



Programare orientată pe obiecte

1. Despre curs
2. Concepte și paradigme în POO
3. Mediul Java
4. Variabile și tipuri
5. Operatori aritmetici și expresii



Cadre didactice

■ Curs

- Ion Giosan

- E-mail: Ion.Giosan@cs.utcluj.ro

- Web page:

- http://users.utcluj.ro/~igiosan/teaching_poo.html

■ Laborator

- Claudiu Toader (grupa 6)
- George Cucos-Artene (grupa 7)
- Cristina Rădulescu (grupa 8)
- Sergiu Nicula (grupa 9)
- Bogdan Potra (grupa 10)



Conținutul cursului

- Concepte și paradigme în programarea orientată pe obiecte
- Abstracțiuni și tipuri de date abstracte
- Caracteristicile limbajului Java
- Tipurile de date primitive și structurile de control în Java
- Clase și obiecte. Pachete
- Moștenirea și polimorfismul
- Interfețe Java
- Reprezentarea în UML a claselor și legăturilor dintre ele
- Excepții și tratarea lor
- Colecții Java
- Interfețe utilizator (*GUIs*) în Java
- Testarea și depanarea programelor
- Introducere în sistemul I/E Java
- Fire de lucru (*threads*) în Java



Evaluare. Referințe

■ Evaluare

- Nota finală = $0.4 * \text{Laborator} + 0.5 * \text{ExamenScriș} + 0.1 * \text{TesteCurs}$
 - Obligatoriu Laborator ≥ 5
 - Obligatoriu ExamenScriș ≥ 5
- Bonusuri
 - Prezență sporită la cursuri

■ Referințe

- **Bruce Eckel, *Thinking in Java*, 4th edition, Prentice Hall, 2006**
- **Kathy Sierra, Bert Bates, *SCJP Sun Certified Programmer for Java 6*, Mc Graw Hill, 2008**
- Tutoriale Java și Documentația Java de la Oracle
- Tutoriale UML introductive
- Documentația Eclipse



Paradigme de programare

■ Paradigmă de programare

- Un model care descrie esența și structura computației
- Un stil fundamental de a programa
- Oferă și determină viziunea pe care o are programatorul asupra execuției programului

Exemple:

- În programarea funcțională un program poate fi conceput ca fiind o secvență de evaluări de funcții, fără stări
- În POO, programatorii pot concepe programele ca fiind o colecție de obiecte care interacționează

Computer Science



Paradigme de programare

Programarea OO

Abstractizarea datelor

Programarea structurată

Programarea imperativă



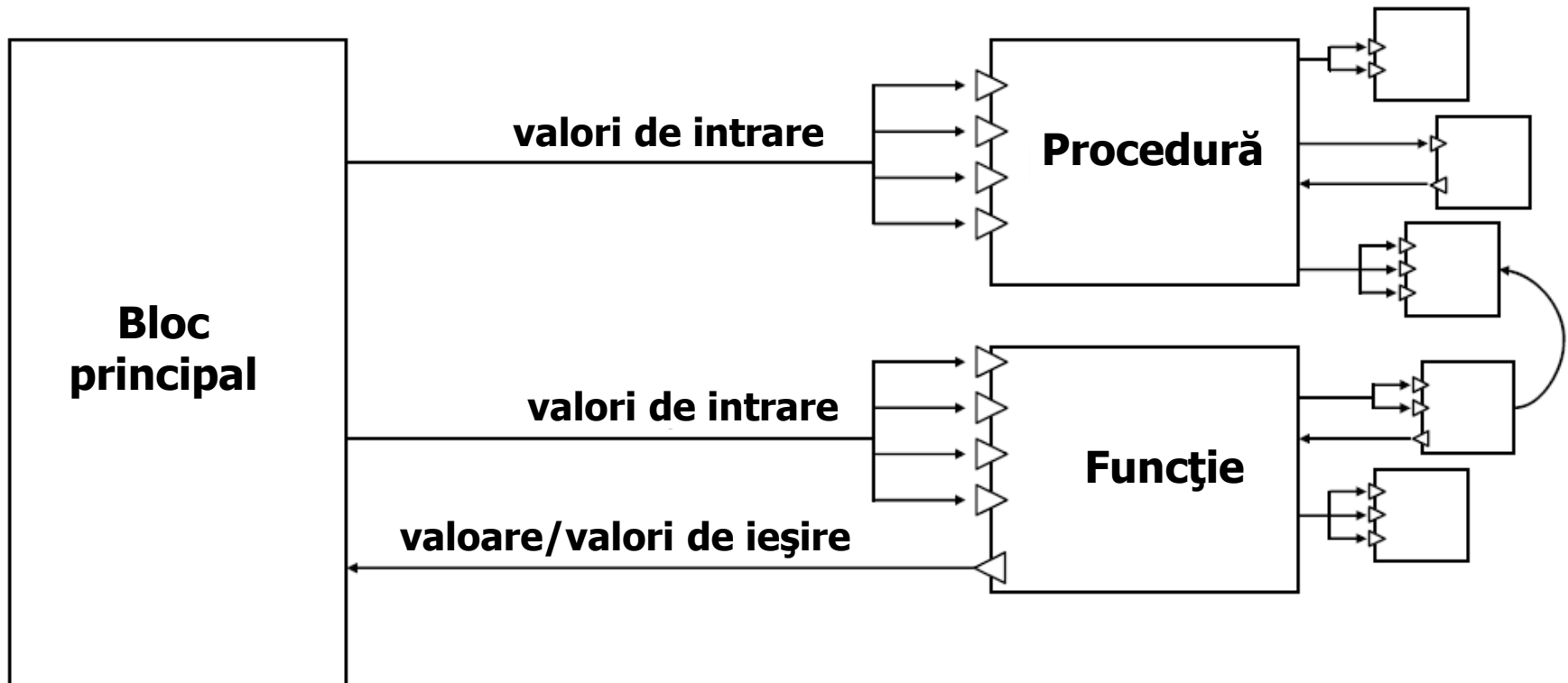
Programarea imperativă

- Un calculator în modelul tradițional von Neumann
 - Unitate centrală de prelucrare
 - Memorie
 - Efectuează secvențe de instrucțiuni atomice care accesează, operează asupra valorilor stocate la locații de memorie adresabile individual și le modifică
- O computație este o serie de operații aritmetice și de efecte laterale, cum sunt atribuirile sau transferurile de date care modifică starea unității de stocare, intrarea sau ieșirea
- Este de subliniat importanța atribuirilor și a variabilelor pe post de containere pentru paradigma imperativă
- Exemple de limbaje: Fortran, Pascal, C, Ada.



Programarea structurată

Program procedural = definiții de date și apeluri de funcții/proceduri





Programarea structurată

- Abstractizarea operațiilor
 - Structura unui modul
 - Interfața
 - Date de intrare
 - Date de ieșire
 - Descrierea funcționalității
 - Implementarea
 - Date locale
 - Secvențe de instrucțiuni
 - Sintaxa limbajului
 - Organizarea codului în blocuri de instrucțiuni
 - Definiții de funcții și proceduri
 - Extinderea limbajului cu noi operații
 - Apeluri la proceduri și funcții noi



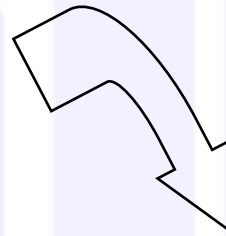
Beneficiile programării structurate

- Ușurează dezvoltarea software
 - Evită repetarea realizării aceluiași lucru
 - Munca de programare este descompusă în module independente
 - Proiectare Top-down: descompunerea în subprobleme
- Facilitează întreținerea software
 - Codul este mai ușor de citit
 - Independența modulelor
- Favorizează reutilizarea software



Programarea structurată. Exemplu

```
int main()
{
    double u1, u2, m;
    u1 = 4;
    u2 = -2;
    m = sqrt (u1*u1 + u2*u2);
    printf ("%lf\n", m);
    return 0;
}
```



```
double module(double u1, double u2)
{
    double m;
    m = sqrt (u1*u1 + u2*u2);
    return m;
}

int main()
{
    printf ("%lf\n", module(4, -2));
    return 0;
}
```



Abstractizarea datelor

- Impunerea unei separări clare între *proprietățile abstracte* ale unui *tip de dată* și *detaaliile concrete* ale *implementării* lui
 - Proprietăți abstracte: acelea care sunt vizibile codului client care folosește tipul de dată – *interfața* cu tipul de dată
 - Implementarea concretă: este păstrată în totalitate privată și ea se poate într-adevăr schimba, spre exemplu pentru a încorpora îmbunătățiri ale performanțelor în timp



Tipuri abstracte de date

- Abstractizarea datelor + abstractizarea operațiilor
 - Un tip de dată abstract:
 - **Structură de date** care stochează informații pentru a reprezenta un anumit concept
 - **Funcționalitate:** set de operații care pot fi aplicate tipului de dată
 - Sintaxa limbajului
 - Modulele sunt asociate tipurilor de date
 - Sintaxa nu este neapărat nouă față de programarea modulară



Exemplu de tip de dată abstract în C

```
struct vector {  
    double x;  
    double y;  
}  
void construct (vector *v, double v1, double v2)  
{  
    v->x = v1;  
    v->y = v2;  
}  
double module(vector v)  
{  
    double m;  
    m = sqrt (v.x*v.x + v.y*v.y);  
    return m;  
}
```

```
int main()  
{  
    vector v;  
    construct(&v, 4, 2);  
    printf("%lf\n", module(v));  
    return 0;  
}
```



Extensibilitatea tipului de dată abstract

```
...  
  
double product(vector v, vector w) {  
    return v.X*w.X + v.y*w.y;  
}  
  
int main() {  
    vector v;  
    construct(&v, 4, 2);  
    construct(&w, -1, 7);  
    printf("%lf\n", product(v, w));  
    return 0;  
}
```



Beneficiile tipurilor de date abstracte

- Conceptele din domeniul real sunt reflectate în cod
- *Încapsulare*: complexitatea internă, datele și detaliile operațiilor sunt ascunse
- Utilizarea tipului de dată este *independentă de implementarea sa* internă
- Oferă o mai mare modularitate
- Sporește ușurința întreținerii și reutilizării codului



Paradigma orientării pe obiecte

- Paradigma programării structurate a avut inițial succes (1975-85)
 - Dar a început să eșueze la produse mai mari (> 50,000 LOC)
 - Avea probleme de întreținere post-livrare (astăzi această întreținere necesită, de la 70 la 80% din efortul total)
 - Motivul: Metodele structurate sunt fie
 - orientate pe operații
 - orientate pe atribute
 - ...**dar nu amândouă**



Paradigma orientării pe obiecte

- O simulare a domeniului unei probleme prin abstractizarea informațiilor de comportament și stare din obiecte din lumea reală
- Conceptele POO
 - Clase și Obiecte
 - Abstractizare și Încapsulare
 - Transmitere de mesaje
 - Moștenire și Polimorfism



Paradigma orientării pe obiecte

- POO consideră că atât atributele cât și operațiile au importanță egală
- O viziune simplistă a unui obiect poate fi:
 - Obiect = componentă software care încorporează atât atributele cât și operațiile care se pot efectua asupra atributelor și care suportă moștenirea
- Exemplu:
 - Cont bancar
 - Date: soldul contului
 - Acțiuni: depune, retrage, determină soldul



Paradigma orientării pe obiecte

- Totul este reprezentat prin obiecte
(obiect = o variabilă mai specială ce încapsulează atât date cât și operații cu aceste date)
- Obiectele comunică între ele prin trimitere/ primire de mesaje (mesaj = apel de metodă)
- Obiectele au propria lor memorie
- Orice obiect are un tip \Leftrightarrow orice obiect e o instanță a unei clase (unde 'clasa' este sinonim cu 'tip')
- Toate obiectele de un anumit tip pot trimite sau primi aceleași mesaje



Punctele tari ale POO

- Ascunderea informației => Întreținerea post-livrare este mai sigură
 - Șansele apariției erorilor regresive sunt reduse (în software nu se repetă erori cunoscute)
- Dezvoltarea este mai ușoară
 - Obiectele au în general corespondente fizice =>
 - Simplifică modelarea (un aspect cheie al POO)



Punctele tari ale POO

- Obiectele bine proiectate sunt unități independente
 - Tot ce se referă la obiectul real modelat este în obiect — *încapsulare*
 - Comunicarea se face prin schimb de *mesaje*
 - Această independență promovează reutilizarea codului



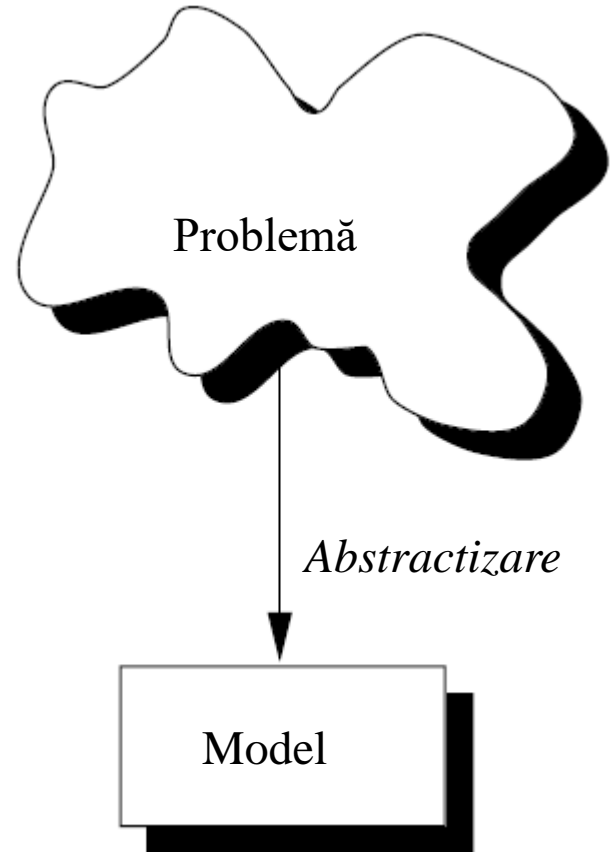
Programarea orientată pe obiecte

- Oferă
 - suport sintactic pentru tipurile de date abstracte
 - facilități asociate cu ierarhiile de clase
- Schimbă punctul de vedere: programele sunt appendice ale datelor
- Introduce un concept nou: ***obiect*** = tip de dată abstract cu *stare* (atribute) și *comportament* (operații)



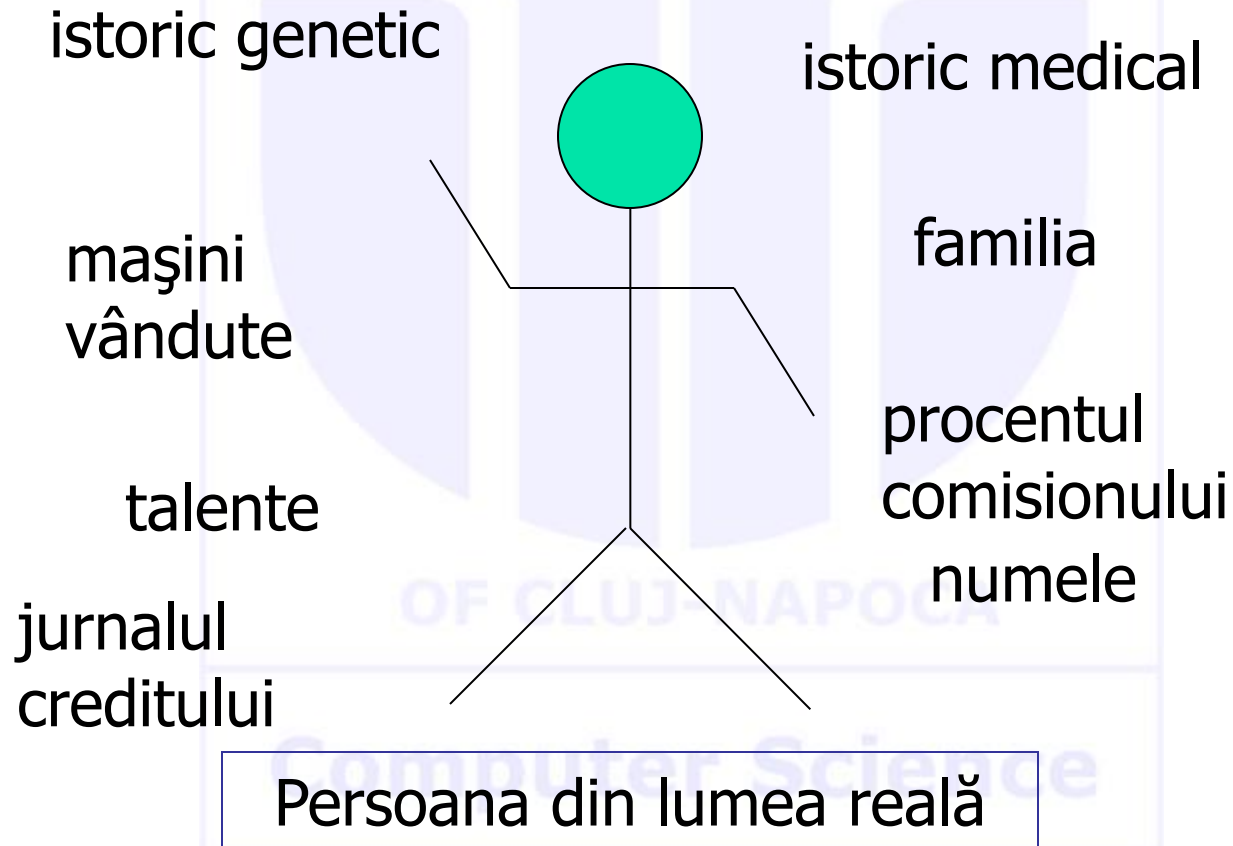
Concepte POO

- *Abstractizare* = proces de filtrare a detaliilor neimportante ale obiectului astfel încât să rămână doar caracteristicile importante
- Ne ocupăm doar de datele care prezintă interes pentru problema noastră



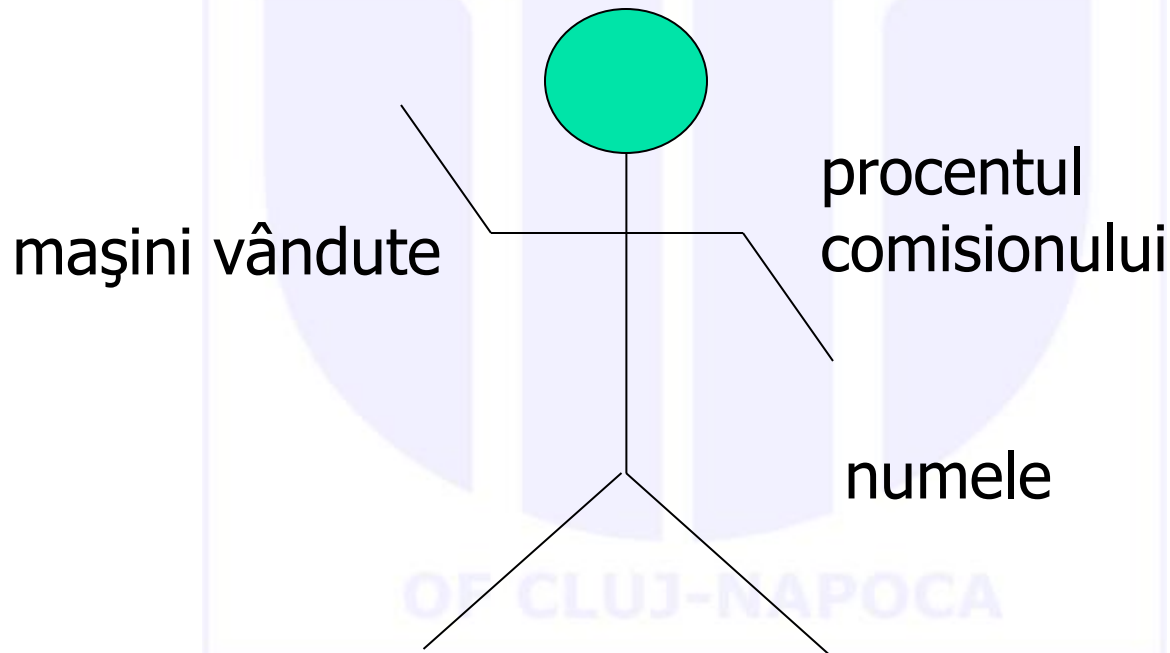


Abstractizare. Exemplu





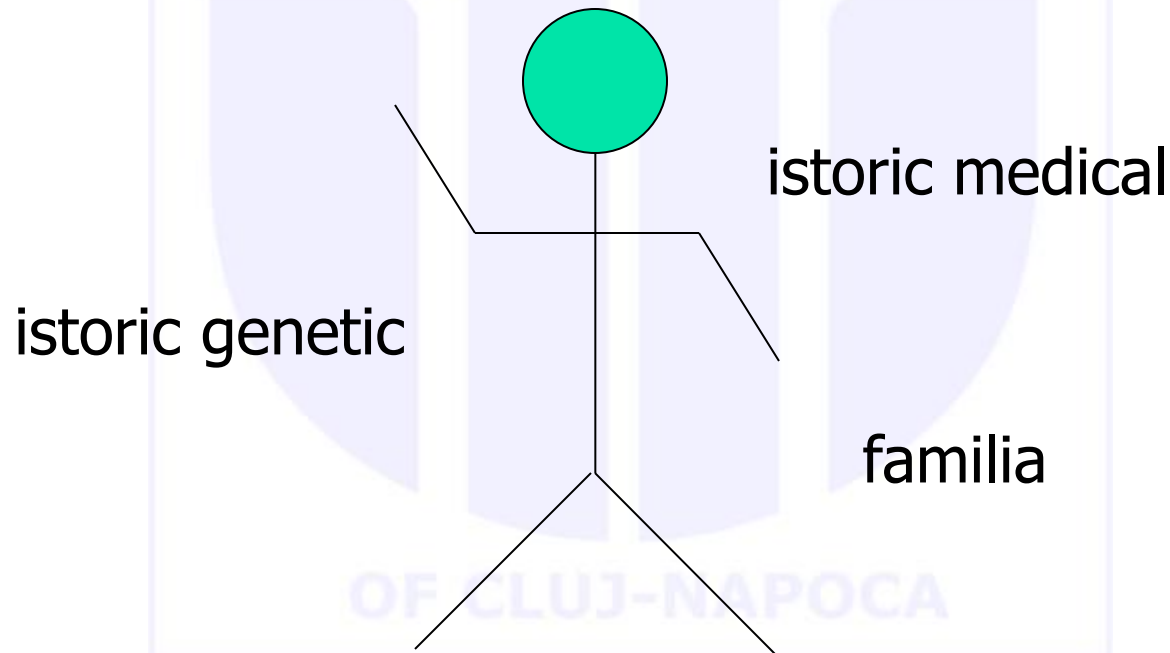
Abstractizare. Exemplu



Abstractizarea unui tip
PersoanaVinzator pentru un
Sistem de urmărire a vânzărilor



Abstractizare. Exemplu



Abstractizarea unui tip
Pacient dintr-o bază de
date medicală



Ce sunt obiectele software?

- Blocurile de construcție a sistemelor software
 - Program = colecție de obiecte care interacționează
 - Obiectele cooperează pentru a finaliza o sarcină
 - pentru aceasta, ele comunică trimițându-și "mesaje" unul altuia
- Obiectele modelează lucruri *tangibile*
 - Persoană
 - Bicicletă
 - Cal
 - Bancă etc.



Ce sunt obiectele software?

- Obiectele modelează *lucruri conceptuale*
 - întâlnire
 - dată calendaristică
- Obiectele modelează *procese*
 - aflarea drumului printr-un labirint
 - sortarea unui pachet de cărți de joc
- Obiectele au
 - *proprietăți*: trăsături (caracteristici) care descriu obiectele
 - *capabilități*: ce pot face, cum se comportă



Proprietățile obiectului: starea

- *Proprietățile* : determină cum acționează un obiect
 - Pot fi constante (nu se schimbă) sau variabile
 - Pot fi ele însele obiecte — pot primi mesaje
 - Ex. Capacul *borcanului cu gem* și gemul în sine sunt obiecte
- Proprietățile pot fi:
 - **attribute**: lucruri care ajută la descrierea unui obiect
 - **componente**: lucruri care sunt "parte a" unui obiect
 - **asocieri**: lucruri despre care știe un obiect, dar care nu sunt parte a acelui obiect



Proprietățile obiectului: starea

- **Stare**: colecție a tuturor proprietăților obiectului; se schimbă dacă o proprietate se schimbă
 - unele nu se schimbă, d.e. volanul unei mașini
 - altele se schimbă, d.e. culoarea mașinii
- Exemplu: proprietățile *borcanelor cu gem*
 - **attribute**: culoare, material, miros
 - **componente**: capac, container, etichetă
 - **asocieri**: un *borcan cu gem* poate fi asociat cu încăperea în care se află



Capabilitățile obiectelor: acțiuni

- Obiectele au *capabilități (comportamente)* care le permit să efectueze acțiuni specifice
 - obiectele sunt deștepte — ele “știu” cum să facă anumite lucruri
 - un obiect face ceva *doar dacă un alt obiect îi spune* să-și folosească una dintre capabilități
- Capabilitățile pot fi:
 - *constructori*: stabilesc starea inițială a proprietăților obiectului
 - *acțiuni*: modifică proprietățile obiectului
 - *interogări*: furnizează răspunsuri bazate pe proprietățile obiectului



Capabilitățile obiectelor: acțiuni

- Exemple: *borcanele cu gem* sunt capabile să efectueze acțiuni specifice
 - **constructor:** să fie creat
 - **actiuni:** adaugă/golește gem
 - **interogări:** răspunde dacă este închis sau deschis capacul, dacă borcanul este plin sau gol



Clase și instanțe

- Concepția noastră curentă: fiecare obiect corespunde direct unui *anumit* obiect din realitate, d.e., un atom sau un automobil anume
- Dezavantaj: mult prea nepractic să lucrăm cu obiecte în acest fel deoarece
 - ele pot fi infinit de multe
 - nu dorim să descriem fiecare individ separat, deoarece indivizii au multe lucruri în comun
- Clasificarea obiectelor scoate în evidență ce este comun între mulțimi de obiecte similare
 - mai întâi să *descriem ce este comun*
 - apoi să "ștampilăm" oricâte copii



Clase ale obiectelor

■ *Clasa unui obiect*

- categoria obiectului
- definește capabilitățile și proprietățile comune unei mulțimi de obiecte individuale
 - toate *borcanele cu gem* se pot deschide, închide și goli
- definește un șablon pentru crearea de *instanțe de obiect*
 - unele *borcane cu gem* pot fi din plastic, pot fi colorate, de o anumită mărime etc.



Clase ale obiectelor

- Clasele implementează capabilitățile ca *metode*
 - secvențe de instrucțiuni în Java
 - obiectele cooperează trimițând mesaje altor obiecte
 - fiecare mesaj "invocă o metodă"
- Clasele implementează proprietățile ca *variabile instanță*
 - locație de memorie alocată obiectului, care poate păstra o valoare care se poate schimba



Instanțe de obiecte

- *Instanțele de obiecte* sunt obiecte individuale
 - realizate din șablonul clasei
 - o clasă poate reprezenta un număr nedefinit de instanțe de obiect
 - realizarea unei instanțe de obiect constituie *instanțierea* obiectului respectiv
- Prescurtare:
 - **clasă**: clasa obiectului
 - **instanță**: instanța obiectului (a nu se confunda cu variabilele instanță)



Instanțe de obiecte

- Instanțe diferite ale, d.e., clasei **BorcanCuGem** pot avea:
 - culoare și poziție diferită
 - diverse tipuri de gem în interior
- Astfel că, *variabilele instanță* ale lor au valori diferite
 - Notă: instanțele de obiect conțin variabile instanță — două moduri de folosire diferite, dar înrudite, a cuvântului *instanță*
- Instanțele individuale au identități individuale
 - aceasta permite altor obiecte să trimită mesaje unui obiect dat
 - fiecare instanță este unică, chiar dacă are aceleași capabilități
 - Exemplu: clasa studenților de la acest curs



Mesaje pentru comunicarea între obiecte

- Instanțele nu sunt izolate — ele trebuie să comunice cu altele pentru a-și realiza sarcina
 - proprietățile le permit să știe despre alte obiecte
- Instanțele trimit mesaje una alteia pentru a invoca o capabilitate (adică, pentru a executa o sarcină)
 - metoda reprezintă codul care implementează mesajul
 - spunem “apelează metoda” în loc de “invocă capabilitatea”



Mesaje pentru comunicarea între obiecte

- Fiecare mesaj necesită:
 - *un emițător (expeditor)*: obiectul care inițiază acțiunea
 - *un receptor*: instanța a cărei metode este invocată
 - *numele mesajului*: numele metodei apelate
 - opțional *parametri*: informații suplimentare necesitate de metodă pentru a opera
- Receptorul poate (dar nu este nevoie) să trimită un răspuns
 - prin *tipurile returnate*



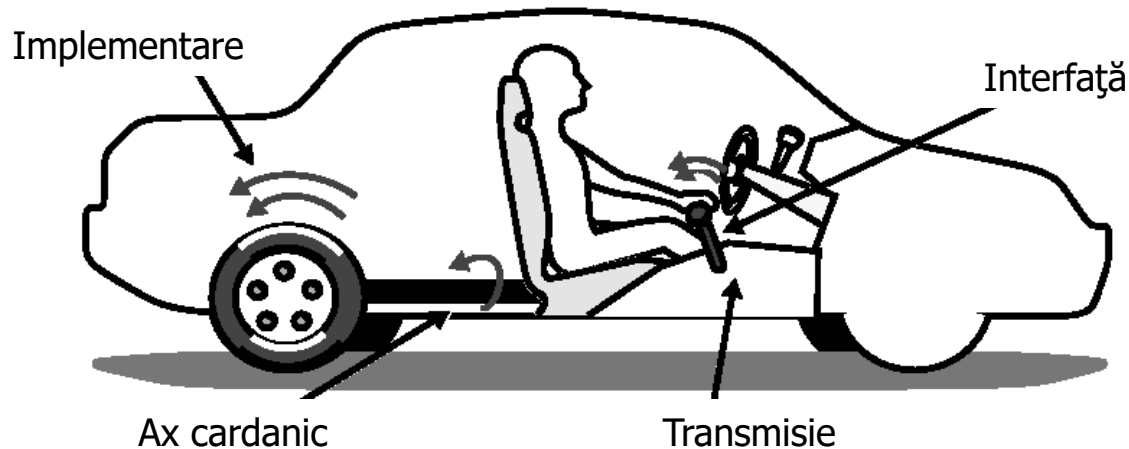
Încapsulare

- Un automobil *încapsulează* multă informație
 - chiar literal, prin complexitatea construcției sale
- Dar nu este nevoie să știi cum funcționează o mașină pentru a o conduce
 - Volanul și schimbarea vitezelor constituie interfața
 - Motorul, transmisia, axul cardanic, roțile, . . . , sunt implementarea (ascunsă)



Încapsulare

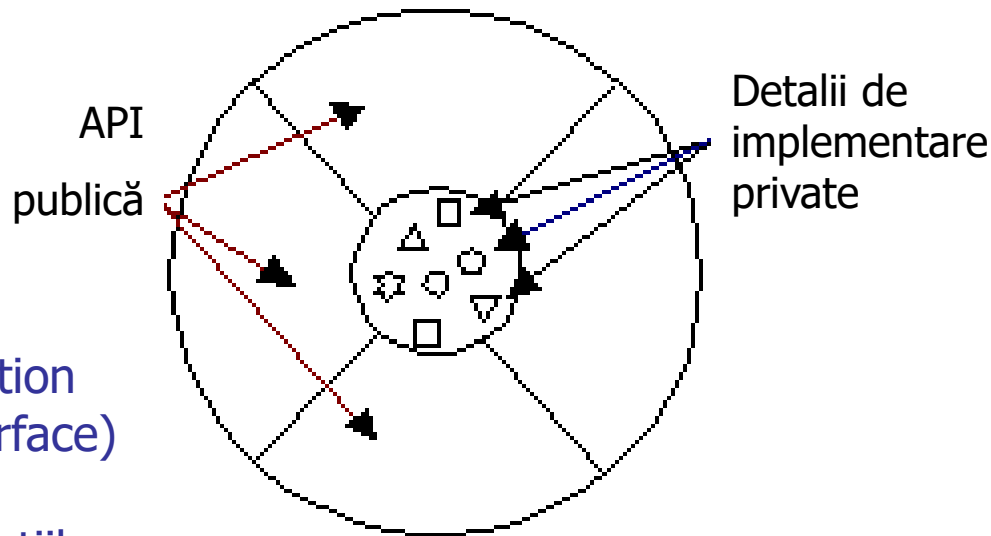
- Asemănător, nu e nevoie să știm cum funcționează un obiect pentru a-i trimite mesaje
- Dar, este nevoie să știm ce mesaje înțelege (adică, care îi sunt capabilitățile)
 - clasa instanței determină ce mesaje îi pot fi trimise





Încapsulare

- Închiderea datelor într-un obiect
 - Datele nu pot fi accesate direct din afară
- Oferă securitatea datelor

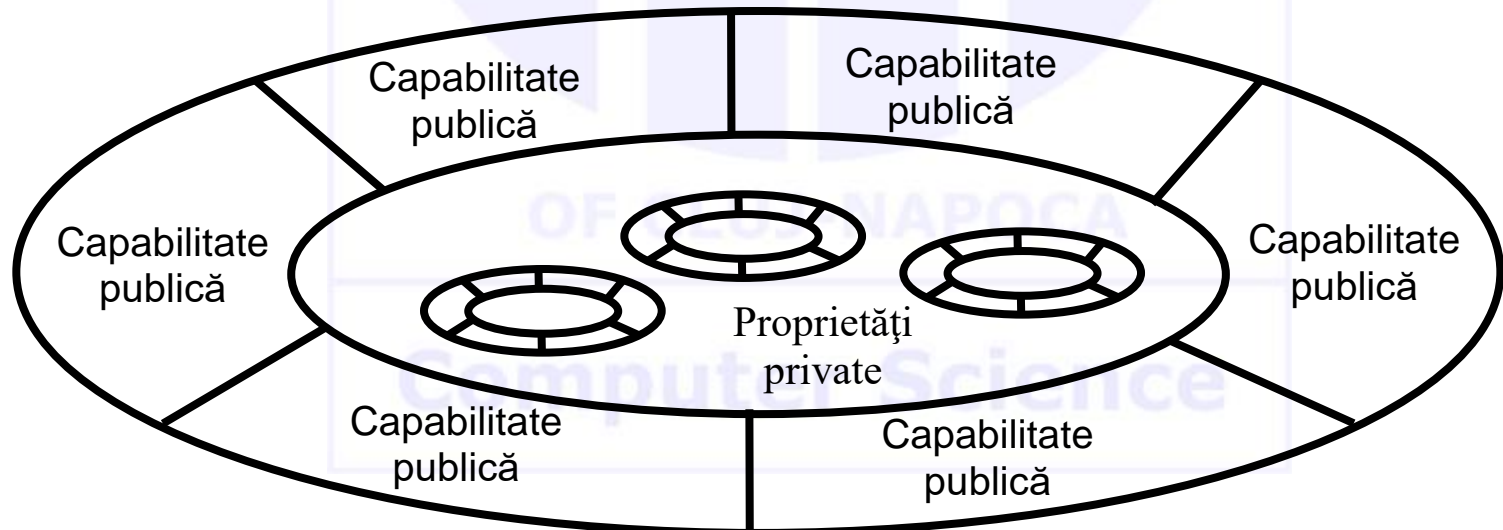


Notă. API (Application Programming Interface)
= interfață pentru
programarea aplicațiilor



Vederile unei clase

- Obiectele separă *interfața* de *implementare*
 - obiectul este "cutie neagră"; ascunde funcționarea și părțile interne
 - interfața protejează implementarea împotriva utilizării greșite





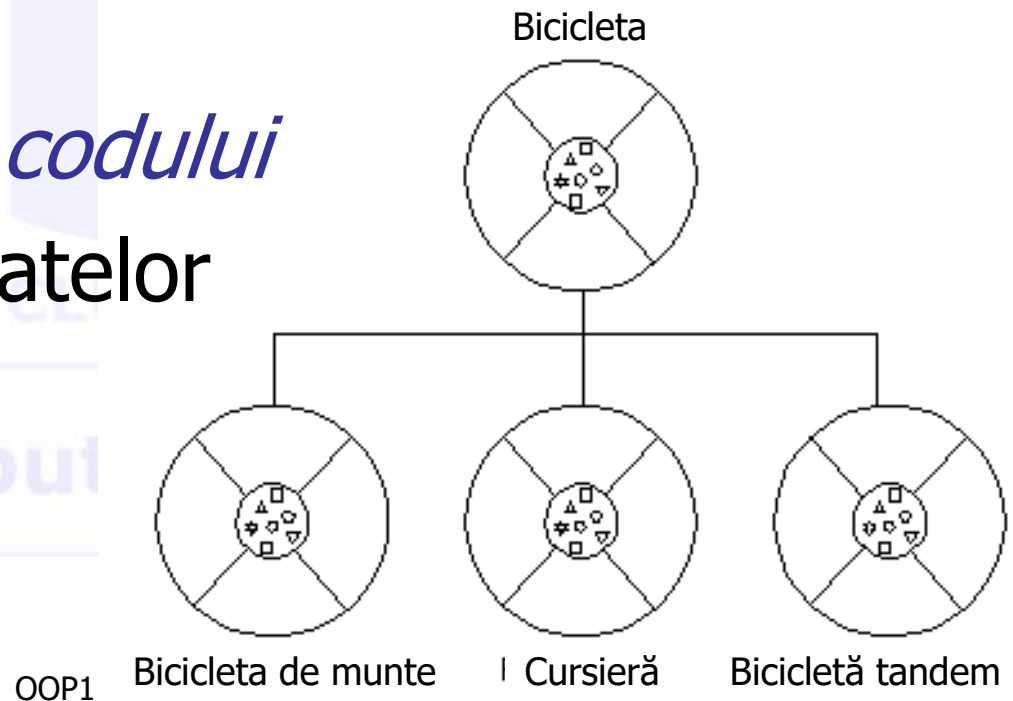
Vederile unei clase

- Interfața: vedere *publică*
 - permite instanțelor să coopereze unele cu altele fără a ști prea multe detalii
 - ca un *contract*: constă dintr-o listă de capabilități și documentație pentru cum să fie folosite
- Implementarea: vedere *privată*
 - proprietățile care ajută capabilitățile să-și îndeplinească sarcinile



Moștenirea

- O clasă (*subclasă*) poate *moșteni* attribute și metode dintr-o altă clasă (*superclasă*)
- Subclasele furnizează comportament specializat
- Oferă *reutilizarea codului*
- Evită *duplicarea* datelor





Polimorfism

- Abilitatea de a lua multe forme
- *Aceeasi metodă* folosită într-o superclasă poate fi *suprascrisă* în subclase pentru a da o *funcționalitate diferită*
- D.e. Superclasa 'Poligon' are o metodă numită, *aflaSuprafata*
aflaSuprafata în subclasa 'Triunghi' $\rightarrow a=x*y/2$
aflaSuprafata în subclasa 'Dreptunghi' $\rightarrow a=x*y$



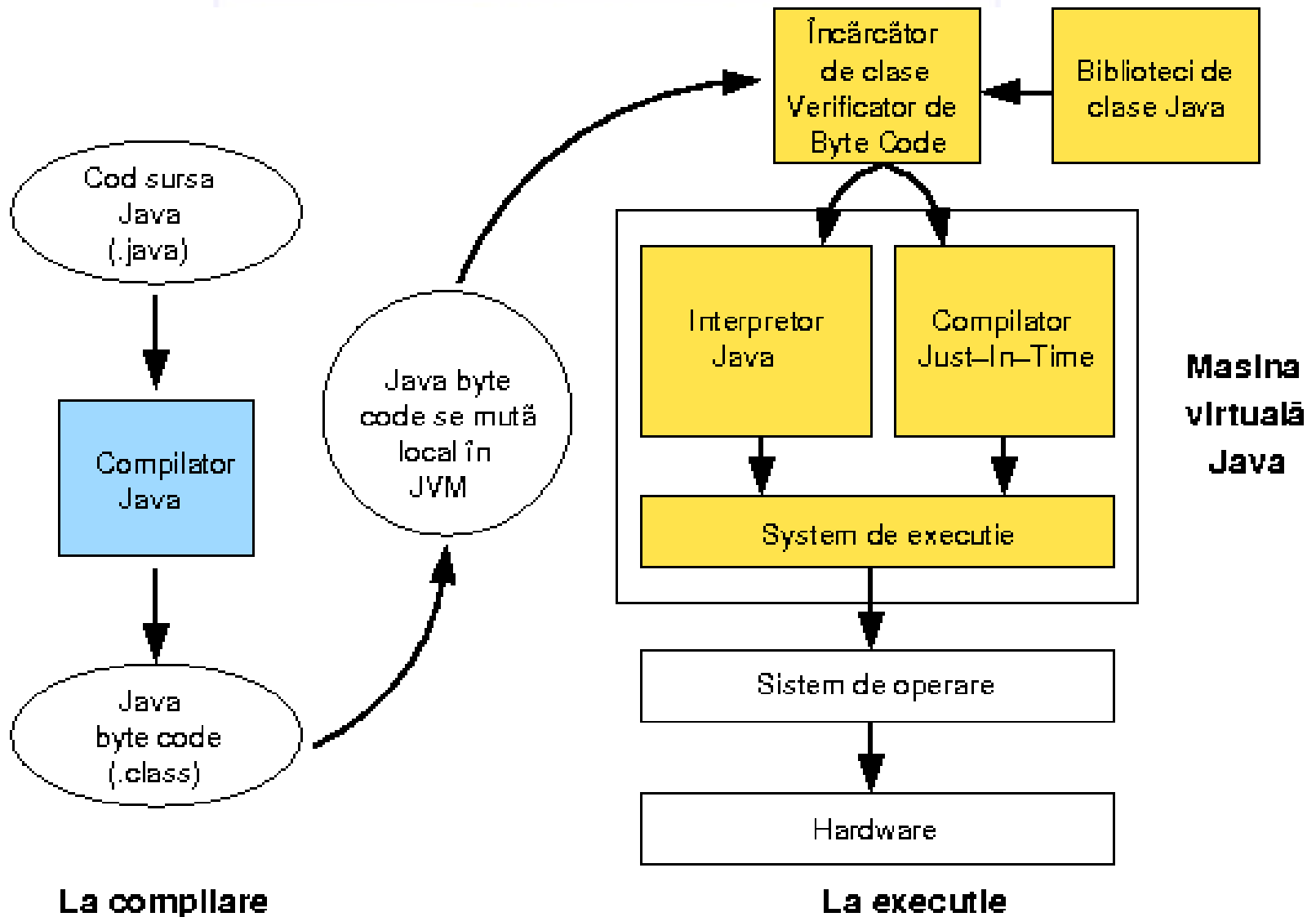
Java. Caracteristici

- James Gosling și Patrick Naughton (conducătorii echipei care a dezvoltat limbajul), au definit limbajul Java ca fiind

"Un limbaj simplu, orientat pe obiecte, care "înțelege" rețelele de calculatoare, interpretat, robust, sigur, neutru față de arhitecturi, portabil, de înaltă performanță, multi-fir, dinamic"



Mediul Java





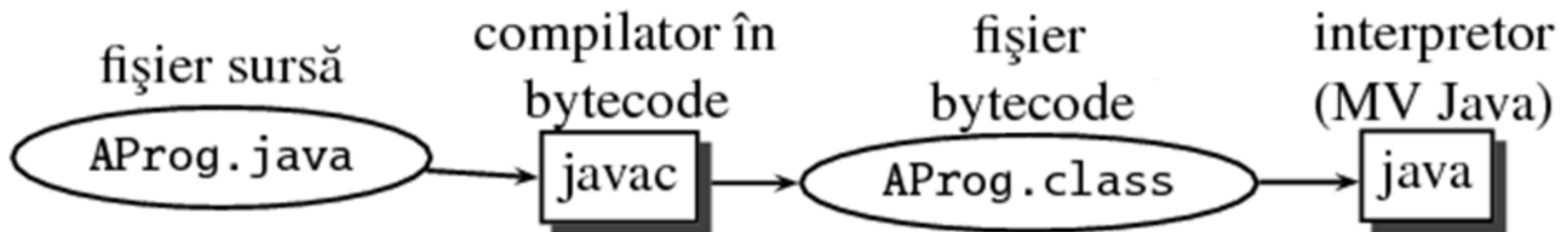
Executarea programelor Java

- Java folosește un proces în doi pași
- Compilează programul în *bytecodes*
 - *bytecode* este apropiat de formatul instrucțiunilor în limbaj mașină, dar nu chiar la fel — este un "limbaj mașină" generic
 - nu corespunde nici unui procesor real
- *Mașina virtuală* (VM) interpretează bytecode în limbaj mașină nativ și-l rulează
 - există mașini virtuale diferite pentru calculatoare diferite, deoarece bytecode nu corespunde unei mașini reale



Executarea programelor Java

- Se utilizează *același* bytecode Java pe *calculatoare diferite* fără a recompila codul sursă
 - fiecare VM interpretează același bytecode Java
 - aceasta permite să se execute programe Java prin simpla obținere a bytecodes din pagini de Web
- Aceasta face codul Java să ruleze *peste-platforme*
 - marketing-ul spune, "Scrie o dată, rulează oriunde!"
 - adevărat pentru "Java pur", nu pentru variante





Aplicații Java

- Tipuri de aplicații Java
 - *aplicații de-sine-stătătoare*
 - *applets/servlets*
- O *aplicație de-sine-stătătoare* sau un program "obișnuit" este o clasă care are o metodă numită **main**
 - Când se lansează programul Java respectiv, *sistemul de execuție* invocă automat metoda numită **main**
 - Toate *aplicațiile de-sine-stătătoare* încep din metoda **main**



Applet-uri vs. Aplicații de sine stătătoare

- Un *applet* Java este un program Java destinat a fi rulat dintr-un browser de Web
 - Applet-urile folosesc întotdeauna o interfață cu ferestre
 - Este o aplicație având caracteristici limitate, care necesită resurse de memorie limitate și portabilă între sistemele de operare
- Aplicațiile *de-sine-stătătoare* pot folosi atât interfața cu ferestre cât și I/E de consolă (adică în modul text)

Computer Science



Încărcătorul de clase

- Programele Java sunt divizate în unități mai mici numite *clase*
 - Fiecare definiție de clasă este în mod normal într-un fișier separat și compilată separat
- *Încărcătorul de clase* este un program care leagă *bytecode*-ul claselor necesare pentru a rula un program Java
 - În alte limbaje de programare, corespondentul său este *editorul de legături (link-editor)*



Cuvinte cheie Java (cuvinte rezervate)

- Cuvinte care nu pot fi folosite la altceva decât în modul predefinit din limbaj
 - *abstract, assert, boolean, break, byte, case, catch, char, class, const, continue, default, do, double, else, extends, final, finally, float, for, goto, if, implements, import, instanceof, int, interface, long, native, new, package, private, protected, public, return, short, static, strictfp, super, switch, synchronized, this, throw, throws, transient, try, void, volatile, while*
 - *null, true, false* – predefinite ca literali



Compilarea unui program sau a unei clase Java

- Fiecare definiție de clasă trebuie să se afle într-un fișier al cărui nume este numele clasei urmat de extensia **.java**
 - Exemplu: Clasa **UnProgram** trebuie să se afle în fișierul numit **UnProgram.java**
- Fiecare clasă este compilată folosind comanda **javac** urmată de numele fișierului care conține clasa

javac UnProgram.java

- Rezultatul este un program în byte-code cu același nume ca al clasei, urmat de extensia **.class**
UnProgram.class



Rularea unui program Java

- Un program Java poate fi *rulat* (**java**) după ce i-au fost compilate toate clasele
 - Rulați doar clasa care conține o metodă **main** (sistemul va încărca și rula celelalte clase automat, dacă mai sunt)
 - Metoda **main** are semnătura
public static void main(String[] args)
 - Comanda de lansare a programului trebuie urmată doar de numele clasei (fără extensii)
java UnProgram



Convenții pentru nume

- Începeți numele de variabile, metode și obiecte cu o literă mică, indicați limitele "cuvintelor" cu o literă mare și pentru celelalte caractere folosiți doar litere și cifre ("camelcase")

`vitezaMaxima` `rataDobanzii` `oraSosirii`

- Începeți numele de clase cu majusculă și pentru restul identificatorului aplicați regula de mai sus

`UnProgram` `OClasa` `String`



Declararea variabilelor

- Fiecare variabilă dintr-un program Java trebuie *declarată* înainte de utilizare
 - Declarația informează compilatorul asupra tipului de dată care va fi stocat în variabilă
 - Tipul variabilei este urmat de unul sau mai multe nume separate de virgule și terminat cu punct și virgulă
 - Variabilele se declară de obicei chiar înainte de folosire sau la începutul unui bloc (indicat de o acoladă deschisă {)
 - Tipurile simple în Java sunt numite *tipuri primitive*
`int numarulDeCai;`
`double oLungime, lungimeaTotala;`



Modificatori de acces pentru variabile/metode

■ **private**

- variabila/metoda este vizibilă local în cadrul clasei
- *"Vizibilă doar mie"*

■ **protected**

- variabila/metoda poate fi văzută din toate clasele, subclasele și celelalte clase din același pachet (package)
- *"Vizibilă în familie"*

■ **public**

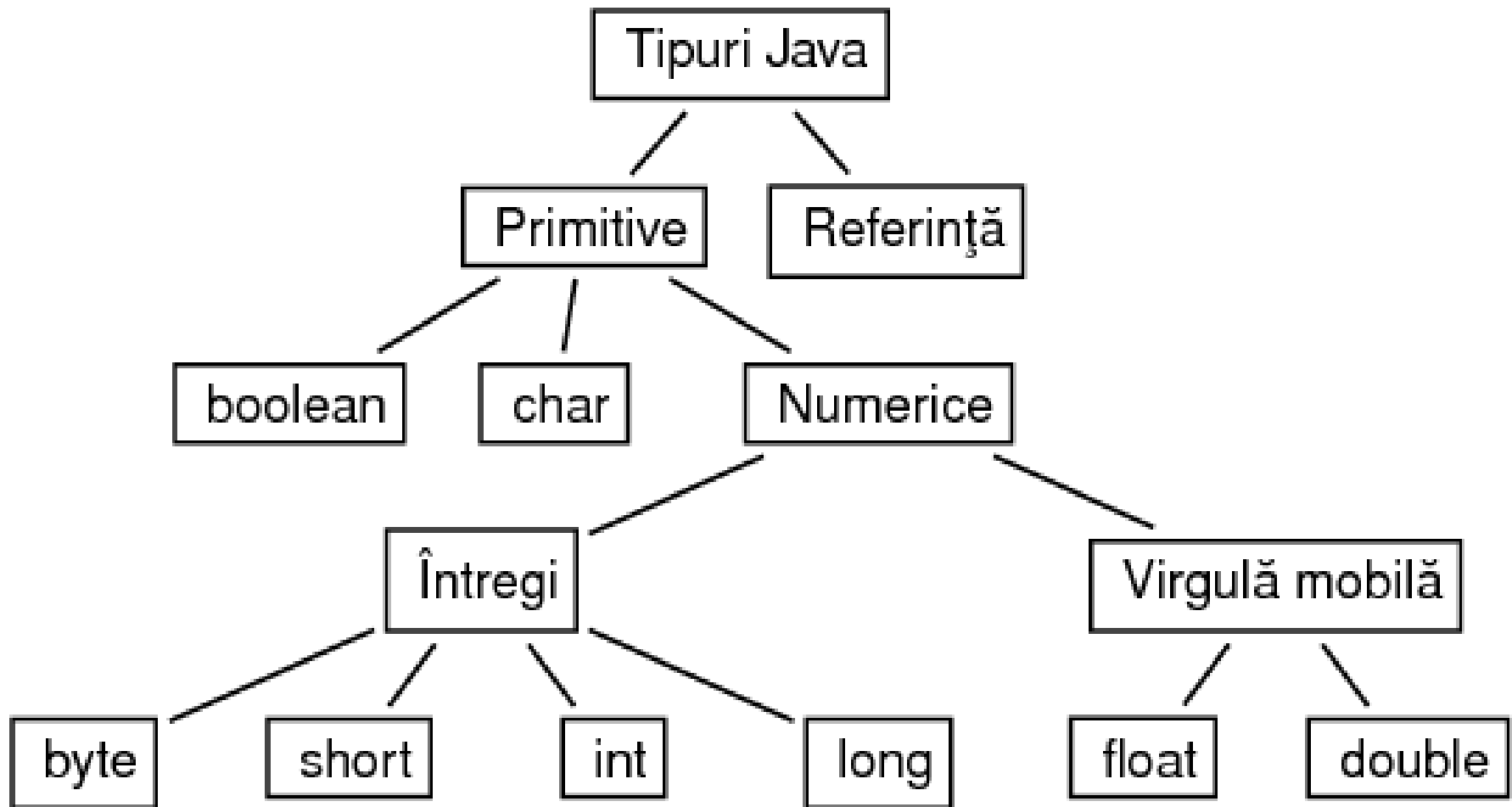
- variabila/metoda poate fi văzută din toate clasele
- *"Vizibilă tuturor"*

■ Modificatorul de acces implicit, nu are cuvânt cheie

- **public** pentru ceilalți membrii din același pachet
- **private** pentru oricine din afara pachetului
- numită și *acces în pachet*
- *"Vizibilă în vecinătate"*



Tipuri Java





Tipuri primitive

Tip primitiv	Biți	Minimum	Maximum	Wrapper type
boolean	—	—	—	Boolean
char	16-bit	Unicode 0	Unicode $2^{16}-1$	Character
byte	8-bit	-128	+127	Byte
short	16-bit	-2^{15}	$+2^{15}-1$	Short
int	32-bit	-2^{31}	$+2^{31}-1$	Integer
long	64-bit	-2^{63}	$+2^{63}-1$	Long
float	32-bit	IEEE754	IEEE754	Float
double	64-bit	IEEE754	IEEE754	Double
void	—	—	—	Void

Toate tipurile numerice sunt cu semn



Compatibilitate la asignare

- Mai general, o valoare de orice tip din lista următoare poate fi asignată unei variabile de orice alt tip care apare la dreapta ei

byte → short → int → long → float → double
char ↑

- Gama valorilor de la dreapta este mai largă
- Este necesară o conversie de tip explicită (*type cast*) pentru a asigna o valoare de un tip la o variabilă care apare la stânga ei în lista de mai sus (d.e., **double** la **int**)
- Observați că în Java un **int** nu poate fi asignat la o variabilă de tip **boolean**, nici un **boolean** la o variabilă de tip **int**



Operatori aritmetici și expresii

- Ca în majoritatea limbajelor, și în Java se pot forma *expresii* folosind variabile, constante și operatori aritmetici
 - Operatori aritmetici; **+** (adunare), **-** (scădere), ***** (înmulțire), **/** (împărțire), **%** (modulo, rest)
 - Se poate folosi o expresie oriunde este legal să se folosească o valoare de tipul produs de expresie

OF CLUJ-NAPOCA
Computer Science



Operatori aritmetici și expresii

- Dacă se combină un operator aritmetic cu operanzi de tipul **int**, atunci tipul rezultat este **int**
- Dacă se combină un operator aritmetic cu unul sau doi operanzi de tipul **double**, atunci tipul rezultat este **double**
- La combinarea de operanzi de tip diferit, tipul rezultat este cel mai din dreapta din lista de mai jos care se află în expresie

byte→**short**→**int**→**long**→**float**→**double**
char └──────────┘

- Excepție: Dacă tipul rezultat este **byte** sau **short** (potrivit regulii date), atunci tipul produs va fi de fapt un **int**



Reguli de precedență și asociativitate

- La determinarea ordinii operațiilor adiacente, operația cu precedență mai mare (și argumentele sale aparente) este grupată înaintea operației de precedență mai mică

`base + rate * hours` se evaluează ca

`base + (rate * hours)`

- La precedență egală, ordinea operațiilor este determinată de regulile de *asociativitate*



Posibilă problemă: Erorile de rotunjire la numerele în virgulă mobilă

- Numerele în virgulă mobilă sunt, în general, doar valori aproximative
 - Matematic, numărul în virgulă mobilă $1.0/3.0$ este egal cu $0.3333333 \dots$
 - Un calculator are o cantitate limitată de memorie
 - Poate stoca $1.0/3.0$ ca ceva în genul lui 0.3333333333 , puțin mai puțin decât o treime
 - De fapt numerele sunt stocate binar, dar consecințele sunt aceleași: numerele în virgulă mobilă pot pierde precizie



Împărțirea întreagă și cea în virgulă mobilă

- Dacă unul sau amândoi operanzii sunt în virgulă mobilă, împărțirea dă un rezultat în virgulă mobilă
 $15.0/2$ se evaluează la 7.5
- Cum ambii operanzi întregi, împărțirea dă un întreg
 - O eventuală parte fracționară este ignorată
 - Nu se fac rotunjiri
 $15/2$ se evaluează la 7
- Aveți grijă ca cel puțin un operand să fie în virgulă mobilă dacă este nevoie de partea fracționară



Conversia de tip explicită

- O *conversie de tip explicită (type cast)* ia o valoare de un tip și produce o valoare "echivalentă" de celălalt tip
 - Dacă **n** și **m** sunt întregii de împărțit și e nevoie de partea fracționară, atunci cel puțin un operand trebuie să fie în virgulă mobilă **înainte** de efectuarea operației
`double ans = n / (double)m;`
 - La fel ca în C, tipul dorit este pus între paranteze imediat înaintea variabilei de convertit
 - Tipul și valoarea variabilei de convertit nu se schimbă



Conversia de tip explicită

- La conversia explicită de la virgulă mobilă la întreg, numărul este trunchiat, nu rotunjit
 - `(int)2.9` se evaluează la `2`, nu `3`
- La asignarea valorii unui întreg la o variabilă în virgulă mobilă, Java realizează o conversie explicită de tip automată numită *coerciție de tip*
`double d = 5;`
- Nu este legal să se atribuie un `double` la un `int` fără o conversie explicită

```
int i = 5.5; // Illegal
```

```
int i = (int)5.5 // Corect
```



Operatorii increment și decrement

- Când oricare dintre operatorii `++` sau `--` precede o variabilă și este o parte a expresiei, expresia este evaluată folosind valoarea modificată a variabilei
 - Dacă `n` este `2`, atunci `2* (++n)` se evaluează la `6`
- Când oricare dintre operatori urmează unei variabile și este parte a expresiei, expresia este evaluată folosind valoarea originală și abia apoi se schimbă valoarea variabilei
 - Dacă `n` este `2`, atunci `2* (n++)` se evaluează la `4`