

# Reflection

---

Carsten Gips (HSBI)

Unless otherwise noted, this work is licensed under CC BY-SA 4.0.

## Ausgaben und Einblicke zur Laufzeit

```
public class FactoryBeispielTest {  
    @Test  
    public void testGetTicket() {  
        fail("not implemented");  
    }  
}
```

```
@Target(value = ElementType.METHOD)  
@Retention(value = RetentionPolicy.RUNTIME)  
public @interface Wuppie {}
```

# Wer bin ich? ... Informationen über ein Programm (zur Laufzeit)

`java.lang.Class`: Metadaten über Klassen

```
// usual way of life
Studi heiner = new Studi();
heiner.hello();

// let's use reflection
try {
    Object eve = Studi.class.getDeclaredConstructor().newInstance();
    Method m = Studi.class.getDeclaredMethod("hello");
    m.invoke(eve);
} catch (ReflectiveOperationException ignored) {}
```

1. Gewünschte Klasse über ein `Class`-Objekt laden
2. Informationen abrufen (welche Methoden, welche Annotationen, ...)
3. Eine Instanz dieser Klasse erzeugen, und
4. Methoden aufrufen

## Schritt 1: *Class*-Objekt erzeugen und Klasse laden

```
// Variante 1 (package.MyClass dynamisch zur Laufzeit laden)
```

```
Class<?> c = Class.forName("package.MyClass");
```

```
// Variante 2 (Objekt)
```

```
MyClass obj = new MyClass();
```

```
Class<?> c = obj.getClass();
```

```
// Variante 3 (Klasse)
```

```
Class<?> c = MyClass.class;
```

## Schritt 2: In die Klasse reinschauen

```
// Studi-Klasse dynamisch (nach-) laden  
Class<?> c = Class.forName("reflection.Studi");  
  
// Parametersatz für Methode zusammenbasteln  
Class<?>[] paramT = new Class<?>[] { String.class };  
  
// public Methode aus dem **Class**-Objekt holen  
Method pubMethod = c.getMethod("setName", paramT);  
// beliebige Methode aus dem **Class**-Objekt holen  
Method privMethod = c.getDeclaredMethod("setName", paramT);  
  
Method[] publicMethods = c.getMethods(); // all public methods (incl. inherited)  
Method[] allMethods = c.getDeclaredMethods(); // all methods (excl. inherited)
```

## Schritt 3: Instanz der geladenen Klasse erzeugen

*// Class-Objekt erzeugen*

```
Class<?> c = Class.forName("reflection.Studi");
```

*// Variante 1*

```
Studi s = (Studi) c.newInstance();
```

*// Variante 2*

```
Constructor<?> ctor = c.getConstructor();
```

```
Studi s = (Studi) ctor.newInstance();
```

*// Variante 3*

```
Class<?>[] paramT = new Class<?>[] {String.class, int.class};
```

```
Constructor<?> ctor = c.getDeclaredConstructor(paramT);
```

```
Studi s = (Studi) ctor.newInstance("Beate", 42);
```

## Schritt 4: Methoden aufrufen ...

```
// Studi-Klasse dynamisch (nach-) laden  
Class<?> c = Class.forName("reflection.Studi");  
// Studi-Objekt anlegen (Defaultkonstruktor)  
Studi s = (Studi) c.newInstance();  
// Parametersatz für Methode zusammenbasteln  
Class<?>[] paramT = new Class<?>[] { String.class };  
// Methode aus dem **Class**-Objekt holen  
Method method = c.getMethod("setName", paramT);  
  
// Methode auf dem **Studi**-Objekt aufrufen  
method.invoke(s, "Holgi");
```



## Hinweis: Klassen außerhalb des Classpath laden

```
File folder = new File("irgendwo");
URL[] ua = new URL[]{folder.toURI().toURL()};

URLClassLoader ucl = URLClassLoader.newInstance(ua);
Class<?> c1 = Class.forName("org.wuppie.Fluppie", true, ucl);
Class<?> c2 = ucl.loadClass("org.wuppie.Fluppie");
```

Bemerkung zu Ordnerstruktur und Classpath; Demo: reflection.ClassLoaderDemo

## Nützlich:

- Erweiterbarkeit: Laden von “externen” Klassen in eine Anwendung
- Klassen-Browser, Debugger und Test-Tools

## Nachteile:

- Verlust von Kapselung, Compiler-Unterstützung und Refactoring
- Performance: Dynamisches Laden von Klassen etc.
- Sicherheitsprobleme/-restriktionen

**Gibt es eine Lösung ohne Reflection, wähle diese!**

- Inspektion von Programmen zur Laufzeit: **Reflection**
  - `java.lang.Class`: Metadaten über Klassen
  - Je Klasse ein `Class`-Objekt
  - Informationen über Konstruktoren, Methoden, Felder
  - Anwendung: Laden und Ausführen von zur Compile-Zeit unbekanntem Code
  - Vorsicht: Verlust von Refactoring und Compiler-Zusicherungen!

# LICENSE



Unless otherwise noted, this work is licensed under CC BY-SA 4.0.