Opis programowania agantowego

**Programowanie obiektowe kontra programowanie agentowe**

Programowanie obiektowego (ang. object-oriented programming, OOP) jest obecnie najpopularniejszym i najważniejszym paradygmatem stosowanym do tworzenia oprogramowania. Stanowi on również podstawę dla innych paradygmatów takich jak programowanie aspektowe (ang. aspect-oriented progrming, AOP) oraz programowanie generyczne (ang. generic programming). [1] Programowanie obiektowe może przybrać również bardziej wyspecjalizowaną formę nazywaną programowaniem agentowym (ang. agent-oriented progrming, AOP). [2] Poniższe akapity(podrozdziały?) przedstawią oba paradygmaty oraz ich porównanie.

**Definicja i opis programowania Obiektowego**

Programowanie obiektowe jest paradygmatem w którym do tworzenia programów wykorzystuje się elementy zwane obiektami. Obiekty stanowią abstrakcyjne byty programistyczne które stanowią przestrzeń zagadnień rozwiązywanych przez program. Ten fakt nadaje programowi cechę dostosowywania się do języka danego zagadnienia. Oznacza to rozpatrywanie zagadnień we właściwym im kategoriach bliższych myśleniu człowieka niż w kategoriach maszyny na której uruchomiony jest program. Przykładem może być prosta układanka składająca się z pewnej liczby elementów przesuwanych po plansz przez użytkownika. Elementy układanki jak i sama plansza mogą stanowić obiekty które programista może wykorzystać do napisania programu. Każdy obiekt może posiadać pewne dane wewnętrzne które odpowiadają za jego stan, zestaw funkcji lub metod które są jego zachowaniem oraz możliwość odróżnienia danego obiektu od innego zwaną tożsamością. Informacje na ten temat przechowywane są w klasie. Klasa stanowi interfejs oraz implementacje obiektu, to znaczy zawiera definicje metod, funkcji i danych oraz ich kod i same dane. Z tego powodu zachowanie i rola obiektów w programie zależy od klasy którą dany obiekt reprezentuje.

Obiekty tworzące program mogą komunikować się ze sobą w celu wykonywania zaprogramowanych dla nich zadań. Sposób w jaki to robią polega na wzajemnym wywoływaniu przez nie operacji zależnych od klasy obiektów.

Obecnie OOP dzieli się na dwa podtypy w które odróżniają się odmiennym sposobem tworzenia obiektów. Jest to programowanie oparte o wspomniane już klasy w którym do tworzenia obiektu służy pewien wzorzec zwany klasą. Ten podtyp jest wykorzystywany w językach takich jak Java, C++, C# i wiele innych. [1] Drugim podtypem jest programowanie oparte o prototyp(ang. Prototype-based programming) gdzie nowy obiekt tworzony jest w oparciu o już istniejący, wykorzystywane w głównej mierze w językach skryptowych takich jak Perl, Java Script czy LUA. [3]

Najważniejsze założenie paradygmatu obiektowego to:

• Abstrakcja – polega na pomijaniu pewnych szczegółów w celu uproszczenia sposobu rozwiązywania problemów. Przykładem może być obiekt reprezentujący samochód który w zależności od systemu może zawierać cechy takie jak barwa, numer rejestracyjny i dane właściciela lub szczegółowe wymiary, numer silnika i dane fabryki która go wyprodukowała. Oba przypadki odrzucają pewne cechu i skupiają się tylko na tych które program potrzebuje. [2]

• Hermetyzacja – pomaga chronić obiekty przed niepowołaną zmianą stanu lub użyciem funkcji po przez wprowadzenie kontroli dostępu do wszystkich jej składników. To wymusza korzystanie z klasy tylko w założony przez jej twórcę sposób co eliminuje konieczność zabezpieczania programu przed skutkami ubocznymi użycia klasy w błędny sposób oraz pozwala na zmiany wewnętrznych chronionych mechanizmów bez utraty kompatybilności z resztą programu. Z punktu widzenie użytkownika klasy, hermetyzacja pozwala na odróżnienie elementów dla niego istotnych do których ma dostęp od tych które powinien zignorować. W obiektowych językach programowania takich jak Java lub C++ używa się najczęściej trzech modyfikatorów dostępu. Public oznacza że dana funkcja lub pole jest widoczne poza klasą, private chroniąca przed jakim kol wiek dostępem spoza klasy oraz protected chroniąca jedynie przed dostępem z zewnątrz.[1]

• Dziedziczenie – jest mechanizmem który pozwala rozszerzyć lub zmienić zachowanie klasy tworząc nową klasę lub klasy na jej podstawie. Klasa po której następuje dziedziczenie jest nazywana klasą bazową a klasa dziedzicząca klasą pochodną. Dziedziczenie nie tylko pozwala na rozszerzanie klas ale tworzy też pewną hierarchę. Przykładem może być klasa „zwierze” dla której klasami pochodnymi są klasy „słoń” , „lew” i „zebra”. Klasy pochodne posiadają cechy klasy „zwierze” (te które nie są chronione przed dziedziczeniem) oraz dodają do nich swoje bardziej wyspecjalizowane cechy lub zachowania. Ukazana hierarchie można określić jako przejście od jednego ogólnego typu do wielu wyspecjalizowanych typów. W zależności od języka programowania klasa pochodna może dziedziczyć tylko z jednej lub z wielu klas bazowych. [1]

• Polimorfizm – jest związany bezpośrednio z dziedziczeniem. Pozwala on na używanie instancji klas pochodnych tak jak by były typu bazowego jednak obiekt wciąż zachowuje swoje oryginalne zachowanie. Oznacza to że obecny typ obiektu ma wpływ jedynie na to jakie funkcje możemy użyć a nie na to z jakiej klasy zostaną wywołane. Jest to możliwe dzięki mechanizmowi zwanemu późnym wiązaniem (ang. late binding) pozwalającym na wykonanie odpowiedniego kodu dopiero w czasie działania programu. Polimorfizm umożliwia bardzo elastyczne rozszerzanie programu o nowe typy pochodne bez konieczności zmiany implementacji funkcji które z nich korzystają. [1]

**[1]-** [**http://www.americanscientist.org/issues/pub/the-post-oop-paradigm**](http://www.americanscientist.org/issues/pub/the-post-oop-paradigm)

**[2] – Agent-oriented progrming –Yoav Shoham**

**[3] -http://en.wikipedia.org/wiki/Prototype-based\_programming**

**http://informatyka.umcs.lublin.pl/files/bylina.pdf**