

# Abstracción, encapsulamiento, herencia y polimorfismo

# Abstracción

Proceso cognitivo en el que se **seleccionan las características más relevantes** de un sistema, y se **omiten los detalles no importantes**.

Es la creación de un **modelo simplificado** para representar un **sistema complejo**, concentrándose únicamente en los conceptos relevantes para un **dominio particular**.

En el paradigma procedimental, la abstracción se logra principalmente mediante **funciones** y **procedimientos**.

```
# Alto nivel de abstracción
# Dominio: interacción con el usuario, cálculo de área.
def main():
    radio = pedir_numero("Ingrese el radio: ")
    grados = pedir_numero("Ingrese el ángulo (grados): ")
    area = area_del_arco(radio, grados)
    mostrar_mensaje(f"El área del arco es: {area}")
```

```
# Dominio: interacción mediante la consola
def pedir_numero(mensaje: str) -> float:
    return float(input(mensaje))

def mostrar_mensaje(mensaje: str) -> None:
    print(mensaje)
```

```
# Dominio: cálculos matemáticos
def area_del_arco(radio: float, grados: float) -> float:
    angulo_rad = grados_a_radianes(grados)
    return 0.5 * radio ** 2 * angulo_rad

def grados_a_radianes(grados: float) -> float:
    return grados * math.pi / 180
```

# Abstracción: interfaces

En el paradigma de objetos, una manera de abstraer objetos es mediante la definición de **interfaces**.

```
public interface Lista {  
    void agregar(Object element);  
    Object obtener(int index);  
    int size();  
}
```

```
public void armarListaSupermercado(Lista lista) {  
    lista.agregar("mate");  
    lista.agregar("café");  
    lista.agregar("azúcar");  
    lista.agregar("palmitos");  
}
```

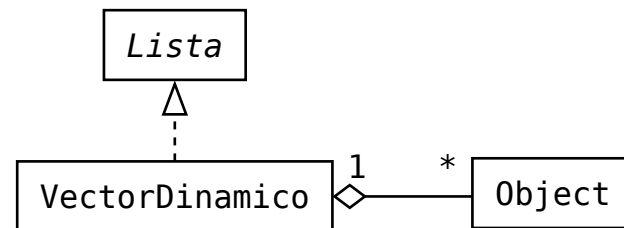
# Abstracción: composición y agregación

Otra forma de lograr la abstracción es mediante la **composición** y **agregación** de objetos.

```
public interface Lista {  
    void agregar(Object element);  
    Object obtener(int index);  
    int size();  
}
```

```
public void armarListaSupermercado(Lista lista) {  
    lista.agregar("mate");  
    lista.agregar("café");  
    lista.agregar("azúcar");  
    lista.agregar("palmitos");  
}
```

```
public class VectorDinamico implements Lista {  
    // Detalles de bajo nivel de abstracción  
    private Object[] elementos;  
    private int cantidad;  
  
    public ArrayList() { ... }  
    public int capacidad() { ... }  
    public void extender(...) { ... }  
  
    // Implementación de la interfaz:  
    @Override public void agregar(Object element) { ... }  
    @Override public Object obtener(int index) { ... }  
    @Override public int size() { ... }  
}
```



# Abstracción: composición y agregación (cont.)

```
public interface Lista { ... }

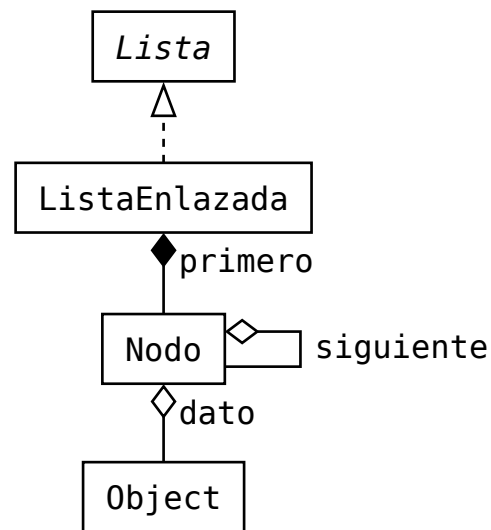
public class ListaEnlazada implements Lista {
    // composición: la ListaEnlazada es dueña del Nodo
    // y sus tiempos de vida están ligados.
    private Nodo primero;

    // ...
}

class Nodo {
    // agregación: el Nodo tiene una referencia a
    // otro Nodo, pero no es responsable de
    // su creación o destrucción.
    private Nodo siguiente;

    // agregación: el Nodo tiene una referencia a la
    // instancia de Object, pero no es responsable de
    // su creación o destrucción.
    private Object dato;

    // ...
}
```



# Encapsulamiento

El término **encapsulamiento** tiene dos significados:

- La **agrupación de estado y comportamiento** en una unidad conceptual (la clase).
- La aplicación de **mecanismos de restricción de acceso** a los atributos y métodos, para **ocultar los detalles internos** de un objeto.



En Java la restricción de acceso se logra mediante el uso de **modificadores de acceso**: `private`, `protected` y `public`. [#]

```
public class VectorDinamico implements Lista {
    // Detalles de bajo nivel de abstracción
    private Object[] elementos;
    private int cantidad;

    public ArrayList() { ... }
    public int capacidad() { ... }
    public void extender(...) { ... }

    // Implementación de la interfaz:
    @Override public void agregar(Object element) { ... }
    @Override public Object obtener(int index) { ... }
    @Override public int size() { ... }
}
```

[Fuente](#)

# Encapsulamiento: getters y setters

Una práctica común es definir **métodos de acceso** (getters) y **métodos de modificación** (setters) para acceder y modificar los atributos de una clase.

Los setters permiten entre otras cosas validar que no se violen las **invariantes** del objeto.

```
public class Persona {  
    private String nombre; // invariante: no es vacío  
    private int edad; // invariante: edad >= 0  
  
    public Persona(String nombre, int edad) { ... }  
  
    public String getNombre() {  
        return nombre;  
    }  
  
    public void setNombre(String nombre) {  
        if (nombre == null || nombre.isEmpty()) {  
            throw new IllegalArgumentException("...");  
        }  
        this.nombre = nombre;  
    }  
  
    public int getEdad() {  
        return edad;  
    }  
  
    public void setEdad(int edad) {  
        if (edad < 0) {  
            throw new IllegalArgumentException("...");  
        }  
        this.edad = edad;  
    }  
}
```

# Polimorfismo

πολλύς μορφή: “muchas formas”.

Es la capacidad de representar **múltiples tipos de datos** diferentes mediante **un único símbolo**.

Comunmente se reconocen las siguientes categorías de polimorfismo:

- **Polimorfismo ad-hoc**: funciona con un número limitado y conocido de tipos, no necesariamente relacionados entre sí.
  - **Polimorfismo por sobrecarga**
  - **Polimorfismo por coerción**
- **Polimorfismo universal**: funciona con un número ilimitado de tipos relacionados entre sí.
  - **Polimorfismo paramétrico**
  - **Polimorfismo por inclusión**



# Polimorfismo por sobrecarga

Es la capacidad de escribir dos o más **funciones o métodos** con el **mismo nombre** pero **diferente firma**.

```
public class Unidor {  
    public int unir(int a, int b) { return a + b; }  
    public double unir(double a, double b) { return a + b; }  
    public String unir(String a, String b) { return a + b; }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Unidor unidor = new Unidor();  
        System.out.println(unidor.unir(1, 2));  
        System.out.println(unidor.unir(1.5, 2.5));  
        System.out.println(unidor.unir("Hola, ", "mundo!"));  
    }  
}
```

El resultado es un polimorfismo aparente, ya que no se trata de un método que puede recibir muchos tipos de argumentos, sino que hay varios métodos con el mismo nombre, y en tiempo de compilación **se decide cuál usar según el tipo de los argumentos pasados**.

# Polimorfismo por coerción

En programación, *coerción* significa **forzar a que un valor de un tipo sea convertido a otro tipo**.

```
public class Duplicador {  
    public double duplicar(double x) { return x * 2; }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Duplicador duplicador = new Duplicador();  
        int n = 5;  
        System.out.println(duplicador.duplicar(n)); // int a double  
        float f = 2.718f;  
        System.out.println(duplicador.duplicar(f)); // float a double  
    }  
}
```

También se trata de un polimorfismo aparente, ya que la conversión que ocurre no cambia el hecho de que el método, en realidad, trabaja con un único tipo.

# Polimorfismo paramétrico

Cuando se usa un **símbolo genérico** que luego puede ser sustituido por un tipo específico.

```
public interface Lista<T> {  
    void agregar(T element);  
    T obtener(int index);  
    int size();  
}  
  
public class VectorDinamico<T> implements Lista<T> {  
    private T[] elementos;  
    private int cantidad;  
    // ...  
}
```

En Java, a esta variante de polimorfismo se la conoce como **Generics**.

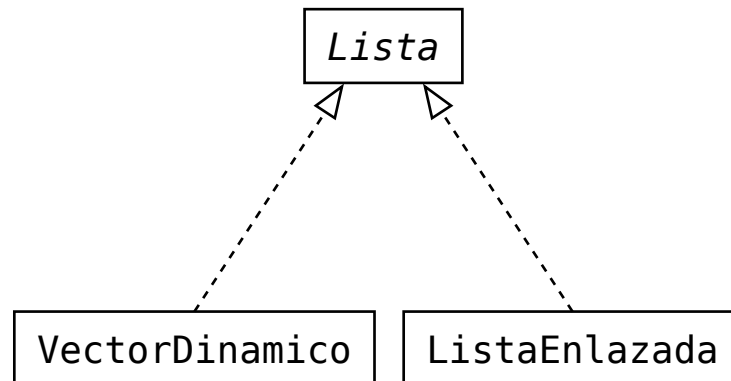
# Polimorfismo por inclusión o de subtipos

Se basa en el hecho de que los tipos de datos forman una **jerarquía**, de forma tal que un objeto de un tipo **subtipo** puede ser tratado como un objeto de su tipo **supertipo**.

```
public interface Lista {  
    void agregar(Object element);  
    Object obtener(int index);  
    int size();  
}
```

```
public class VectorDinamico implements Lista { ... }  
public class ListaEnlazada implements Lista { ... }
```

```
public void armarListaSupermercado(Lista lista) {  
    lista.agregar("mate");  
    lista.agregar("café");  
    lista.agregar("azúcar");  
    lista.agregar("palmitos");  
}
```

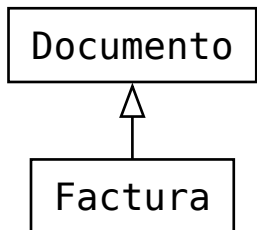


# Herencia

Es un mecanismo que permite **crear nuevas clases basadas en clases existentes, heredando sus atributos y métodos, y agregando o modificando funcionalidad.**

A la clase previamente existente se la conoce como **superclase** (o *clase base*), y a las nuevas como **subclases** (o *clases derivadas*).

Algunos lenguajes de programación (ej: Java) soportan únicamente la **herencia simple**, donde una subclase hereda de una única superclase, y otros (ej: Python) soportan la **herencia múltiple**, donde una subclase puede heredar de múltiples superclases.



```
class Documento {
    protected String titulo;

    public Documento(String titulo) {
        this.titulo = titulo;
    }

    public void imprimir(String s) {
        System.out.println("Documento: " + titulo);
    }
}

class Factura extends Documento {
    private double monto;

    public Factura(String titulo, double monto) {
        super(titulo);
        this.monto = monto;
    }

    @Override public void imprimir() {
        System.out.println("Factura " + titulo +
            "- Monto: $" + monto);
    }
}
```

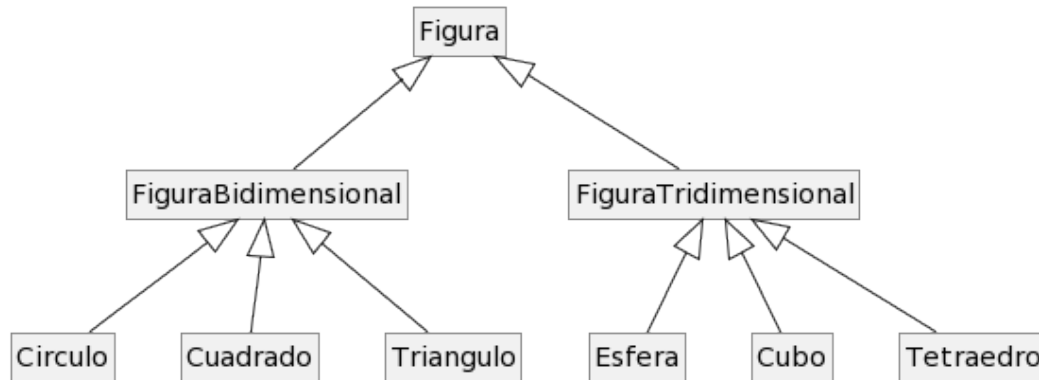
# La herencia y las jerarquías de clases

Una subclase **es más específica que su superclase** y representa a un grupo más especializado de objetos.

Generalmente, la subclase exhibe los comportamientos de su superclase junto con otros adicionales específicos de esta subclase. Es por ello que a la herencia se la conoce a veces como **especialización** o **generalización**: la flecha se lee “es un(a)”.

La **superclase directa** es la clase de la cual la subclase hereda en forma explícita.

Una **superclase indirecta** es cualquier clase que esté arriba en la jerarquía de herencia, y de la cual la subclase hereda implícitamente.



# Redefinición de métodos

Una subclase puede **sobrescribir** o **redefinir** cualquier método de la superclase con una implementación modificada (*method overriding*).

La palabra clave `super` permite acceder a los atributos y métodos de la superclase.

```
class Producto {  
    private final double precioBase;  
  
    public Producto(double precioBase) {  
        this.precioBase = precioBase;  
    }  
  
    public double calcularPrecio() {  
        return precioBase;  
    }  
}
```

```
class ProductoConDescuento extends Producto {  
    private final double descuento;  
  
    public ProductoConDescuento(double precioBase,  
                                double descuento) {  
        super(precioBase);  
        this.descuento = descuento;  
    }  
  
    @Override  
    public double calcularPrecio() {  
        return super.calcularPrecio() * (1 - descuento);  
    }  
}
```

# La clase Object

En Java, todas las clases heredan directa o indirectamente de la clase `Object`. [\[#\]](#)

Entre los métodos heredados se destaca `toString()`, que devuelve una representación en forma de cadena del objeto.

```
public class Persona {  
    private String nombre;  
    private String apellido;  
  
    public Persona(String nombre, String apellido) {  
        this.nombre = nombre;  
        this.apellido = apellido;  
    }  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        return nombre + " " + apellido;  
    }  
}
```

```
Persona p = new Persona("Juan", "Pérez");  
System.out.println(p); // Imprime: Juan Pérez
```



# Java: herencia y constructores

Los constructores **no se heredan**.

Si no se define un constructor, todas las clases tienen un **constructor por defecto**: el constructor sin parámetros.

Si en el cuerpo de un constructor no hay una llamada explícita a `super()`, **se invoca implícitamente** como primera instrucción.

De esta manera, cuando se crea un objeto empieza una cadena de llamadas a los constructores, desde la subclase hacia arriba en la jerarquía de herencia, hasta llegar a la clase `Object`.

Si se declara un constructor con parámetros, **el constructor por defecto deja de estar disponible**.

Es posible sobrecargar el constructor para permitir diferentes formas de inicializar el objeto.

# Java: herencia y constructores (cont.)

```
public class Animal {
    public Animal() {
        System.out.println("Soy un animal!");
    }
}

public class Ave extends Animal {
    public Ave() {
        System.out.println("No se me usa!");
    }

    public Ave(String color) {
        System.out.println("Soy un ave de color " + color +
"!");
    }
}
```

```
public class Paloma extends Ave {
    public Paloma() {
        super("blanco");
        System.out.println("Soy una paloma!");
    }
}

public class Torcaza extends Paloma {
    public Torcaza(String s) {
        System.out.println("Soy una " + s + "!");
    }
}

public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Torcaza t = new Torcaza("torcaza");
    }
}
```

# Clases abstractas

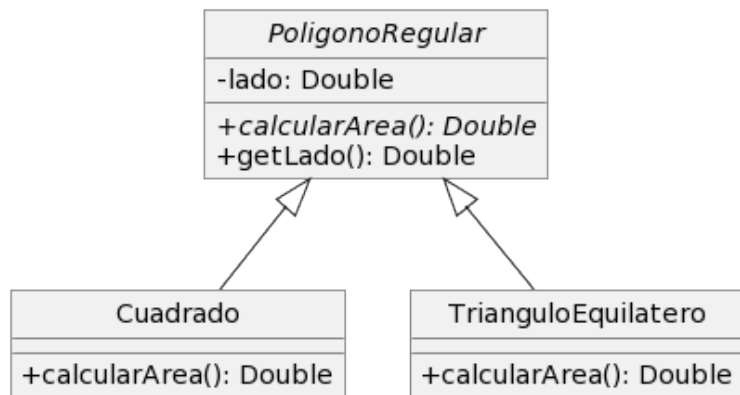
Si una clase o alguno de sus métodos está marcado con la palabra clave `abstract`, entonces la clase es **abstracta** y **no puede ser instanciada directamente**.

```
public abstract class PoligonoRegular {
    private double lado;
    public PoligonoRegular(double lado) { this.lado = lado; }
    public double getLado() { return lado; }
    public abstract double calcularArea();
}

public class TrianguloEquilatero extends PoligonoRegular {
    public TrianguloEquilatero(double lado) { super(lado); }
    @Override public double calcularArea() {
        return (Math.sqrt(3) / 4) * Math.pow(getLado(), 2);
    }
}

public class Cuadrado extends PoligonoRegular {
    public Cuadrado(double lado) { super(lado); }
    @Override public double calcularArea() {
        return Math.pow(getLado(), 2);
    }
}
```

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        PoligonoRegular tri = new TrianguloEquilatero(5);
        PoligonoRegular cua = new Cuadrado(4);
        System.out.println("Área del triángulo: " +
            tri.calcularArea());
        System.out.println("Área del cuadrado: " +
            cua.calcularArea());
    }
}
```



## Clases abstractas (cont.)

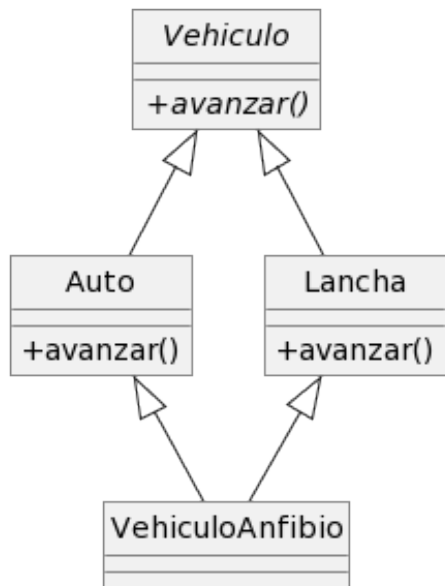
Una clase abstracta puede invocar uno de sus métodos abstractos.

```
public abstract class Producto {  
    public abstract String nombre();  
    public abstract int stock();  
    public abstract double precioUnitario();  
  
    public double calcularPrecioTotal() {  
        return stock() * precioUnitario();  
    }  
}
```

```
public class Pelota extends Producto {  
    @Override public String nombre() { return "pelota"; }  
    @Override public int stock() { return 23; }  
    @Override public double precioUnitario() { return 2500; }  
}  
  
public class Raqueta extends Producto {  
    @Override public String nombre() { return "raqueta"; }  
    @Override public int stock() { return 10; }  
    @Override public double precioUnitario() { return 5000; }  
}
```

# Limitación de la herencia múltiple

El principal problema de la herencia múltiple se conoce como el **problema del diamante**.



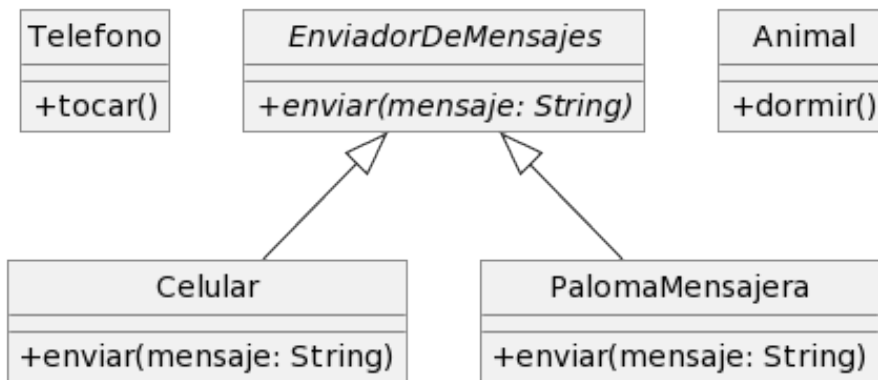
¿Qué comportamiento debería tener un vehículo anfibio: el método `avanzar` que hereda de `Auto` o el que hereda de `Lancha`?

```
class Vehiculo {  
    abstract void avanzar();  
}  
  
class Auto extends Vehiculo {  
    @Override void avanzar() { ... }  
}  
  
class Lancha extends Vehiculo {  
    @Override void avanzar() { ... }  
}  
  
// esto no se permite en Java:  
class VehiculoAnfibio extends Auto, Lancha {  
}
```

```
VehiculoAnfibio v = new VehiculoAnfibio();  
v.avanzar();
```

# Limitación de la herencia simple

La inexistencia de la herencia múltiple podría resultar limitante para ciertos diseños.

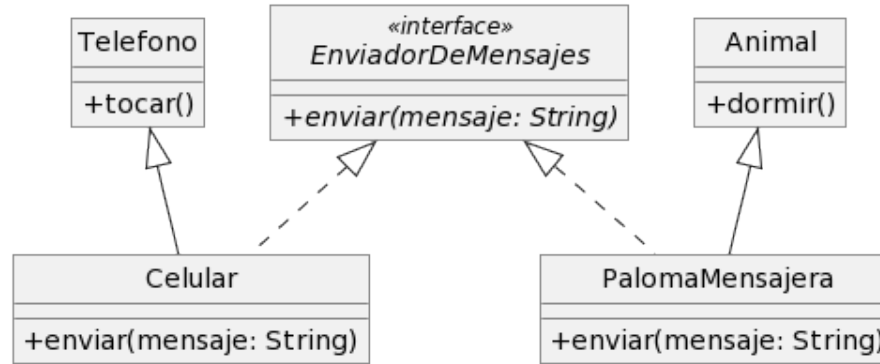


¿Cómo podemos expresar que un `Celular` es al mismo tiempo un `Telefono` y un `EnviadorDeMensajes`?

¿Y que una `PalomaMensajera` es un `Animal` y un `EnviadorDeMensajes`?

# Generalización (herencia) vs Realización (interfaces)

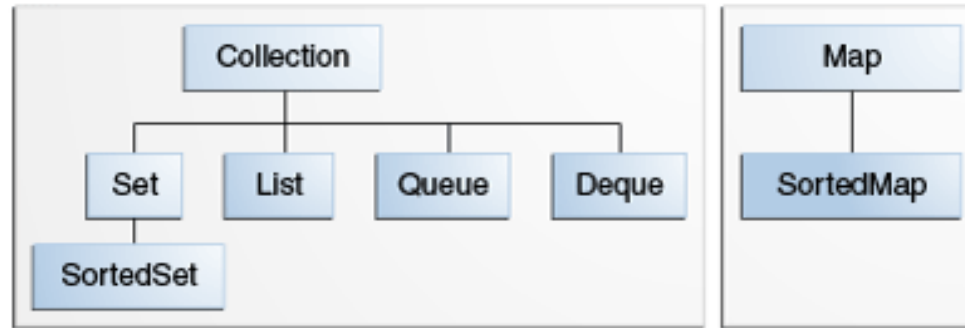
La solución consiste modelar como **realizaciones** todas las relaciones con `EnviadorDeMensajes`, que no sería una clase sino una interfaz.



De esta manera se evita el problema del diamante, ya que en todos los casos hay una única implementación del método `enviar`.

# Colecciones de Java

Java provee una serie de **interfaces** y **clases** para trabajar con colecciones de objetos, que permiten abstraer los detalles de implementación y enfocarse en la lógica de negocio.



General purpose implementations

Interface	Hash Table	Resizable Array	Balanced Tree	Linked List	Hash Table + Linked List
Set	HashSet		TreeSet		LinkedHashSet
List		ArrayList		LinkedList	
Queue, Deque		ArrayDeque		LinkedList	
Map	HashMap		TreeMap		LinkedHashMap



**[www.ingenieria.uba.ar](http://www.ingenieria.uba.ar)**

**f**    /ingenieriauba

 /FIUBAoficial