00P POLIMORFISMS UN ABSTRAKCIJA

Ainārs Skrubis 2PT

KAS IR OOP?

OOP jeb **Objektorientēta programmēšana** ir datorprogrammēšanas **paradigma**, kas programmatūras dizainu organizē pamatojoties uz objektiem ar, kuriem izstrādātājs vēlas manipulēt, nevis uz funkcijām vai loģiku, kas nepieciešama, lai veiktu manipulācijas.

Šī paradigma ir labi piemērota lielām, **sarežģītām** programmām, kuras aktīvi tiek papildinātas vai uzturētas. Piemēram priekš programmām, kas tiek radītas, lai nodrošinātu ražotnes sistēmas simulēšanu, arhitektūras/dizaina rīkiem, mobilajām lietotnēm.

OOP ir četri stūrakmeņi

- Abstrakcija
- Polimorfisms
- Mantošana
- Iekapsulēšana

The Four Pillars



KAS IR POLIMORFISMS?

Polimorfisms Java valodā ir viens no OOP pamatjēdzieniem, kas ļauj objektiem uzvesties atšķirīgi atkarībā no to konkrētā klases tipa. Vārds "polimorfisms" nozīmē "kam ir daudzas formas", un tas ir cēlies no grieķu vārdiem "**poly**" (daudzas) un "**morph**" (formas), kas nozīmē, ka viena vienība var pieņemt daudzas formas. Java valodā polimorfisms ļauj vienai un tai pašai metodei vai objektam uzvesties atšķirīgi atkarībā no konteksta, īpaši no projekta faktiskās izpildlaika klases.

KĀ PIELIETOT POLIMORFISMU?

Polimorfismu pielieto izmantojot @override funkciju

```
class Virietis{
void disk() {
    System.out.println("Es esmu virietis.");
//Klase kas pārakstīs Cilveks klases metodi
class Tevs extends Virietis {
// Pāraksta metodi (Overriding)
@Override
void disk() {
    System.out.println("Es esmu tēvs.");
public class Polimorfisisms {
public static void main(String[] args) {
    Virietis p = new Tevs();
    p.disk();
```

KAS IR ABSTRAKCIJA?

Abstrakcija Java valodā ir process, kurā tiek slēptas ieviešanas detaļas un lietotājam tiek parādītas tikai būtiskās detaļas vai funkcijas. Tā ļauj koncentrēties uz to, ko objekts dara, nevis uz to, kā tas to dara. **Nevajadzīgās detaļas lietotājam netiek rādītas.**

KĀ PIELIETOT ABSTRAKCIJU?

Abstrakciju pielieto izmantojot **abstract** atslēgvārdu

```
/abstraktā klase ar abstraktām metodēm
abstract class Cilveks {
abstract void ieslekt();
abstract void izslekt();
class Pults extends Cilveks {
@Override
void ieslekt() {
    System.out.println("TV ir ieslekts.");
@Override
void izslekt() {
    System.out.println("TV ir islekts.");
/Main klase
oublic class Abstrakcija {
public static void main(String[] args) {
    Cilveks remote = new Pults();
    remote.ieslekt();
    remote.izslekt();
```

KAS IR INTERFACE?

Saskarnes(Interface) ir vēl viena abstrakcijas ieviešanas metode Java valodā. Galvenā atšķirība ir tā, ka, izmantojot saskarnes, Java klasēs var panākt **100% abstrakciju**. Java vai jebkurā citā valodā saskarnes ietver gan metodes, gan mainīgos, bet tām trūkst metodes pamatteksta. Papildus abstrakcijai saskarnes var izmantot arī mantojuma ieviešanai Java valodā.

PAR PROJEKTU

APRAKSTS

Programma ir elektronisks tests kur ir 10 jautājumi kur ir viens pareiz atbilžu variants.

Programmā tiek lietots lists, bufferedReader, JOptionPane. Atkarībā no pareizo atbilžu

dauzdzuma mainas bilde.





Nepareiz	rās atbildes	×
i	Kas ir gavenā abstrakcijas nozīme? Tava atbilde: b)Novērst mantošanu Pareizā atbilde: a)Slēpt datus	^
	Kas raksturo runtime polimorfismu Java valodā? Tava atbilde: b)Statiskā saistīšana Pareizā atbilde: d)Izsaukto metodi nosaka objekta tips izpildes laikā	=
	Kāpēc izmantot interfeisu nevis abstraktu klasi? Tava atbilde: b)Jo interfeisi ir ātrāki par abstraktām klasēm Pareizā atbilde: a)Jo interfeisi ļauj mantot vairākas "klases"	
	Kāda ir atšķirība starp pārslodzi (overloading) un pārdefinēšanu (overriding)? Tava atbilde: b)Pārslodze maina metodes nosaukumu Pareizā atbilde: c)Pārslodze maina parametru sarakstu, pārdefinēšana – uzvedību apakškla	
	Ko dara polimorfisisms? Tava athilde: h\llanto no subklases(anakšklases)	-
	OK	

KO LIETOJU







Word



DARBA GAITA

- 12.06 Izveidoju jaunu git hub repozitorija
- 13.06 Izveidots nepabeigts mācību materiāls
- 14.06 Testa programmēšana
- 15.06 Testa pabeigšana
- 16.06 Prezentācijas veidošana
- 17.06 Pabeigts mācību materiāls
- 18.06 Readme un release

Jur	e 20	<	>			
S	М	Т	W	Т	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12

AIZNEMTAIS LAIKS

Programma 8h Mācību materiāls
4h

Prezentācija 5h







IZMANTOTIE AVOTI

- W3school(https://www.w3schools.com/java/java_polymorphism.asp un https://www.w3schools.com/java/java_abstract.asp)
- Skolotāja Kristapa Rāvalda programmēšanas kursi par OOP, Polimorfismu, Abstrakciju
- GeeksForGeeks(https://www.geeksforgeeks.org/java/abstraction-in-java-2/ un https://www.geeksforgeeks.org/java/polymorphism-in-java/)
- ChatGPT

PALDIES PAR UZMANĪBU