

6. Ersetzbarkeit und co

Quelle: ep2-06_Ersetzbarkeit_Dynamisches-Binden_Methoden-aller-Klassen_toString().pdf

Beinhaltet: Ersetzbarkeit Dynamisches Binden Methoden aller Klassen toString()

Eigenschaften von Untertypbeziehungen

1. Reflexivität:

- **T ist Untertyp von T:** Jede Klasse oder jedes Interface ist ein Untertyp von sich selbst.

2. Transitivität:

- **Wenn R Untertyp von S und S Untertyp von T, dann ist auch R Untertyp von T:** Wenn eine Klasse oder ein Interface ein Untertyp von einem anderen ist, und das andere ein Untertyp von einem weiteren, dann ist der erste auch ein Untertyp des dritten.

3. Antisymmetrie:

- **Wenn S Untertyp von T und T Untertyp von S, dann sind S und T gleich:** Zwei Typen sind nur dann gleich, wenn sie sich gegenseitig als Untertypen haben.

4. Interface und Untertypbeziehungen:

- **Wenn S ein Interface ist und Untertyp von T, dann ist auch T ein Interface:** Wenn ein Interface ein Untertyp eines anderen ist, muss das andere ebenfalls ein Interface sein.

5. Klassen und Untertypbeziehungen:

- **Wenn T eine Klasse ist und S ein Untertyp von T, dann ist auch S eine Klasse:** Ein Untertyp einer Klasse muss ebenfalls eine Klasse sein.

6. Vererbung von `Object` :

- **T ist eine Klasse, dann ist T Untertyp von Object:** Jede Klasse ist ein Untertyp von `Object`, der Wurzelklasse in Java.

7. Null und Untertypbeziehungen:

- **Null ist kein Objekt von T, obwohl vom Compiler so akzeptiert:** `null` wird vom Compiler als gültiger Wert für jede Referenz akzeptiert, ist aber kein tatsächliches Objekt eines bestimmten Typs.

Ersetzbarkeit

Wesentliche Aspekte der Ersetzbarkeit

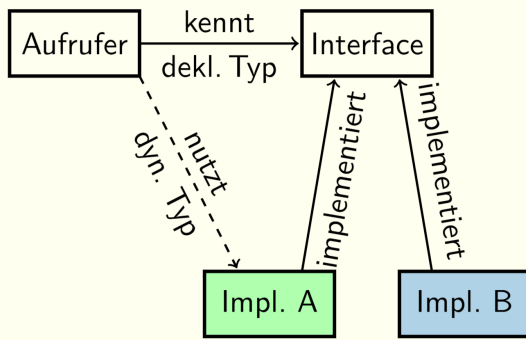
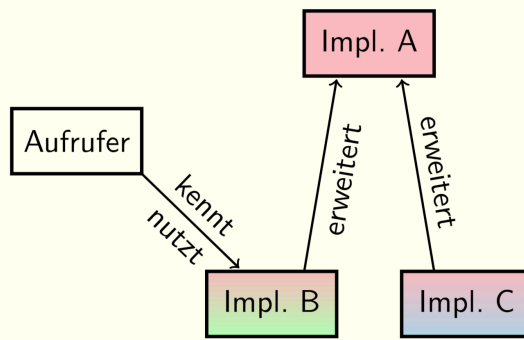
- **Ersetzbarkeit** bedeutet, dass ein Objekt eines Untertyps (S) dort verwendet werden kann, wo ein Objekt des Obertyps (T) erwartet wird. Dies passiert hauptsächlich bei:
 - **Zuweisung** (z. B. einem Wert vom Typ T kann ein Wert vom Typ S zugewiesen werden),
 - **Parameterübergabe** (z. B. ein Parameter vom Typ T kann durch ein Argument vom Typ S ersetzt werden, wenn S ein Untertyp von T ist).

Methode und Ersetzbarkeit

- Wenn S **Untertyp von T ist** und T **eine Methode beschreibt**, dann beschreibt auch S **eine Methode mit (vereinfacht) gleicher Signatur**. Die Methode kann in Objekten beider Typen (S und T) aufgerufen werden.
- **Voraussetzung:**
 - Die **Methodenbeschreibungen** (Kommentare) in den Klassen und Interfaces von S und T müssen übereinstimmen.
 - **Konsistenz der Kommentare:**
 - Kommentar in S beschreibt dieselbe Methode wie der Kommentar in T .
 - Kommentar in S kann konkreter sein, der Kommentar in T kann abstrakter sein.
 - **Compiler prüft nicht die Konsistenz von Kommentaren** – diese müssen vom Entwickler sichergestellt werden.

Wozu Ersetzbarkeit?

- **Wiederverwendung durch Bilden konsistenter Versionen:**
 - Ein Teil der Software kann durch eine neue Version ersetzt werden, wenn die neue Version ein Untertyp der alten Version ist.
 - Der Rest der Software bleibt dabei unverändert und benötigt keine Anpassungen.
- **Wiederverwendung innerhalb einer Anwendung:**
 - Ein Programmteil kann mit verschiedenen Datenstrukturen umgehen, wenn diese Datenstrukturen Untertypen eines gemeinsamen Obertyps sind.
 - Dadurch wird die Flexibilität und Wartbarkeit des Codes verbessert, da man verschiedene Implementierungen des gleichen Typs verwenden kann.

Untertypbeziehung**Vererbungsbeziehung**

Welche Methode wird ausgeführt?

Deklarierte Typ vs. Dynamischer Typ

1. Deklarierter Typ:

- Der **deklarierte Typ** bestimmt, welche **Methoden** aufgerufen werden können.
- Es handelt sich um den Typ, der bei der **Deklaration** einer Variablen oder eines Parameters angegeben wird.
- Beispiel: In der Methode `testAssoc(Assoc assoc)` ist der deklarierte Typ der Parameter `assoc` der Typ `Assoc`.

2. Dynamischer Typ:

- Der **dynamische Typ** (auch zur Laufzeit bestimmter Typ genannt) bestimmt, in welcher **Klasse** eine Methode zur Laufzeit ausgeführt wird.
 - Der dynamische Typ ist der Typ des Objekts, das zur Laufzeit der Methode zugewiesen wird, nicht der deklarierte Typ.
 - Beispiel: Wenn in `testAssoc(new TreeAssoc())` das Objekt `new TreeAssoc()` übergeben wird, ist der dynamische Typ `TreeAssoc`, obwohl der deklarierte Typ `Assoc` ist.
-

Dynamisches Binden

1. Was ist dynamisches Binden?

- **Dynamisches Binden** bedeutet, dass die Auswahl der Methode, die zur Laufzeit ausgeführt wird, basierend auf dem **dynamischen Typ** des Objekts erfolgt.
- Das bedeutet, dass bei einem Methodenaufruf nicht sofort festgelegt wird, welche Implementierung ausgeführt wird. Die tatsächliche Implementierung wird zur Laufzeit anhand des **dynamischen Typs** des Objekts bestimmt.

2. Vorteil von dynamischem Binden:

- **Vermeidung von bedingten Anweisungen:**
 - Ohne dynamisches Binden müsste man manuell prüfen, welcher Typ das Objekt hat, und dann die Methode entsprechend aufrufen, wie im Beispiel:

```
if (assoc.getClass() == SimpleAssoc.class) {
    // execute assoc.put(...) in SimpleAssoc
} else if (assoc.getClass() == TreeAssoc.class) {
    // execute assoc.put(...) in TreeAssoc
}
```



- Dynamisches Binden ermöglicht es, solche **bedingten Anweisungen** zu vermeiden. Stattdessen wird die korrekte Methode zur Laufzeit automatisch aufgerufen.

3. Beispiel für dynamisches Binden:

```
class Assoc {
    public void put(String key, String value) {
        System.out.println("Assoc put");
    }
}

class TreeAssoc extends Assoc {
    @Override
    public void put(String key, String value) {
        System.out.println("TreeAssoc put");
    }
}

class SimpleAssoc extends Assoc {
    @Override
    public void put(String key, String value) {
        System.out.println("SimpleAssoc put");
    }
}
```

```

public static void testAssoc(Assoc assoc) {
    assoc.put("key", "value"); // Dynamisches Binden
}

public static void main(String[] args) {
    testAssoc(new TreeAssoc()); // Gibt "TreeAssoc put" aus
    testAssoc(new SimpleAssoc()); // Gibt "SimpleAssoc put" aus
}

```

- In diesem Beispiel wird beim Aufruf von `assoc.put("key", "value")` die Methode zur Laufzeit basierend auf dem **dynamischen Typ** des Objekts (`TreeAssoc` oder `SimpleAssoc`) ausgeführt.

Statisches Binden

1. Wann tritt statisches Binden auf?

- Statisches Binden passiert, wenn die Methode zur **Kompilierungszeit** (also vor der Ausführung) festgelegt wird. Es gibt mehrere Szenarien, in denen statisches Binden verwendet wird:

2. Fälle, in denen statisches Binden auftritt:

- **Die Methode ist static** : Statische Methoden sind zur Kompilierungszeit bekannt, und der Methodenaufruf wird nicht zur Laufzeit aufgelöst.
- **Die Methode ist private** : Private Methoden sind ebenfalls nicht vererbbar und werden zur Kompilierungszeit aufgelöst.
- **Die Methode ist final** : Wenn eine Methode als `final` deklariert ist, kann sie nicht überschrieben werden, und der Methodenaufruf ist zur Kompilierungszeit bekannt.
- **Der deklarierte Typ hat keine Untertypen**: Wenn der deklarierte Typ keine Untertypen hat (es gibt keine Vererbung), kann der Compiler genau bestimmen, welche Methode aufgerufen wird.
- **Der Compiler kann den Aufruf eindeutig zuordnen**: In manchen Fällen kann der Compiler ohne Vererbung und ohne Polymorphismus den Methodenaufruf eindeutig festlegen.

3. Beispiel für statisches Binden:

```

class Assoc {
    public static void put(String key, String value) {
        System.out.println("Assoc static put");
    }
}

class TreeAssoc extends Assoc {
    @Override
    public void put(String key, String value) {

```

```

        System.out.println("TreeAssoc put");
    }
}

public static void main(String[] args) {
    Assoc assoc = new TreeAssoc();
    assoc.put("key", "value"); // Hier wird statisches Binden angewendet,
    weil put() statisch ist
}

```

- Da die Methode `put()` hier **statisch** ist, wird die Methode zur Kompilierungszeit festgelegt, unabhängig vom dynamischen Typ des Objekts.

Hauptunterschiede:

Merkmal	Dynamisches Binden	Statisches Binden
Zeitpunkt der Bindung	Zur Laufzeit	Zur Kompilierungszeit
Basierend auf...	Dem dynamischen Typ des Objekts	Dem statischen (deklarierten) Typ
Verwendet bei...	Instanzmethoden (die überschrieben werden können)	<code>static</code> , <code>final</code> , <code>private</code> Methoden, oder ohne Vererbung
Polymorphismus	Wird unterstützt	Wird nicht unterstützt
Flexibilität	Hoch (ermöglicht polymorphes Verhalten)	Gering (kein Laufzeitverhalten abhängig vom Objekttyp)
Performance	Geringfügig langsamer (wegen Laufzeitentscheidung)	Schneller (da zur Compile-Zeit entschieden)
Beispielausdruck	<code>assoc.put(...)</code> bei überschriebenen Methoden	<code>assoc.put(...)</code> bei <code>static</code> Methoden
Typische Verwendung	Vererbung, Polymorphie, Laufzeit-Entscheidungen	Utility-Methoden, Klassenmethoden

Erben und Überschreiben von Methoden

```
class X extends Y { ... }
```

X ist Unterklasse von Y,
Y ist Oberklasse von X

X **erbt** nicht-statische Methoden und Variablen von Y:
was nicht-statisch in Y definiert ist, ist automatisch auch in X definiert;
wenn private, dann nur über geerbte Methoden sichtbar

ererbte Methoden können **überschrieben** werden:
wird eine in Y definierte Methode in X neu definiert,
dann existiert in X die neu definierte Methode, sie wird nicht von Y übernommen

final Methoden dürfen nicht überschrieben werden

java.lang.Object

jede Klasse ist Untertyp von Object

→ Methoden von Object existieren in jeder Klasse:

Class getClass()	dynamischer Typ von this	Themen in EP2
boolean equals(Object obj)	vergleicht this mit obj	
int hashCode()	Hash-Code von this	
String toString()	String-Darstellung von this	
Object clone()	erzeugt eine Kopie von this	
void notify()	Aufwecken eines auf this wartenden Threads	
void notifyAll()	Aufwecken aller auf this wartender Threads	
void wait(...)	aktueller Thread muss auf this warten	
void finalize()	Destruktor, kaum verwendet	

Überschreiben der Methoden von Object

getClass ist final → darf nicht überschrieben werden

toString, equals und hashCode werden häufig überschrieben

komplexe Einschränkungen auf equals und hashCode in Object,
die durch Subtyping auf Untertypen übertragen werden;
equals und hashCode müssen gemeinsam überschrieben werden

toString durch Sonderbehandlung tief in Java integriert

toString()

Besonderheiten von toString()

1. Verwendung von toString() :

- Wenn `x` eine **Variable eines Referenztyps** ist, dann entspricht:

```
"" + x
```

dem Aufruf:

```
"" + x.toString()
```

- `System.out.print(x)` entspricht `System.out.print(x.toString())` .
 - Dies bedeutet, dass `x.toString()` automatisch aufgerufen wird, wenn ein Objekt als Argument an `System.out.print()` übergeben wird.

2. Debugging:

- Der **Wert von** `x` wird im Debugger durch `x.toString()` dargestellt.

3. Standardimplementierung von toString() :

- Die **Implementierung in Object** liefert einen String im Format:

```
Klassenname@874
```

- Dies gibt den **Klassenname** und den **HashCode** des Objekts zurück.

4. Bedingung:

- Der Ausdruck:

```
x.toString().equals(x.toString())
```

ergibt `true` , wenn `x` unverändert bleibt.

Verwendbarkeit von toString()

1. Verwendbarkeit:

- `x.toString()` ist für jeden **Ausdruck eines Referenztyps** ausführbar, sofern `x != null` .

- Dies funktioniert nur, weil **jedes Objekt durch eine Klasse erzeugt wird** (mit der Ausnahme von **Arrays**).

2. Vererbung:

- Jeder Ausdruck eines Referenztyps hat eine **Klasse als dynamischen Typ**, und jede Klasse ist ein **Untertyp von Object**.
- Die Methode `toString()` ist in `Object` definiert.

3. Überschreiben von `toString()`:

- Die Methode `toString()` ist nur dann wirklich sinnvoll, wenn sie in jeder Klasse überschrieben wird.
- Der Überschreibungszweck ist, dass `toString()` dann einen sinnvollen **String** liefert, der das Objekt beschreibt.

Informationsgehalt von `toString()`

1. Informationsgehalt im Ergebnis:

- Der Informationsgehalt des Ergebnisses von `toString()` ist frei wählbar, aber es gibt gängige Konventionen:
 - **"an object"**: Versteckt die Informationen vollständig vor dem Benutzer.
 - **"a T"**: Gibt den **dynamischen Typ** des Objekts zurück, nützlich für Debugging.
 - **"T@874"**: Ähnlich der Standardimplementierung von `toString()` in `Object`. Zeigt den **dynamischen Typ** und eine eindeutige Nummer (oft Hashcode) des Objekts.
 - **"[1, 2, 3]"**: Zum Beispiel, der **Inhalt einer Datenstruktur**, was eine inhaltliche Gleichheit darstellt.

2. Automatische Generierung:

- `toString()` kann automatisch generiert werden, um die inhaltliche Gleichheit von Objekten (insbesondere von Collections) widerzuspiegeln.
- **Automatisch generierte `toString()`-Methoden** kennen jedoch keine **Semantik** und liefern daher oft **falschen Informationsgehalt**.
 - Zum Beispiel wird bei einer Collection ohne semantische Bedeutung der Inhalt als String ausgegeben, aber es könnte in manchen Fällen nicht den gewünschten Informationsgehalt liefern.

3. Aussehen:

- Die Standardimplementierung von `toString()` entspricht nur den **minimale Anforderungen**, die die Darstellung eines Objekts in Form eines Strings betrifft.

Zusammenfassung

- `toString()` ist eine Methode, die in jeder Klasse überschrieben werden sollte, um sinnvolle Informationen über ein Objekt bereitzustellen.
- Die **Standardimplementierung von `toString()`** gibt nur den Klassennamen und den Hashcode zurück, was oft nicht aussagekräftig ist.

- Der Informationsgehalt von `toString()` ist flexibel und kann für Debugging, Fehlerverfolgung oder die Darstellung des Inhalts von Datenstrukturen angepasst werden.
- Automatisch generierte `toString()` -Methoden liefern in der Regel nur grundlegende Informationen und sind nicht immer semantisch korrekt.