

CLASES Y OBJETOS



Clases y Objetos. **Introducción (I).**

- Programación estructurada -> Procedimientos y Datos separados
DATOS → PROCEDIMIENTOS → RESULTADOS
- Programación Orientada a Objetos -> Datos y Funciones encapsulados en estructuras llamadas **Clases** → Modelan objetos del mundo real.
 - Instanciación → **Objetos**

Clases y Objetos. **Introducción (II)**

- Clase TCoordenada

- Datos: x,y,z (atributos)
- Metodos: (comportamientos)
 - LeerX
 - LeerY
 - LeerZ
 - PonerX
 - PonerY
 - PonerZ

Clases y Objetos. **Introducción (III)**

- Instanciaciones de la clase TCoordenada

```
1 // Declaración de un objeto
2 TCoordenada objetoP1;
3 // Declaración de un array
4 TCoordenada arrayP2[10];
5 // Declaración de un puntero
6 TCoordenada *ptrP3 = &objetoP1;
7 // Declaración de una referencia
8 TCoordenada &refP4 = objetoP1;
```

Clases y Objetos. Introducción (IV)

- En un programa principal:

Ejemplo 2.1

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int
6 main(void)
7 {
8     int i;
9     TCoordenada p1;
10
11     return 0;
12 }
```

Fichero encabezado

Espacio de nombres

Instanciación de la clase TCoordenada

Clases y Objetos.

Introducción (V)

- Compilación (Preprocesador, Compilador, Enlazador)
- Resultado compilacion ejemplo 2.1:

Salida ejemplo 2.1

```
1  ejem1.cc: In function 'int main()':  
2  ejem1.cc:9: 'TCoordenada' undeclared (first use this function)  
3  ejem1.cc:9: (Each undeclared identifier is reported only once for  
4     each function it appears in.)  
5  ejem1.cc:9: syntax error before ';' token
```

Clases y Objetos.

Declaración de una clase (I)

```
1 | class NombreClase {  
2 |     // Contenido de la clase  
3 | };
```

```
1 | class TCoordenada {  
2 |     int x, y, z;  
3 | };
```

Clases y Objetos.

Declaración de una clase (II)

- Añadiendo al main la declaración:

Ejemplo 2.2

```
1  #include <iostream>
2
3  using namespace std;
4
5  class TCoordenada {
6      int x, y, z;
7  };
8
9  int
10 main(void)
11 {
12     int i;
13     TCoordenada p1;
14
15     return 0;
16 }
```


Clases y Objetos.

Acceso a los miembros de una clase (I)

- Mediante “.” o “->”

```
1  TCoordenada p1;  
2  
3  cout << "Componente x: " << p1.x << endl;  
4  cout << "Componente y: " << p1.y << endl;  
5  cout << "Componente z: " << p1.z << endl;
```

```
1  TCoordenada p1;  
2  TCoordenada *ptr1 = &p1;  
3  
4  cout << "Componente x: " << ptr1->x << endl;  
5  cout << "Componente y: " << ptr1->y << endl;  
6  cout << "Componente z: " << ptr1->z << endl;
```

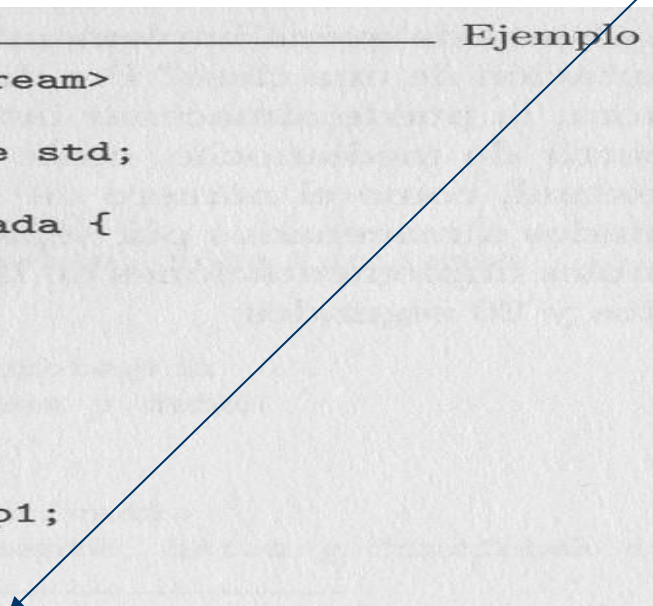
Clases y Objetos.

Acceso a los miembros de una clase (II)

- En el programa principal podemos añadir:

Ejemplo 2.3

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 class TCoordenada {
6     int x, y, z;
7 };
8
9 int
10 main(void)
11 {
12     int i;
13     TCoordenada p1;
14
15     p1.x = 1;
16     p1.y = 2;
17     p1.z = 3;
18
19     return 0;
20 }
```



Clases y Objetos.

Acceso a los miembros de una clase (III)

- Pero al compilar...

Salida ejemplo 2.3 ■

```
1  ejem3.cc: In function 'int main()':  
2  ejem3.cc:6: 'int TCoordenada::x' is private  
3  ejem3.cc:15: within this context  
4  ejem3.cc:6: 'int TCoordenada::y' is private  
5  ejem3.cc:16: within this context  
6  ejem3.cc:6: 'int TCoordenada::z' is private  
7  ejem3.cc:17: within this context
```

Clases y Objetos.

Control de Acceso (I)

- Ocultación de Información.
- ¿Para qué? → Independencia de la implementación.
- Ejemplo: Distintas implementaciones de la clase hora

```
1  // nSegundos = 920
2  class THora {
3      int nSegundos;
4  };
5
6  // hora = "00:15:20"
```

Clases y Objetos.

Control de Acceso (II)

```
7  class THora {  
8      char *hora;  
9  };  
10  
11  // beat = 7.1  
12  class THora {  
13      float beat;  
14  };  
15  
16  // horas = 0, minutos = 15, segundos = 20  
17  class THora {  
18      int horas, minutos, segundos;  
19  };
```

← **Errata. Es 10.6 beats**

Clases y Objetos.

Control de Acceso (III)

- Accesos:

	Descripción
<code>public:</code>	Accesible tanto desde la propia clase como desde funciones ajenas a la clase
<code>private:</code>	Accesible exclusivamente desde las funciones miembros y funciones y clases amigas
<code>protected:</code>	Se emplea para limitar el acceso a las clases derivadas, su funcionamiento depende del tipo de herencia que se realice

Clases y Objetos.

Control de Acceso (IV)

```
1  class UnaClase {  
2      public:  
3          // Parte pública  
4          // Normalmente, sólo funciones  
5  
6      protected:  
7          // Parte protegida  
8          // Funciones y datos  
9  
10     private:  
11         // Parte privada  
12         // Normalmente, datos y funciones auxiliares
```

Clases y Objetos.

Control de Acceso (V)

- Modificando el ejemplo 2.3

Ejemplo 2.4

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 class TCoordenada {
6     public:
7         int x, y, z;
8 }
9
10 int
11 main(void)
12 {
13     int i;
14     TCoordenada p1;
15
16     p1.x = 1;
17     p1.y = 2;
18     p1.z = 3;
19
20     cout << "(" << p1.x << ", " << p1.y << ", " << p1.z << ")" << endl;
21
22     return 0;
23 }
```

Los hacemos públicos para poder acceder desde el main

(1, 2, 3)

Clases y Objetos.

Control de Acceso (VI)

- Inconveniente: Acceso público a la implementación.
- Solución:
 - Hacer privados los datos
 - Permitir el acceso a ellos a través de métodos públicos

Clases y Objetos.

Control de Acceso (VII)

Ejemplo 2.5

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 class TCoordenada {
6     public:
7         void setX(int xx) {x = xx;}
8         void setY(int yy) {y = yy;}
9         void setZ(int zz) {z = zz;}
10
11         int getX(void) {return x;}
12         int getY(void) {return y;}
13         int getZ(void) {return z;}
14
15     private:
```

Funciones inline

```
16         int x, y, z;
17     };
18
19     int
20     main(void)
21     {
22         int i;
23         TCoordenada p1;
24
25         p1.setX(1);
26         p1.setY(2);
27         p1.setZ(3);
28
29         cout << "(" << p1.getX();
30         cout << ", " << p1.getY();
31         cout << ", " << p1.getZ();
32         cout << ")" << endl;
33
34         return 0;
35     }
```

(1, 2, 3)

Clases y Objetos.

Visualización de un objeto (I)

- Para ver un objeto TCoordenada:

```
1 | cout << "(" << p1.getX();  
2 | cout << ", " << p1.getY();  
  
3 | cout << ", " << p1.getZ();  
4 | cout << ")" << endl;
```

- Por sobrecarga del operador 'cout' (se verá más adelante)
- Creando un método para la clase:

Clases y Objetos.

Visualización de un objeto (II)

Ejemplo 2.6

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 class TCoordenada {
6     public:
7         void setX(int xx) {x = xx;}
8         void setY(int yy) {y = yy;}
9         void setZ(int zz) {z = zz;}
10
11         int getX(void) {return x;}
12         int getY(void) {return y;}
13         int getZ(void) {return z;}
14
15         void Imprimir(void) {
16             cout << "(" << x;
17             cout << ", " << y;
18             cout << ", " << z;
19             cout << ")";
20         }
21
22     private:
23         int x, y, z;
24 };
```

```
25
26 int
27 main(void)
28 {
29     int i;
30     TCoordenada p1, p2;
31
32     p1.setX(1);
33     p1.setY(2);
34     p1.setZ(3);
35
36     p2.setX(4);
37     p2.setY(5);
38     p2.setZ(6);
39
40     p1.Imprimir(); ← (1, 2, 3)
41     cout << endl;
42     p2.Imprimir(); ← (4, 5, 6)
43     cout << endl;
44
45     return 0;
46 }
```

Clases y Objetos.

Empleo de punteros

Ejemplo 2.7

```
1  #include <iostream>
2
3  using namespace std;
4
5  class TCoordenada {
6  public:
7      int x, y, z;
8  };
9
10 int
11 main(void)
12 {
13     int i;
14     TCoordenada p1;
15     TCoordenada *ptr1 = &p1;
16
17     ptr1->x = 1;
18     *ptr1.x = 1;
19
20     return 0;
21 }
```

Solución: (*ptr1).x = 1

Salida ejemplo 2.7

```
1  ejem6.cc: In function 'int main()':
2  ejem6.cc:18: request for member 'x' in 'ptr1', which is of
3  non-aggregate type 'TCoordenada*'
```

Clases y Objetos.

Separación de la interfaz y la implementación (I)

- Facilita el mantenimiento de la clase
- ¿Cómo separarlo?
 - La declaración de la clase (interfaz) en un archivo de cabecera (.h)
 - La implementación de la clase en un archivo fuente (.cc o .cpp)
- Al usuario se le proporciona:
 - Archivo cabecera → uso con #include
 - Archivo objeto del archivo fuente (.o) → Incluir en el linkado

Clases y Objetos.

Separación de la interfaz y la implementación (II)

- En tcoordenada.h:

Ejemplo 2.8

```
1  #include <iostream>
2
3  using namespace std;
4
5  class TCoordenada {
6  public:
7      void setX(int);
8      void setY(int);
9      void setZ(int);
10
11      int  getX(void);
12      int  getY(void);
13      int  getZ(void);
14
15      void Imprimir(void);
16
17  private:
18      int x, y, z;
19  };
```

← Ya no son funciones inline

Clases y Objetos.

Separación de la interfaz y la implementación (III)

- Implementación en tcoordenada.cc

Ejemplo 2.9 -

```
1 #include "tcoordenada.h"
2
3 void
4 TCoordenada::setX(int xx) {
5     x = xx;
6 }
7
8 void
9 TCoordenada::setY(int yy) {
10     y = yy;
11 }
12
13 void
14 TCoordenada::setZ(int zz) {
15     z = zz;
16 }
17
```

```
18 int
19 TCoordenada::getX(void) {
20     return x;
21 }
22
23 int
24 TCoordenada::getY(void) {
25     return y;
26 }
27
28 int
29 TCoordenada::getZ(void) {
30     return z;
31 }
32
33 void
34 TCoordenada::Imprimir(void) {
35     cout << "(" << x;
36     cout << ", " << y;
37     cout << ", " << z;
38     cout << ")";
39 }
```


Clases y Objetos.

Separación de la interfaz y la implementación (IV)

- Observar operador ámbito :: en funciones de la implementación
- Probar la clase en un programa principal

```
1  #include <iostream>
2
3  using namespace std;
4
5  #include "tcoordenada.h"
6
7  int
8  main(void)
9  {
10     int i;
11     TCoordenada p1;
12
13     p1.setX(1);
14     p1.setY(2);
15     p1.setZ(3);
16
17     p1.Imprimir();
18     cout << endl;
19
20     return 0;
21 }
```

Ejemplo 2.10

La salida es:

(1, 2, 3)

Clases y Objetos.

Separación de la interfaz y la implementación (IV)

- Compilación y enlazado:

```
1 | g++ -c tcoordenada.cc  
2 | g++ -c main.cc  
3 | g++ -o main main.o tcoordenada.o
```

← **Compilación**

← **Enlazado**

Clases y Objetos.

La herramienta make (I)

- Intérprete de ficheros de texto de propósito general.
- Nuestro uso: para compilar y enlazar nuestros programas
- El fichero de texto a interpretar ha de seguir una estructura determinada:

***Objetivo: Dependencia/s
(tabulador) Orden a ejecutar***

Clases y Objetos.

La herramienta make (II)

- Si dependencias no resueltas, se convierten en subobjetivos:

Objetivo: Dep1 Dep2 ...

(tabulador) Orden a ejecutar

Dep1: Dep11 Dep12 ...

(tabulador) Orden1 a ejecutar

Dep2: Dep21 Dep22 ...

(tabulador) Orden2 a ejecutar

...

Clases y Objetos.

La herramienta make (III)

- Aplicado a compilación de ficheros en C++:

ejecutable: fich1.o fich2.o ...

(→) g++ -o executable fich1.o fich2.o ...

fich1.o: fich11.cc fich11.h ...

(→) g++ -c -o fich1.o fich11.cc ...

fich2.o: fich21.cc fich21.h ...

(→) g++ -c -o fich2.o fich21.cc ...

...

Clases y Objetos.

La herramienta make (IV)

- Ejemplo:
 - Fichero cabecera: ***tcoordenada.h***
 - Ficheros implementación: ***tcoordenada.cc***
main.cc

```
_____ Ejemplo 2.11 _____  
1 main: main.o tcoordenada.o  
2     g++ -o main main.o tcoordenada.o  
3  
4 main.o: main.cc tcoordenada.h  
5     g++ -c main.cc  
6  
7 tcoordenada.o: tcoordenada.h tcoordenada.cc  
8     g++ -c tcoordenada.cc
```

Clases y Objetos.

La herramienta make (V)

- Usando variables:

Ejemplo 2.12

```
1 OBJ=main.o tcoordenada.o
2 COMP=g++
3 OPC=-g
4
5 main: $(OBJ)
6     $(COMP) $(OPC) $(OBJ) -o main
7
8 main.o: main.cc tcoordenada.h
9     $(COMP) $(OPC) -c main.cc
10
11 tcoordenada.o: tcoordenada.h tcoordenada.cc
12     $(COMP) $(OPC) -c tcoordenada.cc
```

Clases y Objetos.

Ficheros de encabezado.

- De C : Llevan prefijo c -> cstdio, cstdlib, cstring,...
- No llevan extensión .h
- Los estándar de C y C++ en el include van entre <>:
#include <iostream>
#include <cstring>
#include <string>

Clases y Objetos.

Uso de espacios de nombres (I)

- En proyectos de gran tamaño con uso de librerías externas → Problemas de colisión de nombres de funciones, variables globales, clases, etc.
- En C++ solución: Uso ***espacio de nombres***
- Declaración:

```
namespace Espacio {  
    <declaración de variables, clases, funciones, etc>  
}
```

Clases y Objetos.

Uso de espacios de nombres (II)

- Acceso al elemento. Tres formas:
 - espacioNombre::miembro
 - using espacioNombre::miembro
 - using namespace espacioNombre

- Ejemplo:

```
namespace Espacio1 {  
    int a;  
}  
namespace Espacio2 {  
    int a;  
}
```

```
using namespace Espacio2;  
Espacio1::a=3;  
a=5; //Es Espacio2::a
```

- Librerías de C++ dentro del espacio de nombres **std**

```
using namespace std;
```