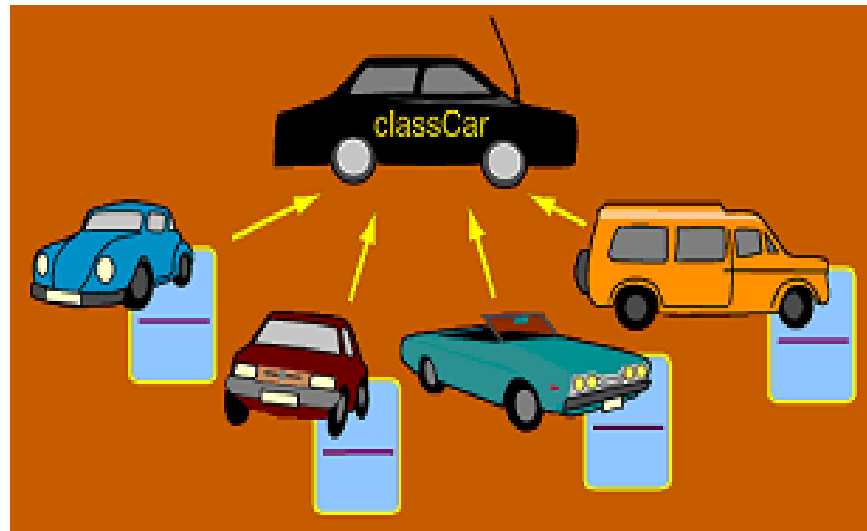


Tema 3



Reutilización y polimorfismo

Contenidos



Lección	Título	Nº sesiones
3.1	Mecanismos de reutilización de código	3
3.2	Mecanismos de reutilización en UML	1
3.3	El polimorfismo	2

http://groups.diigo.com/group/pdoo_ugr



Lección 3.2

Mecanismo de reutilización en UML

Objetivos de aprendizaje



- Conocer la representación gráfica de la herencia en un diagrama de clases del diseño.
- Conocer la representación gráfica de las clases abstractas en un diagrama de clases del diseño
- Conocer la representación gráfica de las interfaces y sus relaciones en un diagrama de clases del diseño.
- Implementar una estructura de clases e interfaces con herencia a partir de un diagrama de clases del diseño dado.
- Conocer la representación de una clase parametrizada en UML.

Contenidos

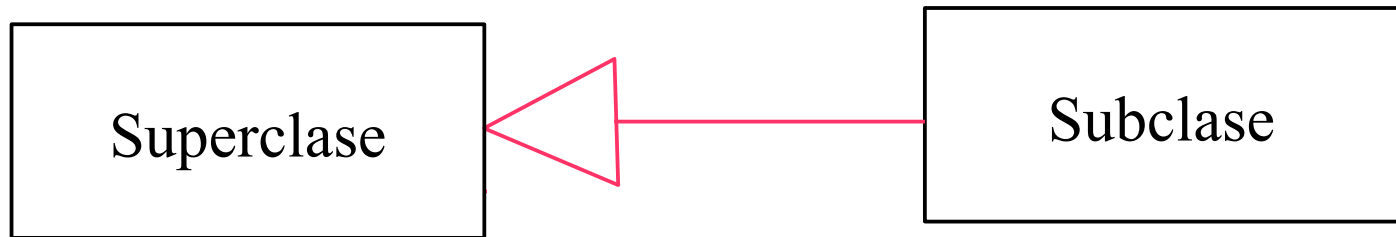


Representación en UML de:

1. Herencia.
2. Clase y método abstracto.
3. Herencia múltiple.
4. Interfaz y sus relaciones.
5. Clase parametrizada.

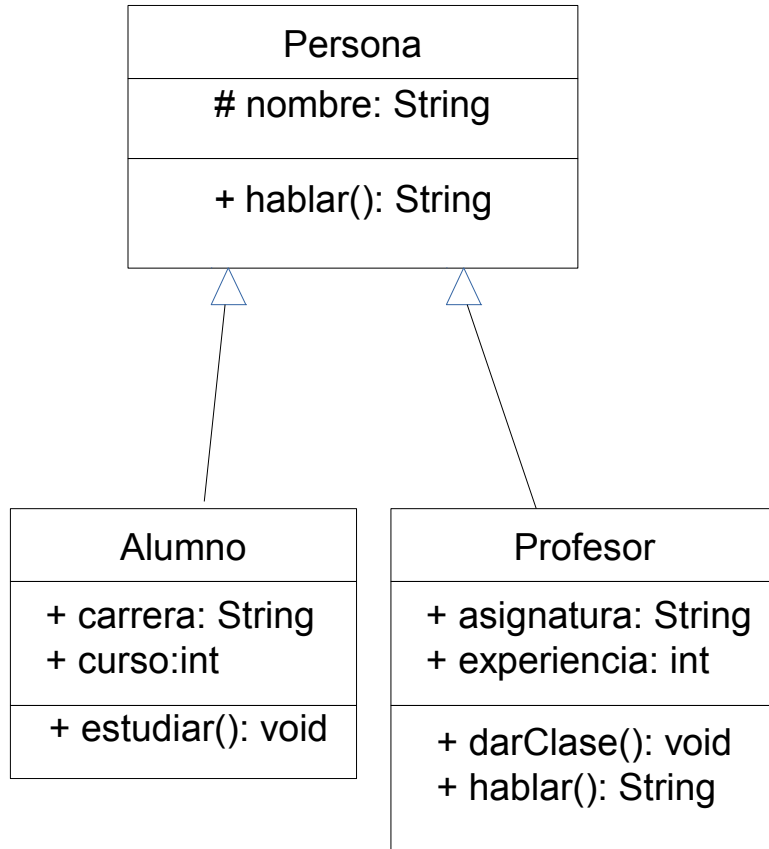
1. Herencia

La herencia en UML se representa como una relación entre dos clases y se denota con un símbolo especial:



En las subclases, sólo se indican las variables y los métodos nuevos que declaran. También se indican los métodos que, aunque figuren en la superclase, se redefinen en la subclase.

1. Herencia



Implementar este diagrama en Ruby



```
public class Persona {
  protected String nombre;
  public String hablar(){...}
}
```

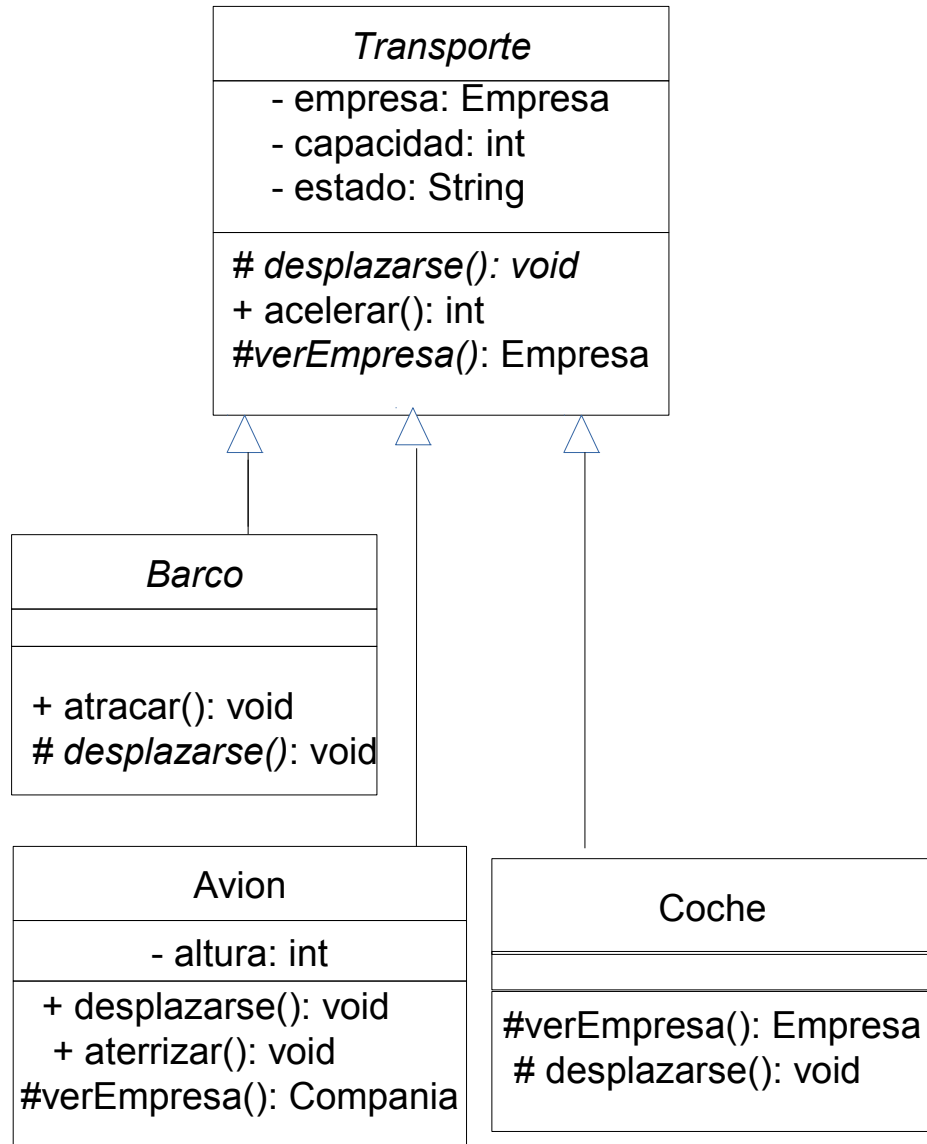
```
public class Alumno extends Persona{
  public String carrera;
  public int curso;
  public void estudiar(){...}
}
```

```
public class Profesor extends Persona {
  public String asignatura;
  public int experiencia;
  @Override
  public String hablar(){...}
  public void darClase(){...}
}
```

2. Clase y método abstracto

- El **nombre de la clase** aparece en **cursiva**.
- Los **métodos abstractos** (no implementados) aparecen en **cursiva**.
- Una clase abstracta debe ser heredada por subclases.
- La cabecera de un método de una clase abstracta debe coincidir en las subclases que lo heredan. La visibilidad puede modificarse en las subclases siempre que sea a mayor. También el tipo de retorno, que puede ser un subtipo en las subclases.
- Al implementar, en Java se usa la palabra ***abstract***.

2. Clase y método abstracto



```

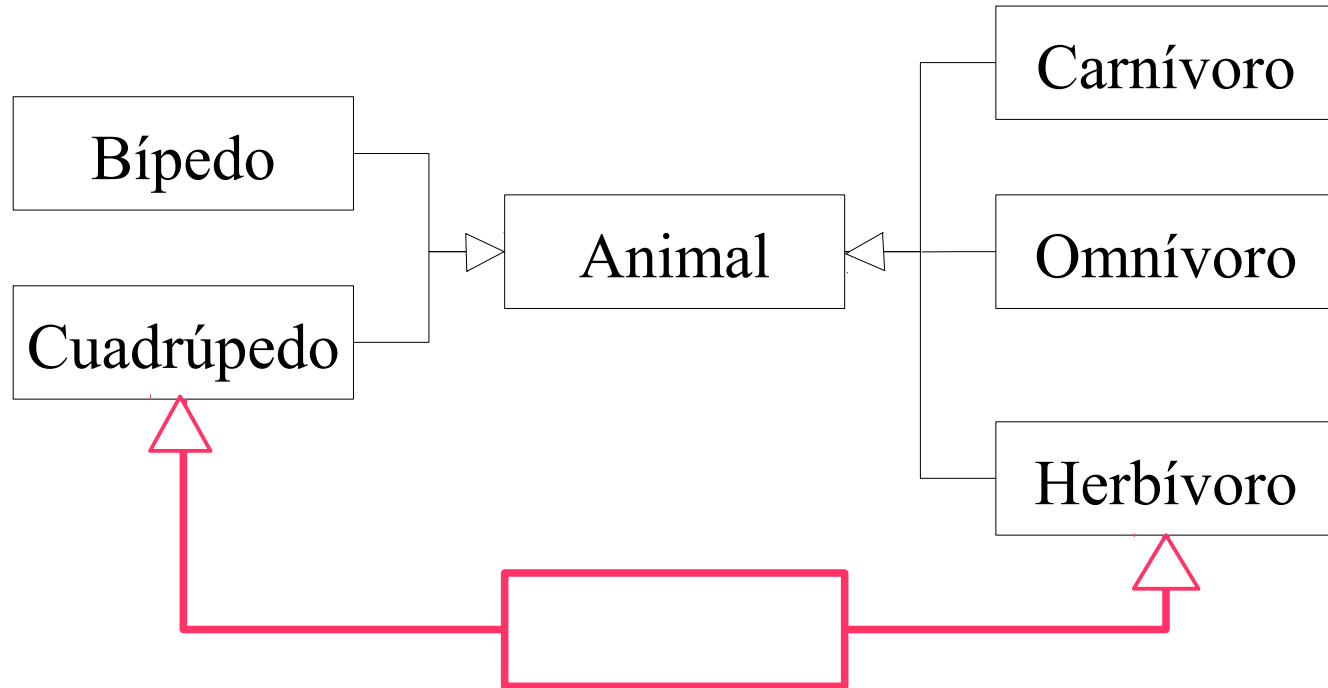
public abstract class Transporte
{
    private Empresa empresa;
    private int capacidad;
    private String estado;
    protected abstract void desplazarse();
    public int acelerar() {...}
    protected abstract Empresa
    verEmpresa();
}

public class Avion extends Transporte {
    private int altura;
    @Override
    public void desplazarse(){...}
    public void aterrizar(){...}
    @Override
    protected Compania verEmpresa() {...}
}

// Compania es subclase de Empresa
Implementar este diagrama
en Ruby y teminarlo en Java
  
```



3. Herencia múltiple



Recordad:

¿Qué lenguajes la proporcionan?

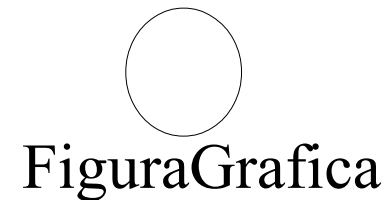
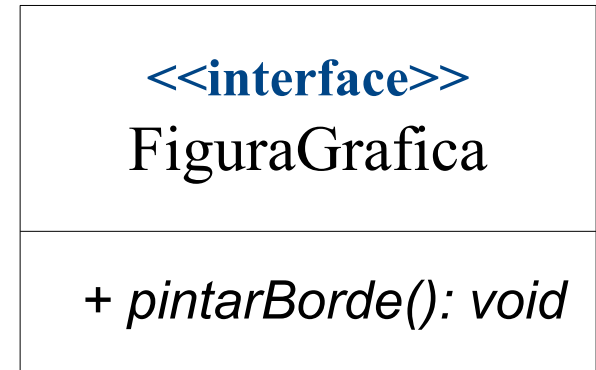
¿Cómo se podría simular?



4. Interfaz y sus relaciones

Interfaz, dos formas de representarla:

- Como una clase estereotipada, sobre el nombre de la interfaz aparece la palabra `<<interface>>`.
- Como un círculo, con su nombre y opcionalmente los métodos.



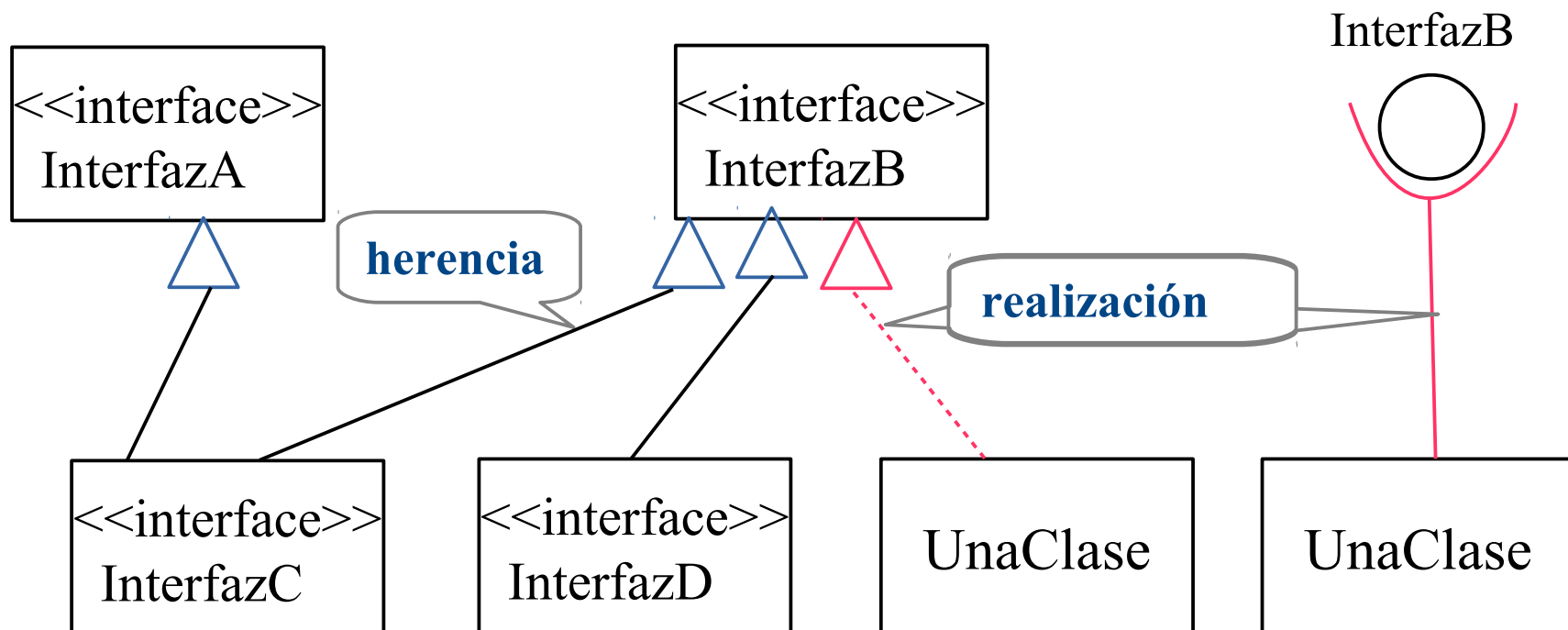
¿Cuándo se utiliza una u otra representación?



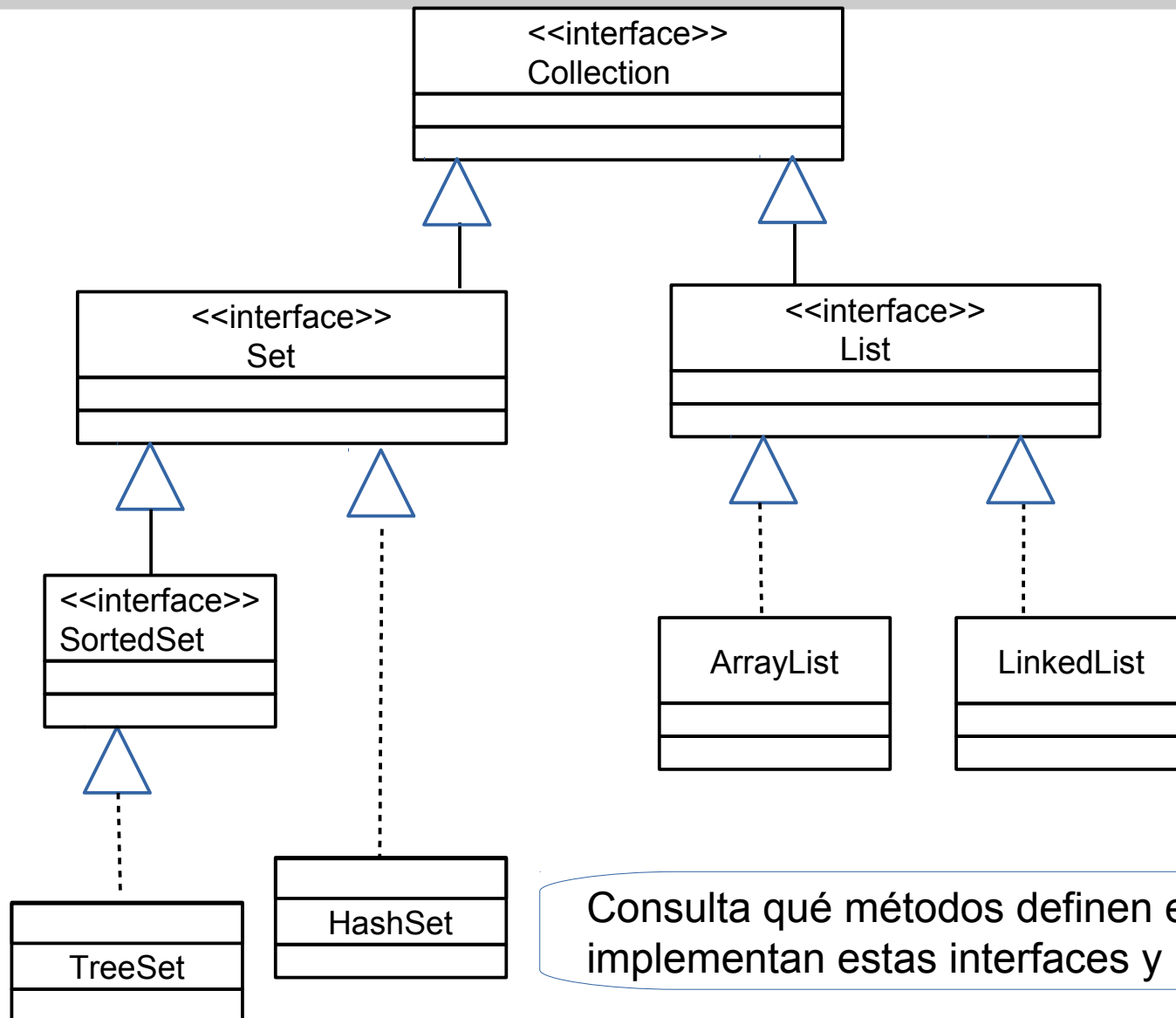
4. Interfaz y sus relaciones

Relaciones

- Relación de **Generalización/herencia** con una o varias interfaces
- Relación de **realización** por una o varias clases (clases que la implementan).



4. Interfaz y sus relaciones: ejemplo



Consulta qué métodos definen e implementan estas interfaces y clases



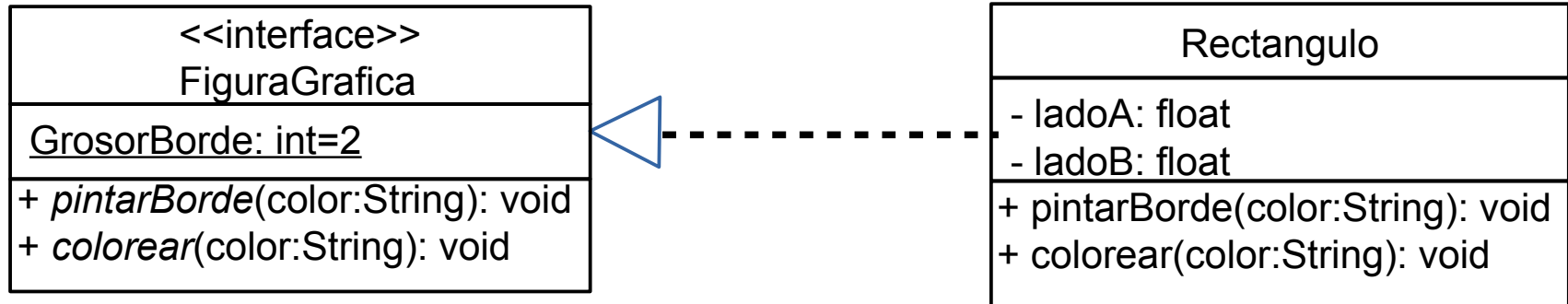
4. Interfaz y sus relaciones: Implementación

Recordad, en Java:

- Antes del nombre de la interfaz aparece la palabra **interface**.
- Cuando una clase implementa una interfaz, al declarar la clase se usa la palabra clave **implements** seguida del nombre de la interfaz.
- Todas las variables definidas en una interfaz automáticamente son definidas como globales y constantes (static y final) aunque no se indique explícitamente, es por lo que deben tener un valor asignado, además su visibilidad es pública.
- Cuando una clase implementa una interfaz tiene que implementar todos sus métodos, si no lo hace sería una clase abstracta.

Recordad, en Ruby no existe el concepto de interfaz y recurrimos al módulo para implementarlo.

4. Interfaz y sus relaciones: Implementación



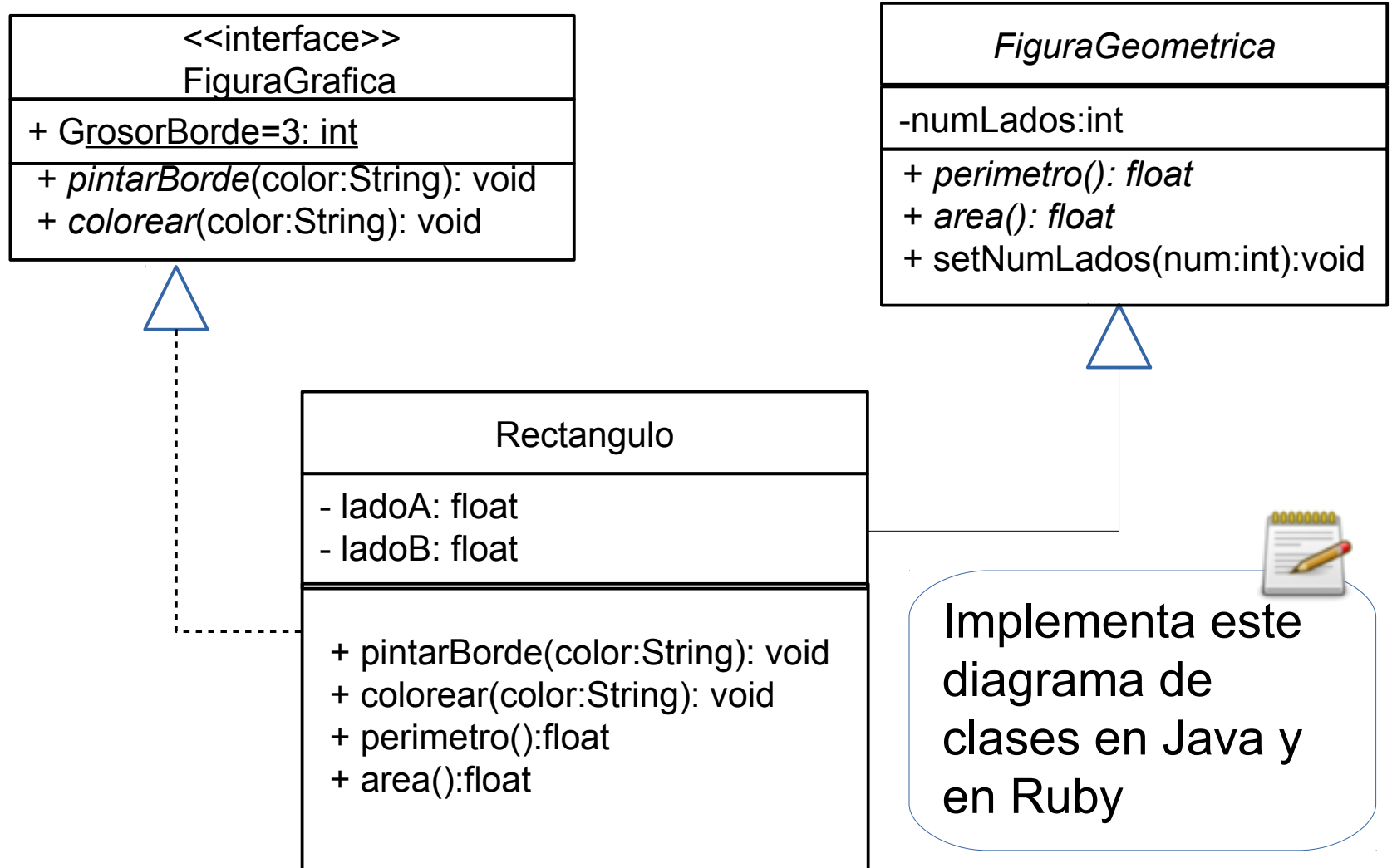
```

public interface FiguraGrafica {
    int GrosorBorde=2; // variable global al paquete
    public void pintarBorde(String color);
    public void colorear(String color);
}
  
```

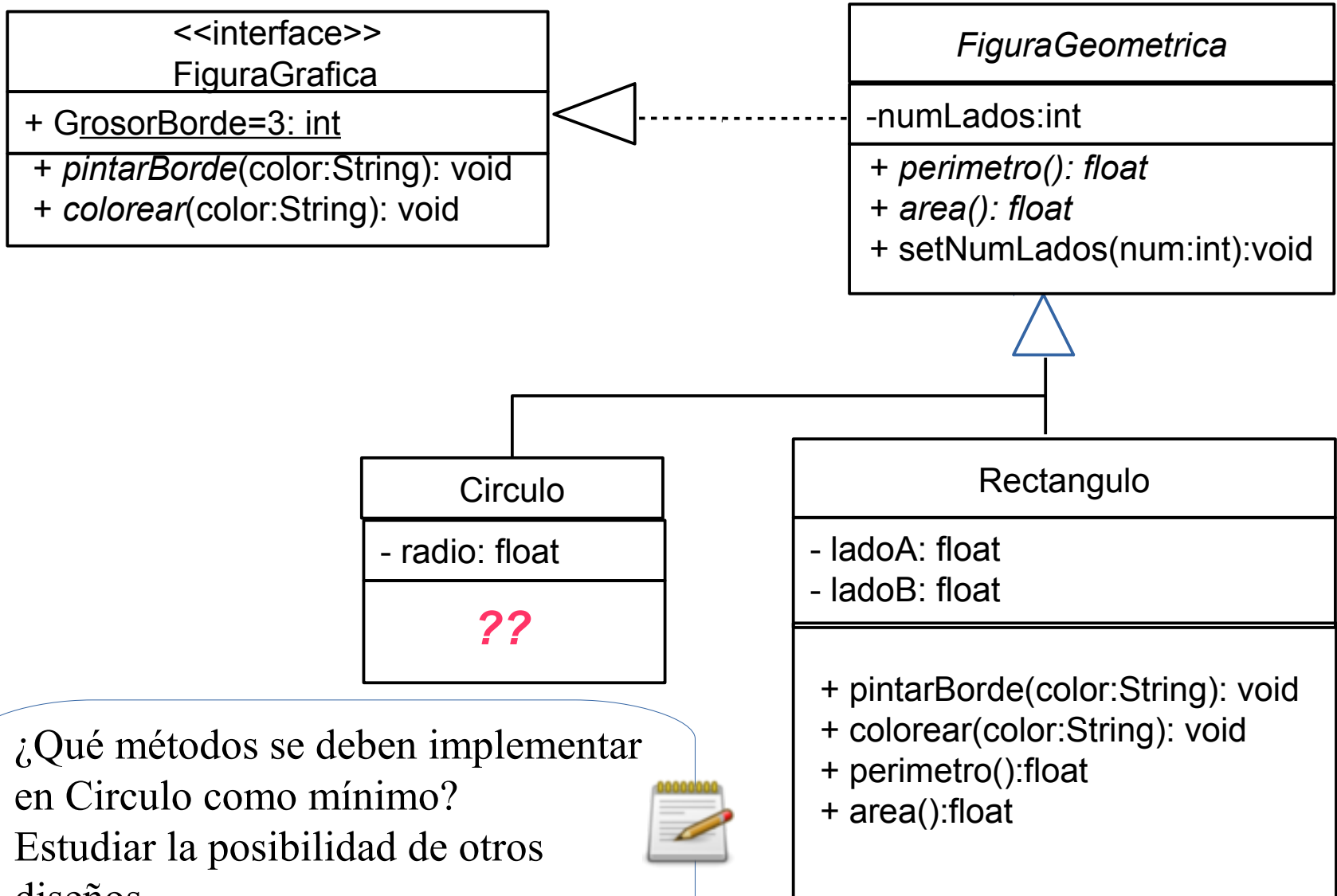
```

public class Rectangulo implements FiguraGrafica {
    private float ladoA;
    private float ladoB;
    public void colorear(String color){...}
    public void pintarBorde(String color){...}
}
  
```

4. Interfaz y sus relaciones: Ejemplo



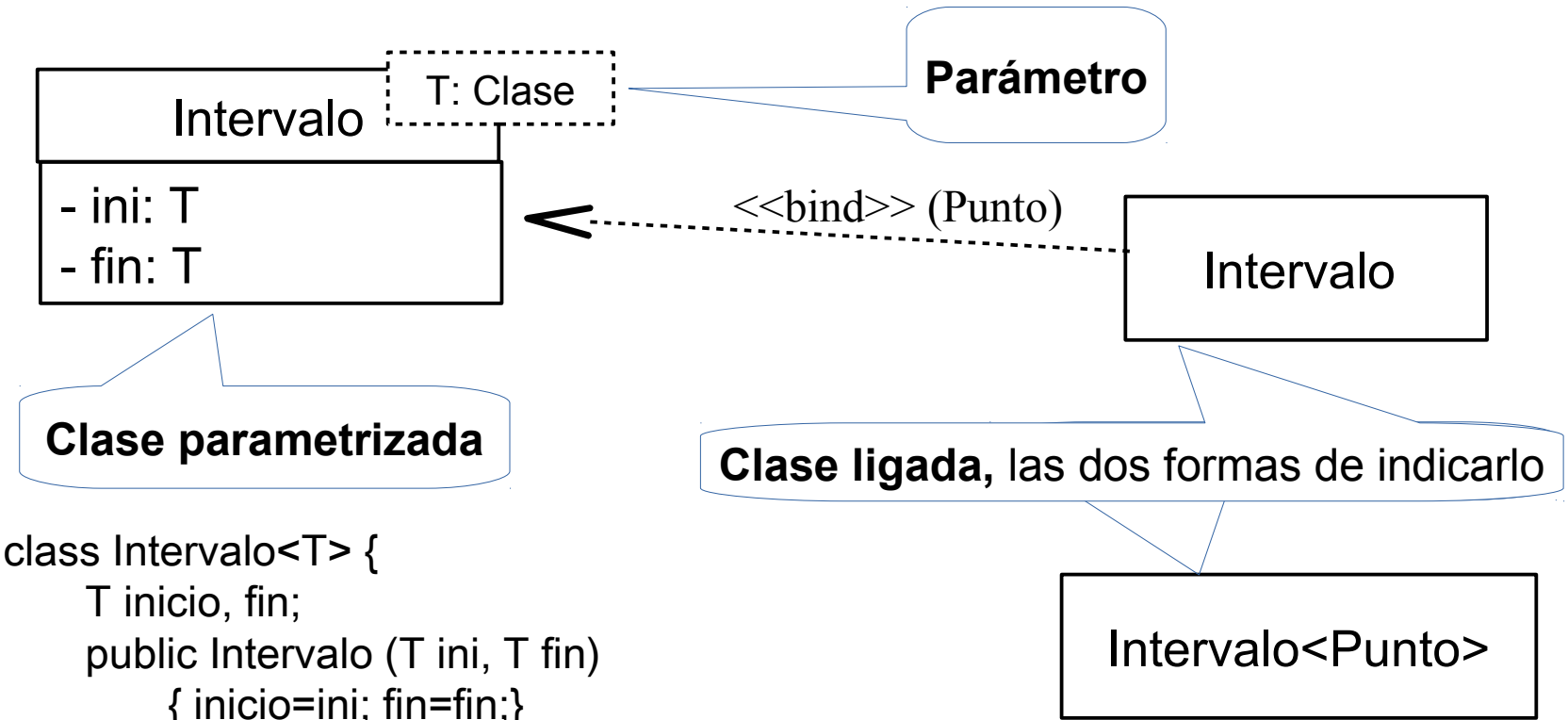
4. Interfaz y sus relaciones: Ejemplo



¿Qué métodos se deben implementar en Circulo como mínimo?
Estudiar la posibilidad de otros diseños.



5. Clase parametrizada



```
class Intervalo<T> {
    T inicio, fin;
    public Intervalo (T ini, T fin)
        { inicio=ini; fin=fin;}
    public T getInicio() {return inicio;}
    public void setInicio(T ini) {inicio = ini;}
    public T getFin() {return fin;}
    public void setFin(T f ) {fin = f;}
}
```

```
Intervalo<Punto> segmento= new Intervalo(a,b);
```