

Algorithmique et programmation par objets

Inf F3
Licence 2 MIASHS
Université Grenoble Alpes

Jerome.David@univ-grenoble-alpes.fr

2022-2023

<http://miashs-www.u-ga.fr/~davidjer/inff3/>

Cours 7

Un pas de plus vers l'abstraction

- Le mot-clé final
- Polymorphisme
- Classes et méthodes abstraites
- Interfaces

Le mot clé final

- Final peut être placé devant
 - Une classe
 - Une méthode
 - Une donnée : un attribut, une variable, un argument
- En fonction de sa place, il a des significations un peu différentes
 - Mais en règle générale, cela veut dire :
CELA NE PEUT PAS ETRE CHANGE

Rappel – attributs de classe ou attributs statiques

- Les attributs statiques sont partagés par toutes les instances d'une même classe

```
public class CompteEuro {  
    private static double tauxChangeDollar=1.24834;  
    private static double tauxChangeFrancs=6.55957;  
  
    private Personne titulaire;  
    private int soldeEnCentimes;  
  
    public CompteEuro(Personne p, int soldeInitial) {  
        titulaire=p;  
        soldeEnCentimes=soldeInitial;  
    }  
    public double soldeEnEuros() {  
        return ((double)soldeEnCentimes)/100;  
    }  
    public double soldeEnDollars() {  
        return ((double)soldeEnCentimes*tauxChangeDollar)/100;  
    }  
    public double soldeEnFrancs() {  
        return ((double)soldeEnCentimes*tauxChangeFrancs)/100;  
    }  
  
    public static void setTauxDeChangeDollar(double newTaux) {  
        tauxChangeDollar=newTaux;  
    }  
}
```

Les taux de change sont partagés par tous les comptes

Le taux de change en Francs ne changera jamais. Ca doit être donc une constante.

Comment déclarer une constante ?

Les données finales

- Pour définir des constantes :
 - i.e. des valeurs (ou références) que l'on ne peut plus changer après la première affectation
 - Exemple : la constante `Math.PI`
 - Elle est déclarée avec les modificateurs `static` et `final`
 - <https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/lang/Math.html#PI>

```
public class CompteEuro {  
  
    private static double tauxChangeDollar=1.24834;  
    private final static double tauxChangeFrancs=6.55957;  
  
    // Etc.  
}
```

Les données finales

- Le mot clé `final` n'est pas seulement réservé aux attributs `static`
 - On peut déclarer des attributs d'instance `final`
 - Exemple : Le titulaire d'un compte ne change pas

```
public class CompteEuro {  
    private static double tauxChangeDollar=1.24834;  
    private static double tauxChangeFrancs=6.55957;  
  
    private final Personne titulaire;  
    private int soldeEnCentimes;  
  
    public CompteEuro(Personne p, int soldeInitial) {  
        titulaire=p;  
        soldeEnCentimes=soldeInitial;  
    }  
}
```

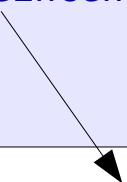
Attention : cela ne veut pas dire que l'on ne peut pas changer des valeurs à l'intérieur de l'instance de `Personne`. Cela veut dire que la référence `titulaire` ne pourra plus être changée (elle référencera toujours la même instance de personne)

Un attribut (d'instance) `final` ne peut être initialisé qu'au niveau de sa déclaration ou dans les constructeurs.

Méthodes finales

- Une méthode finale ne peut plus être redéfinie dans les sous-classes

```
public class CompteEuro {  
  
    private Personne titulaire;  
    private int soldeEnCentimes;  
  
    public CompteEuro(Personne p, int soldeInitial) {  
        titulaire=p;  
        soldeEnCentimes=soldeInitial;  
    }  
  
    public final void déposer(double montantEuros) {  
        soldeEnCentimes+=montantEuros*100;  
    }  
}
```



Je ne veux pas qu'un développeur maladroit redéfinisse cette méthode dans une sous classe pour se prendre une commission au passage

Classes finales

- Une classe finale ne peut pas être étendue
 - On utilise cela pour des questions de préventions d'erreurs ou de sécurité
 - Implicitement toutes ses méthodes sont final

```
public final class MaClasseParfaite {  
}
```

- En règle générale, il faut avoir de bonnes raisons de déclarer des méthodes ou classes finales
 - On ne peut plus rien changer après !!!

Le polymorphisme

- Après les notions de classes, d'héritage, le polymorphisme est la plus importante notion
- Le polymorphisme est la capacité d'un code à être utilisé avec différents types

```
class Drone {  
    public void lever(int h) {/*...*/}  
    public void descendre(int h)  
    {/*...*/}  
    public void tourner(int d){/*...*/}  
    public void avancer(int v){/*...*/}  
}
```

Est ce que ma télécommande va fonctionner avec un nouveau drone équipé de GPS ?

```
class Telecommande {  
    private Drone drone;  
    public void associer(Drone d) {  
        drone=d;  
    }  
    public void lever(int h) {  
        drone.lever(h);  
    }  
    public void descendre(int h) {  
        drone.descendre(h);  
    }  
    public void tourner(int d){  
        drone.tourner(d);  
    }  
    public void avancer(int v){  
        drone.avancer(v);  
    }  
}
```

Polymorphisme

- Un code conçu pour fonctionner avec un type donné va fonctionner avec tous ses sous-types

```
class DroneAvecGPS extends Drone {  
    private GPS gps;  
  
    public void allerVers(Coordonnee c) {  
        /* ... */  
    }  
}
```

```
public class DesDrones {  
    public static void main(String[] args) {  
        Telecommande t = new Telecommande();  
        DroneAvecGPS d = new DroneAvecGPS();  
        t.associer(d);  
        t.lever(10);  
    }  
}
```

```
class Telecommande {  
    private Drone drone;  
    public void associer(Drone d) {  
        drone=d;  
    }  
    public void lever(int h) {  
        drone.lever(h);  
    }  
    public void descendre(int h) {  
        drone.descendre(h);  
    }  
    public void tourner(int d){  
        drone.tourner(d);  
    }  
    public void avancer(int v){  
        drone.avancer(v);  
    }  
}
```

La télécommande va fonctionner avec le DroneAvecGPS !!!

Type de la référence et type réel

- Une référence a un type et un objet a également un type
 - Avec l'héritage, les types peuvent être différents

```
class Point {  
    private double x;  
    private double y;  
  
    public double getAbscisse() {  
        return x;  
    }  
  
    public double getOrdonnee() {  
        return y;  
    }  
}
```

```
class Point3D extends Point {  
    private double z;  
  
    public double getProfondeur() {  
        return z;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Point p = new Point3D();  
    }  
}
```

p est une référence de type Point, mais l'objet référencé est de type Point3D (type réel)

Liaison dynamique

- Le choix de code de méthode appelé est fait lors de l'exécution
 - Java détermine le type des objets référencés lors de l'exécution afin de savoir quel code de méthode sera appelé
 - Sauf pour les méthodes final (private) et static

Transtypage descendant

- On peut avoir parfois besoin de tester le type précis d'un objet référencé
 - Exemple : la méthode equals(Object o)

```
class Point {  
    private double x;  
    private double y;  
  
    public double getAbscisse() {  
        return x;  
    }  
    public double getOrdonnee() {  
        return y;  
    }  
    public boolean equals(Object o) {  
        if (o instanceof Point) {  
            Point p = (Point) o;  
            return p.x==x && p.y==y;  
        }  
        return false;  
    }  
}
```

Le transtypage descendant n'est pas sûr. Il faut vérifier avant d'effectuer le transtypage

Les classes abstraites

- Rappels : l'héritage est fait pour
 - Factoriser du code
 - On met le code commun à toutes les sous-classes dans une super classe
 - Factoriser des interfaces
 - On définit dans la super-classe toutes les signatures de méthodes communes sur les sous-classes
- Il arrive que l'on ne puisse pas définir le corps d'une méthode...

Avant héritage...

```
class Rectangle {  
    private int largeur;  
    private int hauteur;  
  
    public double aire() {  
        return largeur*hauteur;  
    }  
}
```

```
class Dessin {  
    private Rectangle[] rect;  
    private Cercle[] cercles;  
  
    public double aireTotale() {  
        double total=0;  
        for (Rectangle r : rect) {  
            total+=r.aire();  
        }  
        for (Cercle c : cercles) {  
            total+=c.aire();  
        }  
        return total;  
    }  
}
```

Je veux ajouter une classe Cercle...

```
class Cercle {  
    private int rayon;  
  
    public double aire() {  
        return Math.PI*rayon*rayon;  
    }  
}
```

C'est MOCHE !!! Pas maintenable, pas générique
Et si on introduisait une super-classe commune Forme ?

Avec l'héritage

```
class Forme {  
    public double aire() {  
        //  
    }  
}
```

```
class Rectangle extends Forme {  
    private int largeur;  
    private int hauteur;  
  
    public double aire() {  
        return largeur*hauteur;  
    }  
}
```

```
class Cercle extends Forme {  
    private int rayon;  
  
    public double aire() {  
        return Math.PI*rayon*rayon;  
    }  
}
```

```
class Dessin {  
    private Forme[] formes;  
  
    public double aireTotale() {  
        double total=0;  
        for (Forme f : formes) {  
            total+=f.aire();  
        }  
        return total;  
    }  
}
```

Par contre qu'est ce que je mets ici ?

La classe Forme est trop générale pour pouvoir définir la méthode aire()

Le mot-clé abstract

- La solution est
 - De ne pas définir le contenu de la méthode aire()
 - Et de dire que la classe ne peut pas être instanciée
 - C'est possible grâce au mot-clé **abstract**

```
abstract class Forme {  
    public abstract double aire();  
}
```

Le modificateur abstract

- Il se place devant :
 - Des méthodes que l'on ne peut pas définir au niveau de la classe
 - Et devant une classe qui ne peut pas être instanciée
- Une classe qui possède au moins une méthode abstraite doit être déclaré abstraite

Les interfaces

- La notion d'interface en Java permet de pousser plus loin le concept d'abstraction
- Une classe abstraite peut contenir des méthodes implémentés
- Une interface peut être vue comme une classe complètement abstraite
 - On définit seulement les signatures de méthodes
 - Nom de méthode, type de retour, liste d'arguments
 - Mais jamais le corps de la méthode
 - Et éventuellement des constantes

Pourquoi des interfaces et pas d'héritage multiple ?

```
class Etudiant {  
    void faireLaFete() {/*beaucoup*/}  
    void travailler() {/*mais pas trop*/}  
    void allerEnCours() {/*parfois*/}  
}
```

```
class Salarie {  
    void travailler() {/*beaucoup*/}  
    void allerAuTravail() {/*tous les  
jours*/}  
}
```

Si je veux définir une classe
EtudiantSalarie, quelle est la
méthode héritée ? travailler() de
Etudiant ou celle de Salarie

A cause de ce genre d'ambiguité, Java n'autorise pas l'héritage
multiple

Avec les interfaces ce problème ne se pose pas, on n'hérite pas du
code mais juste de la signature

Motivation

```
abstract class Animal {  
    abstract void crier();  
}
```

```
abstract class Felin extends Animal {  
    void griffer() {  
        System.out.println("Aie!");  
    }  
}
```

```
abstract class Canin extends Animal {  
    void mordre() {  
        System.out.println("Aie!");  
    }  
}
```

```
class Chat extends Felin {  
    void crier() {  
        System.out.println("Miaou");  
    }  
}
```

```
class Chien extends Canin {  
    void crier() {  
        System.out.println("Whouaf");  
    }  
}
```

```
class Tigre extends Felin {  
    void crier() {  
        System.out.println("Ahrrfff !");  
    }  
}
```

```
class Loup extends Canin {  
    void crier() {  
        System.out.println("Ouuuh");  
    }  
}
```

Comment définir la notion d'animal de compagnie ?
Méthodes : faireDesCalins() et jouer()

Option 1 : Ajouter les méthodes à Animal

```
abstract class Animal {  
    abstract void crier();  
    abstract void faireDesCalins();  
    abstract void jouer();  
}
```

Quel est le problème ???

Pensez vous que l'on, peut faire des câlins à un loup ou à un tigre ?

Option 2 : Ajouter les méthodes uniquement à Chien et Chat

```
class Chat extends Felin {  
    void crier() {  
        System.out.println("Miaou");  
    }  
    void faireDesCalins() {  
        // ...  
    }  
    void jouer() {  
        // ...  
    }  
}
```

```
class Chien extends Canin {  
    void crier() {  
        System.out.println("Whouaf");  
    }  
    void faireDesCalins() {  
        // ...  
    }  
    void jouer() {  
        // ...  
    }  
}
```

```
class Personne {  
    Chien[] mesChiens;  
    Chat[] mesChats;  
    // ... Constructeurs et autre ...  
    void quandOnSEnnuie() {  
        for (Chat c : mesChats) {  
            c.jouer();  
        }  
        for (Chien c : mesChiens) {  
            c.jouer();  
        }  
    }  
}
```

Admettons maintenant que l'on ajoute une classe CochonDeCompagnie ...
cela devient fastidieux

Option 3 : l'interface Compagnon

```
interface Compagnon {  
    void jouer();  
    void faireDesCalins();  
}
```

```
class Chat extends Felin implements Compagnon {  
    void crier() {  
        System.out.println("Miaou");  
    }  
    void faireDesCalins() {  
        // ...  
    }  
    void jouer() {  
        // ...  
    }  
}
```

```
class Chien extends Canin implements Compagnon {  
    void crier() {  
        System.out.println("Whouaf");  
    }  
    void faireDesCalins() {  
        // ...  
    }  
    void jouer() {  
        // ...  
    }  
}
```

Les chiens sont à la fois Animal et Compagnon

Une interface peut être vue comme un type.
Dans ce cas les deux seules méthodes disponibles sont :

jouer()
faireDesCalins() ;

```
class Personne {  
    Compagnon[] mesCompagnons;  
    // ... Constructeurs et autre ...  
    void quandOnSEnnuie() {  
        for (Compagnon c : mesCompagnons) {  
            c.jouer();  
        }  
    }  
}
```

Généralités sur les interfaces

- Une interface peut SEULEMENT contenir :
 - Des signatures de méthodes
 - i.e. pas de corps de méthodes
 - pas de constructeurs
 - Des constantes (attributs déclarés static final)
- Une interface peut étendre une autre interface
 - Mais pas de classe

```
interface A {  
    void m1();  
}  
  
interface B extends A {  
    void m2();  
}
```

```
class M implements B {  
  
    public void m1() {  
        // Corps de la méthode  
    }  
  
    public void m2() {  
        // Corps de la méthode  
    }  
}
```

Généralités sur les interfaces

- Une interface peut hériter d'une ou plusieurs interfaces
 - Pas de pb d'héritage de corps de méthode

```
interface A {  
    void m1();  
}
```

```
interface B {  
    void m2();  
}
```

```
interface C extends A,B {  
    void m3();  
}
```

- Une classe peut implémenter plusieurs interfaces

```
class M implements A, B {  
  
    public void m2() {  
        // corps de méthode  
    }  
    public void m1() {  
        // corps de méthode  
    }  
}
```

Quelques interfaces de la bibliothèque Java

- Il existe deux utilisations distinctes des interfaces en Java
 - Les interfaces classiques qui définissent des signatures de méthodes
 - Comparable → compareTo (...)
 - java.util.Iterator → hasNext () , next () , remove (...)
 - Les interfaces de « balisage »
 - Elles ne définissent aucune signature de méthodes
 - Elles permettent juste d'indiquer que les classes implémentant ces interfaces ont certaines propriétés
 - Cloneable, Serializable

L'interface Comparable

- Cette interface avait la définition suivante dans les versions de java < 1.5

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

- `y.compareTo(x)` retourne un entier
 - `<0` , si $y < x$
 - `=0`, si $x = y$
 - `>0` si $y > x$
- Elle est implémentée par de nombreuses classes de la librairie standard Java
 - `String`, `Integer` (et les autres), etc.

Exercice : Créer une classe `Personne` qui compare deux personnes selon l'ordre alphabétique de leur nom puis de leur prénom.

L'interface Cloneable

- Sa définition est la suivante :

```
public interface Cloneable {  
}
```

- Elle indique seulement que l'appel à la méthode `clone()` (héritée de la classe `Object`) est légal
 - i.e. que ca ne va pas faire d'erreur à l'exécution
 - `CloneNotSupportedException`