

---

# Patrón Visitor

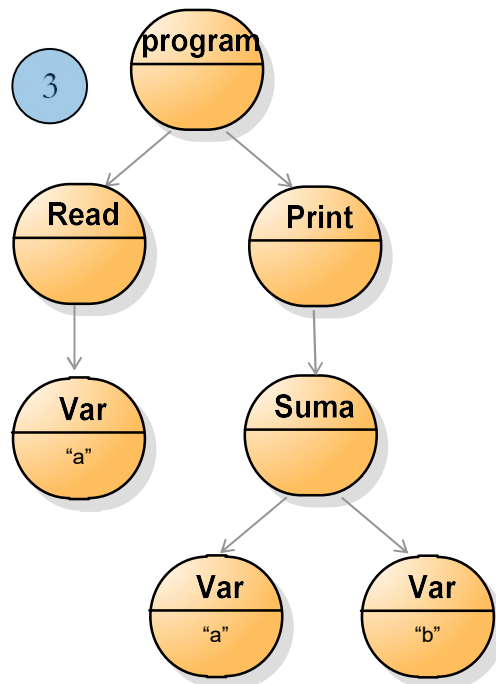
---

**Diseño de Software (v1.13)**  
**Raúl Izquierdo Castanedo**

# Modelo de ejemplo

## Ejemplo

1 read a;  
print a + b;



## 2 Modelado de los Nodos del Árbol

```
interface Nodo { }
```

```
class Programa implements Nodo {  
    List<Sentencia> sentencias;  
}
```

```
interface Sentencia extends Nodo { }
```

```
class Read implements Sentencia {  
    Variable var;  
}  
class Print implements Sentencia {  
    Expression expr;  
}
```

```
interface Expression extends Nodo { }
```

```
class Suma implements Expression {  
    Expression left, right;  
}  
class Variable implements Expression {  
    String name;  
}
```

---

# Implementación de Recorridos del Modelo

**Se desea recorrer los programas con distintos objetivos:**

- Imprimir el programa (formatear y colorear)
- Análisis Semántico (comprobar errores)
- Compilar (generar código)
- Documentar (*javaDoc*)
- Y en un futuro...

**¿Cómo/dónde implementar el código de cada recorrido?**

- Alternativa 1. Implementación Descentralizada
- Alternativa 2. Implementación Centralizada

# Implementación Descentralizada

## Alternativa 1. Implementación Descentralizada

- Patrón *Intérpreter*
- Se basa en repartir el código del recorrido entre las clases de los nodos
  - Cada nodo tendrá un método por CADA RECORRIDO

```
class Print implements Sentencia {  
    void compruebaErrores() { ... };  
    void generaCódigo() { ... };  
}
```

```
class Suma implements Expresión {  
    void compruebaErrores() { ... };  
    void generaCódigo() { ... };  
}
```

// Y así en todas las demás clases...

- ¿Inconveniente?
- Adecuado solo cuando...
  - Los recorridos son más estables que los nodos

---

# Implementación Centralizada

## **Alternativa 2. Implementación Centralizada**

- Todo el código de un recorrido está en una sola clase
  - Dicho código debe indicar qué hay que hacer con cada nodo
- Ventaja
  - El añadir/quitar recorridos no afecta a los nodos

# Implementación Centralizada. Recorrido Recursivo (I)

```
public static void main(String[] args) {
    Programa prog = new Programa ... // Construir aquí el árbol

    RecorridoRecursivo recorrido = new RecorridoRecursivo();
    recorrido.visit(prog);
}

class RecorridoRecursivo {

    public void visit(Nodo nodo) {
        if (nodo instanceof Programa) {
            for (Sentencia sent : ((Programa) nodo).sentencias)
                visit(sent);

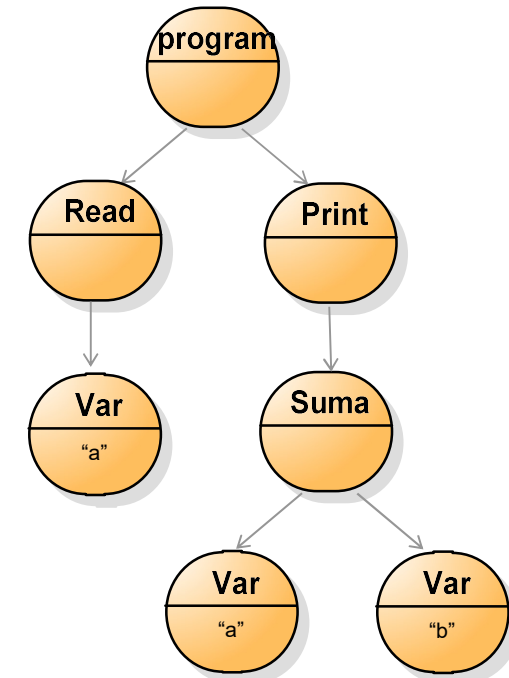
        } else if (nodo instanceof Print) {
            System.out.println("print ");
            visit( ((Print)nodo).expr );
            System.out.println(";");

        } else if (nodo instanceof Read) {
            System.out.println"read ";
            visit( ((Read)nodo).var );
            System.out.println(";");

        } else if (nodo instanceof Suma) {
            visit( ((Suma)nodo).left );
            System.out.println("+");
            visit( ((Suma)nodo).right );

        } else if (nodo instanceof Variable)
            System.out.println( ((Variable)nodo).name );

    }
} (*)
```



↓

read a;  
print a + b;

## Implementación Centralizada. Recorrido Recursivo (II)

```
class RecorridoRecursivo {  
  
    public void visit(Nodo nodo) {  
        if (nodo instanceof Programa) {  
            for (Sentencia sent : ((Programa) nodo).sentencias)  
                visit(sent);  
  
        } else if (nodo instanceof Print) {  
            System.out.println("print ");  
            visit( ((Print)nodo).expr );  
            System.out.println(";");  
  
        } else if (nodo instanceof Read) {  
            System.out.println("read ");  
            visit( ((Read)nodo).var );  
            System.out.println(";");  
  
        } else if (nodo instanceof Suma) {  
            visit( ((Suma)nodo).left );  
            System.out.println("+");  
            visit( ((Suma)nodo).right );  
  
        } else if (nodo instanceof Variable)  
            System.out.println( ((Variable)nodo).name );  
    }  
}
```

¿Algún problema con esta implementación?

# Implementación Centralizada. Versión Ideal

```
public class PrintPrograma          // Versión ideal
{
    public void visit(Programa programa) {
        for (Sentencia sent : programa.sentencias)
            visit(sent);
    }

    public void visit(Print print) {
        System.out.println("print ");
        visit(print.expr);
        System.out.println(";");
    }

    public void visit(Read read) {
        System.out.println("read ");
        visit(read.var);
        System.out.println(";");
    }

    public void visit(Suma suma) {
        visit(suma.left);
        System.out.println(" + ");
        visit(suma.right);
    }

    public void visit(Variable var) {
        System.out.println(var.name);
    }
}
```

¡No compila!



# Versión Ideal. Problema (I)

```
interface Figura
{
}

class Circulo implements Figura
{
}
```

```
class Prueba
{
    void imprime(Figura f) {
        System.out.println("Figura");
    }

    void imprime(Circulo c) {
        System.out.println("Circulo");
    }

    public static void main(String[] args){
        Figura circulo = new Circulo();
        imprime(circulo);    // ¿Qué sale?
    }
}
```

Hay lenguajes que disponen de esta característica:

- Multiple dispatch

# Versión Ideal. Problema (II)

```
public class PrintPrograma    // versión ideal
{
    public void visit(Programa prog) {
        for (Sentencia sent : prog.sentencias)
            visit(sent);
    }

    public void visit(Print print) {
        System.out.println("print ");
        ➔ visit(print.expr);
        System.out.println(";");
    }

    public void visit(Read read) {
        System.out.println("read ");
        visit(read.var);
        System.out.println(";");
    }


    public void visit(Suma suma) {
        visit(suma.left);
        System.out.println(" + ");
        visit(suma.right);
    }

    public void visit(Variable var) {
        System.out.println(var.name);
    }
}
(*)
```

```
class Programa implements Nodo {
    List<Sentencia> sentencias;
}
```

```
class Print implements Sentencia {
    Expression expr;
}
```

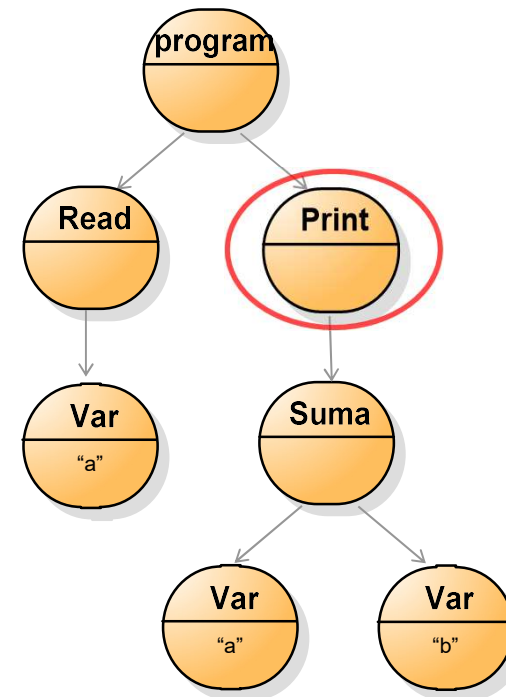
```
class Suma implements Expression {
    Expression left, right;
}
```



¿Qué visit  
buscan?

# Implementación Centralizada. Objetivo

```
void visit(Print print) {  
    System.out.println("print ");  
    visit(print.expr);  
    System.out.println(";");  
}  
  
void visit(Suma suma) {  
    visit(suma.left);  
    System.out.println(" + ");  
    visit(suma.right);  
}  
  
void visit(Variable var) {  
    System.out.println(var.name);  
}
```



- ¿Volvemos a los *if/else* con *instanceof*?

Sí... por favor...

# Solución: Patrón Visitor

```
public static void main(String[] args) {  
    Programa prog = new Programa ... // Construir aquí el árbol  
  
    PrintVisitor visitor = new PrintVisitor();  
    prog.accept(visitor);  
}
```

## Interfaz con un método para cada nodo

```
public interface Visitor {  
    void visitProg(Programa p);  
    void visitPrint(Print p);  
    void visitRead(Read r);  
    void visitSuma(Suma s);  
    void visitVariable(Variable v);  
}
```

## Son los nodos los que eligen el método adecuado

```
public interface Nodo {  
    void accept(Visitor v);  
}
```

## Redefiniendo el método accept se elige el visit correspondiente al nodo

```
public class Print implements Nodo {  
    ...  
    public void accept(Visitor v) {  
        v.visitPrint(this);  
    }  
}
```

```
public class Read implements Nodo {  
    ...  
    public void accept(Visitor v) {  
        v.visitRead(this);  
    }  
}
```

```
public class PrintVisitor implements Visitor {
```

```
    public void visitProg(Programa prog) {  
        for (Sentencia sent : prog.sentencias)  
            sent.accept(this);  
    }
```

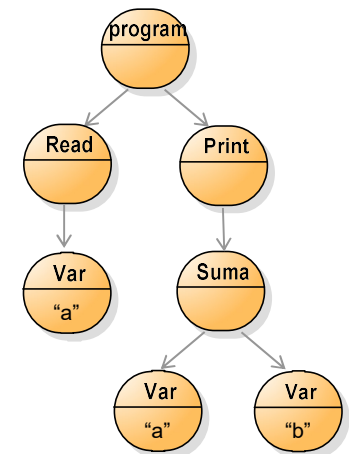
```
    public void visitPrint(Print print) {  
        System.out.print("print ");  
        print.expr.accept(this);  
        System.out.println(";");  
    }
```

```
    public void visitRead(Read read) {  
        System.out.print("read ");  
        read.var.accept(this);  
        System.out.println(";");  
    }
```

```
    public void visitSuma(Suma suma) {  
        suma.left.accept(this);  
        System.out.print(" + ");  
        suma.right.accept(this);  
    }
```

```
    public void visitVariable(Variable var) {  
        System.out.print(var.name);  
    }  
}
```

Desde un método *visit*  
siempre se llama a *accept*  
(nunca a otro visit)



# Opcional: Unificar nombres (sobrecarga)

No se necesita que los nombres sean distintos

```
public interface Visitor {  
    void visitProg(Programa p);  
    void visitPrint(Print p);  
    void visitRead(Read r);  
    void visitSuma(Suma s);  
    void visitVariable(Variable v);  
}
```

El Nodo no cambia

```
public interface Nodo {  
    void accept(Visitor v);  
}
```

Pero ahora todos los métodos **accept** son iguales!!

```
public class Print implements Nodo {  
    ...  
    public void accept(Visitor v) {  
        v.visitPrint(this);  
    }  
}
```

```
public class Read implements Nodo {  
    ...  
    public void accept(Visitor v) {  
        v.visitRead(this);  
    }  
}
```

Se puede copiar y pegar  
en todos los nodos

```
public class PrintVisitor implements Visitor {  
  
    public void visitProg(Programa prog) {  
        for (Sentencia sent : prog.sentencias)  
            sent.accept(this);  
    }  
  
    public void visitPrint(Print print) {  
        System.out.print("print ");  
        print.expr.accept(this);  
        System.out.println(";");  
    }  
  
    public void visitRead(Read read) {  
        System.out.print("read ");  
        read.var.accept(this);  
        System.out.println(";");  
    }  
  
    public void visitSuma(Suma suma) {  
        suma.left.accept(this);  
        System.out.print(" + ");  
        suma.right.accept(this);  
    }  
  
    public void visitVariable(Variable var) {  
        System.out.print(var.name);  
    }  
}
```

# Generalizando el Patrón Visitor

## El nodo debe poder ser recorrido para cualquier tarea

- Alguna podría requerir parámetros y/o valores de retorno

### Generalizando los nodos...

```
public interface Nodo {
    Object accept(Visitor v, Object param);
}

public class Print implements Nodo {
    ...
    public Object accept(Visitor v, Object param) {
        return v.visit(this, param);
    }
}

public class Read implements Nodo {
    ...
    public Object accept(Visitor v, Object param) {
        return v.visit(this, param);
    }
}
```

### Generalizando el Visitor...

```
public interface Visitor {
    Object visit(Programa p, Object param);
    Object visit(Print p, Object param);
    Object visit(Read r, Object param);
    Object visit(Suma s, Object param);
    Object visit(Variable v, Object param);
}
```

## Implementando el nuevo Visitor...

- Ejemplo de cómo implementarlo cuando no se necesiten el nuevo parámetro y el valor de retorno

```
public class PrintVisitor implements Visitor {
    public Object visit(Programa prog, Object param) {
        for (Sentencia sent : prog.sentencias)
            sent.accept(this, null);
        return null;
    }

    public Object visit(Print print, Object param) {
        System.out.print("print ");
        print.expr.accept(this, null);
        System.out.println(";");
        return null;
    }

    public Object visit(Read read, Object param) {
        System.out.print("read ");
        read.var.accept(this, null);
        System.out.println(";");
        return null;
    }

    public Object visit(Suma suma, Object param) {
        suma.left.accept(this, null);
        System.out.print(" + ");
        suma.right.accept(this, null);
        return null;
    }

    public Object visit(Variable var, Object param) {
        System.out.print(var.name);
        return null;
    }
}
```

# Resumen

## a) Pasos para implementar el patrón *Visitor* (se hacen *una sola vez*)

1) Hacer un interfaz **Visitor** con un método *visit* por cada tipo de nodo del árbol.

```
public interface Visitor {  
    public Object visit(Programa p, Object param);  
    public Object visit(Print p, Object param);  
    ...  
}
```

2) Añadir un método **accept** al interfaz **Nodo** (así se obliga a que lo implementen *todos* los nodos).

```
public interface Nodo {  
    Object accept(Visitor v, Object param);  
}
```

3) Hacer que todos los nodos implementen el método **accept**. En él solo tienen que invocar al método *visit*.

```
class Print implements Sentencia { // Sentencia extends Nodo
```

```
    ...  
    Object accept(Visitor v, Object param) {  
        return v.visit(this, param);  
    }  
}
```

```
class Read implements Sentencia { // Sentencia extends Nodo
```

```
    ...  
    Object accept(Visitor v, Object param) {  
        return v.visit(this, param);  
    }  
}
```

Se puede copiar y pegar en todos los nodos

## b) Para implementar un nuevo recorrido del árbol

La clase que implemente el recorrido solo tiene que derivar de **Visitor** y dar implementación a todos sus métodos.

```
public class MiNuevoVisitor implements Visitor {  
    ...  
}
```

Pero no hace falta tocar los nodos!!!

---

# Implementación Centralizada

## ¿Inconveniente?

- Adecuado solo cuando...
  - Los nodos son más estables que los recorridos

## En nuestro caso...

- Los nodos serán más estables
- Pero sí se añadirán y quitarán distintos recorridos
  - Queremos poder hacerlo sin modificar los nodos cada vez!!!