

Funktionale und objektorientierte Programmierkonzepte



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Präsenz-Sprechstunde B

Simon Hock, Nhan Huynh, Daniel Mangold



Organisatorisches

Interfaces

Abstrakte Klassen

Nützliche Informationen

Klassenattribute vs. Objektattribute

Typumwandlung

Arbeitsphase

- 01.12.2021 Präsenzsprechstunde im Raum in Raum S103/**103**!
- Aufnahme von Themenwünsche: Bitte spätestens **Montag** Abend Bescheid geben!

- Schnittstelle: Trennt, was eine Klasse tut, und wie die Klasse es tut
- Keine Objekte können instanziiert werden
- Zustandslos: Enthält nur Konstanten, Klassenmethoden und nicht implementierte Objektmethoden
 - ▣ Konstante: `static final`
- Schlüsselwort: `interface`
- Alles im Interface ist implizit `public`
- Zusätzlich sind alle Methoden implizit `abstract`
- Ausnahme:
 - ▣ Seit Java 8: Implementierte Objektmethoden mit dem Schlüsselwort `default`
 - ▣ Seit Java 9: Implementierte Methoden mit dem Schlüsselwort `private`

- Beschreibung der Funktionalitäten
- Genauere Implementierung bleibt offen
- Entwickler: Freiheit

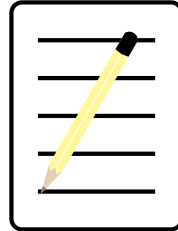


Abbildung: Vertrag



Abbildung:

https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71Fey%2BGutvL._AC_SX466_.jpg

Klasse Ingredient

```
1 public class Ingredient {  
2  
3     private final String name;  
4     private final double amount;  
5     private final String unit;  
6  
7     public Ingredient(String name, double amount, String unit) {  
8         this.name = name;  
9         this.amount = amount;  
10        this.unit = unit;  
11    }  
12  
13    ...  
14 }
```

Klasse Recipe

```
1 public class Recipe {  
2  
3     private final Ingredient[] ingredients;  
4  
5     public Recipe(Ingredient[] ingredients) {  
6         this.ingredients = ingredients;  
7     }  
8  
9     ...  
10 }
```


Interface Cookie

```
1 public interface Cookie {  
2  
3     Recipe getRecipe();  
4  
5 }
```

Klasse ShortbreadBiscuit

```
1 public class ShortbreadBiscuit implements Cookie {
2
3     @Override
4     public Recipe getRecipe() {
5         Ingredient[] ingredients = {
6             new Ingredient("Unsalted butter", 10, "tbsp"),
7             new Ingredient("Confectioners' sugar", 0.5, "cup"),
8             new Ingredient("Pure vanilla extract", 0.5, "tbsp"),
9             new Ingredient("All-purpose flour 180g", 1.5, "cups"),
10            new Ingredient("Kkosher salt", 0.5, "tbsp")
11        };
12        return new Recipe(ingredients);
13    }
14 }
```



- Vorlagen mit Zuständen und Funktionalitäten für Unterklassen
- Keine Objekte können instanziiert werden
- Kann Attribute enthalten
- Kann implementierte und nicht implementierte Objektmethoden enthalten
 - ▣ Abstrakte Methode mittels Schlüsselwort `abstract`
- Beliebige Sichtbarkeiten
- Schlüsselwort: `abstract`

Interface Sortable

```
1 public interface Sortable {  
2  
3  
4     void sort();  
5  
6     void sort(int from, int to);  
7 }
```

Abstrakte Klasse ArraySort

```
1 public abstract class ArraySort implements Sortable {  
2  
3     protected final int[] array;  
4  
5     public ArraySort(int[] array) {  
6         this.array = array;  
7     }  
8  
9     @Override  
10    public void sort() {  
11        sort(0, array.length - 1);  
12    }  
13  
14 }
```

Klasse ArraySelectionSort

```
1 public class ArraySelectionSort extends ArraySort {
2     public ArraySelectionSort(int[] array) { super(array); }
3
4     @Override
5     public void sort(int from, int to) {
6         for (int i = from; i < to; i++) {
7             int min = i;
8             for (int j = i + 1; j <= to; j++)
9                 if (array[j] < array[min])
10                     min = j;
11             swap(i, min);
12         }
13     }
14 }
```



- Ein Interface kann beliebig viele Interfaces erweitern.
- Eine Klasse kann nur eine Klasse erweitern (Einfachvererbung) und beliebig viele Interfaces implementieren.
- Eine Klasse gilt als abstrakt, falls es eine nicht implementierte Methode besitzt.
- Nicht implementierte Methoden bei Erweiterungen (Interface und abstrakte Klassen) müssen nicht erneut definiert werden.

Beispiel - Erweiterung von Interfaces

```
1 public interface Identifiable {  
2  
3     String getID();  
4 }
```



```
1 public interface Sortable extends Identifiable {  
2  
3  
4     void sort();  
5  
6     void sort(int from, int to);  
7 }
```



- Statische Attribute sind Eigenschaften, die nicht einzelnen Objekten, sondern deren gesamter Klasse zugeordnet werden.
- Schlüsselwort: `static`
- Formaler Aufbau: Zugriffsmodifikator⁺ `static` Datentyp Bezeichner = Wert;
 - ▣ Die Begriffe, die mit einem ⁺ (Asterisk) markiert sind, sind optional.
- Zugriff: Klassenname.Klassenattribut

```
1 public class Person {  
2     private String name;  
3  
4     public Person(String name) {  
5         Person.name = name;  
6     }  
7  
8     public String getName() {  
9         return name;  
10    }  
11 }
```

- Welchen Namen gibt joe zurück?
- Welchen Namen gibt sarah zurück?

```
1 Person joe    = new Person("Joe");  
2 Person sarah = new Person("Sarah");  
3  
4 System.out.println(joe.getName());  
5 System.out.println(sarah.getName());
```



- Jede Instanz hat ihre eigenen Objektattribute mit eigenen Werten.
- Ohne Schlüsselwort `static`
- Formaler Aufbau: Zugriffsmodifikator⁺ Datentyp Bezeichner = Wert;
 - ▣ Die Begriffe, die mit einem ⁺ (Asterisk) markiert sind, sind optional
- Zugriff: Objekt.Objektattribut

```
1 public class Person {  
2     private String name;  
3  
4     public Person(String name) {  
5         this.name = name;  
6     }  
7  
8     public String getName() {  
9         return name;  
10    }  
11 }
```

- Welchen Namen gibt joe zurück?
- Welchen Namen gibt sarah zurück?

```
1 Person joe    = new Person("Joe");  
2 Person sarah = new Person("Sarah");  
3  
4 System.out.println(joe.getName());  
5 System.out.println(sarah.getName());
```



- engl. Casting
- Primitive Datentypen
- Referenztypen
- Impliziter Cast: Typ muss nicht angegeben werden, sondern die Typumwandlung geschieht automatisch
- Expliziter Cast: Typ muss angegeben werden
- Formaler Aufbau: (<Casting Typ>) Literal/Variable/Objekt

- „Erweiterungskonvertierung“
- Konvertierung von Typ mit kleinerem (oder schmalere) in einen Typ mit größerem (oder breiterem) Bereich
- Sichere Konvertierung → Kein Datenverlust

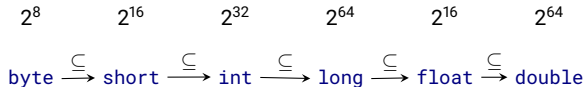
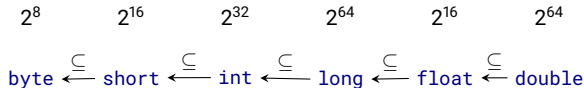


Abbildung: Überblick von widening conversions

Primitive Datentypen - Narrowing conversion

- „Verengungskonvertierung“
- Konvertierung von Typ mit größerem (oder breiterem) in einen Typ mit kleinerem (oder schmalerem) Bereich
- Unichere Konvertierung → Datenverlust



← Narrowing

Abbildung: Überblick von narrowing conversions



- Konvertierung von `byte` nach `char`
- Widening und narrowing
- `byte` wird zu `int` konvertiert
- `int` wird zu `char` konvertiert

- Upcast: Typumwandlung nach oben (bspw. Superklassen)
- Downcast: Typumwandlung nach unten (bspw. Subklassen)
- Fehlermeldung, falls Cast nicht möglich ist!
 - ▣ `ClassCastException`

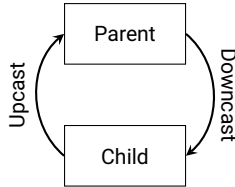


Abbildung: Überblick Upcast und Downcast

Selbstständiges Arbeiten