
PROGRAMMAZIONE 2

8. Astrazioni sui dati: implementazione di tipi di dato astratti in Java

Abstract Data Type

- Un insieme di **valori**
- Un insieme di **operazioni** che possono essere applicate in modo uniforme ai valori
- **NON** è caratterizzato dalla rappresentazione dei dati
 - La rappresentazione dei dati è **privata**, senza effetto sul codice che utilizza il tipo di dato
 - La rappresentazione dei dati è **modificabile** nel caso di ADT **mutabili**

Specificare un ADT

- La specifica di un ADT è un contratto che definisce
 - **valori, operazioni** in termini di nome, parametri tipo, effetto osservabile
- *Separation of concerns*
 - Progettazione e realizzazione del ADT
 - Progettazione applicazione che utilizza ADT

Specifiche con Javadoc

- Javadoc: non esiste una notazione formale, ma solo un insieme di convenzioni
- Javadoc: le principali convenzioni
 - Segnatura (tipo) dei metodi
 - Descrizione testuale del comportamento atteso (astrazione sul comportamento)
 - Dalla documentazione di Java
 - **@param**: description of what gets passed in
 - **@return**: description of what gets returned
 - **@throws**: exceptions that may occur

Esempio: String.contains

public boolean **contains**(CharSequence *s*)

Returns true if and only if this string contains the specified sequence of char values.

Parameters:

s- the sequence to search for

Returns:

true if this string contains s, false otherwise

Throws:

NullPointerException

Since:

1.5

Il nostro formato della specifica

```
public class NuovoTipo {  
    // OVERVIEW: Gli oggetti di tipo NuovoTipo  
    // sono collezioni modificabili di ...  
  
    // costruttori  
    public NuovoTipo()  
        // EFFECTS: ...  
  
    // metodi  
    // specifiche degli altri metodi  
}
```

Alternativa equivalente

- La *pre-condizione del metodo*: dichiara i vincoli che devono valere prima della invocazione del metodo (se i vincoli non sono soddisfatti allora il contratto non vale)
 - **@requires**: l'obbligo del cliente
- La *post-condizione del metodo*: dichiara quali sono le proprietà che devono valere al termine dell'esecuzione del metodo (nell'ipotesi che la pre-condizione sia valida)
 - **@modifies**: descrive la portata delle modifiche effettuate durante l'esecuzione. Solo le entità descritte nella clausola "modifies" sono effettivamente modificate
 - **@throws**: le eccezioni che possono essere sollevate (come Javadoc)
 - **@effects**: proprietà che valgono sullo stato modificato
 - **@return**: il valore che viene restituito (come Javadoc)

Esempio (con Vector)

```
int change(Vector vec, Object oldelt, Object newelt)
```

```
@requires    v, oldelt e newelt sono valori non-null  
             oldelt appartiene a vec
```

```
@modifies    vec
```

```
@effects     la prima occorrenza del valore oldelt in  
             vec viene modificata con il valore newelt  
             & gli altri elementi di vec non sono  
             modificati
```

```
@returns     l'indice della posizione in vec che  
             conteneva il valore oldelt e che ora  
             contiene il valore newelt
```


Osservazione

- Supponiamo che il cliente dell'astrazione invochi il metodo **ma** che le pre-condizioni del metodo non siano verificate. Il codice del metodo è libero di fare qualunque cosa dato che non è vincolato dalla pre-condizione
 - È opportuno generare un *fallimento* piuttosto che generare dei comportamenti misteriosi

IntSet

```
public class IntSet {
    // OVERVIEW: un IntSet è un insieme modificabile
    // di interi di dimensione qualunque
    // costruttore
    public IntSet( )
        // EFFECTS: inizializza this all'insieme vuoto
    // metodi
    public void insert(int x)
        // EFFECTS: aggiunge x a this
    public void remove (int x)
        // EFFECTS: toglie x da this
    public boolean isIn(int x)
        // EFFECTS: se x appartiene a this ritorna true,
        // altrimenti false
    ...
}
```

IntSet

```
public class IntSet {  
    ...  
    // metodi  
    ...  
    public int size( )  
        // EFFECTS: ritorna la cardinalità di this  
    public int choose( ) throws EmptyException  
        // EFFECTS: se this è vuoto, solleva  
        // EmptyException, altrimenti ritorna un  
        // elemento qualunque contenuto in this  
}
```

Esempi di uso

```
myIntSet = new IntSet( );
```

```
:
```

```
If myIntSet.IsIn(50) then System.out.println(...)
```

```
// Uso corretto
```

```
:
```

```
myIntSet = 50;
```

```
// Uso non corretto
```

Specifiche e implementazioni

Supponiamo che *Impl* sia una possibile implementazione della specifica dell'astrazione *S*

Impl soddisfa *S* se

- ogni comportamento di *Impl* è un comportamento permesso dalla specifica *S*
- “i comportamenti di *Impl* sono un sottoinsieme dei comportamenti specificati da *S*”

Se *Impl* non soddisfa *S*, allora *Impl* oppure *S* non sono “corretti”

- pragmaticamente è meglio cambiare l'implementazione che la specifica

Specifiche

- Potremmo avere due specifiche differenti dello stessa astrazione
- Magari vorremmo anche confrontarle!!

Esempio

```
int find(int[ ] a, int value) {
    for (int i = 0; i < a.length; i++)
        if (a[i] == value) return i;
    return -1;
}
```

- **Specifica A**

- **requires:** value è un valore memorizzato nell'array a
- **return:** indice i tale che a[i] = value

- **Specifica B**

- **requires:** value è un valore memorizzato nell'array a
- **return:** il più piccolo indice i tale che a[i] = value

- **Specifica C**

- **return:** l'indice i tale che a[i]=value, oppure -1 nel caso in cui value non sia memorizzato nell'array a

Valutazione

- Una specifica “forte”
 - difficile da soddisfare (maggiore numero di vincoli sull’implementazione)
 - facile da usare (il cliente dell’astrazione può fare maggiori assunzioni sul comportamento)
- Una specifica “debole”
 - facile da verificare (facile da implementare, molte implementazioni la possono soddisfare)
 - difficile da usare per il minor numero di assunzioni

Una visione formale

- Una specifica è una formula logica
 - $S1$ è più forte di $S2$ se $S1$ implica $S2$
- Lo avete visto formalmente a LPP
 - trasformate la specifica in una formula logica e poi verificate l'implicazione ($S1 \Rightarrow S2$)

Astrazioni sui dati: implementazione

- Scelta fondamentale è quella della rappresentazione
 - come i valori del tipo astratto sono implementati in termini di altri tipi
 - tipi primitivi o già implementati
 - nuovi tipi astratti che facilitano l'implementazione del nostro
 - tali tipi vengono specificati
 - metodologia: iterazione del processo di decomposizione basato su astrazioni
 - la scelta deve tener conto della possibilità di implementare in modo efficiente i costruttori e gli altri metodi
- Poi viene l'implementazione di costruttori e metodi

La rappresentazione

- I linguaggi che permettono la definizione di tipi di dato astratti hanno meccanismi molto diversi tra loro per definire come
 - i valori del nuovo tipo sono implementati in termini di valori di altri tipi
- In Java, gli oggetti del nuovo tipo sono semplicemente collezioni di valori di altri tipi
 - definite (nella implementazione della classe) da un insieme di variabili di istanza private
 - ✓ accessibili solo dai costruttori e dai metodi della classe

Definire un tipo in Java

- Un insieme di variabili di istanza (devono essere dell'oggetto e non della classe)
 - **private**: devono essere accessibili solo dai costruttori e dai metodi della classe
- I valori espliciti che si vedono sono solo quelli costruiti dai costruttori
 - più o meno i casi base di una definizione ricorsiva
- Gli altri valori sono eventualmente calcolati dai metodi
 - rimane nascosta l'eventuale struttura ricorsiva

Usi “corretti” delle classi in Java

- Nella definizione di astrazioni sui dati
 - le classi contengono essenzialmente metodi di istanza e variabili di istanza private
 - ✓ eventuali variabili statiche possono servire (ma è “sporco”!) per avere informazione condivisa fra oggetti diversi
 - ✓ eventuali metodi statici non possono comunque vedere l’oggetto e servono solo a manipolare le variabili statiche

I tipi record in Java

- Java non ha un meccanismo primitivo per definire tipi record (le struct di C)
 - ma è facilissimo definirli
 - anche se con una deviazione dai discorsi metodologici che abbiamo fatto
 - ✓ la rappresentazione non è nascosta (non c'è astrazione!)
 - ✓ non ci sono metodi
 - ✓ di fatto non c'è una specifica separata dall'implementazione

Un tipo record

```
class Pair {
    // OVERVIEW: un tipo record
    int coeff, exp;
    // costruttore
    Pair(int c, int n) {
        // EFFECTS: inizializza il "record" con i
        // valori di c ed n
        coeff = c; exp = n;
    }
}
```

- La rappresentazione non è nascosta
 - dopo aver creato un'istanza si accedono direttamente i "campi del record"
- La visibilità della classe e del costruttore è ristretta al package in cui figura
- Non ci sono metodi diversi dal costruttore

Implementazione di IntSet

```
public class IntSet {
    // OVERVIEW: un IntSet è un insieme modificabile
    // di interi di dimensione qualunque
    private Vector els; // la rappresentazione
    // costruttore
    public IntSet( ) {
        // EFFECTS: inizializza this all'insieme vuoto
        els = new Vector( );
    }
    ...
}
```

- Un insieme di interi è rappresentato da un **Vector**
 - più adatto dell'array, perché ha dimensione variabile
- Gli elementi di un Vector sono di tipo **Object**
 - non possiamo memorizzarci valori di tipo **int** (usiamo **Integer!**)

Implementazione di IntSet

```
public void insert(int x) {
    // EFFECTS: aggiunge x a this
    Integer y = new Integer(x);
    if (getIndex(y) < 0) els.add(y); }
private int getIndex(Integer x) {
    // EFFECTS: se x occorre in this ritorna la
    // posizione in cui si trova, altrimenti -1
    for (int i = 0; i < els.size( ); i++)
        if (x.equals(els.get(i))) return i;
    return -1; }
```

- Non abbiamo occorrenze multiple di elementi
 - si semplifica l'implementazione di remove
- Il metodo privato ausiliario getIndex ritorna un valore speciale e non solleva eccezioni
 - va bene perché è privato
- Notare l'uso del metodo equals su Integer

Implementazione di IntSet

```
public void remove(int x) {
    // EFFECTS: toglie x da this
    int i = getIndex(new Integer(x));
    if (i < 0) return;
    els.set(i, els.lastElement( ));
    els.remove(els.size( ) - 1);
}
public boolean isIn(int x) {
    // EFFECTS: se x appartiene a this ritorna
    // true, altrimenti false
    return (getIndex(new Integer(x)) >= 0);
}
```

- Nella rimozione, se l'elemento è presente, ci scrivo sopra l'ultimo corrente ed elimino l'ultimo elemento

Implementazione di IntSet

```
public int size( ) {
    // EFFECTS: ritorna la cardinalità di this
    return els.size();
}
public int choose( ) throws EmptyException {
    // EFFECTS: se this è vuoto, solleva
    // EmptyException, altrimenti ritorna un
    // elemento qualunque contenuto in this
    if (els.size() == 0) throw
        new EmptyException("IntSet.choose");
    return ((Integer) els.lastElement()).intValue();
}
```

- Anche se lastElement potesse sollevare un'eccezione, in questo caso non può succedere. Come mai?