

Чернышев Георгий

Объекты (версия 19.11.2011)

ООП

- Результат эволюционного развития идей процедурного программирования
- Попытка программировать с помощью высокоуровневых абстракций
- Первый язык – Симула, 1967 год

Три кита ООП

- Инкапсуляция
 - Объединение записей с процедурами и функциями работающими с этими записями. Это – объект.
- Наследование
 - Определение свойств объекта и использование их в дальнейшем для построения иерархии порожденных объектов
- Полиморфизм
 - Присваивание определенному действию имени, которое потом используется по всей иерархии объектов сверху до низу, причем каждый объект выполняет это действие характерным ему способом

Пример: Строка в языке Си

- Конкатенация

```
char* str1 = new char[10];
```

```
str1 = "abc\0";
```

```
char* str2 = new char[10];
```

```
str2 = "def\0";
```

```
char* str3 = new char[strlen(str1) + strlen(str2)];
```

```
strncpy(str1, str3, strlen(str1));
```

```
strncpy(str2, str3+strlen(str1), strlen(str2))
```

```
str3[strlen(str1) + strlen(str2)] = '\0';
```

- И такой код писать каждый раз при конкатенации!
 - Что будет с существующим проектом если механизм работы с этой строкой поменяется?

Реализация наследования в Паскале

- RECORD не имеет возможности наследования

```
TYPE
```

```
  TPerson = OBJECT
```

```
    Name: STRING[30];
```

```
    Date:STRING[10];
```

```
    Rate:REAL;
```

```
END;
```

```
  TStudent = OBJECT(TPerson)
```

```
    Score:REAL;
```

```
END;
```

Экземпляры объектов

- Так же как и обычные статические или динамические переменные

TYPE

```
PStudent = ^TStudent;
```

VAR

```
Static_student: TStudent;
```

```
Dynamic_student: PStudent;
```

Поля объектов

```
Student.Score := 4.5;
```

```
WITH Student DO BEGIN
```

```
    Name := 'Иванов Иван Иванович';
```

```
    Date := '19-11-2010';
```

```
END;
```

Инициализация и проба методов

```
TYPE
  TPerson = OBJECT
    Name: STRING[30];
    Date:STRING[10];
    Rate:REAL;
  PROCEDURE Init (Nm, Dt: STRING, Rt:Real);
END;

PROCEDURE TPerson.Init(Nm, Dt:String; Rt:REAL)
BEGIN
  Name := Nm;
  Date := Dt;
  Rate := Rt;
END;
```


Определение методов

- Функции и процедуры
- Поля данных объявляются перед методами

TYPE

```
TPerson = OBJECT
```

```
  Name: STRING[30];
```

```
  Date:STRING[10];
```

```
  Rate:REAL;
```

```
PROCEDURE Init (Nm, Dt: STRING, Rt:Real);
```

```
FUNCTION GetName : STRING;
```

```
FUNCTION GetDate : STRING;
```

```
FUNCTION GetRate : REAL;
```

```
END;
```

Определение методов

```
PROCEDURE TPerson.Init(Nm, Dt:String; Rt:REAL)
BEGIN
    Name := Nm;
    Date := Dt;
    Rate := Rt;
END;
```

```
FUNCTION TPerson.GetName: String;
BEGIN
    GetName := Name;
END;
```

Некоторые конструкции

- WITH <объект> DO ...
 - Возможность использование полей, вызова метода без прописывания идентификатора объекта
- Self – неявная ссылка на себя
 - GetName := Name;
 - GetName := Self.Name;

Скрытие методов объекта

- Модификаторы доступа:
 - PUBLIC – видны всем и всегда
 - PRIVATE – ограничены радиусом модуля
 - Действуют и на **данные** и **методы**
- Модули:
 - Подключаются с помощью USES

Инкапсуляция

- Фактически была описана выше
 - Объединение в объекте кода и данных
- Ключевые аспекты:
 - Нет необходимости обращаться к полям непосредственно

Зачем закрывать поля?

- Объекты будут использоваться другими программистами
 - Защита от ошибок
 - Ваша задача – предоставить набор объектов совокупность которых решает задачу. Самое важное – сделать так, чтобы этим набором **правильно** пользовались.
 - Защита от недобросовестного использования
 - Ясный контракт помогает быстрее разобраться

Пример: объект строка

```
TYPE
  TString = OBJECT
    contents: array of [1..255] char;
    length: integer;
    PROCEDURE PRINT;
    PROCEDURE SETSTR (s: array of char);
END;

TString.PRINT;
VAR
  i: integer;
BEGIN
  i := 0;
  while (i < length) do writeln(contents[i]);
END;
```

- Что будет если пользователь вдруг изменит только длину строки?

Вывод: длина строки должна быть закрыта от пользователя модификатором `private`

Переопределение методов

```
TYPE
    TPerson = OBJECT
        Name: STRING[30];
        Date:STRING[10];
        Rate:REAL;
        PROCEDURE Init (Nm, Dt: STRING, Rt:Real);
END;

TYPE
    TStudent = OBJECT(TPerson)
        Score: REAL;
        FUNCTION GetScore:REAL;
        PROCEDURE Init (Nm, Dt: STRING, Rt, Sc:Real);
        PROCEDURE ShowScore;
END;

PROCEDURE TStudent.Init(Nm, Dt:String; Rt, Sc:REAL)
BEGIN
    TPerson.Init(Nm, Dt, Rt);
    Score := Sc;
END;
```

Вызов наследуемого метода <Предок>.<Метод>.

Наследование статических методов

- Все что было написано ранее – касалось наследования статических методов
- Если методы A и B заданы в объектах типа TPerson и TStudent, то при вызове из метода A, метода B в объекте TStudent будет вызван метода B объекта TPerson
 - Иначе говоря: будет вызываться метод родителя

Решение: виртуальные методы

- Это суть идеи полиморфизма
- Раннее и позднее связывание

Совместимость типов

- Потомок совместим со своими родителями
- Проявляется:
 - Между экземплярами объектов
 - Между указателями на экземпляры объектов
 - Между формальными и фактическими параметрами
- Реализована с помощью приведения типов

Приведение типов

- $X = (\text{ТИП}) Y$
- Теперь тип объекта X будет Y
- Сталкивались и без объектов (неявное приведение типов, первый семестр):
 - `char -> integer -> real`
 - Но не наоборот (нужно явное)

Виртуальные методы

- Задаются ключевым словом `VIRTUAL`
 - Задаются как в родительском типе
 - Должны быть так же объявлены в потомках

```
FUNCTION GetSum:REAL; VIRTUAL;  
PROCEDURE ShowSum; VIRTUAL;
```

Пример

```
TPerson.Print()  
Begin  
  writeln('человек');  
End;  
TStudent.Print()  
Begin  
  writeln('студент');  
End;  
// виртуальные
```

```
Var  
  a: array [1..3] of  
    TPerson;  
  i : integer;  
Begin  
  a[1] := TPerson.Init(..);  
  a[2] := TStudent.Init(..);  
  a[3] := TPerson.Init(..);  
  for i := 1 to 3 do  
    a[i]^Print();  
  End.
```

Выведет: человек студент человек

Конструкторы и Деструкторы

- Каждый тип объекта имеющий виртуальные методы обязан иметь к-р
- Конструктор – специальный тип процедуры выполняющий инициализацию
- Вызов любого виртуального метода происходит только после вызова конструктора

```
CONSTRUCTOR Init(Nm, Dt: STRING, Rt, Sc:  
REAL);
```

```
DESTRUCTOR Done; VIRTUAL;
```

Динамические объекты

- Все что было раньше – статические объекты, на стеке
- Можно и нужно держать в динамической памяти. Для этого использовать указатели и NEW:
 - VAR P:^TPerson;
 - NEW(P, <конструктор>);
- P^.Init(...) – в начале нужен вызов конструктора, всегда

Деструкторы

- Удаление такого объекта из динамической памяти
- `Dispose(P)` может быть мало:
 - Сложная структура которая держит память
 - Бинарное дерево, реализуем операцию удалить все элементы большие X

Это совсем не конец

- Особенности устройства таблицы виртуальных методов
- Динамические методы
- TypeOf, SizeOf
- ...

Что почитать

- Википедия про ООП, все ссылки (много)
- Турбо Паскаль 7.0, ВHV
 - Любая другая хорошая книжка по нему
- Встроенный Help Turbo Pascal, учебника это, однако, не заменит

Задачи

- Для зачета за эту тему надо набрать 3 балла
 - Задачи без * считаются за 1 балл
 - Задачи со * и ** считаются соответственно за 2 и 3 балла
- Некоторые задачи имеют дополнения в условиях, при которых их ценность повышается. Для зачета этого типа задач необходимо предъявить оба варианта (и простой вариант тоже)

О задачах

- Эти задания – на объекты, а не на алгоритмическую реализацию. Тут важно:
 - Понимание основ ООП (наследование, полиморфизм)
 - Сложные задачи показывают как применять паттерны проектирования
- Задачи очень творческие, имеют много решений

Задача – “Комплексные числа”

- Реализовать комплексные числа как объект
- Должен поддерживать методы:
 - CompareTo(Complex)
 - Add
 - Multiply
 - Print

Задача – “Стек”

- Реализовать стек как объект
- Должен поддерживать методы:
 - Push
 - Pop
 - Clone
 - CompareTo(Stack)

Задача – “Очередь”

- Реализовать очередь с приоритетами как объект
- Должен поддерживать методы:
 - Enqueue
 - Dequeue
 - Clone
 - CompareTo(Queue)

Задача – “Список”

- Реализовать объект “двусвязный список”
- Должен поддерживать методы
 - Поиск
 - Конкатенация
 - toArray
 - Поворот

Задача – “Компьютерная сеть”

- Есть компьютеры, N типов операционных систем, L_i уровень защиты от вируса
- Компьютеры соединены с другими компьютерами сетью
- Вирус живет на N типе операционной системы, имеет уровень атаки K .
 - Если компьютеры соединены сетью и уровень вируса выше уровня защиты то компьютер заражается
 - После заражения вирус может включать или выключать компьютеры по желанию
- Вычислить какие компьютеры вирус, стартуя из данного узла может выключить (выключаете их вы, заражение происходит строго до выключения и до конца)
- Вывести все “пограничные” компьютеры

Задача – “Матрица”

- Реализовать библиотеку по работе с матрицами
 - Умножение на матрицу, на вектор
 - Печать
 - След и вычисление решения методом гаусса уравнения $Ax=B$, строки ЛНЗ

Задача – “Множество”

- Реализовать структуру данных “множество”
- Обязательно должны быть операции
 - Пересечение
 - Объединение
 - Разность
 - Проверка принадлежности элемента множеству
- Если сделать так, чтобы элементом данного множества мог быть любой тип какой захотим, без переписывания всего кода, то тогда *
 - В данном случае нужен компаратор

Задача – “Кинотеатр”

- Реализовать сервис по продаже билетов
 - Кинотеатр – поле $N \times M$
 - Есть L зон, непересекающихся, со своей ценой
 - Зона – последовательный набор рядов
- Запросы:
 - Купить X мест, в линию или прямоугольник, бронь идет на группу с названием C
 - Снять бронь взятую группой с названием C
 - Инициализировать зал
 - Подсчитать прибыль
 - Людям чем ближе тем лучше, но важно сесть вместе

Задача – “Поезд”

- Есть поезд с набором вагонов C , у вагона есть грузоподъемность и объем
- Груз – типы $A, B, C..Z$
- Поезд проходит станции, на каждой из которых могут сделать следующее
 - Загрузить груз (попытаться, не влез - остался)
 - Выгрузить груз, с головного вагона N тонн
 - Разворовать, с хвостового вагона – объем тот же, вес уменьшается вдвое. Разворовывают определенный объем
 - Угоняют целый вагон (с конца)
 - Действия известны на каждой станции
- Посчитать с чем приедем

Задача – “Просто строки”

- Реализовать объект “Строка”
- Методы:
 - Char charAt(int x)/setCharAt(int x, char c)
 - concat(string x)
 - Substr(int start, int end)
 - Print (string x)
 - Split(char), выдает массив строк на основе деления по символу: “abc*cc*ff*” -> abc, cc, ff
 - toUpper()/toLower()
 - toUpper(int)/... - для конкретного слова N

Задача* – “Кватернионы”

- Реализовать кватернионы на комплексных числах
- Операции:
 - Сложение/умножение
 - Сопряжение/модуль/обращение
 - Печать, ввод итд
- <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BE%D0%BD>

Задача* – “Магазин”

- Реализовать симулятор магазина со следующей функциональностью
 - Обработка нескольких заказов
 - Несколько заказов от одного клиента получают скидку
- Заказ – набор продуктов, с ценами, от клиента. Операции
 - Подсчитать стоимость всего
 - Добавить/удалить товар
- Подсчитать выручку магазина за день

Задача* – “Префиксное дерево”

- Реализовать префиксное дерево
- Операции
 - Добавление
 - Удаление
 - Поиск

Задача* – “Scheduler”

- Реализовать “параллельное” исполнение нескольких работ. Работа - это исполнение в цикле каких-либо инструкций
- Планировщик последовательно в случайном порядке исполняет работы (threads)
- Реализовать такую систему
 - Пригодятся паттерны стратегия и диспетчер

Задача* – “Транзакции”

- Транзакция - это последовательность операций
 - Read(Xi), Write(Xi), Commit, Abort
 - Commit - успешное завершение, Abort – отмена всех операций
- Каждой транзакции идет в паре уровень изоляции – никакой и полный (замок налагается на все переменные в транзакции)
- Выполнить данный набор транзакций с их уровнями. Исполнитель транзакций должен в случайном порядке исполнить данный набор транзакций

Задача* – “список++”

- Тоже что и простой список, но должен уметь работать с любым элементом
- Нужно создать класс элемент и от него отнаследовать различные типы

Задача* – “Список с итератором”

- Реализовать тот же набор операций, что в задаче “Список”
 - Добавить объект “итератор”, зависящий от списка, и позволяющий: вставлять за настоящим элементом, удалять настоящий элемент
- Итератор:
 - <http://en.wikipedia.org/wiki/Iterator>

Задача* – “Строки”

- Реализовать объект “Строка”
- Методы:
 - Char charAt(int x)/setCharAt(int x, char c)
 - concat(string x)
 - Substr(int start, int end)
 - Clone(string x)
 - New (string x)
 - Print (string x)
- Ленивость строки повышает до **
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Lazy_evaluation
 - То есть, должен быть string pool, строки раскопируются тогда когда это нужно

Задача* – “Электронная почта”

- Написать сервис электронной почты который позволяет
 - Читать и отправлять “сообщения”
 - Сервис локальный на одной машине (данные хранятся в файле)
 - Все это сделать с объектами
- Дополнительные баллы за
 - Сортировку, классификацию по тэгам
 - Типы пользователей: базовый, платный и администратор

Задача* – “Файловый менеджер”

- Создать симулятор файлового менеджера с интерфейсом командной строки
 - Реализации работы с диском не требуется
 - Создание, удаление, перемещение файла/каталога
 - Поиск в файле, поиск по имени файла
 - Ссылки на файлы – как в линуксе
- ** - сделать поиск по имени файла с */?

Задача* – “Множество++”

- Реализовать объект – “множество”, должно быть произвольного типа
- Операции:
 - Стандартные: пересечение, объединение, разность
 - Дополнительные:
 - Отбросить все элементы $> X, < X$
 - Вырезка $X < ? < Y$, результат – тоже множество
 - Вырезка $< X, > X$, результат – тоже множество
 - Реализовать его на основе дерева

Задача* – “Органайзер”

- Создать электронный органайзер который
 - Имеет встроенные часы (в тестовых целях переводятся вручную)
 - Имеет два типа задач
 - Повторяющиеся (например еженедельные)
 - Разовые, установленные на определенное время
 - По этим задачам, обладает возможностью в любое время вычислить список задач на сегодня
 - Задачи могут добавляться и удаляться вручную

Задача* – “Касса”

- Создать приложение обеспечивающее работу кассы железнодорожных билетов
 - Вагоны бывают трех различных типов
 - Каждый тип вагона имеет свое расположение мест
 - Стоимость зависит от типа вагона и места
- Должны быть реализованы
 - Бронирование на группу (с учетом пожеланий) по местам в вагонах
 - Снятие бронирования на группу
 - Подсчет выручки

Задача** – “Бронирование”

- Создать систему продажи билетов для авиаперевозок с учетом пересадок
 - Есть 3 типа мест – эконом класс, первый класс, бизнес-класс, цена зависит от типа места
 - Рейс
 - Вылетает из A в B, во время X, прилетает во время Y
 - Считать что пересадки требуют времени не более 15 минут
 - Ваша задача предложить пользователю варианты того как долететь до места назначения, вывести список с ценами. По требованию пользователя упорядочивать по цене, по общему времени полета, по количеству пересадок, по времени ожидания в аэропортах

Задача** – “Менеджер памяти”

- Для хранения структур данных вида запись будем использовать структуру хранения, которая состоит в виде единого куска памяти и указателей на нее
- Функциональность:
 - New
 - Delete
 - Clone
 - Подсчитать размер утекшей памяти в конце работы
- Для простоты можно считать что работаем с одной “страницей”, записей большего размера чем страница нет

Задача** – “Список с умным итератором”

- Тоже самое что в задаче с итератором, однако, теперь, к каждому списку может подцепиться несколько итераторов. То есть, может случиться беда, если один из итераторов удалит элемент на который указывает другой элемент
- Сделать так, чтобы не было проблемы
 - Подсказка – нужен менеджер и замки. Хотя решений тут масса

Задача** – “Рогалик”

- Создать Roguelike игру
 - <http://en.wikipedia.org/wiki/Roguelike>
- В ней должны быть объекты:
 - Внутри-игровые: игрок, монстры, предметы, абстракция команды
 - Объекты, связанные с визуализацией
- Задание довольно обширное, и поэтому творческое. Если что-то не будет реализовано, то ничего страшного. Однако, если задание будет слишком упрощено, будут сделаны некоторые Feature Requests для зачета

Задача** – “Цивилизация”

- Создать игру для N игроков в режиме hot-seat
 - Поле $M \times N$, на котором отряды и города
 - Города производят отряды
 - Отряды передвигаются по карте и могут захватывать города
- Все остальное по вашему усмотрению
- Задание довольно обширное, и поэтому творческое. Если что-то не будет реализовано, то ничего страшного. Однако, если задание будет слишком упрощено будут сделаны некоторые Feature Requests для зачета

Задача** – “Оконный менеджер”

- Создать оконный менеджер, который умеет
 - Работать с несколькими окнами, накладываемыми друг на друга
 - Окно, имеющее фокус, рисуется поверх остальных (концепция Z-уровней)
 - Окна можно перемещать по экрану, сворачивать
- Окно имеет
 - Цвет рамки
 - Цвет фона

Задача** – “Диалоговый менеджер”

- Создать диалоговый менеджер, который умеет
 - Работать с несколькими диалогами
 - Окно, имеющее фокус, рисуется поверх остальных (концепция Z-уровней)
- Диалог имеет
 - Цвет фона
 - Текст, не выходящий за рамки окна
 - Кнопки, по которым вызывается другие диалоговые окна

Задача** – “SVG”

- Создать редактор векторной графики, который умеет
 - Работать с несколькими различными примитивами (линия, окружность, прямоугольник и.т.д.)
 - Запоминать их в виде объектов, именовать композицию
- Редактор позволяет
 - Изменять масштаб изображения
 - Удалять части из композиции, передвигать объекты и их композиции
 - Сохранять в файле

Задача** – “mini СУБД”

- Реализовать СУБД:
 - Набор таблиц со значениями (INT, STR)
 - Реляционная алгебра:
 - SELECT
 - PROJECT
 - JOIN по “=”
- Объекты:
 - Таблица, запрос
 - Промежуточный результат
- Задача не самая простая, поэтому упрощения
 - Оптимизация не нужна
 - Запросы в удобной для вас форме
 - Условия на SELECT “= Value”, без предикатов
 - <http://en.wikipedia.org/wiki/Sql>

Задача** – “Диспетчер”

- Реализуем оконный простенький менеджер, как из предыдущего задания, но теперь с другим фокусом
- Идея: обрабатывать клики мышкой, если возможно drag-n-drop наших окошек
- Главное: диспетчер
 - Хранит очередь событий
 - Хранит объекты
 - Маршрутизирует объекты событиям, нотифицируя нужных
- Проблемы:
 - Научиться работать с мышью
 - Хотелось бы что-то типа такого:
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Mediator_pattern

Задача** – “Компьютер”

- Есть узлы компьютера, с различными разъемами (A, B, C, ...)
 - Каждый компонент определенного типа потребляет N вольт, всю оставшуюся передают узлам по порядку подключенным
 - Вставляется только в разъем определенного типа
- Поддерживать данную структуру
 - Добавлять узлы (говорить нельзя или нет)
 - Удалять узлы
 - Подсчитать используемую мощность

Ссылки

- http://en.wikipedia.org/wiki/Design_pattern_%28computer_science%29
 - По-хорошему, сильному программисту отсюда надо знать **все**
- Книги
 - Gamma, “Gang of four”, классика от звезд, очень глубокая, написана тяжелейшим языком, зато полно примеров по делу и везде есть
 - Портянкин И. *Swing*. Эффективные пользовательские интерфейсы – как оно работает, на примере работающей JAVA SWING и устройство GUI систем
 - Какие-то книги по concurrency паттернам
 - Java concurrency in practice, обложка с поездами, не читал но профессионалы все хвалят