

Tema 5: Introducción a la programación orientada a objetos

Programación 2

1. Introducción
2. Conceptos básicos
3. POO en C++
4. Objetos y gestión de memoria
5. Relaciones
6. Compilación
7. Ejercicios

Introducción

Definición

- La *programación orientada a objetos* (POO) es un paradigma de programación que usa objetos y sus interacciones para diseñar aplicaciones y programas informáticos
- La aplicación entera se reduce a un conjunto de objetos y sus relaciones
- C++ es un lenguaje orientado a objetos, aunque también permite programación imperativa (*procedimental*)
- Cambia el enfoque a la hora de diseñar los programas...
- ... ¡pero todo lo que has aprendido hasta ahora te sigue valiendo!

Clases y objetos (1/4)

- En Programación 2 ya hemos usado clases y objetos:

```
int i; // Declaramos una variable i de tipo int
string s; // Declaramos un objeto s de clase string
```

- Una *clase* (o tipo compuesto) es un modelo para crear objetos de esa clase
- Un *objeto* de una determinada clase se denomina una *instancia* de la clase
- En el ejemplo anterior, *s* es una instancia/objeto de la clase `string`
- Las clases son similares a los tipos simples, aunque permiten muchas más funcionalidades

Clases y objetos (2/4)

- Un registro o `struct` es un tipo simple
- Se puede considerar como una clase “ligera” que sólo almacena datos visibles desde fuera:

```
struct Fecha{  
    int dia;  
    int mes;  
    int anyo;  
};
```

Clases y objetos (3/4)

- Una clase contiene datos y una serie de funciones que manipulan esos datos, llamadas *funciones miembro* o *métodos*
- Se puede controlar qué datos/métodos son visibles (`public`) y cuáles están ocultos (`private`)
- Las funciones miembro pueden acceder a los datos públicos y privados de su clase
- Clase “cutre” equivalente a `struct Fecha`:*

```
class Fecha{  
    public: // Dato públicos  
        int dia;  
        int mes;  
        int anyo;  
};
```

*Decimos que es “cutre” porque no ofrece ninguna ventaja con respecto a `struct Fecha`

Clases y objetos (4/4)

- Acceso directo a elementos del objeto, como en un registro:

```
Fecha f;  
f.dia=12;
```

- En un buen diseño orientado a objetos, normalmente no se accede directamente a los datos: para modificar los datos se usan métodos
- En el ejemplo anterior, `f.dia=100` no daría error
- Con métodos podemos controlar qué valores se dan a los datos:

```
class Fecha{  
    private: // Solo accesible desde métodos de la clase  
        int dia;  
        int mes;  
        int anyo;  
    public:  
        bool setFecha(int d, int m, int a){...};  
};
```


Conceptos básicos

- Principios en los que se basa el diseño orientado a objetos:
 - Abstracción
 - Encapsulación
 - Modularidad
 - Herencia
 - Polimorfismo

- La *abstracción* denota las características esenciales de un objeto y su comportamiento
- Cada objeto puede realizar tareas, informar y cambiar su estado, comunicándose con otros objetos en el sistema sin revelar cómo se implementan estas características
- El proceso de abstracción permite seleccionar las características relevantes dentro de un conjunto e identificar comportamientos comunes para definir nuevas clases
- El proceso de abstracción tiene lugar en la fase de diseño

- La *encapsulación* significa reunir a todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a una misma entidad al mismo nivel de abstracción
- La *interfaz* es la parte del objeto que es visible (pública) para el resto de los objetos: conjunto de métodos y datos de los cuales disponemos para comunicarnos con un objeto
- Cada objeto oculta su implementación (cómo lo hace) y expone una interfaz (qué hace)
- La encapsulación protege a las propiedades de un objeto contra su modificación: solamente los propios métodos del objeto pueden acceder a su estado

- Se denomina *modularidad* a la propiedad que permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas (*módulos*) tan independientes como sea posible
- Estos módulos se pueden compilar por separado, pero tienen conexiones con otros módulos
- Generalmente, cada clase se implementa en un módulo independiente, aunque clases con funcionalidades similares también pueden compartir módulo

Modularidad (2/2)

- Una clase `miClase` se implementaría con dos ficheros fuente:
 - `miClase.h`: contiene constantes que se usen en este fichero, la declaración de la clase y la de sus métodos
 - `miClase.cc`: contiene constantes que se usen en este fichero, la implementación de los métodos y puede que tipos internos que use la clase
- El programa principal (`main`) usa y comunica las clases
- Se incluirá en un fichero aparte (por ejemplo, `prog.cc`)
- Para compilar todos los módulos y obtener un único ejecutable:

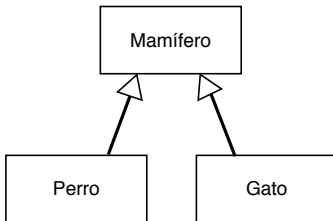
Terminal

```
$ g++ miClase1.cc miClase2.cc prog.cc -o prog
```

- Este método es adecuado sólo si tenemos pocas clases (en este ejemplo habría dos: `miClase1` y `miClase2`)
- Al final del tema veremos cómo compilar adecuadamente programas con múltiples clases utilizando la herramienta *make*

Herencia (1/2)

- No la vamos a trabajar en Programación 2
- Las clases se pueden relacionar entre sí formando una jerarquía de clasificación
- La *herencia* permite definir una nueva clase a partir de otra
- Se aplica cuando hay suficientes similitudes y la mayoría de las características de la clase existente son adecuadas para la nueva clase
- En este ejemplo, las *subclases* `Perro` y `Gato` heredan los métodos y atributos especificados por la *superclase* `Mamífero`:



Herencia (2/2)

- La herencia nos permite adoptar características ya implementadas por otras clases
- Facilita la organización de la información en diferentes niveles de abstracción
- Los objetos heredan las propiedades y el comportamiento de todas las clases a las que pertenecen
- Los objetos derivados pueden compartir (y extender) su comportamiento sin tener que volver a implementarlo
- Cuando un objeto hereda de más de una clase se dice que hay *herencia múltiple*

- No lo vamos a trabajar en Programación 2
- El *polimorfismo* es la propiedad según la cual una misma expresión hace referencia a distintas acciones
- Por ejemplo, un método `desplazar` puede referirse a acciones distintas si se trata de un avión o de un coche
- Comportamientos diferentes, asociados a objetos distintos, pueden compartir el mismo nombre
- Las referencias y las colecciones de objetos pueden contener objetos de diferentes tipos:

```
Animal *a = new Perro;  
Animal *b = new Gato;  
Animal *c = new Gaviota;
```

POO en C++

Declaración e implementación (1/2)

- La clase `SpaceShip` se implementará como un módulo usando dos ficheros: `SpaceShip.h` y `SpaceShip.cc`

```
// SpaceShip.h (declaración de la clase)  
class SpaceShip{  
    private:  
        int maxSpeed;  
        string name;  
    public:  
        SpaceShip(int ms, string nm); // Constructor  
        ~SpaceShip(); // Destructor  
        int trip(int distance);  
        string getName() const;  
};
```

Declaración e implementación (2/2)

```
// SpaceShip.cc (implementación de los métodos)
#include "SpaceShip.h"

SpaceShip::SpaceShip(int ms,string nm){
    maxSpeed=ms;
    name=nm;
}

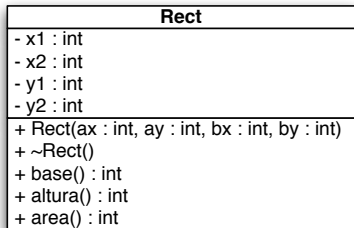
SpaceShip::~SpaceShip(){}

int SpaceShip::trip(int distance){
    return distance/maxSpeed;
}

string SpaceShip::getName() const{
    return name;
}
```

Diagrama UML (1/3)

- Un *diagrama UML* permiten describir las clases y relaciones entre clases en un diseño orientado a objetos:



- El - delante de un atributo o método indica que es privado
- El + indica que es un atributo o método público
- La línea horizontal separa los atributos (parte superior) de los métodos (parte inferior)

Diagrama UML (2/3)

- Traducción a código del diagrama UML anterior:

```
// Rect.h (declaración de la clase)
class Rect{
    private:
        int x1,y1,x2,y2;
    public:
        Rect(int ax,int ay,int bx,int by); // Constructor
        ~Rect(); // Destructor
        int base();
        int altura();
        int area();
};
```

Diagrama UML (3/3)

```
// Rect.cc (implementación de los métodos)
Rect::Rect(int ax,int ay,int bx,int by){
    x1=ax;
    y1=ay;
    x2=bx;
    y2=by;
}
Rect::~~Rect(){}
int Rect::base(){ return (x2-x1); }
int Rect::altura(){ return (y2-y1); }
int Rect::area(){ return base()*altura(); }
```

```
// main.cc (programa principal)
int main(){
    Rect r(10,20,40,50);
    cout << r.area() << endl;
}
```

Accesores

- No es conveniente acceder directamente a los datos miembro de una clase (principio de encapsulación)
- Lo normal es definirlos como `private` y acceder a ellos implementando métodos `set/get/is` (llamados *accesores*):

Fecha
- dia : int - mes : int - anyo : int
+ getDia () : int + getMes () : int + getAnyo() : int + setDia (d : int) : void + setMes (m : int) : void + setAnyo (a : int) : void + isBisiesto () : bool

- Los accesores `set` nos permiten controlar que los valores de los atributos sean correctos

- Todas las clases deben implementar estos cuatro métodos:
 - Constructor
 - Destructor
 - Constructor de copia
 - Operador de asignación
- Si alguno no ha sido definido en la clase, el compilador lo crea por defecto

Constructor (1/6)

- El *constructor* se invoca automáticamente cuando se crea un objeto de la clase
- Las clases deben tener al menos un método constructor
- Si no definimos un constructor, el compilador creará uno por defecto sin parámetros (los datos miembros de los objetos creados así estarán sin inicializar)
- Una clase puede tener varios constructores con parámetros distintos (el constructor puede *sobrecargarse*)
- La sobrecarga es un tipo de polimorfismo

Constructor (2/6)

- Ejemplos de constructor:

```
Fecha::Fecha() { // Sin parámetros
    dia=1;
    mes=1;
    anyo=1900;
}

Fecha::Fecha(int d,int m,int a){ // Con tres parámetros
    dia=d;
    mes=m;
    anyo=a;
}
```

- Llamadas al constructor:

```
Fecha f;
Fecha f(10,2,2010);
Fecha f(); // ;Error de compilación!
```

Constructor (3/6)

- Los constructores pueden tener parámetros por defecto
- Estos valores por defecto sólo se ponen en el fichero de cabecera (.h):

```
// Fecha.h
class Fecha{
    ...
    Fecha(int d=1,int m=1,int a=1900);
    ...
}
```

- Con este constructor podríamos crear objetos de varias formas:

```
Fecha f; // dia = 1, mes = 1, anyo = 1900
Fecha f(10,2,2010); // dia = 10, mes = 2, anyo = 2010
Fecha f(10); // dia = 10, mes = 1, anyo = 1900
Fecha f(18,5) // dia = 18, mes = 5, anyo = 1900
```

- Si los parámetros que se le pasan al constructor son incorrectos no debería de crearse el objeto
- Esto se puede controlar mediante el uso de *excepciones*:
 - Podemos lanzar una excepción con `throw` para indicar que se ha producido un error
 - Podemos capturar una excepción con `try/catch` para reaccionar ante el error
- Si se produce una excepción y no la capturamos, el programa terminará inmediatamente
- Las excepciones sólo deben usarse cuando no hay otra opción (por ejemplo, en los constructores)

Constructor (5/6)

- Ejemplo de uso de excepciones:

```
int root(int n){  
    if(n<0)  
        throw exception(); // Lanza la excepción y termina  
    return sqrt(n);  
}  
  
int main(){  
    try{ // Intentamos ejecutar estas instrucciones  
        int result=root(-1); // Provoca una excepción  
        cout << result << endl; // Esta línea no se ejecuta  
    }  
    catch(...){ // Si hay una excepción la capturamos aquí  
        cout << "Negative number" << endl;  
    }  
}
```

Constructor (6/6)

- Ejemplo de constructor con excepción:

```
Coordenada::Coordenada(int cx,int cy){  
    if(cx>=0 && cy>=0){  
        x=cx;  
        y=cy;  
    }  
    else  
        throw exception();  
}
```

```
int main(){  
    try{  
        Coordenada c(-2,4); // Este objeto no se crea  
    }  
    catch(...){  
        cout << "Coordenada incorrecta" << endl;  
    }  
}
```

Destructor (1/2)

- El *destructor* de la clase debe liberar los recursos (normalmente memoria dinámica) que el objeto esté usando
- Una clase sólo tiene una función destructor que no tiene argumentos y no devuelve ningún valor
- Es un método con igual nombre que la clase y precedido por el carácter `~`:

```
// Declaración
~Fecha();

// Implementación
Fecha::~Fecha() {
    // Liberar la memoria reservada (si fuera necesario)
}
```


Destructor (2/2)

- Todas las clases necesitan un destructor y si no se especifica, el compilador crea uno por defecto
- El compilador llama automáticamente al destructor del objeto cuando acaba su ámbito
- También se invoca al destructor al hacer `delete`
- El destructor de un objeto invoca implícitamente a los destructores de todos sus atributos

Constructor de copia (1/2)

- Un *constructor de copia* crea un objeto a partir de otro objeto existente:

```
// Declaración
Fecha(const Fecha &f);

// Implementación
Fecha::Fecha(const Fecha &f){
    dia=f.dia;
    mes=f.mes;
    anyo=f.anyo;
}
```

Constructor de copia (2/2)

- El constructor de copia se invoca automáticamente cuando:
 - Una función devuelve un objeto
 - Se inicializa un objeto cuando se declara:

```
Fecha f2(f1); // Constructor de copia  
Fecha f2=f1; // Constructor de copia  
f1=f2; // Aquí NO se invoca al constructor, sino a =
```

- Un objeto se pasa por valor a una función:

```
void funcion(Fecha f);  
funcion(f);
```

- Si no se especifica ningún constructor de copia, el compilador crea uno por defecto que hace una copia atributo a atributo del objeto

- No lo vamos a ver en Programación 2
- El *operador de asignación* (=) permite una asignación directa de dos objetos:

```
Fecha f1(10,2,2011); // Constructor de copia  
Fecha f2; // Constructor de copia  
f2=f1; // Operador de asignación
```

- Por defecto, el compilador crea un operador de asignación que copia atributo a atributo
- Podemos redefinirlo para nuestras clases si lo consideramos necesario

Declaraciones *inline* (1/2)

- Los métodos con poco código se pueden implementar directamente en la declaración de la clase (declaración *inline*):

```
// Rect.h
class Rect{
    private:
        int x1,y1,x2,y2;
    public:
        Rect(int ax,int ay,int bx,int by);
        ~Rect(){}; // Inline
        int base(){ return (x2-x1); }; // Inline
        int altura(){ return (y2-y1); }; // Inline
        int area();
};
```

Declaraciones *inline* (2/2)

- Es más eficiente declarar funciones *inline*
- Cuando se compila el código generado para las funciones *inline*, se inserta en el punto donde se invoca a la función (en lugar de hacerlo en otro lugar y hacer una llamada)
- Las funciones *inline* también se pueden implementar fuera de la declaración de clase, en el fichero `.cc`, usando la palabra reservada `inline`:

```
inline int Rect::base() {  
    return (x2-x1);  
}
```

Métodos constantes (1/2)

- Los métodos que no modifican los atributos del objeto se pueden declarar como *métodos constantes*:

```
int Fecha::getDia() const{ // Método constante
    return dia;
}
```

- En un objeto constante sólo se pueden invocar métodos constantes:

```
int Fecha::getDia(){ // No se ha declarado como const
    return dia;
}
int main(){
    const Fecha f(10,10,2011);
    cout << f.getDia() << endl; // Error de compilación
}
```

- Los métodos `get` deben declararse constantes, ya que se limitan a devolver valores y no modifican nunca al objeto

Métodos constantes (2/2)

- Se representan poniendo `<<const>>` delante del nombre del método en los diagramas UML
- En este ejemplo hay cuatro métodos constantes (`getSubtotal`, `getCantidad`, `getPrecio` y `getDescripcion`):

Línea
- cantidad: int - precio: float - descripcion: string
+ Linea() + <<const>> getSubtotal(): float + <<const>> getCantidad(): int + <<const>> getPrecio(): float + <<const>> getDescripcion(): string + setCantidad(cant: int): void + setPrecio(precio: float): void + setDescripcion(descripcion: string): void

Funciones amigas

- Una *función amiga* no pertenece a la clase pero puede acceder a su parte privada
- Se declara usando la palabra reservada `friend` en su declaración:

```
class MiClase{  
    friend void unaFuncionAmiga(int, MiClase &);  
public:  
    ...  
private:  
    int datoPrivado;  
};
```

```
void unaFuncionAmiga(int x, MiClase &c){  
    c.datoPrivado = x; // Correcto, porque es amiga  
}
```

Sobrecarga de la entrada/salida (1/4)

- Podemos sobrecargar las operaciones de entrada/salida de cualquier clase:

```
Fecha f;  
cin >> f;  
cout << f;
```

- El problema es que no pueden ser funciones miembro de una clase porque el primer operando (`cin/cout`) no es un objeto de esa clase (es un `stream`)
- Los operadores se sobrecargan usando funciones amigas:

```
friend ostream& operator<<(ostream &o,const Fecha &f);  
friend istream& operator>>(istream &o,Fecha &f);
```

- Declaración:

```
class Fecha{  
    friend ostream& operator<<(ostream &os,const Fecha &f);  
    friend istream& operator>>(istream &is,Fecha &f);  
public:  
    Fecha(int dia=1,int mes=1,int anyo=1900);  
    ...  
private:  
    int dia,mes,anyo;  
};
```

- Implementación:

```
ostream& operator<<(ostream &os,const Fecha &f){  
    os << f.dia << "/" << f.mes << "/" << f.anyo;  
    return os;  
}
```

```
istream& operator>>(istream &is,Fecha &f){  
    char dummy;  
    is >> f.dia >> dummy >> f.mes >> dummy >> f.anyo;  
    return is;  
}
```

Sobrecarga de la entrada/salida (4/4)

- En un diagrama UML se pondrá la palabra `<<friend>>` delante del operador, ya que se trata de una función amiga
- En este ejemplo, la clase tiene sobrecargado el operador de salida (`operator<<`):

Factura
<u>- nextId: int = 1</u> <u>+ IVA: const int = 21</u> - fecha: string - id: int
+ Factura(c: Cliente*, fecha: string) + anyadirLinea(cant: int, desc: string, prec: float): void <u>- getNextId(): int</u> + <<friend>> operator<<: ostream &

Atributos y métodos de clase (1/3)

- Los *atributos de clase* tienen el mismo valor para todos los objetos de la clase (son como variables globales para la clase)
- Los *métodos de clase* producen la misma salida para todos los objetos de la clase y sólo pueden acceder a atributos de clase
- También se llaman atributos y métodos *estáticos*
- Se declaran mediante la palabra reservada `static`:

```
class Fecha{
    public:
        static const int semanasPorAnyo=52;
        static const int diasPorSemana=7;
        static const int diasPorAnyo=365;
        static string getFormato();
        static boolean setFormato(string);
    private:
        static string cadenaFormato;
};
```

Atributos y métodos de clase (2/3)

- Se representan subrayados en los diagramas UML
- En este ejemplo hay dos atributos estáticos (`IVA` y `nextId`) y un método estático (`getNextId`):

Factura
- <u>nextId</u> : int = 1
+ <u>IVA</u> : const int = 21
- fecha: string
- id: int
+ Factura(c: Cliente*, fecha: string)
+ anyadirLinea(cant: int, desc: string, prec: float): void
- <u>getNextId</u> (): int
+ <<friend>> operator<<: ostream &

Atributos y métodos de clase (3/3)

- Si el atributo estático no es un tipo simple o no es constante, debe declararse en la clase pero tomar su valor fuera de ella:

```
// Fecha.h
class Fecha{
    ...
    static const string findelmundo;
    ...
};
```

```
// Fecha.cc
const string Fecha::findelmundo="2012";
```

- Acceso a atributos o métodos estáticos desde fuera de la clase:

```
cout << Fecha::diasPorAnyo << endl; // Atributo estático
cout << Fecha::getFormato() << endl; // Método estático
```


El puntero `this`

- El puntero `this` es una pseudovariable que no se declara ni se puede modificar
- Es un argumento implícito que reciben todos los métodos (excluyendo los estáticos) y que apunta al objeto receptor del mensaje
- Es necesario cuando queremos desambiguar el nombre del parámetro o cuando queremos pasar como argumento el objeto a una función anidada:

```
void Fecha::setDia(int dia){  
    // dia=dia; ERROR: es ambiguo  
    this->dia=dia;  
    cout << this->dia << endl;  
}
```

Objetos y gestión de memoria

Objetos automáticos y objetos dinámicos (1/5)

- Teniendo en cuenta su permanencia en la memoria, los objetos pueden ser *automáticos* o *dinámicos*
- Los objetos *dinámicos* se crean en tiempo de ejecución utilizando el operador `new` y permanecen en memoria (generalmente en el *heap*) hasta que se eliminan explícitamente a través del operador `delete`*
- Los objetos *automáticos* se crean (automáticamente) en la memoria (generalmente en la *pila*) en tiempo de ejecución cuando se entra en su ámbito y se destruyen (automáticamente) cuando se sale de dicho ámbito

*Todos estos conceptos están descritos en el Tema 4

Objetos automáticos y objetos dinámicos (2/5)

- Ejemplo de creación de un objeto automático y de uno dinámico:

```
void f() {  
    Date d1; // Objeto automático  
    Date *d2=NULL;  
    d2=new Date; // Objeto dinámico  
}  
  
int main() {  
    f();  
    ...  
}
```

- Al terminar la función `f`, la variable `d1` ya no está en memoria pero el objeto apuntado por `d2` sí, aunque ya no es accesible
- Este código es incorrecto: el espacio de memoria al que apunta `d2` no se borra y ocupa memoria hasta que el programa acabe
- `NULL` es una constante entera con valor cero. A partir del estándar C++ 2011 se puede usar la constante `nullptr` que representa el cero como una dirección de memoria (tipo puntero)

Objetos automáticos y objetos dinámicos (3/5)

- En el ejemplo anterior, podemos devolver el puntero para que el objeto apuntado por d2 se pueda seguir usando:

```
Date* f(){ // f devuelve un puntero a Date
    Date d1; // Objeto automático
    d1.setDay(10);
    Date *d2=NULL;
    d2=new Date; // Objeto dinámico
    d2->setDay(20);
    return d2;
}
int main(){
    Date *d=NULL;
    d=f();
    cout << d->getDay(); // Imprime 20
    d->setMonth(1);
    delete d; // Objeto dinámico borrado de memoria
}
```

Objetos automáticos y objetos dinámicos (4/5)

- Así quedaría el ejemplo anterior si devolviéramos un objeto automático en lugar de uno dinámico:

```
Date f(){  
    Date d1; // Objeto automático  
    d1.setDay(10);  
    return d1; // Llama al constructor de copia  
}  
  
int main(){  
    Date d=f(); // Objeto automático  
    cout << d.getDay(); // Imprime 10  
    d.setDay(1);  
}
```

- El constructor de copia será invocado en este caso para inicializar el objeto `d` del `main`

Objetos automáticos y objetos dinámicos (5/5)

- Asignación de objetos automáticos y dinámicos:

```
Date d1,d2,*d3=new Date,*d4=new Date;
d3->setDay(10);
d4->setDay(20);
d1=d2; // Se llama al operador de asignación y
        // los campos de d2 se copian en d1
Date d5=d1; // Llamada al constructor de copia
d3=d4; // El objeto asignado originalmente a d3 ya
        // no se puede borrar
        // d3 y d4 apuntan ahora al mismo objeto
cout << d3->getDay(); // Imprime 20
delete d3;
d4->setDay(5); // Igual de incorrecto que d3->setDay(5)
                // d3 y d4 apuntan a memoria no válida
```

- La última línea es incorrecta, pero podría llegar a funcionar: al eliminar un objeto se marcan sus posiciones de memoria como listas para ser reasignadas, pero no se pone en ese momento la memoria a cero o se reasigna a nuevos datos

Copia profunda y copia superficial

- Dada una clase A con un campo B que es un objeto dinámico:

```
class A {B *b; ... }
```

- Decimos que el constructor de copia de A realiza una *copia profunda* del objeto si reserva nueva memoria para él:

```
A(const A &a) {  
    ...  
    b=new B(a.b);  
}
```

- Decimos que el constructor de copia de A realiza una *copia superficial* del objeto si hace que el nuevo puntero apunte a donde el anterior:

```
A(const A &a) {  
    ...  
    b=a.b;  
}
```

- Las dos opciones pueden ser convenientes según el problema

A tener en cuenta

- Deberíamos dar preferencia a los objetos automáticos sobre los dinámicos, excepto cuando el objeto tenga que sobrevivir a su ámbito, o el objeto automático se copie varias veces y este proceso de copia sea costoso y requiera mucha memoria
- Al usar objetos dinámicos deberíamos usar referencias más que punteros, excepto cuando queramos representar que un objeto es opcional (asignándole un valor nulo), o cuando queremos llamar a una función existente que necesita un parámetro de tipo puntero, o cuando queramos usar polimorfismo
- Las últimas versiones de C++ introducen los *punteros inteligentes*, que se consideran más recomendables que los punteros clásicos estudiados aquí (una vez se dominan estos)

Relaciones

Relaciones entre objetos

- Principales tipos de relaciones entre objetos y clases:

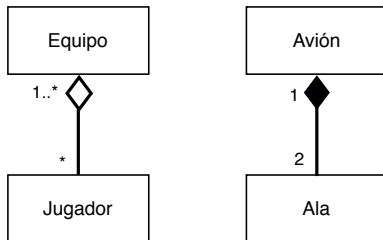
Entre objetos	Asociación	————
	Agregación	◇————
	Composición	◆————
	Uso	←-----
Entre clases	Generalización	◁————

- La mayoría de las relaciones posee cardinalidad:
 - Uno o más: $1..*$ ($1..n$)
 - Cero o más: $*$
 - Número fijo: m
- En Programación 2 vamos a trabajar solo la agregación y la composición

- *Agregación y composición* son relaciones todo-parte en las que un objeto forma parte de la naturaleza de otro
- A diferencia de la asociación, son relaciones asimétricas
- La diferencia entre agregación y composición es la fuerza de la relación: la agregación es una relación más débil que la composición

Agregación y composición (2/6)

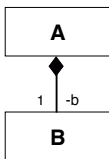
- En la composición, cuando se destruye el objeto contenedor también se destruyen los objetos que contiene
 - Ej: el ala forma parte del avión y no tiene sentido fuera del mismo (si vendemos un avión, lo hacemos incluyendo sus alas)
- En el caso de la agregación, no ocurre así
 - Ej: podemos vender un equipo, pero los jugadores pueden irse a otro club (no desaparecen con el equipo)



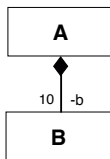
- Algunas relaciones pueden ser consideradas como agregaciones o composiciones en función del contexto en que se utilicen
 - Ej: la relación entre bicicleta y rueda
- Algunos autores consideran que la única diferencia entre ambos conceptos radica en su implementación: una composición sería una “agregación por valor”

Agregación y composición (4/6)

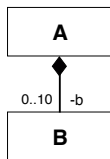
- Implementación de la composición:



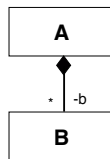
```
class A {
private:
    B b;
    ...
};
```



```
class A {
private:
    B b[10];
    ...
};
```



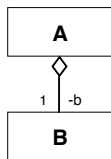
```
class A {
private:
    vector<B> b;
    static const int N=10;
    ...
};
```



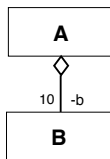
```
class A {
private:
    vector<B> b;
    ...
};
```

Agregación y composición (5/6)

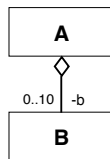
- Implementación de la agregación:



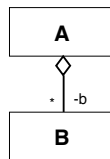
```
class A {
private:
    B *b;
...
};
```



```
class A {
private:
    B *b[10];
...
};
```



```
class A {
private:
    vector<B*> b;
    static const int N=10;
...
};
```



```
class A {
private:
    vector<B*> b;
...
};
```


Agregación y composición (6/6)

- Ejemplo de implementación de la agregación:

```
class A{  
    private:  
        B *b;  
    public:  
        A (B *b){ this->b=b; }  
};
```

```
int main(){ // Dos formas de implementar la agregación:  
    // 1- Mediante un puntero  
    B *b=new B;  
    A a(b);  
    // 2- Mediante un objeto  
    B b;  
    A a(&b);  
}
```

Compilación

El proceso de compilación

- La tarea de traducir un programa fuente en ejecutable se realiza en dos fases:
 - *Compilación*: el compilador traduce un programa fuente en un programa en código objeto (no ejecutable)
 - *Enlace*: el enlazador (*linker*) junta el programa en código objeto con las librerías del lenguaje (C/C++) y genera el ejecutable
- En C++ se realizan las dos fases con la siguiente instrucción:

Terminal

```
$ g++ programa.cc -o programa
```

- Con la opción `-c` sólo se compila, generando código objeto (`.o`), pero sin hacer el enlace:

Terminal

```
$ g++ programa.cc -c
```

Compilación separada (1/2)

- Cuando un programa se compone de varios ficheros fuente (.cc), lo que debe hacerse para obtener el ejecutable es:
 1. Compilar cada fuente por separado, obteniendo varios ficheros en código objeto (.o):

Terminal

```
$ g++ -c C1.cc  
$ g++ -c C2.cc  
$ g++ -c prog.cc -c
```

2. Enlazar los ficheros en código objeto con las librerías del lenguaje y generar un ejecutable:

Terminal

```
$ g++ C1.o C2.o prog.o -o prog
```

- Si tiene pocos ficheros fuente, se puede hacer todo de una vez:

Terminal

```
$ g++ C1.cc C2.cc prog.cc -o prog
```

Compilación separada (2/2)

- Problema: tenemos un fichero de cabecera `.h` que se usa en varios ficheros fuente `.cc`
- ¿Qué hay que hacer si se cambia algo en el `.h`?
 - Opción 1: lo recompilo todo (a lo “bestia”)
 - Opción 2: busco “a mano” dónde se usa y sólo recompilo esas clases
 - Opción 3: busco automáticamente dónde se usa y sólo recompilo esas clases
- La mejor es la “Opción 3” y hay un programa llamado *make* que nos ayuda a hacerlo

La herramienta *make* (1/5)

- La herramienta *make* ayuda a compilar programas grandes
- Permite establecer *dependencias* entre ficheros
- Compila un fichero cuando alguno de los ficheros de los que depende cambia
- El fichero de texto *makefile* especifica las dependencias entre los ficheros y qué hacer cuando algo cambia

La herramienta *make* (2/5)

- La herramienta *make* busca por defecto un fichero llamado *makefile*
- En este fichero se describe un *objetivo* principal (normalmente el programa ejecutable) y una serie de objetivos secundarios
- El formato de cada objetivo del fichero *makefile* es:

```
<objetivo> : <dependencias>  
[tabulador]<instrucción>
```

- El algoritmo del programa *make* es muy sencillo: “*Si la fecha de alguna dependencia es más reciente que la del objetivo, ejecutar instrucción*”

La herramienta *make* (3/5)

- Ejemplo:*

```
prog : C1.o C2.o prog.o
      g++ -Wall -g C1.o C2.o prog.o -o prog
C1.o : C1.cc C1.h
      g++ -Wall -g -c C1.cc
C2.o : C2.cc C2.h C1.h
      g++ -Wall -g -c C2.cc
prog.o : prog.cc C1.h C2.h
      g++ -Wall -g -c prog.cc
```

*La opción `-Wall` muestra todos los *warnings* y `-g` añade información para el depurador

La herramienta *make* (4/5)

- En el ejemplo anterior, si se modifica `C2.cc` y se ejecuta *make*:

Terminal

```
$ make
g++ -Wall -g -c C2.cc
g++ -Wall -g C1.o C2.o prog.o -o prog
```

- Y si se modifica `C2.h` y se ejecuta *make*:

Terminal

```
$ make
g++ -Wall -g -c C2.cc
g++ -Wall -g -c prog.cc
g++ -Wall -g C1.o C2.o prog.o -o prog
```

La herramienta *make* (5/5)

- Ejemplo anterior usando constantes (más “profesional”):*

```
CC = g++
CFLAGS = -Wall -g
OBJS = C1.o C2.o prog.o

prog : $(OBJS)
    $(CC) $(CFLAGS) $(OBJS) -o prog
C1.o : C1.cc C1.h
    $(CC) $(CFLAGS) -c C1.cc
C2.o : C2.cc C2.h C1.h
    $(CC) $(CFLAGS) -c C2.cc
prog.o : prog.cc C1.h C2.h
    $(CC) $(CFLAGS) -c prog.cc
clean:
    rm -rf $(OBJS)
```

Ejercicios

Ejercicios (1/3)

Ejercicio 1

Implementa la clase del siguiente diagrama:

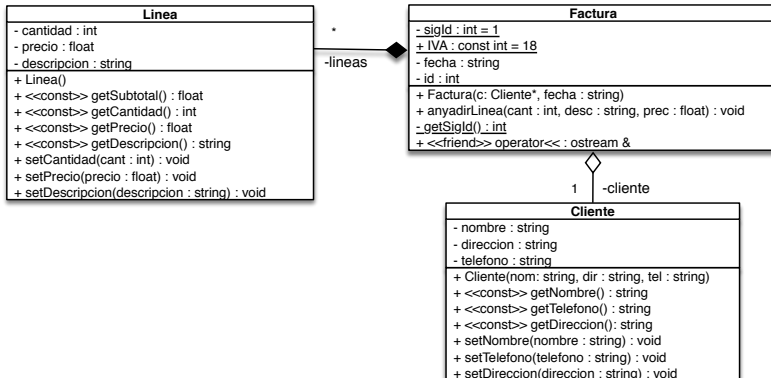
Coordenada
- x : float - y : float
+ Coordenada (cx: float=0, cy: float = 0) + Coordenada (const Coordenada &) + ~Coordenada() + <<const>> getX() : float + <<const>> getY() : float + setX (cx:float) : void + setY (cy:float) : void + <<friend>> operator << : ostream &

Debes crear los ficheros `Coordenada.cc` y `Coordenada.h`, además de un *makefile* para compilarlos junto con un programa principal.cc. En el main se debe pedir al usuario dos números y crear con ellos una coordenada para imprimirla con el operador salida en el formato `(x, y)`. Escribe el código necesario para que cada método sea utilizado al menos una vez.

Ejercicios (2/3)

Ejercicio 2

Implementa el código correspondiente al siguiente diagrama UML:



Ejercicios (3/3)

Ejercicio 2 (continuación)

Se debe hacer un programa que cree una nueva factura, añada un producto y lo imprima. Desde el constructor de `Factura` se llamará al método `getSigId`, que devolverá el valor de `sigId` y lo incrementará. Ejemplo de salida al imprimir una factura:

```
Factura n°: 12345
Fecha: 18/4/2011

Datos del cliente
-----
Nombre: Agapito Piedralisa
Dirección: c/ Río Seco, 2
Teléfono: 123456789

Detalle de la factura
-----
Línea;Producto;Cantidad;Precio ud.;Precio total
--
1;Ratón USB;1;8,43;8,43
2;Memoria RAM 2GB;2;21,15;42,3
3;Altavoces;1;12,66;12,66

Subtotal: 63,39 €
IVA (18%): 11,41 €
TOTAL: 74.8002 €
```