

Astrazioni sui dati : Specifica di Tipi di Dato Astratti in Java

1

Specifica ed Implementazione di Tipi di Dato Astratti in Java

- ✓ cos'è un tipo di dato astratto
- ✓ specifica di tipi di dati astratti
 - un tipo modificabile (`IntSet`)
 - qualche tipo primitivo
 - un tipo non modificabile (`Poly`)
- ✓ implementazione di tipi di dati astratti
 - definire la rappresentazione
 - le restrizioni nell'uso di Java
 - un record type (l'eccezione!)
 - l'implementazione di `IntSet` e `Poly`
- ✓ alcuni metodi “ereditabili”

2

Perché l'astrazione sui dati

- ✓ il più importante tipo di astrazione
- ✓ il nucleo (non esclusivo) della programmazione orientata ad oggetti
- ✓ lo scopo è quello di estendere il linguaggio
 - nel nostro caso, Javacon nuovi tipi di dato
- ✓ quali?
 - dipende dall'applicazione
 - interprete: stacks e tabelle di simboli
 - applicazione bancaria: conti
 - applicazioni numeriche: matrici

3

Cos'è un'astrazione sui dati

- ✓ in ogni caso è
 - un insieme di oggetti
 - stacks, conti, matrici
 - + un insieme di operazioni
 - per crearli e manipolarli
- ✓ i nuovi tipi di dato dovrebbero incorporare i due meccanismi di astrazione
 - parametrizzazione
 - simile al caso delle astrazioni procedurali
 - quella più importante si realizza con il polimorfismo
 - che vedremo più avanti
 - specifica
 - porta a vedere necessariamente insieme oggetti ed operazioni

4

Astrazione sui dati via specifica

- ✓ con la specifica, astraiano dall'implementazione del tipo di dato
 - dalla sua rappresentazione
- ✓ se avessimo solo la rappresentazione degli oggetti non sarebbe possibile
 - o l'utente opera direttamente sulla rappresentazione
 - non ci sarebbe astrazione
 - se la rappresentazione viene modificata, la modifica si ripercuote su tutti gli utenti
 - oppure non si rende possibile la manipolazione degli oggetti del nuovo tipo
- ✓ avendo gli oggetti insieme alle operazioni, l'astrazione diventa possibile
 - la rappresentazione è nascosta all'utente esterno, mentre è visibile all'implementazione delle operazioni
 - se una rappresentazione viene modificata, devono essere modificate le implementazioni delle operazioni, ma non le astrazioni che la utilizzano
 - è il tipo di modifica più comune durante la manutenzione

5

Gli ingredienti della specifica di un tipo di dato astratto

- ✓ Java (parte sintattica della specifica)
 - classe o interfaccia
 - per ora solo classi
 - nome per il tipo
 - nome della classe
 - operazioni
 - metodi di istanza, incluso il(i) costruttore(i)
- ✓ la specifica del tipo
 - fornita dalla clausola OVERVIEW
 - descrive *i valori astratti* degli oggetti ed alcune loro proprietà
 - per esempio la modificabilità
- ✓ per il resto la specifica è una specifica dei metodi
 - strutturata come già abbiamo visto per le astrazioni procedurali
 - l'oggetto su cui i metodi operano è indicato nella specifica da this

6

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  
}
```

7

L'insieme di interi 1

```
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  
    ...}
```

8

L'insieme di interi 2

```
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  
}
```

9

IntSet: commenti 1

```
public class IntSet {  
    // OVERVIEW: un IntSet è un insieme modificabile  
    // di interi di dimensione qualunque  
    ....  
}
```

- ✓ i valori astratti degli oggetti della classe sono descritti nella specifica in termini di concetti noti
 - in questo caso, gli insiemi matematici
- ✓ gli stessi concetti sono anche utilizzati nella specifica dei metodi
 - aggiungere, togliere elementi
 - appartenenza, cardinalità

10

IntSet: commenti 2

```
public class IntSet {  
    // OVERVIEW: ...  
    // costruttore  
    public IntSet ()  
        // EFFECTS: inizializza this all'insieme vuoto  
    ...}
```

- ✓ un solo costruttore (senza parametri)
 - inizializza this (l'oggetto nuovo)
 - non è possibile vedere lo stato dell'oggetto tra la creazione e l'inizializzazione

11

IntSet: commenti 3

```
public class IntSet {  
    ...  
    // metodi  
    public void insert (int x)  
        // EFFECTS: aggiunge x a this  
    public void remove (int x)  
        // EFFECTS: toglie x da this  
    ...}
```

- ✓ modificatori
 - modificano lo stato del proprio oggetto
 - notare che nè insert nè remove sollevano eccezioni
 - se si inserisce un elemento che c'è già
 - se si rimuove un elemento che non c'è

12

IntSet: commenti 4

```
public boolean isIn (int x)
    // EFFECTS: se x appartiene a this ritorna
    // true, altrimenti false
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...}
```

✓ osservatori

- non modificano lo stato del proprio oggetto
- choose può sollevare un'eccezione (se l'insieme è vuoto)
 - `EmptyException` può essere unchecked, perché l'utente può utilizzare `size` per evitare di farla sollevare
 - choose è sottodeterminata (implementazioni corrette diverse possono dare diversi risultati)

13

Specifiche di un tipo "primitivo"

- ✓ le specifiche sono ovviamente utili per capire ed utilizzare correttamente i tipi di dato "primitivi" di Java
- ✓ vedremo, come esempio, il caso dei vettori
 - `Vector`
 - arrays dinamici che possono crescere e accorciarsi
 - sono definiti nel package `java.util`

14

Vector 1

```
public class Vector {  
    // OVERVIEW: un Vector è un array modificabile  
    // di dimensione variabile i cui elementi sono  
    // di tipo Object: indici tra 0 e size - 1  
    // costruttore  
    public Vector ()  
        // EFFECTS: inizializza this a vuoto  
    // metodi  
    public void add (Object x)  
        // EFFECTS: aggiunge una nuova posizione a  
        // this inserendovi x  
    public int size ()  
        // EFFECTS: ritorna il numero di elementi di  
        // this  
    ...}
```

15

Vector 2

```
...  
    public Object get (int n) throws  
        IndexOutOfBoundsException  
        // EFFECTS: se n<0 o n>= this.size solleva  
        // IndexOutOfBoundsException, altrimenti  
        // ritorna l'oggetto in posizione n in this  
    public void set (int n, Object x) throws  
        IndexOutOfBoundsException  
        // EFFECTS: se n<0 o n>= this.size solleva  
        // IndexOutOfBoundsException, altrimenti  
        // modifica this sostituendovi l'oggetto x in  
        // posizione n  
    public void remove (int n) throws  
        IndexOutOfBoundsException  
        // EFFECTS: se n<0 o n>= this.size solleva  
        // IndexOutOfBoundsException, altrimenti  
        // modifica this eliminando l'oggetto in  
        // posizione n  
        }
```

16

Vector: commenti 1

```
public class Vector {  
    // OVERVIEW: un Vector è un array modificabile  
    // di dimensione variabile i cui elementi sono  
    // di tipo Object: indici tra 0 e size - 1  
    ....  
}
```

- ✓ gli oggetti della classe sono descritti nella specifica in termini di concetti noti
 - in questo caso, gli arrays
- ✓ gli stessi concetti sono anche utilizzati nella specifica dei metodi
 - indice, elemento identificato dall'indice
- ✓ il tipo è modificabile
 - come l'array
- ✓ notare che gli elementi sono di tipo Object
 - per esempio, non possono essere int, bool e char

17

Vector: commenti 2

```
public class Vector {  
    // OVERVIEW: un Vector è un array modificabile  
    // di dimensione variabile i cui elementi sono  
    // di tipo Object: indici tra 0 e size - 1  
    // costruttore  
    public Vector ()  
        // EFFECTS: inizializza this a vuoto  
    ...}  
}
```

- ✓ un solo costruttore (senza parametri)
 - inizializza this (l'oggetto nuovo) ad un "array" vuoto

18

Vector: commenti 3

```
public void add (Object x)
    // EFFECTS: aggiunge una nuova posizione a
    // this inserendovi x
public void set (int n, Object x) throws
    IndexOutOfBoundsException
    // EFFECTS: se n<0 o n>= this.size solleva
    // IndexOutOfBoundsException, altrimenti modifica
    // this sostituendovi l'oggetto x in posizione n
public void remove (int n) throws IndexOutOfBoundsException
    // EFFECTS: se n<0 o n>= this.size solleva
    // IndexOutOfBoundsException, altrimenti modifica
    // this eliminando l'oggetto in posizione n
```

✓ sono modificatori

- modificano lo stato del proprio oggetto
- set e remove possono sollevare un'eccezione primitiva unchecked

19

Vector: commenti 4

```
public int size ()
    // EFFECTS: ritorna il numero di elementi di
    // this
public Object get (int n) throws
    IndexOutOfBoundsException
    // EFFECTS: se n<0 o n>= this.size solleva
    // IndexOutOfBoundsException, altrimenti
    // ritorna l'oggetto in posizione n in this
public Object lastElement ()
    // EFFECTS: ritorna l'ultimo oggetto in this
```

✓ sono osservatori

- non modificano lo stato del proprio oggetto
- get può sollevare un'eccezione primitiva unchecked

20

I polinomi 1

```
public class Poly {  
    // OVERVIEW: un Poly è un polinomio a  
    // coefficienti interi non modificabile  
    // esempio:  $c_0 + c_1*x + c_2*x^2 + \dots$   
  
    // costruttori  
    public Poly ()  
        // EFFECTS: inizializza this al polinomio 0  
    public Poly (int c, int n) throws  
        NegativeExponentExc  
        // EFFECTS: se  $n < 0$  solleva NegativeExponentExc  
        // altrimenti inizializza this al polinomio  $cx^n$   
  
    // metodi  
  
    ...}
```

21

I polinomi 2

```
public class Poly {  
    ...  
    // metodi  
    public int degree ()  
        // EFFECTS: ritorna 0 se this è il polinomio  
        // 0, altrimenti il più grande esponente con  
        // coefficiente diverso da 0 in this  
    public int coeff (int d)  
        // EFFECTS: ritorna il coefficiente del  
        // termine in this che ha come esponente d  
    public Poly add (Poly q) throws  
        NullPointerException  
        // EFFECTS: q=null solleva  
        // NullPointerException  
        // altrimenti ritorna this + q  
    ...}
```

22

I polinomi 3

```
public class Poly {  
    ...  
    // metodi  
    ...  
    public Poly mul (Poly q) throws  
        NullPointerException  
        // EFFECTS: q=null solleva NullPointerException  
        // altrimenti ritorna this * q  
    public Poly sub (Poly q) throws  
        NullPointerException  
        // EFFECTS: q=null solleva NullPointerException  
        // altrimenti ritorna this - q  
    public Poly minus ()  
        // EFFECTS: ritorna -this  
}
```

23

Poly: commenti 1

```
public class Poly {  
    // OVERVIEW: un Poly è un polinomio a  
    // coefficienti interi non modificabile  
    // esempio:  $c_0 + c_1*x + c_2*x^2 + \dots$   
    ...}
```

- ✓ gli oggetti della classe sono descritti nella specifica in termini di concetti noti
 - in questo caso, i polinomi
- ✓ gli stessi concetti sono anche utilizzati nella specifica dei metodi
 - operazioni di +, *, e -

24

Poly: commenti 2

```
public class Poly {  
    // OVERVIEW: ...  
    // costruttori  
    public Poly ()  
        // EFFECTS: inizializza this al polinomio 0  
    public Poly (int c, int n) throws  
        NegativeExponentExc  
        // EFFECTS: se n<0 solleva NegativeExponentExc  
        // altrimenti inizializza this al polinomio cxn  
    ...}
```

- ✓ due costruttori overloaded
 - stesso nome (quello della classe)
 - diverso numero o tipo di parametri
 - se no, errore di compilazione
 - la scelta tra metodi overloaded viene effettuata in base al numero e tipo di parametri
 - eventualmente a run time scegliendo il più specifico

25

Poly: commenti 3

```
public class Poly {  
    // OVERVIEW: ...  
    // costruttori  
    public Poly ()  
        // EFFECTS: inizializza this al polinomio 0  
    public Poly (int c, int n) throws  
        NegativeExponentExc  
        // EFFECTS: se n<0 solleva NegativeExponentExc  
        // altrimenti inizializza this al polinomio cxn  
    ...}
```

- ✓ l'eccezione `NegativeExponentExc` non è definita qui
 - nello stesso package di `Poly`?
 - può essere unchecked, perché non è probabile che l'utente usi esponenti negativi

26

Poly: commenti 4

```
// metodi
public int degree ()
    // EFFECTS: ritorna 0 se this è il polinomio
    // 0, altrimenti il più grande esponente con
    // coefficiente diverso da 0 in this
public int coeff (int d)
    // EFFECTS: ritorna il coefficiente del
    // termine in this che ha come esponente d
public Poly add (Poly q) throws
    NullPointerException
    // EFFECTS: q=null solleva NullPointerException
    // altrimenti ritorna this + q
```

- ✓ ... non ci sono modificatori
- il tipo è non modificabile!
 - degree e coeff sono osservatori
 - add, mul, sub e minus ritornano nuovi oggetti di tipo Poly

27

Proprietà della Specifica

- ✓ per prima cosa si definisce la specifica
- “scheletro” formato da headers, overview, pre e post condizioni di tutti i metodi
 - mancano la rappresentazione degli oggetti ed il codice dei corpi dei metodi
 - che possono essere sviluppati in un momento successivo ed indipendentemente dallo sviluppo dei “moduli” che usano il nuovo tipo di dato
 - è molto importante riuscire a differire le scelte relative alla rappresentazione
 - se aggiungiamo corpi contenenti return ben-tipati alla specifica dei metodi
 - la specifica può essere compilata
 - possono essere compilate implementazioni di moduli che la utilizzano (errori rilevati subito dall’analisi statica)

28

Implementazione di un metodo che usa IntSet

```
public static IntSet getElements (int[] a) throws
    NullPointerException
    // EFFECTS: a=null solleva NullPointerException
    // altrimenti, restituisce un insieme che contiene
    // tutti e soli gli interi presenti in a
{IntSet s = new IntSet();
  for (int i = 0; i < a.length; i++)
    s.insert(a[i]);
  return s;
}
```

✓ scritta solo conoscendo la specifica di IntSet

- non accede all’implementazione
 - non esiste ancora
 - anche se ci fosse non potrebbe “vederla”
- costruisce, accede e modifica l’oggetto solo attraverso i metodi (incluso il costruttore)

29

Verifiche nel metodo che usa IntSet

```
public static IntSet getElements (int[] a) throws
    NullPointerException
    // EFFECTS: a=null solleva NullPointerException
    // altrimenti, restituisce un insieme che contiene
    // tutti e soli gli interi presenti in a
{IntSet s = new IntSet();
  for (int i = 0; i < a.length; i++)
    s.insert(a[i]);
  return s;
}
```

✓ insert non ha preconditione

- se ci fosse una preconditione c bisognerebbe
 - inserire in getElements il codice che verifichi c (run time check), oppure
 - dimostrare che c è sempre verificata (verifica “statica”)

30

Implementazione di un metodo che usa Poly

```
public static Poly diff (Poly p) throws
    NullPointerException
    // EFFECTS: p=null solleva NullPointerException
    // altrimenti, restituisce il polinomio che risulta
    // dalla differenziazione di p
{Poly q = new Poly();
  for (int i = 0; i <= p.degree(); i++)
    q = q.add(new Poly(p.coeff(i)*i, i-1));
  return q;
}
```

- ✓ scritta solo conoscendo la specifica di Poly
 - non accede all'implementazione
 - non esiste ancora
 - anche se ci fosse non potrebbe "vederla"
 - costruisce ed accede l'oggetto solo attraverso i metodi (incluso il costruttore)
 - nessuna preconditione -> nessuna verifica