

BỘ MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM
VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI

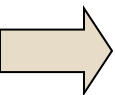
LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

Bài 05. Kết tập và kế thừa

Mục tiêu bài học

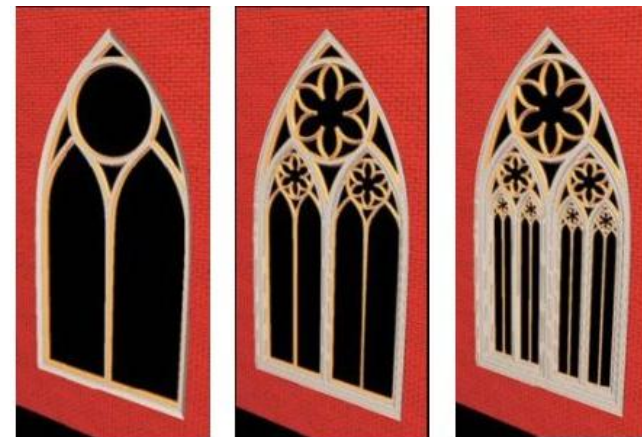
- Giải thích về khái niệm tái sử dụng mã nguồn
- Chỉ ra được bản chất, mô tả các khái niệm liên quan đến đến kết tập và kế thừa
- So sánh kết tập và kế thừa
- Biểu diễn được kết tập và kế thừa trên UML
- Giải thích nguyên lý kế thừa và thứ tự khởi tạo, hủy bỏ đối tượng trong kế thừa
- Áp dụng các kỹ thuật, nguyên lý về kết tập và kế thừa trên ngôn ngữ lập trình Java

Nội dung

- 
1. Tái sử dụng mã nguồn
 2. Kết tập (Aggregation)
 3. Kế thừa (Inheritance)

1. Tái sử dụng mã nguồn (Re-usability)

- Tái sử dụng mã nguồn: Sử dụng lại các mã nguồn đã viết
 - Lập trình cấu trúc: Tái sử dụng hàm/chương trình con
 - OOP: Khi mô hình thế giới thực, tồn tại nhiều loại đối tượng có các thuộc tính và hành vi tương tự hoặc liên quan đến nhau
→ *Làm thế nào để tái sử dụng lớp đã viết?*



1. Tái sử dụng mã nguồn (2)

- Các cách sử dụng lại lớp đã có:
 - *Sao chép* lớp cũ thành 1 lớp khác → Dư thừa và khó quản lý khi có thay đổi
 - Tạo ra lớp mới là sự *tập hợp* hoặc *sử dụng* các *đối tượng* của lớp cũ đã có → Kết tập (Aggregation)
 - Tạo ra lớp mới trên cơ sở *phát triển* từ lớp cũ đã có → Kế thừa (Inheritance)

Ưu điểm của tái sử dụng mã nguồn

- Giảm thiểu công sức, chi phí
- Nâng cao chất lượng phần mềm
- Nâng cao khả năng mô hình hóa thế giới thực
- Nâng cao khả năng bảo trì (maintainability)

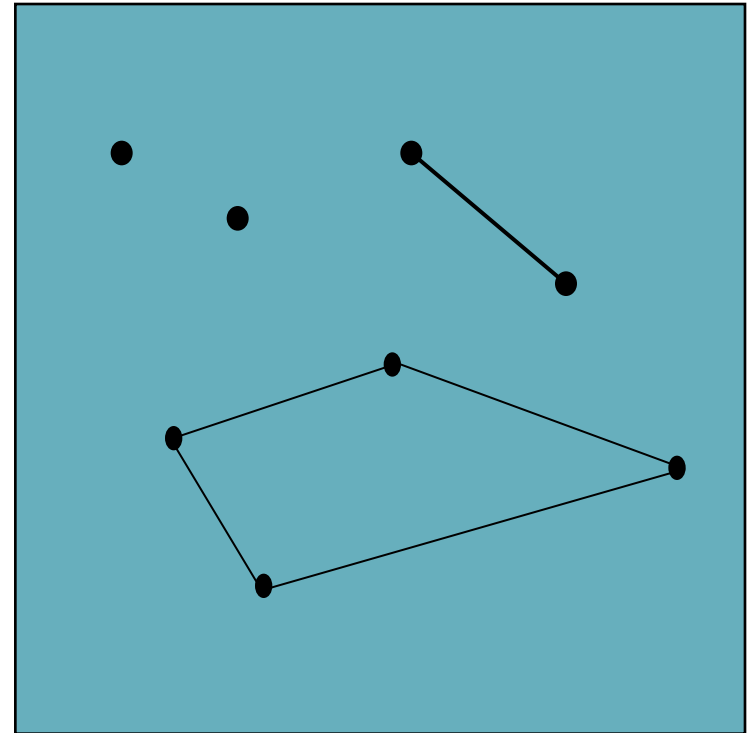


Nội dung

1. Tái sử dụng mã nguồn
2. Kết tập (Aggregation)
3. Kế thừa (Inheritance)

2. Kết tập

- Ví dụ:
 - Điểm
 - Tứ giác gồm 4 điểm
→ Kết tập
- Kết tập
 - Quan hệ chứa/có (“has-a”) hoặc là một phần (is-a-part-of)

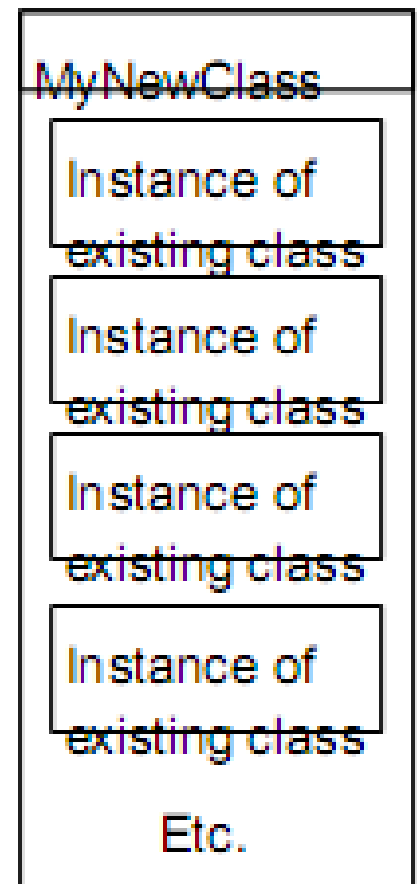


2.1. Bản chất của kết tập

- Kết tập (aggregation)
 - Tạo ra các đối tượng của các lớp có sẵn trong lớp mới → thành viên của lớp mới.
 - Kết tập tái sử dụng thông qua *đối tượng*
- Lớp mới
 - Lớp toàn thể (Aggregate/Whole),
- Lớp cũ
 - Lớp thành phần (Part).

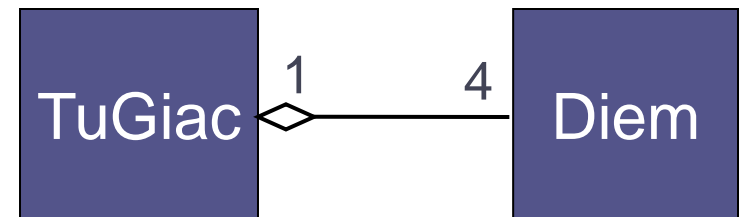
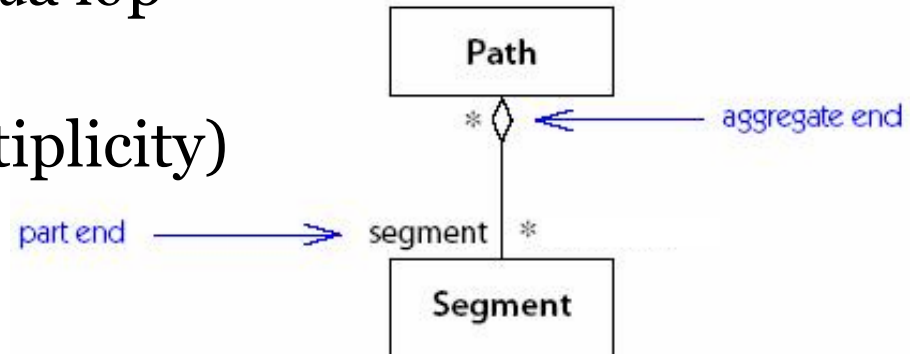
2.1. Bản chất của kết tập (2)

- Lớp toàn thể chứa đối tượng của lớp thành phần
 - Là một phần (is-a-part of) của lớp toàn thể
 - Tái sử dụng các thành phần dữ liệu và các hành vi của lớp thành phần thông qua đối tượng thành phần

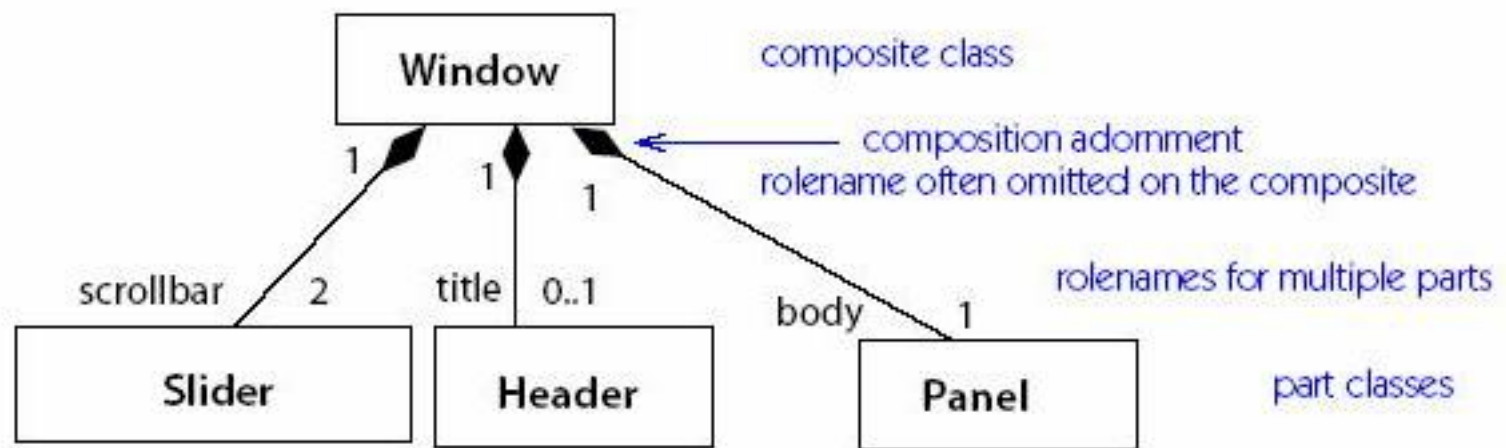


2.2. Biểu diễn kết tập bằng UML

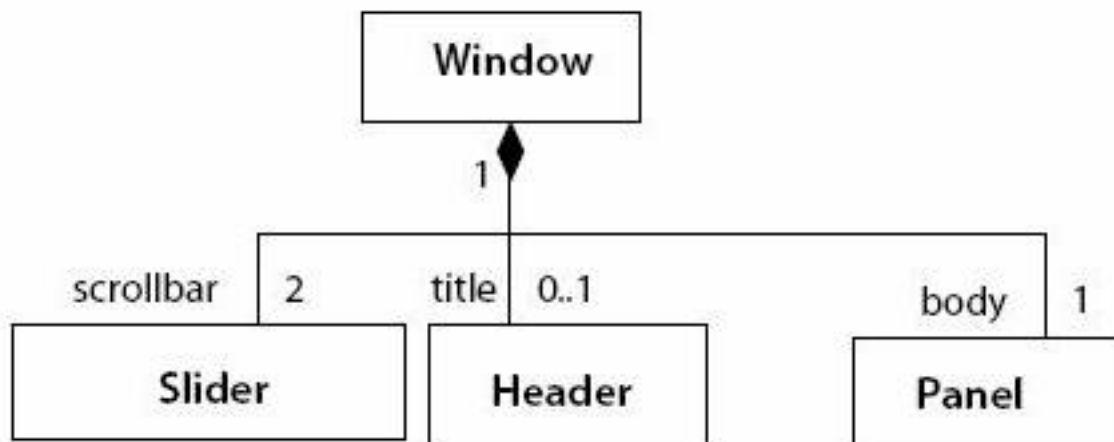
- Sử dụng “hình thoi” tại đầu của lớp toàn thể
- Sử dụng bội số quan hệ (multiplicity) tại 2 đầu
 - 1 số nguyên dương: 1, 2,...
 - Dải số (0..1, 2..4)
 - *: Bất kỳ số nào
 - Không có: Mặc định là 1
- Tên vai trò (rolename)
 - Nếu không có thì mặc định là tên của lớp (bỏ viết hoa chữ cái đầu)



Ví dụ



composition notation: oblique paths



alternate notation: grouping paths as a tree

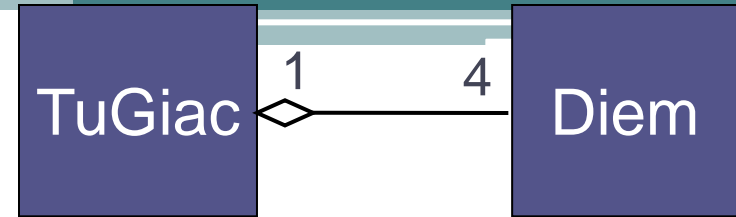
2.3. Minh họa trên Java

```
class Diem {  
    private int x, y;  
    public Diem() {}  
    public Diem(int x, int y) {  
        this.x = x; this.y = y;  
    }  
    public void setX(int x) { this.x = x; }  
    public int getX() { return x; }  
    public void hienThiDiem() {  
        System.out.print("(" + x + ", "  
                           + y + ")");  
    }  
}
```

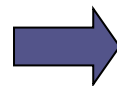
```

class TuGiac {
    private Diem d1, d2;
    private Diem d3, d4;
    public TuGiac(Diem p1, Diem p2,
                  Diem p3, Diem p4) {
        d1 = p1; d2 = p2; d3 = p3; d4 = p4;
    }
    public TuGiac() {
        d1 = new Diem();      d2 = new Diem(0,1);
        d3 = new Diem (1,1);  d4 = new Diem (1,0);
    }
    public void printTuGiac() {
        d1.printDiem();  d2.printDiem();
        d3.printDiem();  d4.printDiem();
        System.out.println();
    }
}

```

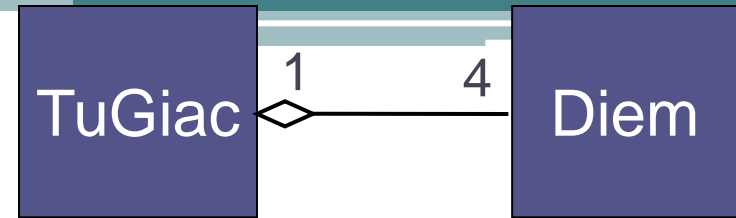


```
public class Test {  
    public static void main(String arg[])  
    {  
        Diem d1 = new Diem(2,3);  
        Diem d2 = new Diem(4,1);  
        Diem d3 = new Diem (5,1);  
        Diem d4 = new Diem (8,4);  
  
        TuGiac tg1 = new TuGiac(d1, d2, d3, d4);  
        TuGiac tg2 = new TuGiac();  
        tg1.printTuGiac();  
        tg2.printTuGiac();  
    }  
}
```

A screenshot of a Windows command prompt window. The title bar is blue and contains the text 'C:\WINDOWS\system32\cmd.exe'. The window has standard minimize, maximize, and close buttons. The command prompt shows the output of the Java program: two lines of coordinates separated by angle brackets, followed by a prompt to press any key to continue. The first line is '<2, 3><4, 1><5, 1><8, 4>' and the second line is '<0, 0><0, 1><1, 1><1, 0>'. The prompt 'Press any key to continue . . .' is on the third line. The background is black and the text is white. There is a scrollbar on the right side of the window.

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe  
<2, 3><4, 1><5, 1><8, 4>  
<0, 0><0, 1><1, 1><1, 0>  
Press any key to continue . . .
```

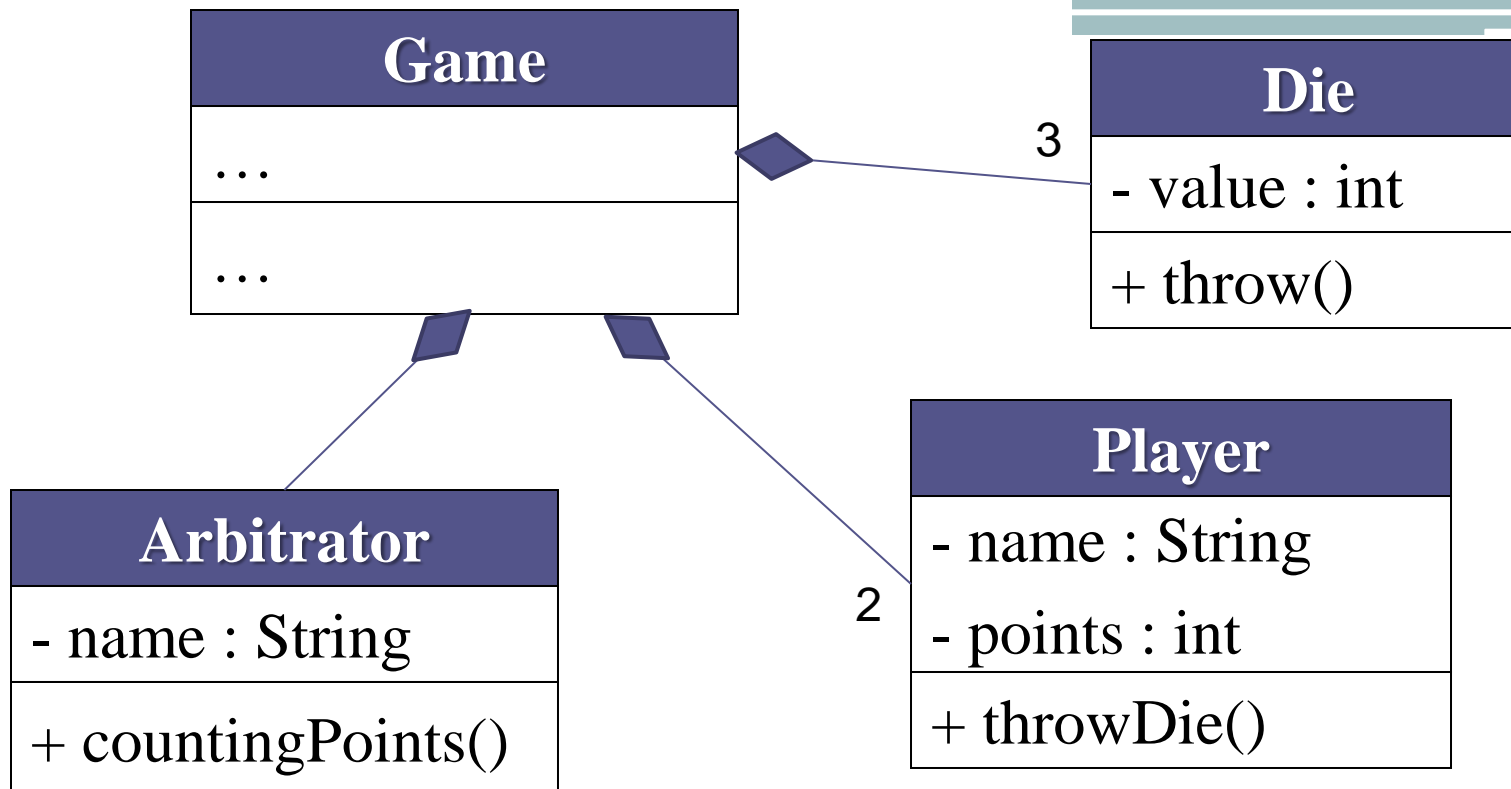
Cách cài đặt khác



```
class TuGiac {
    private Diem[] diem = new Diem[4];
    public TuGiac(Diem p1, Diem p2,
                  Diem p3, Diem p4) {
        diem[0] = p1; diem[1] = p2;
        diem[2] = p3; diem[3] = p4;
    }
    public void printTuGiac() {
        diem[0].printDiem(); diem[1].printDiem();
        diem[2].printDiem(); diem[3].printDiem();
        System.out.println();
    }
}
```


Ví dụ khác về Kết tập

- Một trò chơi gồm 2 đối thủ, 3 quân súc sắc và 1 trọng tài.
 - Cần 4 lớp:
 - Người chơi (Player)
 - Súc sắc (Die)
 - Trọng tài (Arbitrator)
 - Trò chơi (Game)
- Lớp Trò chơi là lớp kết tập của 3 lớp còn lại

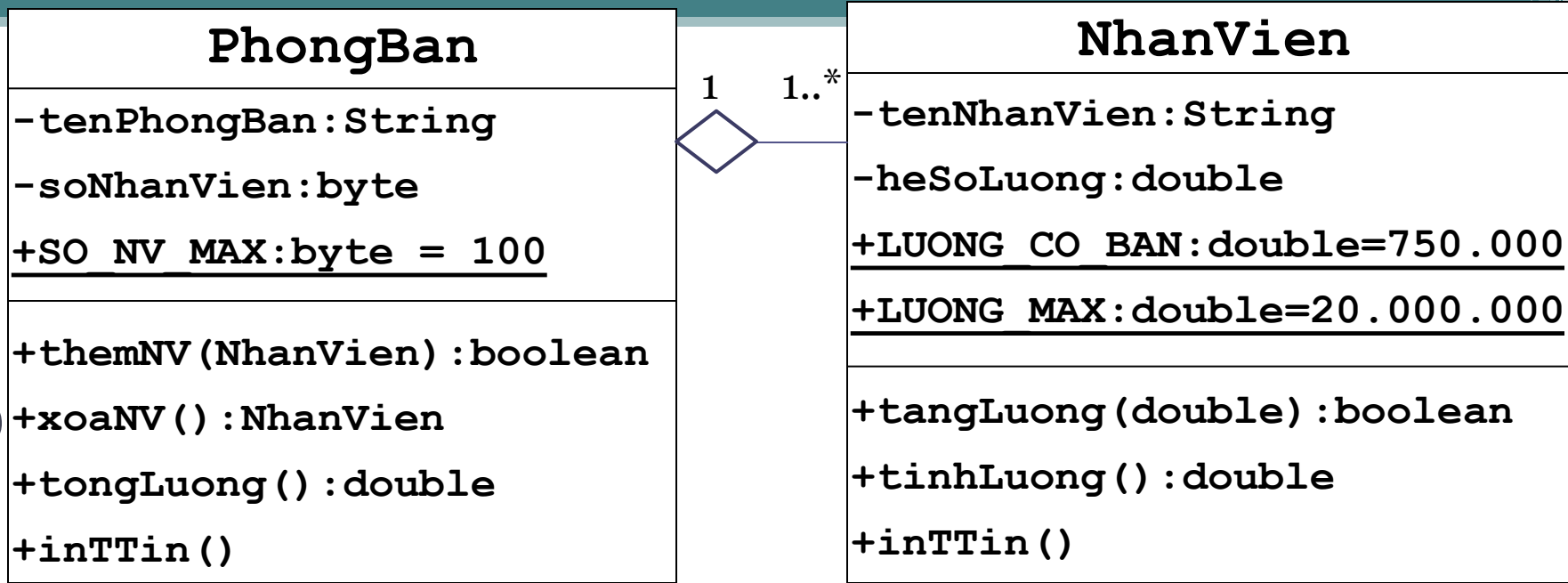


```

class Game
{
    Die die1, die2, die3;
    Player player1, player2;
    Arbitrator arbitrator1;
    ...
}
  
```

2.4. Thứ tự khởi tạo trong kết tập

- Khi một đối tượng được tạo mới, các thuộc tính của đối tượng đó đều phải được khởi tạo và gán những giá trị tương ứng.
- Các đối tượng thành phần được khởi tạo trước
→ Các phương thức khởi tạo của các lớp của các đối tượng thành phần được thực hiện trước



- Viết mã nguồn cho lớp **PhongBan** với các thuộc tính và phương thức như biểu đồ trên cùng phương thức khởi tạo với số lượng tham số cần thiết, biết rằng:
 - Việc thêm/xóa nhân viên được thực hiện theo cơ chế của stack
 - **tongLuong()** trả về tổng lương của các nhân viên trong phòng.
 - **inTTin()** hiển thị thông tin của phòng và thông tin của các nhân viên trong phòng.

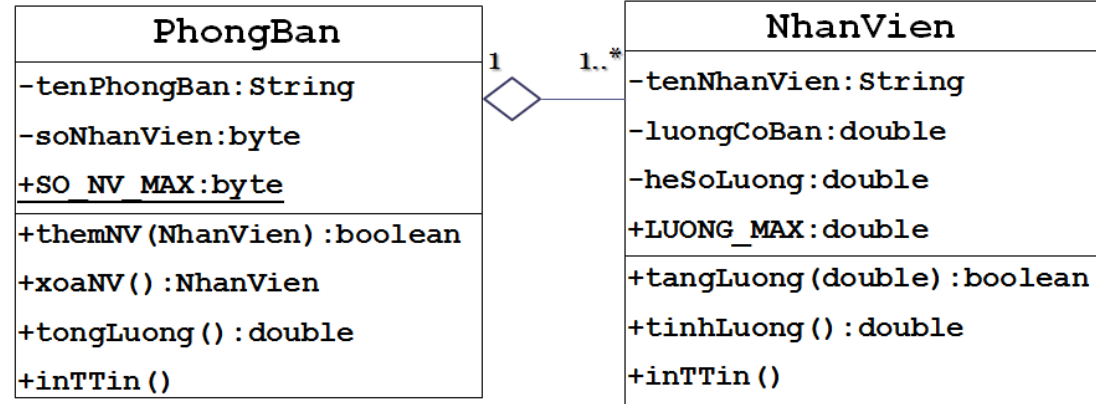
```
public class PhongBan {  
    private String tenPhongBan; private byte soNhanVien;  
    public static final SO_NV_MAX = 100;  
    private NhanVien[] dsnv;  
    public boolean themNhanVien(NhanVien nv) {  
        if (soNhanVien < SO_NV_MAX) {  
            dsnv[soNhanVien] = nv; soNhanVien++;  
            return true;  
        } else return false;  
    }  
    public boolean xoaNhanVien(NhanVien nv) {  
        if (soNhanVien > 0) {  
            NhanVien tmp = dsnv[soNhanVien-1];  
            dsnv[soNhanVien-1] = null; soNhanVien--;  
            return dsnv[soNhanVien];  
        } else return null;  
    }  
    // (cont) ...  
}
```

```
public PhongBan(String tenPB){
    dsnv = new NhanVien[SO_NV_MAX];
    tenPhongBan = tenPB; soNhanVien = 0;
}
public double tongLuong(){
    double tong = 0.0;
    for (int i=0;i<soNhanVien;i++)
        tong += dsnv[i].tinhLuong();
    return tong;
}
public void inTTin(){
    System.out.println("Ten phong: "+tenPhong);
    System.out.println("So NV: "+soNhanVien);
    System.out.println("Thong tin cac NV");
    for (int i=0;i<soNhanVien;i++)
        dsnv[i].inTTin();
}
}
```

Thảo luận

Trong ví dụ trên

- Lớp cũ? Lớp mới?
 - Lớp cũ: NhanVien
 - Lớp mới: PhongBan
- Lớp mới tái sử dụng lớp cũ thông qua?
 - Mảng đối tượng của lớp NhanVien: dsnv
- Lớp mới tái sử dụng được những gì của lớp cũ?
 - tinhLuong() trong phương thức tongLuong()
 - inTTin() trong phương thức inTTin()

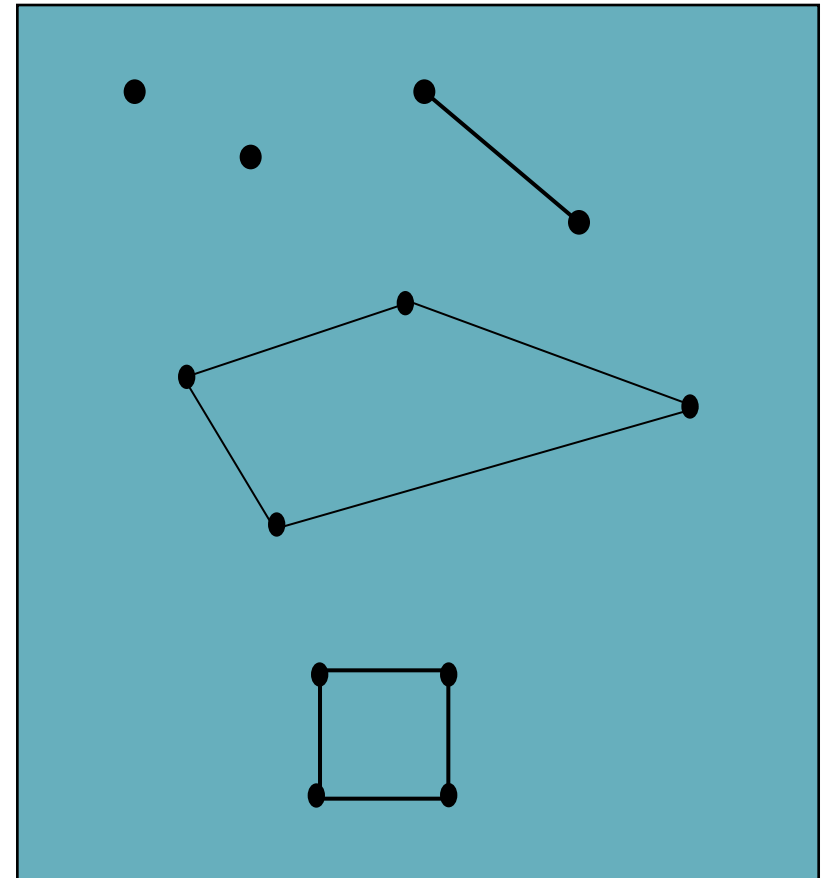


Nội dung

1. Tái sử dụng mã nguồn
2. Kết tập (Aggregation)
3. Kế thừa (Inheritance)

3.1. Tổng quan về kế thừa

- Ví dụ:
 - Điểm
 - Tứ giác gồm 4 điểm
 - Kết tập
 - Tứ giác
 - Hình vuông
 - Kế thừa

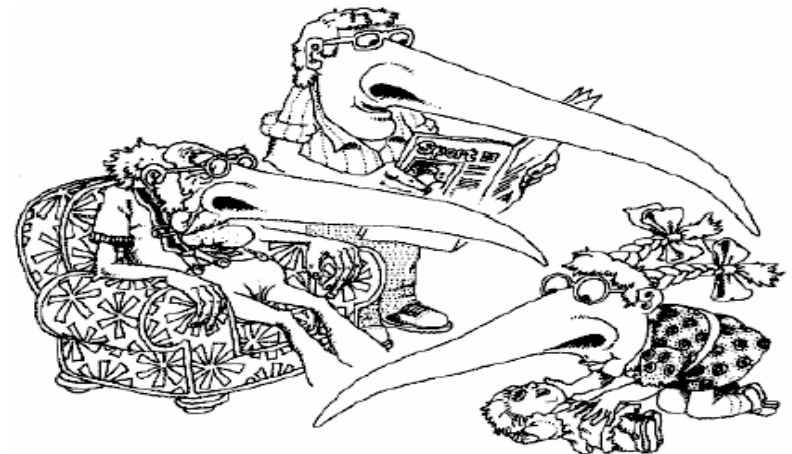


3.1.1. Bản chất kế thừa

- Kế thừa (Inherit, Derive)
 - Tạo lớp mới bằng cách phát triển lớp đã có.
 - Lớp mới kế thừa những gì đã có trong lớp cũ và phát triển những tính năng mới.
- Lớp cũ:
 - Lớp cha (parent, superclass), lớp cơ sở (base class)
- Lớp mới:
 - Lớp con (child, subclass), lớp dẫn xuất (derived class)

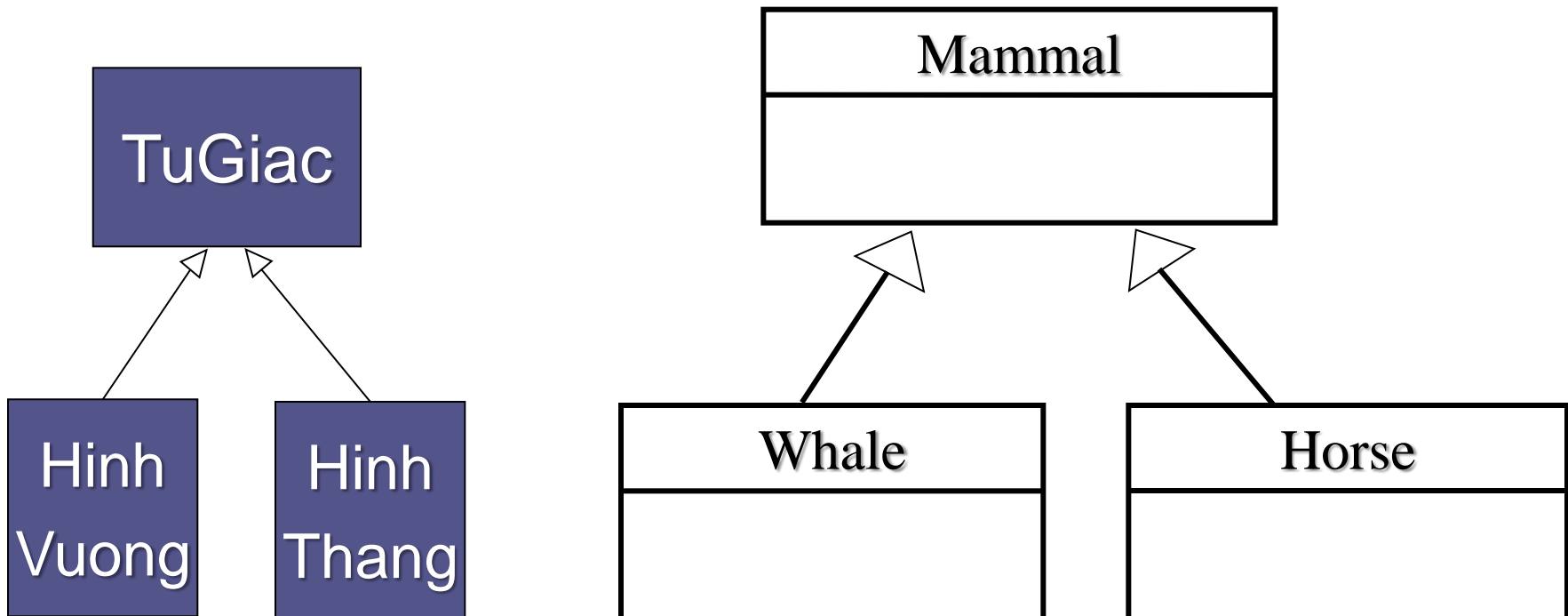
3.1.1. Bản chất kế thừa (2)

- Lớp con
 - Là một loại (is-a-kind-of) của lớp cha
 - Tái sử dụng bằng cách kế thừa các thành phần dữ liệu và các hành vi của lớp cha
 - Chi tiết hóa cho phù hợp với mục đích sử dụng mới
 - Extension: Thêm các thuộc tính/hành vi mới
 - Redefinition (Method Overriding): Chỉnh sửa lại các hành vi kế thừa từ lớp cha



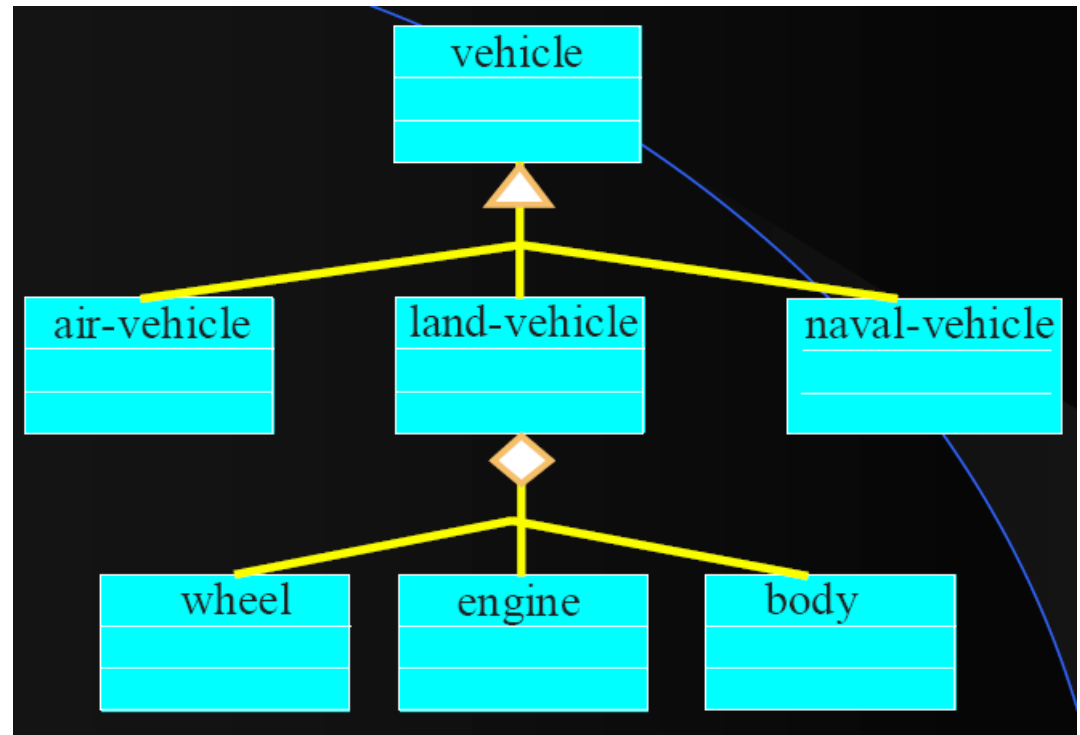
3.1.2. Biểu diễn kế thừa trong UML

- Sử dụng “tam giác rỗng” tại đầu Lóp cha



3.1.3. Kết tập và kế thừa

- So sánh kết tập và kế thừa?
 - Giống nhau
 - Điều là kỹ thuật trong OOP để tái sử dụng mã nguồn
 - Khác nhau?



Phân biệt kế thừa và kết tập

Kế thừa

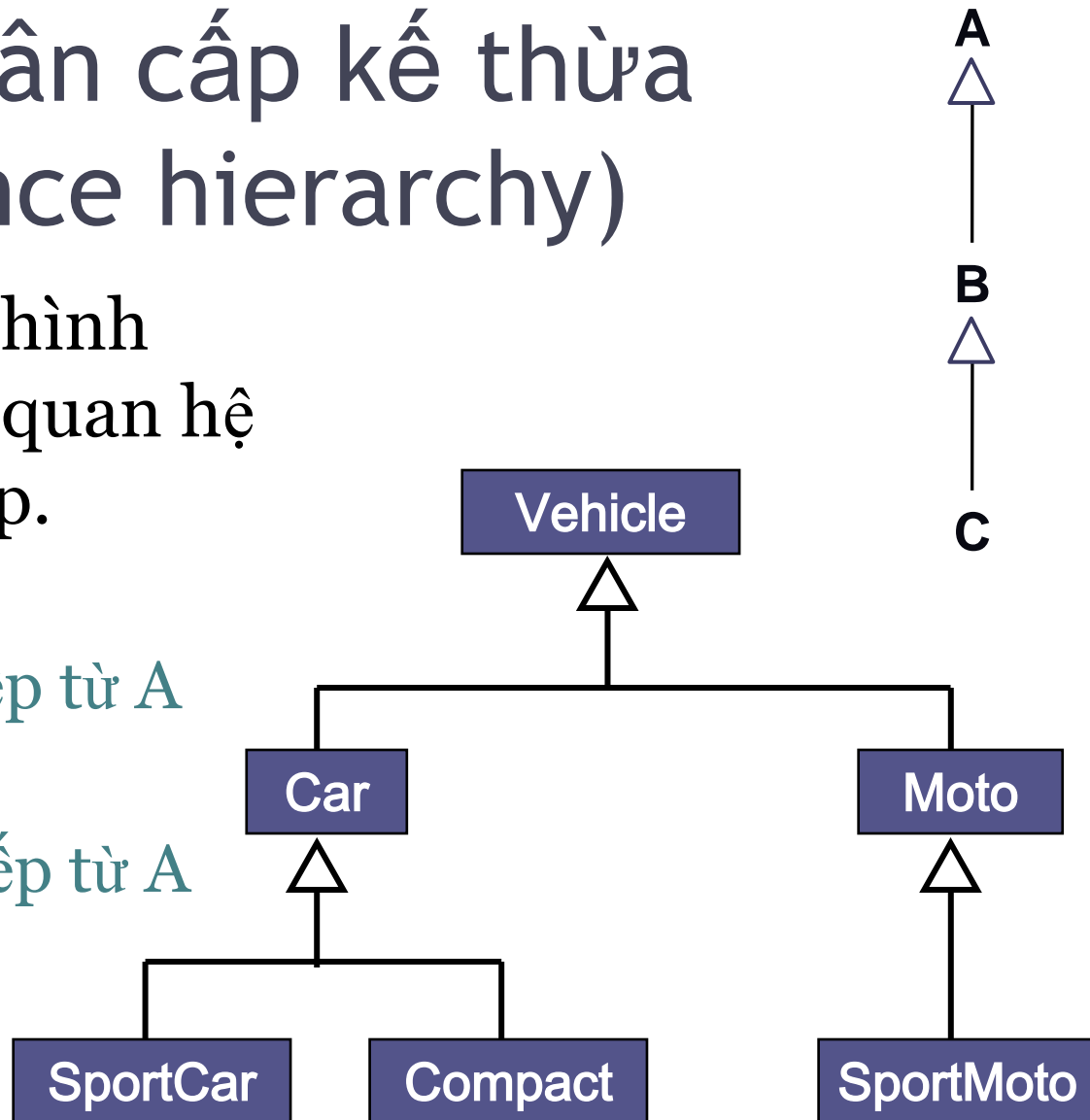
- Kế thừa **tái sử dụng** thông qua **lớp**.
 - Tạo lớp mới bằng cách phát triển lớp đã có
 - Lớp con kế thừa dữ liệu và hành vi của lớp cha
- Quan hệ **“là một loại”** (“is a kind of”)
- Ví dụ: Ô tô là một loại phương tiện vận tải

Kết tập

- Kết tập **tái sử dụng** thông qua **đối tượng**.
 - Tạo ra lớp mới là tập hợp các đối tượng của các lớp đã có
 - Lớp toàn thể có thể sử dụng dữ liệu và hành vi thông qua các đối tượng thành phần
- Quan hệ **“là một phần”** (“is a part of”)
- Ví dụ: Bánh xe là một phần của Ô tô

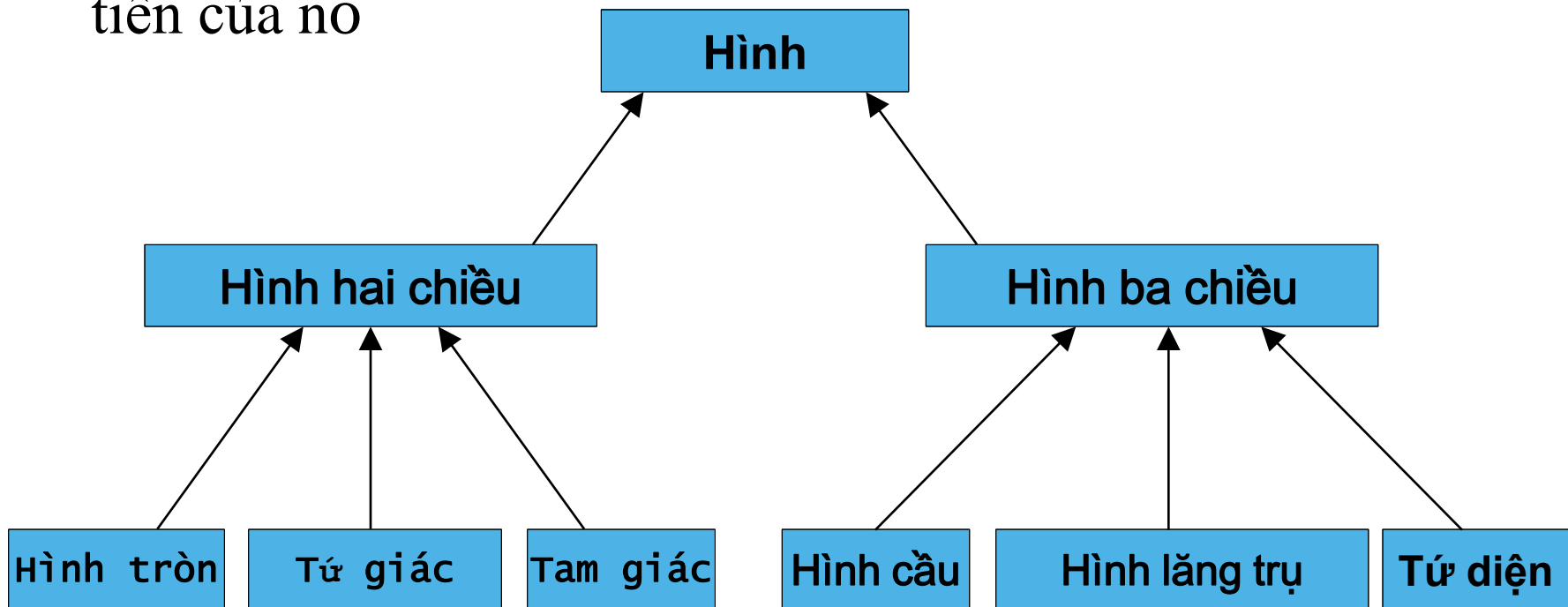
3.1.4. Cây phân cấp kế thừa (Inheritance hierarchy)

- Cấu trúc phân cấp hình cây, biểu diễn mối quan hệ kế thừa giữa các lớp.
- Dẫn xuất trực tiếp
 - B dẫn xuất trực tiếp từ A
- Dẫn xuất gián tiếp
 - C dẫn xuất gián tiếp từ A



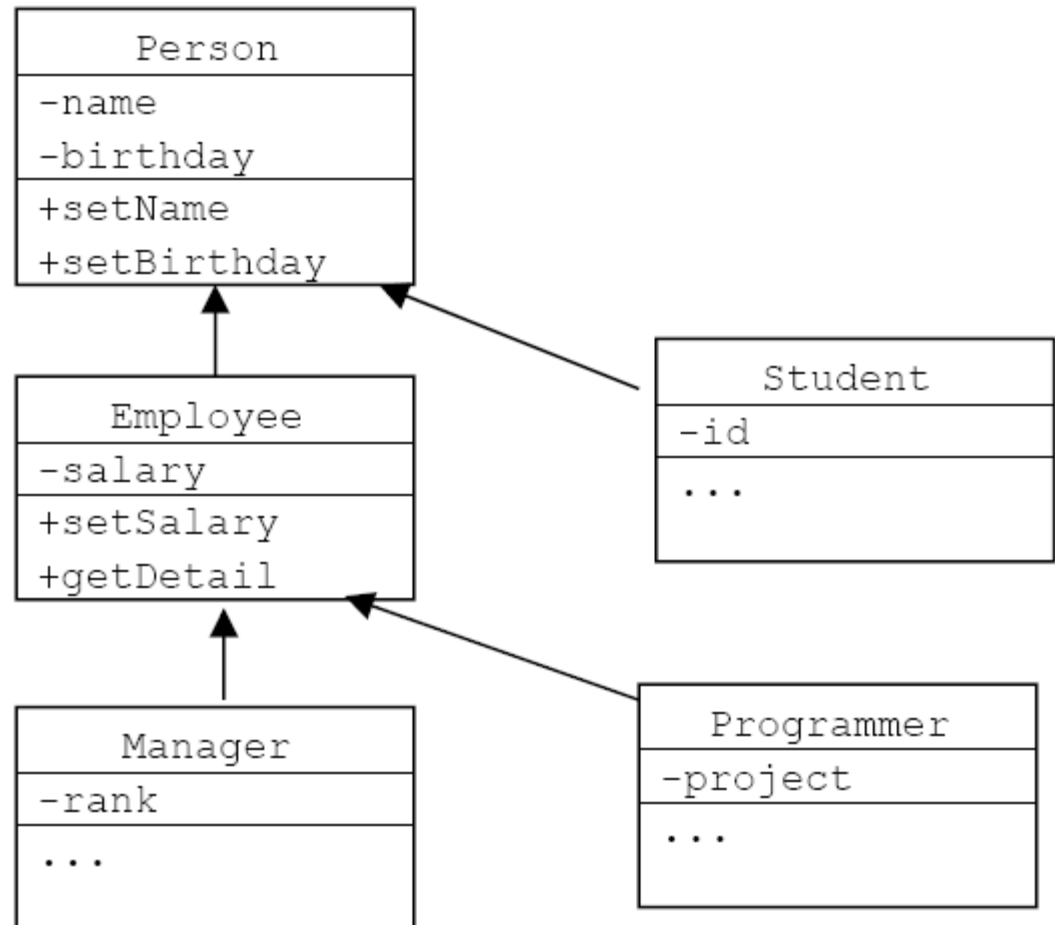
3.1.4. Cây phân cấp kế thừa (2)

- Các lớp con có cùng lớp cha gọi là anh chị em (siblings)
- Thành viên được kế thừa sẽ được kế thừa xuống dưới trong cây phân cấp → Lớp con kế thừa tất cả các lớp tổ tiên của nó



3.1.4. Cây phân cấp kế thừa (2)

Mọi lớp
đều kế thừa từ
lớp gốc Object

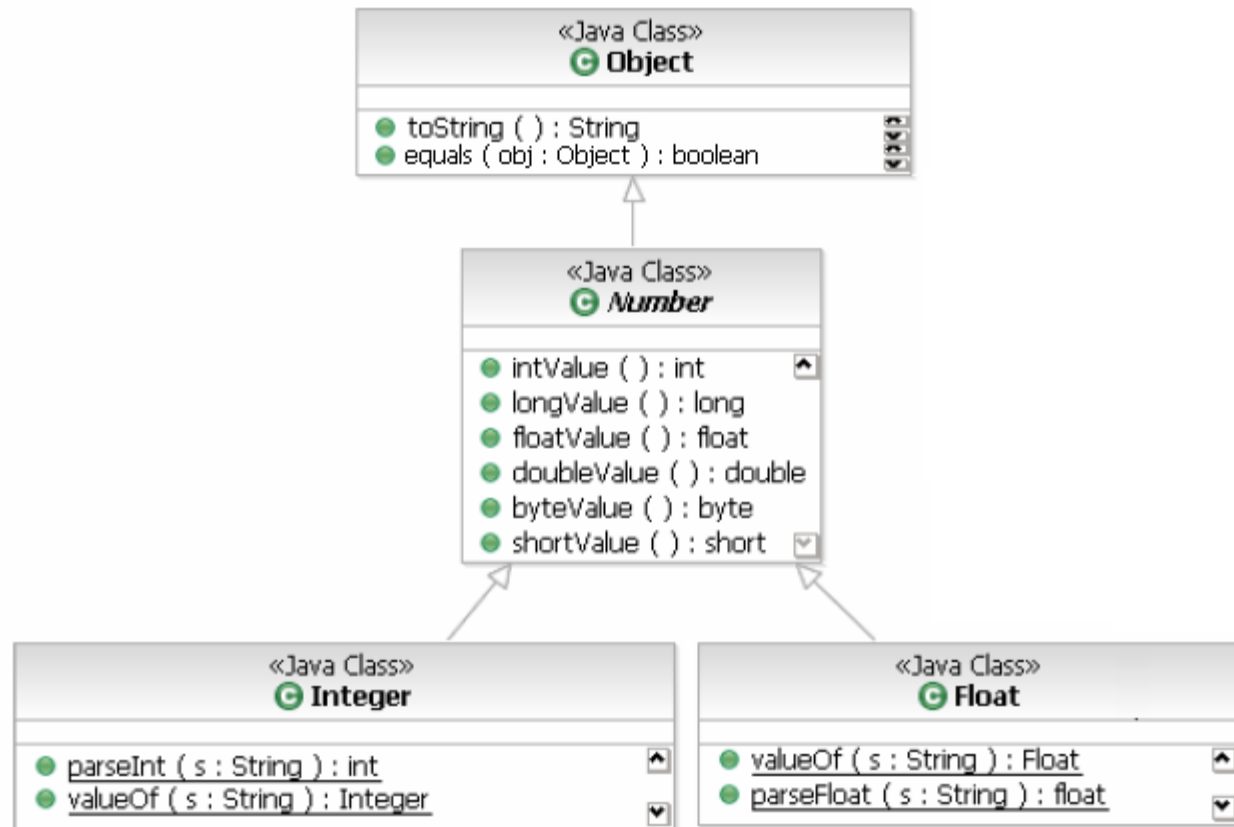


Lớp Object

- Trong gói java.lang
- Nếu một lớp không được định nghĩa là lớp con của một lớp khác thì mặc định nó là lớp con trực tiếp của lớp Object.
 - Lớp Object là lớp gốc trên cùng của tất cả các cây phân cấp kế thừa

Lớp Object (2)

- Chứa một số phương thức hữu ích kế thừa lại cho tất cả các lớp, ví dụ: `toString()`, `equals()`...



3.2. Nguyên lý kế thừa

- Chỉ định truy cập protected
- Thành viên protected trong lớp cha được truy cập trong:
 - Các thành viên lớp cha
 - Các thành viên lớp con
 - Các thành viên các lớp cùng thuộc 1 package với lớp cha
- Lớp con có thể kế thừa được gì?
 - Kế thừa được các thành viên được khai báo là public và protected của lớp cha.
 - Không kế thừa được các thành viên private.

3.2. Nguyên lý kế thừa (2)

	public	Không có	protected	private
Cùng lớp				
Lớp con cùng gói				
Lớp con khác gói				
Khác gói, non-inher				

3.2. Nguyên lý kế thừa (2)

	public	Không có	protected	private
Cùng lớp	Yes	Yes	Yes	Yes
Lớp con cùng gói	Yes	Yes	Yes	No
Lớp con khác gói	Yes	No	Yes	No
Khác gói, non-inher	Yes	No	No	No

3.2. Nguyên lý kế thừa (3)

- Các trường hợp không được phép kế thừa:
 - Các phương thức khởi tạo và hủy
 - Làm nhiệm vụ khởi đầu và gỡ bỏ các đối tượng
 - Chúng chỉ biết cách làm việc với từng lớp cụ thể
 - Toán tử gán =
 - Làm nhiệm vụ giống như phương thức khởi tạo

3.3. Cú pháp kế thừa trên Java

- Cú pháp kế thừa trên Java:
 - `<Lớp con> extends <Lớp cha>`
- Lớp cha nếu được định nghĩa là **final** thì không thể có lớp dẫn xuất từ nó.
- Ví dụ:

```
class HìnhVuong extends TuGiac {  
    ...  
}
```


Ví dụ 1.1

```
public class TuGiac {
    protected Diem d1, d2, d3, d4;
    public void setD1(Diem _d1) {d1=_d1;}
    public Diem getD1(){return d1;}
    public void printTuGiac(){...}
    ...
}
```

Sử dụng các thuộc tính
protected của lớp cha
trong lớp con

```
public class HinhVuong extends TuGiac {
    public HinhVuong(){
        d1 = new Diem(0,0); d2 = new Diem(0,1);
        d3 = new Diem(1,0); d4 = new Diem(1,1);
    }
}

public class Test{
    public static void main(String args[]){
        HinhVuong hv = new HinhVuong();
        hv.printTuGiac();
    }
}
```

Gọi phương thức public
lớp cha của đối tượng lớp con

Ví dụ 1.2

```
public class TuGiac {
    protected Diem d1, d2, d3, d4;
    public void printTuGiac(){...}
    public TuGiac(){...}
    public TuGiac(Diem d1, Diem d2,
                  Diem d3, Diem d4) { ...}
}

public class HinhVuong extends TuGiac {
    public HinhVuong(){ super(); }
    public HinhVuong(Diem d1, Diem d2,
                    Diem d3, Diem d4){
        super(d1, d2, d3, d4);
    }
}

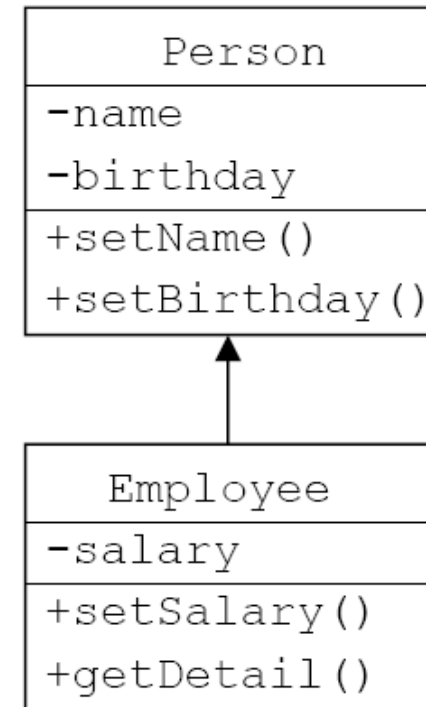
public class Test{
    public static void main(String args[]){
        HinhVuong hv = new HinhVuong();
        hv.printTuGiac();
    }
}
```

Ví dụ 2

protected

```
class Person {
    private String name;
    private Date birthday;
    public String getName() {return name;}
    ...
}

class Employee extends Person {
    private double salary;
    public boolean setSalary(double sal) {
        salary = sal;
        return true;
    }
    public String getDetail(){
        String s = name+", "+birthday+", "+salary; //Loi
    }
}
```

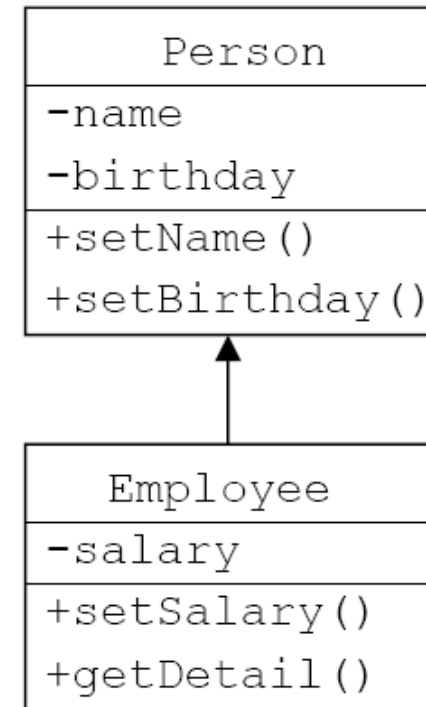


Ví dụ 2

protected

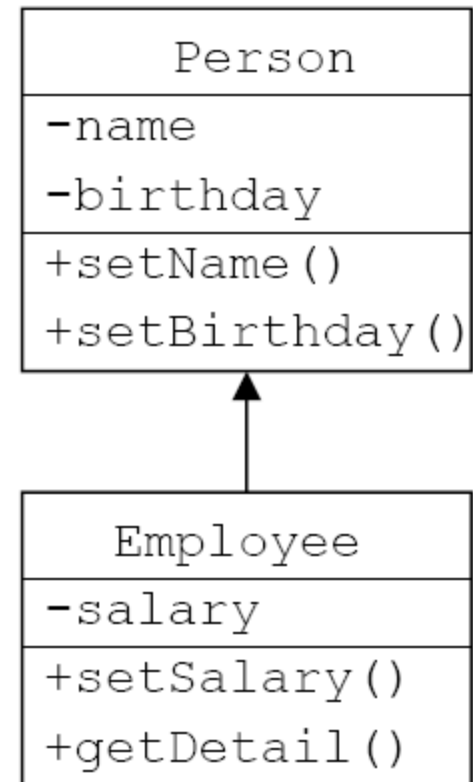
```
class Person {
    protected String name;
    protected Date birthday;
    public String getName() {return name;}
    ...
}

class Employee extends Person {
    private double salary;
    public boolean setSalary(double sal) {
        salary = sal;
        return true;
    }
    public String getDetail(){
        String s = name+", "+birthday+", "+salary;
    }
}
```



Ví dụ 2 (tiếp)

```
public class Test {  
    public static void main(String args[]) {  
        Employee e = new Employee();  
        e.setName("John");  
        e.setSalary(3.0);  
    }  
}
```



Ví dụ 3 - Cùng gói

```
public class Person {  
    Date birthday;  
    String name;  
    ...  
}  
public class Employee extends Person {  
    ...  
    public String getDetail() {  
        String s;  
        String s = name + "," + birthday;  
        s += ", " + salary;  
        return s;  
    }  
}
```

Ví dụ 3 - Khác gói

```
package abc;
public class Person {
    protected Date birthday;
    protected String name;
    ...
}

import abc.Person;
public class Employee extends Person {
    ...
    public String getDetail() {
        String s;
        s = name + "," + birthday + "," + salary;
        return s;
    }
}
```

3.4. Khởi tạo và huỷ bỏ đối tượng

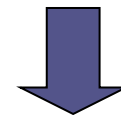
- Khởi tạo đối tượng:
 - Lớp cha được khởi tạo trước lớp con.
 - Các phương thức khởi tạo của lớp con luôn gọi phương thức khởi tạo của lớp cha ở câu lệnh đầu tiên
 - Tự động gọi (không tường minh - implicit): Khi lớp cha CÓ phương thức khởi tạo mặc định
 - Gọi trực tiếp (tường minh - explicit)
- Huỷ bỏ đối tượng:
 - Ngược lại so với khởi tạo đối tượng

3.4.1. Tự động gọi constructor của lớp cha

```
public class TuGiac {
    protected Diem d1, d2;
    protected Diem d3, d4;
    public TuGiac() {
        System.out.println
            ("Lop cha TuGiac()");
    }
    //...
}

public class HinhVuong
    extends TuGiac {
    public HinhVuong() {
        //Tu dong goi TuGiac()
        System.out.println
            ("Lop con HinhVuong()");
    }
}
```

```
public class Test {
    public static void
        main(String arg[])
    {
        HinhVuong hv =
            new HinhVuong();
    }
}
```



```
C:\WINDOWS\system32\cmd...
Lop cha TuGiac()
Lop con HinhVuong()
Press any key to continue . . .
```

3.4.2. Gọi trực tiếp constructor của lớp cha

- Câu lệnh đầu tiên trong phương thức khởi tạo của lớp con có thể gọi phương thức khởi tạo của lớp cha
 - **super(Danh_sach_tham_so) ;**
 - Điều này là bắt buộc nếu lớp cha không có phương thức khởi tạo mặc định
 - Đã viết phương thức khởi tạo của lớp cha với một số tham số
 - Phương thức khởi tạo của lớp con không bắt buộc phải có tham số.

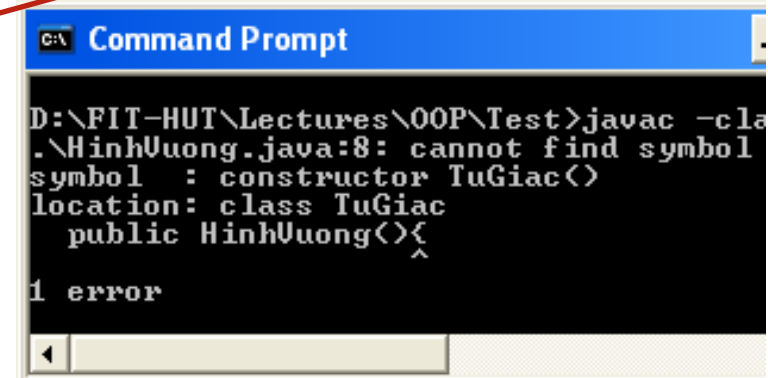
Ví dụ

```
public class TuGiac {
    protected Diem d1, d2;
    protected Diem d3, d4;
    public TuGiac(Diem d1,
        Diem d2, Diem d3, Diem d4){
        System.out.println("Lop cha
            TuGiac(d1, d2, d3, d4)");
        this.d1 = d1; this.d2 = d2;
        this.d3 = d3; this.d4 = d4;
    }
}

public class HìnhVuong extends
    TuGiac {
    public HìnhVuong() {
        System.out.println
            ("Lop con HìnhVuong()");
    }
}
```

```
public class Test {
    public static
    void main(String
        arg[])
    {
        HìnhVuong hv =
        new
        HìnhVuong();
    }
}
```

Lỗi ↓



```
C:\ Command Prompt

D:\FIT-HUT\Lectures\OOP\Test>javac -cla
.\HìnhVuong.java:8: cannot find symbol
symbol : constructor TuGiac()
location: class TuGiac
    public HìnhVuong()<^
1 error
```

Gọi trực tiếp constructor của lớp cha

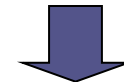
Phương thức khởi tạo lớp con **KHÔNG** tham số

```
public class TuGiac {
    protected Diem d1,d2,d3,d4;
    public TuGiac(Diem d1, Diem d2,
        Diem d3, Diem d4){
        System.out.println("Lop cha
            TuGiac(d1, d2, d3, d4)");
        this.d1 = d1; this.d2 = d2;
        this.d3 = d3; this.d4 = d4;
    }
}
```

```
public class HinhVuong extends TuGiac {
    public HinhVuong() {
        super(new Diem(0,0), new Diem(0,1),
            new Diem(1,1),new Diem(1,0));
        System.out.println("Lop con HinhVuong()");
    }
}
```

. . .

```
HinhVuong hv = new
    HinhVuong();
```



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Lop cha TuGiac(d1, d2, d3, d4)
Lop con HinhVuong()
Press any key to continue . . .
```

Gọi trực tiếp constructor của lớp cha

Phương thức khởi tạo lớp con **CÓ** tham số

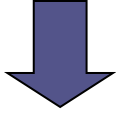
```

public class TuGiac {
    protected Diem d1,d2,d3,d4;
    public TuGiac(Diem d1,
Diem d2, Diem d3, Diem d4) {
        System.out.println
            ("Lop cha TuGiac(d1,d2,d3,d4)");
        this.d1 = d1; this.d2 = d2;
        this.d3 = d3; this.d4 = d4;
    }
}

public class HinhVuong extends TuGiac {
    public HinhVuong(Diem d1, Diem d2,
Diem d3, Diem d4) {
        super(d1, d2, d3, d4);
        System.out.println("Lop con
            HinhVuong(d1,d2,d3,d4)");
    }
}

```

. . .
HinhVuong hv =
new HinhVuong(
new Diem(0,0) ,
new Diem(0,1) ,
new Diem(1,1) ,
new Diem(1,0));



Lop cha TuGiac(d1, d2, d3, d4)
 Lop con HinhVuong(d1, d2, d3, d4)