

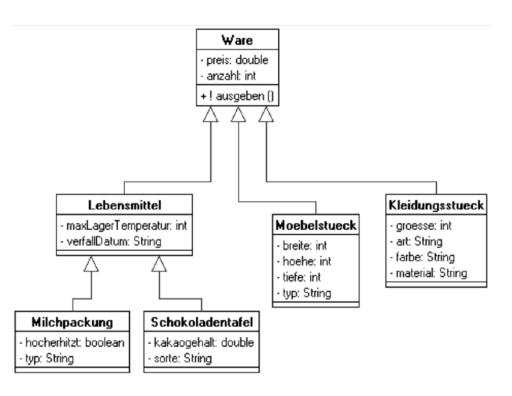
3. Prinzip der OOP

(nach Kapselung und Vererbung)!

Variablen vom Тур einer Oberklasse, die Objekte verschiedenen Typs – sowohl der Klasse selber als auch jeder beliebigen Unterklasse aufnehmen können, werden objektorientierten in der Programmierung polymorph (deutsch: vielgestaltig) bezeichnet.

Beispiel:

Gegeben seien die Klassen "Ware" und "Moebelstueck", wobei "Moebelstueck" Unterklasse von "Ware" definiert sei (siehe Abbildung).



In dem Zusammenhang deklarieren wir die folgenden beiden Anweisungen:

Ware ding;

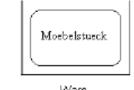
Moebelstueck moeb = new Moebelstueck ();

Die Variable "ding" ist vom Typ der Klasse "Ware", in der Variable "moeb" ist ein Objekt der Klasse "Moebelstueck" enthalten. Dieser Umstand ermöglicht uns nun die folgende Zuweisung:

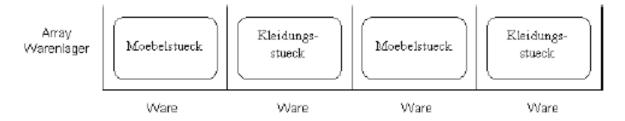
ding = moeb;

Wir sehen, dass die Variable "ding" auch ein Objekt vom Typ "Moebelstueck" aufnehmen kann – dies funktioniert, weil jedes Möbelstück eine Ware ist (und in Java jede Kindsklasse auch alle Methoden und Attribute ihrer Elternklassen implementieren muss).

Die Variable "ding" ist wie ein Behälter, in der die Ware Möbelstück hineingelegt werden kann. Ganz allgemein kann "ding" alle Objekte aufnehmen, die vom Typ einer Unterklasse von "Ware" sind, z.B. auch Objekte einer (hier noch unbekannten) Klasse "Kleidungsstueck".



In Anwendung kann man nun z.B. einen Array vom Typ "Ware" anlegen, welcher nicht nur Objekte der Klasse "Ware" aufnehmen kann, sondern zusätzlich alle möglichen Objekte vom Typ einer beliebigen Unterklasse von "Ware" - wie z.B. "Moebelstueck" oder "Kleidungsstueck". Ein solcher Array ist wie eine Aneinanderreihung von Ware-Behältern, in denen sämtliche Waren hineingelegt werden können.



Besitzen in diesem Zusammenhang zwei Klassen (Ober- und Unterklasse) Methoden mit identischen Namen, jedoch unterschiedlicher Implementierung, so heißen diese Methoden ebenfalls **polymorph**. Man sagt auch, dass die Methode der Oberklasse "überschrieben" wird.

Kommen wir nun zu einem anderen, sehr einfachen Beispiel (in java):

```
abstract class Stift {
                                                              schreibfarbe = e;
  String schreibfarbe;
                                                            }
  public abstract void gebeSchreibfarbeAus();
}
                                                            public void gebeSchreibfarbeAus() {
                                                              System.out.println("Mein Buntstift hat die
                                                              Schreibfarbe " + schreibfarbe + ",\n");
class Kugelschreiber extends Stift {
  public Kugelschreiber (String e) {
                                                            }
    schreibfarbe = e;
                                                         }
  }
                                                         public class StiftTester {
  public void gebeSchreibfarbeAus() {
                                                            public static void main ( String[] args ) {
    System.out.println("Schreibfarbe des
                                                              Stift irgendeinStift = new Kugelschreiber(
    Kugelschreibers ist " + schreibfarbe + ",\n");
                                                                                         "blau");
  }
                                                              irgendeinStift. gebeSchreibfarbeAus();
}
                                                              irgendeinStift = new Buntstift ("rot");
                                                              irgendeinStift. gebeSchreibfarbeAus();
class Buntstift extends Stift {
                                                            }
  public Buntstift (String e) {
                                                         }
```

Hier werden einer Variablen, die auf ein Objekt der Elternklasse "Stift" zeigt, Objekte der Unterklassen "Kugelschreiber" und "Buntstift" zugewiesen. Da alle Klassen die Methode "gebeSchreibfarbeAus" besitzen, ist der Aufruf dieser Methode zu keinem Zeitpunkt ein Problem. Die JVM weiß, welche Klasse sich hinter dem Objekt der Variablen "irgendeinStift" verbirgt – so wird stets die entsprechende Methode "gebeSchreibfarbeAus" der jeweiligen Unterklasse (Bleistift bzw. Kugelschreiber) aufgerufen, aber nicht die der Klasse Stift. (Mit dem Aufruf von "irgendeinStift.getClass()" kann man sich im Übrigen die Klasse des Objektes "anschauen", auf welches die Variable "irgendeinStift" zeigt!)

Anmerkung:

Falls für die Kindsklasse keine Änderung der Funktionalität erforderlich ist, kann auch die Implementation der Eltern-Methode übernommen werden, indem diese mit dem Schlüsselwort **super**(Referenz auf Instanz der Elternklasse) aufgerufen wird. Dies ist in dem obigen Beispiel jedoch nicht möglich, da dort die Methode der Elternklasse abstrakt ist, also noch nicht implementiert wurde.