Prva laboratorijska vježba iz Oblikovnih obrazaca u programiranju:
dinamički polimorfizam i načela oblikovanja

1) Ova vježba razmatra ostvarivanje dinamičkog polimorfizma u programskom jeziku C. Potrebno je napisati kod niže razine koji bi omogućio ispravno izvršavanje priložene ispitne funkcije.

```
void testAnimals(void){
  struct Animal* p1=createDog("Hamlet");
  struct Animal* p2=createCat("Ofelija");
  struct Animal* p3=createDog("Polonije");

  animalPrintGreeting(p1);
  animalPrintGreeting(p2);
  animalPrintGreeting(p3);

  animalPrintMenu(p1);
  animalPrintMenu(p2);
  animalPrintMenu(p3);

  free(p1); free(p2); free(p3);
}
```

Prikazana ispitna funkcija treba generirati sljedeći ispis.

```
  Hamlet pozdravlja: vau!
  Ofelija pozdravlja: mijau!
  Polonije pozdravlja: vau!
  Hamlet voli kuhanu govedinu
  Ofelija voli konzerviranu tunjevinu
  Polonije voli kuhanu govedinu
```

Pretpostavimo da su funkcije koje definiraju ponašanje konkretnih tipova zadane kako slijedi.

```
char const* dogGreet(void){
  return "vau!";
}
char const* dogMenu(void){
  return "kuhanu govedinu";
}
char const* catGreet(void){
  return "mijau!";
}
char const* catMenu(void){
  return "konzerviranu tunjevinu";
}
```

Potrebno je oblikovati sljedeće elemente rješenja.

- Dvije tablice pokazivača na funkcije koje definiraju ponašanje konkretnih tipova, kao i kôd za njihovo incijaliziranje. Prikladna deklaracija podatkovnog tipa za pohranjivanje elemenata tih dviju tablica bila bi: `typedef char const* (*PTRFUN)();`
- Podatkovni tip struct `Animal` koji sadrži i) pokazivač na ime ljubimca te ii) pokazivač na tablicu funkcija (vidi gore) koja definira ponašanje odgovarajućeg konkretnog tipa. Uputa: tablicu pokazivača mogli bismo i umetnuti u tip `Animal` ali obično preferiramo rješenje s pokazivačem kako bismo što više smanjili memorijski otisak polimorfnih objekata.
- Funkcije `animalPrintGreeting` i `animalPrintMenu` koje generiraju specificirani ispis pozivanjem odgovarajućeg elementa tablice funkcija zadanog polimorfnog objekta.
- Funkcije `constructDog` i `constructCat` koje primaju i) pokazivač na memorijski prostor u kojem treba stvoriti objekt te ii) pokazivač na znakovni niz s imenom ljubimca. Funkcije trebaju u zadanom memorijskom prostoru inicijalizirati objekt odgovarajućeg konkretnog tipa.
- Uputa: nemojte kompliciratи, službeno rješenje ima manje od 70 redaka uredno formatiranog C-a.

Obratite pažnju na to da deklaracija `PTRFUN pfun;` u C-u (ali ne i C++-u!) definira pokazivač na funkciju s nespecificiranim argumentima. To znači da `pfun` može pokazivati na bilo koju funkciju koja vraća `char const*` (detalji). Naravno, pri korištenju pokazivača `pfun` moramo paziti da broj i tipovi argumenata navedeni u pozivu odgovaraju argumentima funkcije na koju pokazivač pokazuje (u suprotnom ponašanje programa nije definirano).

Vaše rješenje mora biti takvo da memorijsko zauzeće za svaki primjerak "razreda" (psa, mačke) ne ovisi

o broju virtualnih metoda. Drugim riječima, dodavanje nove virtualne metode ne smije **kod svakog primjerka** psa i mačke povećati memorijsko zauzeće.

Pokažite da je konkretne objekte moguće kreirati i na gomili i na stogu (detalji). Memorijski prostor na stogu zauzmite lokalnom varijablom, a za zauzimanje memorije na gomili pozovite `malloc`.

Na kraju napišite funkciju za stvaranje n pasa, gdje je n argument funkcije (npr. za potrebe vuče saonica). Pokažite kako bismo to ostvarili jednim pozivom funkcije `malloc` i potrebnim brojem poziva funkcije `constructDog`.

Nakon rješavanja zadatka, uspostavite vezu s terminologijom iz objektno orijentiranih jezika. Koji elementi vašeg rješenja bi korespondirali s podatkovnim članovima objekta, metodama, virtualnim metodama, konstruktorima, te virtualnim tablicama?

Ako vas je objektno orijentirano programiranje u C-u očaralo i želite o tome znati više - pogledajte sljedeću knjigu. Međutim, prije nego što donesete definitivnu odluku o prelasku s C++-a na C, preporučamo vam da ipak razmislite o iznimkama, predlošcima, STL-u i Boostu.

2) Dan je kratak program napisan u programskom jeziku C++ koji koristi razrede, nasljeđivanje, statičke, virtualne i nevirtualne funkcije.

1. Analizirajte napisani kod. Na papiru skicirajte dijagram razreda. Za svaki razred prikažite kako će izgledati njegova tablica virtualnih funkcija.
2. Napišite programsko ostvarenje u jeziku C koje predstavlja identičan program. Pripazite kakve (i koliko) struktura podataka ćete koristiti, gdje će biti pojedini podatkovni članovi i slično. Karakteristike vašeg rješenja trebaju biti slične karakteristikama realizacije u C++-u, u smislu lakoće nadogradnje.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

class Unary_Function {
  private:
    int lower_bound;
    int upper_bound;
  public:
    Unary_Function(int lb, int ub) : lower_bound(lb), upper_bound(ub) {};
    virtual double value_at(double x) = 0;
    virtual double negative_value_at(double x) {
      return -value_at(x);
    }
    void tabulate() {
      for(int x = lower_bound; x <= upper_bound; x++) {
        printf("f(%d)=%lf\n", x, value_at(x));
      }
    };
    static bool same_functions_for_ints(Unary_Function *f1, Unary_Function *f2, double tolerance) {
      if(f1->lower_bound != f2->lower_bound) return false;
      if(f1->upper_bound != f2->upper_bound) return false;
      for(int x = f1->lower_bound; x <= f1->upper_bound; x++) {
        double delta = f1->value_at(x) - f2->value_at(x);
        if(delta < 0) delta = -delta;
        if(delta > tolerance) return false;
      }
      return true;
    };
};

class Square : public Unary_Function {
  public:
    Square(int lb, int ub) : Unary_Function(lb, ub) {};
    virtual double value_at(double x) {
      return x*x;
    };
};

class Linear : public Unary_Function {
  private:
    double a;
    double b;
```

```
  public:
    Linear(int lb, int ub, double a_coef, double b_coef) : Unary_Function(lb, ub), a(a_coef), b(b_coef) {};
    virtual double value_at(double x) {
      return a*x + b;
    };
};

int main() {
  Unary_Function *f1 = new Square(-2, 2);
  f1->tabulate();
  Unary_Function *f2 = new Linear(-2, 2, 5, -2);
  f2->tabulate();
  printf("f1==f2: %s\n", Unary_Function::same_functions_for_ints(f1, f2, 1E-6) ? "DA" : "NE");
  printf("neg_val f2(1) = %lf\n", f2->negative_value_at(1.0));
  delete f1;
  delete f2;
  return 0;
}
```

3) Ova vježba razmatra memorijsku cijenu dinamičkog polimorfizma. Vježbu ćemo provesti u okviru jezika C++, ali analogni zaključci bi vrijedili i u ostalim jezicima. Neka su zadani tipovi `CoolClass` i `PlainOldClass` kako slijedi.

```
class CoolClass{
public:
  virtual void set(int x){x_=x;};
  virtual int get(){return x_;};
private:
  int x_;
};
class PlainOldClass{
public:
  void set(int x){x_=x;};
  int get(){return x_;};
private:
  int x_;
};
```

Ispitaj memorijske zahtjeve objekata dvaju tipova (pomoć: ispiši `sizeof(PlainOldClass)` i `sizeof(CoolClass)`). Objasni dobivenu razliku.

4) Ova vježba razmatra vremensku cijenu dinamičkog polimorfizma. Vježbu ćemo provesti u okviru jezika C++, ali analogni zaključci bi vrijedili i u ostalim jezicima. Neka je zadana nova verzija razreda `CoolClass` te novi ispitni glavni program, dok izvedbu razreda `PlainOldClass` preuzimamo iz prethodnog zadatka.

```
class Base{
public:
  //if in doubt, google "pure virtual"
  virtual void set(int x)=0;
  virtual int get()=0;
};
class CoolClass: public Base{
public:
  virtual void set(int x){x_=x;};
  virtual int get(){return x_;};
private:
  int x_;
};
int main(){
  PlainOldClass poc;
  Base* pb=new CoolClass;
  poc.set(42);
  pb->set(42);
}
```

1. Pronađi dijelove assemblerskog kôda u kojima se odvija alociranje memorije za objekte `poc` i `*pb`.
2. Objasni razliku u načinu alociranja tih objekata.
3. Pronađi dio kôda u assemblerskom kôdu koji je zadužen za poziv konstruktora objekta `poc`.
4. Pronađi dio kôda u assemblerskom kôdu koji je zadužen za poziv konstruktora objekta `*pb`. Razmotri kako se točno izvršava taj kôd. Što se u njemu događa?
5. Promotri kako je prevoditelj izveo pozive `Base::set` i `PlainOldClass::set` (pomoć: prevedi datoteku s `g++ -O0 -S -masm=intel file.cpp`, te potraži konstantu 42 u datoteci `file.s`; gcc za Appleova računala

ne podržava opciju `-masm=intel` pa je treba izostaviti i snaći se u AT&T-jevoj sintaksi, ili instalirati neku od novijih verzija `clanga` te prevođenje provesti s `clang++ -O0 -S -mllvm --x86-asm-syntax=intel file.cpp`). Objasni razliku između izvedbi tih dvaju poziva. Koji od ta dva poziva je moguće obaviti uz manje instrukcija? Za koju od te dvije izvedbe bi optimirajući prevoditelj mogao generirati kôd bez instrukcije `CALL` odnosno umetanjem kôda (inlining)?

6. Pronađite asemblerski kôd za definiciju i inicijalizaciju tablice virtualnih funkcija razreda `CoolClass`.

Veliku pomoć u dešifriranju dekoriranih imena identifikatora može vam pružiti alat `c++filt` (uputstvo, mrežno sučelje).

Upute za analiziranje strojnog koda. Osnova za strojni jezik danas sveprisutnih Intelovih računala nastala je u davnim 70-im godinama prošlog stoljeća. Kako bi ostvarili kompatibilnost sa starim programima, nove generacije računala podržavale su sve prethodnike te istovremeno uvodile nove instrukcijske podskupove. Moderna Intelova računala imaju preko 1000 instrukcija te istovremeno podržavaju 78 instrukcija procesora 8080. Stoga najčešće nema smisla učiti cijeli instrukcijski skup, nego je najbolje početi od jednostavnih instrukcija koje postoje i na arhitekturama koje ste upoznali u uvodnim kolegijima. Registri arhitekture x86 označavaju se s `eax`, `ebx`, `ecx`, `edx`, `esi`, `edi`, `ebp` i `esp` (kazalo stoga), dok se 64-bitne verzije tih registara označavaju na način da slovo e zamijenimo s r (npr. `rax`, `rbx` itd.). Većina instrukcija arhitekture x86 imaju jedan izvorišni i jedan odredišni operand. Izvorište može biti konstanta, memorijska adresa ili registar, dok odredište može biti memorijska lokacija ili registar (može biti najviše jedan memorijski operand). Obratite pažnju da se u originalnoj Intelovoj sintaksi prvo navodi odredišni operand, dok je u AT&T-jevoj sintaksi obratno. Npr. instrukcija `mov DWORD PTR [esp+4], 42` prebacuje konstantu 42 na adresu esp+4, dok instrukcija `add esp, 44` uvećava `esp` za 44. Instrukcija `call x` poziva potprogram, pri čemu odredište `x` može biti zadano konstantom (statički poziv potprograma) ili registrom (tako se najčešće izvode dinamički pozivi). Povratak iz potprograma provodimo instrukcijom `ret`. Onima koji žele saznati više preporučamo laboratorijske vježbe Arhitekture računala 2 te sljedeće upute: 1, 2.

5) Ova vježba ukazuje na različito ponašanje polimorfnih poziva tijekom i nakon završene konstrukcije objekta. Objasnite ispis programa analizirajući prevedeni strojni kod. Obratite pažnju na to tko, kada i gdje postavlja/modificira pokazivač na tablicu virtualnih funkcija.

```
#include <stdio.h>

class Base{
public:
  Base() {
    metoda();
  }

  virtual void virtualnaMetoda() {
    printf("ja sam bazna implementacija!\n");
  }

  void metoda() {
    printf("Metoda kaze: ");
    virtualnaMetoda();
  }
};

class Derived: public Base{
public:
  Derived(): Base() {
    metoda();
  }
  virtual void virtualnaMetoda() {
    printf("ja sam izvedena implementacija!\n");
  }
};

int main(){
  Derived* pd=new Derived();
  pd->metoda();
}
```

Napomena: Java i C# se u ovakvim situacijama ponašaju različito od C++-a. Međutim, polimorfni pozivi tijekom trajanja konstrukcije osnovnih objekata i u tim se jezicima smatraju lošom praksom. Proučite zašto.

6)

Napomena: Ova vježba nije obavezna, ali slobodno je testirajte.

Cilj vježbe je pokazati da virtualne metode objekta možemo pozivati i bez korištenja njihovih simboličkih imena, pod pretpostavkom da je virtualna tablica prvi podatkovni član. Zadan je sljedeći kod:

```
class B{
public:
  virtual int prva()=0;
  virtual int druga()=0;
};

class D: public B{
public:
  virtual int prva(){return 0;}
  virtual int druga(){return 42;}
};
```

Potrebno je napisati kod koji ispisuje povratne vrijednosti dvaju metoda razreda B, ali na način da u kodu ne navodimo simbolička imena prva i druga.

Izrađeno vi-jem i geditom. Posljednja promjena: Friday, 25-Mar-2016 18:35:18 CET

Svi komentari su dobrodošli: sinisa.segvic@fer.hr Povratak