

# 09

## Generici

### (polimorfismo parametrico)

Mirko Viroli  
`mirko.viroli@unibo.it`

C.D.L. Ingegneria e Scienze Informatiche  
ALMA MATER STUDIORUM—Università di Bologna, Cesena

a.a. 2018/2019



## Goal della lezione

- Illustrare il problema delle collezioni polimorfiche
- Discutere il concetto di polimorfismo parametrico
- Illustrare i Generici di Java e alcuni loro vari dettagli

## Argomenti

- Collezioni con polimorfismo inclusivo
- Classi generiche
- Interfacce generiche
- Metodi generici



- 1 Collections con polimorfismo inclusivo
- 2 Classi generiche
- 3 Interfacce generiche
- 4 Metodi generici
- 5 Java Wildcards

# Forme di riuso nella programmazione OO

## Composizione (e come caso particolare, delegazione)

Un oggetto è ottenuto per composizione di oggetti di altre classi

## Estensione

Una nuova classe è ottenuta riusando il codice di una classe pre-esistente

## Polimorfismo inclusivo (subtyping)

Una funzionalità realizzata per lavorare su valori/oggetti del tipo A, può lavorare con qualunque valore/oggetto del sottotipo B (p.e., se B estende la classe A, o se B implementa l'interfaccia A)

## Polimorfismo parametrico (Java/C# generics, C++ templates,..)

Una funzionalità (classe o metodo) generica è costruita in modo tale da lavorare uniformemente su valori/oggetti indipendentemente dal loro tipo: tale tipo diventa quindi una sorta di parametro addizionale

# Astrazioni uniformi con le classi

## Astrazioni uniformi per problemi ricorrenti

- Durante lo sviluppo di vari sistemi si incontrano problemi ricorrenti che possono trovare una soluzione comune
- In alcuni casi queste soluzioni sono fattorizzabili (per astrazione) in una singola classe altamente riusabile

## Un caso fondamentale: le **collection**

- Una collection è un oggetto il cui compito è quello di immagazzinare il riferimento ad un numero (tipicamente non precisato) di altri oggetti
- Fra i suoi compiti c'è quello di consentire modifiche ed accessi veloci all'insieme di elementi di tale collezioni
- Varie strategie possono essere utilizzate, seguendo la teoria/pratica degli algoritmi e delle strutture dati

# Un esempio: IntVector

## Collection IntVector

- Contiene serie numeriche (vettori) di dimensione non nota a priori
- Realizzata componendo un array che viene espanso all'occorrenza

IntVector
- <u>INITIAL_SIZE</u> :int - elements:int[] - size:int
+ IntVector() + addElement(e:int) + getElementAt(position:int):int - expand() + getLength():int + toString():String



# IntVector pt 1

```
1 public class IntVector{
2
3     private static final int INITIAL_SIZE = 10;
4
5     private int[] elements; // Deposito per gli elementi
6     private int size;      // Numero di elementi
7
8     public IntVector(){    // Inizialmente vuoto
9         this.elements = new int[INITIAL_SIZE];
10        this.size = 0;
11    }
12
13    public void addElement(final int e){
14        if (this.size == elements.length){
15            this.expand(); // Se non c'è più spazio..
16        }
17        this.elements[this.size] = e;
18        this.size++;
19    }
20
21    public int getElementAt(final int position){
22        return this.elements[position];
23    }
```

## IntVector pt 2

```
1 public int getLength(){
2     return this.size;
3 }
4
5
6 private void expand(){ // Raddoppio lo spazio..
7     final int[] newElements = new int[this.elements.length*2];
8     for (int i=0; i < this.elements.length; i++){
9         newElements[i] = this.elements[i];
10    }
11    this.elements = newElements;
12    //this.elements = java.util.Arrays.copyOf(this.elements, this
13    .elements.length*2);
14 }
15
16 public String toString(){
17     String s="|";
18     for (int i=0; i < size; i++){
19         s = s + this.elements[i] + "|";
20     }
21     return s;
22 }
```



# UseIntVector

```
1 public class UseIntVector {
2     public static void main(String[] s) {
3         // Serie di Fibonacci
4         final IntVector vi = new IntVector();
5         // fib(0)=fib(1)=1, fib(N)=fib(N-1)+fib(N-2) if N>1
6         vi.addElement(1);
7         vi.addElement(1);
8         for (int i = 0; i < 20; i++) {
9             vi.addElement(vi.getElementAt(vi.getLength() - 1) + // ultimo
10                vi.getElementAt(vi.getLength() - 2) // penultimo
11        );
12    }
13    System.out.println(vi);
14    // |1|1|2|3|5|8|13|21|34|55|89|144|233|..
15    // 377|610|987|1597|2584|4181|6765|10946|17711|
16 }
17 }
```



# Un primo passo verso l'uniformità

## Solo elenchi di `int`?

- L'esperienza porterebbe subito alla necessità di progettare vettori di `float`, `double`, `boolean`,... ossia di ogni tipo primitivo
- E poi, anche vettori di `String`, `Date`, eccetera
- L'implementazione sarebbe analoga, ma senza possibilità di riuso..

## Collection uniformi “monomorfe”

- Una prima soluzione del problema la si ottiene sfruttando il polimorfismo inclusivo e la filosofia “everything is an object” (incluso l'uso dell'autoboxing dei tipi primitivi)
- Si realizza unicamente un `ObjectVector`, semplicemente sostituendo `int` con `Object`
- Si inserisce qualunque elemento (via upcast implicito)
- Quando si riottiene un valore serve un downcast esplicito

# Da IntVector a ObjectVector

## IntVector

- INITIAL\_SIZE: int
- elements:int[]
- size:int

- + IntVector()
- + addElement(e:int)
- + getElementAt(position:int):int
- expand()
- + getLength():int
- + toString():String

## ObjectVector

- INITIAL\_SIZE: int
- elements:Object[]
- size:int

- + ObjectVector()
- + addElement(e:Object)
- + getElementAt(position:int):Object
- expand()
- + getLength():int
- + toString():String



# UseObjectVector

```
1 public class UseObjectVector {
2     public static void main(String[] s) {
3         // Serie di Fibonacci
4         final ObjectVector vobj = new ObjectVector();
5         // fib(0)=fib(1)=1, fib(N)=fib(N-1)+fib(N-2) if N>1
6         vobj.addElement(1); // grazie all'autoboxing
7         vobj.addElement(1);
8         for (int i = 0; i < 20; i++) {
9             vobj.addElement( // servono downcast specifici
10                 (Integer) vobj.getElementAt(vobj.getLength() - 1)
11                 + (Integer) vobj.getElementAt(vobj.getLength() - 2));
12         }
13         System.out.println(vobj);
14         // |1|1|2|3|5|8|13|21|34|55|89|144|233|..
15         // 377|610|987|1597|2584|4181|6765|10946|17711|
16
17         // Altro esempio
18         final ObjectVector vobj2 = new ObjectVector();
19         vobj2.addElement("Prova");
20         vobj2.addElement("di");
21         vobj2.addElement("vettore");
22         vobj2.addElement(new Object());
23         System.out.println(vobj2);
24         String str = (String) vobj2.getElementAt(1); // "di"
25         // String str2 = (String)vobj2.getElementAt(3); // Exception
26     }
27 }
```

# Un altro caso di collection, la list linkata ObjectList

```
1  /* Lista linkata di oggetti, con soli metodi getter */
2  public class ObjectList {
3
4      private final Object head;
5      private final ObjectList tail;
6
7      public ObjectList(final Object head, final ObjectList tail) {
8          this.head = head;
9          this.tail = tail;
10     }
11
12     public Object getHead() { // Testa della lista
13         return this.head;
14     }
15
16     public ObjectList getTail() { // Coda della lista
17         return this.tail;
18     }
19
20     public int getLength() { // Dimensione della lista
21         return (this.tail == null) ? 1 : 1 + this.tail.getLength();
22     }
23
24     public String toString() { // Rappr. a stringa
25         return "|" + this.head
26             + ((this.tail == null) ? "|" : this.tail.toString());
27     }
28 }
```

# UseObjectList

```
1 public class UseObjectList {
2     public static void main(String[] s) {
3         final ObjectList list =
4             new ObjectList(10, new ObjectList(20,
5                 new ObjectList(30, new ObjectList(40, null))));
6         // Cast necessari, eccezioni possibili
7         final int first = (Integer) list.getHead(); // Unboxing
8         final int second = (Integer) list.getTail().getHead();
9         final int third = (Integer) list.getTail().getTail().getHead();
10        System.out.println(first + " " + second + " " + third);
11        System.out.println(list.toString());
12        System.out.println(list.getLength());
13
14        // Usabile anche con le stringhe
15        final ObjectList list2 = new ObjectList("a",
16            new ObjectList("b",
17                new ObjectList("c",
18                    new ObjectList("d", null))));
19        System.out.println(list2.toString());
20    }
21 }
```

# La necessità di un approccio a polimorfismo parametrico

## Prima di Java 5

- Questo era l'approccio standard alla costruzione di collection
- Java Collection Framework — una libreria fondamentale

## Problema

- Con questo approccio, nel codice Java risultavano molti usi di oggetti simili a `ObjectVector` o `ObjectList`
- Si perdeva molto facilmente traccia di quale fosse il contenuto..
  - ▶ contenevano oggetti vari? solo degli `Integer`? solo delle `String`?
- Il codice conteneva spesso dei downcast sbagliati, e quindi molte applicazioni Java fallivano generando dei `ClassCastException`

## Più in generale

Il problema si manifesta ogni volta che voglio collezionare oggetti il cui tipo non è noto a priori, ma potrebbe essere soggetto a polimorfismo inclusivo

# Il problema con le composizioni multiple

```
1 public class LampsRow{
2
3     private SimpleLamp[] row;
4
5     public LampsRow(int size){
6         this.row = new SimpleLamp[size];
7     }
8     public void addLamp(int position, SimpleLamp lamp){
9         this.row[position] = lamp;
10    }
11    public SimpleLamp getLamp(int position){
12        return this.row[position];
13    }
14    ..
15 }
16
17 // Codice cliente
18 LampsRow lr = LampsRow(3);
19 lr.addLamp(0,new CountdownLamp(10));
20 lr.addLamp(1,new CountdownLamp(10));
21 lr.addLamp(2,new SimpleLamp());
22 ...
23 CountdownLamp cl = (CountdownLamp)lr.getLamp(2); // Exception
24 int n = cl.getDistanceToLimit();
```



# Polimorfismo parametrico

## Idea di base

- Dato un frammento di codice `F` che lavora su un certo tipo, diciamo `String`, se potrebbe anche lavorare in modo uniforme con altri..
- ..lo si rende parametrico, sostituendo a `String` una sorta di variabile `X` (chiamata **type-variable**, ossia una variabile che contiene un tipo)
- A questo punto, quando serve il frammento di codice istanziato sulle stringhe, si usa `F<String>`, ossia si richiede che `X` diventi `String`
- Quando serve il frammento di codice istanziato sugli integer, si usa `F<Integer>`

## Java Generics

- Classi/interfacce/metodi generici
- Nessun impatto a run-time, per via dell'implementazione a "erasure"
  - ▶ `javac` "compila via i generici", quindi la JVM non li vede

# Outline

- 1 Collections con polimorfismo inclusivo
- 2 Classi generiche**
- 3 Interfacce generiche
- 4 Metodi generici
- 5 Java Wildcards

# La classe generica List

```
1  /* Classe generica in X:
2     - X è il tipo degli elementi della lista */
3  public class List<X>{
4
5     private final X head;      // Testa della lista, tipo X
6     private final List<X> tail; // Coda della lista, tipo List<X>
7
8     public List(final X head, final List<X> tail){
9         this.head = head;
10        this.tail = tail;
11    }
12
13    public X getHead(){
14        return this.head;
15    }
16
17    public List<X> getTail(){
18        return this.tail;
19    }
20
21    // getLength() e toString() invariate
22    ...
23 }
```

# Uso di una classe generica

```
1 public class UseList{
2     public static void main(String[] s){
3         final List<Integer> list =
4             new List<Integer>(10, // Autoboxing
5                 new List<Integer>(20,
6                     new List<Integer>(30,
7                         new List<Integer>(40,null)))));
8         // Cast NON necessari
9         final int first = list.getHead(); // Unboxing
10        final int second = list.getTail().getHead();
11        final int third = list.getTail().getTail().getHead();
12        System.out.println(first+" "+second+" "+third);
13        System.out.println(list.toString());
14        System.out.println(list.getLength());
15
16        // Usabile anche con le stringhe
17        final List<String> list2 = new List<String>("a",
18            new List<String>("b",
19                new List<String>("c",
20                    new List<String>("d",null))));
21        System.out.println(list2.toString());
22    }
23 }
```

# Terminologia, e elementi essenziali

## Data una classe generica $C\langle X, Y \rangle..$

- X e Y sono dette le sue **type-variable**
- X e Y possono essere usati come un qualunque tipo dentro la classe (con alcune limitazioni che vedremo)

## I clienti delle classi generiche

- Devono usare **tipi generici**: versioni “istanziate” delle classi generiche
  - ▶  $C\langle \text{String}, \text{Integer} \rangle$ ,  $C\langle C\langle \text{Object}, \text{Object} \rangle, \text{Object} \rangle$
  - ▶ Non C senza parametri, altrimenti vengono segnalati dei warning
- Ogni type-variable va sostituita con un tipo effettivo, ossia con un **parametro**, che può essere
  - ▶ una classe (non-generica), p.e. `Object`, `String`,..
  - ▶ una type-variable definita, p.e. X, Y (usate dentro la classe  $C\langle X, Y \rangle$ )
  - ▶ un tipo generico completamente istanziato, p.e.  $C\langle \text{Object}, \text{Object} \rangle$
  - ▶ ..o parzialmente istanziato, p.e.  $C\langle \text{Object}, X \rangle$  (in  $C\langle X, Y \rangle$ )
  - ▶ NON con un tipo primitivo

# La classe generica Vector

```
1 public class Vector<X>{  
2 // X è la type-variable, ossia il tipo degli elementi  
3 ...  
4 public Vector(){...}  
5  
6 public void addElement(X e){...} // Input di tipo X  
7  
8 public X getElementAt(int pos){...} // Output di tipo X  
9  
10 public int getLength(){...}  
11  
12 public String toString(){...}  
13 }
```



# Uso di Vector<X>

```
1 public class UseVector{
2     public static void main(String[] s){
3         // Il tipo di vs è Vector<String>
4         // Ma la sua classe è Vector<X>
5         final Vector<String> vs = new Vector<String>();
6         vs.addElement("Prova");
7         vs.addElement("di");
8         vs.addElement("Vettore");
9         final String str = vs.elementAt(0) + " " +
10             vs.elementAt(1) + " " +
11             vs.elementAt(2); // Nota, nessun cast!
12         System.out.println(str);
13
14         final Vector<Integer> vi=new Vector<Integer>();
15         vi.addElement(10); // Autoboxing
16         vi.addElement(20);
17         vi.addElement(30);
18         final int i = vi.elementAt(0) + // Unboxing
19             vi.elementAt(1) +
20             vi.elementAt(2);
21         System.out.println(i);
22     }
23 }
```

# Implementazione di Vector pt 1

```
1 public class Vector<X>{
2
3     private final static int INITIAL_SIZE = 10;
4
5     private Object[] elements; // No X[], devo usare Object[]!!
6     private int size;
7
8     public Vector(){
9         this.elements = new Object[INITIAL_SIZE]; // Object[]
10        this.size = 0;
11    }
12
13    public void addElement(X e){ // Tutto come atteso
14        if (this.size == elements.length){
15            this.expand();
16        }
17        this.elements[this.size] = e;
18        this.size++;
19    }
20    ...
```





# Implementazione di Vector pt 2

```
1  ...
2  public X getElementAt(int position){
3      return (X)this.elements[position]; // Conversione a X
4      // Genera un unchecked warning!
5  }
6
7  private void expand(){
8      // Ancora Object[]
9      Object[] newElements = new Object[this.elements.length*2];
10     for (int i=0; i < this.elements.length; i++){
11         newElements[i] = this.elements[i];
12     }
13     this.elements = newElements;
14 }
15
16 // getLength() e toString() inalterate
17 ...
18 }
```



# La classe generica Pair<X,Y>

```
1 public class Pair<X, Y> {
2
3     private final X first;
4     private final Y second;
5
6     public Pair(final X first, final Y second) {
7         this.first = first;
8         this.second = second;
9     }
10
11     public X getFirst() {
12         return this.first;
13     }
14
15     public Y getSecond() {
16         return this.second;
17     }
18
19     public String toString() {
20         return "<" + this.first + "," + this.second + ">";
21     }
22 }
```

# Uso di Pair<X,Y>

```
1 public class UsePair{
2     public static void main(String[] s){
3         Pair<String,Integer> p = new Pair<String,Integer>("aa",1);
4         String fst = p.getFirst();
5         int snd = p.getSecond();
6         System.out.println(fst+" "+snd);
7
8         final Vector<Pair<String,Integer>> v =
9             new Vector<Pair<String,Integer>>();
10        v.addElement(new Pair<String,Integer>("Prova",1));
11        v.addElement(new Pair<String,Integer>("di",2));
12        v.addElement(new Pair<String,Integer>("Vettore",3));
13        final String str = v.elementAt(0).getFirst() + " " +
14            v.elementAt(1).getFirst() + " " +
15            v.elementAt(2).getFirst(); // Nota, nessun cast!
16        System.out.println(str);
17        System.out.println(v);
18
19        final List<Pair<Integer,Integer>> l =
20            new List<Pair<Integer,Integer>>(new Pair<Integer,Integer>(1,1),
21            new List<Pair<Integer,Integer>>(new Pair<Integer,Integer>(2,2),
22            new List<Pair<Integer,Integer>>(new Pair<Integer,Integer>(3,3),
23            null)));
24        System.out.println(l);
25    }
26 }
```

# Inferenza dei parametri

## Un problema sintattico dei generici

- Tendono a rendere il codice più pesante (“verbose”)
- Obbligano a scrivere i parametri anche dove ovvi, con ripetizioni

## L'algoritmo di type-inference nel compilatore

- Nella `new` si possono tentare di omettere i parametri (istanziamento delle type-variable), indicando il “diamond symbol” `<>`
- Il compilatore cerca di capire quali siano questi parametri guardando gli argomenti della `new` e l'eventuale contesto dentro il quale la `new` è posizionata, per esempio, se assegnata ad una variabile
- Nel raro caso in cui non ci riuscisse, segnalerebbe un errore a tempo di compilazione.. quindi tanto vale provare!
- Ricordarsi `<>`, altrimenti viene confuso con un `raw type`, un meccanismo usato per gestire il legacy con le versioni precedenti di Java

# Esempi di inferenza

```
1 public class UsePair2{
2     public static void main(String[] s){
3         // Parametri in new Vector() inferiti dal tipo della variabile
4         final Vector<Pair<String,Integer>> v = new Vector<>();
5         // Parametri in new Pair(..) inferiti dal tipo degli argomenti
6         v.addElement(new Pair<>("Prova",1));
7         v.addElement(new Pair<>("di",2));
8         v.addElement(new Pair<>("Vettore",3));
9         final String str = v.elementAt(0).getFirst() + " " +
10             v.elementAt(1).getFirst() + " " +
11             v.elementAt(2).getFirst(); // Nota, nessun cast!
12         System.out.println(str);
13         System.out.println(v);
14
15         // Inferenza grazie agli argomenti e tipo variabile..
16         final List<Pair<Integer,Integer>> l =
17             new List<>(new Pair<>(1,1),
18                 new List<>(new Pair<>(2,2),
19                     new List<>(new Pair<>(3,3),
20                         null)));
21         System.out.println(l);
22     }
23 }
```



# I vantaggi dei generici

Coi generici, Java diventa un linguaggio molto più espressivo!

## Svantaggi

- Il linguaggio risulta più sofisticato, e quindi complesso
- Se non ben usati, possono minare la comprensibilità del software
- Non vanno abusati!!
- Gli aspetti più avanzati dei generici, che vedremo, sono considerati troppo complessi

## Vantaggi – se ben usati

- Codice più comprensibile
- Maggiori possibilità di riuso di funzionalità (quasi d'obbligo oramai)
- Codice più sicuro (safe) – il compilatore segnala errori difficili da trovare altrimenti

# Outline

- 1 Collections con polimorfismo inclusivo
- 2 Classi generiche
- 3 Interfacce generiche**
- 4 Metodi generici
- 5 Java Wildcards

# Interfacce generiche

## Cosa è una interfaccia generica

- È una interfaccia che dichiara type-variables:  
`interface I<X,Y>{..}`
- Le type-variable compaiono nei metodi definiti dall'interfaccia
- Quando una classe la implementa deve istanziare le type variabile (o assegnarle ad altre type-variable se essa stessa è generica)

## Utilizzi

Per creare contratti uniformi che non devono dipendere dai tipi utilizzati

## Un esempio notevole, gli **Iteratori**

- Un iteratore è un oggetto usato per accedere ad una sequenza di elementi
- Ne vedremo ora una versione semplificata – diversa da quella delle librerie Java



# L'interfaccia Iterator

```
1 public interface Iterator<E>{  
2  
3     // torna il prossimo elemento dell'iterazione  
4     E next();  
5  
6     // dice se vi saranno altri elementi  
7     boolean hasNext();  
8  
9     /* Nota: non è noto cosa succede se si  
10        chiama next() quando hasNext() ha dato  
11        esito falso */  
12 }
```



# Implementazione 1: IntRangeIterator

```
1  /* Itera tutti i numeri interi fra 'start' e 'stop' inclusi */
2  public class IntRangeIterator implements Iterator<Integer>{
3
4      private int current;    // valore corrente
5      private final int stop; // valore finale
6
7      public IntRangeIterator(final int start, final int stop){
8          this.current = start;
9          this.stop = stop;
10     }
11
12     public Integer next(){
13         return this.current++;
14     }
15
16     public boolean hasNext(){
17         return this.current <= this.stop;
18     }
19 }
```



## Implementazione 2: ListIterator

```
1  /* Itera tutti gli elementi di una List */
2  public class ListIterator<E> implements Iterator<E>{
3
4      private List<E> list; // Lista corrente
5
6      public ListIterator(final List<E> list){
7          this.list = list;
8      }
9
10     public E next(){
11         final E element = this.list.getHead();// Elemento da tornare
12         this.list = this.list.getTail();// Aggiorno la lista
13         return element;
14     }
15
16     public boolean hasNext(){
17         return (this.list != null);
18     }
19 }
```



## Implementazione 3: VectorIterator

```
1  /* Itera tutti gli elementi di un Vector */
2  public class VectorIterator<E> implements Iterator<E>{
3
4      private final Vector<E> vector;    // Vettore da iterare
5      private int current;               // Posizione nel vettore
6
7      public VectorIterator(final Vector<E> vector){
8          this.vector = vector;
9          this.current = 0;
10     }
11
12     public E next(){
13         return this.vector.elementAt(this.current++);
14     }
15
16     public boolean hasNext(){
17         return this.vector.getLength() > this.current;
18     }
19 }
```



# UseIterators: nota l'accesso uniforme!

```
1 public class UseIterators{
2     public static void main(String[] s){
3         final List<String> list = new List<>("a",
4             new List<>("b",
5                 new List<>("c",null)));
6
7         final Vector<java.util.Date> vector=new Vector<>();
8         vector.addElement(new java.util.Date());
9         vector.addElement(new java.util.Date());
10
11         // creo 3 iteratori..
12         final Iterator<Integer> iterator = new IntRangeIterator(5,10);
13         final Iterator<String> iterator2 = new ListIterator<>(list);
14         final Iterator<java.util.Date> iterator3 =
15             new VectorIterator<>(vector);
16
17         // ne stampo il contenuto..
18         printAll(iterator);
19         printAll(iterator2);
20         printAll(iterator3);
21     }
22
23     static <X> void printAll(Iterator<X> iterator) {
24         while (iterator.hasNext()){
25             System.out.println("Elemento : "+iterator.next());
26         }
27     }
28 }
```

# Outline

- 1 Collections con polimorfismo inclusivo
- 2 Classi generiche
- 3 Interfacce generiche
- 4 Metodi generici**
- 5 Java Wildcards

# Metodi generici

## Metodo generico

Un metodo che lavora su qualche argomento e/o valore di ritorno in modo indipendente dal suo tipo effettivo. Tale tipo viene quindi astratto in una type-variable del metodo.

## Sintassi

- def: `<X1,...,Xn> ret-type nome-metodo(formal-args){...}`
- call: `receiver.<X1,...,Xn>nome-metodo(actual-args){...}`
- call con inferenza, stessa sintassi delle call standard, ossia senza `<>`

## Due casi principali, con medesima gestione

- Metodo generico (statico o non-statico) in una classe non generica
- Metodo generico (non-statico) in una classe generica

⇒ Il primo dei due molto più comune..

# Definizione di un metodo generico

```
1 import java.util.Date;
2 public class UseIterators2{
3
4     public static <E> void printAll(Iterator<E> iterator){
5         while (iterator.hasNext()){
6             System.out.println("Elemento : "+iterator.next());
7         }
8     }
9
10    ...
```





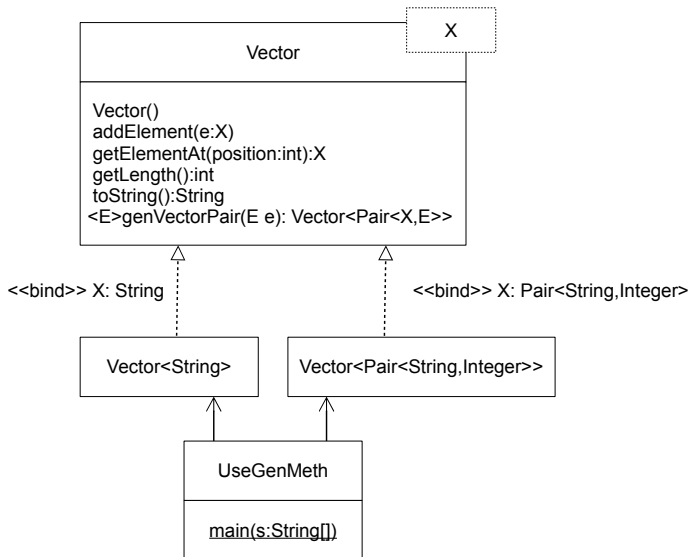
# Chiamata a metodo generico

```
1 import java.util.Date;
2 public class UseIterators2{
3     public static <E> void printAll(Iterator<E> iterator){..}
4
5     public static void main(String[] s){
6         Iterator<Integer> iterator = new IntRangeIterator(5,10);
7
8         List<String> list = ..
9         Iterator<String> iterator2 = new ListIterator(list);
10
11        Vector<Date> vector= ..
12        Iterator<Date> iterator3 = new VectorIterator(vector);
13
14        // Attenzione, il nome della classe è obbligatorio
15        UseIterators2.<Integer>printAll(iterator);
16        UseIterators2.<String>printAll(iterator2);
17        UseIterators2.<Date>printAll(iterator3);
18
19        // Con inferenza, il nome della classe non è obbligatorio
20        printAll(iterator);
21        printAll(iterator2);
22        printAll(iterator3);
23    }
24 }
```

# Esempio di metodo generico in classe generica

```
1 public class Vector<X>{
2
3     ...
4     <E> Vector<Pair<X,E>> genVectorPair(E e){
5         Vector<Pair<X,E>> vp = new Vector<>(); /// Inferenza
6         for (int i=0;i<this.size;i++){
7             vp.addElement(new Pair<>(this.getElementAt(i),e));
8         }
9         return vp;
10    }
11 }
12
13 public class UseGenMeth{
14     public static void main(String[] s){
15         Vector<String> vs = new Vector<>();
16         vs.addElement("prova");
17         vs.addElement("di");
18         vs.addElement("vettore");
19         Vector<Pair<String,Integer>> vp = vs.<Integer>genVectorPair(101);
20         // versione con inferenza..
21         // Vector<Pair<String,Integer>> vp2 = vs.genVectorPair(101);
22         System.out.println(vp);
23         // |<prova,101>|<di,101>|<vettore,101>|
24     }
25 }
```

# Notazione UML: non del tutto standard



# Outline

- 1 Collections con polimorfismo inclusivo
- 2 Classi generiche
- 3 Interfacce generiche
- 4 Metodi generici
- 5 Java Wildcards**

# Java Wildcards

## Osservazione

- Esistono situazioni in cui un metodo debba accettare come argomento non solo oggetti di un tipo  $C<T>$ , ma di ogni  $C<S>$  dove  $S \leq T$
- Esempio: un metodo statico `printAll()` che prende in ingresso un iteratore e ne stampa gli elementi
- È realizzabile con un metodo generico, ma ci sono casi in cui si vorrebbe esprimere un tipo che raccolga istanziazioni diverse di una classe generica

## Java Wildcards

- Un meccanismo avanzato, quello inventato più di recente (2004-2006)
  - ▶ (Igarashi & Viroli) + (Bracha & Gafter) + (Torgersen & Hansen & von der Ahé)
- Fornisce dei nuovi tipi, chiamati Wildcards
- Simili a interfacce (non generano oggetti, descrivono solo contratti)
- Generalmente usati come tipo dell'argomento di metodi

# Java Wildcards

```
1 // Gerarchia dei wrapper Numbers in java.lang
2 abstract class Number extends Object {...}
3 class Integer extends Number {...}
4 class Double extends Number {...}
5 class Long extends Number {...}
6 class Float extends Number {...}
7 ...
```

```
1 // Accetta qualunque Vector<T> con T <: Number
2 // Vector<Integer>, Vector<Double>, Vector<Float>, ...
3 void m(Vector<? extends Number> arg){...}
4
5 // Accetta qualunque Vector<T>
6 void m(Vector<?> arg){...}
7
8 // Accetta qualunque Vector<T> con Integer <: T
9 // Vector<Integer>, Vector<Number>, e Vector<Object> solo!
10 void m(Vector<? super Integer> arg){...}
```

## 3 tipi di wildcard

- Bounded (covariante): `C<? extends T>`
  - ▶ accetta un qualunque `C<S>` con `S <: T`
- Bounded (controvariante): `C<? super T>`
  - ▶ accetta un qualunque `C<S>` con `S >: T`
- Unbounded: `C<?>`
  - ▶ accetta un qualunque `C<S>`

## Uso delle librerie che dichiarano tipi wildcard

- Piuttosto semplice, basta passare un argomento compatibile o si ha un errore a tempo di compilazione

## Progettazione di librerie che usano tipi wildcard

- Molto avanzato: le wildcard pongono limiti alle operazioni che uno può eseguire, derivanti dal principio di sostituibilità

# Esempio Wildcard

```
1 public class Wildcard{
2
3     // Metodo che usa la wildcard
4     public static void printAll(Iterator<?> it){
5         while (it.hasNext()){
6             System.out.println(it.next());
7         }
8     }
9
10    // Analoga versione con metodo generico
11    public static <T> void printAll2(Iterator<T> it){
12        while (it.hasNext()){
13            System.out.println(it.next());
14        }
15    }
16
17    // Quale versione preferibile?
18
19    public static void main(String[] s){
20        Wildcard.printAll(new IntRangeIterator(1,5));
21        Wildcard.printAll2(new IntRangeIterator(1,5));
22        Wildcard.<Integer>printAll2(new IntRangeIterator(1,5));
23    }
24 }
```