

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 5

Constructeurs, Packages et Modificateurs d'accès

- Sommaire
 - Initialisation des objets
 - Notions de constructeurs, surcharge, mot-clé this
 - Organisation du code en package
 - Notion d'espace de noms
 - Utilisation et déclaration de packages
 - Les modificateurs d'accès
 - Notions de contrôle d'accès, encapsulation
 - Modificateurs public, protected, private

Initialisation des objets

- Beaucoup d'erreurs de programmation viennent d'oublis :
 - d'initialisation : valeurs inattendues (ou valeur nulles)
 - De nettoyage : fuites mémoires
- Java propose
 - Les constructeurs : méthode automatiquement appelée lors de la création d'instances
 - Le ramasse-miette : mécanisme de récupération de la mémoire utilisée par des objets non utilisés

Initialisation via les constructeurs

- un constructeur est une méthode spéciale
 - Elle est automatiquement appelée à la création de l'objet (`new`), après allocation de la mémoire
 - Elle a exactement le même nom que la classe
 - La casse est prise en compte
 - Elle n'a pas de type de retour
 - Même pas de `void`
 - `new` retourne la référence vers l'objet nouvellement créé mais le constructeur lui-même ne retourne aucune valeur

Exemple de constructeur

- Une classe Point avec un constructeur par défaut qui initialise toute nouvelle instance de point avec une abscisse et ordonnée à 1.0

```
class Point {  
    double x;  
    double y;  
  
    /*  
     * Constructeur qui initialise tout  
     * nouveau point avec les coordonnées  
     * (1.0,1.0)  
     */  
    Point() {  
        x=1.0;  
        y=1.0;  
    }  
}
```

Exercice

- Schématisez la mémoire utilisée par le code suivant :

```
class Test {  
    public static void main(String[] args) {  
        Cercle c = new Cercle();  
    }  
}
```

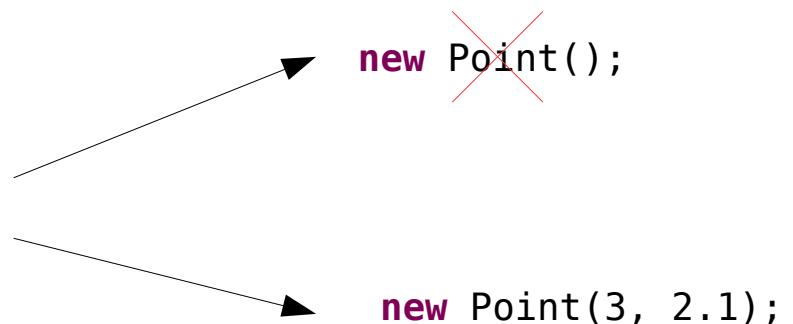
```
class Point {  
    double x;  
    double y;  
  
    Point() {  
        x=1.0;  
        y=1.0;  
    }  
}
```

```
class Cercle {  
    Point centre;  
    int rayon;  
  
    Cercle() {  
        centre=new Point();  
        rayon=1;  
    }  
  
    double aire() {  
        return Math.PI*rayon*rayon;  
    }  
}
```

Constructeurs avec paramètres

- Le constructeur sans paramètre est appelé « constructeur par défaut »
- On peut définir des constructeurs avec paramètres
 - Par contre, si c'est le seul défini, on est obligé de l'utiliser

```
class Point {  
    double x;  
    double y;  
  
    Point(double abcisse, double ordonnee) {  
        x=abcisse;  
        y=ordonnee;  
    }  
}
```



new ~~Point()~~;

new Point(3, 2.1);

Surcharge de constructeurs

- Peut-on avoir plusieurs constructeurs ?
 - Exemple : je veux pouvoir créer un cercle de plusieurs manières :
 - Sans paramètre : centre (0;0) et de rayon 1.0
 - Avec seulement le centre ou le rayon de spécifié
 - Avec les deux
- Java permet de définir plusieurs constructeurs
 - C'est ce que l'on appelle **la surcharge**
 - Il faut juste que le nombre de paramètres ou les types des paramètres soient différents
 - **Question** : A votre avis pourquoi cette limitation ?

Exemple de surcharge de constructeurs

```
class Cercle {  
  
    Point centre;  
    int rayon;  
  
    Cercle() {  
        centre=new Point(0,0);  
        rayon=1;  
    }  
    Cercle(int r) {  
        centre=new Point(0,0);  
        rayon=r;  
    }  
    Cercle(Point c) {  
        centre=c;  
        rayon=1;  
    }  
    Cercle(Point c, int r) {  
        centre=c;  
        rayon=r;  
    }  
    double aire() {  
        return Math.PI*rayon*rayon;  
    }  
}
```

```
class Test {  
    public static void main(String[] args) {  
        Cercle c1 = new Cercle();  
        Cercle c2 = new Cercle(4);  
        Cercle c3 = new Cercle(new Point(1,2));  
        Cercle c4 = new Cercle(new Point(1,2),3);  
    }  
}
```

Autres Exemples

- Ce que l'on ne peut pas faire
 - Avoir 2 constructeurs avec les mêmes paramètres
 - Même nombre, mêmes types dans le même ordre

```
class Point {  
    double x;  
    double y;  
  
    Point() {  
        x=1.0;  
        y=1.0;  
    }  
  
    Point(double abscisse, double ordonnee) {  
        x=abscisse;  
        y=ordonnee;  
    }  
  
    Point(double rayon, double angle) {  
        x=rayon*Math.cos(angle);  
        y=rayon*Math.sin(angle);  
    }  
}
```

Surcharge de méthode

Cas général

- En Java, on peut surcharger n'importe quelle méthode dans une classe donnée
- Par contre, on ne peut pas surcharger le type de retour....
 - Pourquoi ?

Les constructeurs par défaut

- Jusqu'à maintenant, nous avons défini des classes sans constructeur et nous avons tout de même instanciées...
- Si il n'y a pas de constructeur défini, Java en génère un automatiquement.
 - Il utilise celui de la super classe
 - On verra cela plus tard

Le mot clé this

- Il a deux usages :
 - C'est une référence vers l'instance « courante » sur laquelle le message que l'on traite est envoyé
 - Permet de lever l'ambiguité quand il y en a une
 - Permet de passer l'instance courante en paramètre
 - A la première ligne d'un constructeur, il permet d'appeler un constructeur de la même classe mais avec des paramètres différents

La référence this

- Pour lever les ambiguïtés
 - `this.x` désigne l'attribut
 - `x` désigne le paramètre

```
class Point {  
    double x;  
    double y;  
  
    Point(double x, double y) {  
        this.x=x;  
        this.y=y;  
    }  
}
```

Que se passe-t-il si j'écris dans le constructeur `x=x` ?

- Pour passer une référence sur l'instance courante en paramètre d'une autre méthode

```
class Point {  
    ...  
    void dessinerSur(ZoneDessin d) {  
        d.dessiner(this) ;  
    }  
    ...  
}
```

```
class ZoneDessin {  
    ...  
    void dessiner(Point p) {  
        ...  
    }  
    ...  
}
```

Appeler un constructeur dans un constructeur

- L'utilisation de `this (...)` permet d'appeler un constructeur avec des paramètres différents
 - S'utilise **UNIQUEMENT** dans un constructeur
 - Et **UNIQUEMENT** comme première instruction du constructeur

```
class Point {  
    double x;  
    double y;  
  
    Point() {  
        this(0.0,0.0); // appelle le constructeur Point  
                      // avec deux paramètres  
    }  
    Point(double x, double y) {  
        this.x=x;  
        this.y=y;  
    }  
}
```

Ordre des initialisations

- On peut initialiser les attributs :
 - Au niveau de leur déclaration
 - Dans les constructeurs
- L'initialisation au niveau de la déclaration est faite avant l'appel au code du constructeur

```
class Cercle {  
    Point centre=new Point(0,0);  
    int rayon=1;  
  
    Cercle(Point c, int r) {  
        centre=c;  
        rayon=r;  
    }  
}
```

```
class Test {  
    public static void main(String[] args) {  
        Cercle c = new Cercle(new Point(1,2),3);  
    }  
}
```

Dans le programme Test, 2 points vont être successivement instanciés

Contrôle d'accès et encapsulation

- La programmation par objets met l'accent sur la réutilisation du code par d'autre programmeurs
- On distingue :
 - Le concepteur d'une classe donnée
 - L'utilisateur de cette classe
- Le concepteur veut contrôler l'accès :
 - Aux attributs : afin de contrôler les valeurs qui sont mise dedans, pré-traiter les données, etc.
 - Aux méthodes : certaines méthodes n'ont pas besoin d'être ouvertes sur l'extérieur (i.e. en dehors de l'objet)
- Il faut aussi permettre d'organiser les classes de grande librairies
 - Ca facilite la maintenance, et aussi l'utilisation

Les mots clés du contrôle d'accès

- Java permet de spécifier la « visibilité » des attributs et méthodes
 - private, protected, RIEN, public
- Java permet d'organiser les classes en packages
 - Un package est un ensemble de classe rangées dans un même espace de noms
 - Pour simplifier dans un même dossier

Les espaces de noms

- Un espace de noms permet :
 - De regrouper des choses de la même famille
 - De lever les ambiguïtés de noms
- Exemples :
 - Le nom de famille est un espace de noms permettant de discriminer les personnes ayant le même prénom
 - Les domaines des sites web sont des espaces de noms permettant de différencier les pages html qui ont le même nom

Le package

- Il regroupe des classes sous le même espace de noms
 - Exemple : package java.util : Il contient des classes comme Arrays, ArrayList (tableau dynamique), GregorianCalendar, Currency
- Pour utiliser une classe d'un package :
 - On utilise son nom complet

```
class Test {  
    public static void main(String[] args) {  
        java.util.ArrayList tab = new java.util.ArrayList();
```

```
    }  
}
```

- On importe la classe, puis on utilise son nom simple

```
import java.util.ArrayList;  
class Test {  
    public static void main(String[] args) {  
        ArrayList tab = new ArrayList();  
    }  
}
```

Organisation des classes en packages

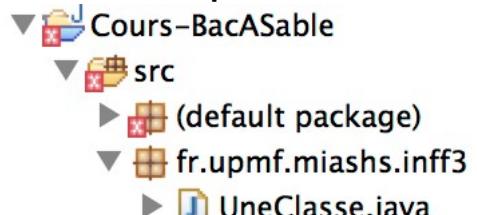
- On peut organiser ses classes en package
 - Il faut déclarer le package d'appartenance
 - Via `package nompackage;` placé en première ligne du fichier .java
 - Placer le fichier .java dans une hiérarchie de dossiers portant le nom du package

```
UneClasse.java
package fr.upmf.miashs.inff3;

public class UneClasse {
```

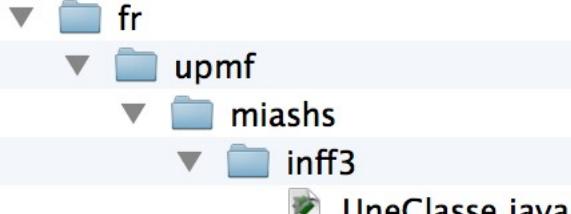
Il faut que la classe soit publique pour être visible en dehors du package

Dans eclipse :



```
▼ Cours-BacASable
  ▼ src
    ▶ (default package)
    ▼ fr.upmf.miashs.inff3
      ▶ UneClasse.java
```

Sur le système de fichier :



```
▼ fr
  ▼ upmf
    ▼ miashs
      ▼ inff3
        ▶ UneClasse.java
```

Règles pour les noms de package

- Le nom de package sert d'espace de noms
 - Il doit être unique (si possible)
 - Utiliser quelque chose qui vous identifie
 - Exemples : fr.upmf.miashs.inff3, le nom de domaine de votre organisation à l'envers
 - Par convention, il ne contient que des lettres minuscules
- Qu'est ce qu'il se passe si deux classes ont le même nom?
 - Si elles ont des packages différents, j'utilise leur nom complet
 - Si elles ont le même nom complet, je ne peux pas les utiliser ensemble dans le même projet

Les modificateurs d'accès

- Ils peuvent être placés devant une déclaration
 - De classe
 - De méthode
 - D'attribut (d'instance ou de classe)
- Il y a 4 modificateurs d'accès en Java

	classe	package	Sous-classe	Le monde
public	Oui	Oui	Oui	Oui
protected	Oui	Oui	Oui	Non
(rien)	Oui	Oui	Non	Non
private	Oui	Non	Non	Non

Règles pour choisir un modificateur

- Quand on a le choix, choisir le modificateur le plus restrictif
 - Utiliser private en priorité
 - Eviter d'utiliser public sur les attributs (sauf pour les constantes)
 - Pour donner un accès en lecture et/ou modification, on ajoute des méthodes → c'est ce qu'on appelle l'ENCAPSULATION
- Les membres publics définissent l'interface exposée de votre classe
 - Vous ne pourrez plus les modifier par la suite sous peine de rendre les codes qui utilisent votre classe non compilables...

Modificateurs sur les classes

- Les modificateurs `private` et `protected` ne sont pas possibles pour une classe*
- Une classe publique est accessible à tous
- Une classe sans modificateur n'est accessible que dans le package auquel elle fait partie
- On ne peut avoir qu'une classe publique par fichier `.java`
 - De toute façon, généralement, on ne déclare qu'une classe par fichier `.java`

* Sauf cas particulier non abordé dans le cours

Exercice

- Comment faire pour que l'on ne puisse
 - Pas changer le nom et le prénom d'une personne après création
 - Mais y avoir accès
 - Pas mettre un âge négatif
 - Mais assurer que si une instance x à un conjoint y alors y aura comme conjoint x (et nul autre)

```
public class Personne {  
    String nom;  
    String prenom;  
    int age;  
    Personne conjoint;  
}
```

Exercice

- Ajoutez les modificateurs d'accès adéquat sur la classe DictionnaireStringInt du TD3

```
public class DictionnaireStringInt {  
    String[] cles = new String[10];  
    int[] valeurs = new int[10];  
    int nbElements = 0;  
  
    void ajouterModifier(String cle, int valeur) {...}  
  
    int rechercherValeur(String cle) {...}  
  
    int rechercherIdx(String cle) {...}  
  
    void agrandir() {...}  
  
    int supprimer(String cle) {...}  
  
    String toString() {...}  
  
    int getNbElements() {...}  
}
```