датотека



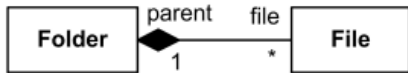
Композиција — пример



- Двосмерна веза са кардиналностима означеним на крајевима везе
- Директоријум може да садржи нула или више датотека
 - Он учествује као *родитељ* у овој вези



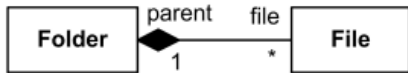
Композиција — пример



- Двосмерна веза са кардиналностима означеним на крајевима везе
- Директоријум може да садржи нула или више датотека
 - Он учествује као *родитељ* у овој вези
- Датотека припада тачно једном директоријуму



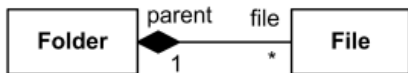
Композиција — пример



- Двосмерна веза са кардиналностима означеним на крајевима везе
- Директоријум може да садржи нула или више датотека
 - Он учествује као *родитељ* у овој вези
- Датотека припада тачно једном директоријуму
 - Она учествује као *датотека* у овој вези



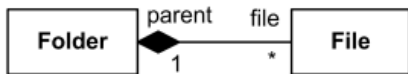
Композиција — пример имплементације





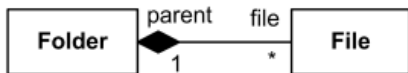
Композиција — пример имплементације

```
class File {  
    Folder *m_parent;  
  
public:  
    File(Folder *parent)  
    : m_parent(parent)  
    {}  
};
```





Композиција — пример имплементације



```
class File {
    Folder *m_parent;
```

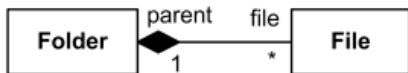
```
public:
    File(Folder *parent)
    : m_parent(parent)
    {}
};
```

```
class Folder {
    std::vector<File *> m_files;

public:
    ~Folder()
    { for (auto f : m_files) delete f; }
};
```



Композиција — пример имплементације *унутрашњом класом*



```
class Folder {
    class File {
        Folder *m_parent;

    public:
        File(Folder *parent)
        : m_parent(parent)
        {}

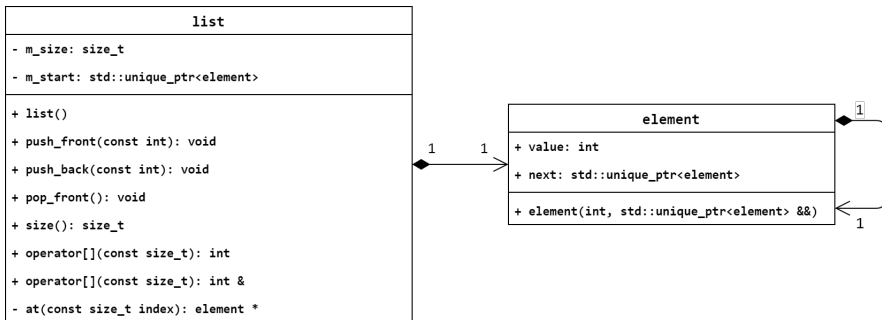
    };

    std::vector<File *> m_files;

    public:
        ~Folder()
        { for (auto f : m_files) delete f; }
};
```


Пример 2

Имплементирати класе које су описане наредним UML дијаграмом класа.





Пример 2 (наставак)

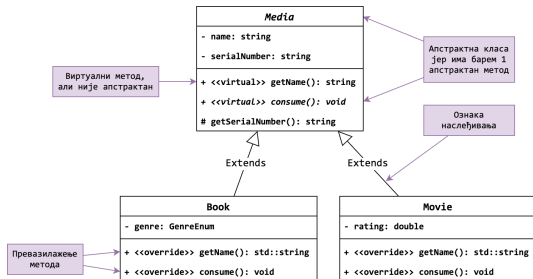
- Направити листу xs . Додати јој бројеве 3, 4 и 5. Затим, додати бројеве 2, 1 и 0 на почетак те листе. Исписати листу на стандардни излаз. Избацити први елемент из листе, па је поново исписати.
- Направити листу us која има исте бројеве као xs . Исписати обе листе.
- Направити листу zs која има исте бројеве као us (без копирања). Исписати обе листе.
- Креирати празне листе as и bs . Копирати податке из листе xs у листу as , а померити податке из листе zs у листу bs . Исписати листе xs , as , zs и bs .



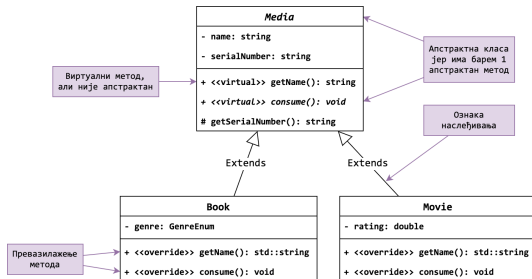
Садржај

- 1 UML
- 2 Елементи ООП у C++
 - Класе
 - Конструктори
 - Оператори и пријатељи
 - Односи између класа
 - Наслеђивање

Наслеђивање

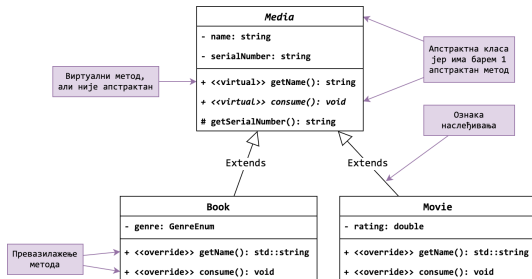


Наслеђивање



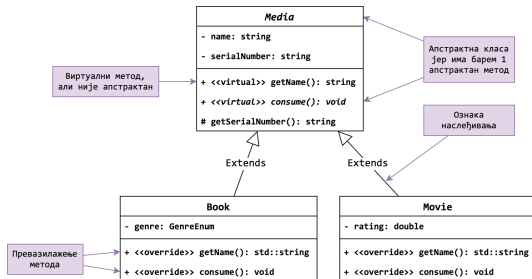
- Наслеђивањем се класе организују у хијерархију класа

Наслеђивање



- Наслеђивањем се класе организују у хијерархију класа
 - Класа Media представља базну класу или наткласу

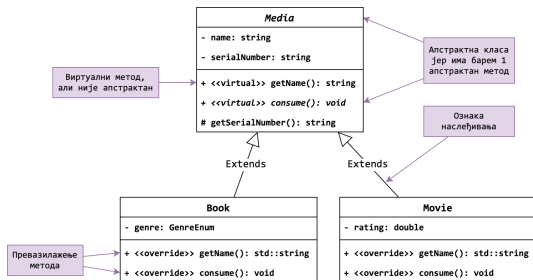
Наслеђивање



- Наслеђивањем се класе организују у хијерархију класа

- Класа *Media* представља базну класу или наткласу
- Класе *Book* и *Movie* су изведене класе или поткласе

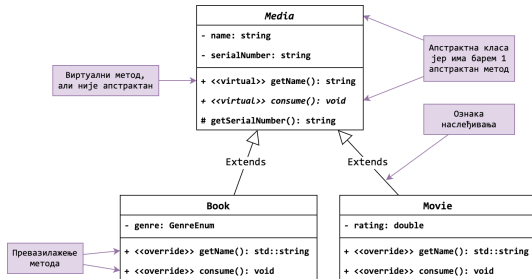
Наслеђивање



- Наслеђивањем се класе организују у хијерархију класа
 - Класа Media представља базну класу или наткласу
 - Класе Book и Movie су изведене класе или поткласе
- Наслеђивање се означава линијом са празном стрелицом у смеру од поткласе ка наткласи и ознаком Extends



Синтакса наслеђивања



```

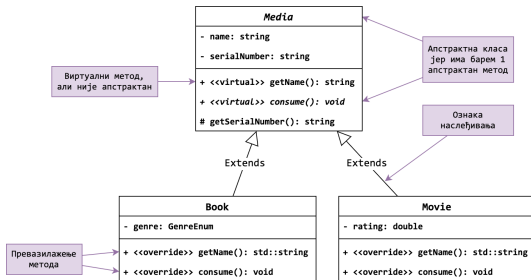
class Media
{
public:
    virtual ~Media() { /* ... */ }

    /* ... */
};

class Book : public Media
{ /* ... */ };

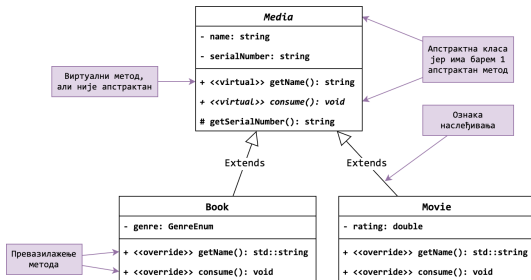
class Movie : Media
{ /* ... */ };
    
```

Хијерархијски полиморфизам



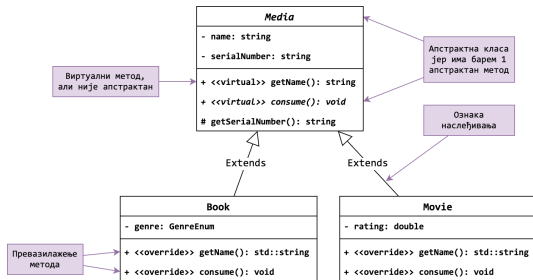
- Могуће је дефинисати понашање метода у наткласи на један начин, а затим *превазићи* то понашање у поткласи

Хијерархијски полиморфизам



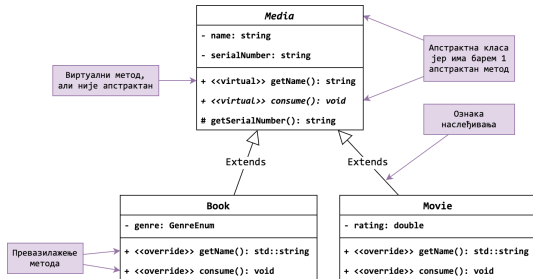
- Могуће је дефинисати понашање метода у наткласи на један начин, а затим *превазићи* то понашање у поткласи
- Овакви методи су *виртуални*

Хијерархијски полиморфизам



- Могуће је дефинисати понашање метода у наткласи на један начин, а затим *превазићи* то понашање у поткласи
- Овакви методи су *виртуални*
- Са друге стране, ако некој поткласи одговара понашање из базне класе, она га подразумевано добија наслеђивањем (осим ако није приватан метод)

Синтакса виртуалних метода



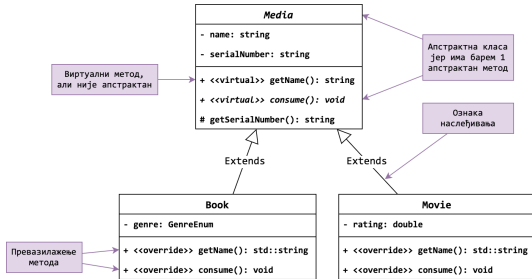
```

class Media
{
public:
    virtual ~Media() { /* ... */ }
    virtual void consume()
    { /* ponasanje 1 */ }

    /* ... */
};

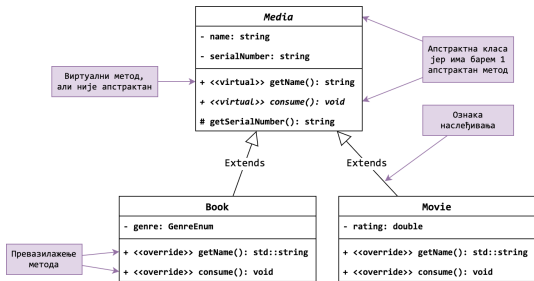
class Book : public Media
{
public:
    void consume() override
    { /* ponasanje 2 */ }
};
    
```

Хијерархијски полиморфизам



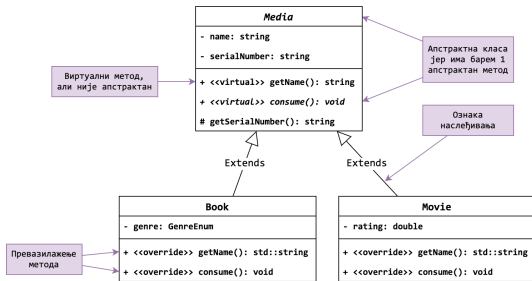
- Шта ако базна класа одложи дефиницију метода поткласама?

Хијерархијски полиморфизам



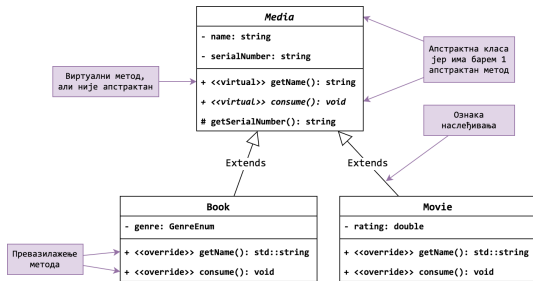
- Шта ако базна класа одложи дефиницију метода поткласама?
- *Апстрактни* методи су они методи који немају дефинисано тело

Хијерархијски полиморфизам



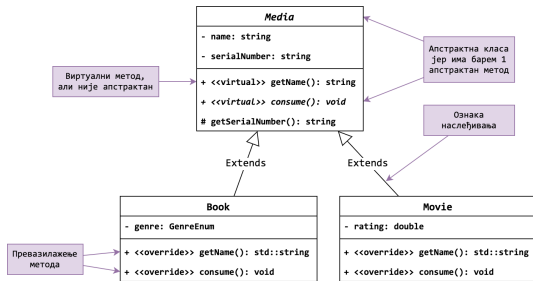
- Шта ако базна класа одложи дефиницију метода поткласама?
- *Апстрактни* методи су они методи који немају дефинисано тело
- Они морају бити имплементирани на сваком путу од корена до листова

Хијерархијски полиморфизам



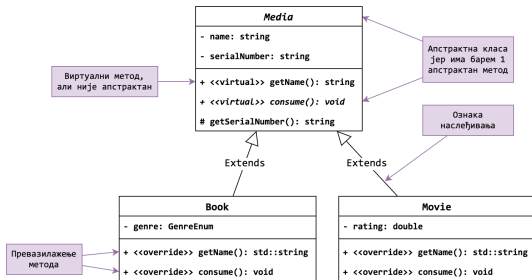
- Шта ако базна класа одложи дефиницију метода поткласама?
- *Апстрактни* методи су они методи који немају дефинисано тело
- Они морају бити имплементирани на сваком путу од корена до листова
- Да би морали да се имплементирају и поткласи, видели смо да морају бити *виртуални* у наткласи

Хијерархијски полиморфизам



- Шта ако базна класа одложи дефиницију метода поткласама?
- *Апстрактни* методи су они методи који немају дефинисано тело
- Они морају бити имплементирани на сваком путу од корена до листова
- Да би морали да се имплементирају и поткласи, видели смо да морају бити *виртуални* у наткласи
- Овако настају *чисто виртуални* методи

Синтакса чисто виртуалних метода



```

class Media
{
public:
    virtual ~Media() { /* ... */ }
    virtual void consume() = 0;

    /* ... */
};

class Book : public Media
{
public:
    void consume() override { /* ... */ }
};
    
```



Зашто хијерархијски полиморфизам?



Зашто хијерархијски полиморфизам?

- Претпоставимо да желимо да чувамо произвољан број медија, али да не знамо унапред колико ће их бити нити којег ће типа бити. Такође, нека имамо потребу за конзумирањем свих медија



Зашто хијерархијски полиморфизам?

- Претпоставимо да желимо да чувамо произвољан број медија, али да не знамо унапред колико ће их бити нити којег ће типа бити. Такође, нека имамо потребу за конзумирањем свих медија
- Можемо користити 2 колекције: једну за књиге, другу за филмове.



Зашто хијерархијски полиморфизам?

- Претпоставимо да желимо да чувамо произвољан број медија, али да не знамо унапред колико ће их бити нити којег ће типа бити. Такође, нека имамо потребу за конзумирањем свих медија
- Можемо користити 2 колекције: једну за књиге, другу за филмове.
 - Конзумирање свих медија се своди на пролажење кроз обе колекције и позивање метода `consume()` из одговарајуће поткласе.



Зашто хијерархијски полиморфизам?

- Претпоставимо да желимо да чувамо произвољан број медија, али да не знамо унапред колико ће их бити нити којег ће типа бити. Такође, нека имамо потребу за конзумирањем свих медија
- Можемо користити 2 колекције: једну за књиге, другу за филмове.
 - Конзумирање свих медија се своди на пролажење кроз обе колекције и позивање метода `consume()` из одговарајуће поткласе.
 - У овој ситуацији нема ни потребе за виртуалним методима



Зашто хијерархијски полиморфизам?

- Претпоставимо да желимо да чувамо произвољан број медија, али да не знамо унапред колико ће их бити нити којег ће типа бити. Такође, нека имамо потребу за конзумирањем свих медија
- Можемо користити 2 колекције: једну за књиге, другу за филмове.
 - Конзумирање свих медија се своди на пролажење кроз обе колекције и позивање метода `consume()` из одговарајуће поткласе.
 - У овој ситуацији нема ни потребе за виртуалним методима
- Шта ако имамо 100 врста медија (поткласа)?



Зашто хијерархијски полиморфизам?

- Уместо чувања 100 колекција (за сваку поткласу по једну),
можемо чувати једну колекцију са објектима типа наткласе `Media` (опрез!)



Зашто хијерархијски полиморфизам?

- Уместо чувања 100 колекција (за сваку поткласу по једну),
можемо чувати једну колекцију са објектима типа наткласе `Media` (опрез!)
- С обзиром да је метод `consume()` (чисто) виртуалан,
да ли компилатор зна тачно који метод треба позвати?



Зашто хијерархијски полиморфизам?

- Уместо чувања 100 колекција (за сваку поткласу по једну), можемо чувати једну колекцију са објектима типа наткласе `Media` (опрез!)
- С обзиром да је метод `consume()` (чисто) виртуалан, да ли компилатор зна тачно који метод треба позвати?
 - Испоставља се да компилатор може да зна...



Зашто хијерархијски полиморфизам?

- Уместо чувања 100 колекција (за сваку поткласу по једну), можемо чувати једну колекцију са објектима типа наткласе `Media` (опрез!)
- С обзиром да је метод `consume()` (чисто) виртуалан, да ли компилатор зна тачно који метод треба позвати?
 - Испоставља се да компилатор може да зна...
 - ...али само ако колекција чува показиваче!!!



Илустрација неисправне примене хијерархијског полиморфизма

```
class Media {  
public:  
    virtual ~Media() = default;  
    virtual void consume()  
    { std::cout << "Media\n"; }  
};
```



Илустрација неисправне примене хијерархијског полиморфизма

```
class Media {  
public:  
    virtual ~Media() = default;  
    virtual void consume()  
    { std::cout << "Media\n"; }  
};  
  
class Book : public Media {  
public:  
    void consume() override  
    { std::cout << "Book\n"; }  
};
```



Илустрација неисправне примене хијерархијског полиморфизма

```
class Media {  
public:  
    virtual ~Media() = default;  
    virtual void consume()  
    { std::cout << "Media\n"; }  
};  
  
class Book : public Media {  
public:  
    void consume() override  
    { std::cout << "Book\n"; }  
};  
  
class Movie : public Media {  
public:  
    void consume() override  
    { std::cout << "Movie\n"; }  
};
```




Илустрација неисправне примене хијерархијског полиморфизма

```
class Media {  
public:  
    virtual ~Media() = default;  
    virtual void consume()  
    { std::cout << "Media\n"; }  
};
```

```
class Book : public Media {  
public:  
    void consume() override  
    { std::cout << "Book\n"; }  
};
```

```
class Movie : public Media {  
public:  
    void consume() override  
    { std::cout << "Movie\n"; }  
};
```

```
// Vektor objekata  
std::vector<Media> medias{  
    Book(), Movie()  
};  
  
for (auto media : medias) {  
    media.consume();  
}  
  
// Izlaz:
```



Илустрација неисправне примене хијерархијског полиморфизма

```
class Media {  
public:  
    virtual ~Media() = default;  
    virtual void consume()  
    { std::cout << "Media\n"; }  
};
```

```
class Book : public Media {  
public:  
    void consume() override  
    { std::cout << "Book\n"; }  
};  
class Movie : public Media {  
public:  
    void consume() override  
    { std::cout << "Movie\n"; }  
};
```

```
// Vektor objekata  
std::vector<Media> medias{  
    Book(), Movie()  
};  
  
for (auto media : medias) {  
    media.consume();  
}  
  
// Izlaz:  
// Media  
// Media
```

Илустрација неисправне примене хијерархијског полиморфизма

```
class Media {
public:
    virtual ~Media() = default;
    virtual void consume()
    { std::cout << "Media\n"; }
};
```

```
class Book : public Media {
public:
    void consume() override
    { std::cout << "Book\n"; }
};

class Movie : public Media {
public:
    void consume() override
    { std::cout << "Movie\n"; }
};
```

```
// Vektor objekata
std::vector<Media> medias{
    Book(), Movie()
};
```

```
for (auto media : medias) {
    media.consume();
}
```

```
// Izlaz:
// Media
// Media
```

- Ova pojava se naziva *odsecanje*



Илустрација исправне примене хијерархијског полиморфизма

```
class Media {
public:
    virtual ~Media() = default;
    virtual void consume()
    { std::cout << "Media\n"; }
};

class Book : public Media {
public:
    void consume() override
    { std::cout << "Book\n"; }
};

class Movie : public Media {
public:
    void consume() override
    { std::cout << "Movie\n"; }
};
```



Илустрација исправне примене хијерархијског полиморфизма

```
class Media {
public:
    virtual ~Media() = default;
    virtual void consume()
    { std::cout << "Media\n"; }
};
```

```
class Book : public Media {
public:
    void consume() override
    { std::cout << "Book\n"; }
};
```

```
class Movie : public Media {
public:
    void consume() override
    { std::cout << "Movie\n"; }
};
```

```
// Vektor pokazivaca na objekte
std::vector<Media *> medias{
    new Book(), new Movie()
};
```

```
for (auto media : medias) {
    media->consume();
}
```

```
// Izlaz:
```



Илустрација исправне примене хијерархијског полиморфизма

```
class Media {  
public:  
    virtual ~Media() = default;  
    virtual void consume()  
    { std::cout << "Media\n"; }  
};
```

```
class Book : public Media {  
public:  
    void consume() override  
    { std::cout << "Book\n"; }  
};
```

```
class Movie : public Media {  
public:  
    void consume() override  
    { std::cout << "Movie\n"; }  
};
```

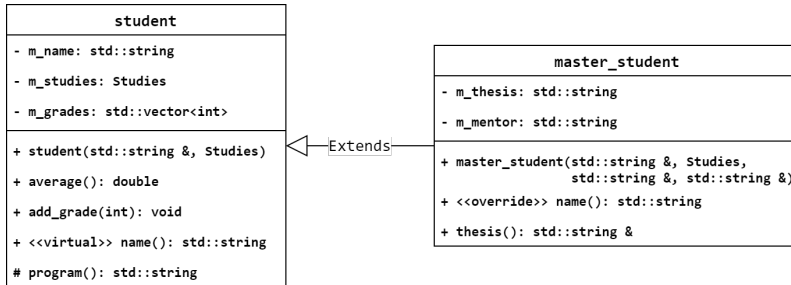
```
// Vektor pokazivaca na objekte  
std::vector<Media *> medias{  
    new Book(), new Movie()  
};
```

```
for (auto media : medias) {  
    media->consume();  
}
```

```
// Izlaz:  
// Book  
// Movie
```

Пример 3

Имплементирати класе које су описане наредним UML дијаграмом класа.



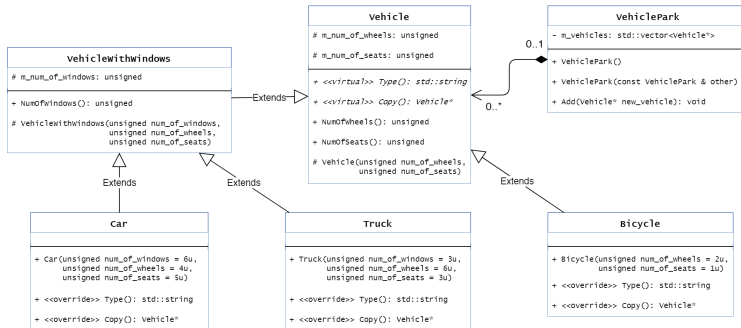


Пример 3 (наставак)

- Креирати енумератор `Studies` који садржи вредности `Mathematics`, `Informatics` и `AstronomyAndAstrophysics`.
- Студенти се представљају њиховим именом и називом смера у заградама. Мастер студенти, поред тога, имају и ознаку `MSC`.
- Креирати студента Петра Петровића на смеру математика који има оцене 8, 9, 8 и 9 и приказати његово представљање и просек.
- Креирати мастер студента Јанка Јанковића на смеру информатика који има оцене 9, 10 и 9, чија је мастер теза „Програмски језик C++” са ментором Мирком Мирковићем и приказати његово представљање и просек.

Пример 4

Имплементирати класе које су описане наредним UML дијаграмом класа.





Пример 4 (наставак)

- Креирати објекте a , k , b и v који представљају аутомобил, камион, бицикло и камион, редом. Исписати их на стандардни излаз.
- Креирати возни парк vr који садржи: копије објеката a и k , нови аутомобил и нови бицикл са 4 точка и 2 седишта. Исписати возни парк vr .
- Креирати возни парк $vr2$ који представља копију возног парка vr , па му додати још један камион. Исписати возне паркове vr и $vr2$.



Вишеструко наслеђивање



Вишеструко наслеђивање

- У језику C++ не постоји концепт *интерфејса* и његове *имплементације* као у неким другим програмским језицима (Java, C#, TypeScript, ...)



Вишеструко наслеђивање

- У језику C++ не постоји концепт *интерфејса* и његове *имплементације* као у неким другим програмским језицима (Java, C#, TypeScript, ...)
- Због тога не постоји ни ограничење у погледу броја класа које нека класа може да наследи



Вишеструко наслеђивање

- У језику C++ не постоји концепт *интерфејса* и његове *имплементације* као у неким другим програмским језицима (Java, C#, TypeScript, ...)
- Због тога не постоји ни ограничење у погледу броја класа које нека класа може да наследи
- Овај концепт се назива *вишеструко наслеђивање*



Синтакса вишеструког наслеђивања



Синтакса вишеструког наслеђивања

- Нека је потребно да класа А



Синтакса вишеструког наслеђивања

- Нека је потребно да класа А
 - Јавно наследи класу В
 - Заштићено наследи класу С
 - Приватно наследи класу D



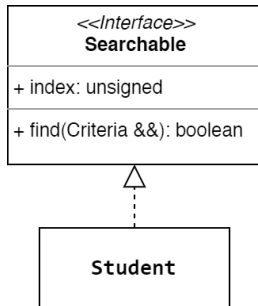
Синтакса вишеструког наслеђивања

- Нека је потребно да класа A
 - Јавно наследи класу B
 - Заштићено наследи класу C
 - Приватно наследи класу D
- Ово можемо имплементирати на следећи начин:

```
class A : public B, protected C, D
{
    /* ... */
};
```

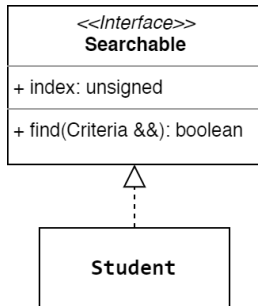


Интерфејси и имплементација у UML дијаграму класа



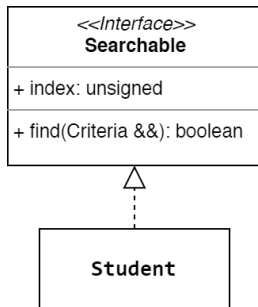


Интерфејси и имплементација у UML дијаграму класа



- Интерфејси се представљају попут класа, са разликом да садрже стереотип <<Interface>>

Интерфејси и имплементација у UML дијаграму класа



- Интерфејси се представљају попут класа, са разликом да садрже стереотип <<Interface>>
- Имплементација интерфејса се означава непрекиданом линијом са празном стрелицом у смеру интерфејса који класа имплементира



Вишеструко наслеђивање у UML дијаграму класа



Вишеструко наслеђивање у UML дијаграму класа

- Како ћемо користити интерфејсе и имплементацију на дијаграмима ако они не постоје у језику C++?



Вишеструко наслеђивање у UML дијаграму класа

- Како ћемо користити интерфејсе и имплементацију на дијаграмима ако они не постоје у језику C++?
- Правићемо се да постоје
 - За сваки интерфејс ћемо имплементирати по једну класу
 - За сваку имплементацију ћемо користити по једно наслеђивање

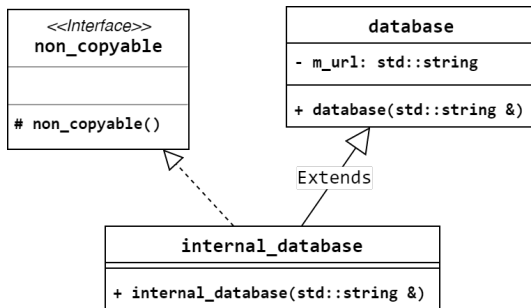


Вишеструко наслеђивање у UML дијаграму класа

- Како ћемо користити интерфејсе и имплементацију на дијаграмима ако они не постоје у језику C++?
- Правићемо се да постоје
 - За сваки интерфејс ћемо имплементирати по једну класу
 - За сваку имплементацију ћемо користити по једно наслеђивање
- Увек постоји алтернатива: користимо искључиво ознаке за класе и наслеђивање

Пример 5

Имплементирати класе које су описане наредним UML дијаграмом класа.



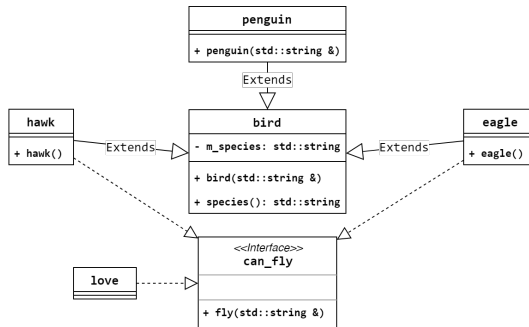


Пример 5 (наставак)

- Користити RAII механизам у класи `database` за креирање конекције на БП (довољно је исписати у терминалу повезивање и раскидање конекције).
- Омогућити да се некопијабилна конекција на СУБП увек конектује на СУБП који је подигнут на адреси `http://localhost/mydb`.
- Креирати обичну конекцију на СУБП који је подигнут на адреси `http://sql.matf.bg.ac.rs/`.
Објаснити шта се дешава када се направи копија овог објекта.
- Креирати некопијабилну конекцију на СУБП. Истражити грешку коју компилатор пријављује уколико покушамо да направимо копију овог објекта.
- Шта се дешава након што програм заврши са радом?
Објаснити понашање које је примећено.

Пример 6

Имплементирати класе које су описане наредним UML дијаграмом класа.





Пример 6 (наставак)

- Метод `fly()` исписује на стандардни излаз поруку о томе да аргумент који му се прослеђује је у ваздуху.
Птице које могу да лете ће овом методу прослеђивати њихову врсту.
- Како класе `hawk`, `eagle` и `penguin` иницијализују своју врсту (`m_species`)?
- Креирати објекте `h`, `e` и `p` који представљају редом сокола, орла и пингвина.
Демонстрирати да соко и орао могу да лете, а да пингвин не може да лети.
- Креирати објекат `l` који представља љубав. Може ли љубав да лети?



Пример 6 (наставак)

- Овај пример илуструје моделирање пословног домена у терминима ограничења која интерфејси постављају (нпр. „летети”), а затим имплементирањем (нпр. „соко”) или неимплементирањем (нпр. „пингвин”) тих интерфејса.
- Размислити зашто ова могућност може бити корисна у развоју софтвера.