

**ĐA HÌNH**

C++



Microsoft®

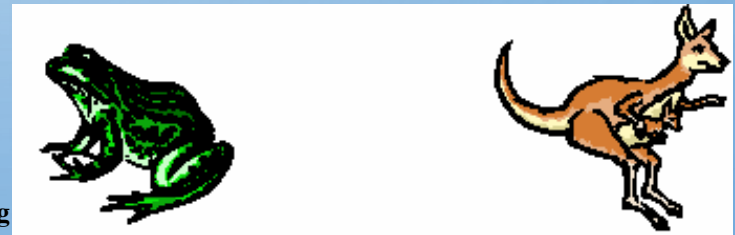
**Visual Studio®**

# GIỚI THIỆU

- ❖ TÍNH ĐA HÌNH XUẤT HIỆN KHI CÓ SỰ KẾ THỪA GIỮA CÁC LỚP.
- ❖ CÓ NHỮNG PHƯƠNG THỨC TỔNG QUÁT CHO MỌI LỚP DẪN XUẤT NÊN CÓ MẶT Ở LỚP CƠ SỞ NHƯNG NỘI DUNG CỦA NÓ CHỈ ĐƯỢC XÁC ĐỊNH Ở CÁC LỚP DẪN XUẤT CỤ THỂ.
- ❖ VÍ DỤ, PHƯƠNG THỨC TÍNH DIỆN TÍCH CỦA LỚP HÌNH, HÌNH TAM GIÁC, TỨ GIÁC,...

# GIỚI THIỆU

- ❖ **ĐA HÌNH**: LÀ HIỆN TƯỢNG CÁC ĐỐI TƯỢNG THUỘC CÁC LỚP KHÁC NHAU CÓ KHẢ NĂNG HIỂU CÙNG MỘT THÔNG ĐIỆP THEO CÁC CÁCH KHÁC NHAU.
- ❖ **VÍ DỤ**: NHẬN ĐƯỢC CÙNG MỘT THÔNG ĐIỆP “NHẢY”, MỘT CON KANGAROO VÀ MỘT CON CỐC NHẢY THEO HAI KIỂU KHÁC NHAU: CHÚNG CÙNG CÓ HÀNH VI “NHẢY” NHƯNG CÁC HÀNH VI NÀY CÓ NỘI DUNG KHÁC NHAU.



# DÙNG VÙNG CHỌN KIỂU

- ❖ ĐỂ BẢO ĐẢM XUẤT LIỆU TƯƠNG ỨNG VỚI ĐỐI TƯỢNG, **PHẢI CÓ CÁCH NHẬN DIỆN ĐỐI TƯỢNG**
  - TA **THÊM MỘT VÙNG DỮ LIỆU VÀO LỚP CƠ SỞ ĐỂ NHẬN DIỆN**
  - VÙNG NÀY CÓ GIÁ TRỊ PHỤ THUỘC VÀO LOẠI CỦA ĐỐI TƯỢNG VÀ ĐƯỢC GỌI LÀ VÙNG CHỌN KIỂU.
- ❖ CÁC ĐỐI TƯỢNG THUỘC LỚP NGƯỜI CÓ CÙNG GIÁ TRỊ CHO **VÙNG CHỌN KIỂU**, CÁC ĐỐI TƯỢNG THUỘC LỚP SINH VIÊN CÓ GIÁ TRỊ CỦA **VÙNG CHỌN KIỂU KHÁC CỦA LỚP NGƯỜI**.

# DÙNG VÙNG CHỌN KIỂU

❖ CÁCH TIẾP CẬN TRÊN GIẢI QUYẾT ĐƯỢC VẤN ĐỀ: LƯU TRỮ CÁC ĐỐI TƯỢNG KHÁC KIỂU NHAU VÀ THAO TÁC KHÁC NHAU TƯƠNG ỨNG TỪNG ĐỐI TƯỢNG. TUY NHIÊN, TỒN TẠI MỘT SỐ KHUYẾT ĐIỂM:

- MÃ LỆNH DÀI DÒNG (NHIỀU SWITCH CASE)
- DỄ SAI SÓT, KHÓ SỬA
- KHÓ NÂNG CẤP, BẢO TRÌ

❖ CÁC NHƯỢC ĐIỂM TRÊN CÓ THỂ KHẮC PHỤC ĐƯỢC NHỜ PHƯƠNG THỨC ẢO.

# PHƯƠNG THỨC ẢO

## ❖ PHƯƠNG THỨC ẢO:

- LÀ CÁCH **THỂ HIỆN TÍNH ĐA HÌNH** TRONG NGÔN NGỮ C++.
- CÁC PHƯƠNG THỨC Ở LỚP CƠ SỞ CÓ TÍNH ĐA HÌNH PHẢI ĐƯỢC ĐỊNH NGHĨA LÀ MỘT PHƯƠNG THỨC ẢO

## ❖ CON TRỎ THUỘC LỚP CƠ SỞ CÓ THỂ TRỞ ĐẾN LỚP CON:

```
NGUOI* PN=NEW SINHVIEN("LE VIEN  
SINH",TH11001,1982);
```



# PHƯƠNG THỨC ẢO

❖TA MONG MUỐN THÔNG QUA CON TRỎ THUỘC LỚP CƠ SỞ CÓ THỂ **TRUY XUẤT HÀM THÀNH PHẦN ĐƯỢC ĐỊNH NGHĨA LẠI Ở LỚP CON**

PN->XUAT();

//MONG MUON: GOI XUAT CUA LOP SINH VIEN,

//THUC TE: GOI XUAT CUA LOP NGUOI

# PHƯƠNG THỨC ẢO

- ❖ PHƯƠNG THỨC ẢO CHO PHÉP GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ TRÊN.
- ❖ TA QUI ĐỊNH MỘT HÀM THÀNH PHẦN LÀ PHƯƠNG THỨC ẢO BẰNG CÁCH THÊM TỪ KHÓA **VIRTUAL** VÀO TRƯỚC KHAI BÁO HÀM.
- ❖ TRONG VÍ DỤ TRÊN, TA **THÊM TỪ KHÓA VIRTUAL VÀO TRƯỚC KHAI BÁO CỦA HÀM XUAT.**



# THÊM LỚP CON MỚI

- ❖ DÙNG PHƯƠNG THỨC ẢO, TA DỄ DÀNG NÂNG CẤP SỬA CHỮA.
- ❖ THÊM MỘT LOẠI ĐỐI TƯỢNG MỚI RẤT ĐƠN GIẢN, KHÔNG CẦN SỬA ĐỔI THAO TÁC XỬ LÝ (XUATDS).
- ❖ QUI TRÌNH THÊM CHỈ LÀ XÂY DỰNG LỚP CON KẾ THỪA LỚP CƠ SỞ VÀ ĐỊNH NGHĨA LẠI PHƯƠNG THỨC (ẢO) Ở LỚP MỚI TẠO NẾU CẦN.

# LƯU Ý KHI SỬ DỤNG PHƯƠNG THỨC ẢO

- ❖ **PHƯƠNG THỨC ẢO** CHỈ HOẠT ĐỘNG THÔNG QUA **CON TRỎ**.
- ❖ MUỐN MỘT HÀM TRỞ THÀNH PHƯƠNG THỨC ẢO CÓ HAI CÁCH:
  - KHAI BÁO VỚI TỪ KHOÁ **VIRTUAL**
  - HOẶC PHƯƠNG THỨC TƯƠNG ỨNG Ở LỚP CƠ SỞ ĐÃ LÀ PHƯƠNG THỨC ẢO.

# LƯU Ý KHI SỬ DỤNG PHƯƠNG THỨC ẢO

- ❖ PHƯƠNG THỨC ẢO CHỈ HOẠT ĐỘNG NẾU CÁC PHƯƠNG THỨC Ở LỚP CƠ SỞ VÀ LỚP CON CÓ **NGHI THỨC GIAO TIẾP GIỐNG HẾT NHAU.**
- ❖ NẾU Ở LỚP CON ĐỊNH NGHĨA LẠI PHƯƠNG THỨC ẢO THÌ SẼ GỌI PHƯƠNG THỨC Ở LỚP CƠ SỞ (GẦN NHẤT CÓ ĐỊNH NGHĨA).

# CƠ CHẾ THỰC HIỆN PHƯƠNG THỨC ẢO

- ❖ KHI GỌI MỘT THAO TÁC, KHẢ NĂNG **CHỌN ĐÚNG PHIÊN BẢN** TÙY THEO ĐỐI TƯỢNG ĐỂ THỰC HIỆN THÔNG QUA **CON TRỎ** ĐẾN LỚP CƠ SỞ ĐƯỢC GỌI LÀ **TÍNH ĐA HÌNH (POLYMORPHISMS)**.
- ❖ CƠ CHẾ ĐA HÌNH ĐƯỢC THỰC HIỆN NHỜ Ở MỖI ĐỐI TƯỢNG CÓ THÊM MỘT **BẢNG PHƯƠNG THỨC ẢO**. BẢNG NÀY CHỨA ĐỊA CHỈ CỦA CÁC PHƯƠNG THỨC ẢO VÀ NÓ ĐƯỢC TRÌNH BIÊN DỊCH KHỞI TẠO MỘT CÁCH NGẦM ĐỊNH KHI THIẾT LẬP ĐỐI TƯỢNG.

# CƠ CHẾ THỰC HIỆN PHƯƠNG THỨC ẢO

- ❖ KHI THAO TÁC ĐƯỢC THỰC HIỆN THÔNG QUA CON TRỎ, HÀM CÓ ĐỊA CHỈ TRONG BẢNG PHƯƠNG THỨC ẢO SẼ ĐƯỢC GỌI.
- ❖ TRONG VÍ DỤ TRÊN, MỖI ĐỐI TƯỢNG THUỘC LỚP CƠ SỞ **NGUOI** CÓ BẢNG PHƯƠNG THỨC ẢO CÓ MỘT PHẦN TỬ LÀ ĐỊA CHỈ HÀM **NGUOI::XUAT**. MỖI ĐỐI TƯỢNG THUỘC LỚP **SINHVIEN** CÓ BẢNG TƯƠNG TỰ NHƯNG NỘI DUNG LÀ ĐỊA CHỈ CỦA HÀM **SINHVIEN::XUAT**.

# CÁC ĐẶC TRƯNG CỦA PHƯƠNG THỨC ẢO

- ❖ PHƯƠNG THỨC ẢO KHÔNG THỂ LÀ CÁC HÀM THÀNH VIÊN TĨNH.
- ❖ MỘT PHƯƠNG THỨC ẢO CÓ THỂ ĐƯỢC KHAI BÁO LÀ FRIEND TRONG MỘT LỚP KHÁC NHƯNG CÁC HÀM FRIEND CỦA LỚP THÌ KHÔNG THỂ LÀ PHƯƠNG THỨC ẢO.
- ❖ KHÔNG CẦN THIẾT PHẢI GHI RÕ TỪ KHÓA VIRTUAL KHI ĐỊNH NGHĨA MỘT PHƯƠNG THỨC ẢO TRONG LỚP DẪN XUẤT.



# CÁC ĐẶC TRƯNG CỦA PHƯƠNG THỨC ẢO

- ❖ ĐỂ SỰ **KẾT NỐI ĐỘNG** ĐƯỢC THỰC HIỆN THÍCH HỢP CHO TỪNG LỚP DẠY THEO CÂY PHẢN HỆ, MỘT KHI PHƯƠNG THỨC NÀO ĐÓ ĐƯỢC XÁC ĐỊNH LÀ ẢO, TỪ LỚP CƠ SỞ ĐẾN CÁC LỚP DẪN XUẤT ĐỀU PHẢI Đ/N THỐNG NHẤT.
- ❖ NẾU ĐỐI VỚI PHƯƠNG THỨC ẢO Ở LỚP DẪN XUẤT, CHÚNG TA LẠI SƠ SUẤT ĐỊNH NGHĨA CÁC THAM SỐ KHÁC ĐI MỘT CHÚT THÌ TRÌNH BIÊN DỊCH SẼ XEM ĐÓ LÀ PHƯƠNG THỨC KHÁC. **ĐÂY CHÍNH LÀ ĐIỀU KIỆN ĐỂ KẾT NỐI ĐỘNG.**

# PHƯƠNG THỨC HỦY BỎ ẢO

```
const int N = 4;
void main(){
    Ngươi *a[N];
    a[0] = new SinhVien("Vien Van Sinh", "20001234", 1982);
    a[1] = new NuSinh("Le Thi Ha Dong", "20001235", 1984);
    a[2] = new CongNhan("Tran Nhan Cong", 1000000, 1984);
    a[3] = new Ngươi("Nguyen Thanh Nhan", 1960);
    XuatDs(4, a);
    for ( int i = 0; i < 4; i++)
        delete a[i];
}
```

# PHƯƠNG THỨC HỦY BỎ ẢO

```
class Nguoi{  
    protected:  
        char *HoTen; int NamSinh;  
    public:  
        Nguoi(char *ht, int ns):NamSinh(ns) {  
            HoTen = strdup(ht);  
        }  
        virtual ~Nguoi() {  
            delete [ ] HoTen;  
        }  
        virtual void Xuat(ostream &os) const {///  
};
```

# PHƯƠNG THỨC THUẦN ẢO VÀ LỚP CƠ SỞ TRỪU TƯỢNG

- ❖ LỚP CƠ SỞ TRỪU TƯỢNG LÀ LỚP CƠ SỞ KHÔNG CÓ ĐỐI TƯỢNG NÀO THUỘC CHÍNH NÓ.
- ❖ XÉT CÁC LỚP CIRCLE, RECTANGLE, SQUARE KẾ THỪA TỪ LỚP SHAPE
- ❖ TRONG VÍ DỤ TRÊN, CÁC HÀM TRONG LỚP SHAPE CÓ NỘI DUNG NHƯNG NỘI DUNG KHÔNG CÓ Ý NGHĨA. ĐỒNG THỜI TA LUÔN LUÔN CÓ THỂ TẠO ĐƯỢC ĐỐI TƯỢNG THUỘC LỚP SHAPE, ĐIỀU NÀY KHÔNG ĐÚNG VỚI TƯ TƯỞNG CỦA PHƯƠNG PHÁP LUẬN HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG.

# PHƯƠNG THỨC THUẦN ẢO VÀ LỚP CƠ SỞ TRỪU TƯỢNG

- ❖TA CÓ THỂ THAY THẾ CHO NỘI DUNG KHÔNG CÓ Ý NGHĨA BẰNG **PHƯƠNG THỨC ẢO THUẦN TUYẾT**. PHƯƠNG THỨC ẢO THUẦN TUYẾT LÀ **PHƯƠNG THỨC ẢO KHÔNG CÓ NỘI DUNG**.
- ❖KHI LỚP CÓ PHƯƠNG THỨC ẢO THUẦN TUYẾT, LỚP TRỞ THÀNH LỚP CƠ SỞ TRỪU TƯỢNG. TA KHÔNG THỂ TẠO ĐỐI TƯỢNG THUỘC LỚP CƠ SỞ THUẦN TUYẾT.
- ❖TA CÓ THỂ ĐỊNH NGHĨA PHƯƠNG THỨC ẢO THUẦN TUYẾT, NHƯNG CHỈ CÓ CÁC ĐỐI TƯỢNG THUỘC LỚP CON CÓ THỂ GỌI NÓ.

# PHƯƠNG THỨC THUẦN ẢO VÀ LỚP CƠ SỞ TRỪU TƯỢNG

- ❖ TRONG VÍ DỤ TRÊN, CÁC HÀM THÀNH PHẦN TRONG LỚP SHAPE LÀ PHƯƠNG THỨC ẢO THUẦN TUYẾT. NÓ BẢO ĐẢM KHÔNG THỂ TẠO ĐƯỢC ĐỐI TƯỢNG THUỘC LỚP SHAPE.
- ❖ VÍ DỤ TRÊN CŨNG ĐỊNH NGHĨA NỘI DUNG CHO PHƯƠNG THỨC ẢO THUẦN TUYẾT, NHƯNG CHỈ CÓ CÁC ĐỐI TƯỢNG THUỘC LỚP CON CÓ THỂ GỌI.



# PHƯƠNG THỨC THUẦN ẢO VÀ LỚP CƠ SỞ TRỪU TƯỢNG

- ❖ PHƯƠNG THỨC ẢO THUẦN TUYẾT CỐ Ý NGHĨA CHO VIỆC TỔ CHỨC SƠ ĐỒ PHÂN CẤP CÁC LỚP, NÓ ĐÓNG VAI TRÒ CHỨA SẴN CHỖ TRỐNG CHO CÁC LỚP CON ĐIỀN VÀO VỚI PHIÊN BẢN PHÙ HỢP.
- ❖ BẢN THÂN CÁC LỚP CON CỦA LỚP CƠ SỞ TRỪU TƯỢNG CŨNG CỐ THỂ LÀ LỚP CƠ SỞ TRỪU TƯỢNG