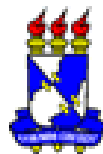


Encapsulamento e Modularização

Prof. Alberto Costa Neto
alberto@ufs.br

Linguagens de Programação



Departamento de Computação
Universidade Federal de Sergipe

Conteúdo

- Encapsulamento
- Modularização
- Tipos Abstratos de Dados (TADs)
- Objetos
- Classes



Encapsulamento

- Programação em grande escala
- A chave da modularidade é abstração
 - Qual é o propósito de um módulo? (**O quê** ele faz?)
 - Como se chega no propósito?
- Abstração exige ocultamento (controle de visibilidade)
 - Interfaces mínimas para outros módulos
- Com o encapsulamento, o usuário de um módulo preocupa-se apenas com **o quê** ele faz, não **como faz**.



Encapsulamento

- Conceitos
 - Módulo: grupo de declarações + encapsulamento
 - TAD: tipo definido indiretamente por suas características e operações exportadas
 - Objeto: variável oculta + operações exportadas
 - Classe: (descrição de) um tipo de objetos
 - *Generics*: declarações com tipos parametrizados



Vantagens do Encapsulamento

- Empacotar representação e operações em unidades lógicas que podem ser compiladas separadamente
- **Flexibilidade:** como os clientes não dependem da representação, ela pode ser modificada sem exigir mudanças nos clientes
- **Confiabilidade:** clientes não podem quebrar a integridade dos dados, seja intencionalmente ou acidentalmente
- **Documentação reduzida:** O cliente só precisa conhecer a parte pública



Módulos (pacotes)

- Módulo (pacote):
 - um grupo de componentes declaradas
 - um conjunto de vínculos encapsulados
- Exemplos
 - Pacotes em Ada e estruturas em ML agrupam qualquer vinculável

```
package P is  
    D  
end;
```

```
structure P =  
    struct  
        D  
    end
```

- Pacotes em Java agrupam apenas classes
- Classes em Java, C++, Eiffel, ... agrupam (e encapsulam) variáveis e métodos.



Módulos com encapsulamento

- Ada e Modula-2 dividem o módulo em duas partes separadas: interface e corpo

```
package trig is
  function sin(x:Float)
    return Float;
  function cos(x:Float)
    return Float;
end trig;
```

```
package body trig is
  pi : constant Float := 3.1416;
  function sin(x:Float)
    return Float is
    ...;
  function cos(x:Float)
    return Float is
    ...;
end;
```

- Vantagens:
 - Compilação separada da interface e do corpo. Para quê?
 - O cliente/usuário do pacote só conhece a interface



Outras alternativas

- Módulos em ML
 - possui *block declarations*:
local D_1
in D_2 **end**
 - combinado com **struct** permite criar módulos com encapsulamento
- Haskell: explicitando listas de exportação e importação
module P export list_id import list_id from M is D
 - limitação na compilação separada (não há interfaces)



Outras alternativas

- Java, C++, Object Pascal: mecanismos de encapsulamento usando modificadores de visibilidade.

```
class C {  
    private int a;  
    public void f( ) {...}...;  
    protected int g( ) {...}  
}
```

```
package P;  
import Q;  
public class A {...}
```

```
package P;  
class B {...}
```



Tipos Abstratos de Dados

- TAD: um tipo definido por um grupo de operações
 - representação dos dados é oculta
- Ex. Suponha que precisamos trabalhar com Racionais
type Rational = (Int, Int)
 - Rational pode ser usado em contextos indesejados (onde se espera um ponto por exemplo)
 - Podem ser construídos valores sem sentido, ex: (2,0)
 - Valores iguais podem ser considerados diferentes, ex: (4,2) e (2,1)
- Solução: esconder a representação \Rightarrow um TAD
 - todas as vantagens do encapsulamento
 - resolvem-se os três problemas anteriores



Um TAD em ADA

```
package directory_type is
  type Directory is limited private;
  procedure insert (dir : in out Directory;
    newname: in Name; newnumber: in Number);
  procedure lookup (dir : in Directory;
    oldname: in Name; oldnumber: out Number
    found : out Boolean);
private
  type DirNode;
  type Directory is access DirNode;
  type DirNode is record .... end record;
end directory_type;
```



Implementação do TAD

```
package body directory_type is
  procedure insert (dir : in out Directory;
    newname: in Name; newnumber: in Number) is
    ...; -- aqui a implementação
  procedure lookup (dir : in Directory;
    oldname: in Name; oldnumber: out Number
    found : out Boolean) is
    ...; -- aqui a implementação
end directory_type;
```



Usando o TAD

```
use directory_type; -- permite abreviar a notação ponto  
homedir : Directory;  
workdir : Directory;  
...  
insert(workdir, me, 6041);  
insert(homedir, me, 8715);  
lookup(workdir, me, mynumber, ok);
```



TADs em outras linguagens

- Algumas linguagens permitem definir TADs
 - Com construções próprias, por exemplo ML e Haskell 96
 - Usando módulos -- algumas linguagens permitem outras não (Units do turbo pascal?).



Objetos

- Objeto: uma variável escondida com um grupo de operações visíveis que trabalham sobre esta variável
- Instâncias de um TAD (classe)
- Todas as vantagens dos TADs
- Introduz um novo paradigma
- Geralmente pacotes/módulos suportam objetos (Units de Pascal?)



Um Objeto em ADA

```
package directory_object is
  procedure insert (newname: in Name
                   newnumber: in Number);
  procedure lookup (oldname: in Name;
                   oldnumber: out Number
                   found : out Boolean);
end directory_object;
```

Nota: ao contrário das definições anteriores, as operações não recebem mais como parâmetro um objeto **directory_object**



Declarando um Objeto em Ada

```
package body directory_object is
  type DirNode;
  type DirPtr is access DirNode;
  type DirNode is record .... end record; -- uma árvore
  root : DirPtr; -- objeto
  procedure insert (newname: in Name
                   newnumber: in Number) is
    ...; -- adiciona na árvore cuja raiz é root

  procedure lookup (oldname: in Name;
                   oldnumber: out Number
                   found : out Boolean) is
    ...; -- busca na árvore cuja raiz é root
end directory_object;
```



Usando um Objeto em Ada

```
directory_object.insert(me, 6041);  
directory_object.insert(myMother, 8715);  
...  
directory_object.lookup(me, mynumber, ok);
```



Classes de Objetos

- Classe: um "tipo" de objetos (uma forma de definir TADs)
- Em Ada: usando pacotes genéricos
- Módulos de outras linguagens em geral não suportam classes
- Em Linguagens OO (Java, C++, Smalltalk) há uma construção linguística específica para definir classes

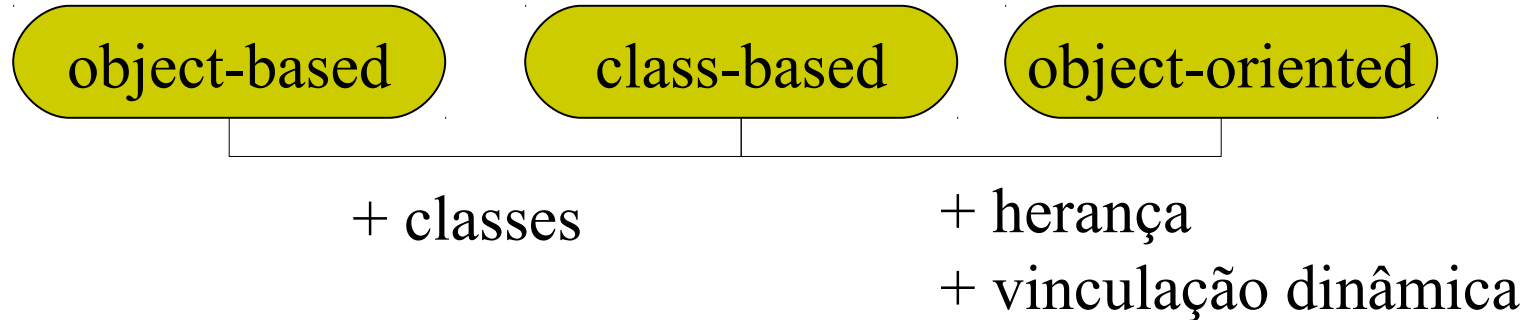


Uma classe em ADA

```
generic package directory_class is  
    -- idem interface de directory_object  
end directory_class;  
package body directory_class is  
    -- idem corpo de directory_object  
end directory_class;  
  
package homedir is new directory_class;  
package workdir is new directory_class;  
  
workdir.insert(me,6041);  
homedir.insert(me, 8715);  
workdir.lookup(me,mynumber,ok);
```



Baseadas ou Orientadas em/a Objetos?



- Linguagens Baseadas em Objetos: facilmente pode-se definir objetos (Modula2)
- Baseado em Classes: baseado em Objetos e também pode-se definir classes (ADA)
- Orientado a Objetos: Baseado em Classes + herança + vinculação dinâmica (C++, Java)



Sugestões de Leitura

- Concepts of Programming Languages (Robert Sebesta)
 - Seções 11.1 a 11.4
- Programming Language Concepts and Paradigms (David Watt)
 - Seções 6.1, 6.2 e Capítulo 7
- Linguagens de Programação (Flávio Varejão)
 - Capítulo 6

