

PARTIE I

Rappels sur la programmation objet

Bruno Bachelet

Loïc Yon

- Définitions
 - Objet
 - Classe

- Formalisme UML

- Relations entre classes
 - Héritage
 - Agrégation
 - Association

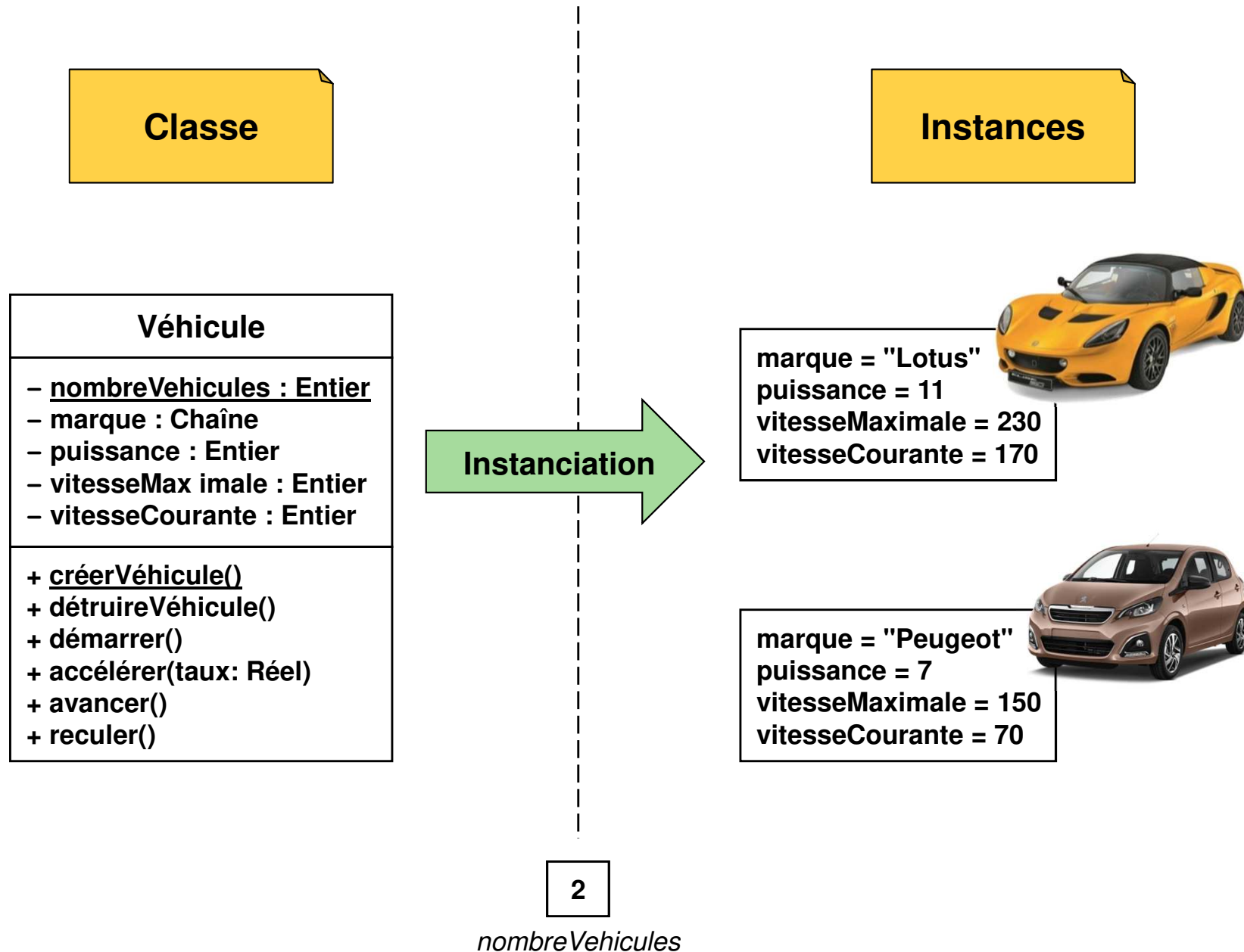
■ Objet

- ❑ Entité cohérente rassemblant des données et le code travaillant sur ces données
- ❑ Données = attributs
- ❑ Code = méthodes

■ Classe

- ❑ Fabrique à objets, i.e. une donnée qui décrit des objets
- ❑ Représente une catégorie d'objets

Exemple d'instanciation



- Attributs d'instance: une valeur par objet
 - Exemple: vitesse / couleur d'un véhicule
- Attributs de classe: une valeur par classe
 - Partagés par tous les objets de la classe
 - Exemple: nombre de véhicules présents à un instant donné
- Méthode d'instance: agit sur un objet particulier
 - Exemple: accélérer, freiner
- Méthode de classe: agit sur toute la classe
 - Exemple: ajouter un nouveau véhicule

- Encapsulation
 - Protection des attributs
 - Interface de communication

- Héritage
 - Relation de généralisation / spécialisation
 - Factorisation de données et comportement

- Polymorphisme
 - Réponse spécifique à un message commun

- Séparation forte entre interface et implémentation
- Interface: partie visible d'un objet
 - Ensemble de messages paramétrables
 - Communiquer avec un objet = envoi de messages
 - Dans la pratique: appel direct de méthode
- Implémentation: partie cachée d'un objet
 - Attributs
 - Quelques méthodes
- Intérêt: principe d'abstraction
 - Modification de l'implémentation d'un objet sans effet visible
 - Tant que l'interface n'est pas modifiée
⇒ aucune conséquence pour l'utilisateur

Relations fondamentales entre classes

- 3 relations fondamentales
 - Héritage: généralisation / spécialisation
 - Symbolisé par «est une version spécialisée de» («*is a*»)
 - Agrégation / composition
 - Symbolisé par «contient», «regroupe» («*has a*»)
 - Association: communication
 - Symbolisé par «communique avec» («*uses a*»)

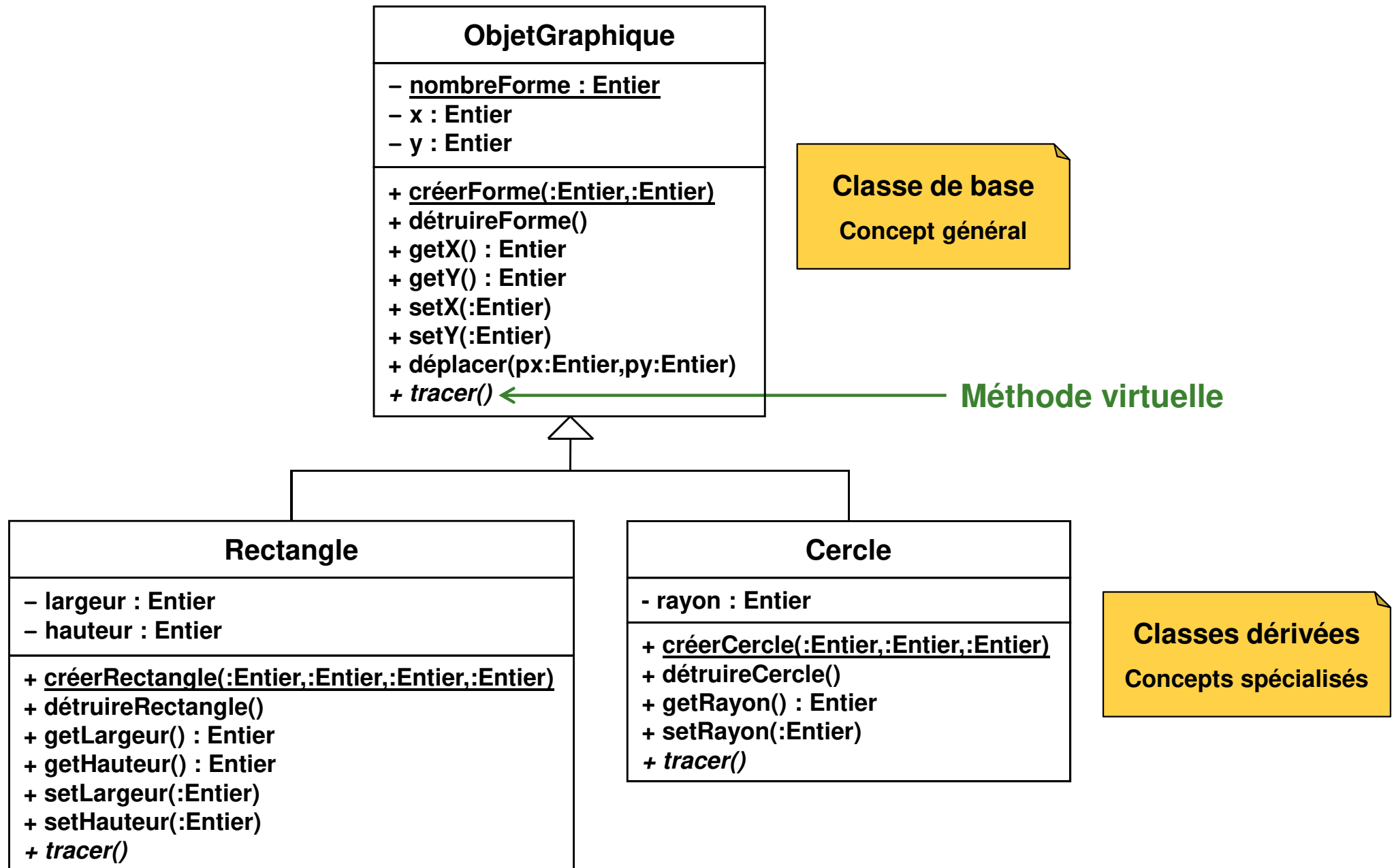
- Il existe d'autres relations mais celles-ci sont quasi unanimement reconnues

- Concept naturel de généralisation / spécialisation
 - ❑ Classes représentées sous forme d'arbres généalogiques

- Vocabulaire
 - ❑ Classe spécialisée = sous-classe, classe fille / dérivée
 - ❑ Classe générale = super-classe, classe mère
 - ❑ La classe spécialisée dérive de sa classe mère

- Idée fondamentale
 - ❑ Classe B dérivant de classe A
 - ❑ B hérite de tous les attributs et méthodes de A
 - ❑ B ajoute ses propres attributs et méthodes

Exemple d'héritage



- Reprend les caractéristiques de la classe mère
 - ❑ Attributs et méthodes
 - ❑ Sauf généralement les constructeurs (cas particulier)
- Ajoute / modifie les siennes
 - ❑ Attributs et méthodes
- Peut répondre à de nouveaux messages
- Peut répondre différemment aux messages de la classe mère
 - ❑ Grâce au polymorphisme
- Attention à l'héritage des membres de classe
 - ❑ Ils ne sont pas «dupliqués» dans la classe fille
 - ❑ Ils sont uniques et propres à la classe mère
 - ❑ Mais sont accessibles depuis la classe fille

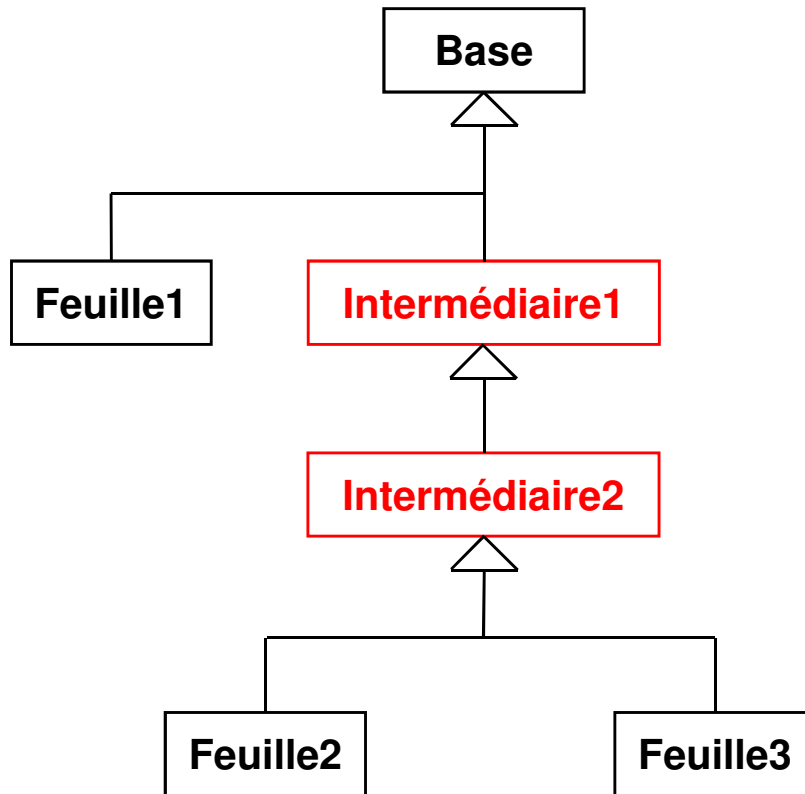
- Principe de substitution de Liskov
 - ❑ Partout où un objet de la super-classe est utilisé on peut le remplacer par un objet d'une sous-classe
- Construction d'un système *ex nihilo*
 - ❑ Identifier tous les composants
 - ❑ Factoriser les caractéristiques communes entre classes
 - ❑ Généraliser
- Extension d'un système existant
 - ❑ Identifier les différences avec les classes existantes
 - ❑ Ajouter les nouvelles classes dans le graphe d'héritage
 - ❑ «Programmation différentielle»

- Classe abstraite = classe qui ne peut pas être instanciée
 - ❑ Définit en général au moins une méthode abstraite
 - Sans implémentation
 - ❑ Peut définir des attributs
- Utilisée comme super-classe d'une hiérarchie
 - ❑ Exemple: *Véhicule*, *ObjetGraphique*
 - Aucun intérêt (ou sens) d'avoir des instances
 - Instances créées dans les classes dérivées
 - Support pour le polymorphisme
- Classe abstraite pure: modélise un «concept»
 - ❑ Toutes les méthodes sont abstraites
 - ❑ Similaire à une interface

Avantages de l'héritage

- ❑ Partage de code
 - Réutilisabilité et fiabilité
 - Code des classes les plus hautes dans la hiérarchie utilisé plus souvent \Rightarrow fiabilisation plus rapide
- ❑ Modélisation d'un concept naturel
- ❑ Quantité de code source réduite (factorisation)
- ❑ Maintenance facilitée
 - Héritage = code factorisé
 - Modification de l'implémentation d'une classe sans impact
 - ❑ Sur la hiérarchie d'héritage
 - Modification de l'interface d'une classe sans impact
 - ❑ Sur ses ancêtres

Dangers de l'héritage (1/2)



**Exemple d'une classe
intermédiaire superflue
(Intermédiaire 1 ou 2)**

- Attention à la hiérarchie
 - ❑ Trop lourde, elle peut nuire à l'efficacité
 - ❑ et à la compréhension du code
 - ❑ Ici, une classe intermédiaire peut être inutile
 - Classification trop fine
 - Couches de programmation différentielle
- Solution
 - ❑ Fusionner *Intermédiaire1* et *Intermédiaire2*

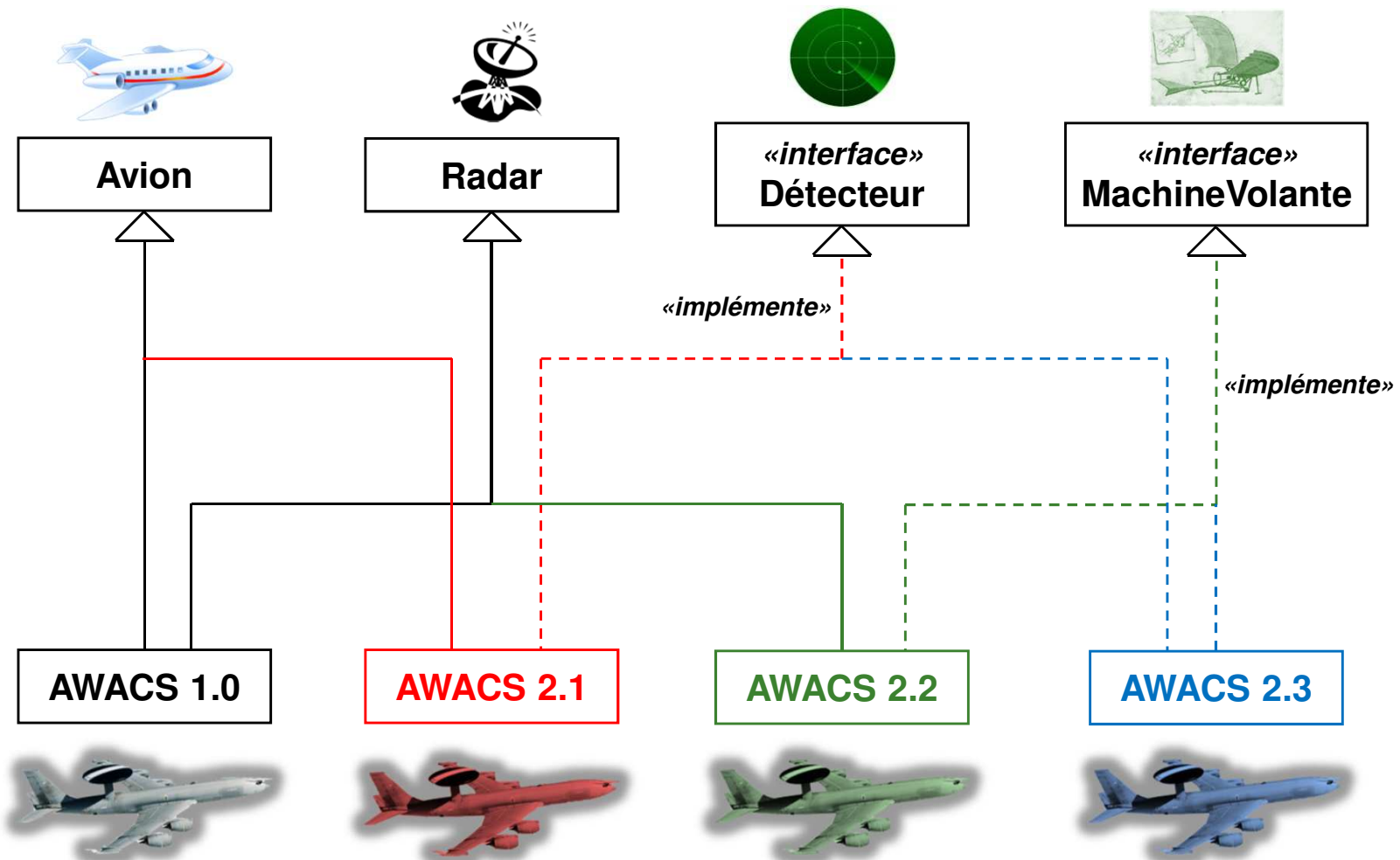
Dangers de l'héritage (2/2)

- Violation du principe d'encapsulation
 - ❑ Accès aux membres protégés de la classe mère
 - 2 niveaux d'interface
 - ❑ Violation (théorique): hériter pour accéder aux membres
 - ❑ Problèmes de maintenabilité

- Héritage de construction
 - ❑ Dériver sans respecter la généralisation / spécialisation
 - Attention à respecter le principe de Liskov
 - Exemple: *Rectangle* hérite *Ligne* pour utiliser son tracé
 - Souvent, l'agrégation est plus adaptée
 - ❑ Dériver alors qu'un attribut suffirait
 - Dériver des animaux en fonction de la couleur du pelage
 - Manque de discrimination fonctionnelle

- Alternative à l'héritage multiple
 - ❑ Classe = interface + implémentation
 - ❑ Héritage multiple = problèmes dans l'héritage des implémentations
- Interface
 - ❑ Ensemble de méthodes abstraites
 - ❑ Similaire à une classe abstraite pure sans attribut
 - ❑ Définit une fonctionnalité (e.g. «*Comparable*» en Java)
- Vocabulaire
 - ❑ Une classe implémente une interface
- Héritage multiple vs. interfaces multiples
 - ❑ Hériter du concept primordial
 - ❑ Implémenter des interfaces

Exemple: AWACS



Pointillés = implémentation d'interface

- Une même méthode prend plusieurs formes
- Forme faible: la surcharge de nom («*overload*»)
 - ❑ Même nom pour plusieurs méthodes
 - ❑ Différence sur les paramètres: nombre et type
 - ❑ Exemple-type: surcharge des opérateurs
 - ❑ Pas vraiment un concept objet
- Forme forte: le polymorphisme dynamique («*override*»)
 - ❑ Méthode redéfinie dans une sous-classe
 - ❑ Comportement différent le long d'une hiérarchie
 - ❑ Paramètres strictement identiques
 - ❑ Différence sur le type véritable de l'objet
 - ❑ Exemple-type: affichage d'une liste hétérogène d'objets

- Souvent utilisé dans les agrégats
- Nécessite
 - Une hiérarchie de classes
 - Voir l'héritage
 - Une méthode virtuelle
 - Table des méthodes virtuelles
- Utilise la compatibilité ascendante des pointeurs (et références)
 - Classe B dérivant de classe A
 - **ptr1**: pointeur/référence sur une instance de A
 - **ptr2**: pointeur/référence sur une instance de B
 - **ptr1** ← **ptr2** est valide
- Repose sur la liaison différée (*dynamic dispatch*)
- Les interfaces apportent aussi le polymorphisme dynamique

- Modélisation du groupage
 - Appartenance
 - «est composé de»

- Agrégation vs. composition
 - Agrégation: agrégé indépendant de l'agrégeant
 - Composition: vie de l'agrégé dépend de l'agrégeant

- Modèle naturel des conteneurs
 - Souvent, cardinalité 1-N
 - 1 agrégeant contient N agrégés

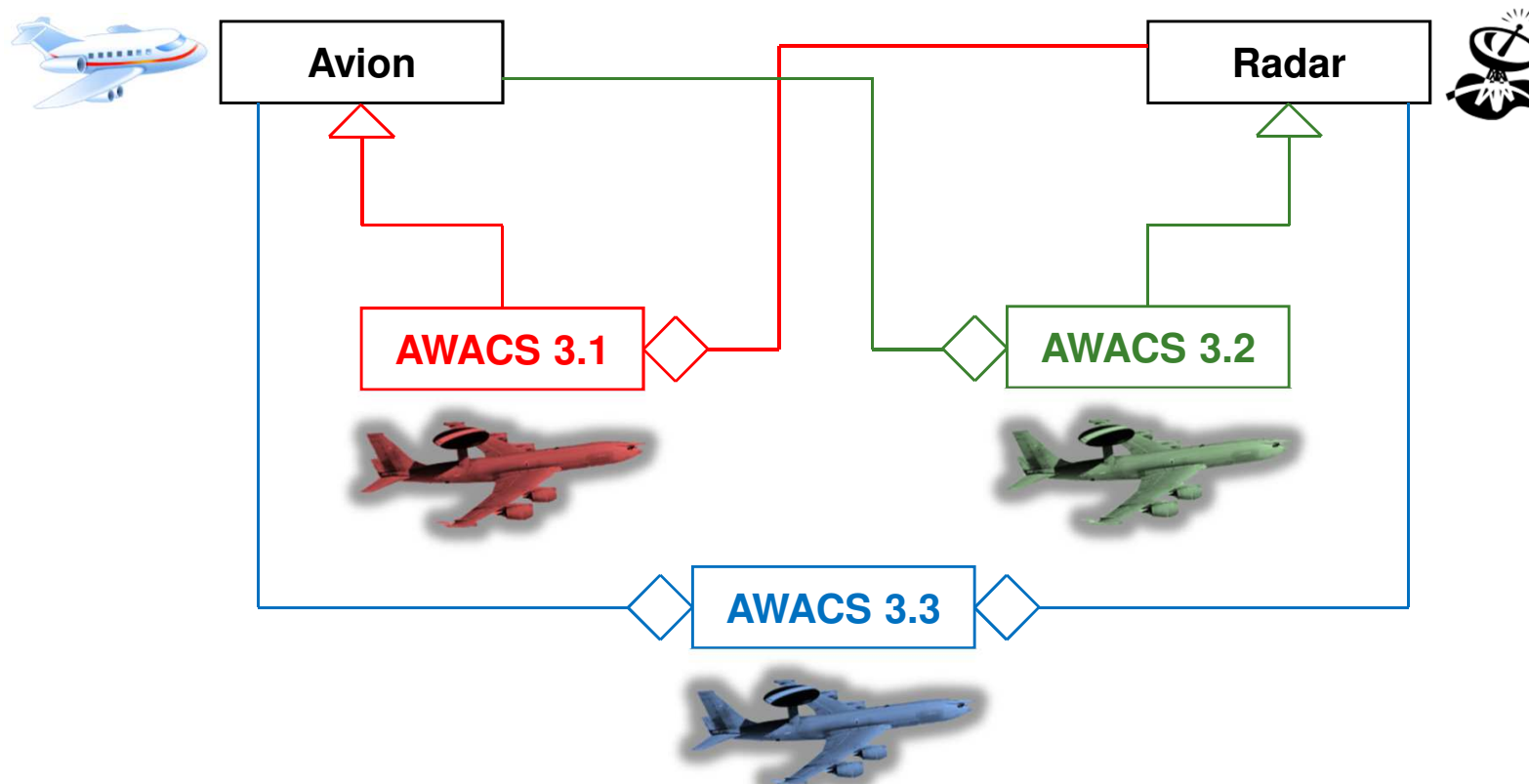
Composition vs. héritage (1/2)

- Utiliser la composition pour remplacer l'héritage
 - Une classe encapsule une autre plutôt que d'en hériter
 - Attribution de caractéristiques sans lien de type
- Permet d'éviter un héritage conceptuellement bancal
 - Une erreur classique
- Evite un accès aux données membres
 - Respecte mieux la notion d'interface
 - Respect de l'encapsulation
- Parfois appelé «délégation» (cf. *GoF – Gang of Four*)
 - Les messages envoyés à l'objet qui encapsule sont délégués à l'objet encapsulé

Composition vs. héritage (2/2)

■ Exemple: AWACS

- ❑ *Avion* contenant un *Radar* (AWACS 3.1)
- ❑ *Radar* porté par un *Avion* (AWACS 3.2)
- ❑ Ensemble comprenant un *Avion* et un *Radar* (AWACS 3.3)



- Modélise des relations plus «floues»
 - «utilise», «est associé à», «communique avec»

- Caractéristiques
 - Habituellement nommée
 - Cardinalités M-N

- Association vs. agrégation
 - L'agrégation est une forme d'association
 - Pas toujours évident de les différencier
 - Agrégation: notion de parties / décomposition
 - Les moyens d'implémentation sont les mêmes
 - Attributs objets, références ou pointeurs