



Objektorientierte Programmierung

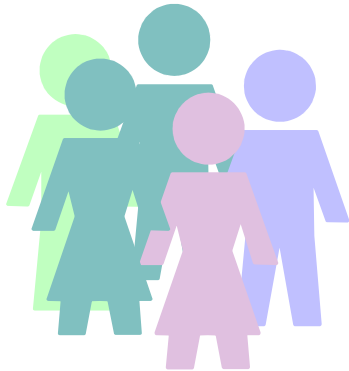
Kapitel 10 – Vererbung

Prof. Dr. Kai Höfig

Menge ähnlicher, aber verschiedener Objekte



Fußballfans



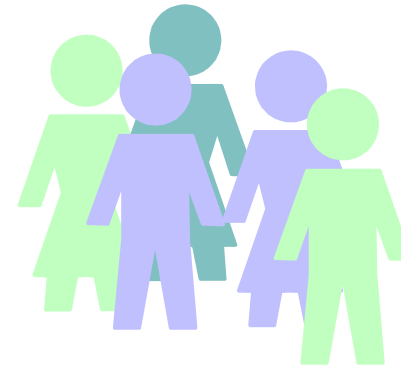
Eigenschaften

- Name
- Alter
- Lieblingsverein

Gemeinsamkeiten

Unterschiede

Schuhenthusiasten



Eigenschaften

- Name
- Alter
- Anzahl der Schuhpaare

Verhaltensweisen

- Schlafen
- Essen
- Fußball schauen

Gemeinsamkeiten

Unterschiede

Verhaltensweisen

- Schlafen
- Essen
- Schuhe kaufen

Motivation – Analyse auf Metaebene

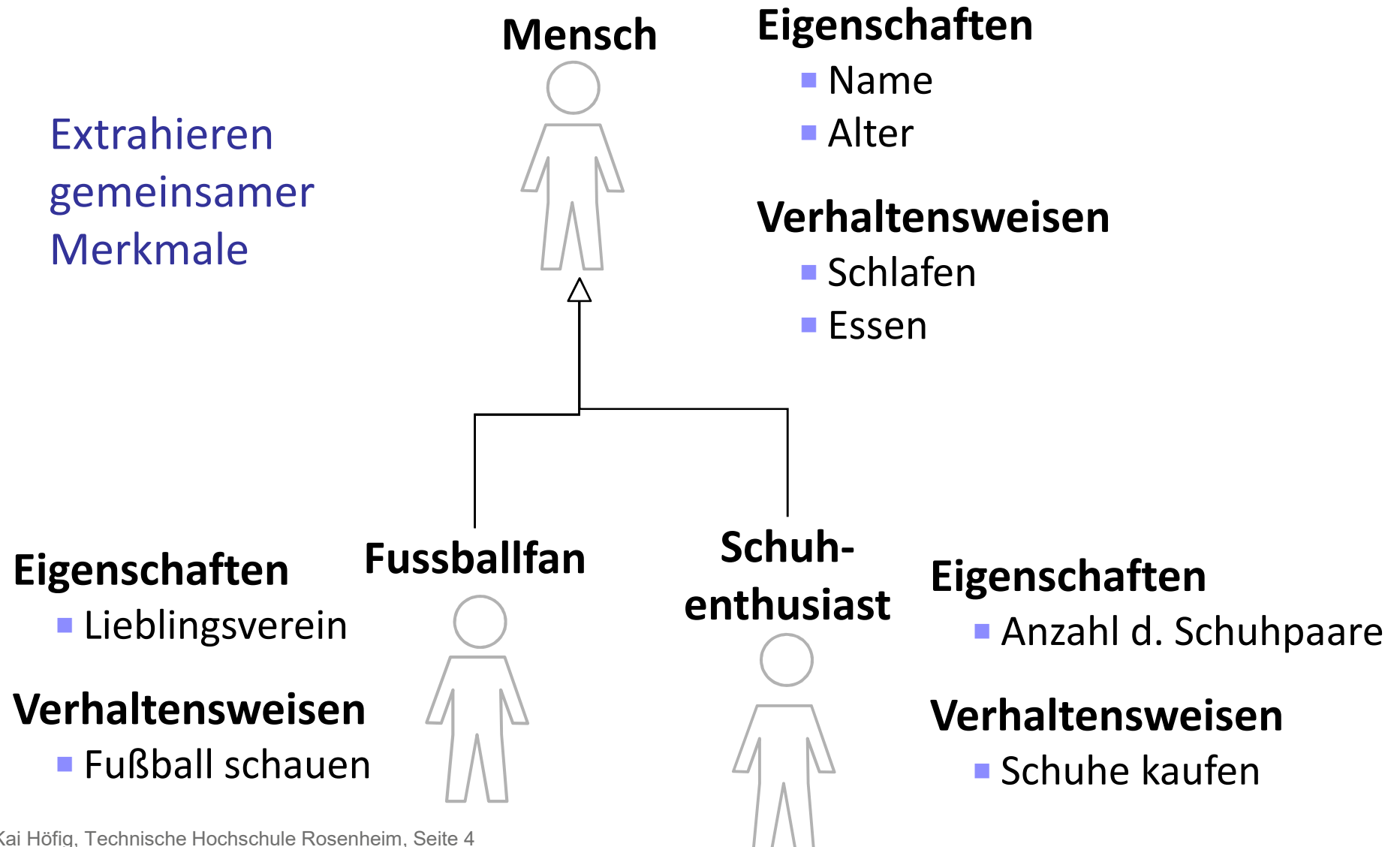
Analyse der beiden Gruppen

- Einige Unterschiede
→ Zusammenfassen in eine Klasse geht nicht!
- Viele Gemeinsamkeiten
→ Aufspalten in zwei getrennte Klassen bewirkt hohe Redundanz
- Wie werden derartige Sachverhalte programmiert?
 - Möglichst wenig Redundanz
 - Unterschiede deutlich machen

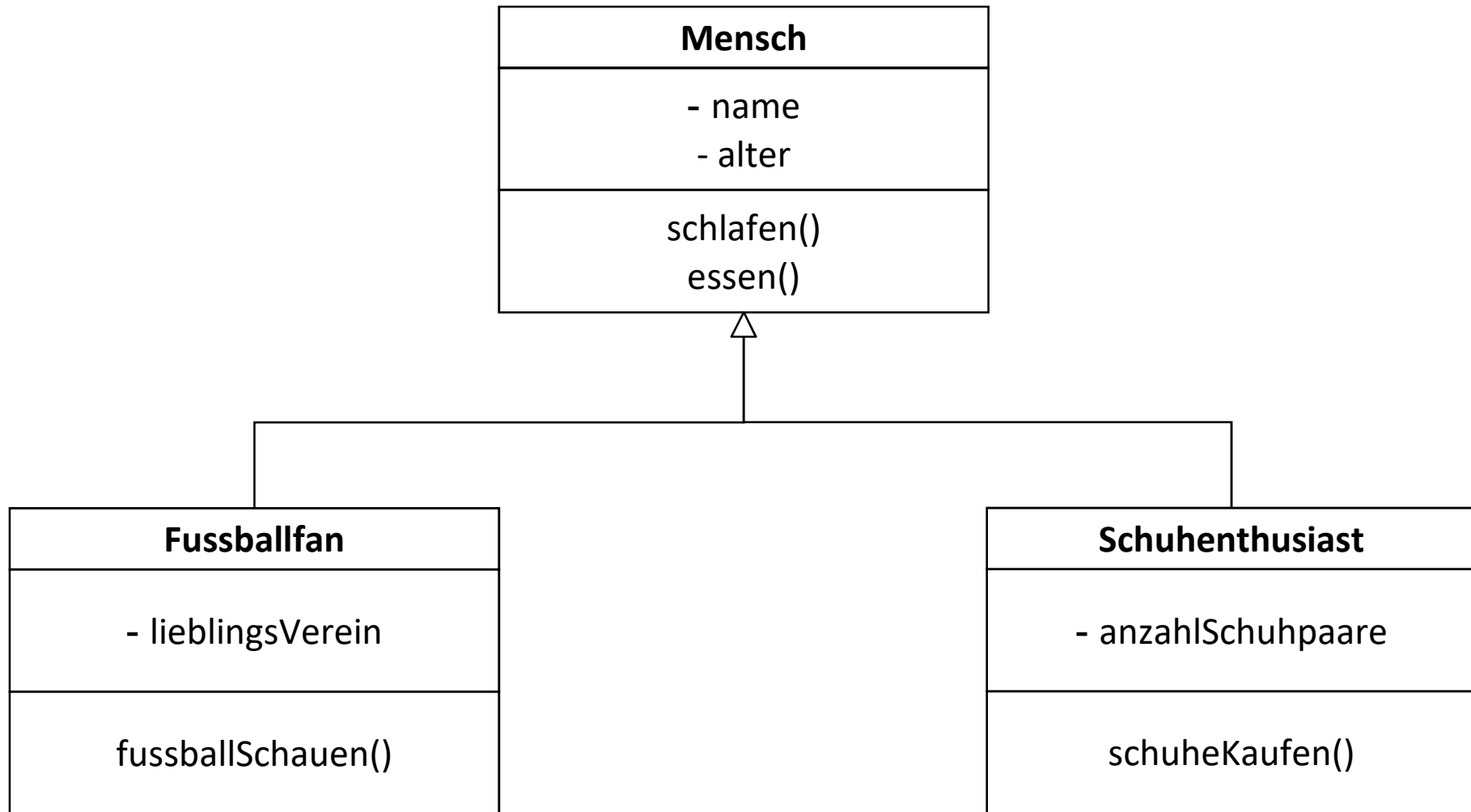
Lösungsidee

- Zentrale Definition der Gemeinsamkeiten
 - (generalisieren – allgemeine Klasse - Oberklasse)
- Spezialisierte Klasse (Unterklasse)
 - Dokumentation der Unterschiede
 - zusätzliche Attribute und/oder Methoden
 - Gemeinsamkeiten geerbt von zentraler Definition
 - Methoden können überschrieben bzw. redefiniert werden

Beispiel Lösungsidee



Vererbung im UML-Klassendiagramm



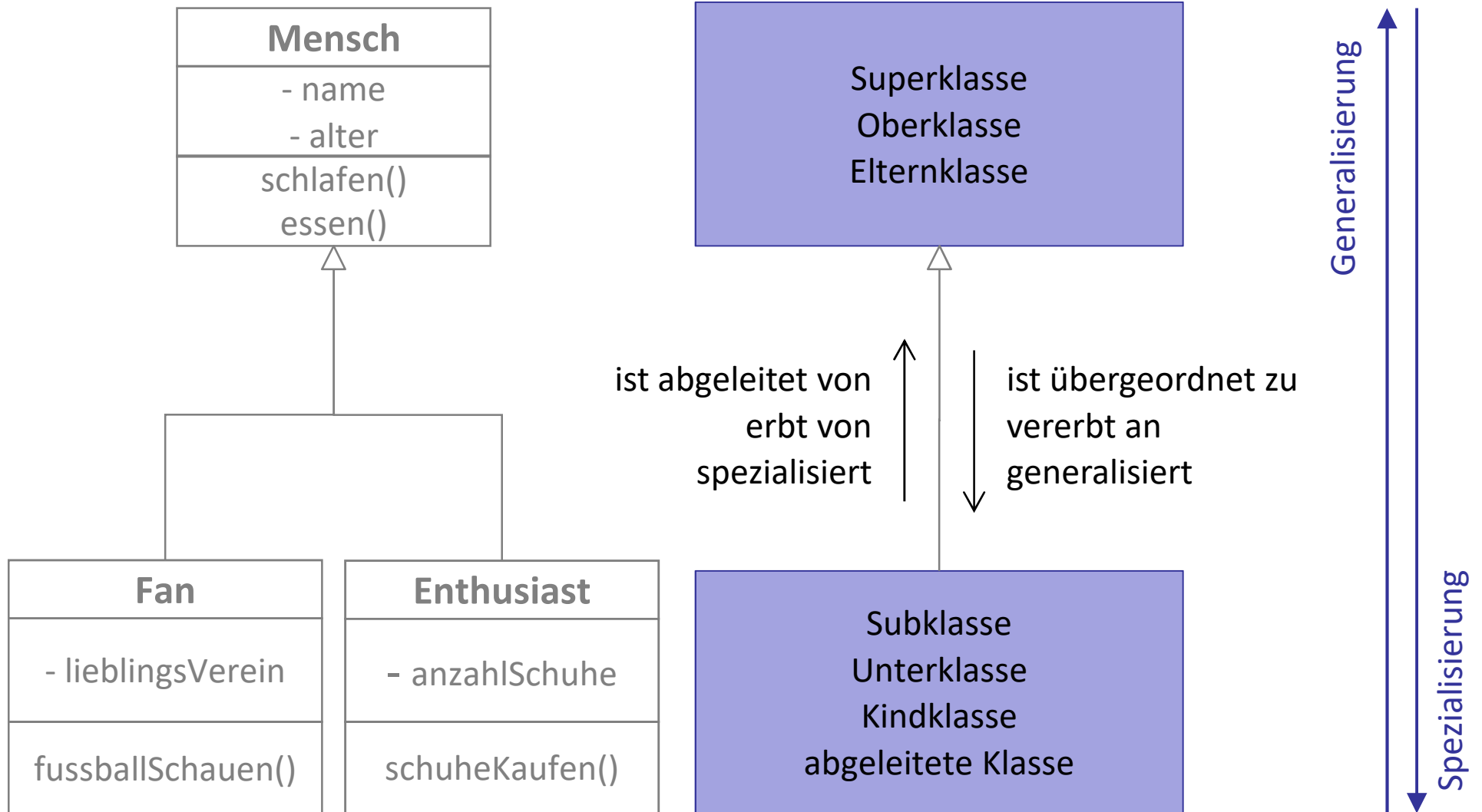
Bedeutung von Vererbung

- **Grundidee**

- Beschreibt Ähnlichkeit zwischen Klassen
- Spezialfall einer Beziehung zwischen Klassen
 - Jedes Objekt der Unterklasse „**ist ein**“ (is a) Objekt der Oberklasse
- Strukturiert Klassen in Hierarchie von Abstraktionsebenen
- Ermöglicht Definition einer neuen Klasse auf Basis bereits bestehender Klassen (Wiederverwendung!)

Wesentlicher Mechanismus, der objektorientierte Sprachen von funktionalen/prozeduralen Sprachen unterscheidet!

Begriffe



Vorgehensweise

- **Zwei mögliche Vorgehensweisen:**

- **Bottom-up:** Vom Speziellen zum Allgemeinen
- **Top-down:** Vom Allgemeinen zum Speziellen

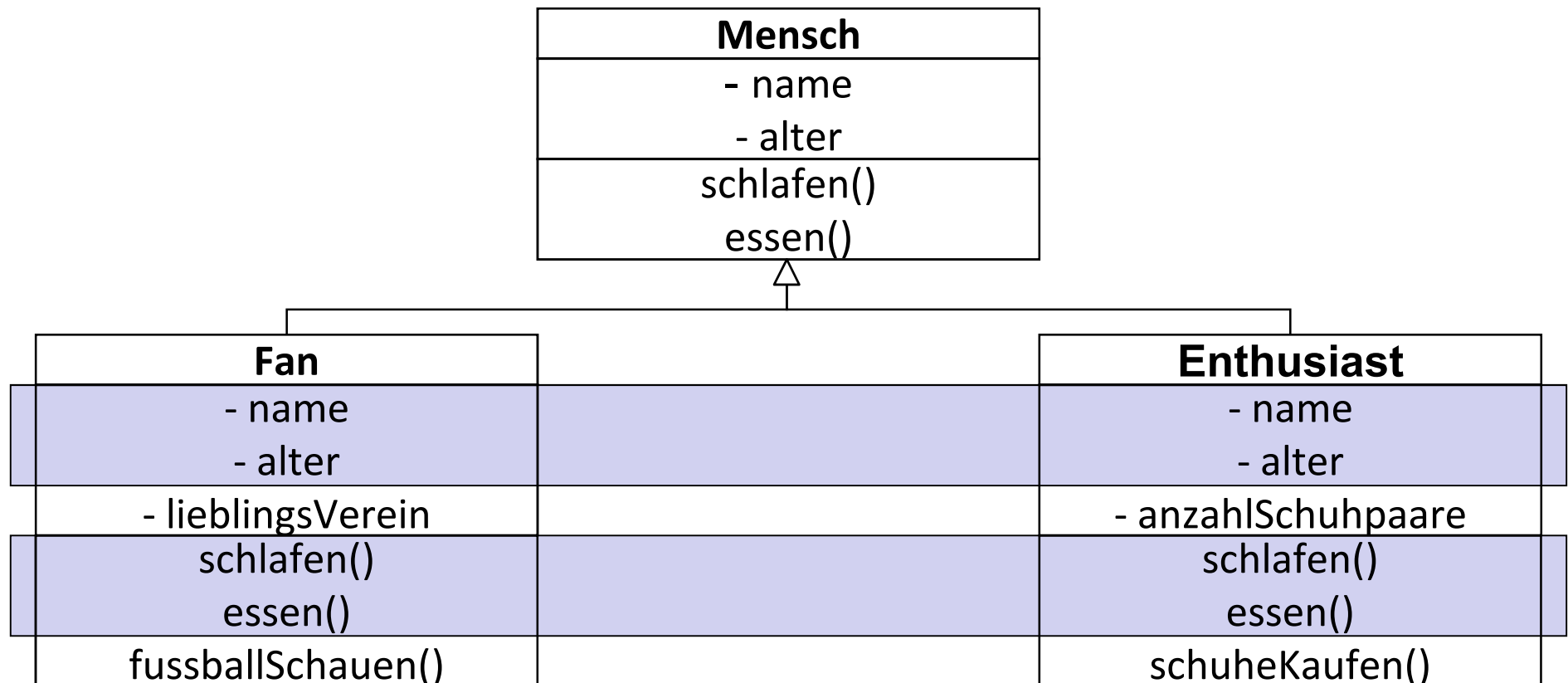
- **Wann nimmt man was?**

- **Bottom-up:**
Wenn Gemeinsamkeiten erst in teilfertiger Lösung auffallen
- **Top-down:**
Wenn man schon vorab weiß, dass es Gemeinsamkeiten gibt

Vorgehensweise – Bottom-up



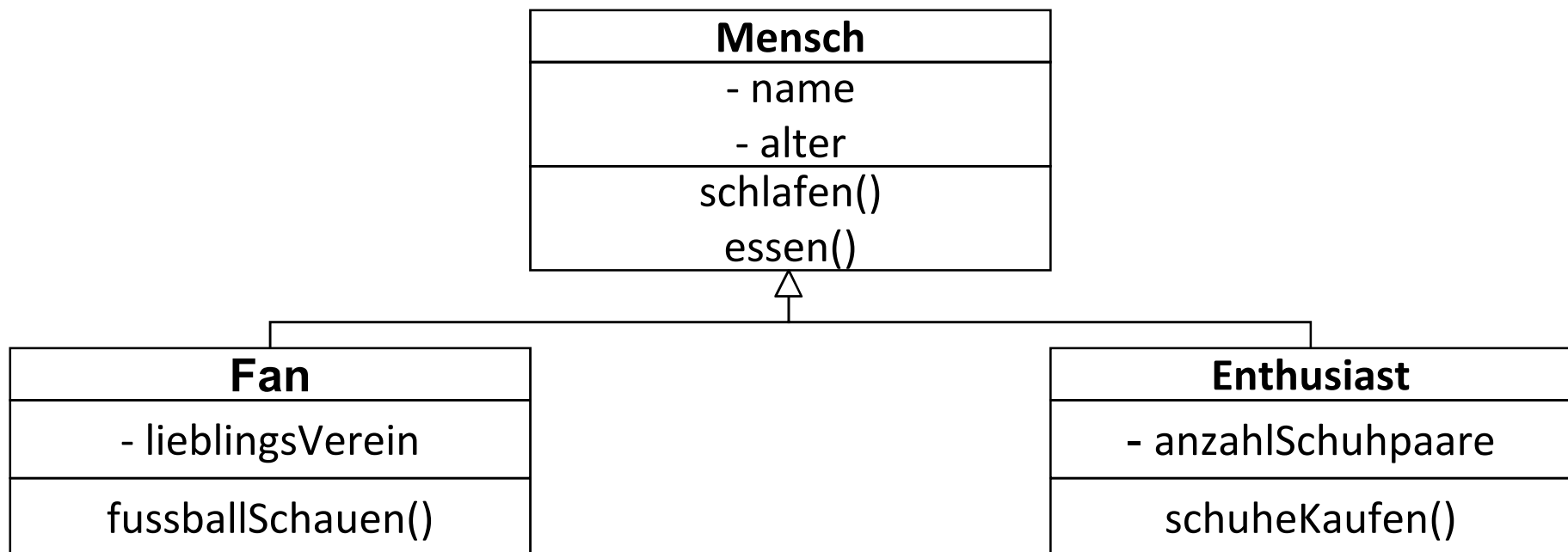
1. Zunächst einzelne Klassen modellieren
2. Redundanzen feststellen
3. Gemeinsamkeiten auslagern in Oberklasse
4. Ursprüngliche Klassen von Oberklasse ableiten und "ausmisten"



Vorgehensweise – Top-down



1. Erst die Gemeinsamkeiten in zentraler Oberklasse definieren
2. Spezialisierende Klassen definieren, von Oberklasse ableiten
3. Dann die Spezifika der abgeleiteten Klassen definieren
4. Gegebenenfalls Zahl der abgeleiteten Klassen sukzessive erweitern



Schlüsselwort "extends"

- Verweis auf **Oberklasse** durch Schlüsselwort *extends* im Kopf der **abgeleiteten Klasse** (Unterklasse)

- Beispiel:

```
Class Cat extends Pet {...}
```

- Abgeleitete Klasse erbt *alle* Variablen und *alle* Methoden der Oberklasse.
- Ändern der Funktionalität der Oberklasse möglich durch
 - Hinzufügen neuer Elemente (Attribute, Methoden, ...)
 - Überladen der vorhandenen Methoden
 - Bsp: **public** String getName(String greeting)
 - Redefinieren (Überschreiben) der vorhandenen Methoden

Sichtbarkeiten im Überblick



Modifizier	Klasse	Paket	Unterklasse	Welt
<code>public</code>	Ja	Ja	Ja	Ja
<code>protected</code>	Ja	Ja	Ja	Nein
<i>kein Attribut</i>	Ja	Ja	Nein	Nein
<code>private</code>	Ja	Nein	Nein	Nein

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/javaOO/accesscontrol.html>

- Attribute in der Regel `private`
 - ...außer guter Grund für `protected` oder `public`
- Methoden in der Regel `public`
 - ...außer guter Grund für `protected` oder `private`

Implementierung – Definition der Oberklasse



```
public class Person {  
  
    // Gemeinsame Eigenschaften aller Unterklassen  
    private String name;  
    private int age;  
  
    // Gemeinsame Funktionalität aller Unterklassen  
    public String sleep() {  
        return "sleep: Chrrrrrr.... chrrrrr...";  
    }  
    public String eat() {  
        return "eat : Mmmh, lecker.";  
    }  
}
```

Implementierung – Unterklasse definieren (1)

```
public class Fussballfan extends Person {  
  
    // Neues Attribut  
    private String favoriteClub;  
  
    // Neue Funktionalität  
    public String watchSoccerGame() {  
        return "play : ja... Ja... TOOOOOOOR!!!";  
    }  
}
```

Implementierung – Unterklasse definieren (2)

```
public class Schuhenthusiast extends Person {  
  
    // Neues Attribut  
    private int pairsOfShoes;  
  
    // Neue Funktionalität  
    public String buyShoes() {  
        pairsOfShoes++;  
        return "shop : DIE sind ja schick..., " +  
            "Paar Nummer" + pairsOfShoes;  
    }  
}
```

Implementierung – Hauptklasse definieren



```
public class Main {  
    public static void processPerson(Person person) {  
        person.eat();  
    }  
    public static void main(String[] args) {  
        Fussballfan eva = new Fussballfan();  
        Schuhenthusiast adam = new Schuhenthusiast();  
        System.out.println("Das macht Eva:");  
        eva.sleep();  
        processPerson(eva);  
        eva.watchSoccerGame();  
        System.out.println();  
        System.out.println("Das macht Adam:");  
        adam.sleep();  
        processPerson(adam);  
        adam.buyShoes();  
        System.out.println();  
    }  
}
```


Implementierung – Ausgabe

- Ausgabe des Hauptprogramms

```
Das macht Eva:  
sleep: Chrrrrr.... chrrrrr...  
eat   : Mmmmh, lecker.  
play  : Ja... JAA... TOOOOOOOR!!!  
Das macht Adam:  
sleep: Chrrrrr.... chrrrrr...  
eat   : Mmmmh, lecker.  
shop  : DIE sind ja schick...
```

Arten von Vererbung

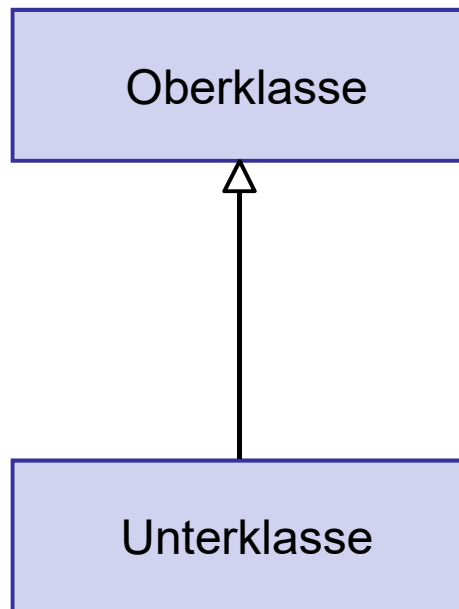
Einfachvererbung

- Unterklasse erbt von genau einer Oberklasse

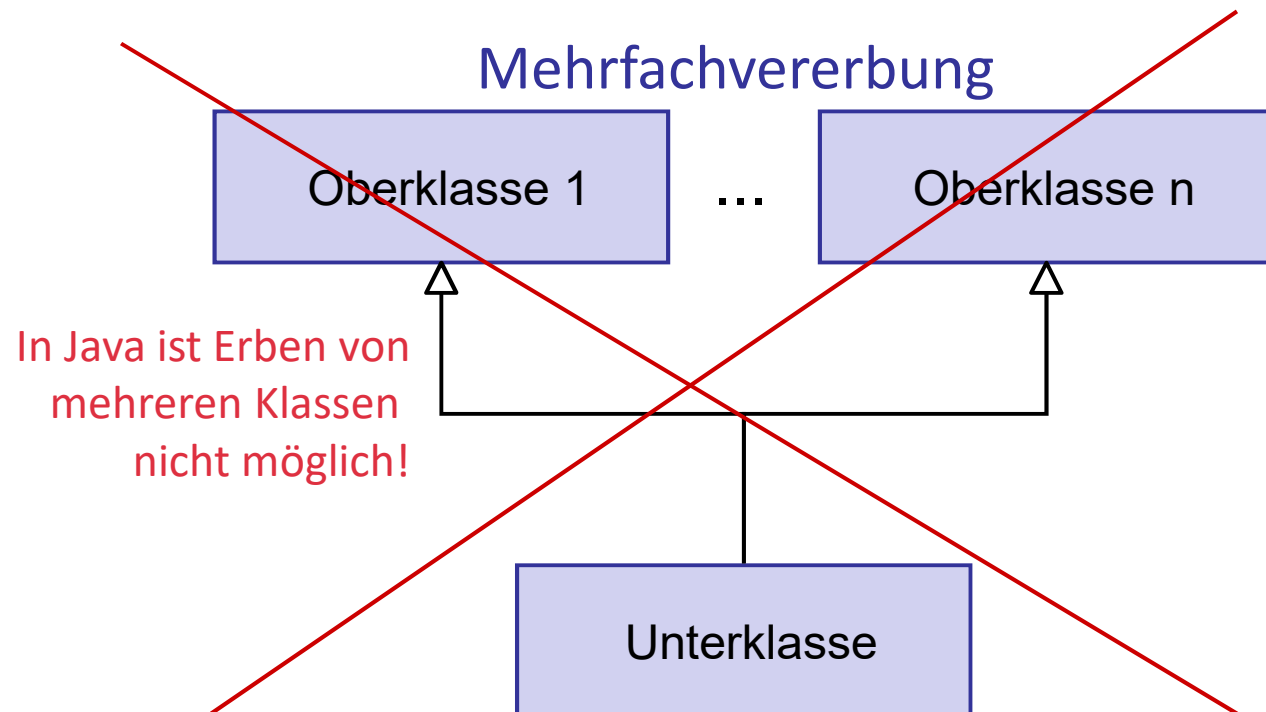
Mehrfachvererbung

- Unterklasse erbt von mehr als einer Oberklasse

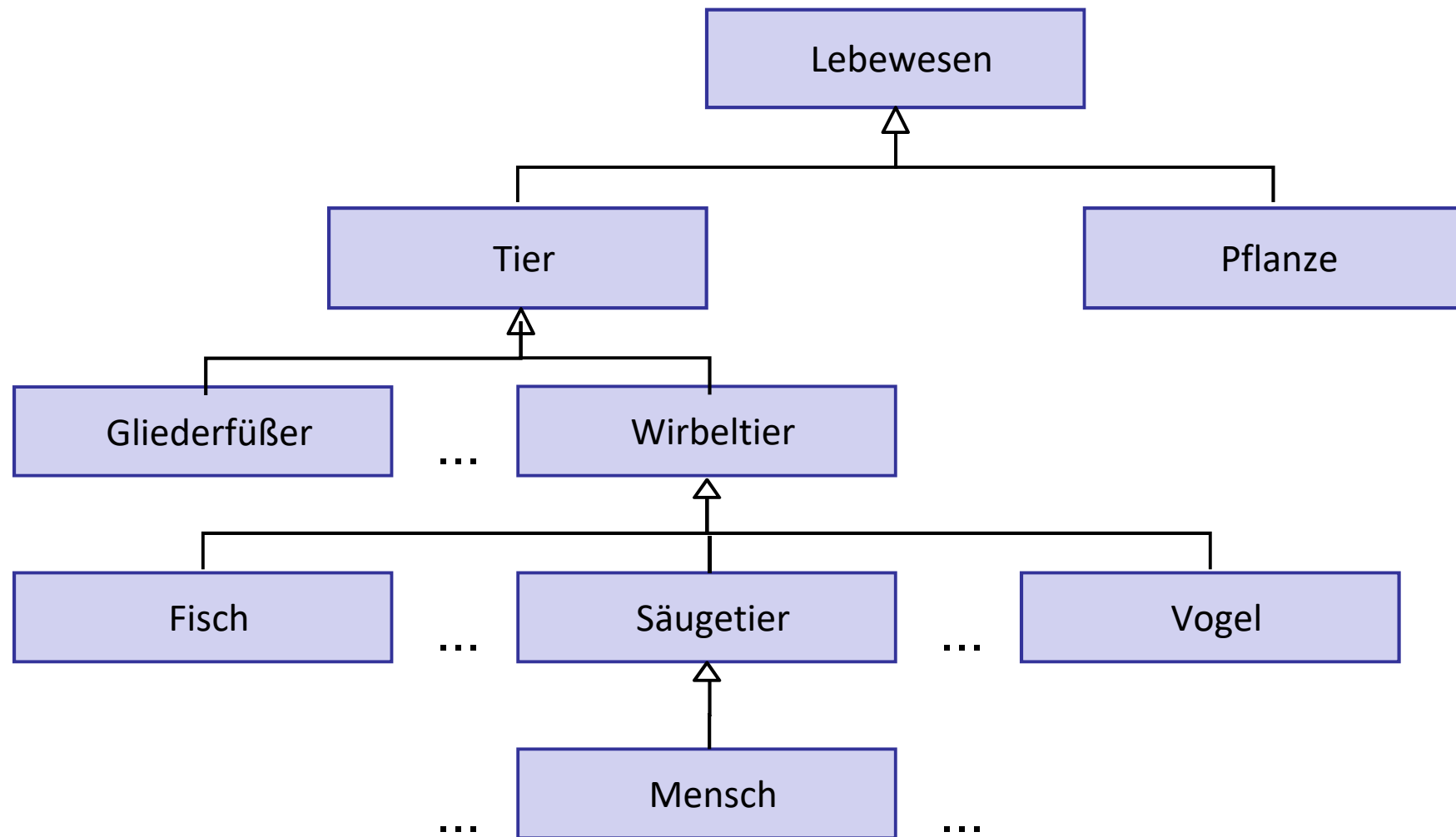
Einfachvererbung



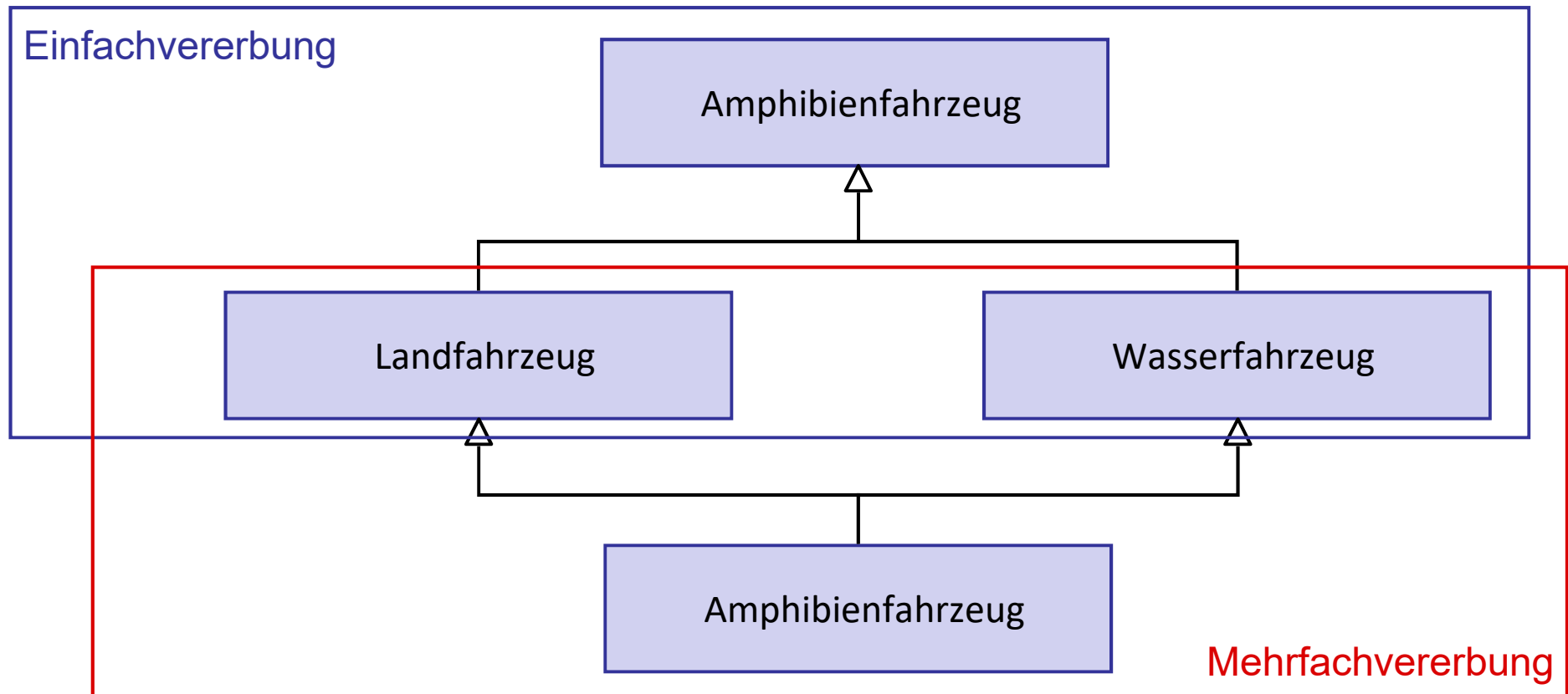
Mehrfachvererbung



Einfachvererbung über mehrere Stufen



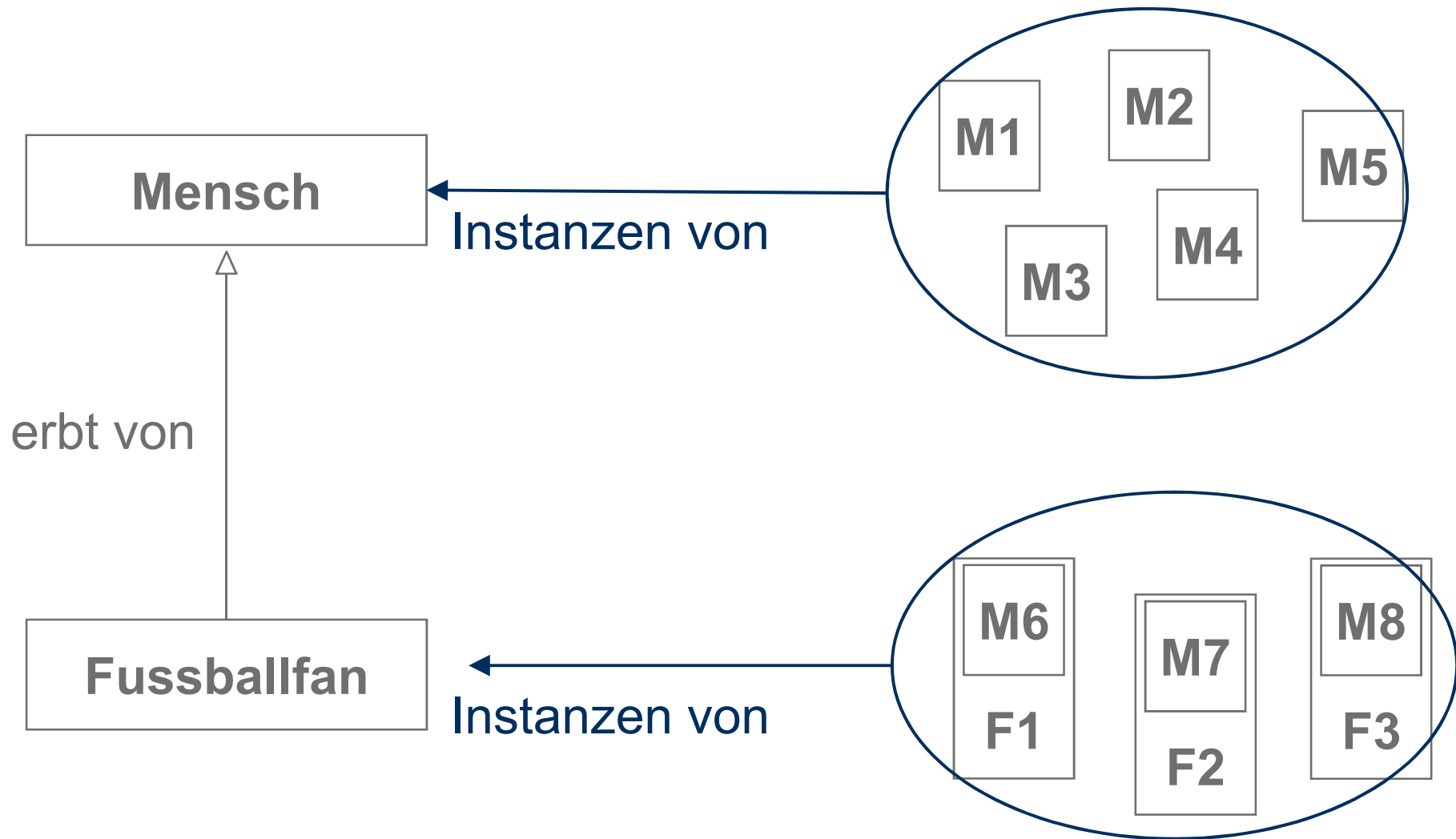
Einfach- und Mehrfachvererbung



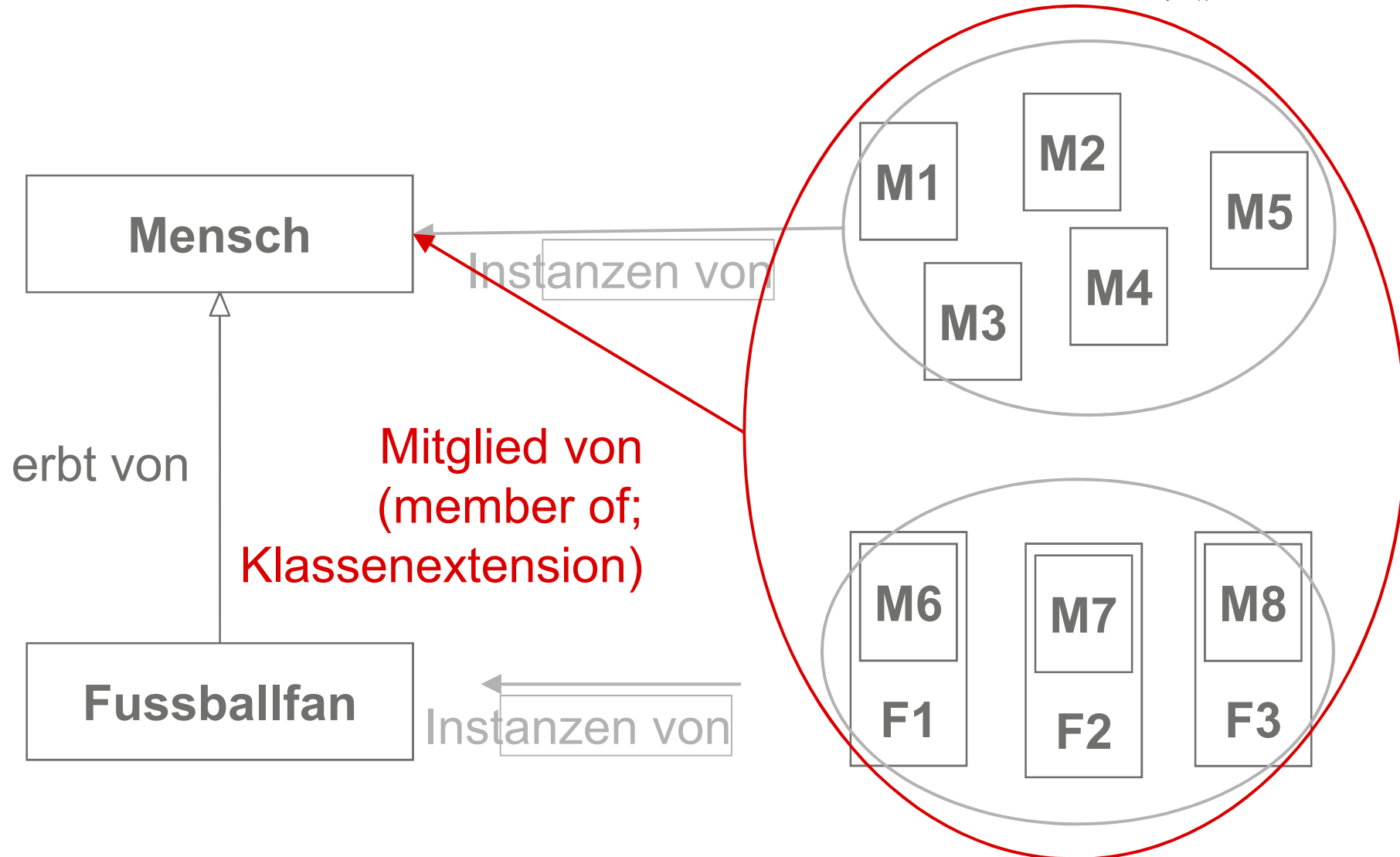
Was wird vererbt?

- Unterklasse erbt von Oberklasse ...
 - die Operationen (das Verhalten)
 - die Attribute (die möglichen Zustände)
 - die Semantik!
(d.h. anstelle eines Objekts der Oberklasse kann immer auch ein Objekt einer beliebigen Unterklasse verwendet werden!
=> **Substitutionsprinzip**)
- Beispiele in Java:
 - `Person p = new Man();`
`p = new Woman();`

Syntaktische Vererbung



Semantische Vererbung



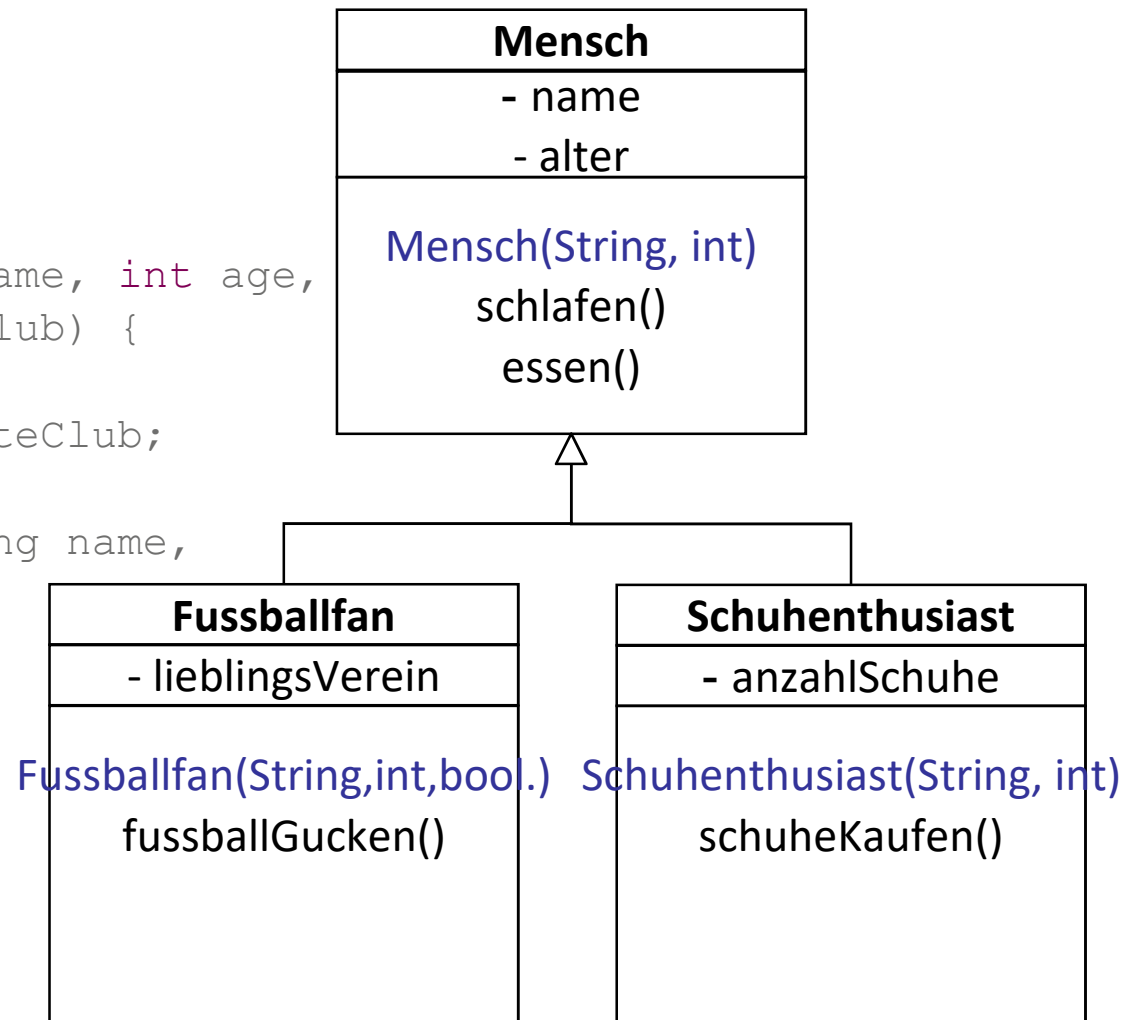
Konstruktoren in der Vererbung

- Jeder Konstruktor einer abgeleiteten Klasse sollte einen Konstruktor der Oberklasse aufrufen.
 - Ansonsten würden Attribute der Oberklasse gegebenenfalls niemals initialisiert.
- Expliziter Aufruf des Default-Konstruktors der Oberklasse:
 - `super () ;`
- Expliziter Aufruf eines Werte-Konstruktors der Oberklasse:
 - `super (name, ...) ;`
- Bei fehlendem explizitem Aufruf:
 - Impliziter Aufruf des Default-Konstruktors der Oberklasse. Dieser muss explizit angegeben werden, sonst tritt ein Fehler auf.
- Regel: Ein Konstruktoraufruf **muss** immer *erstes* Statement im Konstruktor der Unterklasse sein

Konstruktor mit super ()



```
public Person (String name,  
               int age) {  
    this.name = name;  
    this.age = age;  
}  
public Fussballfan (String name, int age,  
                   String favoriteClub) {  
    super (name, age);  
    this.favoriteClub = favoriteClub;  
}  
public Schuhenthusiast (String name,  
                       int age) {  
    (name, age);  
    pairsOfShoes = 0;  
}
```



Konstruktoren mit `this()`

- Zur Erinnerung
 - Aufruf eines anderen Konstruktor der gleichen Klasse: `this()`
 - Muss als erste Anweisung im Konstruktorrumpf stehen
 - Nützlich, um Redundanzen in den Konstruktoren zu vermeiden
- Beispiel:

```
public Schuhenthusiast (String name, int pairsOfShoes)
{
    this.name = name;
    this.pairsOfShoes = pairsOfShoes;
}
```

```
public Schuhenthusiast (String name) {
    this (name, 0);
}
```

Zusammenfassung

- Vererbung
- Generalisierung und Spezialisierung
- Bottom-up und Top-down Ansatz beim Entwurf
- Sichtbarkeiten
- Mehrfachvererbung
- Syntaktische und semantische Vererbung
- Konstruktoren mit `super` und `this`