

SAPIENZA Università di Roma, Facoltà di Ingegneria dell'Informazione,
Informatica e Statistica

Corso di

Progettazione del Software

Anno Accademico 2010/11

Ripasso di Java

Massimo Mecella (esercitatore) e Alessandro Russo (tutor)

Uguaglianza e copia in Java

1. La classe `Object`
2. Uguaglianza superficiale e uguaglianza profonda
3. Copia superficiale e copia profonda
4. Oggetti mutabili e oggetti immutabili

La classe Object

Implicitamente, **tutte le classi** (predefinite o definite da programma) sono derivate, direttamente o indirettamente, dalla classe `Object`.

Di conseguenza, tutti gli oggetti, qualunque sia la classe a cui appartengono, **sono anche implicitamente istanze** della classe predefinita `Object`.

Queste sono alcune funzioni della classe `Object` (della prima sappiamo già fare l'overriding):

- `public String toString()`
- `public final Class getClass()`
- `public boolean equals(Object)`
- `protected Object clone()`

Stampa di oggetti e funzione toString()

La funzione `public String toString()` di `Object` associa una **stringa stampabile** all'oggetto di invocazione.

Se ne può fare overriding in modo opportuno nelle singole classi in modo da generare una **forma testuale** conveniente per gli oggetti della classe.

```
// File unita1/Esempio20.java
class B {
    private int i;
    B(int x) { i = x; }
    public String toString() { return "i: " + i; }
}
```

```
public class Esempio20 {
    public static void main(String[] args) {
        B b = new B(5);
    }
}
```

```
        System.out.println(b);  
    }  
}
```

```
/* Stampa:
```

```
   i: 5
```

```
   Nota: se non avessimo ridefinito toString() avrebbe stampato
```

```
   B@601bb1
```

```
*/
```

Stampa in classi derivate

Nel fare overriding di `toString()` per una classe derivata è possibile riusare la funzione `toString()` della classe base.

```
class B {  
    protected int x, y;  
    public String toString() { // ...  
        // ...  
    }  
  
class D extends B {  
    protected int z;  
    public String toString() {  
        return super.toString() + // ...  
    }  
    // ...  
}
```

La classe Java Class

- Esiste implicitamente un oggetto di classe `Class` per ogni classe (o interfaccia) `B` del programma, sia di libreria che definita da utente.
- Questo oggetto può essere denotato in due modi:
 - tramite letterali aventi la forma:

```
... B.class ... // ha tipo Class
```
 - tramite riferimenti di tipo `Class`

```
Class c = ...
```
- Gli oggetti di tipo `Class` sono creati dal sistema runtime in modo automatico. Si noti che `Class` non ha costruttori accessibili dai clienti.

La classe Java Class (cont.)

- La classe Class ha una funzione dal significato particolare:

```
boolean isInstance(Object)
```

che restituisce `true` se e solo se il suo parametro attuale è un riferimento ad oggetto di una classe *compatibile per l'assegnazione* con la stessa classe dell'oggetto di invocazione.

La funzione instanceof()

- La funzione instanceof() può essere usata per verificare se un oggetto è istanza di una classe.

```
... B.class instanceof(b) ... // vale true se b \ 'e istanza di B
```

- Al riguardo, si ricorda che un oggetto di una classe D derivata da una classe B è *oggetto anche della classe B*.

```
class D extends B ...
```

```
D d1 = new D();
```

```
... B.class instanceof(d1)) ... // vale true;
```

La funzione `isInstance()` (cont.)

- La funzione `isInstance()` può essere anche usata per verificare se un oggetto è implementa di una interfaccia.

```
interface I {...}
```

```
... I.class.isInstance(b) ... // vale true, se b e' istanza di  
                                // una classe che implementa I
```

```
class D implements I {...}
```

```
D d1 = new D();
```

```
... I.class.isInstance(d1)) ... // vale true;
```

l' operatore Java instanceof

Java è dotato di un operatore predefinito `instanceof` per verificare l'appartenenza ad una classe o la conformità ad una interfaccia di un oggetto.

In particolare le seguenti espressioni booleane si comportano in modo identico:

```
... B.class.isInstance(b) ...
```

```
... b instanceof B ...
```

Si noti che nell'ultima espressione si è usato `B` e non `B.class`. Questo perché l'operatore `instanceof` non fa uso di un oggetto della classe `Class`, ma del **nome della classe**. Ne segue che per poter applicare `instanceof` la classe a cui applicarlo deve essere nota a tempo di compilazione. Quindi la seguente istruzione non è riscrivibile utilizzando `instanceof`:

```
Class c = ...
```

```
...c.isInstance(b)...
```

La funzione getClass() di Object

La classe `Object` contiene una funzione `public final Class getClass()` (che non può essere ridefinita) che restituisce la classe dell'oggetto di invocazione, cioè la classe più specifica di cui l'oggetto di invocazione è istanza.

Attraverso l'uso di `getClass()` (e di `equals()` definito per gli oggetti di tipo `Class`, possiamo, ad esempio verificare, se due oggetti appartengono alla stessa classe, ad es.:

```
class B {  
    private int x;  
    public B(int n) {x=n;}  
    ...  
}
```

```
B b1 = new B(10);  
...  
B b2 = new B(100);  
... b1.getClass().equals(b2.getClass()) ... // vale true
```

Uguaglianza fra valori di un tipo base

Se vogliamo mettere a confronto due valori di un tipo base, usiamo l'*operatore di uguaglianza* '=='.

Ad esempio:

```
int a = 4, b = 4;  
if (a == b) // verifica uguaglianza fra VALORI  
    System.out.println("Uguali!");  
else  
    System.out.println("Diversi!");
```

Uguaglianza fra oggetti

Quando confrontiamo due oggetti dobbiamo chiarire che tipo di uguaglianza vogliamo utilizzare:

- **Uguaglianza superficiale:** *verifica se due riferimenti ad oggetto sono uguali, cioè denotano lo stesso oggetto;*
- **Uguaglianza profonda:** *verifica se le informazioni (rilevanti) contenute nei due oggetti sono uguali.*

Uguaglianza fra oggetti (cont.)

```
class C {  
    private int x, y;  
    public C(int x, int y) {  
        this.x = x; this.y = y;  
    }  
}  
// ...  
    C c1 = new C(4,5);  
    C c2 = new C(4,5);
```

Nota: c1 e c2 ...

- ... non sono uguali superficialmente
- ... sono uguali profondamente

Uguaglianza superficiale

Se usiamo '==' per mettere a confronto **due oggetti**, stiamo verificandone l'uguaglianza *superficiale*.

Ad esempio:

```
class C {  
    private int x, y;  
    public C(int x, int y) {this.x = x; this.y = y;}  
}  
// ...  
C c1 = new C(4,5), c2 = new C(4,5);  
if (c1 == c2)  
    System.out.println("Uguali!");  
else  
    System.out.println("Diversi!");
```


Uguaglianza superficiale (cont.)

Viene eseguito il ramo `else ("Diversi!")`.

Infatti, `'=='` effettua un confronto fra *i valori dei riferimenti*, ovvero fra i due indirizzi di memoria in cui si trovano gli oggetti.

Riassumendo, diciamo che:

1. `'=='` verifica l'uguaglianza *superficiale*,
2. gli oggetti `c1` e `c2` **non sono uguali superficialmente**.

Uguaglianza fra oggetti: funzione equals()

La funzione `public boolean equals(Object)` definita in `Object` ha lo scopo di verificare l'uguaglianza fra oggetti.

`equals()`, come tutte le funzioni definite in `Object` è **ereditata** da ogni classe (standard, o definita dal programmatore), e *se non ridefinita*, si comporta come l'operatore `'=='`.

Pertanto, anche nel seguente esempio viene eseguito il ramo `else ("Diversi!")`.

```
class C {
    int x, y;
    public C(int x, int y) {this.x = x; this.y = y;}
}
// ...
C c1 = new C(4,5), c2 = new C(4,5);
if (c1.equals(c2))
    System.out.println("Uguali!");
else
    System.out.println("Diversi!");
```

Uguaglianza profonda: overriding di equals()

È tuttavia possibile **ridefinire** il significato della funzione `equals()`, facendone **overriding**, in modo tale da verificare l'**uguaglianza profonda** fra oggetti.

Per fare ciò dobbiamo ridefinire la funzione `equals()` come illustrato nel seguente esempio:

```
class B {
    private int x, y;

    public boolean equals(Object o) {
        if (o != null && getClass().equals(o.getClass())) {
            B b = (B)o;
            return (x == b.x) && (y == b.y);
        }
        else return false;
    }
}
```

Analisi critica dell'overriding di equals()

Alcuni commenti sulla funzione `equals()` ridefinita per la classe B:

- `public boolean equals(Object o) {`

la funzione deve avere come parametro un riferimento di tipo `Object` o perchè stiamo facendo **overriding** della funzione `equals()` *ereditata* dalla classe `Object`.

- `if (o != null ...`

dobbiamo essere sicuri che il riferimento passato alla funzione o si riferisca non sia `null`, altrimenti gli oggetto sono banalmente diversi, visto che l'oggetto passato alla funzione non è un oggetto;

- `... && getClass().equals(o.getClass())`

dobbiamo essere sicuri che `o` si riferisca ad un oggetto della stessa classe dell'oggetto di invocazione (`B`, nell'esempio), altrimenti i due oggetti sono istanze di classi diverse e quindi sono ancora una volta banalmente diversi;

- `B b = (B)o;`

se la condizione logica dell'`if` risulta vera, allora facendo un **cast** denotiamo l'oggetto passato alla funzione attraverso riferimento del tipo dell'oggetto di invocazione (`B`, nell'esempio) invece che attraverso un riferimento generico di tipo `Object`; in questo modo potremo accedere ai campi specifici della classe di interesse (`B`, nell'esempio)

- `return (x == b.x) && (y == b.y)`

a questo punto possiamo finalmente verificare l'uguaglianza tra i singoli campi della classe

- `return false;`

non appena uno dei test di cui sopra fallisce, sappiamo che gli oggetti non sono uguali e quindi possiamo restituire `false`.

Overriding, non overloading, di equals()

Si noti che si deve fare **overriding** di equals() e **non overloading**. Altrimenti si possono avere risultati controintuitivi.

Cosa fa questo programma?

```
// File unita1/Esercizio12.java
```

```
class B {
    private int x, y;
    public B(int a, int b) {
        x = a; y = b;
    }
    public boolean equals(B b) { // OVERLOADING, NON OVERRIDING
        if (b != null)
            return (b.x == x) && (b.y == y);
        else return false;
    }
}

public class Esercizio12 {
    static void stampaUguali(Object o1, Object o2) {
        if (o1.equals(o2))
```

```
        System.out.println("I DUE OGGETTI SONO UGUALI");
    else
        System.out.println("I DUE OGGETTI SONO DIVERSI");
}

public static void main(String[] args) {
    B b1 = new B(10,20);
    B b2 = new B(10,20);

    if (b1.equals(b2))
        System.out.println("I DUE OGGETTI SONO UGUALI");
    else
        System.out.println("I DUE OGGETTI SONO DIVERSI");

    stampaUguali(b1, b2);
}
}
```


Uguaglianza fra oggetti: profonda (cont.)

Riassumendo, se desideriamo che per una classe B si possa verificare l'uguaglianza profonda fra oggetti, allora:

server: il **progettista** di B deve effettuare l'overriding della funzione `equals()`, secondo le regole viste in precedenza;

client: il **cliente** di B deve effettuare il confronto fra oggetti usando `equals()`.

```
B b1 = new B(), b2 = new B();
b1.x = 4; b1.y = 5;
b2.x = 4; b2.y = 5;
if (b1.equals(b2))
    System.out.println("Uguali!");
else
    System.out.println("Diversi!");
```

Uguaglianza: classe String

In `String` la funzione `equals()` è ridefinita in maniera tale da realizzare l'uguaglianza profonda.

```
String s1 = new String("ciao");
String s2 = new String("ciao");

if (s1 == s2)
    System.out.println("Uguali!");
else
    System.out.println("Diversi!");

if (s1.equals(s2))
    System.out.println("Uguali!");
else
    System.out.println("Diversi!");
```

Uguaglianza profonda in classi derivate

Se desideriamo specializzare il comportamento dell'uguaglianza per una classe D derivata da B, si può fare overriding di `equals()` secondo il seguente schema semplificato:

```
public class D extends B {  
    protected int z;  
    public boolean equals(Object ogg) {  
        if (super.equals(ogg)) {  
            D d = (D)ogg;  
            // test d'uguaglianza campi dati specifici di D  
            return z == d.z;  
        }  
        else return false;  
    }  
}
```

Uguaglianza profonda in classi derivate (cont.)

- `D.equals()` delega a `super.equals()` (cioè `B.equals()`) alcuni controlli (**riuso**):
 - che il parametro attuale non sia `null`;
 - che l'oggetto di invocazione ed il parametro attuale siano della stessa classe;
 - che l'oggetto di invocazione ed il parametro attuale coincidano nei campi della classe base.
- `D.equals()` si occupa solamente del controllo dei campi dati specifici di `D` (cioè di `z`).

Il metodo hashCode()

Default della classe `Object`: oggetti diversi hanno codice di hash diversi.

Ogni volta che ridefiniamo (overriding) il metodo `equals()` di una classe, dobbiamo assicurarci che il metodo `hashCode()` sia consistente con esso, secondo il seguente principio:

- se due oggetti sono uguali secondo `equals()` allora devono avere lo stesso codice di hash secondo `hashCode()`.

Per fare ciò, definiamo il codice di hash in dipendenza dagli stessi campi usati dal metodo `equals()` per verificare l'uguaglianza profonda.

NOTA: il viceversa non deve necessariamente valere.

Il metodo hashCode() (cont.)

```
class Articolo{
    /*...*/
    String titolo;
    public boolean equals(Object o){
        if (o!=null && getClass().equals(o.getClass())){
            a = (Articolo) o;
            return (titolo == a.titolo);
        }
        else return false;
    }
    public int hashCode() {
        return titolo.hashCode();
    }
    /*...*/
}
```

Copia di valori di un tipo base

Se vogliamo copiare un valore di un tipo base in una variabile dello stesso tipo, usiamo l'*operatore di assegnazione* '='.

Ad esempio:

```
void F() {  
    // ...  
    int a = 4, b;  
    b = a;  
    // ...  
} // F()
```

record di attivazione di F()	4	4
	a	b

Copia di oggetti

Quando copiamo un oggetto da un altro dobbiamo chiarire che tipo di copia vogliamo utilizzare:

- **copia superficiale:** *copia dei riferimenti ad un oggetto;*
- **copia profonda:** *copia dell'oggetto stesso.*

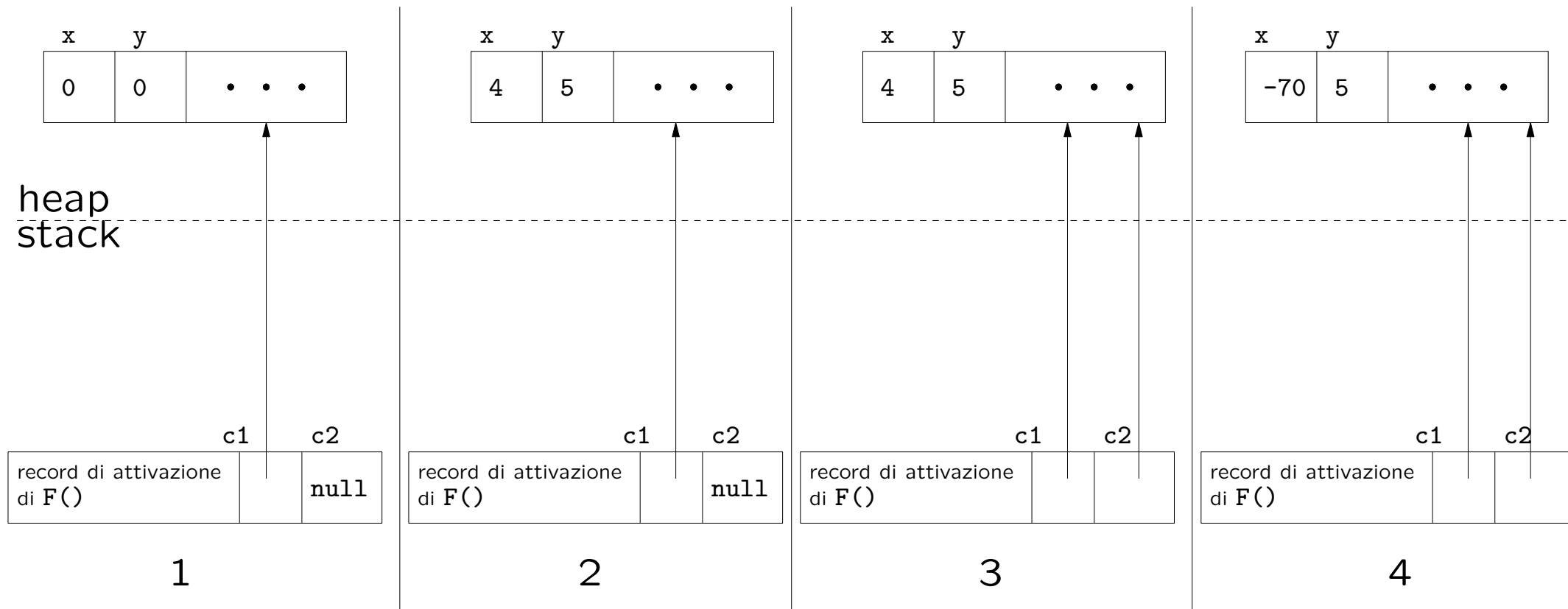
Copia fra oggetti: superficiale

Se usiamo '=' per copiare **due oggetti**, stiamo effettuando la copia *superficiale*.

Ad esempio:

```
class C {
    int x, y;
}
void F() {
    // ...
    C c1 = new C(), c2;                // 1
    c1.x = 4; c1.y = 5;                 // 2
    System.out.println("c1.x: " + c1.x + ", c1.y: " + c1.y);
    c2 = c1;    // COPIA SUPERFICIALE   // 3
    System.out.println("c2.x: " + c2.x + ", c2.y: " + c2.y);
    c2.x = -70; // SIDE-EFFECT          // 4
    System.out.println("c1.x: " + c1.x + ", c1.y: " + c1.y);
    // ...
} // F()
```

Evoluzione (run-time) dello stato della memoria



Copia fra oggetti: superficiale (cont.)

L'operatore '=' effettua una copia fra i **valori dei riferimenti**, ovvero fra i due indirizzi di memoria in cui si trovano gli oggetti.

Riassumendo, diciamo che:

1. '=' effettua la copia **superficiale**,
2. in quanto tale **non crea un nuovo oggetto**,
3. a seguito dell'assegnazione, i due riferimenti c1 e c2 **sono uguali superficialmente**,
4. ogni azione sul riferimento c2 si ripercuote sull'oggetto a cui si riferisce anche c1.

Copia profonda: la funzione clone()

La funzione `protected Object clone()` definita in `Object` ha lo scopo di permettere la copia profonda.

Poiché `clone()` in `Object` è `protected` essa, anche se ereditata, non è accessibile ai clienti della nostra classe.

Se lo desideriamo, possiamo **ridefinirla** (farne **overriding**), rendendola `public` e facendo in maniera tale che effettui la **copia profonda** fra oggetti, come illustrato nel esempio seguente.

Copia profonda: la funzione clone() (cont.)

```
class B implements Cloneable {  
    private int x, y;  
  
    public Object clone() {  
        try {  
            B b = (B)super.clone(); // Object.clone copia campo a campo  
            //eventuale copia profonda dei campi - in questo caso non necessaria  
            return b;  
        } catch (CloneNotSupportedException e) {  
            // non puo' accadere, ma va comunque gestito  
            throw new InternalError(e.toString());  
        }  
    }  
}
```

Analisi critica dell'overriding di clone()

Alcuni commenti sulla funzione `clone()` ridefinita per la classe B:

- `class B implements Cloneable {`

per fare overriding di `clone()` è necessario dichiarare che la classe implementa l'interfaccia `Cloneable`. Questa è un'interfaccia priva di campi (non contiene dichiarazioni di funzione, ne contiene costanti) che serve solo a “marcarè” come “cloneablè” gli oggetti della classe.

- `public Object clone() {`

nel fare l'overriding di `clone()` lo dichiariamo `public`, invece di `protected` rendendolo così accessibile ai clienti della nostra classe.

- `...super.clone()`

questa è l'invocazione alla funzione `clone()` definita in `Object`.

Questa funzione crea (allocandolo dinamicamente) l'**oggetto clone** dell'oggetto di invocazione ed esegue una **copia superficiale dei campi** (cioè mediante '=') dell'oggetto di invocazione, **indipendentemente dalla classe a cui questo appartiene**.

Si noti che questo comportamento, che di fatto corrisponde alla copia esatta della porzione di memoria dove è contenuto l'oggetto di invocazione, non è ottenibile in nessun altro modo in Java.

- `B b = (B)super.clone();`

il riferimento restituito da `super.clone()`, che è di tipo `Object`, viene convertito, mediante *casting* in un riferimento del tipo dell'oggetto di invocazione (`B`, nell'esempio), in modo da potere operare sui campi propri della classe di appartenenza (cioè `B`).

- `//eventuale copia profonda dei campi`

dopo avere fatto al copia campo a campo e avere un riferimento all'oggetto risultante del tipo desiderato, si fanno eventuali copie profonde dei campi dell'oggetto di invocazione (nell'esempio, non è necessario essendo i campi di B di tipo `int`).

- ```
try {
 ...
}
catch (CloneNotSupportedException e) {
 throw new InternalError(e.toString());
}
```

dobbiamo trattare in modo opportuno l'eccezione (*checked exception*) `CloneNotSupportedException` che `clone()` di `Object` genera se invocata su un oggetto di una classe che non implementa l'interfaccia `Cloneable`. Poiché la nostra classe implementa `Cloneable` il codice nella clausola `catch` non verrà mai eseguito.



## Copia fra oggetti: copia profonda (cont.)

Riassumendo, se desideriamo che per una classe B si possa effettuare la copia profonda fra oggetti, allora:

**server:** il **progettista** di B deve effettuare l'overriding della funzione `clone()`, secondo le regole viste in precedenza;

**client:** il **cliente** di B deve effettuare la copia fra oggetti usando `clone()` per la copia profonda e '=' per quella superficiale.

```
B b1 = new B();
b1.x = 10; b1.y = 20;
B b2 = (B)b1.clone(); //si noti il casting!
System.out.println("b2.x: " + b2.x + ", b2.y: " + b2.y);
```

## Copia profonda: classe String

La classe `String` non fa overriding di `clone()`, quindi non possiamo fare cloni di stringhe.

Tuttavia, la classe `String` è `final`, cioè non permette di definire sottoclassi. Inoltre non ha superclassi eccetto `Object`. Con queste condizioni particolari, se vogliamo fare una copia profonda di un oggetto `String`, possiamo semplicemente utilizzare, mediante `new`, un suo costruttore, che accetta un argomento di tipo `String`.

```
String s1 = new String("ciao");
String s2;
```

```
s2 = new String(s1); // uso del costruttore con argomento String
 // ora s2 si riferisce ad una copia profonda di s1
```

Si noti che se la classe `String` non fosse stata `final` questo costruttore non avrebbe in nessun modo potuto garantire di generare la copia esatta (perchè non avrebbe potuto sapere la classe dell'oggetto passato come parametro a runtime).

## Copia profonda in classi derivate

Quando una classe B ha dichiarato pubblica `clone()`, tutte le classi da essa derivate (direttamente o indirettamente) **devono** supportare la clonazione (non è più possibile “nasconderè” `clone()`).

Per supportarla correttamente le classi derivate devono fare overriding di `clone()` secondo lo schema seguente.

```
public class D extends B {
 // ...
 public Object clone() {
 D d = (D)super.clone();
 // codice eventuale per campi di D che richiedono copie profonde
 return d;
 }
 // ...
}
```

## Copia profonda in classi derivate (cont.)

- Una classe derivata da una classe che implementa l'interfaccia `Cloneable` (o qualsiasi altra interfaccia), implementa anch'essa tale interfaccia.
- La chiamata a `super.clone()` è **indispensabile**.

Essa invoca la funzione `clone()` della classe base, la quale a sua volta chiama `super.clone()`, e così via fino ad arrivare a `clone()` della classe `Object` che è l'unica funzione in grado di creare (allocandolo dinamicamente) l'oggetto clone.

Tutte le altre invocazioni di `clone()` lungo la catena di ereditarietà si occupano in modo opportuno di operare sui campi a cui hanno accesso.

Si noti che per copiare correttamente gli eventuali campi privati è indispensabile operare sugli stessi attraverso la classe che li definisce.

## Copia profonda in classi derivate: esempio

```
class B implements Cloneable {
 protected int x, y;
 public Object clone() { // ...
 // ...
 }
}
```

```
class C implements Cloneable {
 private int w;
 public Object clone() { // ...
 // ...
 }
}
```

```
class D extends B {
 protected int z; // TIPO BASE
 protected C c; // RIFERIMENTO A OGGETTO
 public Object clone() {
 D d = (D)super.clone(); // COPIA SUPERFICIALE: OK PER z, NON PER c
 d.c = (C)c.clone(); // NECESSARIO PER COPIA PROFONDA DI c
 return d;
 }
 // ...
}
```

# Oggetti immutabili e oggetti mutabili

Nel realizzare una classe è molto importante avere presente se gli oggetti istanza della classe devono essere:

- **oggetti immutabili:** cioè, il cui stato non può cambiare nel tempo (cioè a fronte di operazioni)
- **oggetti mutabili:** cioè, il cui stato può essere modificato da alcune operazioni.

# Oggetti immutabili

Gli oggetti immutabili tipicamente sono usati per rappresentare “valori”. Ad esempio gli oggetti `String` sono **oggetti immutabili** ed in effetti rappresentano valori di tipo stringa (in modo analogo a come valori `int` rappresentano valori interi).

Gli oggetti immutabili sono realizzati in Java assicurandosi che tutti i metodi accessibili ai clienti (e.g., `public`) **non effettuino side-effect** sull'oggetto di invocazione.

In questo modo rendiamo impossibile la modifica dello stato dell'oggetto da parte dei clienti rendendo l'**oggetto immutabile**.

# Oggetti mutabili

Gli oggetti mutabili tipicamente sono usati per rappresentare “entità”, che pur non modificando la propria identità, modificano il proprio stato. Tipicamente entità del mondo reale quali *Persone*, *automobili*, ecc. sono rappresentate da oggetti mutabili, in quanto pur non cambiando la propria identità, cambiano stato. Un altro esempio è `StringBuffer` le cui istanze sono oggetti mutabili che mantengono una sequenza di caratteri permettendone modifiche se richiesto dal cliente.

Gli oggetti mutabili sono relizzati in Java includendo tra i metodi accessibili ai clienti (e.g., `public`) metodi che **effettuano side-effect** sull’oggetto di invocazione.

In questo modo rendiamo possibile la modifica dello stato dell’oggetto da parte dei clienti rendendo l’**oggetto mutabile**.



# Oggetti immutabili: uguaglianza e copia

Alcune considerazioni metodologiche:

- `equals()`. Poichè tipicamente sono usati per rappresentare “valori” l’identificatore dell’oggetto non riveste alcun ruolo quindi, è **necessario fare l’overriding di `equals()` in `Object` in modo verifichi l’uguaglianza profonda.**
- `clone()`. Poichè gli oggetti immutabili non possono essere modificati dal cliente, è tipicamente superfluo effettuare copie di tali oggetti (visto che possiamo utilizzare gli originali, senza rischio di modifiche). Quindi, tipicamente **non si fa overriding di `clone()` di `Object` lasciandolo inaccessibile ai clienti.**

# Oggetti mutabili: uguaglianza e copia

Alcune considerazioni metodologiche:

- `equals()`. Bisogna capire se **l'identificatore dell'oggetto è significativo** per classe che si sta realizzando. Se lo è, come tipicamente avviene per oggetti che corrispondono a rappresentazioni di oggetti del mondo reale, allora tipicamente **non si fa overriding di** `equals()` di `Object`, visto che va già bene per la verifica dell'uguaglianza.

Se invece **l'identificatore non è significativo**, come tipicamente avviene per oggetti che rappresentano collezioni di altri oggetti, allora **va fatto overriding di** `equals()` affinché verifichi l'uguaglianza profonda tenendo conto delle informazioni rilevanti.

- `clone()`. Valgono considerazioni analoghe, cioè bisogna distinguere i casi in cui **l'identificatore dell'oggetto è significativo** da quelli in cui non

lo è. Se lo è (e.g., rappresentazione oggetti del mondo reale) allora mettere a disposizione del cliente un metodo per la copia profonda spesso non ha senso, visto che l'identificatore sarà in ogni caso diverso, quindi **non si fa overriding di clone()** di Object,

Invece nel caso in cui **l'identificatore dell' oggetto non è significativo** (e.g., oggetti che rappresentano collezioni) allora permettere la copia profonda dell' oggetto può essere molto utile per il cliente è quindi tipicamente **si fa overriding di clone()**.