Paradigma a oggetti

Programmazione orientata agli oggetti

Programmazione orientata agli oggetti.

Paradigma di programmazione

- programmazione imperativa, ma non solo (Scala, OCaml)
- concetto di oggetto (campi e metodi)
- usato nei linguaggi di programmazione più diffusi (C++, Java, Python, Javascript)
- declinato in vari modi:
  - puro: tutti i dati sono oggetti (Smalltalk, Ruby)
  - oggetti come meccanismo ausiliario (Ada)

Caratteristiche tipiche

Si estende il meccanismo dei tipi di dati astratti che permette

- information hiding e incapsulamento
  - nascondo la rappresentazione interna di un dato
  - accedo al dato attraverso delle funzioni base
  - definite all'interno del tipo di dato (astratto)

con meccanismi che permettono:

- estensione dei dati con riuso del codice (ereditarietà)
- compatibilità tra tipi (polimorfismo di sottotipo)
- selezione dinamica dei metodi

Esempio

Definisco il tipo di dato contatore

```
abstype Counter {
    type Counter = int;
    signaturue
        void reset (Counter c);
        int get (Counter c);
        void inc (Counter c);
    operartions
        void reset (Counter c){
            c = 0
        }
        void get (Counter c){
            return c
        }
        ...
```

Estensione del tipo

Per estendere `Counter` devo riscrivere il codice,
nessuna correlazione di tipo tra `NewCounter` e `Counter`

```
abstype NewCounter {
    type NewCounter = struct{
                          int count
                          int resets = 0;
    signaturue
        void reset (NewCounter c);
        int get (NewCounter c);
        void inc (NewCounter c);
    operartions
        void reset (NewCounter c){
            c.count = 0;
            c.resets = c.resets + 1;
        }
        void get (NewCounter c){
            return c.counts
```

Obiettivi, linguaggio OO

- Estendere un tipo di dato astratto (`NewCounter`),
  potendo ereditare (parte del codice) (di `Counter`)
- Poter utilizzare il tipo di dato esteso (`NewCounter`)
  in contesti che accettano il tipo di dato originale (`Counter`);
  compatibilità tra tipi
- Selezione dinamica dei metodi:
  procedure che usino in maniera uniforme `Counter` e `NewCounter`
  devo decidere, a tempo di esecuzione,
  quale implementazione del metodo `reset` utilizzare.

Oggetti

- Un oggetto è una capsula (record, struct) che contiene:
  - `campi`: dati,
  - `metodi`: procedure associate ai dati, formalmente memorizzate insieme ad essi
- Un programma orientato agli oggetti:
  - invocare un metodo su un oggetti
  - un oggetto risponde, eseguendo la procedura associata,

Classi

Definiscono la struttura degli oggetti

Una classe definisce un insieme di oggetti specificando:

- una serie di campi con relativo tipo
- una serie di metodi con relativo tipo e codice
- visibilità dei campi e metodi
- costruttori degli oggetti

Oggetti creati dinamicamente per istanziazione di una classe, mediante costruttori

```
class Counter {
    private int count;
    public  void reset (){
            count = 0
        }
    public  void get (){
            return count;
```

Classi

Diversi aspetti nella definizione di una classe:

- information hiding e incapsulamento
  definisco cos'è visibile all'esterno e cosa no
  `private`, `public`, `protected`
- astrazione sui dati e sul controllo
  assegno un nome alla classe, ai campi, ai metodi
- estensibilità e riuso del codice
  nel caso definisca delle sottoclassi,

Linguaggi prototype based

- I linguaggi OO si distinguono in:
  - Class based: più comuni
  - Prototype based (object-based):
    - oggetti come record con metodi.
    - non sono necessari, pattern predefiniti
    - presente sono nei linguaggi con sistema di tipo dinamico
- JavaScript il principale esponente dei prototype based
  - nessuna parentela con Java,
  - linguaggi di default per introdurre codice in pagine html,

JavaScript

- Oggetti come record (oggetti, e record, tipi di dati esprimibili)

```
var person = {firstName:"John", lastName:"Doe", age:50,
    name = function () {
    return this.firstName + " " + this.lastName;
    }
};
```

- oggetti estensibili: posso aggiungere nuovi dati o metodi

```
person.eyeColor = blue;
```

- linguaggio con tipi dinamici, controllo dei tipi a run-time
- nessuna distinzione tra campi e metodi,
  - formalmente ogni oggetto contiene i propri campi e metodi
  - concettualmente indistinti
    entrambi possono essere ridefiniti
  - implementazione: metodi descritti da puntatori a codice condiviso.

JavaScript: prototype

- Possibilità di definire dei costruttori

```
function Person(first, last, age) {
    this.firstName = first;
    this.lastName = last;
    this.age = age;
    this.name = function () {
        return this.firstName + " " + this.lastName;};
}

var myFather = new Person("John", "Doe", 50);
```

- Possibilità di estendere i costruttori

```
Person.prototype.altName = function() {
    return this.lastName + " " + this.firstName;
```

JavaScript: costruttori predefiniti

- Costruttori predefiniti, creano oggetti standard con un ricco insieme di metodi

```
var x1 = new Object();     // A new Object object
var x2 = new String();     // A new String object
var x3 = new Number();     // A new Number object
var x4 = new Boolean();    // A new Boolean object
var x5 = new Array();      // A new Array object
var x6 = new RegExp();     // A new RegExp object
var x7 = new Function();   // A new Function object
var x8 = new Date();       // A new Date object
```

JavaScript: meccanismo delle closure

```
function counter() {
    var count = 0;
    return function() {
        return ++count;
    };
}
var closure = counter();
closure(); // restituisce 1
closure(); // restituisce 2
```

Funzioni oggetti del primo livello,
funzioni possono restituire funzioni

- `counter` costruisce una funzione e la restituisce
- `closure` fa riferimento all'ambiente di `counter` in cui è stata definita
- `count` definita in questo ambiente viene preservata (e incrementata)
- information hiding, la variabile `count` accessibile solo attraverso

Identificatori `this` e `self`

All'interno dei metodi di un oggetto spesso si fa riferimento ad altri metodi o campi dell'oggetto stesso

questo può essere fatto in maniera:

- esplicita, con le parole chiave `this` o `self`
  `this.field`, `self.field` (a seconda del linguaggio)
  per affermare che faccio riferimento ad un campo interno
- implicita: nel metodo appare solo `field`
  implicitamente si intende il campo `field` dell'oggetto corrente

In Java:

- riferimento implicito
- possibile usare la keyword `this`
  utile in caso di mascheramento del campo o del metodo

Modello riferimento-valore

Normalmente oggetti usano il modello a riferimento

- variabile contiene un puntatore all'oggetto
- oggetti memorizzati nell'heap
- creazione esplicita degli oggetti mediante funzioni di costruzione, allocazione dello spazio
- meccanismi di garbage collection per riuso della memoria

Modello a valore

- variabile contiene i campi dell'oggetto
- può essere memorizzata nello stack
- creazione implicita degli oggetti (chiamata di procedure)
- usata in C++,
- accesso diretto ai dati e maggiore efficienza

Incapsulamento

Le classi garantiscono incapsulamento

- opportuni modificatori determinano se campi e metodi sono
  - pubblici, `public`
  - privati, `private`
  - protetti, `protected`
- la parte pubblica definisce l' "interfaccia" della classe
- la parte privata è usata nell'implementazione
- protetti definisce una parte privata, visibile nelle sottoclassi

Linguaggi diversi offrono funzionalità diverse

- `protected` può aver diversi significati
  - visibile nelle sottoclassi
  - visibile nel package

Static field, static method

Oltre alle etichette di visibilità: `public`...

i campi e metodi possono essere etichettati come `static`

- un campo `static`
  - variabile, in singola copia, condivisa tra tutti gli oggetti di una classe
  - le modifiche fatte da un oggetto sono visibili agli alti
- metodo `static`
  - può accedere solo alle variabili `static`
  - non accede alla variabile dei singoli oggetti (`instance`)
  - non usa l'identificatore `this`, nemmeno in maniera implicita

In altri ambiti:

- in una procedura una variabile locale `static`
  - variabile memorizzata nella parte statica della memoria
  - preserva il suo valore tra una chiamata e l'altra
  - nel caso di procedure ricorsive presente in singola copia

Costruttori

Nel definire una classe devo definire una serie di costruttori:

- inizializzano i campi del nuovo oggetto creato
- possibili più costruttori, selezione
  - per numero e tipo degli argomenti,
    se il nome del costruttore coincide con quello della classe (Java)
  - per nome
- nel caso sottoclassi:
  - eseguo prima il costruttore della super-classe
    eventualmente con chiamata esplicita
  - e poi quello della sottoclasse
- chiamata con sintassi ad hoc, `new`

Distruttori

Possibile definire distruttori

- metodi da eseguire prima della deallocazione di un oggetto

Recupero spazio di memoria heap

- esplicita
- garbage collector
  meno efficiente ma più sicura

Sottoclassi

Posso estendere classi con nuovi metodi o campi,

```
class NamedCounter extends Counter{
    private String name;
    public void set_name(String n){
        name = n;
    }
    public String get_name()
        return name
    }
}
```

`NamedCounter` è una sottoclasse (o classe derivata) di `Counter`:

- ogni istanza di `NamedCounter` risponde a tutti i metodi di `Counter`
- il tipo `NamedCounter` è compatibile con `Counter`

Ridefinizione di metodo (overriding)

```
class NewCounter extends Counter{
    private int num_reset = 0
    public void reset (){
        count = 0;
        count_reset++;
    }
    public int get_num_reset() {
        return num_reset;
    }
}
```

- `NewCounter` contemporaneamente:
  - estende l'interfaccia di `Counter` con nuovi campi
  - ridefinisce il metodo `reset`
  - il metodo `reset` ha due diverse definizioni in `Counter` e `NewCounter`

Ridefinizione dei campi porta al shadowing

Ruby, getter and setter

Ruby vuol essere un linguaggio ad oggetti puro

- tutti i dati sono oggetti
- posso accedere ai campi interni solo attraverso i metodi

```
class Temperatura
    def celsius
        return @celsius
    end
    def celsius=(temp)
        @celsius = temp
    end
    def farenheit
        return @celsius * 9/5 + 32
    end
    def farenheit=(temp)
        @celsius = (temp - 32) * 5/9
    end
```

Ruby, zucchero sintattico

Le uniche operazioni ammesse sono chiamate di metodi

si usa la sintassi standard attraverso zucchero sintattico

```
Temperatura.celsius = 0
    # sta per Temperatura.celsius=(0)
y = Temperatura.farenheit
y + 5  # sta per per y.+(5)
```

Sottoclassi e meccanismi di hiding

Una sottoclasse può modificare la visibilità della super-classe

- C++ nascondere metodi pubblici nella super-classe

```
class derived : protected base { ... }
class derived2 : private base { ... }
```

- Eiffel modifica in maniera arbitraria
- Java, C# non modifica la visibilità della superclasse

Ereditarietà

Attraverso la definizione di sottoclassi introduco un meccanismo di ereditarietà per il riutilizzo e la condivisione del codice

- in un esempio precedente, qui riportato
  - `NamedCounter` eredita da `Counter` i metodi (e i campi) non ridefiniti
- l'ereditarietà permette condivisione del codice in maniere modificabile, estendibile:
  - ogni modifica all'implementazione di un metodo in una classe automaticamente disponibile a tutte le sottoclassi

```
class NamedCounter extends Counter{
    private String name;
    public void set_name(String n){
        name = n;
    }
    public String get_name()
        return name
    }
}
```

Ereditarietà singola e multipla

- Singola (Java)
  - ogni classe `extends` una sola super-classe
  - eredita al più da una sola super-classe immediata
- Multipla (C++)
  - una classe può ereditare da più di una super-classe immediata
- Ereditarietà multipla
  - più flessibile il riuso del codice
  - fonte di problemi
  - name clash: se lo stesso metodo definito in due super-classi, quale metodo ereditare?
    problema di coerenza tra definizioni multiple

Name-clash nell'ereditarietà multipla

```
class Top{
    int w;
    int f(){
        return w;
    }
}
class A extending Top{
    int x;
    int g(){
        return w+x;
    }
}
class B extending Top{
    int y;
    int f(){
        return w+y;
    }
    int k(){
        return y;
    }
}
class Bottom extending A,B{
    int z;
    int h(){
        return z;
    }
}
```

Name-clash nell'ereditarietà multipla

Nell'esempio precedente quale metodo `f` eredita `Bottom`

- quello ereditato nella classe `A`
- quello ridefinito della classe `B`

Possibile soluzioni:

- impedisco ogni conflitto tra metodi
- impongo che ogni conflitto venga risolto nel codice, specificando da quale classe ereditare il metodo (C++)
- definisco una criterio di scelta dei metodi presenti in più classi (es. quelle che appare per ultimo nel codice)

Non esiste una soluzione ottimale,

- per ciascuna delle precedenti si possono fare esempi in cui risulta innaturale.

Mixin

Soluzione sofisticata, alternative all'ereditarietà multipla,

- permette un riutilizzo del codice, evitando le ambiguità dell'ereditarietà multipla
- usa classi astratte
- permette di incorporare metodi da una classe senza diventarne sottoclasse,
- quindi metodi generici usabili su più classi
- realizzato
  - in varie forme nei diversi linguaggi
  - esempio: classi astratte con codice di default per i metodi

Polimorfismo di sottotipo

Tipico dei linguaggi OO

Un tipo `T` è sottotipo di `S` (`T <: S`) quando:

- `T` compatibile con `S`,
- nei contesti di tipo `S` posso inserire un oggetto `T`

Definendo una relazioni di sottotipo posso definire funzione polimorfe

se

- `T <: S`
- `f : S -> R`

allora automaticamente:

- `f : T -> R`
- posso assegnare a `f` tipi diversi
- a `f` possa applicare valori di diverso tipo

Sottoclassi e sottotipi

Spesso

- se la classe `T` e sottoclasse di `S`
- allora la classe `T` e sottotipo di `S`

Infatti

- se `T` possiede tutti i metodi di `S`
- posso usare oggetti `T` in tutti i contesti `S`

Eccezioni

- C++, Eiffel
  - perché nelle sottoclassi posso rendere privati metodi della pubblici della superclasse
  - sottotipo solo se questo non accade
- in C++

```
class B : public A {...  \\ B sottotipo di A
class C : A {...  \\ C non sottotipo di A ma eredita
```

- classi con binary methods
  - una classe `A` contiene un metodo che ha un parametro di tipo `A`
    esempio test di uguaglianza,
    un oggetto controlla se un altro oggetto è identico a lui
    - `A` contiene un test di uguaglianza ==
    `B <: A`, `a : A` e `b : B`
    `b.== b1` controlla che `b` e `b1` abbiano tutti i campi uguali il contesto
    `[_  == a1]` accetta oggetti di tipo `A` ma non di tipo `B`
  - i binary methods sono incompatibili con la relazione di sottotipo

Ordine tra sottoclassi

- Sottoclasse relazione d'ordine:
  `A <: B, B <: C` implica `A <: C`
- In alcuni linguaggi esiste:
  `Object` classe più generale di tutti,
  tutte le classi sono sottoclassi di `Object`
  contiene metodi comuni a tutte le classi
  creazione, uguaglianza
  (stesso riferimento, non uguaglianza dei campi)
- Senza ereditarietà multipla,
  la relazione di sottoclasse descritta da un albero

Metodi astratti, classi astratte, interface

Utilizzati anche per arricchire la relazione di sottotipo

- Metodi astratti: contengono solo la dichiarazione, senza il corpo (codice) etichettata come `abstract`
- Classe astratta se contiene almeno un metodo astratto
  - non è possibile creare oggetti di classe astratte
  - servono come modello per classi concrete (tutti i metodi istanziati)
- Interface: classi
  - con solo metodi
  - nessun campo

Vantaggi delle `interface`:

- definire la struttura di una classe senza specificare il codice
  - si definiscono tipo dei metodi, ma non il codice dei metodi
- semplici dichiarazioni di tipo
- non dovendo ereditare il codice, nessuna controindicazione ad implementare (essere sottotipo) di più di un interface

Esempio

```
abstract class A{
    public int f();
}

abstract class B{
    public int g();
}

class C extending A,B{
    private x = 0;
    public int f(){
        return x;
    }
    public int g(){
        return x+1;
    }
}
```

Classi astratte e relazione di sottotipo

Se una classe concreta `C` implementa un interface (classe astratta) `A`

- `C` sottotipo di `A`
- oggetti di `C` rispettano le specifiche di `A`

Un tipo può avere più di un sovratipo immediato

- `C` sottotipo sia di `A` che di `B`
- per le interface non esisto i problemi di name-clash dell'ereditarietà multipla
  - nessun codice,
  - tipi forzatamente identici
- la gerarchia dei sottotipi non è un albero,

Ereditarietà e sottotipo

- Sottotipo
  - meccanismo che permette di usare un oggetto in un altro contesto
  - è una relazione tra le interfacce di due classi
    interfaccia insieme dei campi e metodi pubblici di una classe
- Ereditarietà
  - meccanismo per riusare il codice dei metodi,
  - è una relazione tra le implementazioni di due classi.

Ereditarietà e sottotipo

Due concetti formalmente indipendenti

- ma spesso collegati nei linguaggi OO, con le sottoclassi ho:
  - l'ereditarietà dei metodi
  - una relazione di sottotipo.
- sia C++ che Java hanno costrutti che introducono contemporaneamente entrambe le relazioni tra due classi
  - in Java
    `extends` introduce sia ereditarietà e sottotipo
    `implements` solo sottotipo

Java ereditarietà singola estensione multipla

```
interface A{
    int f();
}
interface B{
    int g();
}
class C{
    int x;
    int h(){
        return x+2}
}
class D extends C implements A, B{
    int f(){ return x };
    int g(){ return h() };
```

Selezione dinamica dei metodi

- Un metodo `m` viene invocato su un parametro `count` di tipo oggetto :
  - nelle diverse invocazioni `count` può essere istanziato con sottotipi diversi
    - con diverse versioni del metodo `m`
  - come avviene la scelta della versione di `m` da invocare?
- Esempio

```
Counter V[100];
...
for (Counter count : V){count.reset()}
```

- `V` può contenere elementi di tipo `Counter` che `NewCounter`
- Selezione dinamica (Java)
  - a tempo d'esecuzione, in funzione del tipo dell'oggetto che riceve il messaggio
  - selezione determinata dal tipo dell'oggetto,

Selezione statica

- Selezione statica (C++),
  - dipende dal tipo del parametro
  - più efficiente
  - ma si introducono meccanismi per permettere la selezione dinamica metodi `virtual`

Polimorfismo di sottotipo

- La relazione di sottotipo utile per implementare polimorfismo di sottotipo

```
interface Printable{void print() {...}; };
void f (Printable x) {...};

// f : (T <: Printable) -> void
```

definisco una funzione che può essere chiamata su una qualsiasi istanziazione di `A`

Polimorfismo parametrico

- uso parametri di tipo, <T>, per definire classi e funzioni parametriche

```
class Tree<T>{ ...};
public static <T> int height (Tree<T> t) {...
    };
Tree<int> tint = new Tree<int>();
...
n = height<int> tint;
m = height tint;

// height: forall T . Tree(T) -> int
```

Combinazione dei due polimorfismi

Definisco funzioni parametriche con vincoli sul parametro:

```
interface Printable{ void print() }
public static <T extends Printable> void printAll (Tree<T> tTr

// printAll: forall T <: Printable . Tree(T) -> void
```

Duck Typing

Alcuni linguaggi (Python, JavaScript)
non si basano sulla relazione di sottotipo ma sul

- duck test — “If it walks like a duck and it quacks like a duck, then it must be a duck”
- l’uso di oggetto in un contesto è lecito se l’oggetto possiede tutti i metodi necessari
  - indipendentemente dal suo tipo
  - usato nei linguaggi con un sistema di tipo dinamico
  - controllo a tempo di esecuzione che se un oggetto riceve un messaggio `m`,
    `m` appartenga ai suoi metodi
- tipi di dati dinamici
  - maggiore espressività rispetto a tipi statici
  - minore efficienza, minor controllo degli errori, possibili errori di tipo nascosti