

13

Meccanismi Avanzati

Classi innestate e enumerazioni

Mirko Viroli
mirko.viroli@unibo.it

C.D.L. Ingegneria e Scienze Informatiche
ALMA MATER STUDIORUM—Università di Bologna, Cesena

a.a. 2025/2026

Outline

Goal della lezione

- Illustrare meccanismi avanzati della programmazione OO
- Dare linee guida sul loro utilizzo

Argomenti

- Enumerazioni
- Classi innestate statiche
- Inner class
- Classi locali
- Classi anonime
- Mappe del Collection Framework

Outline

- 1 Classi innestate statiche
- 2 Il caso delle `java.util.Map`
- 3 Inner Class
- 4 Classi locali
- 5 Classi anonime
- 6 Enumerazioni

Classi innestate statiche – idea e terminologia

Principali elementi

- Dentro una classe A, chiamata **outer** è possibile innestare la definizione di un'altra classe B, chiamata **innestata (statica)** – in inglese, **static nested**
- B viene quindi vista come se fosse un membro **statico** di A (richiamabile via A, come: tipo, per le **new** e le chiamate statiche)

```
1 // situazione di partenza
2 class A {...}
3 class B {...}
```

```
1 // modifica, usando le inner class
2 class A {
3     ...
4     static class B { .. }
5 }
```

Classi innestate statiche – casistica

Possibilità di innestamento

- Anche una interfaccia può fungere da Outer
- Si possono innestare anche interfacce
- Il nesting può essere multiplo e/o multilivello
- L'accesso alle classi/interfacce innestate statiche avviene con sintassi
Outer.A, Outer.B, Outer.I, Outer.A.C

```
1 class Outer {  
2     ...  
3     static class A { .. static class C{..} ..}  
4     static class B {...}  
5     interface I {...} // static è implicito  
6 }
```

Classi innestate statiche – accesso

Uso

- L'accesso alle classi/interfacce innestate statiche avviene con sintassi Outer.StaticNested
- Da dentro Outer si può accedere anche direttamente con StaticNested
- L'accesso da fuori Outer di StaticNested segue le regole del suo modificatore d'accesso
- Esterna e interna si vedono mutuamente i membri **private**
 - ▶ ossia il significato completo di **private** è:
 - ▶ “privato a livello della outerclass più esterna” (vista come unità di design)

```
1 class Outer {  
2     ...  
3     static class StaticNested {  
4         ...  
5     }  
6 }  
7 ...  
8 Outer.StaticNested obj = new Outer.StaticNested(...);
```

Motivazioni

Una necessità generale

Vi sono situazioni in cui per risolvere un singolo problema è opportuno generare più classi, e si reputa sconveniente usare sorgenti diversi

Almeno tre motivazioni (non necessariamente contemporanee)

- Evitare il proliferare di classi in un package, specialmente quando poche di queste debbano essere pubbliche
- Migliorare l'incapsulamento, con un meccanismo per consentire un accesso locale anche a membri **private**
- Migliorare la leggibilità, inserendo classi là dove serve (con nomi qualificati, quindi più espressivi)

Caso 1

Specializzazioni come classi innestate

- La classe astratta, o comunque base, è la outer
- Alcune specializzazioni ritenute frequenti e ovvie vengono innestate, ma comunque rese pubbliche
- due implicazioni:
 - ▶ schema di nome delle inner class
 - ▶ possibilità di accedere ai membri statici

Esempio

- Counter, Counter.Bidirectional, Counter.Multi

Note

Un sintomo della possibilità di usare le classi nested per questo caso è quando ci si trova a costruire classi diverse costituite da un nome composto con una parte comune (Counter, BiCounter, MultiCounter)

Classe Counter e specializzazioni innestate (1/2)

```
1 public class Counter {  
2  
3     private int value; // o protected..  
4  
5     public Counter(int initialValue) {  
6         this.value = initialValue;  
7     }  
8  
9     public void increment() {  
10        this.value++;  
11    }  
12  
13    public int getValue() {  
14        return this.value;  
15    }  
16  
17    public static class Multi extends Counter{  
18        ... // solito codice  
19    }  
20  
21    public static class Bidirectional extends Counter{  
22        ... // solito codice  
23    }  
24}
```

Classe Counter e specializzazioni innestate (2/2)

```
1 public class Counter {  
2  
3     ...  
4     // Codice della classe senza modifiche..  
5     public static class Multi extends Counter{  
6  
6         public Multi(int initialValue){  
7             super(initialValue);  
8         }  
9  
10        public void multiIncrement(int n){  
11            for (int i=0;i<n;i++){  
12                this.increment();  
13            }  
14        }  
15    }  
16    ...  
17    public static class Bidirectional extends Counter{  
18        ... // solito codice  
19    }  
20}  
21}
```

Uso di Counter e specializzazioni innestate

```
1 public class UseCounter {  
2  
3     public static void main(String[] args) {  
4         final List<Counter> list = new ArrayList<>();  
5         list.add(new Counter(100));  
6         list.add(new Counter.Bidirectional(100));  
7         list.add(new Counter.Multi(100));  
8  
9         for (final Counter c : list){  
10             c.increment();  
11         }  
12     }  
13 }  
14 }  
15 }
```

Caso 2

Necessità di una classe separata ai fini di ereditarietà

In una classe potrebbero servire sotto-comportamenti che debbano:

- implementare una data interfaccia
- estendere una data classe

Esempio

- Range, Range.Iterator

Nota

In tal caso spesso tale classe separata non deve essere visibile dall'esterno, quindi viene indicata come **private**

Classe Range e suo iteratore (1/2)

```
1 public class Range implements Iterable<Integer>{
2
3     final private int start;
4     final private int stop;
5
6     public Range(final int start, final int stop){
7         this.start = start;
8         this.stop = stop;
9     }
10
11    public java.util.Iterator<Integer> iterator(){
12        return new Iterator(this.start, this.stop);
13    }
14
15    private static class Iterator
16        implements java.util.Iterator<Integer>{
17        ...
18    }
19}
```

Classe Range e suo iteratore (2/2)

```
1 public class Range implements Iterable<Integer>{
2     ...
3     private static class Iterator
4         implements java.util.Iterator<Integer>{
5
6         private int current;
7         private final int stop;
8
9         public Iterator(final int start, final int stop){
10            this.current = start;
11            this.stop = stop;
12        }
13
14         public Integer next(){
15             return this.current++;
16         }
17
18         public boolean hasNext(){
19             return this.current <= this.stop;
20         }
21
22         public void remove(){}
23     }
24 }
```

Uso di Range

```
1 public class UseRange{  
2     public static void main(String[] s){  
3         for (final int i: new Range(5,12)){  
4             System.out.println(i);  
5             // 5 6 7 8 9 10 11 12  
6         }  
7     }  
8 }
```

Caso 3

Necessità di comporre una o più classi diverse

- Ognuna realizzi un sotto-comportamento
- Per suddividere lo stato dell'oggetto
- Tali classi non utilizzabili indipendentemente dalla outer

Esempio tratto dal Collection Framework

- Map, Map.Entry
- (una mappa è “osservabile” come set di entry)

Riassunto classi innestate statiche

Principali aspetti

- Da fuori (se pubblica) vi si accede con nome Outer.StaticNested
- Outer e StaticNested sono co-locate: si vedono i membri **private**

Motivazione generale

- Voglio evitare la proliferazione di classi nel package
- Voglio sfruttare l'incapsulamento

Motivazione per il caso **public**

- Voglio enfatizzare i nomi Out.C1, Out.C2,..

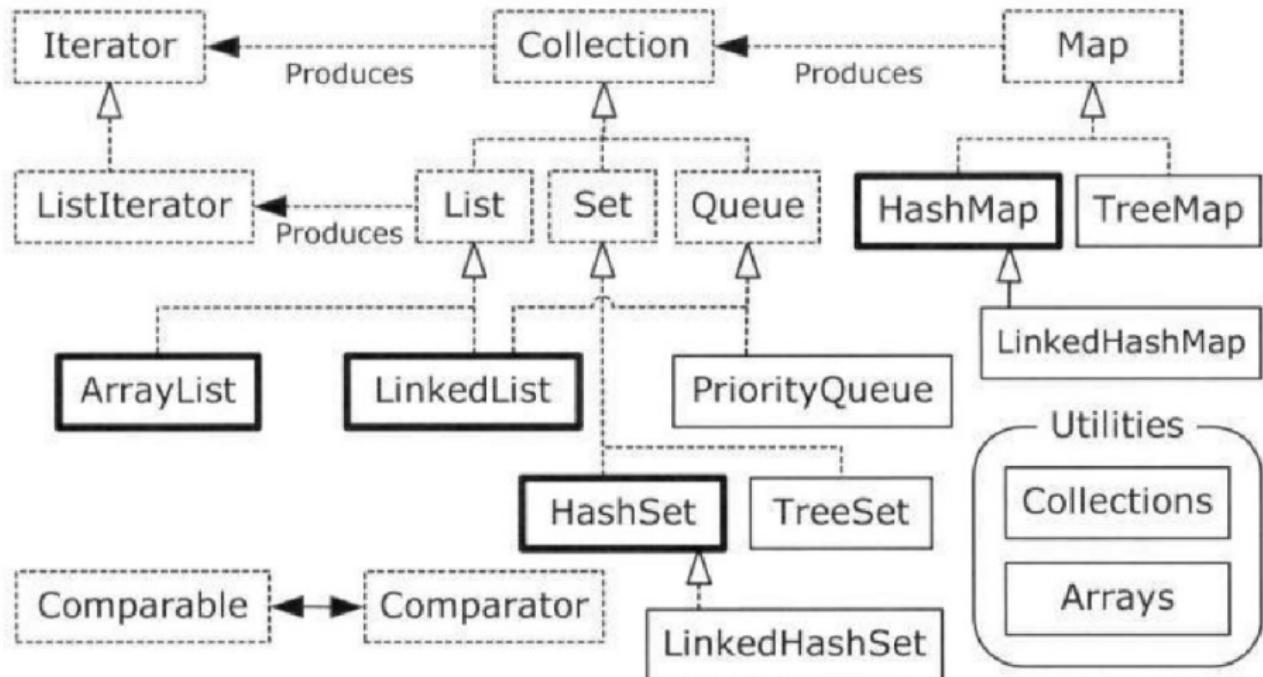
Motivazione per il caso **private** – è il caso più frequente

- Voglio realizzare una classe a solo uso della outer, invisibile alle altre classi del package

Outline

- 1 Classi innestate statiche
- 2 Il caso delle `java.util.Map`
- 3 Inner Class
- 4 Classi locali
- 5 Classi anonime
- 6 Enumerazioni

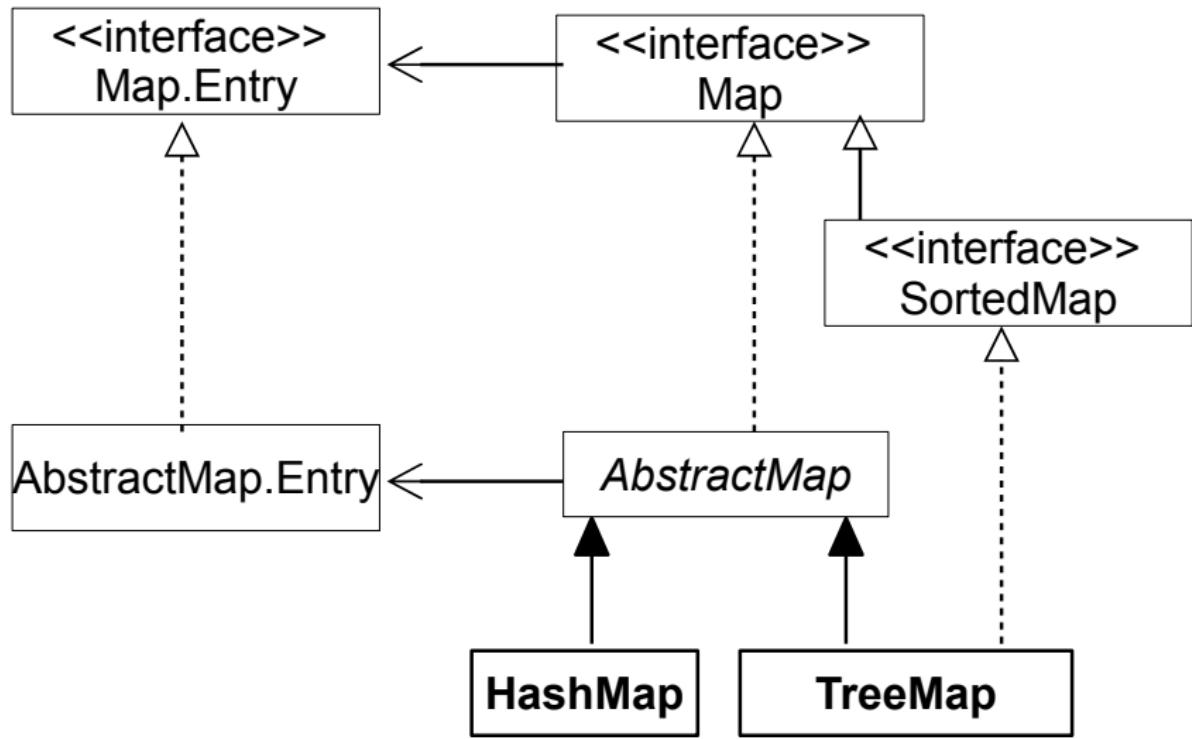
JCF – struttura semplificata



Map

```
1 public interface Map<K,V> {  
2  
3     // Query Operations  
4     int size();  
5     boolean isEmpty();  
6     boolean containsKey(Object key);           // usa Object.equals  
7     boolean containsValue(Object value);        // usa Object.equals  
8     V get(Object key);                         // accesso a valore  
9  
10    // Modification Operations  
11    V put(K key, V value);                    // inserimento chiave-valore  
12    V remove(Object key);                     // rimozione chiave(-valore)  
13  
14    // Bulk Operations  
15    void putAll(Map<? extends K, ? extends V> m);  
16    void clear();                            // cancella tutti  
17  
18    // Views  
19    Set<K> keySet();                      // set di chiavi  
20    Collection<V> values();                // collezione di valori  
21    Set<Map.Entry<K, V>> entrySet();      // set di chiavi-valore  
22  
23    interface Entry<K,V> {...}           // public static implicito!  
24}
```

Implementazione mappe – UML



Map.Entry

Ruolo di Map.Entry

- Una mappa può essere vista come una collezione di coppie chiave-valore, ognuna incapsulata in un Map.Entry
- Quindi, una mappa è composta da un set di Map.Entry

```
1 public interface Map<K,V> {  
2  
3     ...  
4  
5     Set<Map.Entry<K, V>> entrySet();  
6  
7     interface Entry<K,V> { // public e static implicite!  
8  
9         K getKey();  
10        V getValue();  
11        V setValue(V value);  
12    }  
13 }  
14 }
```

Uso di Map.Entry

```
1 public class UseMap {
2
3     public static void main(String[] args) {
4
5         // Al solito, uso una incarnazione, ma poi lavoro sull'interfaccia
6         final Map<Integer, String> map = new HashMap<>();
7         // Una mappa è una funzione discreta
8         map.put(345211, "Bianchi");
9         map.put(345122, "Rossi");
10        map.put(243001, "Verdi");
11
12        for (final Map.Entry<Integer, String> entry : map.entrySet()) {
13            System.out.println(entry.getClass());
14            System.out.println(entry.getKey());
15            System.out.println(entry.getValue());
16            entry.setValue(entry.getValue()+"..."); // Modifico il valore
17        }
18        System.out.println(map);
19        // {345211=null, 243001=null, 345122=null}
20    }
21}
```

Outline

- 1 Classi innestate statiche
- 2 Il caso delle `java.util.Map`
- 3 Inner Class**
- 4 Classi locali
- 5 Classi anonime
- 6 Enumerazioni

Inner Class – idea

Principali elementi

- Dentro una classe Outer, è possibile innestare la definizione di un'altra classe InnerClass, senza indicazione `static`!
- InnerClass è vista come se fosse un membro **non-statico** di Outer al pari di altri campi o metodi, quindi da richiamare (ad esempio quando si fa una `new`) su una istanza di Outer, chiamata “enclosing instance”
- L'effetto è che una istanza di InnerClass ha sempre un riferimento ad una enclosing instance accessibile con la sintassi `Outer.this`, che ne rappresenta il **contesto**

```
1 class Outer {  
2     ...  
3     class InnerClass { // Nota.. non è static!  
4         ...  
5         // ogni oggetto di InnerClass avrà un riferimento ad  
6         // un oggetto di Outer, denominato Outer.this  
7     }  
8 }
```

Un semplice esempio

```
1 public class Outer {  
2  
3     private int i;  
4  
5     public Outer(int i){  
6         this.i=i;  
7     }  
8  
9     public Inner createInner(){  
10        return new Inner();  
11        // oppure: return this.new Inner();  
12    }  
13  
14    public class Inner {  
15  
16        private int j = 0;  
17  
18        public void update(){  
19            // si usa l'oggetto di outer..  
20            this.j = this.j + Outer.this.i;  
21        }  
22  
23        public int getValue(){  
24            return this.j;  
25        }  
26    }  
27}
```

Uso di Inner e Outer

```
1 public class UseOuter {  
2  
3     public static void main(String[] args) {  
4         Outer o = new Outer(5);  
5         Outer.Inner in = o.new Inner();  
6         System.out.println(in.getValue()); // 0  
7         in.update();  
8         in.update();  
9         System.out.println(in.getValue()); // 5  
10  
11         Outer.Inner in2 = new Outer(10).createInner();  
12         in2.update();  
13         in2.update();  
14         System.out.println(in2.getValue()); // 20  
15     }  
16 }
```

Enclosing instance – istanza esterna

Gli oggetti delle inner class

- Sono creati con espressioni:
`<obj-outer>.new <classe-inner>(<args>)`
- (la parte `<obj-outer>` è omettibile quando sarebbe `this`)
- Possono accedere all'enclosing instance con notazione
`<classe-outer>.this`

Motivazioni: quelle relative alle classi innestate statiche, più..

- ...quando è necessario che ogni oggetto inner tenga un riferimento all'oggetto outer
- pragmaticamente: usato quasi esclusivamente il caso `private`

Esempio

- La classe Range già vista usa una static nested class, che però ben usufruirebbe del riferimento all'oggetto di Range che l'ha generata

Una variante di Range

```
1 public class Range2 implements Iterable<Integer> {
2
3     private final int start;
4     private final int stop;
5
6     public Range2(final int start, final int stop) {
7         this.start = start;
8         this.stop = stop;
9     }
10
11    public java.util.Iterator<Integer> iterator() {
12        return this.new Iterator();
13    }
14
15    private class Iterator implements java.util.Iterator<Integer> {
16
17        private int current;
18
19        public Iterator() {
20            this.current = Range2.this.start; // this.current = start
21        }
22
23        public Integer next() {
24            return this.current++;
25        }
26
27        public boolean hasNext() {
28            return this.current <= Range2.this.stop;
29        }
30
31        public void remove() {}
32    }
33}
```

Outline

- 1 Classi innestate statiche
- 2 Il caso delle `java.util.Map`
- 3 Inner Class
- 4 Classi locali
- 5 Classi anonime
- 6 Enumerazioni

Classi locali – idea

Principali elementi

- Dentro un metodo di una classe Outer, è possibile innestare la definizione di un'altra classe LocalClass, senza indicazione **static!**
- La LocalClass è a tutti gli effetti una inner class (e quindi ha enclosing instance)
- In più, la LocalClass “vede” anche le variabili nello scope del metodo in cui è definita, **usabili solo se final**, o se “di fatto finali”

```
1 class Outer {  
2     ...  
3     void m(final int x){  
4         final String s=...;  
5         class LocalClass { // Nota.. non è static!  
6             ... // può usare Outer.this, s e x  
7         }  
8         LocalClass c=new LocalClass(...);  
9     }  
10 }
```

Range tramite classe locale

```
1 public class Range3 implements Iterable<Integer>{
2
3     private final int start;
4     private final int stop;
5
6     public Range3(final int start, final int stop){
7         this.start = start;
8         this.stop = stop;
9     }
10
11    public java.util.Iterator<Integer> iterator(){
12        class Iterator implements java.util.Iterator<Integer>{
13
14            private int current;
15
16            public Iterator(){
17                this.current = Range3.this.start;
18            }
19
20            public Integer next(){
21                return this.current++;
22            }
23
24            public boolean hasNext(){
25                return this.current <= Range3.this.stop;
26            }
27
28            public void remove(){}
29        }
30        return new Iterator();
31    }
32}
```

Classi locali – motivazioni

Perché usare una classe locale invece di una inner class

- Tale classe è necessaria solo dentro ad un metodo, e lì la si vuole confinare
- È eventualmente utile accedere anche alle variabili del metodo

Pragmaticamente

- Mai viste usarle.. si usano invece le classi anonime..

Outline

- 1 Classi innestate statiche
- 2 Il caso delle `java.util.Map`
- 3 Inner Class
- 4 Classi locali
- 5 Classi anonime
- 6 Enumerazioni

Classi anonime – idea

Principali elementi

- Con una variante dell'istruzione `new`, è possibile innestare la definizione di un'altra classe senza indicarne il nome
- In tale definizione non possono comparire costruttori
- Viene creata al volo una classe locale, e da lì se ne crea un oggetto
- Tale oggetto, come per le classi locali, ha enclosing instance e “vede” anche le variabili `final` (o di fatto finali) nello scope del metodo in cui è definita

```
1 class C {  
2     ...  
3     Object m(final int x){  
4         return new Object(){  
5             public String toString(){ return "Valgo "+x; }  
6         }  
7     }  
8 }
```

Range tramite classe anonima – la soluzione ottimale

```
1 public class Range4 implements Iterable<Integer>{
2
3     private final int start;
4     private final int stop;
5
6     public Range4(final int start, final int stop){
7         this.start = start;
8         this.stop = stop;
9     }
10
11    public java.util.Iterator<Integer> iterator(){
12        return new java.util.Iterator<Integer>(){
13            // Non ci può essere costruttore!
14            private int current = start; // o anche Range4.this.start
15
16            public Integer next(){
17                return this.current++;
18            }
19            public boolean hasNext(){
20                return this.current <= stop; // o anche Range4.this.stop
21            }
22            public void remove(){}
23        }; // questo è il ; del return!!
24    }
25}
```

Perchè usare una classe anonima?

- Se ne deve creare un solo oggetto, quindi è inutile anche solo nominarla
- Si vuole evitare la proliferazione di classi
- Tipicamente: per implementare “al volo” una interfaccia

Altro esempio: classe anonima da Comparable

```
1 public class UseSort {  
2  
3     public static void main(String[] args) {  
4         final List<Integer> list = Arrays.asList  
5             (10,40,7,57,13,19,21,35);  
6         System.out.println(list);  
7         // classe anonima a partire da una interfaccia  
8         Collections.sort(list,new Comparator<Integer>(){  
9             public int compare(Integer a,Integer b){  
10                 return a-b;  
11             }  
12         });  
13         System.out.println(list);  
14  
15         Collections.sort(list,new Comparator<Integer>(){  
16             public int compare(Integer a,Integer b){  
17                 return b-a;  
18             }  
19         });  
20         System.out.println(list);  
21     }  
}
```

Riassunto e linee guida

Inner class (e varianti)

Utili quando si vuole isolare un sotto-comportamento in una classe a sé, senza dichiararne una nuova che si affianchi alla lista di quelle fornite dal package, ma stia “dentro” una classe più importante

Se deve essere visibile alle altre classi

- Quasi sicuramente, una static nested class

Se deve essere invisibile da fuori

- Si sceglie uno dei quattro casi a seconda della visibilità che la inner class deve avere/dare
 - ▶ static nested class: solo parte statica
 - ▶ inner class: anche enclosing class, accessibile ovunque dall'outer
 - ▶ local class: anche argomenti/variabili, accessibile da un solo metodo
 - ▶ anonymous class: per creare un oggetto, senza un nuovo costruttore

Preview lambda expressions

Un pattern molto ricorrente

- Avere classi anonime usate per incapsulare metodi “funzionali”
- Java 8 introduce le lambda come notazione semplificata
- È il punto di partenza per la combinazione OO + funzionale

```
1 public class UseSortLambda {  
2  
3     public static void main(String[] args) {  
4         final List<Integer> list = Arrays.asList  
5             (10,40,7,57,13,19,21,35);  
6         System.out.println(list);  
7         // classe anonima a partire da una interfaccia  
8         Collections.sort(list,(a,b)->a-b);  
9         System.out.println(list);  
10  
11         Collections.sort(list,(a,b)->b-a);  
12         System.out.println(list);  
13     }  
}
```

Outline

- 1 Classi innestate statiche
- 2 Il caso delle `java.util.Map`
- 3 Inner Class
- 4 Classi locali
- 5 Classi anonime
- 6 Enumerazioni

Enumerazioni

Motivazioni

- in alcune situazioni occorre definire dei tipi che possono assumere solo un numero fissato e limitato di possibili valori, che non cambierà in futuro
- Esempi:
 - ▶ le cifre da 0 a 9, le regioni d'Italia, il sesso di un individuo, i 6 pezzi negli scacchi, i giorni della settimana, le tipologie di camere di un hotel, le scuole di un ateneo, eccetera

Possibili realizzazioni in Java

- usare delle `String` rappresentando il loro nome: astrazione errata
- usare degli `int` per codificarli (come in C): di basso livello
- usare una classe (e singolo oggetto) per elemento: prolioso

Enumerazioni: `enum { ... }`

- consentono di elencare i valori, associando ad ognuno un nome
- è possibile collegare metodi e campi ad ogni “valore”

Esempio classe Person

```
1 public class Person {  
2     private final String name;  
3     private final String surname;  
4     private final String region;  
5  
6     public Person(String name, String surname, String region) {  
7         this.name = name;  
8         this.surname = surname;  
9         this.region = region;  
10    }  
11  
12    public boolean isIslander() { // Confronto lento e incline a errori!!  
13        return (this.region.equals("Sardegna") ||  
14            this.region.equals("Sicilia"));  
15    }  
16  
17    public boolean fromRegion(String region){  
18        return this.region.equals(region);  
19    }  
20  
21    public String toString(){  
22        return "Person [" + name + ", " + surname + ", " + region + "]";  
23    }  
}
```

UsePerson

```
1 import java.util.*;  
2  
3 public class UsePerson {  
4     public static void main(String[] args){  
5         final List<Person> list = new ArrayList<>();  
6         list.add(new Person("Mario", "Rossi", "Emilia-Romagna"));  
7         list.add(new Person("Gino", "Bianchi", "Sicilia"));  
8         list.add(new Person("Carlo", "Verdi", "EmiliaRomagna"));  
9         // Errore sul nome non intercettabile  
10        System.out.println(list.get(0).fromRegion("Emilia Romagna"));  
11  
12        // Prestazioni problematiche su collezioni lunghe  
13        for (final Person p: list){  
14            if (p.isIslander()){  
15                System.out.println(p);  
16            }  
17        }  
18    }  
19}
```

Soluzione alternativa (con int), Person

```
1 public class Person {
2     public static final int LOMBARDIA = 0;
3     public static final int EMILIA_ROMAGNA = 1;
4     public static final int SICILIA = 2;
5     public static final int SARDEGNA = 3; // and so on...
6
7     private final String name;
8     private final String surname;
9     private final int region;
10
11    public Person(String name, String surname, int region) {
12        this.name = name;
13        this.surname = surname;
14        this.region = region;
15    }
16
17    public boolean isIslander() { // Confronto molto veloce!!
18        return (this.region == SICILIA || this.region == SARDEGNA);
19    }
20
21    public boolean fromRegion(int region){ // Servirebbe controllo sull'input
22        return this.region == region;
23    }
24
25    public String getRegionName(){
26        switch(this.region){
27            case 0: return "Lombardia";
28            case 1: return "Emilia-Romagna";
29            //... and so on
30            default: return "?";
31        }
32    }
}
```

Soluzione alternativa (con int), UsePerson

```
1 import java.util.*;
2
3 public class UsePerson {
4     public static void main(String[] args){
5         final List<Person> list = new ArrayList<>();
6         list.add(new Person("Mario", "Rossi", Person.EMILIA_ROMAGNA));
7         list.add(new Person("Gino", "Bianchi", Person.SICILIA));
8         list.add(new Person("Carlo", "Verdi", 0));
9         list.add(new Person("Carlo", "Verdi", -23)); // ??
10
11     // Errore sul nome da intercettare via controllo su interi
12     System.out.println(list.get(0).fromRegion(-23));
13
14     // Prestazioni OK!
15     for (final Person p: list){
16         if (p.isIslander()){
17             System.out.println(p);
18         }
19     }
20 }
21 }
```

Soluzione con polimorfismo

```
1 interface Region {
2     String getName();
3 }
4
5 class Sicilia implements Region {
6     public String getName() {
7         return "Sicilia";
8     }
9     // tweak equals to equate all objects of the same class
10    public boolean equals(Object obj) {
11        return obj instanceof Sicilia;
12    }
13 }
14
15 class Sardegna implements Region {
16     public String getName() {
17         return "Sardegna";
18     }
19     // tweak equals to equate all objects of the same class
20    public boolean equals(Object obj) {
21        return obj instanceof Sardegna;
22    }
23 }
24 //... and so on
```

Soluzione con polimorfismo

```
1 class Person {
2     private String name;
3     private String surname;
4     private Region region;
5
6     public Person(String name, String surname, Region region) {
7         this.name = name;
8         this.surname = surname;
9         this.region = region;
10    }
11
12    public boolean isIslander() {
13        return this.region == new Sicilia() || this.region == new Sardegna();
14    }
15    // and so on...
16 }
17
18 public class UseRegionWithPolymorphism {
19     public static void main(String[] args) {
20         Person p = new Person("mario", "rossi", new Sicilia());
21         // and so on...
22     }
23 }
```

Discussione

Approccio a stringhe

- Penalizza molto le performance spazio-tempo
- Può comportare errori gravi per scorrette digitazioni
- Difficile intercettare gli errori

Approccio a interi – soluzione pre-enumerazioni

- Buone performance ma cattiva leggibilità
- Può comportare comunque errori, anche se più difficilmente
- L'uso delle costante è un poco dispersivo

Approccio a polimorfismo: uso di classi diverse per ogni valore

- Difficilmente praticabile con un numero molto elevato di valori
- Prolisso, anche in termine di generazione di oggetti
- Tuttavia è sicuro e estendibile!
 - ▶ Previene gli errori che si possono commettere
 - ▶ Consente facilmente di aggiungere nuovi elementi

Soluzione pre enumerazioni: costanti e costruttore privato

```
1 public class Region {  
2  
3     public static final Region MARCHE = new Region(0, "Marche");  
4     public static final Region VENETO = new Region(1, "Veneto");  
5     public static final Region LOMBARDIA = new Region(2, "Lombardia");  
6     //... and so on  
7  
8     public static final Region[] VALUES =  
9         new Region[] {MARCHE, VENETO, LOMBARDIA};  
10  
11    private final int id;  
12    private final String name;  
13  
14    private Region(int id, String name) {  
15        this.id = id;  
16        this.name = name;  
17    }  
18  
19    public int getId() {  
20        return this.id;  
21    }  
22  
23    public String getName() {  
24        return this.name;  
25    }  
26  
27    public String toString() {  
28        return "Regione [id=" + id + ", name=" + name + "]";  
}
```

UseRegion

```
1 import java.util.Arrays;
2
3 public class UseRegion {
4
5     public static void main(String[] args) {
6         // nella variabile regione, si possono usare solo 3 casi
7         Region region = Region.MARCHE;
8
9         System.out.println(region);
10        // si ottengono gli array dei valori possibile
11        System.out.println(Arrays.toString(Region.VALUES));
12        // è possibile accedere alla "prossima regione"
13        System.out.println(Region.VALUES[region.getId()+1]);
14    }
15 }
```

Un nuovo tipo di dato

- Simile ad una classe
- Realizza l'approccio a costanti e costruttore privato
- Ottime performance, l'oggetto è già disponibile
- Impedisce interamente errori di programmazione
- Il codice aggiuntivo da produrre non è elevato

Unica precauzione

- Andrebbero usate per insiemi di valori che difficilmente cambieranno in futuro
- Difficile modificare il codice successivamente

enum Region

```
1 public enum Region {  
2     ABRUZZO, BASILICATA, CALABRIA, CAMPANIA, EMILIA_ROMAGNA,  
3     FRIULI_VENEZIA_GIULIA, LAZIO, LIGURIA, LOMBARDIA, MARCHE,  
4     MOLISE, PIEMONTE, PUGLIA, SARDEGNA, SICILIA, TOSCANA,  
5     TRENTINO_ALTO_ADIGE, UMBRIA, VALLE_D_AOSTA, VENETO;  
6 }
```

```
1 import java.util.*;  
2  
3 public class UseEnum {  
4     public static void main(String[] args) {  
5         final List<Region> list = new ArrayList<>();  
6  
7         list.add(Region.LOMBARDIA);  
8         list.add(Region.PIEMONTE);  
9         list.add(Region.EMILIA_ROMAGNA);  
10  
11        for (final Region r: list){  
12            System.out.println(r.toString());  
13        }  
14    }  
15 }
```

Person con uso della enum

```
1 public class Person {
2     private final String name;
3     private final String surname;
4     private final Region region;
5
6     public Person(String name, String surname, Region region) {
7         this.name = name;
8         this.surname = surname;
9         this.region = region;
10    }
11
12    public boolean isIslander() {
13        return this.region == Region.SICILIA || this.region == Region.SARDEGNA;
14    }
15
16    public boolean fromRegion(Region region) {
17        return this.region == region;
18    }
19
20    public String getRegionName() {
21        return this.region.name();
22    }
23 }
```

UsePerson con uso della enum

```
1 import java.util.*;
2 import static it.unibo.apice.oop.p13advanced.enums.enumeration.Region.*;
3
4 public class UsePerson {
5     public static void main(String[] args){
6         final List<Person> list = new ArrayList<>();
7         list.add(new Person("Mario", "Rossi", Region.EMILIA_ROMAGNA));
8         list.add(new Person("Gino", "Bianchi", Region.SICILIA));
9         list.add(new Person("Carlo", "Verdi", Region.LOMBARDIA));
10
11         // Impossibile commettere errori (tranne null...)
12         System.out.println(list.get(0).fromRegion(ABRUZZO));
13         // uso dell'import static
14
15         // Prestazioni OK!
16         for (final Person p: list){
17             if (p.isIslander()){
18                 System.out.println(p);
19             }
20         }
21     }
22 }
```

Metodi di default per ogni enum

```
1 import java.util.*;
2
3
4 public class UseRegion {
5     public static void main(String[] args) {
6         final List<Region> list = new ArrayList<>();
7         // 4 modi di ottenere una Regione
8         list.add(Region.LOMBARDIA);
9         list.add(SARDEGNA);
10        list.add(Region.valueOf("SICILIA"));
11        list.add(Region.values()[10]);
12
13        for (final Region r: list){
14            System.out.println("toString "+r); // LOMBARDIA,...,MOLISE
15            System.out.println("ordinale "+r.ordinal()); // 8, 13, 14, 10
16            System.out.println("nome "+r.name()); // LOMBARDIA,...,MOLISE
17            System.out.println("----");
18        }
19
20        for (final Region r: Region.values()){
21            System.out.print(r+" "); // Stampa tutte le regioni
22        }
23    }
24 }
25 }
```

Metodi aggiuntivi nelle enum

```
1 public enum Region {
2     ABRUZZO("Abruzzo"),
3     BASILICATA("Basilicata"),
4     CALABRIA("Calabria"),
5     CAMPANIA("Campania"),
6     EMILIA_ROMAGNA("Emilia Romagna"),
7     FRIULI_VENEZIA_GIULIA("Friuli Venezia Giulia"),
8     LAZIO("Lazio"),
9     LIGURIA("Liguria"),
10    LOMBARDIA("Lombardia"),
11    MARCHE("Marche"),
12    MOLISE("Molise"),
13    PIEMONTE("Piemonte"),
14    PUGLIA("Puglia"),
15    SARDEGNA("Sardegna"),
16    SICILIA("Sicilia"),
17    TOSCANA("Toscana"),
18    TRENTINO_ALTO_ADIGE("Trentino Alto Adige"),
19    UMBRIA("Umbria"),
20    VALLE_D_AOSTA("Valle D'Aosta"),
21    VENETO("Veneto");
22
23    private final String actualName;
24
25    private Region(final String actualName){
26        this.actualName = actualName;
27    }
28
29    public String getName(){
30        return this.actualName;
31    }
32}
```

Meccanismi per le enum

Riassunto

- Esistono metodi istanza e statici disponibili per Enum
- Si possono aggiungere metodi
- Si possono aggiungere campi e costruttori

Riguardando la enum Regione

- È una classe standard, con l'indicazioni di alcuni oggetti predefiniti
- I 20 oggetti corrispondenti alle regioni italiane

Quindi

- È possibile intuirne la realizzazione interna
- E quindi capire meglio quando e come usarli
 - ⇒ In caso in cui i valori sono “molti e sono noti”, oppure..
 - ⇒ Anche se i valori sono pochi, ma senza aggiungere troppi altri metodi..

Motivazione

- Anche le enum (statiche) possono essere innestate in una classe o interfaccia o enum
- Questo è utile quando il loro uso è reputato essere confinato nel funzionamento della classe outer
- ... oppure quando il concetto dipende da quello della classe outer