

Notatki do 3. tygodnia kursu Dotneta

Maciek Mielczarek

15 sierpnia 2020

1 Wstęp. Stan aplikacji po 2. tygodniu

U mnie jak i u przynajmniej kilkorga innych kursantów aplikacja ma przynajmniej 1 plik który ma kilkaset linii. Prawdopodobnie można to uznać za wyznacznik bałaganu, potrzeby refactoru i powtarzającego się kodu. Aplikacje jednak w jakimś stopniu działają.

2 Konstruktory

Stworzenie jakiegokolwiek konstruktora powoduje nie tworzenie konstruktora domyślnego.

Słowo `this` jest do wołania innych konstruktorów tej samej klasy. Wpisujemy je po dwukropku, jak wywołanie funkcji z parametrami, między listą parametrów a ciałem konstruktora. W tym miejscu możemy zamiast `this` użyć `base`, by wywołać konkretny konstruktor klasy bazowej.

Można zainicjalizować pola zaraz za wywołaniem konstruktora domyślnego, w nawiasach klamrowych.

3 Przeciążanie metod

W różnych wariantach metody o danej nazwie zwracamy ten sam typ.

Pojawiła się wzmianka o podpowiedziach IDE na temat przeciążonych metod. To całkiem przydatna funkcja, szczególnie gdy nie jesteśmy pewni jakich dokładnie danych potrzebuje dana funkcja, najczęściej napisana przez kogoś innego (np. twórców bibliotek standardowych).

4 Dziedziczenie

O dziedziczenie często pyta się na rozmowach rekrutacyjnych.

Przy dziedziczeniu klasa pochodna musi mieć konstruktory takie jak w klasie bazowej. Inne metody też mogą wołać metody klasy bazowej, w swoich ciałach poprzez `base.Metoda()`.

W C# każda klasa może dziedziczyć tylko po 1 klasie.

W programowaniu sieciowym często spotyka się klasę bazową `AuditableModel` z właściwościami mówiącymi kto i kiedy ją stworzył i zmodyfikował. Po tej klasie dziedziczy wszystko co chcemy zapisywać do bazy danych.

5 Polimorfizm