

15. Principy objektového programování, agregace a kompozice objektů

Evoluce programování k OOP

1. Strojový kód

Jedná se program, jenž je souborem instrukcí, kde jsme nemáme žádnou možnost pojmenovávat proměnné nebo zadávat matematické výrazy.

2. Nestrukturované paradigma

Nestrukturovaný přístup je podobný assemblerům, jedná se o soubor instrukcí, který se vykonává odshora dolů. Zdrojový kód již nebyl závislý na hardwaru a byl lépe čitelný pro člověka, přístup na nějakou dobu umožnil vytvářet komplexnější programy. Bylo tu však stále mnoho úskalí: Jediná možnost, jak udělat něco vícekrát nebo jak se v kódu větvit, byl příkaz GOTO.

3. Strukturované paradigma

Strukturované programování je první paradigma, které se udrželo delší dobu a opravdu chvíli postačovalo pro vývoj nových programů. Programujeme pomocí cyklů a větvení. To je v podstatě to, kam jsme se doteď dostali.

Program lze rozložit do funkcí (metod), tomu jsme se nevěnovali, protože to v C# (který je objektový) ani moc dobře nejde a raději jsem dal přednost tento mezikrok přeskočit a začít rovnou s OOP. U strukturovaného programování hovoříme o tzv. funkcionální dekompozici. Problém se rozloží na několik podproblémů a každý podproblém potom řeší určitá funkce s parametry. Nevýhodou je, že funkce umí jen jednu činnost, když chceme něco jiného, musíme napsat novou. Neexistuje totiž způsob, jak vzít starý kód a jen trochu ho modifikovat, musíme psát znovu a znovu - vznikají zbytečné náklady a chyby. Tuto nevýhodu lze částečně obejít pomocí parametrizace funkcí (počet parametrů poté ale rychle narůstá) nebo použitím globálních proměnných. S globálními daty vzniká však nové nebezpečí - funkce mají přístup k datům ostatních. To je začátek konce, nikdy totiž neuhlídáme, aby někde nedošlo k přepsání glob. dat mezi funkcemi a začne docházet k nekontrolovatelným problémům. Celý program se potom skládá z nezapouzdřených bloků kódu a špatně se udržuje.

Objektově orientované programování

Jedná se o filozofii a způsob myšlení, designu a implementace, kde klademe důraz na znovupoužitelnost. Přístup nalézá inspiraci v průmyslové revoluci - vynález základních komponent, které budeme dále využívat (např. když stavíme dům, nebudeme si pálit cihly a soustružit šroubky, prostě je již máme hotové).

Poskládání programu z komponent je výhodnější a levnější. Můžeme mu věřit, je otestovaný (o komponentách se ví, že fungují, jsou otestovány a udržovány). Pokud je někde chyba, stačí ji opravit na jednom místě.

Agregace

Agregace reprezentuje vztah typu celek - část. Zakreslujeme ji jako plnou čáru, zakončenou na jedné straně prázdným kosočtvercem. Ten je umístěn u té entity, která reprezentuje celek (např. sekce s články). Z hlediska implementace je to tak entita, která drží kolekci prvků. Entita reprezentující část může existovat sama o sobě a být součástí i jiných kolekcí.



Příkladem agregace může být již zmíněná sekce, obsahující články. Číslo na konci vazby znamená tzv. multiplicitu, přesněji, že sekce obsahuje libovolný počet článků a článek patří alespoň do 1 sekce.

Kompozice Objektů

Kompozice je podobná agregaci, avšak reprezentuje silnější vztah. Entita části nemá bez celku smysl. Pokud zanikne celek, zanikají automaticky i jeho části.

Kompozici zakreslujeme stejně jako agregaci, kosočtverec je ovšem plný. U entity reprezentující celek musí být multiplicita vždy 1. Tato vazba bývá matoucí a doporučil bych se jí spíše vyhýbat a nahradit ji agregací.



Příkladem může být Objednávka a Položka objednávky. Zatímco minulý příklad dává bez sekce ještě nějaký smysl, položka objednávky bez objednávky smysl nedává. Proto je zde použita kompozice. Kdybychom to chtěli aplikovat na OOP přirovnáme to k věku osoby nebo spz auta.

Příklady vytvoření a použití

```
public class Osoba{
    public int vek;
    public String jmeno;
    public Osoba(int vek,String jmeno){
        this.vek= vek;
        this.jmeno = jmeno;
    }
}

public class Main{
    public static void main(String[]args){
        Osoba o1 = new Osoba(12,"Honza");
    }
}
```

Inheritance

Jedná se o ustanovení vztahu mezi objekty. V třídivé dědičnosti, kde jsou objekty definované třídami, mohou třídy zdědit atributy a chování od předem existujících tříd, které se nazývají rodičovské třídy, základní třídy nebo super třídy. Výsledné třídy jsou nazývány odvozené třídy, podtřídy nebo potomek třídy

Princip dědičnosti:

```
public class A {
    public int cislo;
}

public class B extends A{
    public String text;
    public B(){
        super();
    }
}
```

Zde v kódu jsme vytvořily třídu A oddělily od ní třídu B, která získala další vlastnost text. Nyní můžeme vytvořit pole s objekty A a zároveň do něj uložit i objekt B, jelikož má vlastnosti a metody jako třída A. Je nyní možnost vytvářet třídy a dělat z nich mnohem propracovanější objekty a stále zachovat původní kód což je velká výhoda OOP.

Rozhraní

Rozhraním objektu se myslí to, jak je objekt viditelný zvenku. Již víme, že objekt obsahuje nějaké metody, ty mohou být privátní nebo veřejné. Rozhraní objektu tvoří právě jeho veřejné metody, je to způsob, jakým s určitým typem objektu můžeme komunikovat.

```

public interface IConnection{
    public void handshake();
    public void close();
}

public class AcceptedConnection implements IConnection{
    public void handshake(){

    }

    public void close(){

    }

}

```

Můžeme tak udělat pomocí rozhraní třídu IConnection a od ní extendovat třídu AcceptedConnection a RefusedConnection a oboje třídy budou mít metodu handshake() a close().

Zapouzdření

Zapouzdření může být vysvětleno jako zabalení dat a metod do jedné komponenty. Zapouzdření rovněž umožňuje ukrytí atributů a metod v objektu pomocí stavby nepropustné zdi, která brání kód proti nechtěným změnám.

- public - určí viditelnost vlastnosti pro jakoukoliv třídu.
- protected - viditelnost je jen pro objekty oddělené od této třídy.
- private - vlastnost vidí jen objekt samotný.

Hierarchie rozdělení



java.lang.Object je oddělen od třídy java.lang.Class a třída Dog je oddělena od třídy Object. Každý datový typ má je oddělen od nějaké třídy, která je oddělena od Objectu. Například Integer je oddělen od třídy Number a ta je od Objectu.



