

# Informatik I: Einführung in die Programmierung

## 13. Objekt-orientierte Programmierung: Aggregation, Properties, Invarianten, Datenkapselung, Operatoren

Albert-Ludwigs-Universität Freiburg



UNI  
FREIBURG

Prof. Dr. Peter Thiemann

10. Dezember 2025





# Aggregierung

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung





- Oft sind Objekte aus anderen Objekten **zusammengesetzt**.

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung





- Oft sind Objekte aus anderen Objekten **zusammengesetzt**.
- Methodenaufrufe auf ein zusammengesetztes Objekt führen meist zu Methodenaufrufen auf den eingebetteten Objekten.





- Oft sind Objekte aus anderen Objekten **zusammengesetzt**.
- Methodenaufrufe auf ein zusammengesetztes Objekt führen meist zu Methodenaufrufen auf den eingebetteten Objekten.
- Beispiel: ein zusammengesetztes 2D-Objekt, das andere 2D-Objekte enthält, z.B. einen Kreis und ein Rechteck.



# Die Klasse Composite (1)



- Jede Instanz ist ein **2D-Objekt**.

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung

```
newgeoclasses.py (1)
```

```
@dataclass
```

```
class Composite(TwoDObject):
```

```
    contents : list[TwoDObject] = field(init= False, default_factory= list)
```

```
    def add(self, obj : TwoDObject):  
        self.contents.append(obj)
```

```
    def rem(self, obj : TwoDObject):  
        self.contents.remove(obj)
```

```
...
```



# Die Klasse Composite (1)



- Jede Instanz ist ein **2D-Objekt**.
- Zusätzlich hat jede Instanz als Attribut eine **Liste** von 2D-Objekten.

newgeoclasses.py (1)

```
@dataclass
class Composite(TwoDObject):
    contents : list[TwoDObject] = field(init= False, default_factory= list)

    def add(self, obj : TwoDObject):
        self.contents.append(obj)

    def rem(self, obj : TwoDObject):
        self.contents.remove(obj)

    ...
```

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung



# Die Klasse Composite (1)



- Jede Instanz ist ein **2D-Objekt**.
- Zusätzlich hat jede Instanz als Attribut eine **Liste** von 2D-Objekten.
- Sie wird durch `default_factory= list` mit der leeren Liste initialisiert.

`newgeoclasses.py` (1)

```
@dataclass
class Composite(TwoDObject):
    contents : list[TwoDObject] = field(init= False, default_factory= list)

    def add(self, obj : TwoDObject):
        self.contents.append(obj)

    def rem(self, obj : TwoDObject):
        self.contents.remove(obj)

    ...
```

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung



# Die Klasse Composite (2)



- Die Methoden `size_change` und `move` werden überschrieben.

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung



# Die Klasse Composite (2)



- Die Methoden `size_change` und `move` werden überschrieben.
- Wir wälzen das Ändern und Verschieben des zusammengesetzten Objektes auf die Einzelobjekte ab: **Delegieren**.

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung



# Die Klasse Composite (2)



- Die Methoden `size_change` und `move` werden überschrieben.
- Wir wälzen das Ändern und Verschieben des zusammengesetzten Objektes auf die Einzelobjekte ab: **Delegieren**.

`newgeoclasses.py` (2)

```
def size_change(self, percent: float):  
    for obj in self.contents:  
        obj.size_change(percent)  
  
def move(self, xchange: float, ychange: float):  
    for obj in self.contents:  
        obj.move(xchange, ychange)
```

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung



# Die Klasse Composite (3)



## Python-Interpreter

```
>>> c = Circle(x=1,y=2); r = Rectangle(height=10,width=10)
>>> a = Composite()
>>> a.add(r)
>>> a.add(c)
>>> a.size_change(200)
>>> r.area()
```

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung



# Die Klasse Composite (3)



## Python-Interpreter

```
>>> c = Circle(x=1,y=2); r = Rectangle(height=10,width=10)
>>> a = Composite()
>>> a.add(r)
>>> a.add(c)
>>> a.size_change(200)
>>> r.area()
400.0
```

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung



# Die Klasse Composite (3)



## Python-Interpreter

```
>>> c = Circle(x=1,y=2); r = Rectangle(height=10,width=10)
>>> a = Composite()
>>> a.add(r)
>>> a.add(c)
>>> a.size_change(200)
>>> r.area()
400.0
>>> a.move(40,40)
>>> a.position()
```

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung



# Die Klasse Composite (3)



## Python-Interpreter

```
>>> c = Circle(x=1,y=2); r = Rectangle(height=10,width=10)
>>> a = Composite()
>>> a.add(r)
>>> a.add(c)
>>> a.size_change(200)
>>> r.area()
400.0
>>> a.move(40,40)
>>> a.position()
(40, 40)
```

Aggregation

Properties

Operatoren

Zusammenfassung



# Die Klasse Composite (3)



## Python-Interpreter

```
>>> c = Circle(x=1,y=2); r = Rectangle(height=10,width=10)
>>> a = Composite()
>>> a.add(r)
>>> a.add(c)
>>> a.size_change(200)
>>> r.area()
400.0
>>> a.move(40,40)
>>> a.position()
(40, 40)
>>> c.position()
```

Aggregation

Properties

Operatoren

Zusammenfassung



# Die Klasse Composite (3)



## Python-Interpreter

```
>>> c = Circle(x=1,y=2); r = Rectangle(height=10,width=10)
>>> a = Composite()
>>> a.add(r)
>>> a.add(c)
>>> a.size_change(200)
>>> r.area()
400.0
>>> a.move(40,40)
>>> a.position()
(40, 40)
>>> c.position()
(41, 42)
```

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung



# Die Klasse Composite (3)



## Python-Interpreter

```
>>> c = Circle(x=1,y=2); r = Rectangle(height=10,width=10)
>>> a = Composite()
>>> a.add(r)
>>> a.add(c)
>>> a.size_change(200)
>>> r.area()
400.0
>>> a.move(40,40)
>>> a.position()
(40, 40)
>>> c.position()
(41, 42)
>>> b = Composite()
>>> a.add(b)
>>> a.move(-10, -10)
>>> b.position()
```

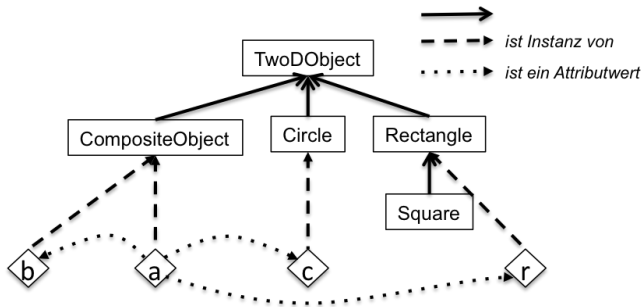
Aggregation

Properties

Operatoren

Zusammenfassung





Aggregation

Properties

Operatoren

Zusammenfassung





# Properties

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung



# Zugriff auf Attribute kontrollieren: Getter und Setter



- Ziel ist die **Kontrolle** über das Abfragen und Setzen von Attributwerten.

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung



# Zugriff auf Attribute kontrollieren: Getter und Setter



- Ziel ist die **Kontrolle** über das Abfragen und Setzen von Attributwerten.
  - Invarianten zwischen Attributwerten sollen respektiert werden.  
Es soll nicht möglich sein, unsinnige Attributwerte zu setzen.



# Zugriff auf Attribute kontrollieren: Getter und Setter



- Ziel ist die **Kontrolle** über das Abfragen und Setzen von Attributwerten.
  - Invarianten zwischen Attributwerten sollen respektiert werden.  
Es soll nicht möglich sein, unsinnige Attributwerte zu setzen.
  - Der Zustand eines Objekts soll gekapselt werden.



# Zugriff auf Attribute kontrollieren: Getter und Setter



- Ziel ist die **Kontrolle** über das Abfragen und Setzen von Attributwerten.
  - Invarianten zwischen Attributwerten sollen respektiert werden.  
Es soll nicht möglich sein, unsinnige Attributwerte zu setzen.
  - Der Zustand eines Objekts soll gekapselt werden.
- In anderen Sprachen können Attribute als **privat** deklariert werden.



# Zugriff auf Attribute kontrollieren: Getter und Setter



- Ziel ist die **Kontrolle** über das Abfragen und Setzen von Attributwerten.
  - Invarianten zwischen Attributwerten sollen respektiert werden.  
Es soll nicht möglich sein, unsinnige Attributwerte zu setzen.
  - Der Zustand eines Objekts soll gekapselt werden.
- In anderen Sprachen können Attribute als **privat** deklariert werden.
  - Nur Methoden des zugehörigen Objekts können sie lesen bzw. ändern.



# Zugriff auf Attribute kontrollieren: Getter und Setter



- Ziel ist die **Kontrolle** über das Abfragen und Setzen von Attributwerten.
  - Invarianten zwischen Attributwerten sollen respektiert werden.  
Es soll nicht möglich sein, unsinnige Attributwerte zu setzen.
  - Der Zustand eines Objekts soll gekapselt werden.
- In anderen Sprachen können Attribute als **privat** deklariert werden.
  - Nur Methoden des zugehörigen Objekts können sie lesen bzw. ändern.
  - Sie sind unsichtbar für Objekte anderer Klassen.



# Zugriff auf Attribute kontrollieren: Getter und Setter



- Ziel ist die **Kontrolle** über das Abfragen und Setzen von Attributwerten.
    - Invarianten zwischen Attributwerten sollen respektiert werden.  
Es soll nicht möglich sein, unsinnige Attributwerte zu setzen.
    - Der Zustand eines Objekts soll gekapselt werden.
  - In anderen Sprachen können Attribute als **privat** deklariert werden.
    - Nur Methoden des zugehörigen Objekts können sie lesen bzw. ändern.
    - Sie sind unsichtbar für Objekte anderer Klassen.
- ⇒ **Datenkapselung**; **Invarianten** können garantiert werden.



# Zugriff auf Attribute kontrollieren: Getter und Setter



- Ziel ist die **Kontrolle** über das Abfragen und Setzen von Attributwerten.
  - Invarianten zwischen Attributwerten sollen respektiert werden.  
Es soll nicht möglich sein, unsinnige Attributwerte zu setzen.
  - Der Zustand eines Objekts soll gekapselt werden.
- In anderen Sprachen können Attribute als **privat** deklariert werden.
  - Nur Methoden des zugehörigen Objekts können sie lesen bzw. ändern.
  - Sie sind unsichtbar für Objekte anderer Klassen.

⇒ **Datenkapselung**; **Invarianten** können garantiert werden.
- Für den Zugriff durch andere Objekte werden **Getter**- und **Setter**-Methoden bereitgestellt.



# Zugriff auf Attribute kontrollieren: Getter und Setter



- Ziel ist die **Kontrolle** über das Abfragen und Setzen von Attributwerten.
  - Invarianten zwischen Attributwerten sollen respektiert werden.  
Es soll nicht möglich sein, unsinnige Attributwerte zu setzen.
  - Der Zustand eines Objekts soll gekapselt werden.
- In anderen Sprachen können Attribute als **privat** deklariert werden.
  - Nur Methoden des zugehörigen Objekts können sie lesen bzw. ändern.
  - Sie sind unsichtbar für Objekte anderer Klassen.

⇒ **Datenkapselung**; **Invarianten** können garantiert werden.
- Für den Zugriff durch andere Objekte werden **Getter**- und **Setter**-Methoden bereitgestellt.
  - Eine Getter-Methode liest ein privates Attribut.



# Zugriff auf Attribute kontrollieren: Getter und Setter



- Ziel ist die **Kontrolle** über das Abfragen und Setzen von Attributwerten.
  - Invarianten zwischen Attributwerten sollen respektiert werden.  
Es soll nicht möglich sein, unsinnige Attributwerte zu setzen.
  - Der Zustand eines Objekts soll gekapselt werden.
- In anderen Sprachen können Attribute als **privat** deklariert werden.
  - Nur Methoden des zugehörigen Objekts können sie lesen bzw. ändern.
  - Sie sind unsichtbar für Objekte anderer Klassen.

⇒ **Datenkapselung**; **Invarianten** können garantiert werden.
- Für den Zugriff durch andere Objekte werden **Getter**- und **Setter**-Methoden bereitgestellt.
  - Eine Getter-Methode liest ein privates Attribut.
  - Eine Setter-Methode schreibt ein privates Attribut.



# Zugriff auf Attribute kontrollieren: Getter und Setter



- Ziel ist die **Kontrolle** über das Abfragen und Setzen von Attributwerten.
  - Invarianten zwischen Attributwerten sollen respektiert werden.  
Es soll nicht möglich sein, unsinnige Attributwerte zu setzen.
  - Der Zustand eines Objekts soll gekapselt werden.
- In anderen Sprachen können Attribute als **privat** deklariert werden.
  - Nur Methoden des zugehörigen Objekts können sie lesen bzw. ändern.
  - Sie sind unsichtbar für Objekte anderer Klassen.

⇒ **Datenkapselung**; **Invarianten** können garantiert werden.
- Für den Zugriff durch andere Objekte werden **Getter**- und **Setter**-Methoden bereitgestellt.
  - Eine Getter-Methode liest ein privates Attribut.
  - Eine Setter-Methode schreibt ein privates Attribut.
- In Python sind Attribute im wesentlichen *öffentlich*, aber sie können durch Getter und Setter geschützt werden.





## Definition: Dateninvariante

Eine Dateninvariante ist eine logische Aussage über die Attribute eines Objekts, die während der gesamten Lebensdauer des Objekts erfüllt sein muss.

- Der Konstruktor muss die Dateninvariante sicherstellen.
- Die Methoden müssen die Dateninvariante erhalten.
- Unbewachtes Ändern eines Attributs kann die Dateninvariante zerstören.

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung





## Definition: Dateninvariante

Eine Dateninvariante ist eine logische Aussage über die Attribute eines Objekts, die während der gesamten Lebensdauer des Objekts erfüllt sein muss.

- Der Konstruktor muss die Dateninvariante sicherstellen.
- Die Methoden müssen die Dateninvariante erhalten.
- Unbewachtes Ändern eines Attributs kann die Dateninvariante zerstören.

## Definition: Datenkapselung

Attribute (Objektzustand) können nicht direkt gelesen oder geändert werden.

- Die Interaktion mit einem Objekt geschieht nur durch Methoden.
- Die Implementierung (Struktur des Objektzustands) kann verändert werden, ohne dass andere Teile des Programms geändert werden müssen.

Aggregation

Properties

Operatoren

Zusammenfassung



# Beispiel Invariante: Radius eines Kreises



## ■ Invariante

Das Attribut `radius` der Klasse `Circle` soll immer größer als Null sein.

## ■ Regel 1: Jede Invariante **muss** im docstring der Klasse dokumentiert sein!

```
@dataclass
class Circle(TwoDObject):
    '''Represents a circle in the plane.

    Attributes:
        radius: a number indicating the radius of the circle
        x, y: inherited from TwoDObject

    Invariants:
        radius > 0
    '''
    radius : float
```

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung



# Beispiel Invariante: Radius eines Kreises



- **Regel 2:** Das Attribut muss mit **Getter** und **Setter** definiert werden.

```
@dataclass
class Circle(TwoDObject):
    __radius : InitVar[float]

    def __post_init__(self, radius : float):
        self.set_radius(radius)

    def get_radius(self) -> float:
        return self.__radius

    def set_radius(self, radius: float):
        assert radius > 0, "Radius should be greater than zero"
        self.__radius = radius
```

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung



# Beispiel Invariante: Radius eines Kreises



```
__radius : InitVar[float]
```

Definiert das (versteckte) Feld, in dem der Wert gespeichert wird.

Felder, deren Name mit `__` beginnt, sind von außen nicht ohne weiteres zugreifbar!

```
def __post_init__(self, radius : float):  
    self.set_radius(radius)
```

Attribute vom Typ `InitVar` werden an die `__post_init__` Methode übergeben.

```
def get_radius(self) -> float:  
    return self.__radius
```

Definiert den Getter für die Property `radius`, eine normale Methode.

Aggregation

Properties

Operatoren

Zusammenfassung





```
def set_radius(self, radius: float):  
    assert radius > 0, "Radius should be greater than zero"  
    self.__radius = radius
```

Definiert den Setter der Property radius.

- **Regel 3:** Der Setter muss die Einhaltung der Invariante prüfen!
- Die Prüfung geschieht durch eine Assertion im Setter. Verletzung führt zu einer **Exception** (Ausnahme).

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung





- Bei falschem Aufruf des Konstruktors wird eine **Exception** ausgelöst.

```
>>> c = Circle (x=10,y=20, radius=-3)
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
NameError: name 'Circle' is not defined
```



# Beispiel: Radius eines Kreises



- Ein böswilliger Mensch kann immer noch folgenden Code schreiben:

```
c = Circle(20, 20, 5)
c.radius = -3  ## object invariant broken?
```



# Beispiel: Radius eines Kreises



- Ein böswilliger Mensch kann immer noch folgenden Code schreiben:

```
c = Circle(20, 20, 5)
c.radius = -3  ## object invariant broken?
```

Stattdessen schreiben wir

```
c.set_radius(-3)
```





```
@dataclass(frozen=True)
class Vehicle:
    wheels : int

    def __post_init__(self):
        assert self.wheels > 0, "nr of wheels should be greater than zero"
```

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
hang

- **Regel 4:** Bei unveränderlichen Objekten muss der Konstruktor die Einhaltung der Invariante prüfen!
- Die Prüfung geschieht durch eine Assertion in einer speziellen Methode `__post_init__`. Verletzung führt zu einer **Exception** (Ausnahme).
- `__post_init__` wird automatisch nach Setzung der Attribute bei der Konstruktion einer Instanz einer Datenklasse aufgerufen.





Eine (Daten-) Invariante ist eine logische Aussage über die Attribute eines Objekts, die während der gesamten Lebensdauer des Objekts erfüllt sein muss.

## Regeln zu Dateninvarianten

- 1 Jede Invariante muss im docstring der Klasse dokumentiert sein!
- 2 Bei veränderlichen Objekten muss (nur) der Setter die Einhaltung der Invariante prüfen!
- 3 Bei unveränderlichen Objekten muss der Konstruktor die Einhaltung der Invariante prüfen!

Aggregation

Properties

Operatoren

Zusammenfassung





## Aufgabe

Ein Zeichenprogramm verwendet Punkte in der Ebene. Eine wichtige Operation auf Punkten ist die Drehung (um den Ursprung) um einen bestimmten Winkel.

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung





## Aufgabe

Ein Zeichenprogramm verwendet Punkte in der Ebene. Eine wichtige Operation auf Punkten ist die Drehung (um den Ursprung) um einen bestimmten Winkel.

## Erster Versuch

```
@dataclass
class Point2D:
    x : float
    y : float

    def turn(self, phi : float):
        self.x, self.y = (self.x * cos(phi) - self.y * sin(phi)
                        , self.x * sin(phi) + self.y * cos(phi))
```

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung





## Python-Interpreter

```
>>> pp = Point2D(1,0)
>>> pp.x, pp.y
(1, 0)
>>> pp.turn(pi/2)
>>> pp.x, pp.y
(6.123233995736766e-17, 1.0)
>>> pp.y = -1
>>> pp.turn (pi/2)
>>> pp.x, pp.y
(1.0, 0.0)
```

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung





- Das Interface von `Point2D` Objekten besteht aus den Attributen `x`, `y` und der Methode `turn()`.

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung





- Das Interface von `Point2D` Objekten besteht aus den Attributen `x`, `y` und der Methode `turn()`.
- Jeder Aufruf von `turn()` erfordert vier trigonometrische Operationen (naja, mindestens zwei), die aufwändig zu berechnen sind.

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung





- Das Interface von `Point2D` Objekten besteht aus den Attributen `x`, `y` und der Methode `turn()`.
- Jeder Aufruf von `turn()` erfordert vier trigonometrische Operationen (naja, mindestens zwei), die aufwändig zu berechnen sind.
- Möglichkeit zur Vermeidung der trigonometrischen Operationen:  
**Ändere die Datenrepräsentation** von rechtwinkligen Koordinaten  $(x, y)$  in **Polarkoordinaten**  $(r, \vartheta)$ . In Polarkoordinaten entspricht eine Drehung um  $\varphi$  der Addition der Winkel  $\vartheta + \varphi$ .

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung





- Das Interface von `Point2D` Objekten besteht aus den Attributen `x`, `y` und der Methode `turn()`.
- Jeder Aufruf von `turn()` erfordert vier trigonometrische Operationen (naja, mindestens zwei), die aufwändig zu berechnen sind.
- Möglichkeit zur Vermeidung der trigonometrischen Operationen:  
**Ändere die Datenrepräsentation** von rechtwinkligen Koordinaten  $(x, y)$  in **Polarkoordinaten**  $(r, \vartheta)$ . In Polarkoordinaten entspricht eine Drehung um  $\varphi$  der Addition der Winkel  $\vartheta + \varphi$ .
- Aber: das Interface soll erhalten bleiben!





- Das Interface von `Point2D` Objekten besteht aus den Attributen `x`, `y` und der Methode `turn()`.
- Jeder Aufruf von `turn()` erfordert vier trigonometrische Operationen (naja, mindestens zwei), die aufwändig zu berechnen sind.
- Möglichkeit zur Vermeidung der trigonometrischen Operationen:  
**Ändere die Datenrepräsentation** von rechtwinkligen Koordinaten  $(x, y)$  in **Polarkoordinaten**  $(r, \vartheta)$ . In Polarkoordinaten entspricht eine Drehung um  $\varphi$  der Addition der Winkel  $\vartheta + \varphi$ .
- Aber: das Interface soll erhalten bleiben!
- Ein Fall für Datenkapselung mit Gettern **und** Settern!





- Das Interface von `Point2D` Objekten besteht aus den Attributen `x`, `y` und der Methode `turn()`.
- Jeder Aufruf von `turn()` erfordert vier trigonometrische Operationen (naja, mindestens zwei), die aufwändig zu berechnen sind.
- Möglichkeit zur Vermeidung der trigonometrischen Operationen:  
**Ändere die Datenrepräsentation** von rechtwinkligen Koordinaten  $(x, y)$  in **Polarkoordinaten**  $(r, \vartheta)$ . In Polarkoordinaten entspricht eine Drehung um  $\varphi$  der Addition der Winkel  $\vartheta + \varphi$ .
- Aber: das Interface soll erhalten bleiben!
- Ein Fall für Datenkapselung mit Gettern **und** Settern!
- (keine Invariante: `x` und `y` sind beliebige `float` Zahlen!)



# Datenkapselung: Änderung der Repräsentation ohne Änderung des Interface



```
@dataclass
class PointPolar:
    x : InitVar[float]
    y : InitVar[float]

    def __post_init__ (self, x:float, y:float):
        self.__r = sqrt (x*x + y*y)
        self.__theta = atan2 (y, x)

    def turn (self, phi:float):
        self.__theta += phi
    ...
```

- x und y definieren nur die Parameter für den Konstruktor (Effekt von InitVar)
- Interne Repräsentation durch Polarkoordinaten
- Interne Attribute `__r` und `__theta` von außen nicht ohne Weiteres zugreifbar

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung





```
def get_x (self) -> float:
    return self.__r * cos (self.__theta)
def get_y (self) -> float:
    return self.__r * sin (self.__theta)
def set_x (self, x : float):
    self.__post_init__ (x, self.get_y())
def set_y (self, y : float):
    self.__post_init__ (self.get_x(), y)
```

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung



# Was passiert? Exakt das Gleiche wie mit `Point2D`!



## Python-Interpreter

```
>>> pp = PointPolar(1,0)
>>> pp.get_x(), pp.get_y()
(1, 0)
>>> pp.turn(pi/2)
>>> pp.get_x(), pp.get_y()
(6.123233995736766e-17, 1.0)
>>> pp.set_y(-1)
>>> pp.turn (pi/2)
>>> pp.get_x(), pp.get_y()
(1.0, 0.0)
```

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung





- Intern könnte der Punkt **beide** Repräsentationen unterstützen.
- Nur die jeweils benötigte Repräsentation wird berechnet.
- Transformationen werden immer in der günstigsten Repräsentation ausgeführt:  
Rotation in Polarkoordinaten, Translation in rechtwinkligen Koordinaten, usw.





# Operatoren

Aggregie-  
rung

Properties

**Operatoren**

Arithmetische

Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung





- Ein **Operator** ist **überladen** (operator overloading), wenn dieser Operator je nach Typ der Argumente (und ggf. dem Kontext) unterschiedlich definiert ist.

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Arithmetische

Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung





- Ein **Operator** ist **überladen** (operator overloading), wenn dieser Operator je nach Typ der Argumente (und ggf. dem Kontext) unterschiedlich definiert ist.
- Anwendung: arithmetische Operatoren auf numerischen Typen, die für jeden Typ anders implementiert sind.

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische

Operatoren

Vergleichsoperatoren

Zusammenfassung





- Ein **Operator** ist **überladen** (operator overloading), wenn dieser Operator je nach Typ der Argumente (und ggf. dem Kontext) unterschiedlich definiert ist.
- Anwendung: arithmetische Operatoren auf numerischen Typen, die für jeden Typ anders implementiert sind.
- **In Java oder C++** (z.B.) geschieht die Auflösung der Überladung vor der Laufzeit (z.B. durch einen Compiler) aufgrund der Argumenttypen.

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische

Operatoren

Vergleichsoperatoren

Zusammenfassung





- Ein **Operator** ist **überladen** (operator overloading), wenn dieser Operator je nach Typ der Argumente (und ggf. dem Kontext) unterschiedlich definiert ist.
- Anwendung: arithmetische Operatoren auf numerischen Typen, die für jeden Typ anders implementiert sind.
- **In Java oder C++** (z.B.) geschieht die Auflösung der Überladung vor der Laufzeit (z.B. durch einen Compiler) aufgrund der Argumenttypen.
- **Überladung ist immer mit Vorsicht zu genießen:**
  - Im Programmtext ist es nicht mehr offensichtlich, welcher Code ausgeführt wird, wenn überladene Operatoren vorkommen.
  - Eine Überladung darf nicht “die Intuition” eines Operators verletzen.
  - Beispiel: „+“ (auf Zahlen) hat Eigenschaften wie Kommutativität, Assoziativität, 0 als neutrales Element, etc, die durch Überladung nicht gestört werden sollten.

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische

Operatoren

Vergleichsoperatoren

Zusammenfassung





- In Python ist die Lage anders, weil alles erst zur Laufzeit passiert!

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Arithmetische

Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung





- In Python ist die Lage anders, weil alles erst zur Laufzeit passiert!
- Es hat den Anschein, dass die Operatoren „+“ und „\*“ überladen sind, weil sie für verschiedene Argumenttypen (`int`, `str`, ...) definiert sind.

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung





- In Python ist die Lage anders, weil alles erst zur Laufzeit passiert!
- Es hat den Anschein, dass die Operatoren „+“ und „\*“ überladen sind, weil sie für verschiedene Argumenttypen (`int`, `str`, ...) definiert sind.
- In Wirklichkeit handelt es sich um eine Anwendung von dynamic dispatch, weil die Auswahl allein durch den Laufzeittyp des ersten Operanden geschieht.

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung





- In Python ist die Lage anders, weil alles erst zur Laufzeit passiert!
- Es hat den Anschein, dass die Operatoren „+“ und „\*“ überladen sind, weil sie für verschiedene Argumenttypen (`int`, `str`, ...) definiert sind.
- In Wirklichkeit handelt es sich um eine Anwendung von dynamic dispatch, weil die Auswahl allein durch den Laufzeittyp des ersten Operanden geschieht.
- D.h. intern werden „+“ und „\*“ als Methodenaufrufe behandelt!

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung





- In Python ist die Lage anders, weil alles erst zur Laufzeit passiert!
- Es hat den Anschein, dass die Operatoren „+“ und „\*“ überladen sind, weil sie für verschiedene Argumenttypen (`int`, `str`, ...) definiert sind.
- In Wirklichkeit handelt es sich um eine Anwendung von dynamic dispatch, weil die Auswahl allein durch den Laufzeittyp des ersten Operanden geschieht.
- D.h. intern werden „+“ und „\*“ als Methodenaufrufe behandelt!
- Für gewisse Operatoren können wir diese Methoden überschreiben und sie dadurch selbst definieren!

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung



# Beispiel: Addition für 2D-Punkte



point2d.py (1)

```
class Point2D:
    # ...
    def __add__ (self, other: Any):
        return Point2D (self.x + other.x, self.y + other.y)
```

- Die dunder<sup>1</sup> Methode `__add__` definiert den „+“-Operator.

---

<sup>1</sup>dunder = double underline



# Beispiel: Addition für 2D-Punkte



point2d.py (1)

```
class Point2D:
    # ...
    def __add__ (self, other: Any):
        return Point2D (self.x + other.x, self.y + other.y)
```

- Die dunder<sup>1</sup> Methode `__add__` definiert den „+“-Operator.
- Generell wird eine “Addition” `pp + v` als Methodenaufruf `pp.__add__(v)` interpretiert (für `pp = Point2D (...)`).

---

<sup>1</sup>dunder = double underline

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperatoren

Zusammenfassung



# Beispiel: Addition für 2D-Punkte



point2d.py (1)

```
class Point2D:
    # ...
    def __add__ (self, other: Any):
        return Point2D (self.x + other.x, self.y + other.y)
```

- Die dunder<sup>1</sup> Methode `__add__` definiert den „+“-Operator.
- Generell wird eine “Addition” `pp + v` als Methodenaufruf `pp.__add__(v)` interpretiert (für `pp = Point2D (...)`).
- Was fehlt im Code?

---

<sup>1</sup>dunder = double underline



# Beispiel: Addition für 2D-Punkte



point2d.py (1)

```
class Point2D:
    # ...
    def __add__ (self, other: Any):
        return Point2D (self.x + other.x, self.y + other.y)
```

- Die dunder<sup>1</sup> Methode `__add__` definiert den „+“-Operator.
- Generell wird eine “Addition” `pp + v` als Methodenaufruf `pp.__add__(v)` interpretiert (für `pp = Point2D (...)`).
- Was fehlt im Code?
- Was passiert, wenn `other` keine Instanz von `Point2D` ist?

<sup>1</sup>dunder = double underline

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperatoren

Zusammenfassung



# Beispiel: Addition für 2D-Punkte



point2d.py

```
class Point2D:
    # ...
    def __add__(self, other: Any) -> 'Point2D':
        match other:
            case Point2D(x, y):
                return Point2D (self.x + x, self.y + y)
            case _:
                raise TypeError ("Cannot add Point2D and " + str (type (other)))
```

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische

Operatoren

Vergleichsoperatoren

Zusammenfassung

- Teste mit Patternmatching, ob other eine Instanz von Point2D ist.
- Falls nicht, wird hier eine Exception erzeugt.



# Beispiel: Multiplikation für 2D-Punkte

mit den dunder Methoden `__mul__` und `__rmul__`



point2d.py

```
class Point2D:
    # ...
    def __mul__(self, other: Any) -> 'Point2D | float':
        match other:
            case Point2D(x, y):
                return self.x * x + self.y * y
            case int() | float():
                return Point2D (other * self.x, other * self.y)
            case _:
                raise TypeError ("Cannot multiply Point2D and " + str (type (other)))
```

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung

- Bei der Multiplikation gibt es mehr Freiheitsgrade: wir können Punkte multiplizieren, Punkte mit Zahlen oder auch Zahlen mit Punkten...





## Python-Interpreter

```
>>> p1 = Point2D (1,0)
>>> p1.x, p1.y
(1, 0)
>>> p2 = p1 * 42 # multiply p1 with a number
>>> p2.x, p2.y # yields a point
(42, 0)
```

- `p1 * 42` entspricht `p1.__mul__(42)`; other ist eine Zahl

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung





## Python-Interpreter

```
>>> w = p1 * p2 # multiply two points
>>> w # yields a number
42
```

- `p1 * p2` entspricht `p1.__mul__(p2)`; other ist eine Instanz von `Point2D`



# Multiplikation (3)



## Python-Interpreter

```
>>> p3 = 3 * p1 # multiply a number with a point
>>> p3.x, p3.y # yields a point
(3, 0)
```

■  $3 * p1$  entspricht ...

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung



# Multiplikation (3)



## Python-Interpreter

```
>>> p3 = 3 * p1 # multiply a number with a point
>>> p3.x, p3.y # yields a point
(3, 0)
```

- `3 * p1` entspricht ...
- `3.__mul__(p1)` — *Leerzeichen beachten*

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung





## Python-Interpreter

```
>>> p3 = 3 * p1 # multiply a number with a point
>>> p3.x, p3.y # yields a point
(3, 0)
```

- `3 * p1` entspricht ...
- `3.__mul__(p1)` — *Leerzeichen beachten*
- aber der Typ `int` kann nicht mit einem `Point2D` multiplizieren. Daher liefert dieser Versuch **den Wert `NotImplemented`**.

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung





## Python-Interpreter

```
>>> p3 = 3 * p1 # multiply a number with a point
>>> p3.x, p3.y # yields a point
(3, 0)
```

- `3 * p1` entspricht ...
- `3.__mul__(p1)` — *Leerzeichen beachten*
- aber der Typ `int` kann nicht mit einem `Point2D` multiplizieren. Daher liefert dieser Versuch **den Wert `NotImplemented`**.
- Daraufhin versucht es Python mit vertauschten Operanden ...

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperatoren

Zusammenfassung





## Python-Interpreter

```
>>> p3 = 3 * p1 # multiply a number with a point
>>> p3.x, p3.y # yields a point
(3, 0)
```

- `3 * p1` entspricht ...
- `3.__mul__(p1)` — *Leerzeichen beachten*
- aber der Typ `int` kann nicht mit einem `Point2D` multiplizieren. Daher liefert dieser Versuch **den Wert `NotImplemented`**.
- Daraufhin versucht es Python mit vertauschten Operanden ...
- `p1.__rmul__(3)` ... was ein Ergebnis liefert.

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische

Operatoren

Vergleichsoperatoren

Zusammenfassung





## Python-Interpreter

```
>>> p3 = 3 * p1 # multiply a number with a point
>>> p3.x, p3.y # yields a point
(3, 0)
```

- `3 * p1` entspricht ...
- `3.__mul__(p1)` — *Leerzeichen beachten*
- aber der Typ `int` kann nicht mit einem `Point2D` multiplizieren. Daher liefert dieser Versuch **den Wert `NotImplemented`**.
- Daraufhin versucht es Python mit vertauschten Operanden ...
- `p1.__rmul__(3)` ... was ein Ergebnis liefert.
- **Die arithmetischen Operatoren `+`, `*`, `-`, `/` und `%` können nach dem gleichen Muster definiert werden.**

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische

Operatoren

Vergleichsoperatoren

Zusammenfassung





point2d.py

```
class Point2D:
    # ...
    def __rmul__ (self, other: Any) -> 'Point2D':
        match other:
            case int() | float():
                return Point2D (other * self.x, other * self.y)
            case _:
                raise TypeError ("Cannot multiply " + str (type (other)) + " and Point2D")
```

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung





- Die Vergleichsoperatoren `==` und `!=` können mit den dunder Methoden `__eq__` und `__ne__` definiert werden.

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung





- Die Vergleichsoperatoren `==` und `!=` können mit den dunder Methoden `__eq__` und `__ne__` definiert werden.
- Sinnvolle Anwendung, da für jeden Typ eine andere Implementierung der Gleichheit erforderlich ist!



# Vergleich von Objekten: `__eq__`, `__ne__`



UNI  
FREIBURG

■ `obj.__eq__(other)`

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung



# Vergleich von Objekten: `__eq__`, `__ne__`



- `obj.__eq__(other)`
  - Auswertung von `obj == other`.

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung



# Vergleich von Objekten: `__eq__`, `__ne__`



- `obj.__eq__(other)`
  - Auswertung von `obj == other`.
  - Auswertung von `other == obj`, falls `other` keine `__eq__` Methode besitzt.

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Arithmetische

Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung



# Vergleich von Objekten: `__eq__`, `__ne__`



- `obj.__eq__(other)`
  - Auswertung von `obj == other`.
  - Auswertung von `other == obj`, falls `other` keine `__eq__` Methode besitzt.
- `obj.__ne__(other)`
  - Auswertung von `obj != other` (oder `other != obj`).

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung



# Vergleich von Objekten: `__eq__`, `__ne__`



## ■ `obj.__eq__(other)`

- Auswertung von `obj == other`.
- Auswertung von `other == obj`, falls `other` keine `__eq__` Methode besitzt.

## ■ `obj.__ne__(other)`

Auswertung von `obj != other` (oder `other != obj`).

- Der Aufruf von `!=` gibt automatisch das Gegenteil vom Aufruf von `==` zurück, außer wenn `==` das Ergebnis `NotImplemented` liefert. Es reicht also, `obj.__eq__(other)` zu implementieren.

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische

Operatoren

Vergleichsoperatoren

Zusammenfassung



# Vergleich von Objekten: `__eq__`, `__ne__`



- `obj.__eq__(other)`
  - Auswertung von `obj == other`.
  - Auswertung von `other == obj`, falls `other` keine `__eq__` Methode besitzt.
- `obj.__ne__(other)`

Auswertung von `obj != other` (oder `other != obj`).
- Der Aufruf von `!=` gibt automatisch das Gegenteil vom Aufruf von `==` zurück, außer wenn `==` das Ergebnis `NotImplemented` liefert. Es reicht also, `obj.__eq__(other)` zu implementieren.
- Ohne diese Methoden werden Objekte nur auf Identität verglichen, d.h. `x == y` gdw. `x is y`.





## Equality

```
@dataclass
class Point2D:
    # ...
    def __eq__(self, other):
        return (type(other) is Point2D and
                self.x == other.x and self.y == other.y)
```

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische

Operatoren

Vergleichsoperatoren

Zusammenfassung

- Datenklassen haben automatisch eine Methode `__eq__`, falls nicht explizit eine definiert wird.
- Das Beispiel zeigt die Methode `__eq__`, wie sie für die Datenklasse `Point2D` automatisch erzeugt wird.



# Vergleich: `__ge__`, `__gt__`, `__le__`, `__lt__`



■ `obj.__ge__(other)`

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung



# Vergleich: `__ge__`, `__gt__`, `__le__`, `__lt__`



- `obj.__ge__(other)`
  - Zur Auswertung von `obj >= other`.

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung



# Vergleich: `__ge__`, `__gt__`, `__le__`, `__lt__`



- `obj.__ge__(other)`
  - Zur Auswertung von `obj >= other`.
  - Zur Auswertung von `other <= obj`, falls `other` über keine `__le__`-Methode verfügt.



# Vergleich: `__ge__`, `__gt__`, `__le__`, `__lt__`



- `obj.__ge__(other)`
  - Zur Auswertung von `obj >= other`.
  - Zur Auswertung von `other <= obj`, falls `other` über keine `__le__`-Methode verfügt.
- `obj.__gt__(other)`, `obj.__le__(other)`, `obj.__lt__(other)`:  
Analog für `obj > other` bzw. `obj <= other` bzw. `obj < other`.

Aggregation

Properties

Operatoren

Arithmetische  
Operatoren

Vergleichsoperato-  
ren

Zusammen-  
fassung



# Vergleich: `__ge__`, `__gt__`, `__le__`, `__lt__`



- `obj.__ge__(other)`
  - Zur Auswertung von `obj >= other`.
  - Zur Auswertung von `other <= obj`, falls `other` über keine `__le__`-Methode verfügt.
- `obj.__gt__(other)`, `obj.__le__(other)`, `obj.__lt__(other)`:  
Analog für `obj > other` bzw. `obj <= other` bzw. `obj < other`.
- Auch die Vergleichsmethoden können automatisch durch die Datenklasse erzeugt werden, wenn `order=True` angegeben wird:

```
@dataclass(order=True)
class Point2D:
    x : float
    y : float
```





# Zusammenfassung

Aggregie-  
rung

Properties

Operatoren

Zusammen-  
fassung





- **Aggregierung** liegt vor, falls Attribute von Objekten selbst wieder Objekte sind.
- Attributzugriffe über **Getter** und **Setter** erlauben die Realisierung von **Invarianten** und **Datenkapselung**.
- **Überladung** liegt vor, wenn ein Operator die anzuwendende Operation anhand des Typs der Operanden bestimmt.
- Python verwendet **dunder Methoden** zur Implementierung von Operatoren und simuliert Überladung durch dynamic dispatch.