

CHƯƠNG 6. TÍNH ĐA HÌNH

Visual C++



Nội dung



Giới thiệu



Vùng chọn kiểu



Phương thức ảo



Phương thức thuần ảo



Bài toán Tính tiền lương

Giới thiệu

- ❖ Tính đa hình xuất hiện **khi có sự kế thừa giữa các lớp.**
- ❖ Có những **phương thức tổng quát** cho mọi lớp dẫn xuất nên có mặt ở lớp cơ sở nhưng nội dung của nó chỉ được xác định ở các lớp dẫn xuất cụ thể.
- ❖ Ví dụ, Phương thức tính diện tích của lớp hình, hình tam giác, tứ giác,...

Giới thiệu

- ❖ **Đa hình:** Là hiện tượng các đối tượng thuộc các lớp khác nhau có khả năng hiểu cùng một thông điệp theo các cách khác nhau.
- ❖ Ví dụ: Nhận được cùng một thông điệp “nhảy”, một con kangaroo và một con cóc nhảy theo hai kiểu khác nhau: chúng cùng có hành vi “nhảy” nhưng các hành vi này có nội dung khác nhau.



Bài toán

- ❖ Giả sử, cần quản lý danh sách các đối tượng có kiểu có thể khác nhau → Cần giải quyết 2 vấn đề:
 - Cách lưu trữ
 - Thao tác xử lý
- ❖ Xét trường hợp cụ thể, các đối tượng có thể là Người, Sinh viên hoặc Công nhân.

Bài toán

❖ Về mặt lưu trữ:

- Có thể dùng mảng
- Danh sách liên kết
- ...

Có hai cách để giải quyết vấn đề:

- Vùng chọn kiểu
- Phương thức ảo

❖ Về thao tác: Phải thỏa yêu cầu đa hình, thao tác có hoạt động khác nhau ứng với các loại đối tượng khác nhau

Ví dụ

```
class Nguoi {  
protected:  
    char *HoTen;  
    int NamSinh;  
public:  
    Nguoi(char *ht, int ns):NamSinh(ns){HoTen=strdup(ht);}  
    ~Nguoi() {delete [ ] HoTen;}  
    void An() const { cout << HoTen << " an 3 chen com";}  
    void Xuat() const {  
        cout << "Nguoi, ho ten: " << HoTen << " sinh "  
        cout << NamSinh; }  
};
```


Ví dụ

```
class SinhVien : public Nguoi{
protected:
    char *MaSo;
public:
    SinhVien(char *n, char *ms, int ns) : Nguoi(n,ns) {
        MaSo = strdup(ms);
    }
    ~SinhVien() { delete [ ] MaSo;}
    void Xuat() const {
        cout<<"Sinh vien "<<HoTen<<" , ma so "<<MaSo;
    }
};
```


Ví dụ

```
class NuSinh : public SinhVien
{
    public:
        NuSinh( char *ht, char *ms, int ns) : SinhVien(ht,ms,ns) {
        }
        void Xuat() const
        {
            cout << HoTen
            cout << " ma so " << MaSo << " an 2 to pho";
        }
};
```

Ví dụ

```
class CongNhan : public Nguoi{
protected:
    double MucLuong;
public:
    CongNhan( char *n, double ml, int ns) : Nguoi(n,ns),
        MucLuong(ml){ }
    void Xuat() const {
        cout << "Cong nhan, ten " << HoTen
        cout << " muc luong: " << MucLuong;
    }
};
```

Ví dụ

```
void XuatDs(int n, Nguoi *an[ ])
{
    for (int i = 0; i < n; i++)
    {
        an[i] → Xuat();
        cout << "\n";
    }
}
```

Ví dụ

```
const int N = 4;
void main(){
    Nguoi *a[N];
    a[0] = new SinhVien("Vien Van Sinh", "200001234", 1982);
    a[1] = new NuSinh("Le Thi Ha Dong", "200001235", 1984);
    a[2] = new CongNhan("Tran Nhan Cong", 1000000, 1984);
    a[3] = new Nguoi("Nguyen Thanh Nhan", 1960);
    XuatDs(4,a);
}
```

Nguoi, ho ten: Vien Van Sinh sinh 1982

Nguoi, ho ten: Le Thi Ha Dong sinh 1984

Nguoi, ho ten: Tran Nhan Cong sinh 1984

Nguoi, ho ten: Nguyen Thanh Nhan sinh 1960

Dùng vùng chọn kiểu

- ❖ Để bảo đảm xuất liệu tương ứng với đối tượng, phải có cách nhận diện đối tượng
 - Ta thêm một vùng dữ liệu vào lớp cơ sở để nhận diện
 - Vùng này có giá trị phụ thuộc vào loại của đối tượng và được gọi là vùng chọn kiểu.
- ❖ Các đối tượng thuộc lớp người có cùng giá trị cho vùng chọn kiểu, các đối tượng thuộc lớp sinh viên có giá trị của vùng chọn kiểu khác của lớp người.

Dùng vùng chọn kiểu – Ví dụ

```
class Nguoi{
public:      enum LOAI {NGUOI, SV, CN};
protected:
    char *HoTen;      int NamSinh;
public:
    LOAI pl;
    Nguoi(char *ht, int ns):NamSinh(ns), pl(NGUOI) {HoTen
= strdup(ht);}
    ~Nguoi() {delete [] HoTen;}
    void An() const { cout << HoTen << " an 3 chen com";}
    void Xuat() const { cout << "Nguoi, ho ten: " << HoTen <<
" sinh " << NamSinh; }
};
```

Dùng vùng chọn kiểu – Ví dụ

```
class SinhVien : public Nguoi{
protected:
    char *MaSo;
public:
    SinhVien(char *n, char *ms, int ns) : Nguoi(n,ns) {
        MaSo = strdup(ms); pl = SV;
    }
    ~SinhVien() {delete [ ] MaSo;}
    void Xuat() const {
        cout<<"Sinh vien "<<HoTen<<" , ma so " << MaSo;
    }
};
```

Dùng vùng chọn kiểu – Ví dụ

```
class CongNhan : public Nguoi{
protected:
    double MucLuong;
public:
    CongNhan( char *n, double ml, int ns) : Nguoi(n,ns),
        MucLuong(ml){
        pl = CN;
    }
    void Xuat() const{
        cout << "Cong nhan, ten " << HoTen
        cout << " muc luong: " << MucLuong;
    }
};
```


Dùng vùng chọn kiểu – Ví dụ

```
void XuatDs(int n, Ngươi *an[]) {  
    for (int i = 0; i < n; i++){  
        switch(an[i]->pl){  
            case Ngươi::SV:  
                ((SinhVien *)an[i])→Xuat(); break;  
            case Ngươi::CN:  
                ((CongNhan *)an[i])→Xuat(); break;  
            default:  
                an[i]->Xuat(); break;  
        }  
        cout << "\n";  
    }  
}
```

Dùng vùng chọn kiểu – Ví dụ

```
const int N = 4;
void main(){
    Ngugi *a[N];
    a[0] = new SinhVien("Vien Van Sinh", "200001234", 1982);
    a[1] = new NuSinh("Le Thi Ha Dong", "200001235", 1984);
    a[2] = new CongNhan("Tran Nhan Cong", 1000000, 1984);
    a[3] = new Ngugi("Nguyen Thanh Nhan", 1960);
    XuatDs(4,a);
}
```

Sinh vien Vien Van Sinh, ma so 200001234
Sinh vien Le Thi Ha Dong, ma so 200001235
Cong nhan, ten Tran Nhan Cong muc luong:1000000
Ngugi, ho ten: Nguyen Thanh Nhan sinh 1960

Dùng vùng chọn kiểu

- ❖ Cách tiếp cận trên giải quyết được vấn đề: Lưu trữ các đối tượng khác kiểu nhau và thao tác khác nhau tương ứng từng đối tượng. Tuy nhiên, tồn tại một số khuyết điểm:
 - Mã lệnh dài dòng (nhiều switch case)
 - Dễ sai sót, khó sửa
 - Khó nâng cấp, bảo trì
- ❖ Các nhược điểm trên có thể khắc phục được nhờ phương thức ảo.

Phương thức ảo

❖ Phương thức ảo:

- Là cách thể hiện tính đa hình trong ngôn ngữ C++.
- Các phương thức ở lớp cơ sở có tính đa hình phải được định nghĩa là một phương thức ảo

❖ Con trỏ thuộc lớp cơ sở có thể trỏ đến lớp con:

Ngươi* pn=new SinhVien(“Le Vien Sinh”,TH11001,1982);

Phương thức ảo

❖ Ta mong muốn thông qua con trỏ thuộc lớp cơ sở có thể truy xuất hàm thành phần được định nghĩa lại ở lớp con

```
pn->Xuat();
```

```
//Mong muon: gọi Xuat của lớp sinh viên,
```

```
//Thực tế: gọi Xuat của lớp Người
```

Phương thức ảo

- ❖ Phương thức ảo cho phép giải quyết vấn đề trên.
- ❖ Ta qui định một hàm thành phần là phương thức ảo bằng cách thêm từ khóa **virtual** vào trước khai báo hàm.
- ❖ Trong ví dụ trên, ta **thêm từ khóa virtual vào trước khai báo của hàm Xuất.**

Phương thức ảo – Ví dụ

```
class Nguoi {  
protected:  
    char *HoTen;  
    int NamSinh;  
public:  
    Nguoi( char *ht,int ns):NamSinh(ns){HoTen = strdup(ht);}  
    ~Nguoi() {delete [ ] HoTen;}  
    void An() const { cout << HoTen << " an 3 chen com";}  
    virtual void Xuat() const {  
        cout << "Nguoi, ho ten: " << HoTen  
        cout << " sinh " << NamSinh;  
    }  
};
```

Thêm lớp con mới

- ❖ Dùng phương thức ảo, ta dễ dàng nâng cấp sửa chữa.
- ❖ Thêm một loại đối tượng mới rất đơn giản, không cần sửa đổi thao tác xử lý (XuatDs).
- ❖ Qui trình thêm chỉ là xây dựng lớp con kế thừa lớp cơ sở và định nghĩa lại phương thức (ảo) ở lớp mới tạo nếu cần.

Thêm lớp con mới – Ví dụ

```
class CaSi : public Nguoi{
protected:
    double CatXe;
public:
    CaSi( char *ht, double cx, int ns): Nguoi(ht,ns),CatXe(cx)
    {}
    void Xuat() const {
        cout<<"Ca si, "<<HoTen<<" co cat xe "<< CatXe;
    }
};
```

Thêm lớp con mới

```
void XuatDs( int n, Ngnoi *an[]){  
    for ( int i = 0; i < n; i++){  
        an[i]->Xuat();  
        cout << "\n";  
    }  
}
```

- ❖ Hàm **XuatDs** không thay đổi, nhưng nó có thể hoạt động cho các loại đối tượng ca sĩ thuộc lớp mới ra đời.

Lưu ý khi sử dụng phương thức ảo

- ❖ Phương thức ảo chỉ hoạt động thông qua **con trỏ**.
- ❖ Muốn một hàm trở thành phương thức ảo có hai cách:
 - Khai báo với từ khoá **virtual**
 - Hoặc phương thức tương ứng ở lớp cơ sở đã là phương thức ảo.

Lưu ý khi sử dụng phương thức ảo

- ❖ Phương thức ảo chỉ hoạt động nếu các phương thức ở lớp cơ sở và lớp con có **nghi thức giao tiếp giống hệt nhau**.
- ❖ Nếu ở lớp con định nghĩa lại phương thức ảo thì sẽ gọi phương thức ở lớp cơ sở (gần nhất có định nghĩa).

Cơ chế thực hiện phương thức ảo

- ❖ Khi gọi một thao tác, khả năng **chọn đúng phiên bản** tùy theo đối tượng để thực hiện thông qua **con trỏ** đến lớp cơ sở được gọi là **tính đa hình (polymorphisms)**.
- ❖ Cơ chế đa hình được thực hiện nhờ ở mỗi đối tượng có thêm một **bảng phương thức ảo**. Bảng này chứa địa chỉ của các phương thức ảo và nó được trình biên dịch khởi tạo một cách ngầm định khi thiết lập đối tượng.

Cơ chế thực hiện phương thức ảo

- ❖ Khi thao tác được thực hiện thông qua con trỏ, hàm có địa chỉ trong bảng phương thức ảo sẽ được gọi.
- ❖ Trong ví dụ trên, mỗi đối tượng thuộc lớp cơ sở **Nguoi** có bảng phương thức ảo có một phần tử là địa chỉ hàm **Nguoi::Xuat**. Mỗi đối tượng thuộc lớp **SinhVien** có bảng tương tự nhưng nội dung là địa chỉ của hàm **SinhVien::Xuat**.

Phương thức hủy bỏ ảo

```
const int N = 4;
void main(){
    Nguoi *a[N];
    a[0] = new SinhVien("Vien Van Sinh", "20001234", 1982);
    a[1] = new NuSinh("Le Thi Ha Dong", "20001235", 1984);
    a[2] = new CongNhan("Tran Nan Cong", 1000000, 1984);
    a[3] = new Nguoi("Nguyen Thanh Nhan", 1960);
    XuatDs(4, a);
    for ( int i = 0; i < 4; i++)
        delete a[i];
}
```

Phương thức hủy bỏ ảo

```
class Nguoi{  
    protected:  
        char *HoTen; int NamSinh;  
    public:  
        Nguoi(char *ht, int ns):NamSinh(ns) {  
            HoTen = strdup(ht);  
        }  
        virtual ~Nguoi() {  
            delete [ ] HoTen;  
        }  
        virtual void Xuat(ostream &os) const {///  
};
```

Phương thức thuần ảo và lớp cơ sở trừu tượng

- ❖ Lớp cơ sở trừu tượng là lớp cơ sở không có đối tượng nào thuộc chính nó.
- ❖ Xét các lớp Circle, Rectangle, Square kế thừa từ lớp Shape
- ❖ Trong ví dụ trên, các hàm trong lớp Shape có nội dung nhưng nội dung không có ý nghĩa. Đồng thời ta luôn luôn có thể tạo được đối tượng thuộc lớp Shape, điều này không đúng với tư tưởng của phương pháp luận hướng đối tượng.

Phương thức thuần ảo và lớp cơ sở trừu tượng

- ❖ Ta có thể thay thế cho nội dung không có ý nghĩa bằng **phương thức ảo thuần túy**. Phương thức ảo thuần túy là **phương thức ảo không có nội dung**.
- ❖ Khi lớp có phương thức ảo thuần túy, lớp trở thành lớp cơ sở trừu tượng. Ta không thể tạo đối tượng thuộc lớp cơ sở trừu tượng.
- ❖ Ta có thể định nghĩa phương thức ảo thuần túy, nhưng chỉ có các đối tượng thuộc lớp con có thể gọi nó.

Phương thức thuần ảo và lớp cơ sở trừu tượng

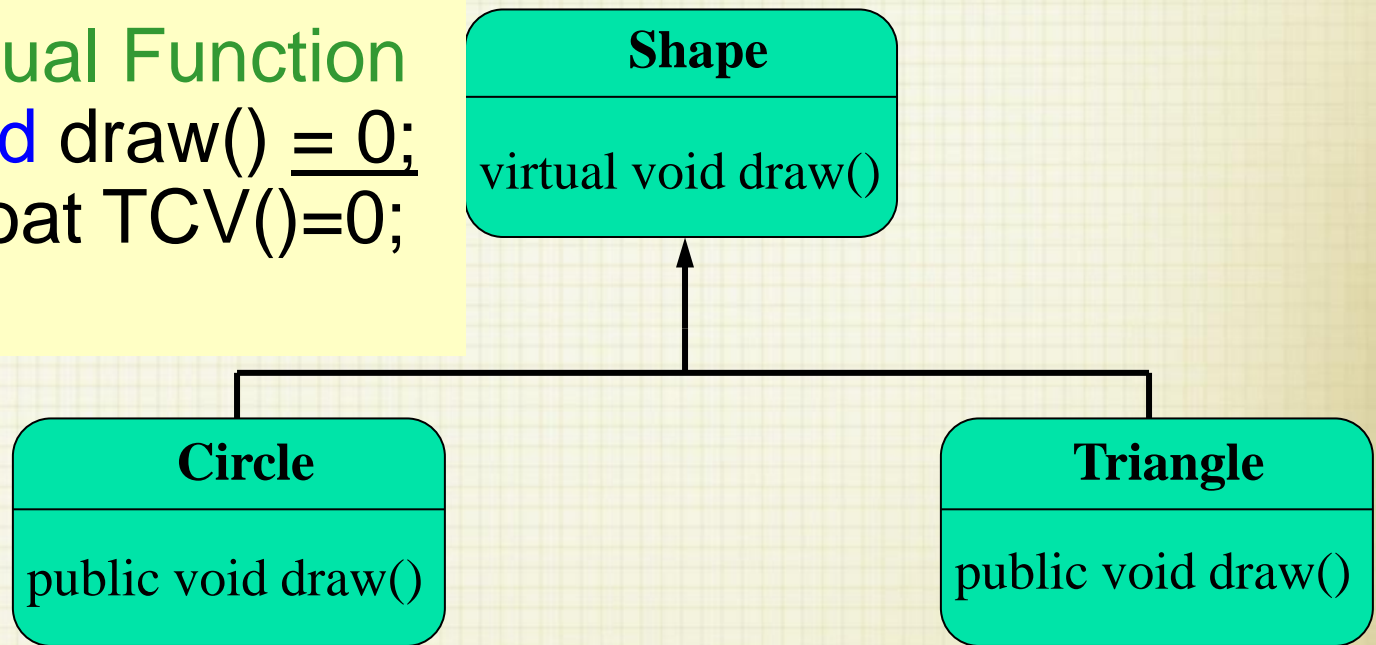
- ❖ Trong ví dụ trên, các hàm thành phần trong lớp **Shape** là phương thức ảo thuần túy. Nó bảo đảm không thể tạo được đối tượng thuộc lớp Shape.
- ❖ Ví dụ trên cũng định nghĩa nội dung cho phương thức ảo thuần túy, nhưng chỉ có các đối tượng thuộc lớp con có thể gọi.

Phương thức thuần ảo và lớp cơ sở trừu tượng

- ❖ Phương thức ảo thuần túy có ý nghĩa cho việc tổ chức sơ đồ phân cấp các lớp, nó đóng vai trò chứa sẵn chỗ trống cho các lớp con điền vào với phiên bản phù hợp.
- ❖ Bản thân các lớp con của lớp cơ sở trừu tượng cũng có thể là lớp cơ sở trừu tượng

Ví dụ

```
class Shape //Abstract
{
    public :
    //Pure virtual Function
    virtual void draw() = 0;
    //virtual float TCV()=0;
}
```



Ví dụ

```
class Circle : public Shape {           //No draw() - Abstract
public:
    void print(){
        cout << "I am a circle" << endl;
    }
class Rectangle : public Shape {
public :
    void draw(){           // Override Shape::draw()
        cout << "Drawing Rectangle" << endl;
    }
}
```

Shape *s;

Rectangle r; // Valid

Circle c; // error : variable of an abstract class

Bài toán Tính tiền lương

❖ **Bài toán:** Công ty ABC là công ty sản xuất kinh doanh thú nhồi bông. Công ty có nhiều nhân viên làm việc trong **ba bộ phận** khác nhau: bộ phận quản lý, bộ phận sản xuất, bộ phận văn phòng. Việc tính lương cho nhân viên dựa vào các yếu tố sau:

- Đối với nhân viên văn phòng: $\text{Lương} = \text{Lương Cơ Bản} + \text{Số ngày làm việc} * 100.000 + \text{Trợ Cấp}$

Bài toán Tính tiền lương

- Đối với nhân viên sản xuất: $Lương = Lương\ Cơ\ Bản + Số\ Sản\ Phẩm * 2.000$
 - Đối với nhân viên quản lý: $Lương = Lương\ Cơ\ Bản * Hệ\ số\ chức\ vụ + Thưởng.$
- ❖ Ngoài ra công ty cần quản lý các thông tin về nhân viên của mình như: **họ tên, ngày sinh và các thông số trên** để tính lương cho từng nhân viên trong công ty.

Bài toán Tính tiền lương

- ❖ **Yêu cầu:** Thiết kế các lớp thích hợp để thực hiện các yêu cầu sau (quản lý bằng 1 danh sách duy nhất và áp dụng đa hình):
- Nhập thông tin của các nhân viên để phục vụ cho việc tính lương.
 - Thực hiện việc tính lương cho từng nhân viên.
 - Xuất thông tin của các nhân viên.
 - Tính tổng lương của công ty.
 - Tìm kiếm một nhân viên theo họ tên.

Q & A

