

# Taller de Lenguajes II

Temas de hoy:

## Herencia en JAVA

- Definición de Herencia en OO
- La cláusula **extends** de JAVA
- Sobreescritura
- La palabra clave **super**
- La clase Object: los métodos **equals()**, **toString()** y **hashCode()**

# Herencia

*"es un rasgo o rasgos morales, científicos, ideológicos, etc., que, habiendo caracterizado a alguien, continúan advirtiéndose en sus descendientes o continuadores"*

*(Diccionario de la Real Academia Española)*

*Según el paradigma de objetos "la herencia es el mecanismo que permite definir una clase de objetos tomando como base la definición de otra clase"*

# Herencia

## La Orquesta

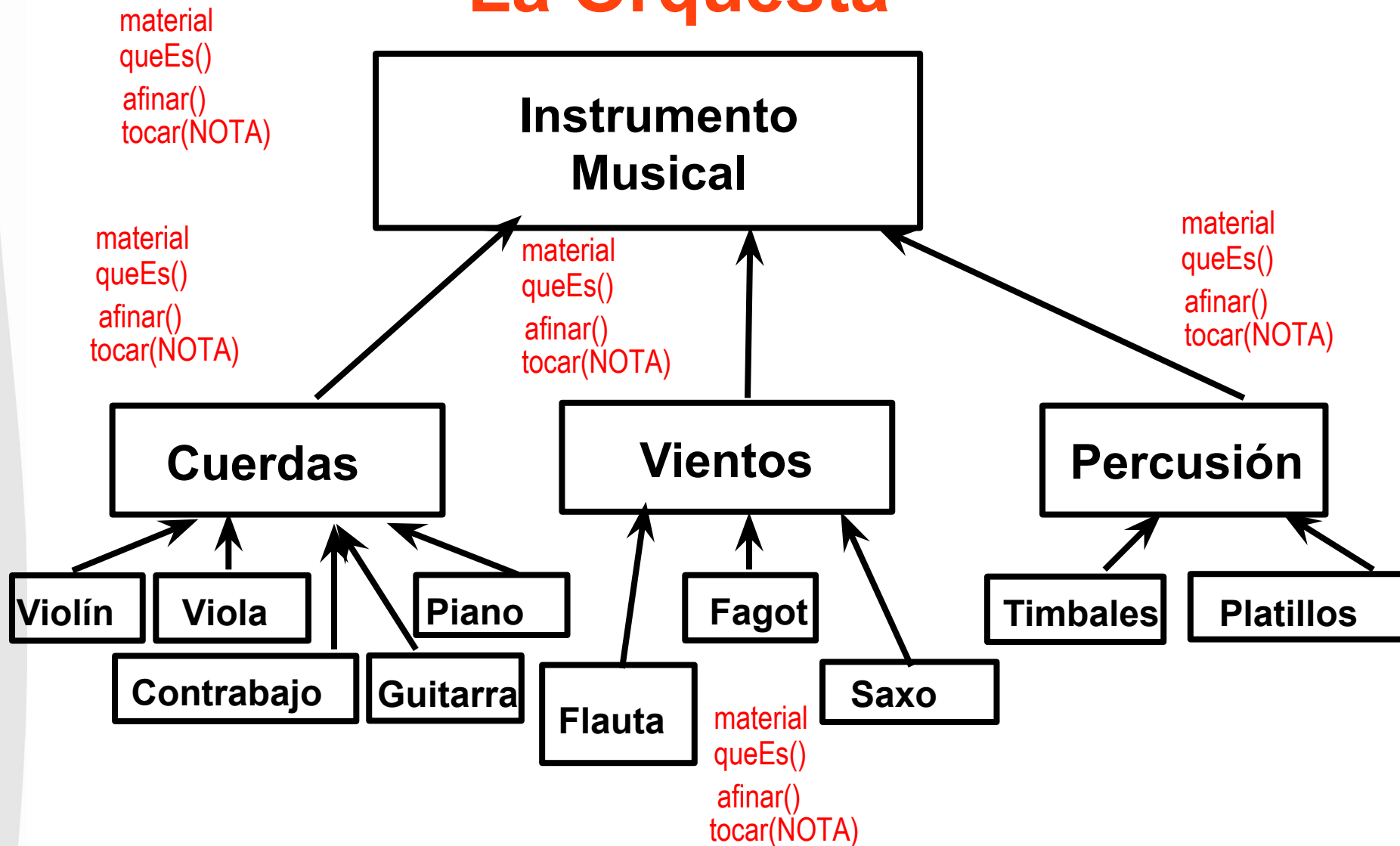
quéES()  
afinar()  
ejecutar()

material



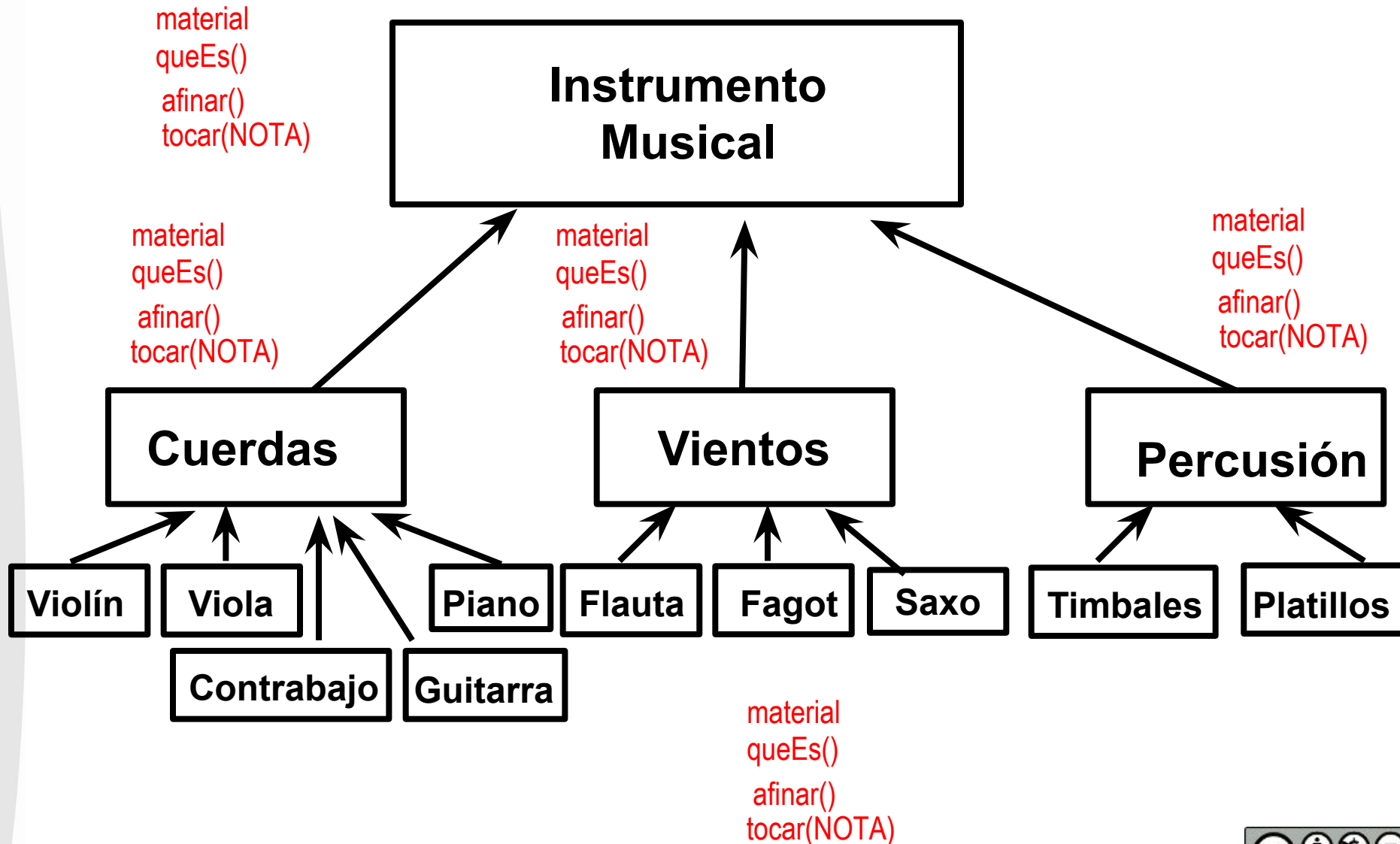
# Herencia

## La Orquesta



# Herencia

## La Orquesta



# Herencia

## La Relación ES-UN

Un **Violín ES-UN** instrumento de **Cuerdas**.  
Un **Violoncelo ES-UN** instrumento de **Cuerdas**.  
Una **Viola ES-UN** instrumento de **Cuerdas**.  
Una **Guitarra ES-UN** instrumento de **Cuerdas**.  
Un **Piano ES-UN** instrumento de **Cuerdas**.

Una **Flauta ES-UN** instrumento de **Vientos**.  
Una **Fagot ES-UN** instrumento de **Vientos**.  
Un **Saxo ES-UN** instrumento de **Vientos**.

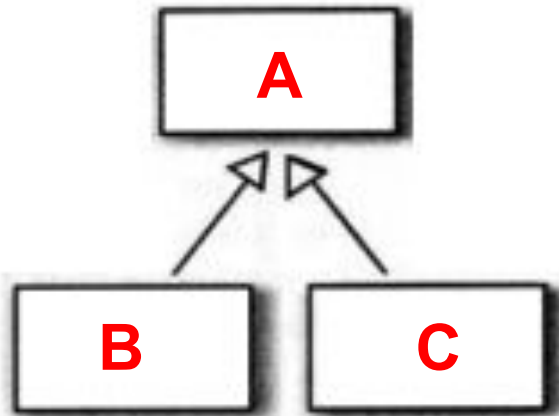
Un **Timbal ES-UN** instrumento de **Percusión**.  
Un **Platillo ES-UN** instrumento de **Percusión**.

La consecuencia más importante de la relación **ES-UN** es la **herencia**.

# Herencia

La programación orientada a objetos permite a las **clases expresar similitudes** entre objetos que tienen **características** y **comportamiento común**. Estas similitudes pueden expresarse usando **herencia**. El término **herencia** se refiere al hecho que una clase **hereda** los atributos (variables) y el comportamiento (métodos) de otra clase.

La clase **A** es la **superclase** y las clases **B** y **C** las **subclases**.



Una de las contribuciones más interesantes de la herencia es la flexibilidad para capturar y aprovechar al máximo las características comunes de diferentes clases de objetos.

La clase que hereda se llama **subclase** o **clase derivada** y a la clase de partida se la llama **superclase** o **clase base**.

# Herencia y Sobreescritura

**Clase abstracta**

**Especialización**  
**Generalización**

material  
queEs()  
afinar()  
tocar(NOTA)



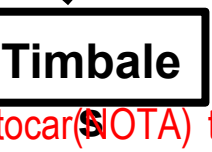
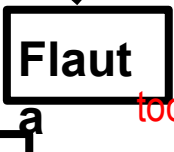
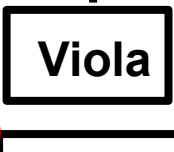
queEs()  
afinar()  
tocar(NOTA)



queEs()  
afinar()  
tocar(NOTA)



queEs()  
afinar()  
tocar(NOTA)



¿Hay una manera general de afinar un instrumento y de ejecutar una nota?



*"Sin la herencia, cada clase sería una unidad independiente, cada una desarrollada desde cero. Diferentes clases no tendrían ninguna relación entre sí, el desarrollador de cada clase proporciona los métodos de la manera que desea/elija. Cualquier consistencia entre clases es el resultado de la disciplina de los programadores. La herencia hace que sea posible definir un nuevo software de la misma manera que se introduce un concepto a un recién llegado, al compararlo con algo que ya es familiar "* (Brad Cox, es el creador de Objective-C, el lenguaje adoptado por las plataformas OS X y iOS de Apple)

# Herencia Simple y Herencia Múltiple

La **herencia simple** es aquella en la que cada subclase hereda de una única clase. En herencia simple cada clase tiene un solo ascendiente y múltiples descendientes.

La **herencia múltiple** es aquella en la que una subclase tiene múltiples superclases.

**JAVA soporta herencia simple.**

# Especialización

## Sobreescritura & Extensión

Si una clase define un método de instancia con el **mismo nombre, tipo de retorno y parámetros** que uno de los métodos definidos en su superclase, dicho método **sobrescribe** al de la superclase.

La **sobreescritura de métodos** o **reemplazo** es un concepto íntimamente ligado a la herencia. La sobreescritura permite **especializar el comportamiento**.

Cuando agregamos nuevos métodos en la subclase, también estamos **especializando comportamiento**, este mecanismo es de **extensión**.

# En JAVA....

```
package concurso;

public abstract class InstrumentoMusical {
    public abstract void afinar();

    public abstract void tocar(Nota n);

    public abstract String queEs();
}
```

```
package concurso;

public class Cuerdas extends InstrumentoMusical {
    public void afinar() {
        System.out.println("Cuerdas.afinar()");
    }

    public void tocar(Nota n) {
        System.out.println("Cuerdas.tocar(NOTA.LA)");
    }

    public String queEs() {
        System.out.println("Cuerdas.queEs()");
        return "Cuerdas.queEs()";
    }
}
```

```
package concurso;

public class Guitarra extends Cuerdas {

    @Override
    public void tocar(Nota n) {
        System.out.println("Guitarra.tocar(NOTA.FA)");
    }

}
```

**Sobreescritura**

```
package concurso;

public class Violin extends Cuerdas {

    @Override
    public void afinar() {
        System.out.println("Violin.afinar()");
    }

}
```

**Sobreescritura**

Automáticamente, las subclases heredan las variables y métodos de la superclase

# Métodos propios y heredados

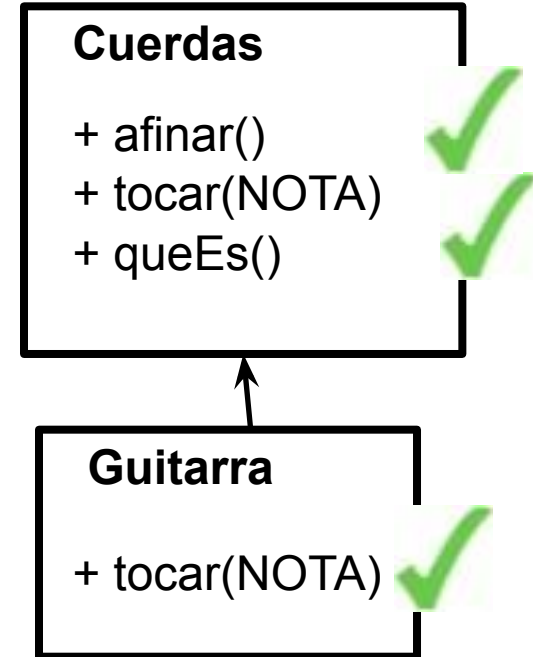
¿Qué puedo hacer ? ¿Qué método se ejecuta?

```
Guitarra x= new Guitarra();
```

```
x.tocar(Nota.LA);
```

```
x.afinar();
```

```
x.queEs();
```



¿Está bien? ¿Qué método se ejecuta?

```
Cuerdas x= new Guitarra();
```

**SI!!!**

```
x.tocar(Nota.FA);
```

# Sobreescritura y la palabra clave **super**

```
package concurso;

public class Cuerdas extends InstrumentoMusical {
    public void afinar() {
        System.out.println("Cuerdas.afinar()");
    }

    public void tocar(Nota n) {
        System.out.println("Cuerdas.tocar(NOTA.LA)");
    }

    public String queEs() {
        System.out.println("Cuerdas.queEs()");
        return "Cuerdas.queEs()";
    }
}
```

¿Es posible invocar al método **afinar()** de la clase **Cuerdas** desde un método de la clase **Violin**?

**SI!!!!!!**

¿Cómo?

Usando la palabra clave **super**

```
package concurso;

public class Violin extends Cuerdas {

    @Override
    public void afinar() {
        super.afinar();
        System.out.println("Violin.afinar()");
    }
}
```

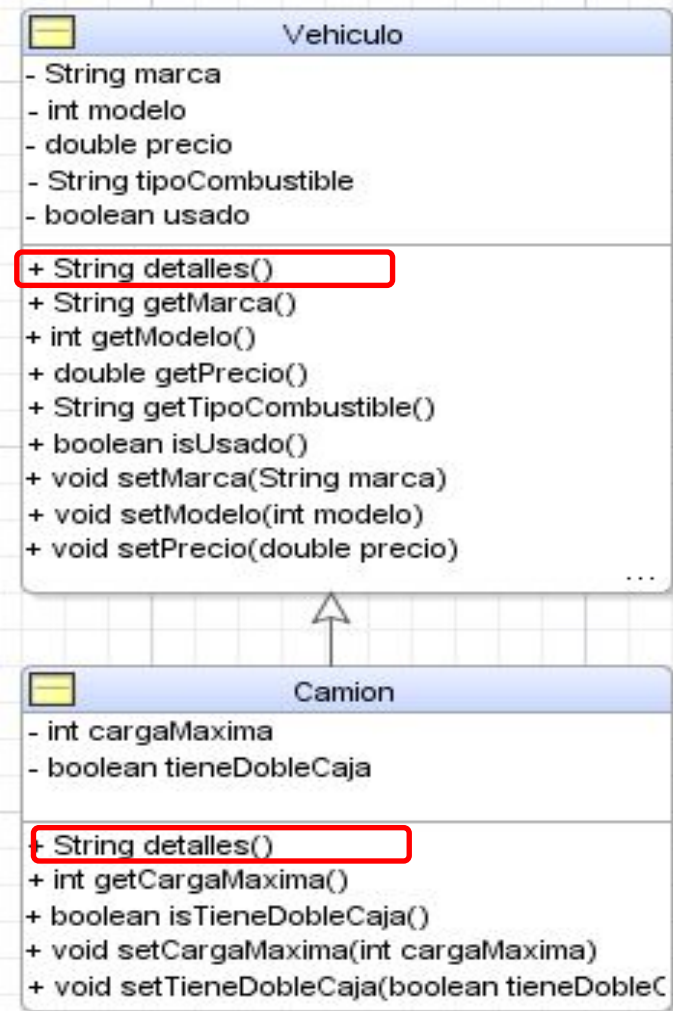
# Ejemplo de sobreescritura y extensión

La clase **Camion** hereda todos los atributos y métodos de **Vehiculo** y:

Agrega dos atributos **cargaMaxima** y **tieneDobleCaja**.

Agregan los métodos **getCargaMaxima()**, **setCargaMaxima(int)**, **isTieneDobleCaja()** y **setTieneDobleCaja(boolean)**.

Sobre-escribe el método **detalles()**





# Continúa el ejemplo....

El método **detalles()** definido en la clase Vehiculo, se reemplazó o sobrescribió en la subclase Camion.

```
public class Vehiculo {  
    private String marca;  
    private double precio;  
    //más atributos  
  
    public String detalles() {  
        return "Vehiculo marca: "+getMarca()  
+ "\n"+ "Precio: "+ getPrecio();  
    }  
  
    // getters y setters  
}
```

```
public class Camion extends Vehiculo {  
    private boolean tieneDobleCaja;  
    private int cargaMaxima;  
  
    public String detalles() {  
        return "Vehiculo marca: "+getMarca()  
+ "\n"+"Precio: "+getPrecio()  
+ "\n"+"carga máxima:"+getCargaMaxima();  
    }  
  
    // getters y setters  
}
```

```
public class Test {  
    public static void main(String args[]){  
        Vehiculo v = new Vehiculo();  
        v.setMarca("Ford");  
        v.setPrecio(12000.4);  
        System.out.println(v.detalles());  
  
        Camion c = new Camion();  
        c.setMarca("Scania");  
        c.setPrecio(35120.4);  
        c.setCargaMaxima(3000);  
        System.out.println(c.detalles());  
    }  
}
```

*Ejecutan métodos  
diferentes !!*

SALIDA

```
Vehiculo marca: Ford  
Precio: 12000.4  
Vehiculo marca: Scania  
Precio: 35120.4  
carga máxima:3000
```



# Continúa el ejemplo....

```
public class Vehiculo {  
    private String marca;  
    private double precio;  
  
    public String detalles() {  
        return "Vehiculo marca: "+getMarca()  
        +"\n" + "Precio: " + getPrecio();  
    }  
}
```

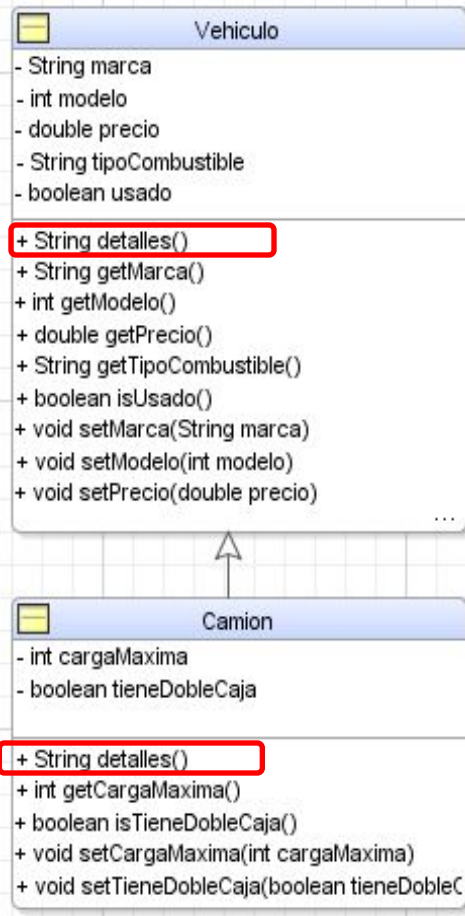
¿Es posible invocar al método **detalles()** de la clase Vehiculo desde un método de la clase Camion?

**SI!!!!!!**

```
public class Camion extends Vehiculo {  
    private boolean tieneDobleCaja;  
    private int cargaMaxima;  
  
    public String detalles() {  
        return super.detalles()  
        + "\n"  
        + "carga máxima:" + getCargaMaxima();  
    }  
}
```

¿Cómo?  
Usando la palabra clave **super**

# Continúa el ejemplo...



```
Vehiculo vc = new Camion();  
vc.detalles();
```

→ **upcasting**

## ¿Qué método detalle() se ejecuta?

El asociado con el objeto “real”; al que hace referencia la variable en ejecución, un objeto **Camion**. Esta característica se llama **binding dinámico** y es propio de los lenguajes OO

## ¿Funciona?

```
Vehiculo vc = new Camion();  
vc.setMarca("Mercedes Benz");  
vc.setPrecio(35120.4);  
vc.setCargaMaxima(3000);  
System.out.println(vc.detalles());
```

✓ ✓ ✓ ✗ No está disponible para Vehiculo

NO Compila

El **upcasting** es seguro, la clase base tiene una interface pública que es igual o es un subconjunto de la clase derivada.

# La Orquesta

```
package concurso;

public class Orquesta {

    public static void main(String[] args) {
        InstrumentoMusical[] instrumentos=new InstrumentoMusical[5];

        instrumentos[0]=new Flauta();
        instrumentos[1]=new Guitarra();
        instrumentos[2]=new Violin();
        instrumentos[3]=new Percusion();
        instrumentos[4]=new Vientos();
        new Orquesta().afinarInstrumentos(instrumentos);
    }

    public void afinarInstrumentos(InstrumentoMusical[] inst) {

        for (int i = 0; i < inst.length; i++) {
            inst[i].afinar();
        }
    }
}
```

**InstrumentoMusical** es una clase abstracta, sin embargo es un tipo de datos. Podemos declarar variables de ese tipo.

En un arreglo de **InstrumentoMusical** podemos guardar objetos de cualquiera de sus subclases (generalización, ES-UN)

¿Puede el compilador conocer a qué método afinar() se está invocando? **NO!!!**

**Dinámicamente se resuelve qué método afinar() se invocará- BINDING DINÁMICO**

# La clase Object

La clase **Object** es la superclase de todas las clases JAVA y está ubicada en el paquete **java.lang**

Cuando se declara una clase sin usar la palabra clave **extends** el compilador JAVA implícitamente agrega el código **extends Object** a la declaración de la clase.

*Es equivalente a:*

```
public class Vehiculo {  
    private String marca;  
    private double precio;  
    //más propiedades  
  
    public String detalles() {  
        return "Vehiculo marca: "+getMarca()  
            + "\n"+"Precio: "+ getPrecio();  
    }  
  
    //continúa la clase Vehiculo  
}
```

```
public class Vehiculo extends Object{  
    private String marca;  
    private double precio;  
    //más propiedades  
  
    public String detalles() {  
        return "Vehiculo marca: "+getMarca()  
            + "\n"+"Precio: "+ getPrecio();  
    }  
  
    //continúa la clase Vehiculo  
}
```

De esta manera estamos habilitados para **sobreescribir** los métodos **heredados de Object**.

# La clase Object

## El método equals()

Definición del método equals() de la clase Object:

```
public boolean equals(Object obj) {  
    return (this == obj);  
}
```

```
Plaza plaza1 = new Plaza("Plaza Rocha");  
Plaza plaza2 = new Plaza("Plaza Rocha");  
System.out.println("Las plazas son iguales? "+ plaza1.equals(plaza2));
```

*¿Qué se imprime en pantalla?*

*¿Es el resultado esperado?*

**Las plazas son iguales?**

**false**

**NO!! Esperamos true, dado que los valores de los objetos son iguales, ambos objetos representan a la plaza Rocha**

*¿Cuándo es apropiado sobrescribir el método **equals()** de **Object**?*

**Cuando las instancias de una clase tienen una noción de igualdad lógica que difiere de la identidad o referencias de esas instancias. Este es generalmente el caso de clases que representan valores, como por ejemplo las clases Integer, Date de la API de JAVA.**

# La clase Object

## El método toString()

El método **public String toString()** retorna un string formado por el nombre de la clase, seguido del símbolo @ más la representación hexadecimal del código hash del objeto sobre el que se invoca al método toString().

```
Plaza plaza1 = new Plaza("Plaza Rocha");  
System.out.println(plaza1);
```

capitulo2.laplata.Plaza@addbf1

**El objetivo del método toString() es producir una representación textual, concisa, legible y expresiva del contenido del objeto.**

**¿Cuándo se invoca al método toString()?**

Cuando se pasa un objeto como parámetro en los métodos print(), println(), printf(), println(). Internamente las distintas versiones del método print() invocan al método toString().

El método toString() también es usado por el Debugger, lo que facilita la interpretación de los pasos de la ejecución de un programa.

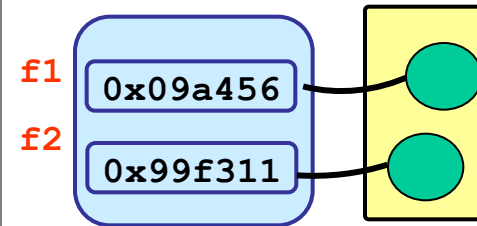
Es una buena práctica sobreescibir el método toString() para producir un resultado amigable que permite informar mejor sobre el objeto en cuestión.

# La clase Object

## Los métodos equals() y toString() TODO JUNTO

```
public class Fecha {  
    private int dia= 1;  
    private int mes= 1;  
    private int anio=2020;  
    // métodos de instancia  
}
```

```
Fecha f1 = new Fecha();  
Fecha f2 = new Fecha();  
f1.equals(f2); → false  
f1==f2; → false  
f1.toString(); → Fecha@19821f
```



**El objetivo del método `equals(Object o)` es comparar el contenido de dos objetos y la del método `toString()` es producir una representación textual, concisa, legible y expresiva del contenido del objeto.**

# La clase Object

## Los métodos equals() y toString()

```
public class Fecha {  
    private int dia = 1;  
    private int mes = 1;  
    private int año = 2020;
```

Es un operador que  
permite determinar la  
clase real del objeto

```
    public boolean equals(Object o) {  
        boolean result=false;  
        if ((o!=null) && (o instanceof Fecha)) {  
            Fecha f=(Fecha)o;  
            if ((f.getDia() ==this.getDia())  
                && (f.getMes() ==this.getMes()) &&  
                    (f.getAño() ==this.getAño()))  
                result=true;  
        }  
    }
```

```
        return result; }  
    public String toString() {  
        return  
        getDia()+"-"+getMes()+"-"+getAño();  
    }
```

```
    public static void main(String args[]){  
        Fecha f1, f2;  
        f1 = new Fecha();  
        f2 = new Fecha();  
        System.out.println( f1==f2 );  
        System.out.println( f1.equals(f2) );  
        System.out.println( f1.toString() );  
    }  
}
```

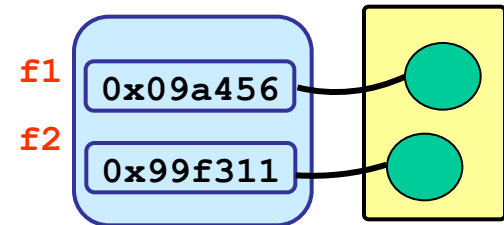
Ahora en la clase **Fecha**:

El método **equals(Object o)** cumple su objetivo: **comparar el contenido** de dos objetos de tipo Fecha. Es por esta razón que frecuentemente se lo sobrescribe.

El método **toString()** retorna un **String** con datos del objeto Fecha en una representación **legible**.

La salida es:

```
false  
true  
1-1-2020
```





# La clase Object

## El método hashCode()

El método hashCode() de la clase Object:

La sobrescritura del hashCode() está íntimamente relacionada con el framework de colecciones de java.

Toda clase que sobrescribe el método equals() debe sobrescribir el hashCode() para asegurar un funcionamiento apropiado de sus objetos en contenedores basados en hashing.

Una correcta sobrescritura del método hashCode() asegura que dos instancias lógicamente iguales tengan el mismo hashcode y en consecuencia las estructuras de datos basadas en hashing que almacenan y recuperan estos objetos, funcionarán correcta y eficientemente.

Es una buena práctica sobrescribir el método hashCode() cuando se sobreescribe el equals() y de esta manera se respeta el siguiente contrato de la clase **Object**: “si dos objetos son iguales según el método **equals()** entonces invocar al método **hashCode()** sobre cada uno de estos objetos, debe producir el mismo valor”.

# Resumiendo....

La **herencia** es un mecanismo propio de los lenguajes orientados a objetos, que:

Permite recoger los aspectos comunes de dos o más clases de objetos con el máximo nivel de detalle (a nivel de atributo y de método).

Promueve la reutilización de código, **herencia de implementación**, una subclase puede heredar comportamiento de una clase base, por tanto el código no necesita volver a ser escrito en la clase derivada.

Ofrece la posibilidad de establecer tantos niveles de **generalización** o de **especialización** como sean necesarios para reflejar nuestro modelo de la realidad. Surge el concepto de **jerarquía de clases**.

# Resumiendo....

