



UNIVERSITÀ
DI PARMA

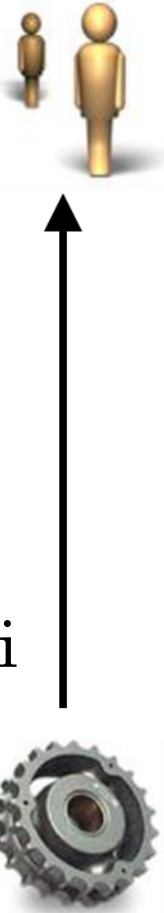
object oriented programming

Alberto Ferrari

- la *programmazione orientata agli oggetti* (object oriented programming) è un *paradigma di programmazione*
- permette di raggruppare in un'unica entità (la *classe*)
 - le strutture *dati*
 - le *procedure* che operano su di esse
- si creano "*oggetti*" software dotati di *proprietà* (dati) e *metodi* (procedure) che operano sui dati dell'oggetto stesso

- la **progettazione** orientata agli oggetti ha l'obiettivo di formalizzare gli oggetti del mondo reale e di costruire con questi un mondo virtuale
- si avvale del concetto di **classe**: gli **oggetti** di una determinata classe hanno le stesse **caratteristiche**
- questa parte di mondo che viene ricostruita in modo virtuale è detta **dominio applicativo**

- i linguaggi di programmazione si sono evoluti in modo che i codici sorgenti potessero ***astrarsi*** sempre più dal modo in cui gli stessi, una volta compilati, sarebbero stati eseguiti
- nella OOP non ci si vuole più porre i problemi dal punto di vista del calcolatore, ma si vogliono risolvere facendo ***interagire oggetti*** del dominio applicativo come fossero oggetti del mondo reale
- l'obiettivo è di dare uno strumento al programmatore, per formalizzare soluzioni ai propri problemi, pensando come una persona e senza doversi sforzare a pensare come una macchina



- linguaggi procedurali
 - nei linguaggi procedurali (C, Fortran, Pascal) la programmazione è orientata all'**azione**
 - l'unità di programmazione è la **funzione**
 - **metodologia: scomposizione funzionale**
- linguaggi a oggetti
 - nel linguaggi ad oggetti (C++, Java) la programmazione è orientata all'**oggetto**
 - l'unità di programmazione è la **classe**
 - **metodologia: object oriented design**

- per ***popolare*** il dominio applicativo utilizzato dall'applicazione è necessario creare gli ***oggetti***, e per fare questo è necessario definire le ***classi***
- una classe è lo strumento con cui si ***identifica*** e si ***crea*** un oggetto

- una **classe** è a tutti gli effetti un **tipo di dato** (come gli interi e le stringhe e ogni altro tipo già definito)
- un tipo di dato consiste di
 - un insieme di **valori**
 - un insieme di **operazioni**
- nella programmazione orientata agli oggetti, è quindi possibile sia **utilizzare tipi** di dato **esistenti**, sia **definirne** di **nuovi** tramite le classi
- si definisce tipo di dato astratto (ADT – **abstract data type**)
 - se il suo utilizzo è **indipendente** dall'**implementazione** dei valori e delle operazioni
- i tipi di dati **predefiniti** sono **ADT**
- le classi **devono essere ADT**

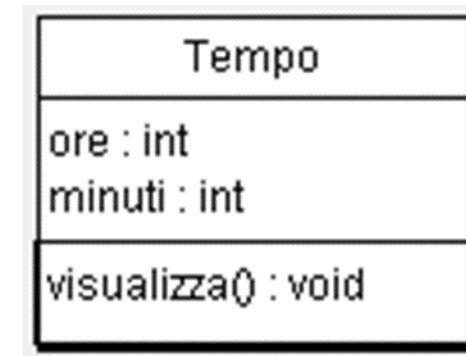
- UML ("linguaggio di modellazione unificato") è un linguaggio di modellazione e specifica basato sul paradigma object-oriented
- il nucleo del linguaggio fu definito nel **1996** ... il linguaggio nacque con l'intento di unificare approcci precedenti (dovuti ai tre padri di UML e altri), raccogliendo le best practices nel settore e definendo così uno standard industriale unificato
- ... gran parte della letteratura di settore usa UML per ***descrivere*** soluzioni analitiche e progettuali in modo sintetico e comprensibile a un vasto pubblico.

<http://www.uml.org/>

wikipedia



- la prima sezione contiene il ***nome della classe***
- la seconda sezione definisce i suoi ***attributi***
 - (in C++ *variabili membro*)
- nella terza sezione sono definiti i ***metodi***, le ***operazioni*** che si possono compiere sull'oggetto di quel tipo
 - (in C++ *funzioni membro*)



```
#include <iostream>

using namespace std;

class Tempo {
public:
    int ore;
    int minuti;
    void visualizza() {
        cout<<ore<<":"<<minuti<<endl;
    }
private:
};

int main() {
    Tempo t;
    t.ore=9;
    t.minuti=30;
    t.visualizza();
    return 0;
}
```

- gli oggetti sono le **entità** di un programma che **interagiscono** tra loro per raggiungere un **obiettivo**
- gli oggetti vengono **creati** in fase di **esecuzione** ed ognuno di essi fa parte di una categoria (di una **classe**)
- ogni classe può creare **più oggetti**, ognuno dei quali pur essendo dello **stesso tipo** è **distinto** dagli altri
- un **oggetto** è l'**istanza** di una **classe**

- se vogliamo catalogare i *cd musicali* in nostro possesso, abbiamo bisogno di implementare un programma nel cui *dominio applicativo* è presente la *classe CD*
- i *metodi* (funzioni membro) della classe CD servono per impostare e recuperare i valori degli attributi (variabili membro)

```
CD
-artista : String
-titolo : string
-numeroDiBran1 : int
-durata : int

+setArtista(artista : String)
+getArtista() : string
+setTitolo(titolo : String): void
+getTitolo() : String
+setNumeroDiBran1(numeroDiBran1: int) : void
+getNumeroDiBran1() : int
+setDurata(numeroDiSecondi: int) : void
+getcodiceISBN() : string
+visualizza()
```

- i diagrammi che rappresentano gli oggetti
 - (*Object Diagram* in UML)
- mettono in evidenza i *valori* che assumono gli attributi
- si definisce *stato* di un oggetto l'insieme dei *valori degli attributi*
- lo stato dell'oggetto può variare in funzione del tempo



- per creare un oggetto si effettua un'*istanziamento* di una classe
- in questa fase viene riservato uno *spazio di memoria* per conservare i valori degli *attributi* dell'oggetto che si sta creando
 - (mantenere memorizzato parte lo stato dell'oggetto)
- i vari linguaggi utilizzano diversi costrutti di programmazione per creare un oggetto

- le *variabili membro* sono quelle posseduti da un oggetto, sono chiamate anche *attributi* dell'oggetto
- l'attributo di un oggetto è una variabile che ne descrive una *caratteristica* o proprietà

```
marco : Studente
-codice = 1
-nome = "Marco"
-cognome = "Rossi"
-codiceFiscale = "MRCRSS88F1205T"
-indirizzo = "Via Roma, 1 - Milano"
-classe = "4B"
```

- una **funzione membro (metodo)** è un'azione che l'oggetto può eseguire
- la **dichiarazione** di una funzione è composta da:
 - **nome** del metodo
 - **tipo** di dato da **ritornare**
 - **tipo** e nome dei **parametri** di ingresso
- l'insieme formato dal tipo del metodo, dal nome e dal tipo dei parametri è detto **signature (firma)** del metodo)
- una funzione membro, per essere **utilizzata**, ha bisogno della creazione di un **oggetto** della classe a cui appartiene **su cui essere invocata**

- il ***costruttore*** è un metodo particolare che viene ***invocato*** alla ***creazione*** dell'oggetto e che contiene tutte le ***istruzioni*** da eseguire per la sua ***inizializzazione***

- ***public***
 - consente a ***qualunque classe o oggetto*** di qualsiasi tipo di avere ***accesso*** all'attributo o al metodo a cui è applicato
- ***protected***
 - consente l'accesso solo alle classi e agli oggetti il cui tipo è una ***sottoclasse*** di quella in cui è utilizzato
 - *le sottoclassi saranno trattate in successive lezioni*
- ***private***
 - consente l'accesso ***solo*** agli oggetti della ***classe stessa*** in cui è definito

- l'incapsulamento (***information hiding***) è un concetto fondamentale dell'ingegneria del software
- questo principio prevede che si possa ***accedere*** alle informazioni di un oggetto ***unicamente attraverso i suoi metodi***
- la tecnica di programmazione che consente di applicare l'incapsulamento si avvale dei modificatori di visibilità per ***nascondere gli attributi*** di un oggetto al mondo esterno
- mettere in atto questa tecnica significa non avere ***mai*** attributi di un oggetto di tipo ***public***, salvo eccezioni particolari per costanti o attributi di classe da gestire in base al caso specifico

- è buona norma rendere *private* tutte le *variabili membro* e *pubbliche* solo le *funzioni* membro *necessarie* (quelle che espongono le funzionalità della classe)
- per accedere dall'esterno agli attributi, si inseriscono *metodi public* che possono essere chiamati da chiunque per *impostare* o *richiedere* il valore dell'attributo
- i metodi hanno di solito un nome particolare:
 - *set* (seguito dal nome dell'attributo) per *modificarne* il valore
 - metodi *setter* (metodi *mutator*)
 - *get* (seguito dal nome dell'attributo) per *recuperare* il valore
 - metodi *getter* (metodi *accessor*)

- potrebbe sembrare che non vi sia alcuna differenza rispetto ad accedere direttamente agli attributi
- ***sembra*** che questa tecnica serva solo a rendere più ***complessa*** la loro gestione
- le ***motivazioni*** sono:
 - un maggiore ***controllo*** sulle operazioni effettuate sugli attributi, ***limitando l'utilizzo improprio*** che se ne può fare e guadagnando così in ***sicurezza***
 - la possibilità di ***nascondere*** il modo in cui i dati sono memorizzati negli attributi

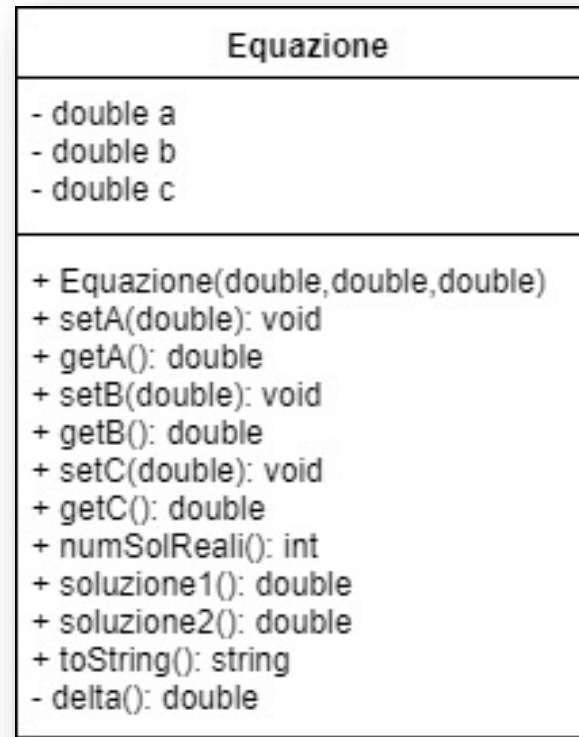
- per comunicare, gli oggetti possono utilizzare i metodi, *scambiandosi messaggi* l'uno con l'altro
- quando un oggetto invia un *messaggio* a un altro oggetto, quest'ultimo reagisce eseguendo il *metodo* opportuno
- l'invocazione dei metodi può richiedere *parametri* di input di *qualsiasi tipo*, compresi quindi *oggetti* del nostro dominio applicativo
- un oggetto potrà quindi essere in grado di passarne un altro attraverso un metodo, o addirittura potrà passare se stesso
- un messaggio ha la seguente sintassi:

<nomeOggetto>.<nomeMetodo> (<paramteri>)

- *interfaccia* di una classe:
 - *dichiarazioni* delle *funzioni membro pubbliche*
 - *commenti*
- *implementazione* di una classe:
 - *variabili membro* e *dichiarazioni* delle *funzioni membro private*
 - *definizioni* delle *funzioni membro*
- l'*interfaccia* viene generalmente definita in un *file header*
- il file header sarà *incluso* da tutti i file che vogliono fare uso della classe
 - (direttiva **#include**)
- chi vende librerie software, fornisce ai clienti i soli file header e il codice oggetto

- deve essere possibile **utilizzare** una classe conoscendone **solo** l'interfaccia
 - **vantaggio**: è possibile **cambiare l'implementazione senza** dover **cambiare** qualsiasi altro **codice** che usi la classe
- **filosofia**: descrivere il problema in termini di oggetti che interagiscono,
- piuttosto che algoritmi che operano su dati (anche algoritmi e dati possono cambiare...)

- si vuole realizzare una classe che permetta di gestire e risolvere ***equazioni di secondo grado***
- in una equazione individuiamo tre ***attributi: a, b, c*** che rappresentano i ***coefficienti*** di x^2 , di x ed il termine noto
- l'equazione $3x^2 - 2x + 1 = 0$ avrà come attributi i valori 3, -2 e 1
- definiamo un insieme di ***metodi*** che ci permetta di:
 - modificare i valori dei coefficienti
 - ottenere i valori dei coefficienti
 - conoscere il tipo di equazione
 - ottenere la prima soluzione
 - ottenere la seconda soluzione



- implementare la classe Equazione
- istanziare due equazioni:

$$5x^2-3x+2=0$$

$$2x^2-4=0$$

eq1 : Equazione

a : double = 5
b : double = -3
c : double = 2

eq2 : Equazione

a : double = 2
b : double = 0
c : double = -4

```
#include <iostream>
#include <cmath>
#include <limits>
#include <string>
using namespace std;
class Equazione {
public:
    Equazione() { a=1; b=1; c=1; }
    Equazione(double c_a, double c_b, double c_c){
        a=c_a; b=c_b; c=c_c;
    }
    double getA() { return a; }
    void setA(double v) { a=v; }
    ...
    // numero di soluzioni reali
    int numSolReali() {
        if (a==0 && b!=0) return 1;
        if (a==0 && b==0) return 0;
        if (delta()<0) return 0;
        if (delta()==0) return 1;
        return 2;
    }
}
```

```
double soluzione1() {
    if (a==0 && b!=0) return (-c/b);
    if (delta()>=0) return ((-b-sqrt(delta()))/a);
    return std::numeric_limits<double>::min();
}
double soluzione2() {
    ...
}
string toString() {
    string s = "";
    if (a!=0) s += to_string(a) + "x^2 ";
    if (b>0) s += "+" + to_string(b) + "x ";
    if (b<0) s += to_string(b) + "x ";
    if (c>0) s += "+" + to_string(c);
    if (c<0) s += to_string(c);
    return s + " = 0";
}
private:
    double a;
    double b;
    double c;
    double delta() { return pow(b,2)-4*a*c; }
};
```

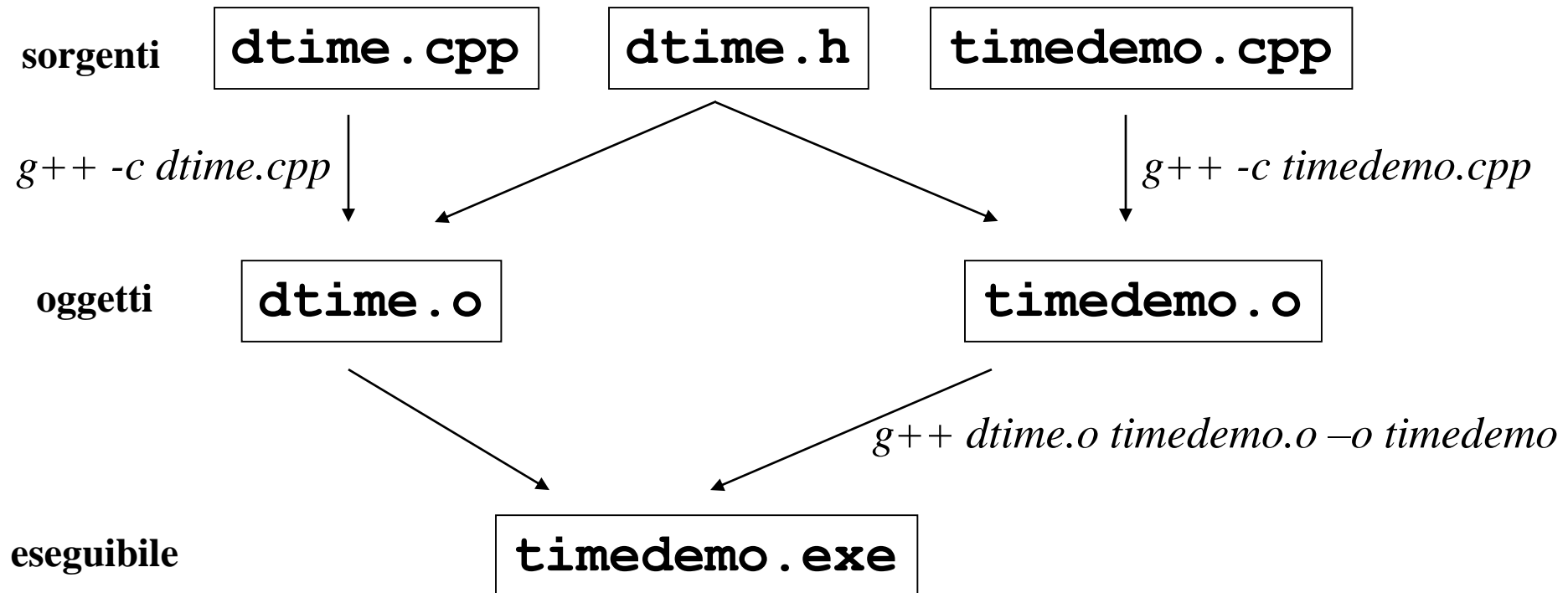
```
int main() {  
    Equazione e(3,4,1);  
    e.setA(2);  
    cout << e.toString() << endl;  
    switch (e.numSolReali()) {  
        case 2:  
            cout << "soluzione 2 = " << e.soluzione2() << endl;  
        case 1:  
            cout << "soluzione 1 = " << e.soluzione1() << endl;  
            break;  
        case 0:  
            cout << "nessuna soluzione reale";  
    }  
    return 0;  
}
```

- **Equazione e(3,4,1)**
 - dichiarazione e inizializzazione (chiamata costruttore)
- **e.setA(2)**
 - esecuzione della funzione membro void setA(double)
- **e.toString()**
 - esecuzione della funzione membro string toString()
- **e.numSolReali()**
 - esecuzione della funzione membro int numSolReali()
- **e.soluzione1()** e **e.soluzione2()**
 - esecuzione della funzione membro double soluzione1()

- ***separazione*** tra la ***classe*** e i ***programmi*** che la usano
 - ***riuso***: parti separate facilmente riusabili (*libreria*)
 - ***compilazione selettiva***
- ***separazione*** tra ***interfaccia*** e implementazione
 - ***incapsulamento***: occultamento dei dettagli
 - ***diverse implementazioni*** di una stessa libreria

- rendere *private* tutte le *variabili membro*
- raggruppare *definizione* della classe, *dichiarazioni* delle *funzioni membro* e commenti nel **file di interfaccia** (*header file*)
- raggruppare le *definizioni* delle *funzioni membro* e l'inizializzazione delle variabili *static* nel **file di implementazione**

- il file che contiene il *programma* che usa la classe si chiama *file di applicazione*
- sia l'*implementazione* che l'*applicazione* devono *includere* l'*header* file
- l'implementazione e l'applicazione vengono *compile separatamente*
- per ottenere l'eseguibile occorre linkare i due oggetti



- *separando l'interfaccia e l'implementazione* della classe dall'applicazione
 - posso *riusare* la classe in diversi programmi senza riscriverla
 - posso *compilare l'implementazione una sola volta*
- separando *l'interfaccia* dall'*implementazione*
 - se *cambio l'implementazione non* devo cambiare i *programmi* che usano la classe
 - devo solo *ricompilare* l'implementazione e *rilinkare*

classA.cpp

classA.h

```
class A
{
    public:
    ...
    private:
    ...
};
```

classB.cpp

classB.h

```
#include "classA.h"
class B
{
    public:
    ...
    private:
        A var;
};
```

Main.cpp

```
#include "classA.h"
#include "classB.h"

...
```

- un *header* file può *includere altri header* file
- per *evitare* che il contenuto di un header file venga *incluso più volte* racchiudo il codice tra

```
#ifndef NOMEHEADER_H
#define NOMEHEADER_H
e
#endif
```
- per *convenzione* si usa il *nome del file in maiuscolo* e con l'*underscore* al posto del punto
- *usato in tutti gli header std (iostream, vector, string,...)*

classA.cpp

classA.h

```
#ifndef CLASSA_H
#define CLASSA_H
class A
{
    ...
};
#endif
```

classB.cpp

classB.h

```
#ifndef CLASSB_H
#define CLASSB_H
#include "classA.h"
class B
{
    ...
};
#endif
```