

Elementos de Agrupación

Dpto. Lenguajes y Sistemas Informáticos
Universidad de Granada

Programación y Diseño Orientado a Objetos

Créditos

- Las siguientes imágenes e ilustraciones son libres y se han obtenido de:
 - ▶ Emojis, <https://pixabay.com/images/id-2074153/>
- El resto de imágenes e ilustraciones son de creación propia, al igual que los ejemplos de código

Objetivos

- Saber crear y usar paquetes en Java
- Saber crear y usar módulos en Ruby
- Gestionar correctamente las líneas `require_relative` en Ruby

Contenidos

- 1 Paquetes Java
- 2 Módulos Ruby
- 3 Un proyecto Ruby definido en varios archivos

Paquetes Java

- Permiten agrupar clases
- Constituyen un espacio de nombres
 - ▶ Es posible tener varias clases que se llamen igual, pero en paquetes distintos
- Existe una visibilidad (de paquete) que otros lenguajes no tienen
- Uso:
 - ▶ Para indicar que los elementos definidos en un archivo pertenecen a un paquete, en dicho archivo se añadirá el nombre del paquete (comenzando con minúscula)
 - ▶ Para usar elementos de un paquete distinto al actual, hay que indicarlo
 - ▶ En disco, un paquete aparece como una carpeta del sistema de ficheros
Los archivos de los elementos que pertenecen a un paquete estarán en su carpeta

Ejemplo: Paquetes Java

```
1 package miPrograma ;  
2 // Los elementos que se definan en este archivo pertenecerán al paquete miPrograma  
3 import modelo.Fachada ; // En este fichero se va a usar la clase Fachada del paquete modelo
```

Paquetes Java

- Cada paquete Java es independiente del resto aunque a nivel de nombrado (y de almacenamiento en disco) parezca que uno es subpaquete de otro
 - En Java NO existen subpaquetes

Paquete: view

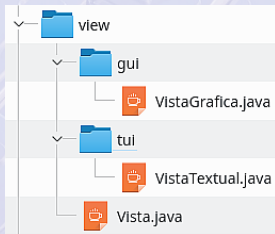
```
1 package view;
2 public interface Vista {
3     . . .
4 }
```

Paquete: view.gui

```
1 package view.gui;
2 import view.Vista;
3 class VistaGrafica
4     implements Vista {
5     . . .
6 }
```

Paquete: view.tui

```
1 package view.tui;
2 import view.Vista;
3 class VistaTextual
4     implements Vista {
5     . . .
6 }
```



← Estructura de carpetas y archivos

★ ¿Se puede quitar la palabra **public**?

Módulos Ruby

- **Permiten agrupar una gran variedad de elementos:** clases, constantes, funciones, otros módulos, etc.
- Constituyen un espacio de nombres
- **Uso:**
 - ▶ Para incluir un elemento en un módulo: se abre el módulo, se realiza la definición, y se cierra el módulo
 - ▶ Para utilizar un elemento de un módulo distinto al actual hay que anteponer `<NombreModulo>::`
 - ▶ Se puede **copiar** todo el contenido de un módulo dentro de una clase (`include`)
- En Ruby sí puede haber módulos dentro de módulos
 - ▶ Se accede a los símbolos encadenando nombres de módulos y `::`
Ejemplo: `objeto = ModuloExterno::ModuloInterno::Clase.new`

Módulos Ruby

Ejemplo: Ruby

```
1 module Externo
2   class A
3   end
4
5   module Interno
6     class B
7     end
8   end
9 end
10
11 module Test
12   def test
13     puts "Testeando"
14   end
15 end
16
17 class C
18   include Test # Literalmente, se copia el contenido del módulo Test
19 end
20
21 a = Externo::A.new
22 b = Externo::Interno::B.new
23 c = C.new
24 c.test
```


Un proyecto Ruby definido en varios archivos

- Normalmente, en cualquier lenguaje, cada clase que forma parte de un proyecto se define en un archivo distinto

★ Buenas prácticas de programación

- En los lenguajes compilados, se procesan todos los archivos fuentes (se compilan) antes de ejecutar el programa principal

★ ¿Habéis usado `Makefile` en C++?

★ ¿Sabéis lo que es una tabla de símbolos?

- Ruby es interpretado, **Ruby**:

No sabe que un proyecto está formado por varios archivos

No realiza un procesamiento previo que identifique las clases

- ▶ Si en un archivo mencionamos una clase definida en otro archivo, **nos dará un error si no nos hemos preocupado nosotros** de que procese las clases antes de usarlas

Referenciando archivos Ruby

- Cuando se ejecuta `ruby archivo_principal.rb` se va procesando este archivo línea a línea
- Si en este archivo se menciona la clase `A`, debemos haberle indicado a Ruby que previamente haya procesado el archivo que contiene la definición de la clase `A`
- Lo hacemos con las instrucciones:
 - ▶ `require` se suele usar para archivos del lenguaje
 - ▶ `require_relative` se suele usar para archivos propios
- **Criterio:**
 - ▶ Cuando en un archivo aparece el nombre de una clase, se añade un `require_relative` al archivo que define esa clase
- Ruby anota qué archivos ha cargado y no los carga dos veces

Ejemplo

: cosa.rb

```

1 class Cosa
2   @@Maximo = 3
3
4   attr_reader :nombre
5
6   def initialize (unNombre)
7     @nombre = unNombre
8   end
9
10  def self.Maximo
11    @@Maximo
12  end
13 end

```

: principal.rb

```

1 require_relative 'cosa' # por línea 4
2 require_relative 'persona' # por línea 5
3
4 mochila = Cosa.new("Mochila")
5 juan = Persona.new("Juan")
6 juan.otraCosaMas (mochila)
7 puts juan.to_s

```

: persona.rb

```

1 require_relative 'cosa' # por línea 4
2
3 class Persona
4   @@MaximoPermitido = Cosa.Maximo
5
6   def initialize (unNombre)
7     @nombre = unNombre
8     @cosas = []
9   end
10
11  def otraCosaMas (unaCosa)
12    if @cosas.size < @@MaximoPermitido
13      @cosas << unaCosa
14    end
15  end
16
17  def to_s
18    salida = "Me llamo #{@nombre} y
19             tengo:\n"
20    for unaCosa in @cosas do
21      salida += "— #{unaCosa.nombre}\n"
22    end
23  end
24 end

```

Mal ejemplo

- Algunos estudiantes añaden `require_relative` de todos los archivos en todos los archivos
- Esa mala práctica, más pronto que tarde, produce errores



: cosa.rb

```
1 # Se añade un require_relative innecesario
2 # No se menciona la clase Persona en este archivo
3
4 require_relative 'persona'
5
6 class Cosa
7   # La clase se define igual que en el ejemplo anterior
8 end
9 # No cambia nada más en ningún otro archivo
```

Ejecución: Mensaje de error obtenido

```
persona.rb:4:in '<class:Persona>': uninitialized constant Persona::Cosa (NameError)
```

★ Trazémoslo y averigüemos el porqué

- ¿Cuándo debo agrupar clases en paquetes o módulos?
 - ▶ No hay una respuesta única
 - ▶ Normalmente se agrupan clases que tienen una relación entre ellas
 - ▶ En la asignatura *Fundamentos de Ingeniería del Software* profundizaréis más en cuestiones de diseño como esta

Elementos de Agrupación

Dpto. Lenguajes y Sistemas Informáticos
Universidad de Granada

Programación y Diseño Orientado a Objetos