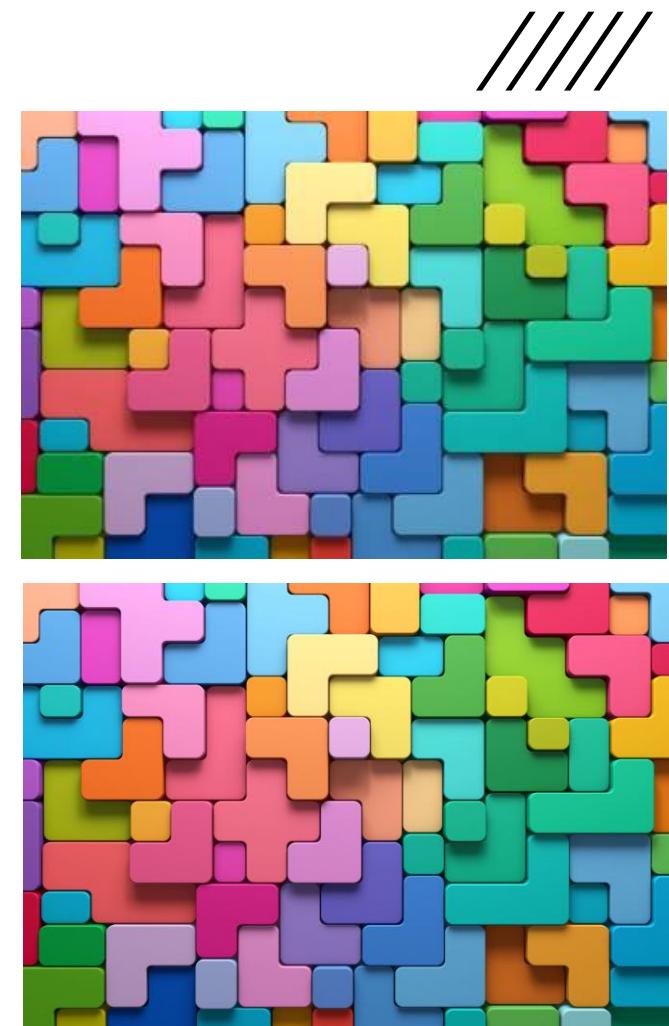


O O P

FORELESNING 6

FREDAG 5/9





Læremål: Avansert bruk av Python

- Gjøre programmene lettere å lese og finne fram i
- *Objektorientert programmering* er en måte å tenke på når vi skriver programmer som åpner nye muligheter
- (+ mer de kommende ukene)





Motivasjon: Hvorfor objektorientering?

- En måte å tenke på som organiserer programmer og gjør ting mer oversiktlig (i mange tilfeller)
- I stedet for *passive* samlinger med data (list, dict ++) som må sendes inn til funksjoner for å bli gjort noe med...
- ...kan man lage litt mer *selvstendige* objekter som i tillegg til å inneholde data selv vet hva de skal gjøre med disse dataene
- passiv: **resultat = gjør_noe_med(en_samling)**
- selvstendig: **resultat = et_objekt.gjør_noe_selv()**





Må man bruke objektorientering, da?

- Nei, man *kan* ha alt av data i lister eller dictionaries
- Og lage funksjoner til alt man skal gjøre med dem



```
 uten_objekt.py > ...
1   from kortstokk import lag_kortstokk, trekk_kort
2
3   kortstokk = lag_kortstokk()
4   tilfeldig_kort = trekk_kort(kortstokk)
5
6   print()
7   print(tilfeldig_kort)
8   print()
9   print("type:", type(tilfeldig_kort))
10  print("farge:", tilfeldig_kort["farge"])
11  print("verdi:", tilfeldig_kort["verdi"])
12  print()
```



```
(base) PS C:\GitHub\test> python uten_objekt.py
{'farge': 'rød', 'symbol': 'ruter', 'verdi': 11, 'tekst': 'J'}
type: <class 'dict'>
farge: rød
verdi: 11
```

```
 med_objekt.py > ...
1   from kortstokk import Kortstokk
2
3   kortstokk = Kortstokk()
4   tilfeldig_kort = kortstokk.trekk()
5
6   print()
7   print(tilfeldig_kort)
8   print()
9   print("type:", type(tilfeldig_kort))
10  print("farge:", tilfeldig_kort.farge)
11  print("verdi:", tilfeldig_kort.verdi)
12  print()
```



```
(base) PS C:\GitHub\test> python med_objekt.py
kløver K
type: <class 'kortstokk.Kort'>
farge: svart
verdi: 13
```





De fire fordelene med OOP (de fire pillarene)

- Abstraksjon
- Innkapsling
- Arv
- Polymorfisme

○ Abstraksjon

- I stedet for å ha **20 ulike funksjoner** som gjør ting med kortstokker å holde styr på...
- ...samle alle funksjonene som representerer en Kortstokk i **en klasse** som tar seg av alt dette
- (og de som representerer et enkelt Kort i en annen klasse)
- Da er ting som naturlig hører sammen på samme sted
- Importerer da 2 klasser i stedet for 20 funksjoner





Innkapsling

- Med en ordbok vil *alle* data være synlig for programmet som bruker den
- I en klasse kan vi gjemme bort interne data og funksjoner som "omverdenen" ikke trenger å vite noe om
- Redusererer kompleksitet: fokus på *hva*, ikke *hvordan*
- *Grensesnittet* til klassen er navnet på de offentlige metodene (funksjonene) og variablene som annen kode skal bruke
- Resten er internt (bare interessant for klassen selv)





Arv

- Vi kan lage generelle klasser som fungerer i mange tilfeller (Kort)
- Og mer spesialiserte klasser som er tilpasset en bestemt bruk (KlassiskKort, PokemonKort)
- Alt som er felles for disse klassene er samlet i "moderklassen" Kort, og arves av de spesialiserte klassene (mer oversiktelig)
- De spesialiserte klassene inneholder da kun ekstra funksjoner og data som bare er relevante til deres spesielle bruk



○ Polymorfisme

- De spesielle klassene teller også som eksemplarer av "moderklassen" sin (men ikke omvendt)
 - Et KlassiskKort teller som et Kort
 - Et PokemonKort teller som et Kort
 - Men et Kort teller ikke som et PokemonKort!
- "Søskenklasser" teller ikke som hverandres type
 - et KlassiskKort teller ikke som et PokemonKort

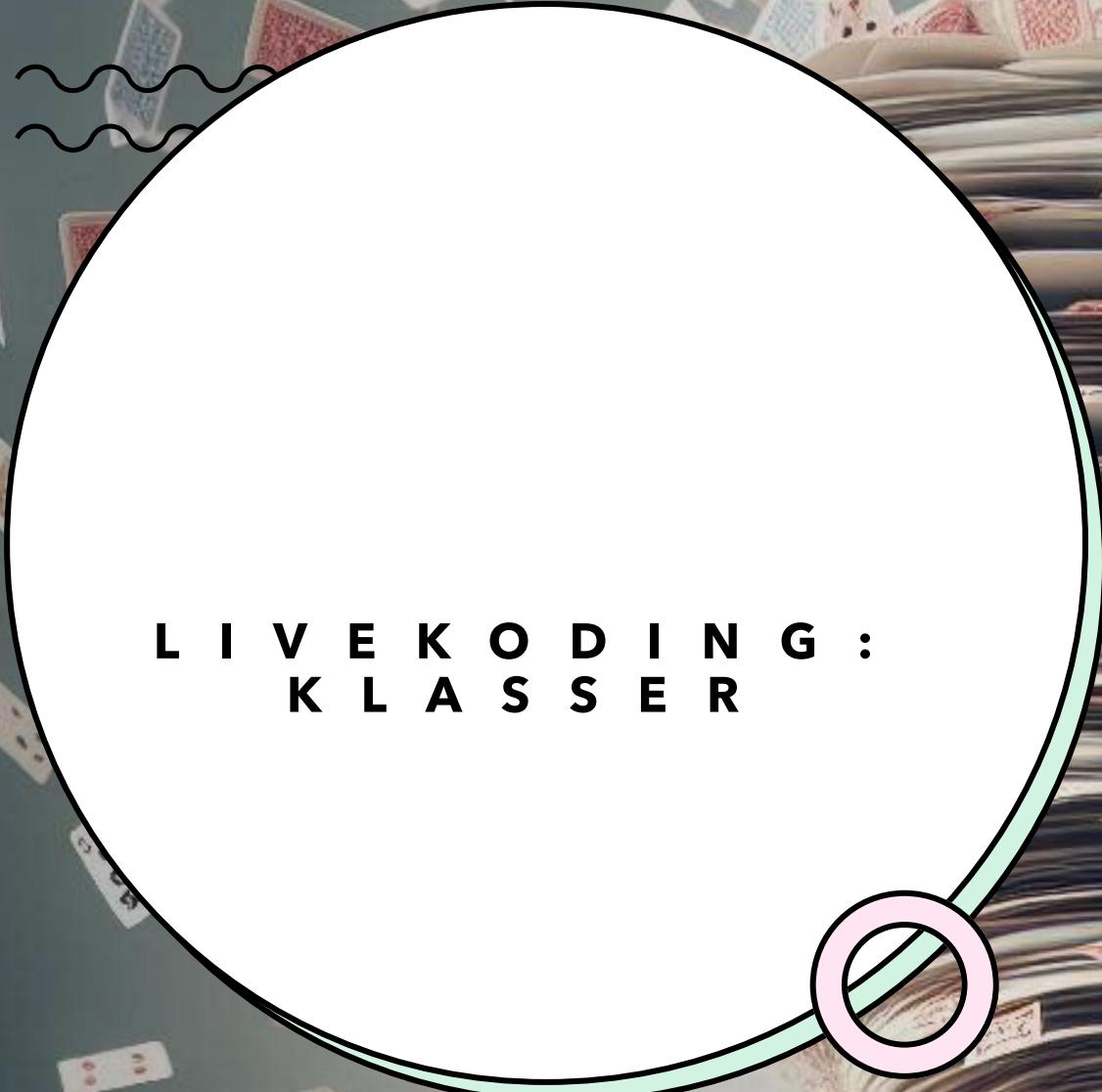


○ Husk hvordan exceptions fungerte:

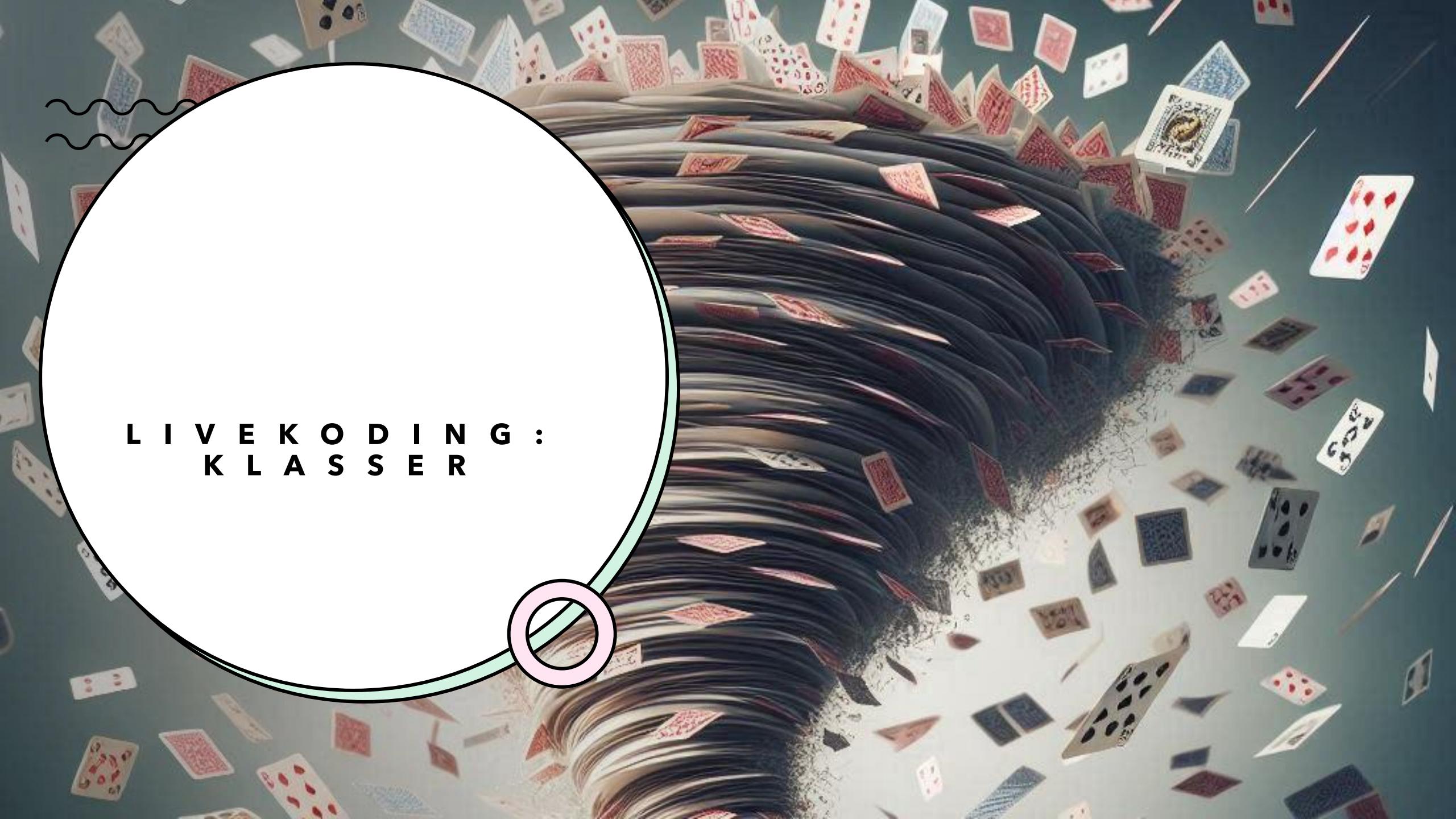
- Teller en ArithmeticError som en ZeroDivisionError?
- Teller en ZeroDivisionError som en Exception?
- Teller en OverflowError som en ZeroDivisionError?
- Hvordan fange opp både OverflowError og ZeroDivisionError, men ikke TabError (i en og samme **except**-blokk)?

```
+-- Exception
  +- StandardError
    +- ArithmeticError
      +- FloatingPointError
      +- OverflowError
      +- ZeroDivisionError
    +- AssertionError
    +- AttributeError
    +- EnvironmentError
      +- IOError
    +- EOFError
    +- ImportError
    +- LookupError
      +- IndexError
      +- KeyError
    +- NameError
    +- RuntimeError
      +- NotImplemented
    +- SyntaxError
      +- IndentationError
        +- TabError
    +- SystemError
    +- TypeError
    +- ValueError
```





L I V E K O D I N G :
K L A S S E R

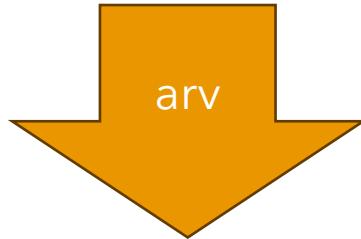


• Klassediagram

Generelle
klasser



arv



Mer
spesialiserte
klasser

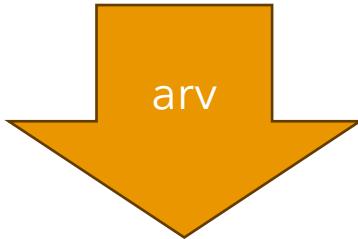


inneholder



Kort

arv



KlassiskKort



○ Metoder

- En vanlig funksjon kalles slik:
 - **en_returnverdi = en_funksjon(et_argument)**
- Men vi kan også la et objekt kalle en av sine funksjoner for oss
 - **en_returverdi = et_objekt.en_metode()**
- En slik funksjon kalles en *metode*





self

- Klassen er felles oppskrift for *alle* objekter av en type
- Men når vi kaller en *metode* så trenger vi ofte å vite akkurat hvilket objekt som kalte metoden
- Ulike objekter av samme type kan ha helt ulike data (for eksempel tallverdi og farge på et spillkort)
- Derfor inneholder alle metoder en **ekstra** parameter som ikke puttes i parenteser når vi kaller metoden: **self**



○ self

- Når en metode kalles:
 - **et_objekt.gjør_noe()**
 - **et_objekt.gjør_noe_med(et_argument)**
- gjør Python egentlig dette:
 - **KlassenTilObjektet.gjør_noe(et_objekt)**
 - **KlassenTilObjektet.gjør_noe_med(et_objekt, et_argument)**
- Derfor trenger vi den ekstra parameteren
 - **def gjør_noe_med(self, en_parameter):**



- Tips: Insights → Network på GitHub



Bilde: bing image creator

○ Prosjekt 0: Vurdering

Det litt typiske er at de som
forstår mye tror de ligger
dårligere an enn de gjør...



...og at de som virkelig trenger å
ta det mer på alvor tror de ligger
bedre ann enn de gjør...





- Tren på de små tingene som om de er de store
- Feil er læring
- Unngå press hvis du ønsker utvikling





Etter forelesningen

- På mandag livekoder vi starten på prosjek 1 sammen her i forelesningen
- Det handler om å få startet tidlig, og få en god start
- (Retterne vet at det kommer til å bli mye likt her)
- (Det er også lov å gjøre det helt selv, men start tidlig - det er en del å gjøre på dette prosjektet)

