

Java: Basilari di Programmazione in Piccolo

Sommario: ~~20~~-21 Aprile, 2015

- Classi e Sottoclassi: Oggetti e Costruttori
- Sottoclassi: Interfacce, Ereditarietà e Shadowing
- Overriding e Overloading di metodi
- Binding dinamico dei metodi: Late Binding
- Eccezioni, Sollevamento, Mascheramento, Trattamento
- ADT e Modificatori

Classi e Sottoclassi: Oggetti e Costruttori

- **Sottoclasse** Estende la gerarchia delle classi del programma:
 - Estende campi e metodi della (super)classe
 - Eredita campi e metodi della superclasse

```
class A{
    static int a;
    int b;
    void g(){};
}
class B extends A{
    int c;
    void h(){b=(a=5)+(c=2);}
}
class Main {
    public static void main(String[] args){
        B pb = new B();
        pb.h();
        System.out.println("pb.a = "+pb.a+", pb.b = "+pb.b+", pb.c = "+pb.c);
    }
}
/*
Marco-Bellias-MacBook-Pro:sottoclasse marcob$ javac shadowing.java
Marco-Bellias-MacBook-Pro:sottoclasse marcob$ java Main
pb.a = 5, pb.b = 7, pb.c = 2
Marco-Bellias-MacBook-Pro:sottoclasse marcob$
*/
```

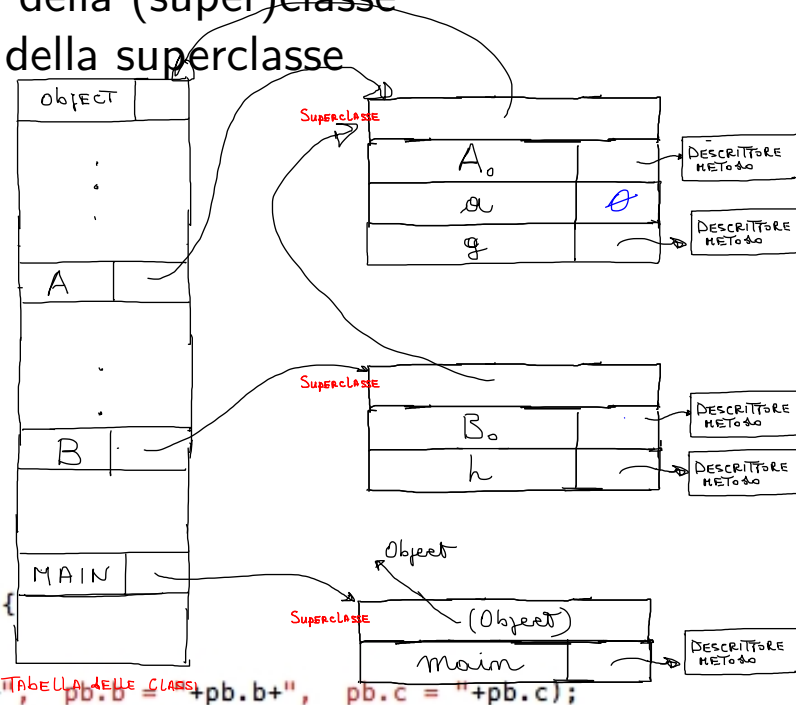
Classi e Sottoclassi: Oggetti e Costruttori

- **Sottoclasse** Estende la gerarchia delle classi del programma:
 - Estende campi e metodi della (super)classe
 - Eredita campi e metodi della superclasse

(a destra: vista delle classi)

```

class A{
    static int a;
    int b;
    void g(){};
}
class B extends A{
    int c;
    void h(){b=(a=5)+(c=2);}
}
class Main {
    public static void main(String[] args){
        B pb = new B();
        pb.h();
        System.out.println("pb.a = "+pb.a+", pb.b = "+pb.b+", pb.c = "+pb.c);
    }
}
/*
Marco-Bellias-MacBook-Pro:sottoclasse marcob$ javac shadowing.java
Marco-Bellias-MacBook-Pro:sottoclasse marcob$ java Main
pb.a = 5, pb.b = 7, pb.c = 2
Marco-Bellias-MacBook-Pro:sottoclasse marcob$
*/
    
```

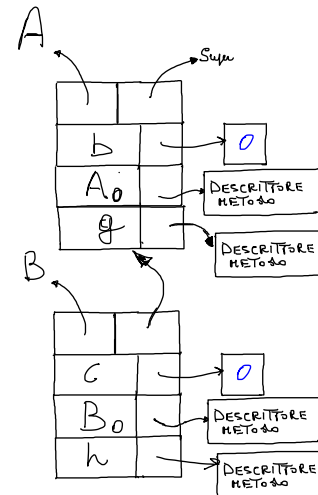


Classi e Sottoclassi: Oggetti e Costruttori

- **Sottoclasse** Estende la gerarchia delle classi del programma:
 - Estende campi e metodi della (super)classe
 - Eredita campi e metodi della superclasse

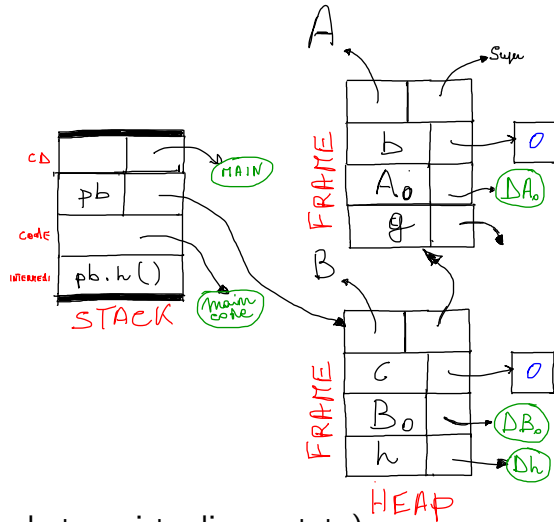
(a destra: vista di un oggetto di tipo B)

```
class A{
    static int a;
    int b;
    void g(){};
}
class B extends A{
    int c;
    void h(){b=(a=5)+(c=2);}
}
class Main {
    public static void main(String[] args){
        B pb = new B();
        pb.h();
        System.out.println("pb.a = "+pb.a+", pb.b = "+pb.b+", pb.c = "+pb.c);
    }
}
/*
Marco-Bellias-MacBook-Pro:sottoclasse marcob$ javac shadowing.java
Marco-Bellias-MacBook-Pro:sottoclasse marcob$ java Main
pb.a = 5, pb.b = 7, pb.c = 2
Marco-Bellias-MacBook-Pro:sottoclasse marcob$
*/
```



Classi e Sottoclassi: Oggetti e Costruttori

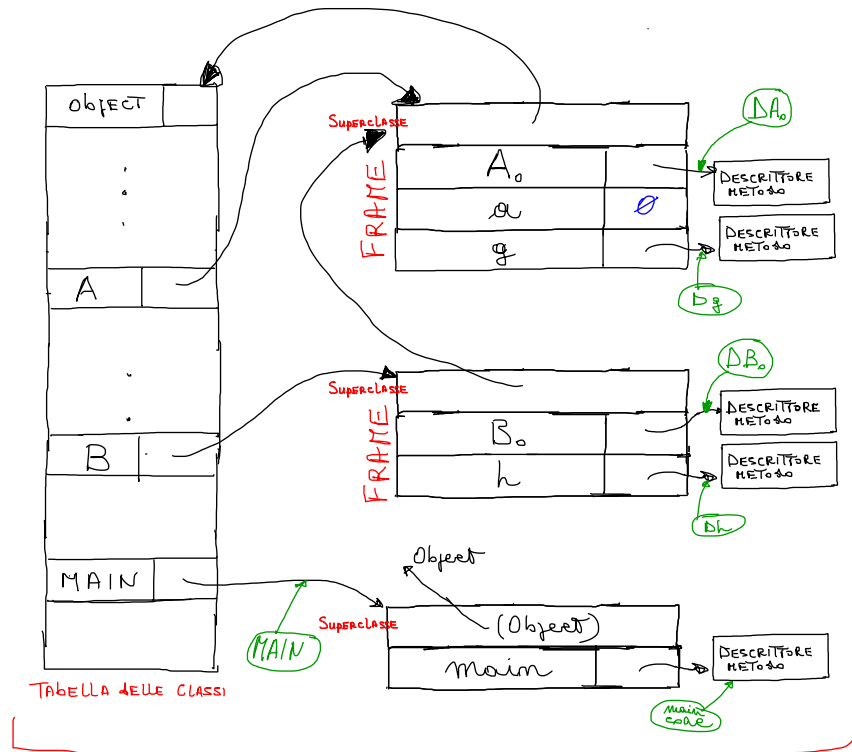
- **Sottoclasse** Estende la gerarchia delle classi del programma:



(a destra: vista di uno stato)

```

class A{
    static int a;
    int b;
    void g(){};
}
class B extends A{
    int c;
    void h(){b=(a=5)+(c=2);}
}
class Main {
    public static void main(String[] args){
        B pb = new B();
        pb.h();
        System.out.println("pb.a = "+pb.a+", pb.b = "+pb.b+", pb.c = "+pb.c);
    }
}
    
```



MEM. STATICA

Ereditarietà: Shadowing

- **shadowing** Una sottoclasse ridefinisce un field, e accede di default ...

```
import java.io.*;
import java.util.*;

class A{
    static int a;
    int b;
    void g(){};
}
class B extends A{
    static int a;
    int c;
    void h(){b=(a=5)+(c=2);}
}
class Main {
    public static void main(String[] args){
        B pb = new B();
        pb.h();
        System.out.println("A.a = "+A.a+" , B.a = "+B.a);
    }
}
/*
bellia:shadowing marcobellia$ cd code
bellia:code marcobellia$ java Main
A.a = 0 , B.a = 5
Marco-Bellias-MacBook-Pro:sottoclasse marcob$
*/
```

Ereditarietà: Shadowing/2

- **shadowing** Una sottoclasse ridefinisce un field, accede di default ... Ma può accedere a entrambi. In questo caso, lo può fare in due modi diversi:

```
import java.io.*;
import java.util.*;

class A{
    static int a;
    int b;
    void g(){};
}
class B extends A{
    static int a;
    int c;
    void h(){b=(a=5)+(c=2)+(A.a=15);}
}
class Main {
    public static void main(String[] args){
        B pb = new B();
        pb.h();
        System.out.println("A.a = "+A.a+" , B.a = "+B.a);
    }
}
```

- Applicabile perchè il field è di classe.
- Il secondo modo, accede al campo attraverso l'oggetto

Ereditarietà: Shadowing/3

- **shadowing** Una sottoclasse ridefinisce un field, accede di default ... Ma può accedere a entrambi, in due modi diversi:

```
import java.io.*;
import java.util.*;

class A{
    static int a;
    int b;
    void g(){};
}
class B extends A{
    static int a;
    int c;
    void h(){b=(a=5)+(c=2)+(super.a=15);}
}
class Main {
    public static void main(String[] args){
        B pb = new B();
        pb.h();
        System.out.println("A.a = "+A.a+" , B.a = "+B.a);
    }
}
```

- Applicabile perchè il field è di classe.
- Il secondo modo, accede al campo attraverso l'oggetto

Ereditarietà: Overriding

- E l'analogo dello shadowing su metodi anzichè campi.
- Una sottoclasse ridefinisce un metodo della super, rispettando le seguenti 3 condizioni:
 - metodo di istanza (non si applica a costruttori)
 - stesso nome, stessi tipi degli argomenti,
 - eventuale tipo del valore calcolato ed eventuali tipi delle eccezioni sollevabili devono essere sotto-tipi del metodo della super.

```
class Point {
    double x;
    Point(double n1){
        x = n1;
    }
    public double distance (Point p){
        return x-p.x;
    }
}
class D2Point extends Point{
    double y;
    D2Point(double n1, double n2){
        super(n1);
        y = n2;
    }
    public double distance (Point p){
        D2Point u = (D2Point) p;
        double d = super.distance(p)
        return Math.sqrt(d*d+u*u);
    }
}
```

- Riutilizzo di codice.

Ereditarietà: Overriding e Late Binding

- Quale binding deve assegnare il compilatore all'identificatore "f" che compare nell'invocazione "aa.f()"?

```
import java.io.*;
import java.util.*;

class A{
    static int a;
    char c;
    void g(){};
    void f(){System.out.println("sono oggetto di classe effettiva A");}
}

class B extends A{
    static int a;
    int b;
    void h(){B.a=5+(a=3)};
    void f(){System.out.println("sono oggetto di classe effettiva B");}
}

class Main {
    public static void main(String[] args){
        B pb = new B();
        A pa = new A();
        A aa = pb; //ad aa posso assegnare sia pb sia pa
        aa.f();
        ((B)aa).h();
        System.out.println("A.a = "+A.a+", B.a = "+B.a);
    }
}
```

- **Late Binding** Il binding è stabilito dinamicamente, guardando:
+ il tipo effettivo dell'oggetto calcolato dall'espressione di invocazione, "aa" nel nostro caso.

Ereditarietà: Overriding e (Down) Cast

- La variabile "aa" ha comunque, tipo A e l'espressione "aa.h()" non è (sempre) definita.

```
import java.io.*;
import java.util.*;

class A{
    static int a;
    char c;
    void g(){};
    void f(){System.out.println("sono il metodo f di A");}
}
class B extends A{
    static int a;
    int b;
    void h(){B.a=5+(a=3)};
    void f(){System.out.println("sono il metodo f di B");}
}
class Main {
    public static void main(String[] args){
        B pb = new B();
        A pa = new A();
        A aa = pb;//ad aa posso assegnare sia pb sia pa
        aa.f();
        //aa.h(); -- error: cannot find symbol h
        ((B)aa).h(); //il cast rimanda il controllo al tempo di esecuzione
        System.out.println("A.a = "+A.a+", B.a = "+B.a);
    }
}
/*
Marco-Bellias-MacBook-Pro:overridingLateBinding marcob$ java Main
sono il metodo f di B
A.a = 0, B.a = 8
Marco-Bellias-MacBook-Pro:overridingLateBinding marcob$
*/
```

Ereditarietà: Overriding e (Down) Cast/2

- **(Down) Cast** deve essere utilizzato: (T)E assicura che il tipo effettivo del valore calcolato da E sia T.

```
import java.io.*;
import java.util.*;

class A{
    static int a;
    char c;
    void g(){};
    void f(){System.out.println("sono il metodo f di A");}
}

class B extends A{
    static int a;
    int b;
    void h(){B.a=5+(a=3)};
    void f(){System.out.println("sono il metodo f di B");}
}

class Main {
    public static void main(String[] args){
        B pb = new B();
        A pa = new A();
        A aa = pa; //ad aa posso assegnare sia pb sia pa
        aa.f();
        //aa.h(); -- error: cannot find symbol h
        ((B)aa).h(); //il cast rimanda il controllo al tempo di esecuzione
        System.out.println("A.a = "+A.a+", B.a = "+B.a);
    }
}

/*
Marco-Bellias-MacBook-Pro:overridingLateBinding marcob$ java Main
sono il metodo f di A
Exception in thread "main" java.lang.ClassCastException: A cannot be cast to B
at Main.main(staticE.java:25)
Marco-Bellias-MacBook-Pro:overridingLateBinding marcob$
*/
```

Overloading vs. Overriding

- **Overloading** Metodi statici e non, ereditati e non, che hanno stesso nome ma sono, a coppie, differenti:
 - per numero di argomenti, o per tipo di un argomento, oppure
 - se uno è ereditato, ha tipo calcolato che non è supertipo del tipo calcolato dell'altro metodo
- Metodi overloaded sono tutti visibili e applicabili:
- In caso di invocazione di metodo overloaded, a compile time è scelto quello tra gli applicabili più prossimo al tipo atteso.
- Cautela. Errori nella definizione di un metodo overriding, rendono il metodo della superclasse overloaded (invece che overridden) e applicabile invece di essere "scavalcato" dal metodo della sottoclasse.