



תוכנה 1

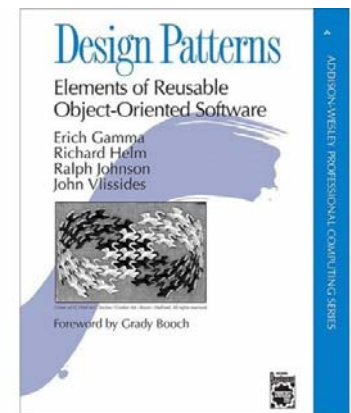
תרגול 10: Design Patterns

ומחלקות פנימיות

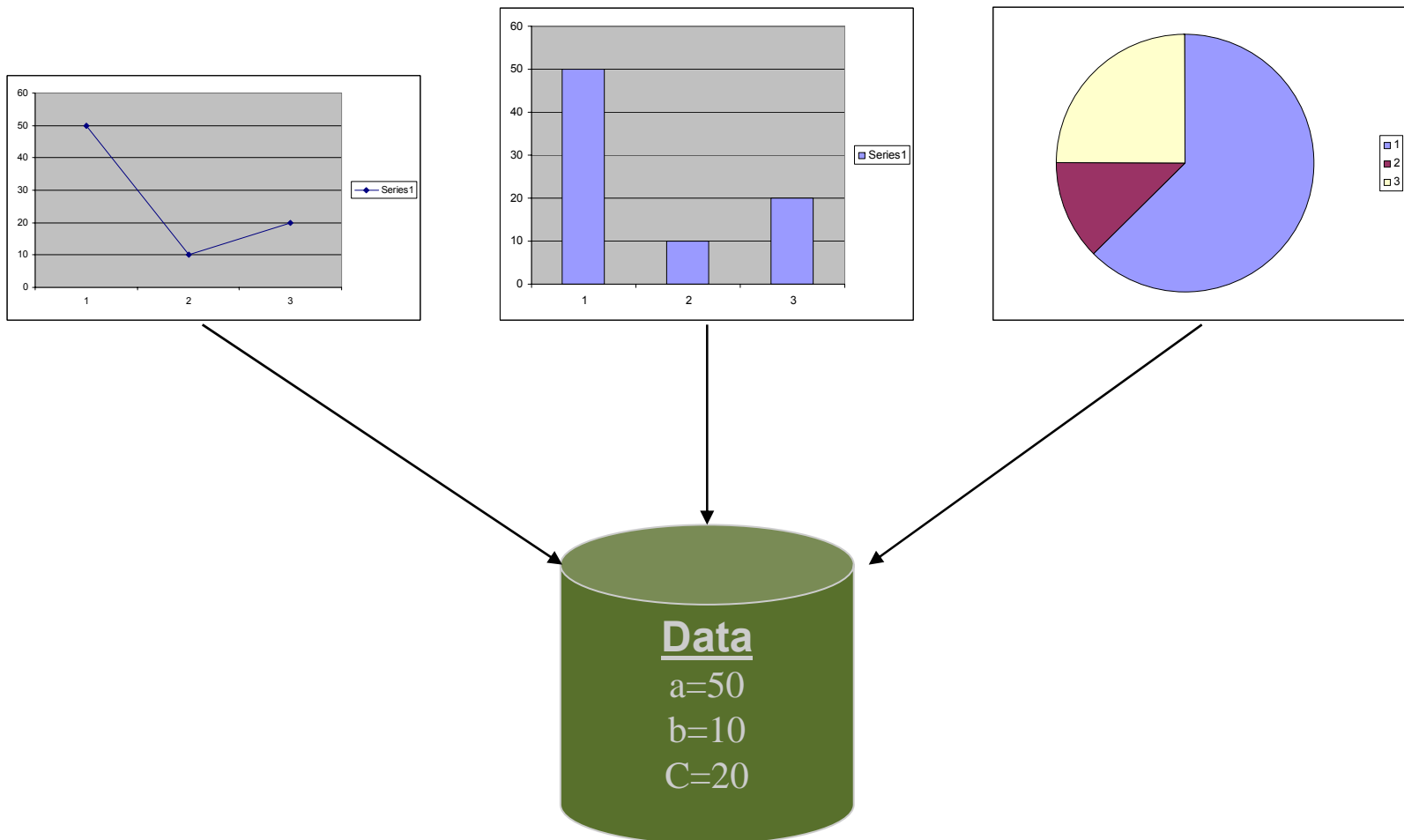
נעמה מאיר, מתי שמרת

Design Patterns

- A general reusable solution to recurring design problems.
 - Not a recipe
- A higher level language for design
 - Factory, Singleton, observer and not “this class inherits from that other class”
- *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*
- Lots of information online



Different Views

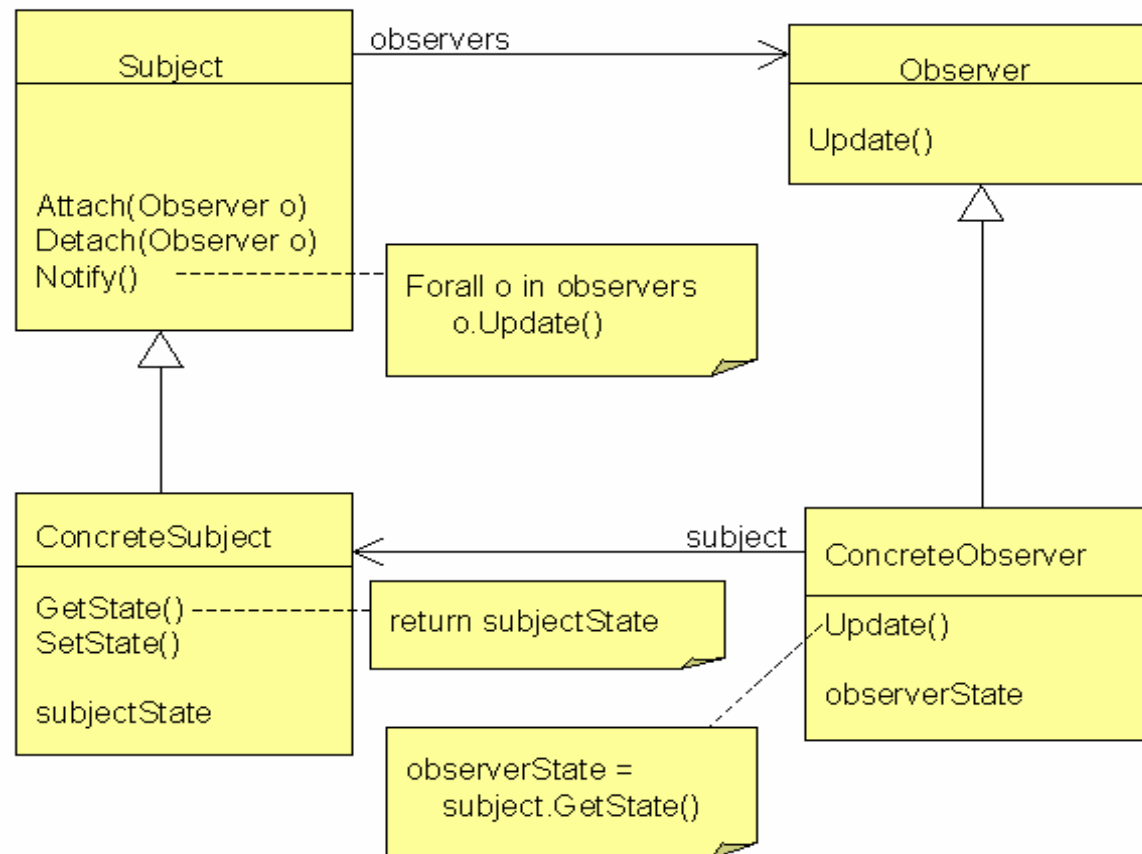


Different Views (cont.)

- When the data change all views should change
 - Views dependant on data
- Views may vary, more added in the future
- Data store implementation may changes
- We want:
 - Separate the data aspect from the view one
 - Notify views upon change in data

The Observer Design Pattern

- A.k.a publish/subscribe



Observer and Java

- Java provides an observer interface and an Observable class.
- Subclass Observable to implement your own subject
 - registration and removal of observers
 - notification
- Implement Observer
- Other uses of this pattern throughout the JDK

Example Code - Subject

```
public class IntegerDataBag extends Observable
    implements Iterable<Integer> {

    private ArrayList<Integer> list = new ArrayList<Integer>();

    public void add( Integer i ) {
        list.add(i);
        setChanged();
        notifyObservers();
    }

    public Iterator<Integer> iterator() {
        return list.iterator();
    }

    public Integer remove( int index ) {
        if( index < list.size() ) {
            Integer i = list.remove( index );
            setChanged();
            notifyObservers();
            return i;
        }
        return null;
    }
}
```

Example Code - Observer

```
public class IntegerAdder implements Observer {  
  
    private IntegerDataBag bag;  
  
    public IntegerAdder( IntegerDataBag bag ) {  
        this.bag = bag;  
        bag.addObserver( this );  
    }  
  
    public void update(Observable o, Object arg) {  
        if (o == bag) {  
            println("The contents of the IntegerDataBag have changed.");  
            int sum = 0;  
            for (Integer i : bag) {  
                sum += i;  
            }  
            println("The new sum of the integers is: " + sum);  
        }  
    }  
  
    ...  
}
```




מחלקות פנימיות (מקוננות) Inner (Nested) Classes

Inner Classes

■ מחלקה פנימית היא מחלקה שהוגדרה בתחום (Scope – בין המסולסליים) של מחלקה אחרת

■ דוגמא:

```
public class House {  
    private String address;  
    public class Room {  
        private double width;  
        private double height;  
    }  
}
```

שימוש לב!

Room אינה שדה של
המחלקה House

מחלקות פנימיות

■ הגדרת מחלקה כפנימית מרמזת על היחס בין המחלקה הפנימית והמחלקה העוטפת:

- למחלקה הפנימית יש משמעות רק בהקשר של המחלקה החיצונית
- למחלקה הפנימית יש הכרות אינטימית עם המחלקה החיצונית
- המחלקה הפנימית היא מחלקת עזר של המחלקה החיצונית

■ דוגמאות:

■ `Collection` - `Iterator`

■ `Body` - `Brain`

■ מבני נתונים המוגדרים ברקורסיה: `List` - `Cell`

Inner Classes

■ **ב Java כל מופע של עצם מטיפוס המחלקה הפנימית צריך להיות משויך לעצם מטיפוס המחלקה העוטפת**

■ **השלכות**

- תחביר מיוחד לבנאי
- לעצם מטיפוס המחלקה הפנימית יש שדה הפנייה שמיוצר אוטומטית לעצם מהמחלקה העוטפת
- כתוצאה לכך יש למחלה הפנימית גישה לשדות ולשרותים (אפילו פרטיים!) של המחלקה העוטפת ולהיפך

Inner Classes

```
public class House {
    private String address;
    public class Room {
        // implicit reference to a House
        private double width;
        private double height;
        public String toString(){
            return "Room inside: " + address;
        }
    }
}
```

Inner Classes

```
public class House {  
    private String address;  
    private double height;  
    public class Room {  
        // implicit reference to a House  
        private double height;  
        public String toString(){  
            return "Room height: " + height  
                + " House height: " + House.this.height;  
        }  
    }  
}
```

Height of *House*

Height of *Room*

Height of *Room*
Same as *this.height*

יצירת מופעים

■ כאשר המחלקה החיצונית יוצרת מופע של עצם מטיפוס המחלקה הפנימית אזי העצם יוצר בהקשר של העצם היוצר

■ כאשר עצם מטיפוס המחלקה הפנימית נוצר מחוץ למחלקה העוטפת, יש צורך בתחביר מיוחד

יצירת מופע ע"י המחלקה החיצונית

```
public class House {  
    private String address;  
    public void test() {  
        Room r = new Room();  
        System.out.println( r );  
    }  
  
    public class Room {  
        ...  
    }  
}
```


יצירת מופע שלא ע"י המחלקה החיצונית

```
public class Test {  
    public static void main(String[] args){  
        House h = new House();  
        House.Room r = h.new Room();  
    }  
}
```

outerObject.new InnerClassName

Static Nested Classes

- ניתן להגדיר מחלקה פנימית כ `static` ובכך לציין שהיא אינה קשורה למופע מסוים של המחלקה העוטפת
- הדבר אנלוגי למחלקה שכל שרותיה הוגדרו כ `static` והיא משמשת כספרייה עבור מחלקה מסוימת
- בשפת C++ יחס זה מושג ע"י הגדרת יחס `friend`

```
public class House {  
    private String address;  
    public static class Room {  
        public String toString(){  
            return "Room " + address;  
        }  
    }  
}
```

Error: this room
is not related to
any house

Not related to any
specific house

```
public class Test {  
    public static void main(String[] args){  
        House.Room r = new House.Room();  
        ...  
    }  
}
```

new *OuterClassName.InnerClassName*

הגנה על מחלקות פנימיות

■ אם המחלקה הפנימית אינה ציבורית (אינה מוגדרת `public`), הטיפוס שלה מוסתר, אבל עצמים מהמחלקה אינם מוסתרים אם יש התייחסות אליהם

```
public class Outer {  
    private static class Inner implement Interface {  
        ...  
    }  
  
    public static Interface getInner() {  
        return new Inner ();  
    }  
}
```

```
Interface i = new Outer.Inner(); //error  
Interface i = Outer.getInner(); // ok
```

מחלקות מקומיות - מחלוקת פנימיות בתוך מתודות

- ניתן להגדיר מחלקה פנימית בתוך מתודה של המחלקה החיצונית
- הדבר מגביל את תחום ההכרה של אותה מחלקה לתחום אותה המתודה בלבד
- המחלקה הפנימית תוכל להשתמש במשתנים מקומיים של המתודה רק אם הם הוגדרו כ `final` (מדוע?)

מחלקות מקומיות

```
public class Test {  
    ...  
    public void test () {  
        class Info {  
            private int x;  
            public Info(int x) {this.x=x;}  
            public String toString() {  
                return "*** " + x + "***" ;  
            }  
        };  
        Info info = new Info(0);  
        System.out.println(info);  
    }  
}
```

שימוש במשתנים מקומיים

```
public class Test {  
    public void test (int x) {  
        final int y = x+3;  
        class Info {  
            public String toString(){  
                return "***" + y + "****";  
            }  
        };  
        System.out.println( new Info());  
    }  
}
```

מחלקות אנונימיות

■ בעזרת מחלקות פנימיות ניתן להגדיר מחלקות אנונימיות – מחלקות ללא שם

■ מחלקות אנונימיות שימושיות מאוד במערכות מונחות ארועים (כגון GUI) וילמדו בהמשך הקורס

הידור של מחלקות פנימיות

■ המהדר (קומפיילר) יוצר קובץ `class`. עבור כל מחלקה. מחלקה פנימית אינה שונה במובן זה ממחלקה רגילה

■ שם המחלקה הפנימית יהיה `Outer$Inner.class`

■ אם המחלקה הפנימית אנונימית, שם המחלקה שיוצר הקומפיילר יהיה `Outer$1.class`