

# Java 1 • lekce 11

Filip Jirsák

26.3.2024

online

# Statické fieldy a metody

Fieldy a metody spojené s celou třídou, ne s konkrétní instancí. Přistupuje se k nim přes název třídy.

- klíčové slovo `static`

```
public class Person {  
    private static int count;  
  
    public Person() {  
        Person.count++;  
    }  
}
```

# Vnitřní třídy

Vnitřní třída – třída, která je definovaná uvnitř jiné třídy, protože je s ní nějak svázána. Má přístup k fieldům a metodám dané třídy.

Pokud je potřeba přístup k vnitřní třídě z venku, použije se název vnější třídy, za něj se přidá tečka a za ní název vnitřní třídy. Např. `cz.czechitas.Mapa.PolozkaMapy``.

```
package cz.czechitas;

public class Mapa {

    private List<PolozkaMapy> polozky = new ArrayList<PolozkaMapy>();

    public class PolozkaMapy {
        private String klic;
        private String hodnota;
    }
}
```

# Třídy a rozhraní

- třída (``class``) – definuje data společně s metodami, které s daty pracují
- rozhraní (``interface``) – popis toho, jaké metody má mít třída
- ``default`` metody na rozhraní – obsahují implementaci, která ale může volat jen jiné metody daného rozhraní, nemůže používat data
- ``enum`` – speciální typ třídy reprezentující výčet hodnot (např. roční období, dny v týdnu)
- ``record`` – speciální typ třídy, slouží primárně k uchování dat, která nelze měnit
- anotace (``@interface``) – speciální typ rozhraní, slouží pro značkování tříd, metod a konstruktorů, fieldů, parametrů a návratových typů metod

# Dědičnost

- Třída může dědit (`extends`) od jiné třídy – pouze od jedné
- Třída může implementovat (`implements`) rozhraní – může implementovat více rozhraní

```
public class AbstractList implements List {  
  
}  
  
public class ArrayList extends AbstractList {  
  
}
```

# Přetěžování metod a konstruktorů

Přetížená metoda nebo konstruktor je metoda, která má stejnou signaturu (název, počet parametrů a jejich typ), jako metoda v předkovi, ale je implementovaná v potomkovi jinak. Pro přístup k metodě/konstruktoru předka se používá klíčové slovo `super`.

Přetížené metody se označují anotací `@Override`.

```
public class Osoba {  
    public Osoba(String jmeno, String prijmeni) {  
        this.jmeno = jmeno;  
        this.prijmeni = prijmeni;  
    }  
  
    @Override // Metoda je zděděná z java.lang.Object  
    public String toString() {  
        return jmeno + " " + prijmeni;  
    }  
}  
  
public class Zamestnanec extends Osoba {  
    public Zamestnanec(String jmeno, String prijmeni, String pozice) {  
        super(jmeno, prijmeni);  
        this.pozice = pozice;  
    }  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        return super.toString() + " (" + pozice + ")";  
    }  
}
```

# Abstraktní třída

Některé její metody jsou abstraktní (neimplementované), proto nelze vytvářet instance abstraktní třídy. Abstraktní třída je podobná rozhraní, ale může obsahovat data (fieldy) a mít implementované některé metody.



```
public abstract class Tvar {
    private int plocha;

    public abstract void nakresli();
}

public class Ctverec extends Tvar {

    @Override
    public void nakresli() {
        // nakreslí čtverec
    }
}

public class Kruh extends Tvar {

    @Override
    public void nakresli() {
        // nakreslí kruh
    }
}
```

# Modifikátory přístupu

- `public` – přístupné ze všech tříd
- `protected` – přístup ze tříd ze stejného balíku a ze zděděných tříd
- *bez uvedení* (package protected) – přístup ze tříd ze stejného balíku
- `private` – přístup pouze z třídy, kde je field/metoda deklarována

# Modifikátor `final`

Označuje neměnný field, metodu nebo proměnnou.

- **field** – konstanta, nelze měnit jeho hodnotu (je zvykem psát jména jako CAMEL\_CASE)
- **proměnná** – nelze měnit její hodnotu
- **metoda** – nelze ji přetížit v potomcích

```
class Test {  
    private final static String ADRESA_WEBU = "https://www.czechitas.cz";  
  
    public int prumer(int a, int b) {  
        final int soucet = a + b;  
        return soucet / 2;  
    }  
  
    public final void vypsatiAdresuWebu() {  
        System.out.println(ADRESA_WEBU);  
    }  
}
```