

# תוכנה 1 בשפת Java

## שיעור מספר 4: "חוזים"



בית הספר למדעי המחשב  
אוניברסיטת תל אביב

# על סדר היום



- מודל הזכרון של זימון שירותי מופע
- חזרה והמשך הדוגמא משבוע שעבר



חוזים ■



---

# מודל הזיכרון של זימון שרותי מופע

# מודל הזיכרון של זימון שרותי מופע

■ בדוגמא הבאה נראה כיצד מייצר הקומפיילר עבורנו את ההפניה `this` עבור כל בנאי וכל שרות מופע

■ נתבונן במחלקה `Point` המייצגת נקודה במישור הדו מימדי. כמו כן המחלקה מנהלת מעקב בעזרת משתנה גלובלי (סטטי) אחר מספר העצמים שנוצרו מהמחלקה

■ בהמשך הקורס נציג מימוש מלא ומעניין יותר של המחלקה, אולם כעת לצורך פשטות הדוגמא נסתפק בבנאי, שדה מחלקה, שני שדות מופע ושלושה שרותי מופע

```
public class Point {

    private static double numOfPoints;

    private double x;
    private double y;

    public Point(double x, double y) {
        this.x = x;
        this.y = y;
        numOfPoints++;
    }

    public double getX() {
        return x;
    }

    public void setX(double newX) {
        if(newX > 0.0 && newX < 100.0)
            doSetX(newX);
    }

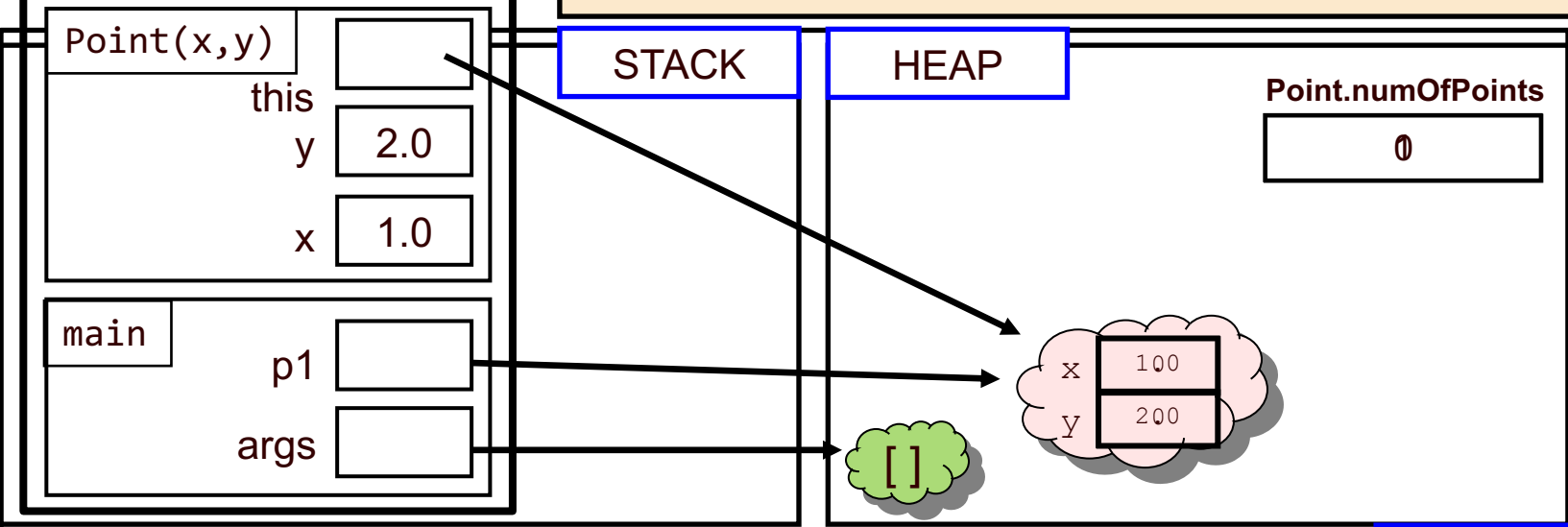
    private void doSetX(double newX) {
        x = newX;
    }

    // More methods...
}
```

# PointUser

```
public class PointUser {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Point p1 = new Point(1.0, 2.0);  
        Point p2 = new Point(10.0, 20.0);  
  
        p1.setX(11.0);  
        p2.setX(21.0);  
  
        System.out.println("p1.x == " + p1.getX());  
    }  
}
```

בכל הפעלה בוצעה שורת זיכרון, בהאליפז העצום מצביעה  
 (target) שעלי העצום שהיא עתה הוקצה this מצביעה  
 לעצום זה



```

public class PointUser {
    public static void main(String[] args) {
        Point p1 = new Point(1.0, 2.0);
        Point p2 = new Point(10.0, 20.0);

        p1.setX(11.0);
        p2.setX(21.0);

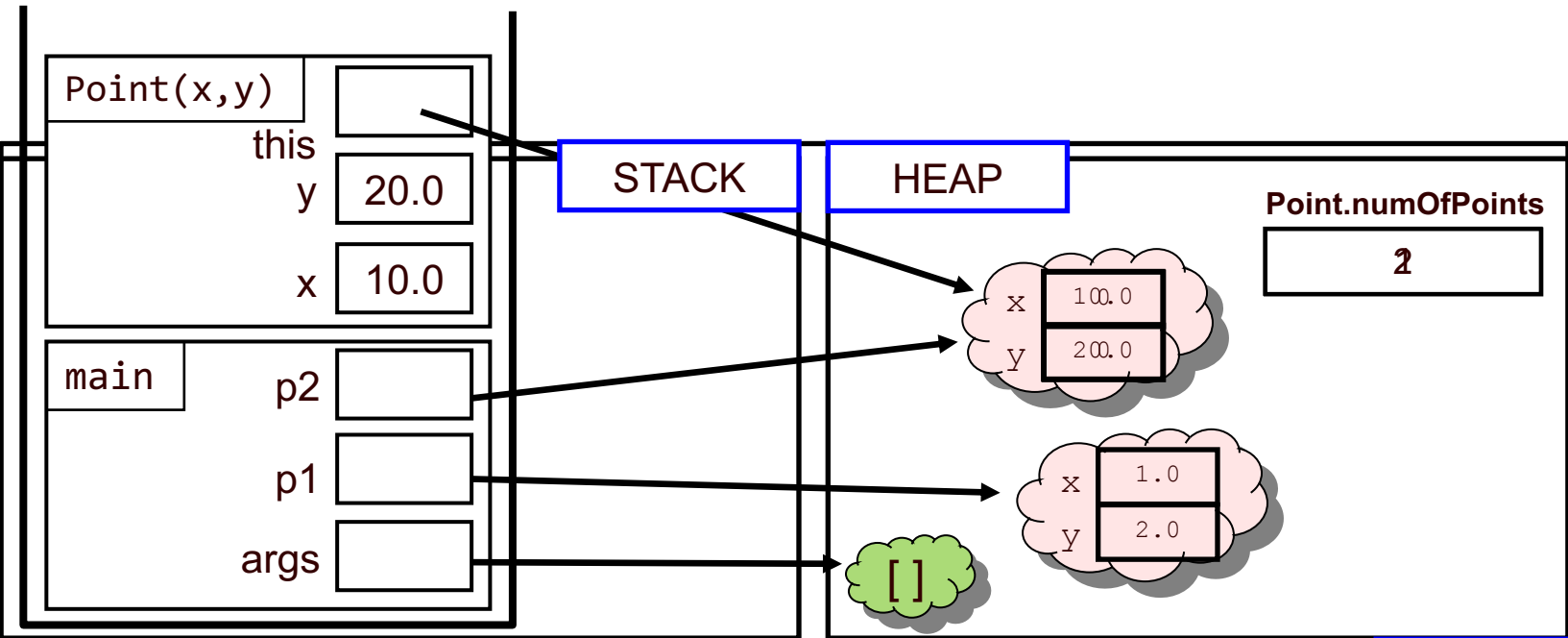
        System.out.println("p1.x == "
            + p1.getX());
    }
}

public class Point {
    // private members here
    public Point(double x, double y){
        this.x = x;
        this.y = y;
        numOfPoints++;
    }

    public double getX()
    { return x; }

    public void setX(double newX) {
        if(newX > 0.0 && newX < 100.0)
            doSetX(newX);
    }

    private void doSetX(double newX)
    { x = newX; }
}
    
```



```
public class PointUser {
    public static void main(String[] args) {
        Point p1 = new Point(1.0, 2.0);
        Point p2 = new Point(10.0, 20.0);

        p1.setX(11.0);
        p2.setX(21.0);

        System.out.println("p1.x == "
            + p1.getX());
    }
}
```

```
public class Point {
    // private members here
    public Point(double x, double y){
        this.x = x;
        this.y = y;
        numOfPoints++;
    }

    public double getX()
    { return x; }

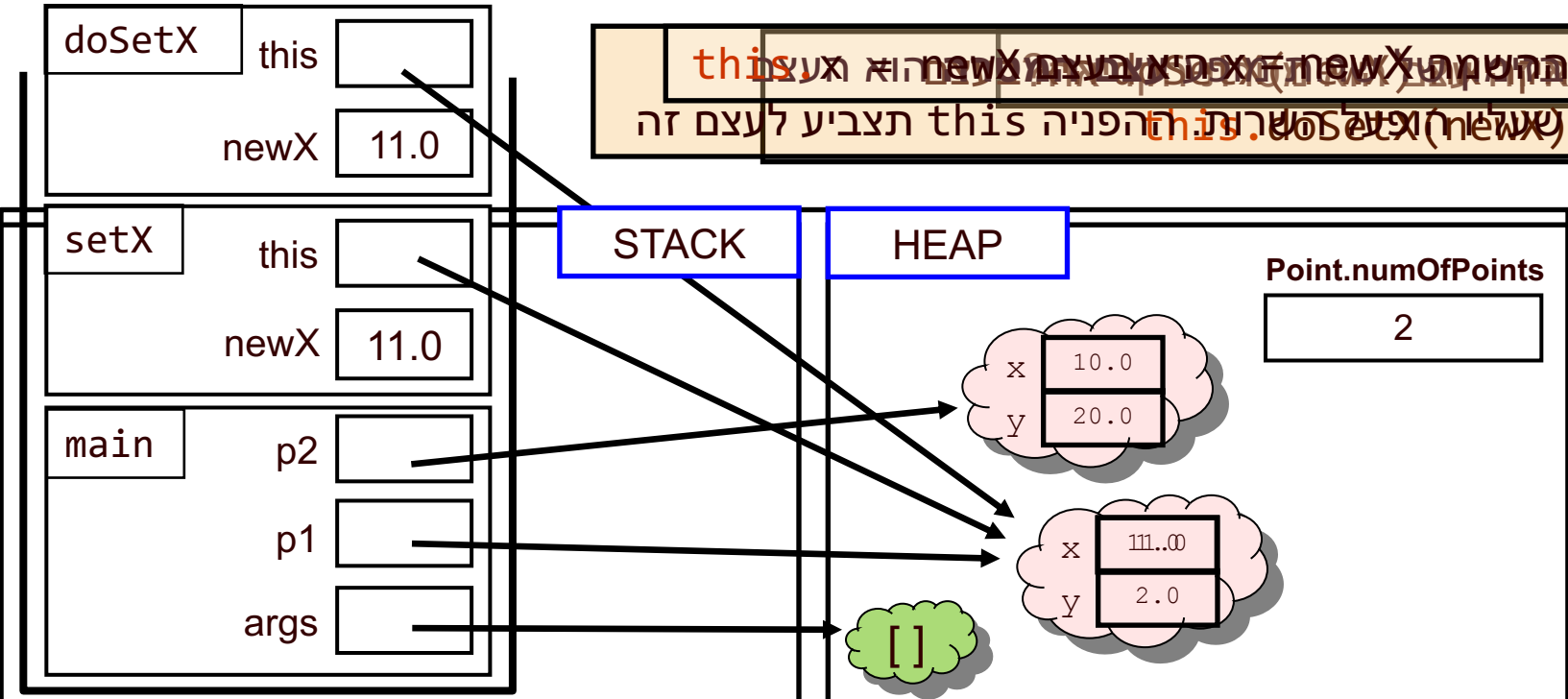
    public void setX(double newX) {
        if(newX > 0.0 && newX < 100.0)
            doSetX(newX);
    }

    private void doSetX(double newX)
    { x = newX; }
}
```

**CODE**



הקטנה newX אפילו לא הוקמה  
 (שגשג) וצבעי זה זה הפניה this תצביע לעצם זה  
 הנתונה newX אפילו לא הוקמה  
 (שגשג) וצבעי זה זה הפניה this תצביע לעצם זה



```

public class PointUser {
    public static void main(String[] args) {
        Point p1 = new Point(1.0, 2.0);
        Point p2 = new Point(10.0, 20.0);
        p1.setX(11.0);
        p2.setX(21.0);

        System.out.println("p1.x == "
            + p1.getX());
    }
}

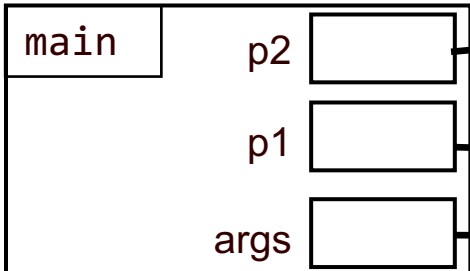
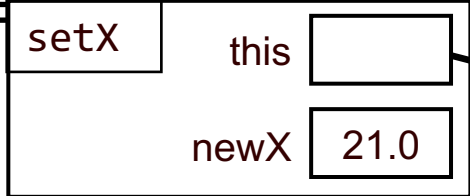
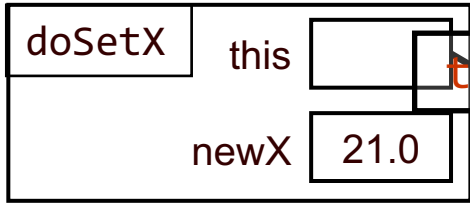
public class Point {
    // private members here
    public Point(double x, double y){
        this.x = x;
        this.y = y;
        numOfPoints++;
    }

    public double getX()
    { return x; }

    public void setX(double newX) {
        if(newX > 0.0 && newX < 100.0)
            this.doSetX(newX);
    }

    private void doSetX(double newX)
    { this.x = newX; }
}
    
```

תמונה 1 בשפת Java  
 שיושטת תל אביב

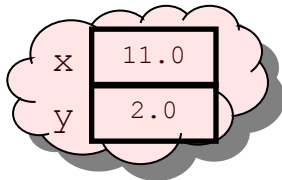
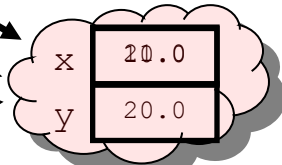


הקמת אובייקט חדש (new) והקצאת זיכרון עבורו.  
 שילוב הנתונים החדשים לתוך האובייקט הזה.  
 this.x = newX

STACK

HEAP

Point.numOfPoints  
2



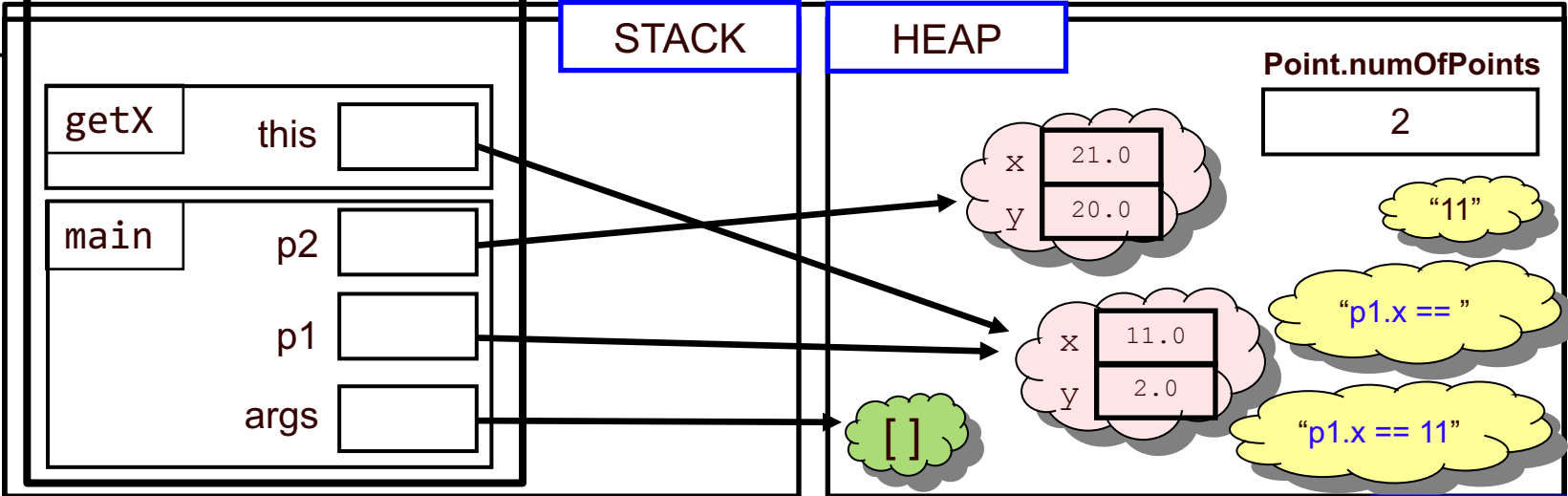
CODE

```
public class PointUser {
    public static void main(String[] args) {
        Point p1 = new Point(1.0, 2.0);
        Point p2 = new Point(10.0, 20.0);
        p1.setX(11.0);
        p2.setX(21.0);
        System.out.println("p1.x == "
            + p1.getX());
    }
}
```

```
public class Point {
    // private members here
    public Point(double x, double y){
        this.x = x;
        this.y = y;
        numOfPoints++;
    }
    public double getX()
    { return x; }
    public void setX(double newX) {
        if(newX > 0.0 && newX < 100.0)
            this.doSetX(newX);
    }
    private void doSetX(double newX)
    { this.x = newX; }
}
```

תמונה 1 בשפת Java  
 שיושטת תל אביב

המשפט "return this.x" הוא אובייקט "return this.x"



```
public class PointUser {
    public static void main(String[] args) {
        Point p1 = new Point(1.0, 2.0);
        Point p2 = new Point(10.0, 20.0);

        p1.setX(11.0);
        p2.setX(21.0);

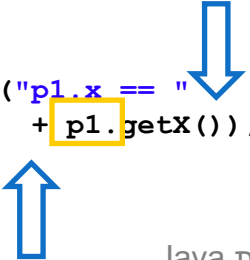
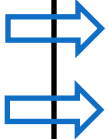
        System.out.println("p1.x == "
            + p1.getX());
    }
}
```

```
public class Point {
    // private members here
    public Point(double x, double y){
        this.x = x;
        this.y = y;
        numOfPoints++;
    }

    public double getX()
    { return this.x; }

    public void setX(double newX) {
        if(newX > 0.0 && newX < 100.0)
            doSetX(newX);
    }

    private void doSetX(double newX)
    { this.x = newX; }
}
```



# סיכום ביניים

- **שרותי מופע** (instance methods) בשונה משרותי מחלקה (static method) פועלים על עצם מסוים (this) ■ בעוד ששרותי מחלקה פועלים בדרך כלל על הארגומנטים שלהם
- **משתני מופע** (instance fields) בשונה ממשתני מחלקה (static fields) הם **שדות בתוך עצמים**. הם נוצרים רק כאשר נוצר עצם חדש מהמחלקה (ע"י new) ■ בעוד ששדות מחלקה הם משתנים גלובליים. קיים עותק אחד שלהם, שנוצר בעת טעינת קוד המחלקה לזכרון, ללא קשר ליצירת עצמים מאותה המחלקה



חוזים

# לקוח וספק במערכת תוכנה

- **ספק** (supplier) – הוא מי שקוראים לו (לפעמים נקרא גם שרת, server)
- **לקוח** (client) הוא מי שקרא לספק או מי שמשתמש בו (לפעמים נקרא גם משתמש, user). דוגמא:

```
public static void doSomething () {  
    // doing...  
}
```

```
public static void main (String[] args) {  
    doSomething ();  
}
```

- בדוגמא זו הפונקציה `main` היא **לקוחה** של הפונקציה `doSomething ()`
- `doSomething` היא **ספקית** של `main`

# לקוח וספק במערכת תוכנה

- הספק והלקוח עשויים להיכתב בזמנים שונים, במקומות שונים וע"י אנשים שונים ואז כמובן לא יופיעו באותו קובץ (באותה מחלקה)

```
public static void doSomething () {  
    // doing...  
}
```

Supplier.java

```
public static void main (String [] args) {  
    doSomething ();  
}
```

Client.java

- חלק נכבד בתעשיית התוכנה עוסק בכתיבת **ספריות** – מחלקות המכילות אוסף שרותים שימושיים בנושא מסוים
- כותב הספרייה נתפס כספק שרותים בתחום (domain) מסוים





# פערי הבנה

■ חתימה אינה מספיקה, מכיוון שהספק והלקוח אינם רק שני רכיבי תוכנה נפרדים אלא גם לפעמים נכתבים ע"י מתכנתים שונים עשויים להיות פערי הבנה לגבי תפקוד שרות מסוים

■ הפערים נובעים ממגבלות השפה הטבעית, פערי תרבות, הבדלי אינטואיציות, ידע מוקדם ומקושי יסודי של תיאור מלא ושיטתי של עולם הבעיה

■ לדוגמא: נתבונן בשרות `divide` המקבל שני מספרים ומחזיר את המנה שלהם:

```
public static int divide(int numerator, int denominator)
{...}
```

- לרוב הקוראים יש מושג כללי נכון לגבי הפונקציה ופעולתה
- למשל, די ברור מה תחזיר הפונקציה אם נקרא לה עם הארגומנטים 6 ו-2



# "Let us speak of the unspeakable"

■ אך מה יוחזר עבור הארגומנטים 7 ו- 2 ?

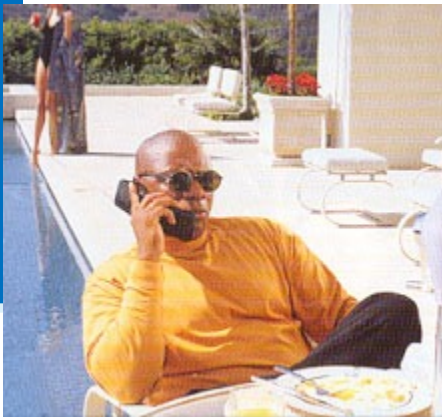
■ האם הפונקציה מעגלת למעלה?

■ מעגלת למטה?

■ ועבור ערכים שליליים?

■ אולי היא מעגלת לפי השלם הקרוב?

■ ואולי השימוש בפונקציה **אסור** בעבור מספרים שאינם מתחלקים ללא שארית?



■ מה יקרה אם המכנה הוא אפס?

■ האם נקבל ערך מיוחד השקול לאינסוף?

■ האם קיים הבדל בין אינסוף ומינוס אינסוף?

■ ואולי השימוש בפונקציה **אסור** כאשר המכנה הוא אפס?

■ מה קורה בעקבות שימוש **אסור** בפונקציה?

■ האם התוכנית **תעוף**?

■ האם מוחזר **ערך שגיאה**? אם כן, איזה?

■ האם קיים משתנה או מנגנון שבאמצעותו ניתן לעקוב אחרי שגיאות שארעו בתוכנית?

# יותר מדי קצוות פתוחים...

■ אין בהכרח תשובה נכונה לגבי השאלות על הצורה שבה על divide לפעול

■ ואולם יש לציין במפורש:

■ מה היו ההנחות שביצע כותב הפונקציה

■ במקרה זה הנחות על הארגומנטים (האם הם מתחלקים, אפס במכנה וכו')

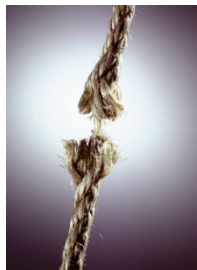
■ מהי התנהגות הפונקציה במקרים השונים

■ בהתאם לכל המקרים שנכללו בהנחות

■ פרוט ההנחות וההתנהגויות השונות מכונה החוזה של הפונקציה

■ ממש כשם שבעולם העסקים נחתמים חוזים בין ספקים ולקוחות

■ קבלן ודיירים, מוכר וקונים, מלון ואורחים וכו'...



# עיצוב על פי חוזה (design by contract)

- בשפת Java אין תחביר מיוחד כחלק מהשפה לציון החוזה, ואולם אנחנו נתבסס על תחביר המקובל במספר כלי תכנות
- נציין בהערות התיעוד שמעל כל פונקציה:
  - **תנאי קדם (precondition)** – מהן **ההנחות** של כותב הפונקציה לגבי הדרך התקינה להשתמש בה
  - **תנאי בתר (תנאי אחר, postcondition)** – **מה עושה הפונקציה**, בכל אחד מהשימושים התקינים שלה
- נשתדל לתאר את תנאי הקדם ותנאי הבתר במונחים של ביטויים בולאנים חוקיים ככל שניתן (לא תמיד ניתן)
- שימוש בביטויים בולאנים חוקיים:
  - מדויק יותר
  - יאפשר לנו בעתיד לאכוף את החוזה בעזרת כלי חיצוני





# חזרה אפשרי ל- divide

```
/**  
 * @pre denominator != 0 ,  
 *      "Can't divide by zero"  
 *  
 * @post Math.abs($ret * denominator) <= Math.abs(numerator) ,  
 *       "always truncates the fraction"  
 *  
 * @post (($ret * denominator) + (numerator % denominator)) ==  
 *       numerator,  
 *       "regular divide"  
 */  
public static int divide(int numerator, int denominator)
```

■ התחביר מבוסס על כלי בשם Jose

■ לפעמים החזרה ארוך יותר מגוף הפונקציה



# חזרה אפשרי אחר ל- divide

```
/**
 * @pre (denominator != 0) || (numerator != 0) ,
 *      "you can't divide zero by zero"
 *
 * @post (denominator == 0) && ((numerator > 0)) $implies
 *      $ret == Integer.MAX_VALUE
 *      "Dividing positive by zero yields infinity (MAX_INT)"
 *
 * @post (denominator == 0) && ((numerator < 0)) $implies
 *      $ret == Integer.MIN_VALUE
 *      "Dividing negative by zero yields minus infinity (MIN_INT)"
 *
 * @post Math.abs($ret * denominator) <= Math.abs(numerator) ,
 *      "always truncates the fraction"
 *
 * @post (denominator != 0) $implies
 *      (($ret * denominator)+(numerator % denominator)) == numerator,
 *      "regular divide"
 */
public static int divide(int numerator, int denominator)
```

תנאי קדם סובלניים מסבכים את מימוש הפונקציה – כפי שמתבטא בחזרה



# החזזה והמצב

- חזזה של שרות אינו כולל רק את הארגומנטים שלו
- תנאי קדם של חזזה יכול להגדיר **מצב** (תמונת זיכרון, ערכי משתנים) שרק בו ניתן לקרוא לפונקציה
- לדוגמא: במחלקה מסוימת קיימים שרות **המאתחל** מבנה נתונים ושרות **הקורא** מאותו מבנה נתונים (שדה מחלקה)
- תנאי הקדם של שרות הקריאה יכול להיות שמבנה הנתונים כבר אותחל ושנתרו בו הודעות
- נשים לב שמימוש השירות `getFib` (בשקף הבא) מתעלם לחלוטין מהמקרים שבהם תנאי הקדם אינו מתקיים
- המימוש לא בודק את תנאי הקדם בגוף המתודה

# סדרת פיבונצ'י

```
public static int MAX_VAL = 40;
public static long [] fibSeries = new long[MAX_VAL];
private static boolean isIntialized = false;

public static void init(){
    //for 0 <= i <= MAX_VAL-1, fibSeries[i]=fib(i)
    //fib(i) = fib(i-1) + fib(i-2)
    //fib(0) = 0, fib(1) = 1
    isIntialized = true;
}

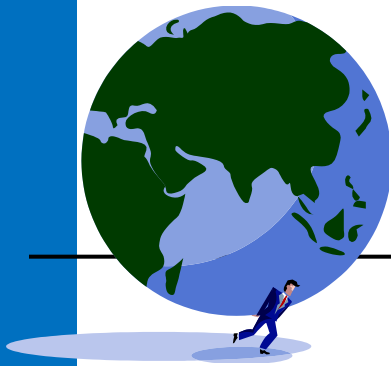
public static void isInitialized() {return isInitialized;}

/**
 * @pre isIntialized() , "you must be initialize in first"
 * @pre 0 <= n < MAX_VAL
 * @post "return the nth fibonacci element"
 */
public static long getFib(int n){
    return fibSeries[n];
}
```

# שרות לעולם לא יבדוק את תנאי הקדם שלו

- שרות לעולם לא יבדוק את תנאי הקדם שלו
- גם לא "ליתר ביטחון"
- אם שרות בודק תנאי קדם ופועל לפי תוצאת הבדיקה, אזי יש לו התנהגות מוגדרת היטב עבור אותו תנאי – כלומר הוא אינו תנאי קדם עוד
- אי הבדיקה מאפשרת כתיבת מודולים "סובלניים" שיעטפו קריאות למודולים שאינם מניחים דבר על הקלט שלהם
- כך נפריד את בדיקות התקינות מהלוגיקה העסקית ( business logic ) כלומר ממה שהפונקציה עושה באמת
- גישת תיכון ע"פ חוזה סותרת גישה בשם "תכנות מתגונן" ( defensive programming ) שעיקריה לבדוק תמיד הכל





# חלוקת אחריות

■ אבל מה אם הלקוח שכח לבדוק?

■ זו הבעיה שלו!

■ החוזה מגדיר במדויק אחריות ואשמה, זכויות וחובות:

■ הלקוח – חייב למלא אחר תנאי הקדם לפני הקריאה לפונקציה  
(אחרת הספק לא מחויב לדבר)

■ הספק – מתחייב למילוי כל תנאי האחר אם תנאי הקדם התקיים

■ הצד השני של המטבע – לאחר קריאה לשרות אין צורך לבדוק  
שהשרות בוצע.

■ ואם הוא לא בוצע? יש לנו את מי להאשים...

# דוגמא - חיפוש בינארי

```
/**
 * @param a An array sorted in ascending order
 * @param x a number to be searched in a
 * @return the first occurrence of x in a, or -1 if not
 *         exists
 *
 * @pre "a is sorted in ascending order"
 */
public static int findInSortedArray(int [] a, int x)
```

- האם עליה לבדוק את תנאי הקדם?
- כמובן שלא, בדיקה זו עשויה להיות איטית יותר מאשר ביצוע החיפוש עצמו
- ונניח שהיתה בודקת, מה היה עליה לעשות במקרה שהמערך אינו ממויין?
  - להחזיר -1?
  - למיין את המערך?
  - לחפש במערך הלא ממויין?
- על `findInSortedArray` לא לבדוק את תנאי הקדם. אם לקוח יפר אותו היא עלולה להחזיר ערך שגוי או אפילו לא להסתיים אבל זו כבר לא אשמתה...



# חיזוק תנאי האחר

- אם תנאי הקדם לא מתקיים, לשירות מותר שלא לקיים את תנאי האחר כשהוא מסיים; קריאה לשירות כאשר תנאי הקדם שלו לא מתקיים מהווה תקלה שמעידה על פגם בתוכנית
- אבל גם אם תנאי הקדם לא מתקיים, מותר לשירות לפעול ולקיים את תנאי האחר
- לשירות מותר גם לייצר בסיומו מצב הרבה יותר ספציפי מזה המתואר בתנאי האחר; תנאי האחר לא חייב לתאר בדיוק את המצב שייווצר אלא מצב כללי יותר (תנאי חלש יותר)
- למשל, שירות המתחייב לביצוע חישוב בדיוק של  $e$  כלשהו יכול בפועל להחזיר חישוב בדיוק של  $e/2$

# חיפוש בינארי – ניסוח שונה לחוזה

```
/**
 * finds the index of v in a if present
 *
 * @pre a[i] <= a[i+1]
 *
 * @post a[j] == v $implies $ret == j
 * @post a[j] != v for all j
 *         $implies $ret == -1
 */

public static int findInSortedArray(int[] a, int v) {
    ...
}
```

# חיפוש בינארי – עוד ניסוח לחזקה

```
/**
 * finds the index of v in a if present
 *
 * @pre a[i] <= a[i+1]
 *
 * @post $ret == j $implies a[j] == v
 * @post $ret == -1 $implies a[j] != v for all j
 * @post $ret >= -1 && $ret < a.length
 */

public static int findInSortedArray(int[] a, int v) {
    ...
}
```

# דע מה אתה מבקש

■ מי מונע מאיתנו לעשות שטויות?

■ אף אחד

■ קיימים כלי תוכנה אשר מחוללים קוד אוטומטי, שיכול לאכוף את קיום החוזה בזמן ריצה ולדווח על כך

■ השימוש בהם עדיין לא נפוץ

■ אולם, לציון החוזה (אפילו כהערה!) חשיבות מתודולוגית נכבדה בתהליך תכנון ופיתוח מערכות תוכנה גדולות

# החוזה והקומפיילר

- יש הבטים מסויימים ביחס שבין ספק ללקוח שהם באחריותו של הקומפיילר
  - למשל: הספק לא צריך לציין בחוזה שהוא מצפה ל-2 ארגומנטים מטיפוס `int`, מכיוון שחתימת המתודה והקומפיילר מבטיחים זאת
- ספק לא יודע באילו הקשרים (context) יקראו לו
  - מי יקרא לו, עם אילו ארגומנטים, מה יהיה ערכם של משתנים גלובלים מסויימים ברגע הקריאה
  - רבים מההקשרים יתבררו רק בזמן ריצה
- הקומפיילר יודע לחשב רק מאפיינים סטטיים (כגון התאמת טיפוסים)
- לכן תנאי הקדם של החוזה יתמקדו בהקשרי הקריאה לשרות
  - ערכי הארגומנטים
  - ערכי משתנים אחרים ("המצב של התוכנית")

# טענות על המצב

- האם התוכנה שכתבנו נכונה?
- איך נגדיר נכונות?
- **משתמר** (שמורה, invariant) – הוא ביטוי בולאני שערכו נכון 'תמיד'
- נוכיח כי התוכנה שלנו נכונה ע"י כך שנגדיר עבורה משתמר, ונוכיח שערכו true בכל רגע נתון
- להוכחה פורמלית (בעזרת לוגיקה) יש חשיבות מכיוון שהיא מנטרלת את **דו המשמעיות** של השפה הטבעית וכן היא לא מניחה דבר על **אופן השימוש** בתוכנה





# זהו אינו "דיון אקדמי"

להוכחת נכונות של תוכנה חשיבות גדולה במגוון רחב של יישומים

לדוגמא:

בתוכנית אשר שולטת על בקרת הכור הגרעיני נרצה שיתקיים בכל רגע נתון:

```
plutoniumLevel < CRITICAL_MASS_THRESHOLD
```

בתוכנית אשר שולטת על בקרת הטיסה של מטוס נוסעים נרצה שיתקיים בכל רגע נתון:


```
(cabinAirPressure < 1)
```

```
$implies airMaskState == DOWN
```

נרצה להשתכנע כי בכל רגע נתון בתוכנית לא יתכן כי המשתמר אינו `true`

# הוכחת נכונות של טענה

■ ננסה להוכיח תכונה (אינואריאנטה, משתמר) של תוכנית פשוטה. ערך המשתנה counter שווה למספר הקריאות לשרות  $m()$



```
/** @inv counter == #calls for m() */  
public class StaticMemberExample {
```

```
    public static int counter; //initialized by default to 0
```

```
    public static void m() {  
        counter++;
```

```
    }
```

```
}
```

■ נוכיח זאת באינדוקציה על מספר הקריאות ל-  $m()$ , עבור כל קטע קוד שיש בו התייחסות למחלקה `StaticMemberExample`



# "הוכחה"

- מקרה בסיס ( $n=0$ ): אם בקטע קוד מסוים אין קריאה למתודה  $m()$  אזי בזמן טעינת המחלקה `StaticMemberExample` לזיכרון התוכנית מאותחל המשתנה `counter` לאפס. והדרוש נובע.
- הנחת האינדוקציה ( $n=k$ ): נניח כי קיים  $k$  טבעי כלשהו כך שבסופו של כל קטע קוד שבו  $k$  קריאות לשרות  $m()$  ערכו של `counter` הוא  $k$ .



# "הוכחה"

צעד האינדוקציה ( $n=k+1$ ): נוכיח כי בסופו של קטע קוד עם  $k+1$  קריאות ל  $m()$  ערכו של counter הוא  $k+1$

הוכחה: יהי קטע הקוד שבו  $k+1$  קריאות ל  $m()$ .

נתבונן בקריאה האחרונה ל-  $m()$ . קטע הקוד עד לקריאה זו הוא קטע עם  $k$  קריאות בלבד. ולכן לפי הנחת האינדוקציה בנקודה זו  $counter==k$ .

בעת ביצוע המתודה  $m()$  מתבצע  $counter++$  ולכן ערכו עולה ל  $k+1$ . מכיוון שזוהי הקריאה האחרונה ל  $m()$  בתוכנית, ערכו של  $counter$  עד לסוף התוכנית ישאר  $k+1$  כנדרש.  
**מ.ש.ל.**



# דוגמא נגדית

```
public class CounterExample {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        StaticMemberExample.m();  
        StaticMemberExample.m();  
        StaticMemberExample.counter++;  
    }  
}
```



- מה היה חסר ב"הוכחה" בשקף הקודם?
- לא לקחנו בחשבון שניתן לשנות את `counter` גם מחוץ למחלקה שבה הוגדר
- כלומר, נכונות הטענה תלויה באופן השימוש של הלקוחות בקוד
- לצורך שמירה על הנכונות יש צורך למנוע מלקוחות המחלקה את הגישה למשתנה `counter`

# נראות פרטית (private visibility)

הגדרת משתנה או שרות כ `private` מאפשרים גישה אליו רק מתוך המחלקה שבה הוגדר:

```
/** @inv counter == #calls for m() */
public class StaticMemberExample {

    private static int counter; //initialized by default to 0

    public static void m() {
        counter++;
    }
}
```

```
public class CounterExample {

    public static void main(String[] args) {
        StaticMemberExample.m();
        StaticMemberExample.m();
        StaticMemberExample.counter++;
        System.out.println("main(): m() was called " +
            StaticMemberExample.counter + " times");
    }
}
```

# הסתרת מידע והכמסה

- שימוש ב- **private** "תוחם את הבאג" ונאכף על ידי המהדר

- כעת אם קיימת שגיאה בניהול המשתנה **counter** היא לבטח נמצאת בתוך המחלקה **StaticMemberExample** ואין צורך לחפש אותה בקרב הלקוחות (שעשויים להיות רבים)

- תיחום זה מכונה **הכמסה** (encapsulation)

- את ההכמסה הישגנו בעזרת **הסתרת מידע** (information hiding) מהלקוח

- בעיה – ההסתרה גורפת מדי - כעת הלקוח גם לא יכול לקרוא את ערכו של **counter**



# גישה מבוקרת

■ נגדיר מתודות גישה ציבוריות (`public`) אשר יחזירו את ערכו של המשתנה הפרטי

המשתמר הוא חלק מהחוזה של הספק כלפי הלקוח ולכן הוא מנוסח בשפה שהלקוח מבין

```
/** @inv getCounter() == #calls for m() */
public class StaticMemberExample {

    private static int counter;

    public static int getCounter() {
        return counter;
    }

    public static void m() {
        counter++;
    }
}
```





# גישה מבוקרת

הלקוחות ניגשים למונה דרך המתודה שמספק להם הפסק

```
public class CounterExample {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        StaticMemberExample.m();  
        StaticMemberExample.m();  
        // StaticMemberExample.counter++; - access forbidden  
  
        System.out.println("main(): m() was called " +  
            StaticMemberExample.getCounter() + "  
times");  
    }  
}
```

# משתמר הייצוג

- ראינו שימוש בחוזה של מחלקה כדי לבטא בצורה מפורשת את גבולות האחריות עם לקוחות המחלקה
- אולם, ניתן להשתמש במתודולוגיה של "עיצוב ע"פ חוזה" גם "לצורכי פנים"
- כשם שהחוזה מבטא הנחות והתנהגות בצורה פורמלית יותר מאשר הערות בשפה טבעית, כך ניתן להוסיף טענות בולאניות לגבי היבטים של המימוש
- כדי שלא לבלבל את הלקוחות עם משתמר המכיל ביטויים שאינם מוכרים להם, נגדיר **משתמר ייצוג** המיועד לספקי המחלקה בלבד

# משתמר הייצוג

- משתמר ייצוג (representation/implementation invariant) הוא בעצם משתמר המכיל מידע פרטי (private) לדוגמא: ■

```
/** @inv getCounter() == #calls for m()
 *  @imp_inv counter == #calls for m()
 */
public class StaticMemberExample {

    private static int counter;

    public static int getCounter() {
        return counter;
    }
}
```

# תנאי בתר ייצוגי

■ גם בתנאי בתר עלולים להיות ביטויים פרטיים שנרצה להסתיר מהלקוח:

```
/** @imp_post isIntialized */  
public static void init()  
/* isInitialized is private, while isInitialized() is  
public */
```

■ אבל לא בתנאי קדם של מתודות ציבוריות

■ מדוע?

# מתודות עזר

- ניתן למנוע גישה לשרות ע"י הגדרתו כ `private`
- הדבר מאפיין שרותי עזר, אשר אין רצון לספק לחשוף אותם כלפי חוץ
- סיבות אפשריות להגדרת שרותים כפרטיים:
  - השרות מבצע חלק ממשימה מורכבת, ויש לו הגיון רק במסגרתה (לדוגמא שרות שנוצר ע"י חילוץ קטע קוד למתודה, `extract` (method
  - השרות מפר את המשתמר ויש צורך לתקנו אחר כך
  - הספק מעוניין לייצא מספר שרותים מצומצם, וניתן לבצע את השרות הפרטי בדרך אחרת
  - השרות מפר את רמת ההפשטה של המחלקה (לדוגמא `sort` המשתמשת ב `quicksort` כמתודת עזר)

# נראות ברמת החבילה (package friendly)

- כאשר איננו מציינים הרשאת גישה (נראות) של תכונה או מאפיין קיימת ברירת מחדל של **נראות ברמת החבילה**

- כלומר ניתן לגשת לתכונה (משתנה או שרות) אך ורק מתוך מחלקות שבאותה החבילה (package) כמו המחלקה שהגדירה את התכונה

- ההיגיון בהגדרת נראות כזו, הוא שמחלקות באותה החבילה כנראה נכתבות באותו ארגון (אותו צוות בחברה) ולכן הסיכוי שיכבדו את המשתמרים זו של זו גבוה

- נראות ברמת החבילה היא יצור כלאיים לא שימושי:

- מתירני מדי מכדי לאכוף את המשתמר

- קפדני מדי מכדי לאפשר גישה חופשית



# הוכחת החוזה

- נוסף על הוכחת נכונות המשתמר, נרצה להוכיח כי החוזה של כל אחת מהמתודות מתקיים
  - כלומר בהינתן שתנאי הקדם מתקיים נובע תנאי האחר
- מבנה הוכחות אלו כולל בדיקת כל המקרים האפשריים או הוכחה באינדוקציה (בדומה למה שראינו בהוכחת המשתמר)
  - אנו מניחים כי תנאי הקדם מתקיים בכניסה לשרות ומוכיחים כי תנאי האחר מתקיים ביציאה מהשרות
- להוכחות כאלו יש חשיבות בבניית אמינות לספריות תוכנה, בפרט אם הם משמשות במערכות חיוניות
- דוגמאות לכך ניתן למצוא בקובץ הדוגמאות באתר הקורס – "הוכחת נכונות של שרותים"

# נכונות של מחלקות

■ קיימות כמה גישות לפיתוח של קוד בד בבד עם המפרט שלו (specification) – בקורס נציג שילוב של שתיים מהן

■ פרט לציון החוזה של כל שרות (פונקציה) ושל המחלקה כולה בעזרת טענות בולאניות (DbC - Design by Contract) נגדיר לטיפוס הנתונים **מצב מופשט ופונקצית הפשטה**



# הגדרת מחסנית של שלמים

■ נרצה להגדיר מבנה נתונים המייצג מחסנית של מספרים שלמים עם הפעולות:  
push, pop, top, isEmpty

■ מחסנית היא מבנה נתונים העובד בשיטת LIFO  
■ כפי שעובד מקרר, ערמת תקליטורים או מחסנית נשק

```
StackOfInts s1 = new StackOfInts();  
System.out.println("isEmpty() == " + s1.isEmpty()); // true  
s1.push(1);  
System.out.println("s1.top() == " + s1.top()); // 1  
s1.push(2);  
System.out.println("s1.top() == " + s1.top()); // 2  
s1.pop();  
System.out.println("s1.top() == " + s1.top()); // 1  
System.out.println("isEmpty() == " + s1.isEmpty()); // false
```

מה יקרה אם כעת ננסה  
לבצע `s1.top()` ?

■ נציג חוזה לטיפוס הנתונים המופשט המחסנית

```
public class StackOfInts {
```

```
/**
```

```
 * @post isEmpty() , "The constructor creates an empty stack"
 */
```

```
public StackOfInts() { ... }
```

```
/** returns top element
```

```
 * @pre !isEmpty() , "can't top an empty stack" */
```

```
public int top() { ... }
```

```
/** returns true if stack is empty */
```

```
public boolean isEmpty() { ... }
```

```
/** removes top element
```

```
 * @pre !isEmpty() , "can't pop an empty stack" */
```

```
public void pop() { ... }
```

```
/** adds x to the stack as top element
```

```
 * @post top() == x , "x becomes top element"
```

```
 * @post !isEmpty() , "Stack can't be empty" */
```

```
public void push(int x) { ... }
```

```
}
```

בעיה: החוזה שטחי ואינו מבטא את מהות הפעולות

הצעה לפתרון: נוסף עוד  
שאלתה count() שתחזיר  
את מספר האברים  
שבמחסנית

```
package il.ac.tau.cs.software1.lec4;
```

```
/** @inv count() >= 0 */  
public class StackOfInts {
```

```
/**  
 * @post isEmpty() , "The constructor creates an empty stack" */  
public StackOfInts() { ... }
```

```
/** returns top element  
 * @pre !isEmpty() , "can't top an empty stack" */  
public int top() { ... }
```

```
/** returns true if stack is empty
```

```
 * @post $ret == (count() == 0) */  
public boolean isEmpty() { ... }
```

```
/** removes top element  
 * @pre !isEmpty() , "can't pop an empty stack"
```

```
 * @post count() == $prev(count()) - 1 */  
public void pop() { ... }
```

```
/** adds x to the stack as top element  
 * @post top() == x , "x becomes top element"  
 * @post !isEmpty() , "Stack can't be empty"
```

```
 * @post count() == $prev(count()) + 1 */  
public void push(int x) { ... }
```

```
/** returns the number of elements in the stack*/  
public int count() { ... }
```

```
}
```

# הפתרון בעייתי

- המתודה `count()` אינה חלק מהקונספט של מחסנית
- גם בעזרתה לא ניתן לתאר את המהות שבפעולות
- עדיף היה לשמור את ההשפעה על `count` לחוזה המימוש של המחלקה
- ננסה לחשוב על תאור מופשט (פשטני, פשוט) של טיפוס הנתונים כדי שנוכל על פיו לתאר את משמעות 5 הפעולות

# ניסוח המצב המופשט

- ננסח את הטיפוס שאותו רוצים להגדיר בצורה מדוייקת, פשטנית, אולי מתמטית אבל לא בהכרח (לפעמים תרשים יכול להיות פשוט יותר ומדויק לא פחות)
- כל התכונות ינוסחו במונחי התאור המופשט. החוזה של שרותי המחלקה יבוטא בעזרת התמרות או מאפיינים של המצב המופשט
- לאחר בחירת מימוש נציג **פונקציות הפשטה** שתמפה כל טיפוס קונקרטי (עצם בתוכנית) למצב מופשט בהתאם לייצוג שבחרנו
- כדי להוכיח את **נכונות המימוש** נוכיח כי המימושים של כל השרותים עקביים (consistent) עם המצב המופשט
- מסוברך? דווקא פשוט. פשטני.

```

/** @abst (i1, i2, ... , in) or () for the empty stack */
public class StackOfInts {

    /** @abst AF(this) == () */
    public StackOfInts(){

        /** @abst $ret == i1 */
        public int top(){

            /** @abst $ret == (AF(this) == ()) */
            public boolean isEmpty()

                /** @abst AF(this) == (i2, i3, ... , in) */
                public void pop()

                    /** @abst AF(this) == (x, i1, ... , in) */
                    public void push(int x)

                        /** @abst $ret == n */
                        public int count()

}

```

# מצב וערך מוחזר במונחים מופשטים

- עבור פקודות, התיאור מציין מהו המצב המופשט החדש, לאחר ביצוע הפקודה

```
@abst AF(this) == (i2, i3, ... , in)
```

- עבור שאילתות, התיאור מציין מהו הערך יוחזר

```
@abst $ret == i1
```

- שאילתא אינה משנה את המצב

- הכל ביחס למצב המופשט שהיה לפני השרות, כפי שמופיע בראש המחלקה

```
@abst (i1, i2, ... , in)
```

# מצב מופשט ועצם מוחשי

■ בהינתן מפרט (חוזה + מצב מופשט) ייתכנו כמה מימושים שונים שיענו על הדרישות

■ בחירת המימוש מביאה בחשבון הנחות על אופן השימוש במחלקה

■ בחירת המימוש מונעת משיקולי יעילות, צריכת זיכרון ועוד



# מימוש אפשרי ל StackOfInts

```
package il.ac.tau.cs.software1.lec4;

public class StackOfInts {

    public static int DEFAULT_STACK_CAPACITY = 10;

    private int [] rep;
    private int count;

    public StackOfInts() {
        count = -1;
        rep = new int[DEFAULT_STACK_CAPACITY];
    }
}
```

# מימוש אפשרי ל StackOfInts (המשך)

```
public int top(){  
    return rep[count];  
}
```

```
public boolean isEmpty(){  
    return count == -1;  
}
```

```
public void pop(){  
    count--;  
}
```

```
public int count(){  
    return count + 1;  
}
```

# מימוש אפשרי ל StackOfInts (המשך 2)

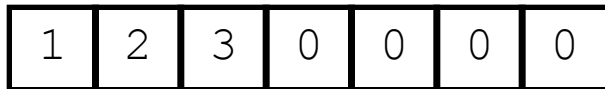
```
public void push(int x) {
    if (count == rep.length - 1)
        enlargeRep();
    count++;
    rep[count] = x;
}

/** allocate storage space in rep */
private void enlargeRep() {
    int [] biggerArr = new int[rep.length * 2];
    System.arraycopy(rep, 0, biggerArr, 0, rep.length);
    rep = biggerArr;
}
}
```

# מימוש חלופי ל StackOfInts

- במימוש שראינו בחרנו לייצג את הנתונים בעזרת מערך

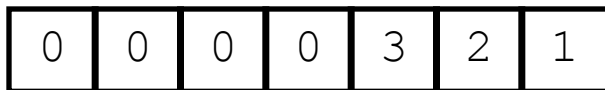
- מילאנו את האברים מהמקום ה-0 ואילך ורוקנו את האיברים מהמקום האחרון קדימה ע"י הקטנת count



↑  
count

- יכולנו לנקוט גישה אחרת:

- למלא את האברים מהמקום האחרון לראשון ולרוקן אותם ע"י הגדלת count

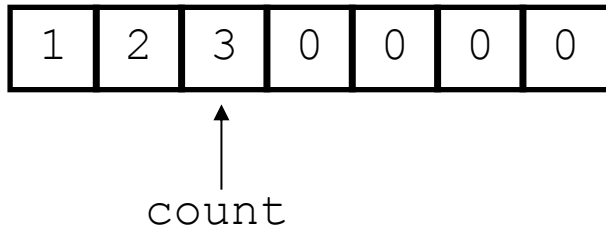


↑  
count

# מימוש חלופי ל StackOfInts

■ כותב המחלקה StackOfInts מטפל בהגדלת המערך כאשר הוא מתמלא

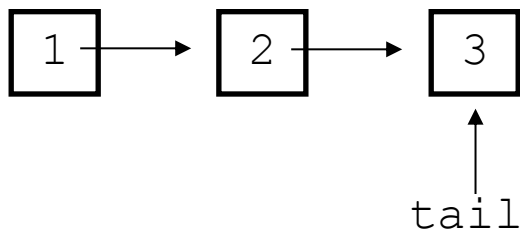
■ בעזרת הפונקציה הפרטית enlargeRep המקצה מקום חדש כפול ומעתיקה את המערך לשם



■ יכולנו לנקוט גישות אחרות:

■ להשתמש ברשימה מקושרת של תאים

■ להשתמש במבני נתונים הגדלים דינאמית



# שימוש ב-private להפחתת התלות לקוח-ספק

- כאשר אין גישה לשדות פנימיים של המחלקה יכול הספק להחליף בהמשך את מימוש המחלקה בלי לפגוע בלקוחותיו
- למשל אם נרצה בעתיד להחליף את המערך ברשימה מקושרת או להחליף את סדר הכנסת האברים
- שדה מופע שנחשף ללקוחות (שאינו private) יהיה חייב להיות נגיש להם ובעל ערך עדכני בכל גירסה עתידית של המחלקה כדי לשמור על תאימות לאחור של המחלקה
- לכן תמיד נסתיר את הייצוג הפנימי מלקוחותינו

# פונקצית ההפשטה

- ראינו כי קיימות דרכים רבות לייצג (לממש) מחלקה
- בחירת הייצוג נקרא **שלב העיצוב** או **שלב התיכון** של המחלקה (design phase)
- לאחר שבחרנו ייצוג למחלקה אנו צריכים להיות עקביים במימוש כדי שהמימוש יהיה תואם למפרט
- לצורך כך עלינו לנסח **פונקצית הפשטה, AF**, הממפה מימוש קונקרטי (ייצוג בזיכרון התוכנית, **this**) למצב מופשט **AF(this)**
- פונקצית ההפשטה היא במובנים רבים **התהליך ההופכי לתהליך העיצוב**

# פונקצית ההפשטה ל StackOfInts

$$AF(this) \equiv (x_1, \dots, x_n) \quad s.t.: \forall i = 1..n : x_i = rep[count + 1 - i], \\ n = count + 1$$

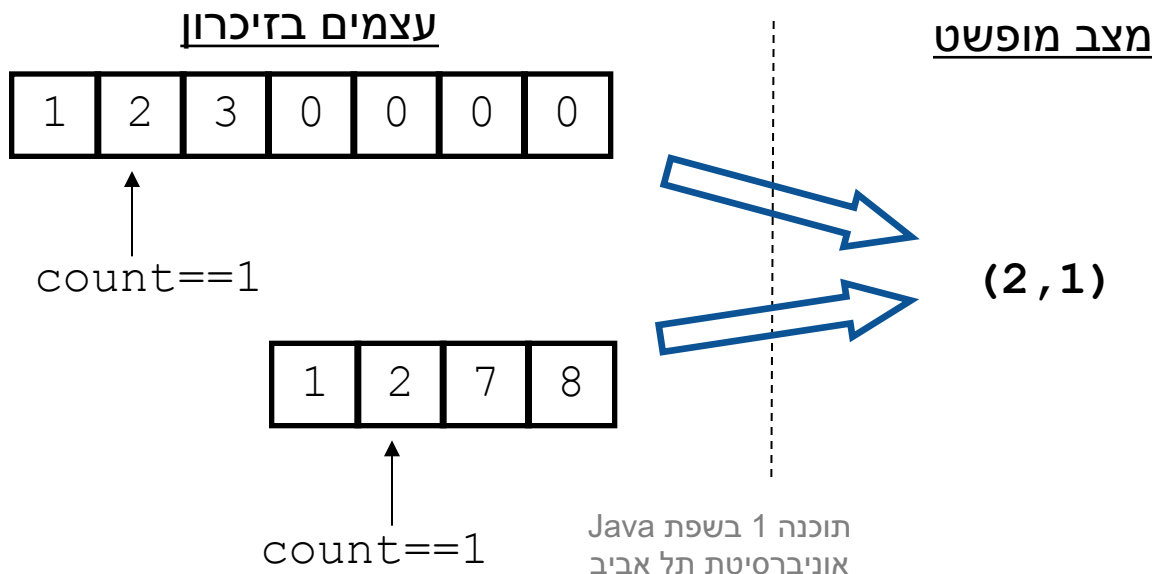




# פונקצית ההפשטה אינה חד-חד ערכית

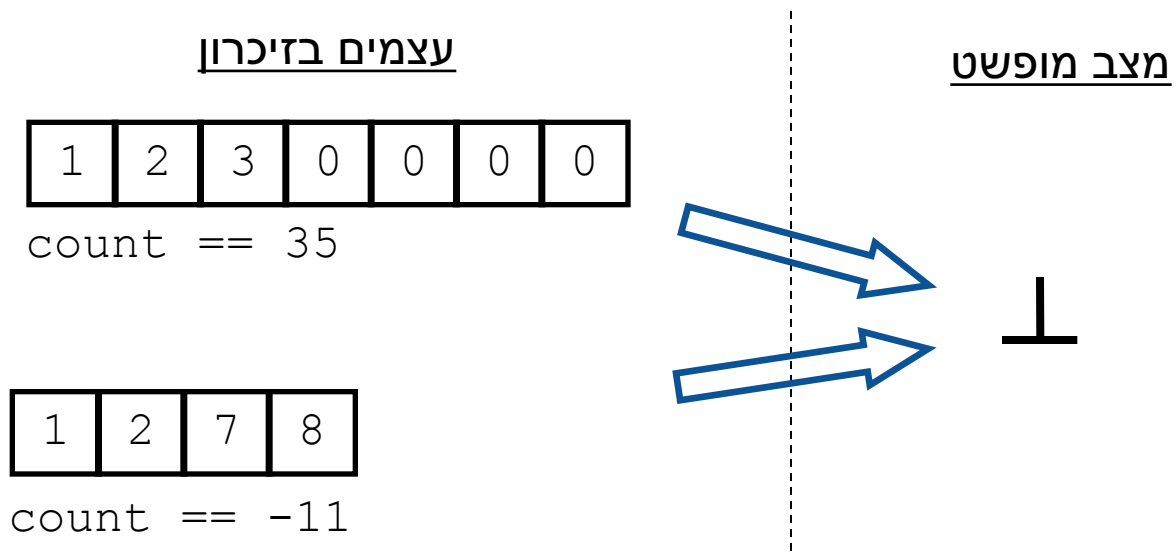
■ פונקצית ההפשטה בדרך כלל אינה חד-חד ערכית  
כלומר היא many to one:

■ בהינתן מימוש של מחלקה יתכנו עצמים במצבים מוחשיים שונים (תמונת זיכרון שונה, concrete state) אשר ימופו לאותו מצב מופשט



# פונקצית ההפשטה אינה מלאה

- קיימים מצבים מוחשיים שאינם חוקיים, כלומר לא ניתן למפות אותם לאף מצב מופשט תקין



# מְשֵׁתֶמֶר הַיִּיצוּג revisited

- מכיוון שעצם אמור לייצג בכל רגע נתון מצב מופשט כלשהו, צריכים להתקיים אילוצים מסוימים על הערכים של שדותיו
- אילוצים אלו נקראים משתמר הייצוג (representation invariant) והם צריכים להתקיים "תמיד". כלומר:
  - בסיום הבנאי
  - בכניסה לכל שירות ציבורי וביציאה מכל שירות ציבורי

# הוכחת נכונות של מחלקה

- **שלב א':** נוכיח כי כאשר נוצר עצם חדש, הוא מקיים את משתמר הייצוג
- **שלב ב':** עבור כל שירות במחלקה נוכיח: אם מתקיים בכניסה לשירות תנאי הקדם וגם המשתמר מתקיים, אזי ביציאה מהשירות מתקיים תנאי האחר וגם המשתמר מתקיים
- **שלב ג':** נוכיח כי פרט לשירותים של המחלקה, אין בתוכנית קוד שעשוי להפר את המשתמר אם הוא כבר מתקיים
- בדוגמא שלנו – אף אחד לא יכול 'להתעסק' עם `rep` ו-`count` מחוץ למחלקה

# משתמר הייצוג של StackOfInts

```
/** @imp_inv count < rep.length
 *   @imp_inv count >= -1
 *   @imp_inv top() == rep[count]
 *   @imp_inv isEmpty() == (count==-1)
 */
public class StackOfInts {
```

# הוכחת נכונות של מחלקה

■ אולם לא מספיק להראות כי השרותים משרים על העצמים ערכים חוקיים, צריך גם להראות כי כל השרותים עושים מה שהם צריכים לעשות

■ כלומר מימוש השרותים עקבי עם ההפשטה שנבחרה

■ נכונות של שרות (פקודה)  $m()$ :

■ בהינתן מצב מופשט  $as$  ופקודה  $m()$  המתמירה אותו למצב מופשט  $as'$  צריך להתקיים כי עבור עצם עם מצב מוחשי  $cs$  (הממופה ל- $as$ ) השרות  $m()$  מעביר אותו למצב  $cs'$  הממופה ל- $as'$

$$AF(cs.m()) == AF(cs).Spec_m()$$

# נכונות המימוש

■ כלומר שני המסלולים בתרשים שקולים:

