
Reflexão e Anotações (*Custom Attribute*)

Agenda

- Reflexão e Introspecção
- Anotações (Custom Attribute)

Introspecção <> Reflexão

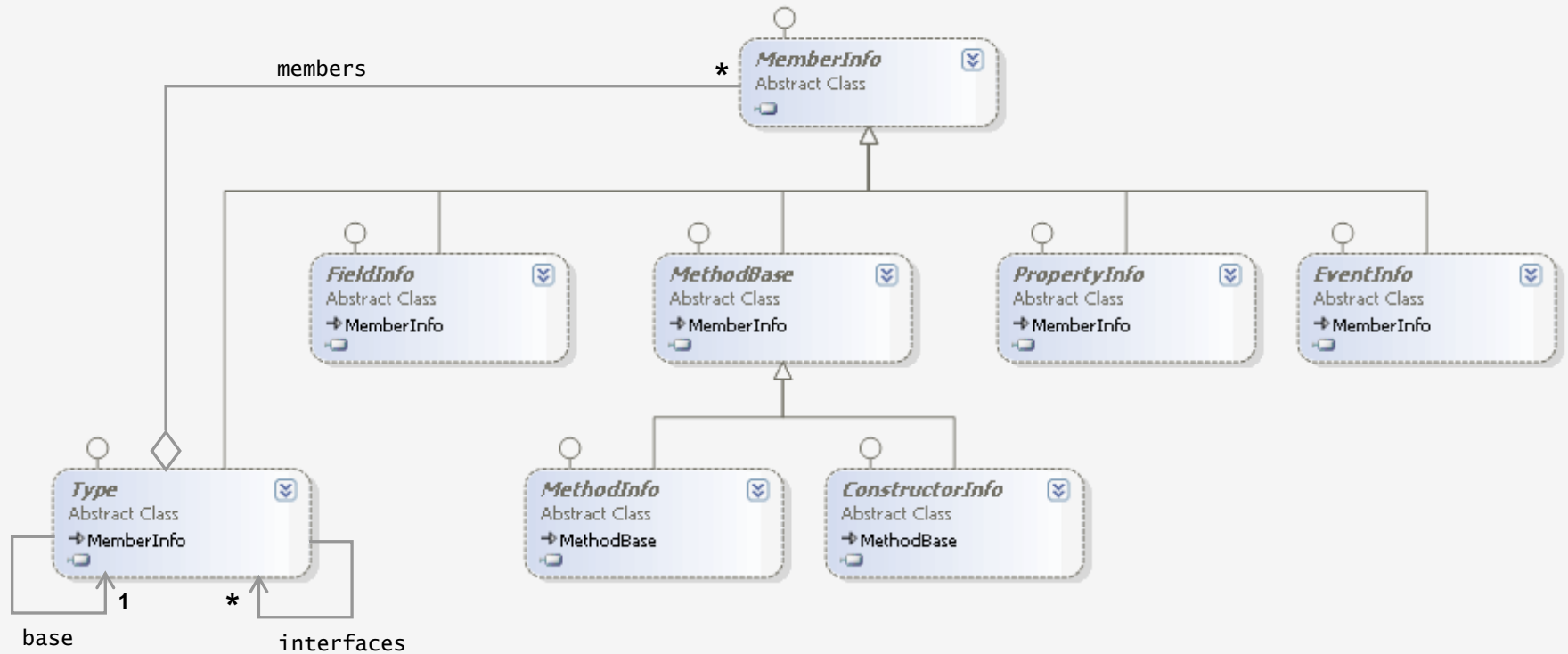
- **Reflexão**, o que é?
 - Disponibilização, via API, de informação de tipo (*metadata*) em tempo de execução.
 - Em .Net esta API é composta pelas classes do *namespace* `System.Reflection`.
- **Introspecção**, o que é?
 - Realização de código genérico que tira partido da existência de **reflexão**.

Linguagem C# - Reflexão

- Informação completa de tipo (*metadata*) em tempo de execução
- Permite a realização de verificações para detecção de erros de codificação, aumentando a robustez do programa, como seja validade das conversões:
 - E.g.: **IsSubclassOf** e **IsAssignableFrom**
- Essa informação é acessível programaticamente via a API de Reflexão:
 - Classe **System.Type** e classes do *namespace* **System.Reflection**.
- A técnica de realização de código genérico recorrendo a essa informação designa-se introspecção.

Hierarquia de classes de reflexão (simplificada)

Os seus objectos são representantes de Tipos e Membros.



Assembly

Classe Assembly:

- método estático `Assembly LoadFrom(string path)`
 - Carrega um *assembly* dado o seu nome ou caminho.
- método de instância `Type[] Assembly.GetExportedTypes()`
 - Devolve os tipos públicos definidos por um *assembly*

```
Assembly a = Assembly.LoadFrom(fileName);  
Type[] types = a.GetExportedTypes();  
foreach (Type t in types) {  
    // Do something  
    // ...  
}
```

Assembly → Type

- `System.Type` é o ponto de partida para a introspecção dos membros.
 - `System.Type` é um tipo base abstracto derivado de `MemberInfo`.
 - porque um tipo também pode ser um membro de outro tipo - *nested*;
 - `System.RuntimeType`
 - tipo interno da FCL, derivado de `System.Type`;
 - a primeira vez que um tipo é ACEDIDO, o CLR constrói uma instancia de `RuntimeType` com informação desse tipo;
 - O método de instância `Object.GetType()`, determina o tipo de uma instancia e retorna uma referencia para o seu `RuntimeType`;
- ⇒ pode ser usado o operador de `==` para verificar se dois objectos são instâncias do mesmo tipo.
- ATENÇÃO à diferença entre testar com `is` e o `GetType`.

Assembly → Type...

- *Query* sobre Type. Propriedades:
 - isPublic, isSealed, isAbstract, isClass, isValueType;
 - Assembly, AssemblyQualifiedName, FullName;
 - BaseType.

Criação de instâncias:

- Classe Activator → método estático `Object CreateInstance(...)`:
 - recebe uma referencia do tipo ou uma *String*;
 - se for passada *string* tem que ser uma *assembly-qualified string* (e.g. "tipo, assembly, version=2.0.0.0");
 - pode receber um conjunto de argumentos para o construtor;
- **ATENÇÃO:** Para instâncias de *arrays* e *delegates* usar os métodos `CreateInstance` **específicos das classes** `Array` e `Delegate`.

Assembly → Type → MemberInfo

- MemberInfo - Classe abstracta com um conjunto de propriedades comuns a todos os membros:
 - String Name,
 - MemberTypes MemberType,
 - Type DeclaringType e Type ReflectedType.
- Obter os membros definidos por um tipo:
 - MemberInfo[] System.Type.GetMembers(BindingFlags bf)
- ALTERNATIVA:
 - GetConstructors, GetMethods, GerProperties, GetEvents

Assembly → Type → MemberInfo ◀– FieldInfo

- Obter o valor de um campo:
 - `Object GetValue(Object obj)`
obj – objecto sobre o qual é obtido o valor do campo.

Introspecção: exemplo

```
using System;
using System.Reflection;
public class Inspector {
    public static void Inspect(object obj) {

        // Obter a instância de System.Type
        // que representa o tipo do objecto
        Type typ = obj.GetType();

        // Mostrar nome do tipo
        Console.Write(typ.Name + ": ");

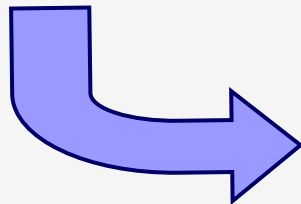
        // Obter conjunto de campos
        FieldInfo[] flds = typ.GetFields(
            BindingFlags.Instance | BindingFlags.Public | BindingFlags.NonPublic);

        // Percorrer conjunto de campos
        foreach (FieldInfo fld in flds) {
            // Mostrar valor de cada campo
            Console.Write("{0} : {1} ", fld.Name, fld.GetValue(obj));
        }
        Console.WriteLine();
    }
}
```

Assembly → Type → MemberInfo ◀— MethodInfo

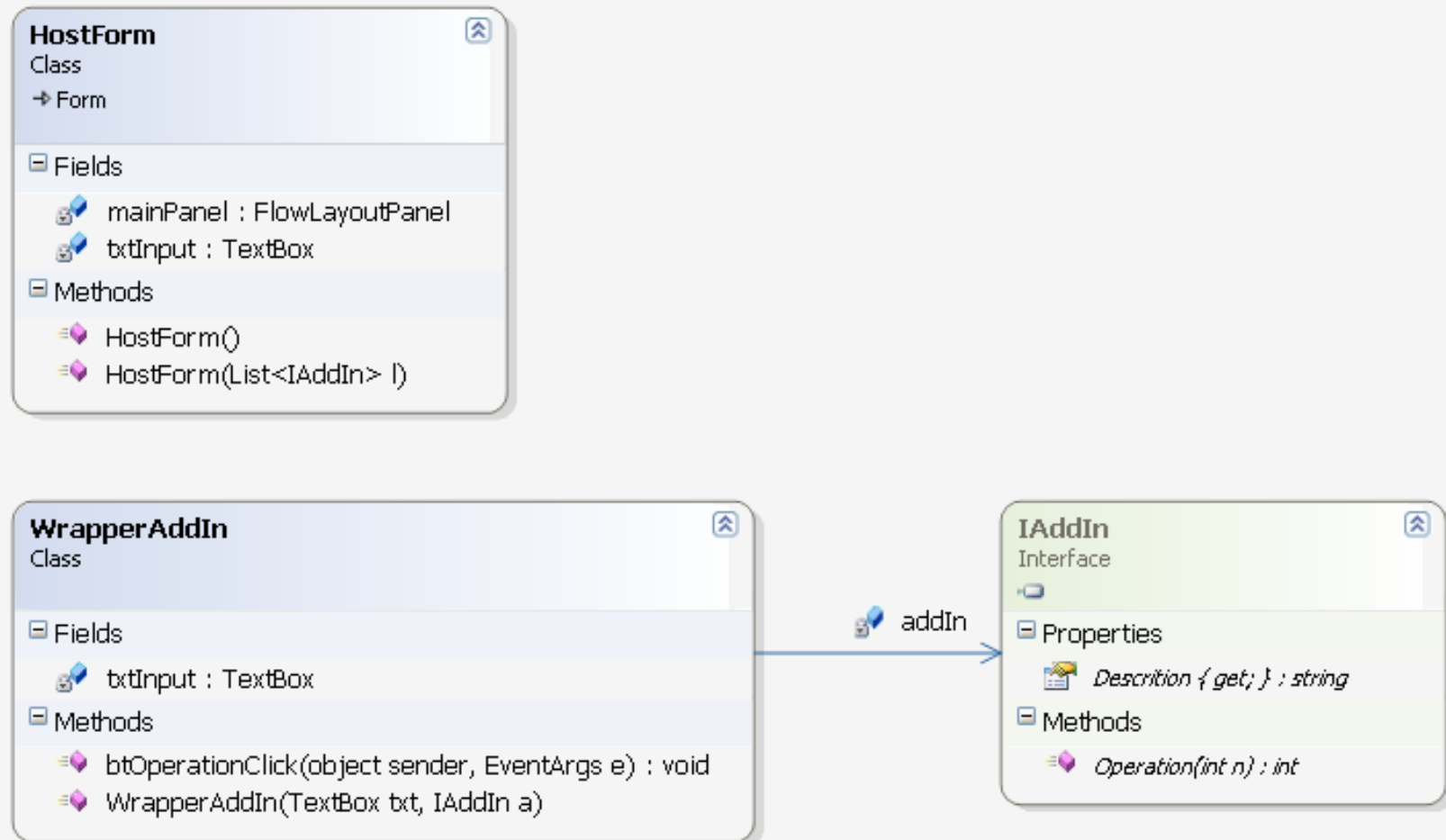
- Consultar o protótipo de um método:
 - Type ReturnType
 - ParameterInfo[] GetParameters()
Propriedade ParameterType de ParameterInfo dá o tipo do parâmetro.
- Invocação do método:
 - Object Invoke(Object obj, Object[] parameters)
ATENÇÃO: se possível evitar => custo de desempenho.

```
Object ai = Activator.CreateInstance(t);  
MethodInfo op = t.GetMethod("Operation");  
op.Invoke(ai, new Object[] {n});
```



```
if (typeof(IAddIn).IsAssignableFrom(t)) {  
    IAddIn ai = (IAddIn)Activator.CreateInstance(t);  
    ai.Operation(n);  
}
```

Introspecção: exemplo com AddIns



Assembly → Type → MemberInfo ◀— EventInfo

- propriedade Type EventHandlerType
tipo *delegate* do evento.
- método AddEventHandler(Object target, Delegate handler)
para adicionar um *handler* ao evento do objecto target.
- método RemoveEventHandler(Object target, Delegate handler)
para remover um *handler* ao evento do objecto target.

Introspecção: exemplo

O método `TraceAllEvents` faz com que o disparo de qualquer evento de 'o' com tipo `EventHandler`, produza uma mensagem com o nome desse evento.

```
public class Tracer {
    string eventName;
    public Tracer(string en){
        eventName = en;
    }
    public void TraceEvent(object sender, EventArgs ea) {
        Console.WriteLine(string.Format("{0} event fired", eventName));
    }
}

class Program {
    public static void TraceAllEvents(object o) {
        Type t = o.GetType();
        EventInfo[] events = t.GetEvents();
        foreach (EventInfo ei in events) {
            if (ei.EventHandlerType == typeof(EventHandler)) {
                Tracer tracer = new Tracer(ei.Name);
                ei.AddEventHandler(o, new EventHandler(tracer.TraceEvent));
            }
        }
    }
}
```

Agenda

- Reflexão e Introspecção
- Anotações (*Custom Attribute*)

Common Type System - Atributos

- Informação completa de tipo descrita em *metadata* (representação intermédia de tipos) de acordo com regras do *Common Type System*
- Tipos e membros caracterizados por atributos pré-definidos
 - `public`, `private`, `static`, `abstract`, ...
 - representado internamente com um valor a 32 bits
- Caracterização adicional através de outros atributos
 - mecanismo de extensão de *metadata*
 - atributos especializados (*custom attributes*)
- É possível aplicar atributos a
 - *assemblies*, módulos, tipos, propriedades, eventos, campos, métodos e parâmetros e valores de retorno

Custom Attributes... utilização

pode-se omitir em
C# o sufixo
Attribute

```
public sealed class MyCode {  
    [TestedAttribute]  
    [DocumentedAttribute]  
    static void f() { }  
    [Tested]  
    static void g() { }  
    [Tested, Documented]  
    static void h() { }  
}
```

Podem ser feitas
várias declarações
em simultâneo

```
[assembly: Red] }  
[module: Green] } Atributos da classe  
[class: Blue]  
[Yellow]  
public sealed class Widget {  
    [method: Magenta] } Atributos do Método  
    [Black]  
    public int Splat() { }  
}
```

Custom Attributes... definição

```
[AttributeUsage(AttributeTargets.Method)]
public sealed class DocumentedAttribute : System.Attribute {
    public DocumentedAttribute() { }
    public DocumentedAttribute(string w) { Writer = w; }
    public string Writer;
    public int WordCount;
    public bool Reviewed;
}
```

```
public sealed class MyCode {
    [Documented("Don Box", WordCount = 42)]
    static void f() { }
    [Documented(WordCount = 42, Reviewed = false)]
    static void g() { }
    [Documented(Writer = "Don Box", Reviewed = true)]
    static void h() { }
}
```

Ao definir o construtor de instância do tipo atributo, os campos e as propriedades apenas é possível usar um pequeno subconjunto de tipos, especificamente: **Boolean**, **Char**, **Byte**, **SByte**, **Int16**, **UInt16**, **Int32**, **UInt32**, **Int64**, **UInt64**, **Single**, **Double**, **String**, **Type**, **Object** e tipos enumerados. É também possível utilizar *arrays* com uma dimensão e índices baseados em zero de qualquer um destes tipos.

Custom Attributes

- Um atributo especializado representa um aspecto que não tem representação pré-definida em *metadata*
- Atributos especializados são instâncias de tipos
 - CLS obriga a que sejam tipos derivados de `System.Attribute`
- Resultado da aplicação de um atributo especializado
 - informação seriada para *metadata*
- Atributos podem ser consultados em tempo de execução
 - `bool IsDefined(Type attributeType, bool inherit)`
saber se um elemento está qualificado com um determinado tipo de atributo.
 - `Object[] GetCustomAttributes(Type att, bool inherit)`
obter todos os atributos especializados associados a um elemento.

Custom Attributes: exemplo

```
using System;
using System.Reflection;

public class InspectableAttribute : Attribute { }

public class Inspector {

    public static void Inspect(object obj) {

        // ...

        // Percorrer conjunto de campos
        foreach (FieldInfo fld in flds) {
            // Mostrar valor de cada campo, se for inspeccionável
            if (fld.IsDefined(typeof(InspectableAttribute), false)) {
                Console.WriteLine("    {0} : {1}", fld.Name, fld.GetValue(obj));
            }
        }
    }
}
```

Restrições na utilização de atributos

- Aplicar o atributo `AttributeUsageAttribute` para indicar ao compilador quais os tipos de `TARGET` aplicáveis ao atributo
 - propriedades:
`bool AllowMultiple`
`bool Inherited`
`AttributeTargets ValidOn;`
 - `AllowMultiple`:
por omissão `false` => o atributo não pode ser aplicado mais que uma vez ao mesmo *target*.

```
[AttributeUsage(AttributeTargets.Field, AllowMultiple = false)]  
public class InspectableAttribute:Attribute{  
}
```

Bibliografia recomendada

- Jeffrey Richter, “CLR via C#, Second Edition”,
 - Microsoft Press; 4nd edition, 2012
-
- Don Box, “Essential .NET, Volume I: The Common Language Runtime ”, Addison-Wesley Professional, 1st edition, 2002

