

Concetti di Programmazione in Java

Antonio Calìo

Cooperativa Servizi & Formazione
Catanzaro (CZ)

Outline

Value vs Reference

Ereditarietà, dynamic binding, polimorfismo

Classi Astratte e Interfaccia

Presentation agenda

Value vs Reference

Ereditarietà, dynamic binding, polimorfismo

Classi Astratte e Interfaccia

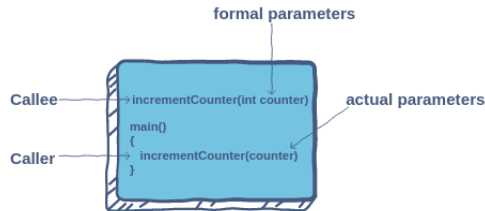
Concetti Chiave

► Chiamata vs Chiamante

- La funzione da cui parte la chiamata è detta: **Chiamante** (Caller)
- L'altra funzione richiamata è detta: **Chiamata** (Callee)

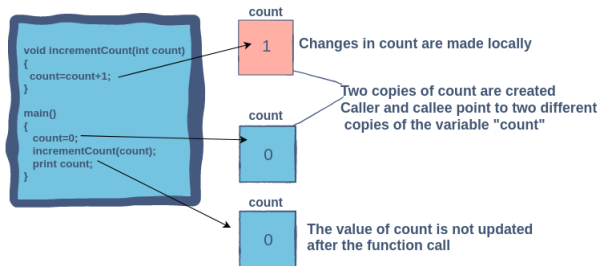
► Actual vs Formal Parameters

- **Actual Parameters**: valori concretamente passati in input durante la chiamata
- **Formal Parameters**: valori richiesti nella definizione della funzione



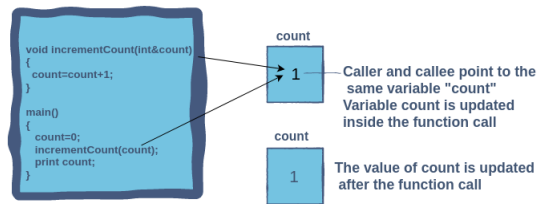
Passaggio per Valore

- ▶ Si esegue una copia dei parametri passati in input
 - ▶ La funziona chiamante e quella chiamata hanno due set di variabili indipendenti aventi lo stesso valore
 - ▶ Le modifiche a tali variabili eseguite dalla funzione **chiamata** non sono visibili dalla funzione **chiamante**



Passaggio per Riferimento (o per Indirizzo)

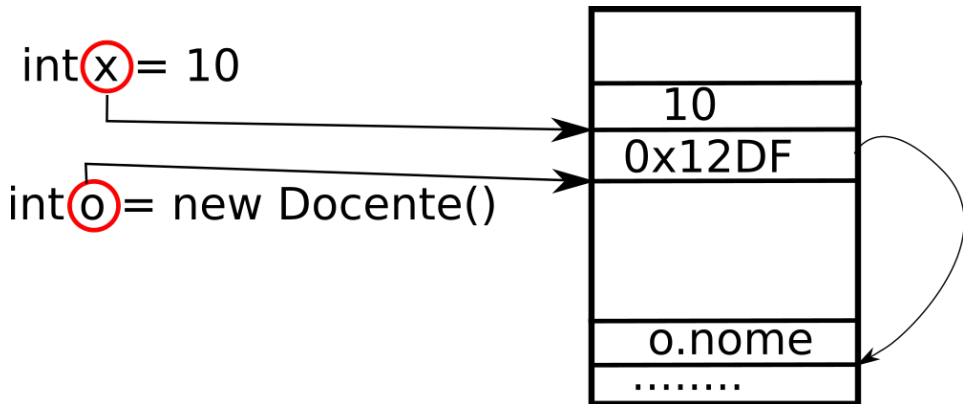
- ▶ Il chiamante passa il riferimento i.e., indirizzo di memoria
 - ▶ Se all'interno della funzione **chiamata** si eseguono delle modifiche agli *actual parameters* passati in input:
 - ▶ Le modifiche saranno visibili anche dall'esterno della funzione **chiamata**



Cosa succede in Java?

- ▶ In Java i parametri sono sempre passati per valore!
- ▶ Tuttavia dobbiamo fare attenzione quando lavoriamo con gli oggetti:
 - ▶ Se un metodo richiede in input un oggetto (quindi un tipo non primitivo):
 - ▶ Java eseguirà una copia del riferimento a quel determinato oggetto
 - ▶ Concretamente, gli oggetti sono passati per riferimento

Cosa succede in Java?



Quiz

```
public class App {  
    public static void main(String... doYourBest) {  
        Simpson simpson = new Simpson();  
        transformIntoHomer(simpson);  
        System.out.println(simpson.name);  
    }  
    static void transformIntoHomer(Simpson simpson) {  
        simpson.name = "Homer";  
    }  
}  
class Simpson {  
    String name;  
}
```

Quiz

```
public class PrimitiveByValueExample {  
  
    public static void main(String... primitiveByValue) {  
        int homerAge = 30;  
        changeHomerAge(homerAge);  
        System.out.println(homerAge);  
    }  
  
    static void changeHomerAge(int homerAge) {  
        homerAge = 35;  
    }  
}
```

Oggetti Immutabili

- ▶ Oggetti contrassegnati come **final**
- ▶ Una volta inizializzati, il loro valore non può essere modificato
 - ▶ Mantengono lo stesso valore per tutta l'esecuzione del programma
- ▶ Java ha molte classi immutabili:
 - ▶ Integer, Double, Float, Long, Boolean, BigDecimal, String

```
public class StringValueChange {  
    public static void main(String[] args) {  
        String name = "";  
        changeToHomer(name);  
        System.out.println(name);  
    }  
  
    static void changeToHomer(String name) {  
        name = "Homer";  
    }  
}
```

Test

```
public class DragonWarriorReferenceChallenger {
    public static void main(String... doYourBest) {
        StringBuilder wProf =
new StringBuilder("Dragon ");
        String wWeap = "Sword ";
        changeWarriorClass(wProf, wWeap);
        System.out.println("Warrior=" +wProf +
            " Weapon=" + wWeap);
    }
    static void changeWarriorClass(StringBuilder prof,
String weap) {
        prof.append("Knight");
        weap = "Dragon " + weap;

        weap = null;
        prof = null;
    }
}
```

1. Warrior=null Weapon=null
2. Warrior=Dragon Weapon=Dragon
3. Warrior=Dragon Knight Weapon=Dragon Sword
4. Warrior=Dragon Knight Weapon=Sword

Presentation agenda

Value vs Reference

Ereditarietà, dynamic binding, polimorfismo

Classi Astratte e Interfaccia

Nozioni Preliminari

- ▶ Progettare una nuova classe per estensione di una classe esistente, dunque per differenza.
 - ▶ permette di concentrarsi sulle novità introdotte dalla nuova classe
 - ▶ favorisce produttività del programmatore

Una Classe ContoBancario: Specifiche

- ▶ Di seguito si considera una classe ContoBancario che definisce le usuali operazioni di deposito e prelievo
- ▶ Un conto è identificato da un numero espresso mediante una String, e si caratterizza per il suo bilancio
- ▶ Non è permesso al bilancio di andare “in rosso”
 - ▶ ossia un prelevamento oltre il valore del bilancio non viene consentito
 - ▶ A questo scopo il metodo preleva() ritorna un valore boolean che è true se l'operazione si conclude con successo, false altrimenti
- ▶ Metodi accessori permettono di conoscere il numero di conto e il valore corrente del bilancio.

Una classe ContoBancario: Implementazione

```
import java.io.*;
public class ContoBancario{
    private String numero;
    private double bilancio=0;
    public ContoBancario( String numero ){...} //primo costruttore
    public ContoBancario( String numero, double bilancio){..{}} //secondo costruttore

    public void deposita( double quanto ){ ..}

    public boolean preleva( double quanto ) { .. }

    public double saldo(){ return bilancio;}
    public String conto(){ return numero; }
    public String toString(){
        return String.format( "conto=%s bilancio=E %1.2f", numero, bilancio );
    } //toString
} //ContoBancario
```


Un Secondo Conto Bancario, con Fido: Specifiche

- ▶ ContoBancario va bene per i clienti "ordinari"
- ▶ La banca dispone di un altro tipo di conto ContoConFido riservato a clientela selezionata
 - ▶ ammette l'andata in rosso controllata da un fido.
- ▶ ContoConFido mantiene molte caratteristiche di ContoBancario ma in più introduce delle differenze:
 - ▶ Il bilancio può andare in rosso

Un Secondo Conto Bancario, con Fido: Implementazione

```
import java.io.*;
public class ContoConFido extends ContoBancario {
    private double fido=1000; //default
    public ContoConFido( String numero ) { super( numero );}
    public ContoConFido( String numero, double bilancio ){super( numero, bilancio ); }
    public ContoConFido( String numero, double bilancio, double fido ){
        super( numero, bilancio );
        this.fido=fido;
    }
    public boolean preleva( double quanto ){ super.preleva(quanto)... }
    public double fido(){ ...}
    public void nuovoFido( double fido ){...}
    public String toString(){ ... }

} //ContoConFido
```

Il Pronome Super

- ▶ Serve a riferirsi alla super classe
 - ▶ ad esempio per invocare esplicitamente un costruttore della super classe
 - ▶ si delega parte del processo di costruzione.
 - ▶ se è usato per questi scopi, super, deve essere la prima istruzione del costruttore.
- ▶ Si noti che:
 - ▶ essendo private il campo bilancio di ContoBancario: ogni sua modifica va ottenuta mediante i metodi di ContoBancario

Modifiche alla classe ContoConFido

- ▶ Modificare la classe ContoConFido di modo che:
 - ▶ Si tenga traccia dell'ammontare scoperto da parte del correntista

Esempio

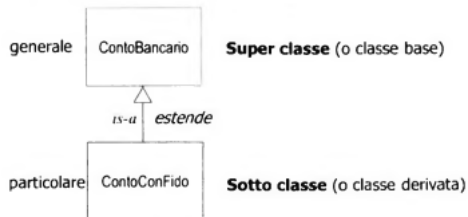
- ▶ Il correntista possiede 100\$ e cerca di prelevare 200\$:
 - ▶ L'ammontare scoperto è pari a 100\$

Relazione di ereditarietà

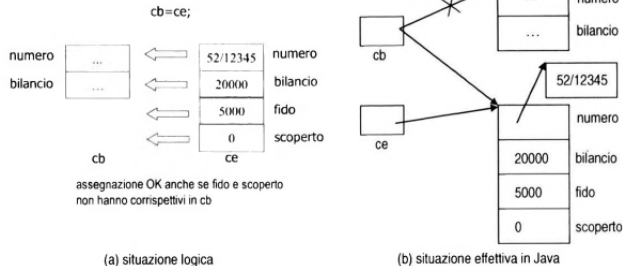
- ▶ ContoConFido è-un (is-a) ContoBancario, ma un pò più specializzato.
- ▶ ContoConFido è una sottoclasse (o classe derivata)
- ▶ ContoBancario una super-classe (o classe base).
- ▶ La relazione di ereditarietà da ContoConFido a ContoBancario è una relazione di generalizzazione
- ▶ La relazione di ereditarietà è ben definita se un oggetto della classe derivata può sempre sostituire un oggetto della classe base
 - ▶ principio di sostituibilità dei tipi
- ▶ Tuttavia: un conto bancario non è un conto con fido!!!!

- ▶ La parentela ci permette di scrivere:

```
ContoBancario cb=new ContoBancario(...);  
ContoConFido ce=new ContoConFido(...);  
cb=ce; //assegnazione dal particolare al generale OK
```



Assegnazione tra oggetti come proiezione



- L'assegnazione da particolare a generale corrisponde, ad es., alla proiezione di un punto dello spazio cartesiano (con coordinate x, y e z) sul piano X-Y (la coordinata z è ignorata).
- Nella situazione effettiva di Java, a seguito dell'assegnazione `cb=ce`, `cb` punta all'oggetto composito riferito da `ce`
- Tuttavia, `cb` lo vede con gli "occhiali" imposti dalla sua classe di appartenenza `ContoBancario`.
- Pertanto i campi `fido` e `scoperto`, anche se effettivamente presenti nell'oggetto puntato da `cb`, sono ignorati.

Tipo statico e dinamico di un oggetto

```
ContoBancario cb=new ContoBancario(...);  
ContoConFido ce=new ContoConFido(...);  
cb=ce; //assegnazione dal particolare al generale OK
```

- ▶ Dopo l'assegnazione `cb=ce`, ogni uso di `preleva()` si riferisce alla sotto classe
 - ▶ `cb` ha tipo statico (legato cioè alla dichiarazione) `ContoBancario`
 - ▶ `cb` ha tipo dinamico (guadagnato in seguito all'assegnazione) `ContoConFido`
- ▶ Il tipo statico dice cosa si può fare su `cb`
- ▶ Il tipo dinamico dice quale particolare metodo va in esecuzione:
 - ▶ se uno della super classe o uno della sotto classe.
- ▶ Prima dell'assegnazione, `cb.preleva(...)` si riferisce al metodo della super classe.
- ▶ Dopo l'assegnazione, `cb.preleva(...)` invoca di fatto la versione di `preleva` di `ContoConFido`.

Assegnazione dal generale al particolare ?

- ▶ Non si può assegnare un oggetto da generale al particolare, es. `ce=cb`
 - ▶ `cb` non ha campi e valori corrispondenti ai campi particolari introdotti dalla classe `conto con fido`
 - ▶ non ha senso proiettare un punto dal piano cartesiano X-Y nello spazio, dal momento che non è definita la coordinata z
- ▶ Tuttavia, se `cb` ha tipo dinamico `ContoConFido`, si può di fatto cambiare punto di vista ("paio di occhiali") su `cb` in modo da vederlo come `ContoConFido` e quindi accedere a tutte le funzionalità di `ContoConFido`

```
if( cb instanceof ContoConFido ){  
    ce=(ContoConFido)cb; //casting  
    ce.nuovoFido(5000);  
}
```

- ▶ Su una variabile `cb` di classe (tipo statico) `ContoBancario` possono essere richieste sempre e solo le funzionalità della classe cui appartiene
- ▶ Se `cb` ha tipo dinamico `ContoConFido`, invocando un metodo ridefinito in `ContoConFido` come `preleva/deposita`, di fatto si esegue la versione del metodo di `ContoConFido`
- ▶ Se `cb` ha tipo dinamico `ContoConFido`, controllabile con `instanceof` è allora possibile cambiare il punto di vista su `cb` (*casting*)

Dynamic binding e polimorfismo

- ▶ Il dynamic binding (collegamento dinamico) si riferisce alla proprietà che invocando un metodo su un oggetto come `cb`, dinamicamente possa essere eseguita la versione del metodo definita in: `ContoBancario` oppure `ContoConFido`
- ▶ Il termine polimorfismo significa "più forme" ed esprime la proprietà che un oggetto possa appartenere a più tipi
 - ▶ con `cb=ce`, l'oggetto `cb` acquisisce un altro tipo (diventa polimorfo)
 - ▶ Il polimorfismo di `cb` si può verificare come segue

```
if(cb instanceof ContoBancario ) è TRUE  
if(cb instanceof ContoConFido ) è TRUE
```

- ▶ dynamic binding e polimorfismo sono le due facce di una stessa medaglia:
 - ▶ Il polimorfismo è la causa del dynamic binding

Ereditarietà e ridefinizione dei metodi

- ▶ ContoConFido ridefinisce i metodi deposita e preleva già presenti nella super classe ContoBancario
 - ▶ occorre normalmente rispettare la sua intestazione (signature)
 - ▶ se cambia qualcosa nell'intestazione (nome del metodo, tipi dei parametri): *overloading* anziché di ridefinizione (*overriding*).
- ▶ Perchè funzioni correttamente il dynamic binding/polimorfismo, è necessario osservare l'esatta intestazione

```
@Override // ANNOTAZIONE FACOLTATIVA!!!!  
public boolean preleva( double quanto ){...}
```

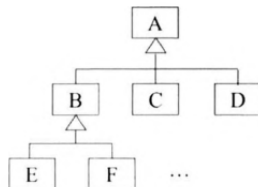
- ▶ L'annotazione permette al compilatore di controllare ed eventualmente segnalare problemi

Ereditarietà singola

- ▶ In Java ogni classe può essere erede di una sola classe (ereditarietà singola).
- ▶ Tutto ciò permette la costruzione di gerarchie di classi secondo una struttura ad albero
 - ▶ Ogni classe ha solo un genitore
- ▶ Avere una gerarchia accresce la possibilità di polimorfismo

Esempio

- ▶ Oggetti di classe E sono anche di classe: B, A
- ▶ Ad una variabile di classe A è possibile assegnare un oggetto di qualsiasi sottoclasse: B, C, D, E, F
- ▶ Il tipo dinamico di un oggetti di classe A può essere uno qualsiasi delle sottoclassi



Ereditarietà vs composizione

- ▶ Riflessione sulla relazione di ereditarietà alla luce del principio di sostituibilità dei tipi

Esempio

- ▶ Un oggetto `Linea` (segmento) è caratterizzato da due punti (oggetti di classe `Punto`)
- ▶ È corretto definire `Linea` come sottoclasse di `Punto`?

Ereditarietà vs composizione

- ▶ Riflessione sulla relazione di ereditarietà alla luce del principio di sostituibilità dei tipi

Esempio

- ▶ Un oggetto Linea (segmento) è caratterizzato da due punti (oggetti di classe Punto)
- ▶ È corretto definire Linea come sottoclasse di Punto?
- ▶ No! Rappresenta una forzatura.
- ▶ Una Linea non è un Punto, ma è *composta* (has-a) da punti
- ▶ Pertanto la cosa migliore è definire la classe Linea come segue:

```
class Linea {  
    Punto p1, p2;  
}
```

L'antenato Object

- ▶ In Java, ogni classe eredita direttamente o indirettamente da `Object` (radice di tutte le gerarchie di classi)
- ▶ Quando una classe non specifica la clausola `extends`, in realtà ammette implicitamente la clausola: `extends Object`
- ▶ I metodi seguenti ammettono già un'implementazione in `Object` che necessariamente è generica. Essi vanno

di norma ridefiniti per avere un significato “tagliato su misura” delle nuove classi: • `String toString()` - ritorna lo stato di `this` sotto forma di stringa

- ▶ `boolean equals(Object x)` ritorna `true` se `this` ed `x` sono uguali
 - ▶ `Object` definisce l'uguaglianza in modo superficiale: due oggetti sono uguali se sono in aliasing, ossia condividono lo stesso riferimento
- ▶ `int hashCode()` - ritorna un hash code (numero intero unico) per `this`

Strutture Dati Eterogenee

- ▶ Grazie alla ereditarietà implicita da `Object` possiamo dichiarare strutture dati eterogenee come segue:

```
Object[] v = new Object[10];
```

- ▶ in `v` possiamo memorizzare oggetti appartenenti a qualsiasi classe
- ▶ per scoprire il tipo di un oggetto contenuto in `v` possiamo scrivere

```
if(v[i] instanceof String) ...
```

Recap: modificatori di accesso

- ▶ Gli attributi di una classe (campi o metodi) possono avere un modificatore tra
 - ▶ `public` se sono esportati a tutti i possibili client
 - ▶ `private` se rimangono ad uso esclusivo della classe
 - ▶ `protected` se sono esportati solo alle classi eredi
 - ▶ (nulla) se devono essere accessibili all'interno dello stesso package (familiarità o amicizia tra classi).
- ▶ Attenzione: gli attributi `protected` sono accessibili anche nell'ambito del package di appartenenza.
- ▶ Una classe può essere `public` se è esportata per l'uso in altri file, non avere il modificatore `public` se il suo uso è ristretto al package (eventualmente anonimo) di appartenenza.
- ▶ Una classe può essere `final` se non può essere più estesa da classi eredi.
 - ▶ similmente, un metodo `final` non può essere più ridefinito nelle sottoclassi
- ▶ In una ridefinizione di metodo è possibile ampliare il suo modificatore ma non restringerlo
- ▶ Ad es. nella super classe il metodo potrebbe essere `protected` e nella sotto classe `public`, ma non viceversa.

ContoBancario

- ▶ Si implementi la gerarchia di classi ContoBancario
- ▶ Si implementi una classe BancaArray che contenga al suo interno una collezione di conti bancari (possono essere di tipo ContoBancario oppure ContoConFido)

Contatore

- ▶ Si consideri una classe Contatore che fornisce l'astrazione di un contatore, ossia una variabile intera che può essere incrementata/decrementata.
 - ▶ La classe dispone di tre costruttori:
 1. quello di default che inizializza a zero il contatore
 2. quello normale che imposta il valore iniziale del contatore con il valore di un parametro
 3. quello di copia che imposta il contatore dal valore di un altro contatore. Per semplicità il campo valore è dichiarato protected (esportato cioè alle classi eredi).
 - ▶ Si implementi una seconda classe ContatoreModulare che erediti
 - ▶ Un contatore con modulo 10 è un contatore che assume tutti i valori da 0-9. Una volta raggiunto il valore 9, ritorna nuovamente a 0.

Presentation agenda

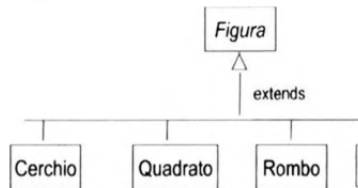
Value vs Reference

Ereditarietà, dynamic binding, polimorfismo

Classi Astratte e Interfaccia

Una gerarchia di classi per figure geometriche piane

- ▶ Si considerano le comuni figure piane:
 - ▶ cerchio, quadrato, rombo, trapezio ...
- ▶ Si vuole organizzare le figure in modo da facilitarne l'utilizzo nelle applicazioni
 - ▶ tutte posseggono almeno una dimensione,
 - ▶ il raggio per il cerchio
 - ▶ il lato per il quadrato o il rombo
 - ▶ la base e l'altezza per un rettangolo
- ▶ Per "imparentare" le figure si può concepire una classe base *Figura* che poi ogni figura particolare può estendere e specializzare
 - ▶ in *Figura* si può introdurre una dimensione (double) e i metodi che certamente hanno senso su tutte le figure.



Discussione

- ▶ Identificare una gerarchia di classi come quella di cui si sta discutendo ha una cruciale importanza
 - ▶ Si può introdurre nella classe base (Figura) tutti quegli elementi (attributi e metodi) comuni a qualunque erede.
 - ▶ In questo modo si evitano ridondanze e si garantisce ad ogni classe derivata di possedere i "connotati" di appartenenza ad una stessa "famiglia".
- ▶ Si rifletta ora che prevedendo una dimensione (cioè un lato) nella classe Figura, il suo concreto significato non è chiaro
 - ▶ per un cerchio si tratterà del suo raggio
 - ▶ per un quadrato del suo lato
 - ▶ per un rettangolo la sua base
- ▶ Metodi come `perimetro()` ed `area()` previsti in Figura non si possono dettagliare in quanto manca l'informazione su come interpretare la figura
- ▶ Si dice che una classe come Figura è **astratta** (**abstract**) proprio perchè ancora incompleta
 - ▶ Spetterà poi alle classi eredi concretizzare tutti quegli aspetti previsti in Figura ma al momento astratti

Implementazione classe Figura

```
public abstract class Figura {  
    private double dimensione;  
    public Figura( double dim ){  
        if( dim<=0 )  
            throw new IllegalArgumentException();  
        this.dimensione=dim;  
    }  
    protected getDimensione(){ return dimensione;}  
    public abstract double perimetro();  
    public abstract double area();  
}
```

Discussione II

- ▶ Una classe astratta come `Figura` non è istanziabile.

Discussione II

- ▶ Una classe astratta come `Figura` non è istanziabile.
 - ▶ Allora a che ... serve ?

Discussione II

- ▶ Una classe astratta come `Figura` non è istanziabile.
 - ▶ Allora a che ... serve ?
 - ▶ Serve come base per progettare classi eredi!
- ▶ Per definire una classe astratta si deve premettere al nome `class` la keyword `abstract`
- ▶ In una classe astratta uno o più metodi sono di norma astratti.
 - ▶ Una classe erede è concreta se implementa (ne fornisce cioè il corpo) tutti i metodi `abstract`.
 - ▶ Se qualche metodo rimane ancora astratto, anche la classe erede è astratta e spetta ad un ulteriore erede implementare i rimanenti metodi `abstract` etc.
- ▶ Si nota che in una classe astratta possono essere presenti campi dati (es. `dimensione`) e metodi concreti.
 - ▶ Ad esempio `getDimensione()`, utile solo per le classi eredi (esportazione `protected`), è concreto.

Implementazione classe Cerchio

```
public class Cerchio extends Figura{
    public Cerchio( double raggio )( super(raggio);}
    public Cerchio( Cerchio c ){ super(c.getDimensione());}
    public double getRaggio(){ return getDimensione();}

    public double perimetro(){ return 2*Math.PI* getDimensione(); }//perimetro
    public double area(){
double r=getDimensione();
return PI*r;
    }
    public String toString(){
return "Cerchio: raggio="+getDimensione();
    }//toString
    public boolean equals(Object other){...}
}//Cerchio
```

- ▶ Essendo privato il campo dimensione di Figura, si è fatto ricorso ai metodi `getDimensione()/setDimensione()` per accedervi da dentro Cerchio.
- ▶ Il metodo `equals()` necessariamente è peculiare di ogni classe erede, e per questa ragione non è stato previsto in Figura.
 - ▶ Similmente per il metodo `toString()`
 - ▶ In altre situazioni può essere invece conveniente anticipare nella super classe una implementazione dei metodi `equals()`, `hashCode()` e `toString()`

Esercizi

- ▶ Si implementi una classe `Rettangolo`
- ▶ Si implementi una classe `Utility` che contenga soltanto metodi statici. Fornire l'implementazione della seguente funzione:
 - ▶ `areaMassima`: riceve in ingresso una collezione di figure e restituisce quella con l'area massima.

Una classe astratta per il problema dell'ordinamento

- ▶ Di seguito si valuta la possibilità di risolvere il problema dell'ordinamento di un array di oggetti
- ▶ Occorre avere una classe che fornisce un metodo di ordinamento che si fonda su un criterio di confronto da specializzare di caso in caso.
 - ▶ In fondo, la logica dell'ordinamento è sempre la stessa, indipendentemente dalla tipologia degli oggetti
 - ▶ Occorre specializzare il concetto di minore/maggiore

```
public abstract class Sortable{  
    protected abstract int compareTo( Sortable x );  
    public static void sort( Sortable []v ){  
        for( int j=v.length-1; j>0; j-- ){  
            int iMax=0;  
            for( int i=0; i<=j; i++ )  
                if( v[i].compareTo(v[iMax])>0 ) iMax=i;  
            //scambia  
            Sortable park=v[j];  
            v[j]=v[iMax];  
            v[iMax]=park;  
        }//for  
    }//sort  
}//Sortable
```

- ▶ Il metodo compareTo deve sostituire:
 - ▶ 0 se l'istanza passata in input è uguale a this
 - ▶ un valore <0 se this è minore dell'istanza passata in input
 - ▶ un valore >0 se this è maggiore dell'istanza passata in input

Esercizi

- ▶ Si definisca una classe `Intero`, erede di `Sortable`, che memorizzi al suo interno il valore di un numero intero, sulla base del quale dovrà essere eseguito l'ordinamento
 - ▶ Testare il funzionamento della nuova classe
-
- ▶ Inglobare la classe `Sortable` nel progetto relative alla class `Razionale`
 - ▶ Testare il funzionamento

Limiti dell'approccio

- ▶ L'approccio non è applicabile se una classe i cui oggetti si vogliono ordinare, è già legata in una gerarchia di ereditarietà e dunque non può estendere `Sortable`
 - ▶ volendo ordinare oggetti di classe `Impiegato extends Persona`, dunque non possiamo avere `Impiegato extends Persona, Sortable`

Il concetto di interfaccia

- ▶ Rappresentano un meccanismo per simulare l'eredità multipla: le interfacce
 - ▶ Una classe può estendere una sola classe ma può implementare zero, una o più interfacce
- ▶ Un'interfaccia (interface) è una raccolta di intestazioni (signature) di metodi
 - ▶ Le signature di metodi sono definizioni astratte pur senza il modificatore abstract
 - ▶ Una classe che implementi un'interfaccia deve fornire un'implementazione di tutti i metodi definiti nell'interfaccia, altrimenti la classe è da ritenersi astratta.
- ▶ Ammette definizioni di attributi costanti e tipi innestati
- ▶ Un'interfaccia, così come una classe astratta, non è istanziabile.

A proposito di Sortable

```
public interface Comparable{  
    public int compareTo( Object x );  
} // Comparable
```

- ▶ Per massima generalità, compareTo() lavora su Object. compareTo(x) ritorna <0, ==0, >0 a seconda che l'oggetto this sia rispettivamente minore, uguale o maggiore di x.

Razionali comparabili

```
public class Razionale implements Comparable{
//... come prima
public int compareTo( Object x ){
    Razionale r=(Razionale)x;
    int mcm=(this.denominatore*r.denominatore)/mcd(this.denominatore, r.denominatore);
    int n1=(mcm/this.denominatore)* this.numeratore;
    int n2=(mcm/r.denominatore)*r.numeratore;
    if( n1<n2 ) return -1;
    ifj n1>n2 ) return 1;
    return 0;
} //compareTo
} //Razionale
```

- ▶ Razionale estende (implicitamente) Object, discende che i razionali sono anche di tipo Object
- ▶ Razionale implementa Comparable, deriva che gli oggetti razionali sono anche comparabili, ossia di tipo Comparable (aumento del polimorfismo).
 - ▶ Un array di Comparable è dunque un array di oggetti sui quali è definito il criterio di confronto.

La classe di utilità Array

```
package poo.util:
public final class Array{//versione completa fornita a parte
private Array(){}
public static void selectionSort( Comparable []v ){
for( int j=v.length-1; j>0; j-- ){
int indMax=0;
for( int i=1; i<=j; i++ )
if( v[i].compareTo(v[indMax])>0 )
indMax=i;
//scambia v[indMax] con v[j]
Comparable park=v[j]; v[j]=v[indMax];
v[indMax]=park;
}
} //selectionSort
public static void bubbleSort( Comparable []v ){
int ius=0;//inizializzazione fittizia
for( int j=v.length-1; j>0; j=ius ){
int scambi=0;
for( int i=0; i<j; i++ )
if( v[i].compareTo(v[i+1])>0 ){
//scambia v[i] con v[i+1]
Comparable park=v[i];
v[i]=v[i+1]; v[i+1]=park;
scambi++;
ius=i;//indice ultimo scambio
}
}
if( scambi==0 ) break;
} //for esterno
} //Array
```


Ordinamento di razionali comparabili

```
Razionale []v={ //esempio di caricamento  
new Razionale(2,3), new Razionale(4,7),  
new Razionale(2,8), new Razionale(3,9)};  
Array.selectionSort( v );  
for( int i=0; i<v.length; i++ ) System.out.println( v[i] );
```

Discussione

- ▶ L'uso dell'interfaccia `Comparable` rende possibile approntare una classe di utilità come `Array` che esporta i più comuni algoritmi di ordinamento e ricerca (lineare e binaria).
 - ▶ Diverse varianti sono disponibili di uno stesso metodo (overloading):
 - ▶ es. `litisconsortile`, di `Comparable`
 - ▶ c'è una versione che accetta un array di `int` e un'altra che accetta un array di `double`
- ▶ Questo modo di operare, come si vedrà nel seguito, è ampiamente sfruttato dalla libreria di Java (API)
- ▶ Per avvalersi di un metodo qualsiasi di ordinamento di `Array`, è sufficiente che una classe applicativa implementi `Comparable`
 - ▶ Quando una classe implementa `Comparable`, si dice che i suoi oggetti dispongono dell'ordinamento naturale
 - ▶ L'approccio basato sull'interfaccia lascia libera una classe di ereditare da una super classe
 - ▶ Non sussistono più i limiti riscontrati con il metodo basato sulla classe astratta `Sortable`
 - ▶ Le interfacce possono essere costruite anche per estensione (`extends`)
 - ▶ Se l'interfaccia `I2` estende `I1`, allora banalmente in `I2` si ritrovano tutte le intestazioni di metodi di `I1` più quelle previste da `I2`

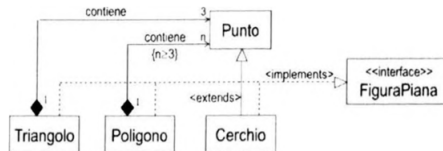
Regole di un buon progetto di una classe Java

- ▶ Alla luce delle conoscenze sin qui acquisite, si può dire che il progetto di una classe, per generalità, dovrebbe:
 - ▶ prevedere il metodo `boolean equals(Object x)`
 - ▶ prevedere il metodo `String toString()`
 - ▶ prevedere il metodo `int hashCode()` che ritorna un intero identificativo unico dell'oggetto
 - ▶ Se due oggetti sono uguali secondo `equals`, allora il loro `hashCode` deve essere uguale
 - ▶ Tuttavia oggetti non uguali possono avere lo stesso valore di `hashCode`
 - ▶ Per definire i metodi `equals()` e `hashCode()` occorre prestare ai campi (di norma immutabili) che identificano un oggetto
 - ▶ per una persona potrebbero essere cognome e nome o il campo codice fiscale
 - ▶ per uno studente la matricola etc
- ▶ Implementare l'interfaccia `Comparable` e dunque il metodo `compareTo`, se si prevede che gli oggetti debbano essere assoggettati ad ordinamento o comunque a confronti (es. per ragioni di ricerca)

Un altro esempio di uso delle interfacce

- ▶ La relazione con il rombo indica che Triangolo contiene 3 (molteplicità della relazione) punti
- ▶ La linea tratteggiata terminante con una freccia bianca indica che Triangolo implementa l'interfaccia FiguraPiana
- ▶ Cerchio estende Punto e implementa FiguraPiana.
- ▶ Ovviamente, un'interfaccia può far parte di un package esplicito ed essere raccolta in un file
- ▶ Essa va compilata come le classi

```
package poo.geometria;  
public interface FiguraPiana{  
    double perimetro();  
    double area();  
} //FiguraPiana  
package poo.geometria;  
public class Triangolo implements FiguraPiana{  
    public double perimetro(){...}  
    public double area(){...}  
} //Triangolo
```



- ▶ Il discorso può proseguire ulteriormente:
 - ▶ Da Cerchio si può derivare Sfera che è una figura solida.
 - ▶ A questo punto si potrebbe definire un'interfaccia FiguraSolida che extends FiguraPiana ed aggiunge
 - ▶ metodi come double areaLaterale() e double volume()

- Analizzare le dichiarazioni che seguono ed individuare e motivare ogni situazione di errore presente.

```
interface T1 { void foo(); } interface T2 { int foo(int i); } interface T3 { int foo(); } interface T4  
extends T1, T3 { } class A { public int foo() { return 0; } } // A class B extends A implements  
T1, T2 { public void foo() { System.out.println("void foo()"); } public int foo(int i) { return 1; }  
} // B class C extends A implements T3 { public int foo() { return 0; } } // C class D extends A  
implements T1 { } // D class E extends A implements T3, T4 { } // E
```

Esercizi

- ▶ Programmare altre classi eredi di Figura come Quadrato, Rombo, Triangolo, Trapezioloisoscele, etc. La

classe Triangolo potrebbe esportare un metodo per conoscere il tipo di triangolo etc.

- ▶ Programmare una classe Cono che estende Cerchio e implementa l'interfaccia FiguraSolida.