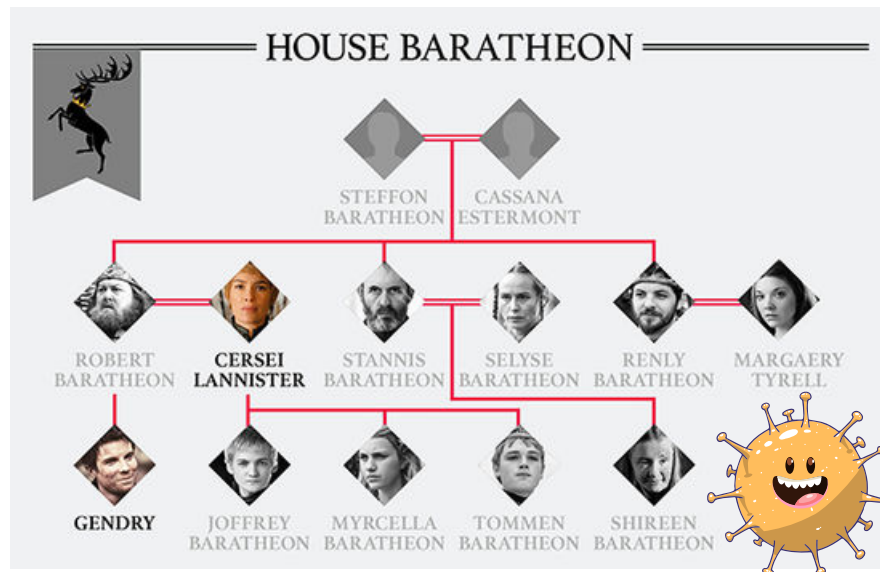


תוכנה 1 בשפת Java

שיעור מספר 11: "ירושה מתקדמת"

(הורשה III)



היום בשיעור

- שאריות משיעור 2 על יחשה
- עוד על Generics

```
public class Base {
    private void priv() { System.out.println("priv in Base"); }
    public void pub() { System.out.println("pub in Base"); }

    public void foo() {
        priv();
        pub();
    }
}
```

```
public class Sub extends Base {
    private void priv() { System.out.println("priv in Sub"); }
    public void pub() { System.out.println("pub in Sub"); }
}
```

```
public class Test {

    public static void main(String[] args) {
        Base b = new Sub();
        b.foo();
    }
}
```

מה יודפס?

priv in Base
pub in Sub

```
public class Base {
    private void priv() { System.out.println("priv in Base"); }
    public void pub() { System.out.println("pub in Base"); }

    public void foo() {
        this.priv();
        this.pub();
    }
}
```

קריאה ל `priv()` שקולה לקריאה ל `.this.priv()`
 המצביע `this` מצביע גם הוא לאובייקט שאליו מצביע
`b`, אבל הטיפוס הסטטי של `this` הוא תמיד `Base` –
 הטיפוס של המחלקה שבה כתוב הקוד.

```
public class Sub extends Base {
    private void priv() { System.out.println("priv in Sub"); }
    public void pub() { System.out.println("pub in Sub"); }
}
```

```
public class Test {
    public static void main(String[] args) {
        Base Sub b = new Sub();
        b.foo();
    }
}
```

ואם נשנה את
 הטיפוס הסטטי
 של `b` ל `Sub`?

`priv in Base`
`pub in Sub`

שדות, הורשה וקישור סטטי

- גם קומפילציה של התייחסויות לשדות מתבצעת בצורה סטטית
- מחלקה יורשת יכולה להגדיר שדה גם אם שדה בשם זה היה קיים במחלקת הבסיס (מאותו טיפוס או טיפוס אחר)

```
public class Base {  
    public int i = 5;  
}
```

```
public class Sub extends Base {  
    public String i = "five";  
}
```

```
5  
five  
5
```

```
public class Test {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Base bb = new Base();  
        Sub ss = new Sub();  
        Base bs = new Sub();  
  
        System.out.println(bb.i);  
        System.out.println(ss.i);  
        System.out.println(bs.i);  
    }  
}
```

מה יודפס?



Generics על עוד

מה עושים ללא מחלקות גנריות

- אחת הדוגמאות השכיחות לשימוש בהמרת טיפוסים ב Java היא השימוש במבני נתונים לפני Java 1.5
- מכיוון שעד לגרסה 1.5 לא ניתן היה להשתמש בטיפוסים מוכללים (generics), נאלצו כותבי הספריות להניח שהאברים הם מהמחלקה הכללית ביותר, כלומר Object
- נניח כי רוצים לכתוב מנשק ו/או מחלקה עבור מחסנית, שתאפשר ליצור מחסנית של שלמים, מחסנית של מחרוזות, וכו' **ללא שימוש ב Generics**
- בדוגמא – מנשק למחסנית, ומחלקה מממשת (ללא החוזה)

ממשק מחסנית

```
interface Stack {  
    public Object top ();  
    public void push(Object t);  
    public void pop();  
    public boolean empty();  
    public boolean full();  
}
```


מימוש מחסנית פשוט

```
public class FixedCapacityStack implements Stack{
```

```
    private Object [] content;  
    private int capacity;  
    private int topIndex;
```

```
    public FixedCapacityStack(int capacity){  
        content = new Object[capacity];  
        this.capacity = capacity;  
        topIndex = -1;  
    }
```

```
    public Object top () {  
        return content[topIndex];  
    }
```

מימוש מחסנית פשוט

```
public void push(Object t) {  
    content[++topIndex] = t;  
}  
  
public void pop() {  
    topIndex--;  
}  
  
public boolean empty() {  
    return (topIndex < 0);  
}  
  
public boolean full() {  
    return (topIndex >= capacity - 1);  
}  
}
```

איך נשתמש במחסנית?

■ נניח שרוצים מחסנית של מחרוזות:

```
Stack s = new FixedCapacityStack(5);  
s.push("hello");  
String t1 = s.top();           // compilation error  
String t2 = (String) s.top();  // ok
```

■ באחריות המתכנתת לוודא שכל האברים המוכנסים למחסנית הם מאותו טיפוס (כאן מחרוזות), אחרת ה Casting ייכשל.

```
Stack s = new FixedCapacityStack(5);  
s.push("hello");  
s.push(new Integer(4));  
s.push(new PolarPoint(3,2));  
String t2 = (String) s.top();  // compilation ok. Runtime Error !
```

בטיחות טיפוסים

■ מכיוון שבדיקת ההמרה נעשית בזמן ריצה אנחנו מאבדים בטיחות טיפוסים

■ זהו דבר שאינו רצוי – אנו מעוניינים להעביר בדיקות רבות ככל הניתן לזמן קומפילציה
■ מדוע?

■ פתרון אחר: מנשק/מחלקה נפרדת לכל טיפוס איבר – שכפול קוד!

■ הוספת הטיפוסים המוכללים לשפה פותרת גם את בעיית בטיחות הטיפוסים וגם את בעיית שכפול הקוד

מחלקה מוכללת (גנרית)

- מנגנון ההכללה מיועד לאפשר שימוש חוזר בקוד בלי לאבד מידע לגבי הטיפוס הסטאטי של עצם
- בלי הכללה, שימוש חוזר בקוד מתבצע על ידי השמת התייחסות מטיפוס אחד לטיפוס אחר, יותר כללי; מאותו רגע אין דרך לשחזר את הטיפוס הסטאטי המקורי בלי המרה
- תפקיד ההכללה הוא למנוע צורך בהמרות, שנבדקות מאוחר
- אבל העניינים מסתבכים בגלל האינטראקציה בין מנגנון ההכללה ובין יחס ההורשה (יחס ה-is-a)
- קושי נוסף: תאימות בין גרסאות גנריות ולא גנריות

איך זה עובד?

- הקומפיילר ממפה את כל המחלקות המוכללות `FCStack<Something>` למחלקה אחת רגילה (לא מוכללת) `FCStack<Object>` שהיא בעצם

- בקוד שמשמש במחלקה מוכללת, הקומפיילר מוסיף לקוד המרות על מנת לבצע השמות מ-`Object` לטיפוס הספיציפי, למשל `String`

- הקומפיילר מוודא שההמרה תמיד תצליח ולעולם לא תודיע על `ClassCastException`

```
String t = (String) s.top();
```

- כלומר, הטיפוס המוכלל (`T`) נמחק מהקוד שהקומפיילר מייצר; הוא שימושי רק לבדיקות תקינות טיפוסים בזמן קומפילציה; התהליך נקרא מחיקה (erasure)

בטיחות טיפוסים

```
Stack <String> ss = new FCStack <String> (5);  
✓ ss.push("The letter A");  
✗ ss.push(new Integer(3));  
✓ String t = ss.top(); // same as: (String)ss.top();
```

מכיוון שרק מחרוזות יכולות להיות מוכלות במחסנית אין עוד צורך בהמרה ■

```
Stack <Rectangle> sr = new FCStack <Rectangle>(5);  
Rectangle rr = new Rectangle(...)  
Rectangle rc = new ColoredRectangle(...)  
ColoredRectangle cc = new ColoredRectangle(...)  
  
✓ sr.push(rr);  
✓ sr.push(rc);  
✓ sr.push(cc);
```

הכללה ויחס is-a

```
Stack <String> ts = new FCStack <String> (5);  
Stack <Object> to = new FCStack <Object> (5);
```



```
to = ts;
```



```
ts.push("The letter A");
```



```
ts.push(new Integer(3));
```



```
to.push(new Integer(3));
```

- מסקנה: `FCStack<String>` אינו סוג של `FCStack<Object>`
- זה לא אינטואיטיבי אבל נכון.

יחס is-a במערכים

■ האם מתקיים יחס is-a בין מערך של מחרוזות למערך של אובייקטים?

```
String [] strArr = new String[5];  
Object [] objArr = strArr;
```

■ השמה זו חוקית מבחינה תחבירית בלבד. `objArr` מצביע למערך של מחרוזות, ולכן שימוש שגוי בו יגרום לשגיאת זמן ריצה.

```
objArr[0] = new Integer(); // throws ArrayStoreException
```

■ ההשמה הבאה גם היא מתקמפלת, אך גורמת לשגיאת זמן ריצה:

```
Object[] objArr = new Object[1];  
String[] strArr = (String[]) objArr; // throws ClassCastException
```

השימוש בטיפוסים מוכללים סותם פרצה זו בתחביר המקורי של שפת Java ומונעת מקרים כאלה כבר בשלב הקומפילציה.

מערכים מוכללים

Java מאפשרת לנו להגיד מערך עם טיפוס גנרי, אבל לא מאפשר לייצר מערך כזה, בגלל מחיקת הטיפוסים בזמן ריצה:

```
public class Test<T>{  
    ✓ T[] arr;  
  
    public Test(){  
        ✗ arr = new T[10];  
    }  
}
```

טיפוסים מוכללים "לא מסתדרים" עם מערכים ב Java. בד"כ מומלץ להימנע משימוש במערכים מוכללים, ולעבוד עם אוספים מוכללים במקום זאת.

טיפוסים נאים (raw types)

מנגנון ההכללה נוסף לג'אווה מאוחר, ולכן היה צורך לאפשר שימוש במחלקות פרמטריות גם מקוד ישן שאין בו הכללות

```
class FCStack <T> implements Stack <T> {...}
```

...

```
Stack <String> vs = new FCStack <String>();
```

```
Stack raw = new FCStack(); //What about T?
```

```
raw = vs; // ok
```

```
vs = raw; //"unckecked" compiler warning
```

בשימוש בטיפוס נא, פרמטר הטיפוס מוחלף ב"גבול העליון" (בדרך כלל Object)

הגבול הוא השמיים

- גבול עליון הוא שם של המחלקה או הממשק שממנה יורש הטיפוס הפרמטרי
- כאשר הגבול העליון הוא Object לא ניתן לבצע כל פעולה על עצמים מהטיפוס הגנרי
- על כן, בהגדרת טיפוס גנרי ניתן לספק גבול עליון אחר
- הדבר מאפשר להשתמש בגוף המחלקה הגנרית בשירותים המוגדרים באותו גבול עליון ללא צורך בהמרה

```
public class SortedSetImplementation<T extends Comparable> {  
    ...  
    T elem1 = ...  
    T elem2 = ...  
    elem1.compareTo( elem2) ....  
    expectComparable(elem1); //elem1 is indeed Comparable  
}
```

Comparable גנרי

- שימוש ב Comparable שהוא raw הוא בעייתי
- יתכנו שני עצמים שכל אחד מהם Comparable אבל הם אינם Comparable זה לזה, למשל: Integer ו-String
- אנחנו נעדיף את הגירסה הגנרית:

```
public class MyClass implements Comparable{
    public int compareTo(Object other) {
        ...
    }
}
```

```
public class MyClass implements Comparable<MyClass>
{
    public int compareTo(MyClass other) {
        ...
    }
}
```

- בצורה זאת מגדירים מחלקה שעצמיה ברי השוואה לעצמם, ומספקים שרות שמבצע את ההשוואה
- אם רוצים אפשרות השוואה למחלקה כללית יותר, זה נעשה יותר מסובך (לא נעסוק בזה בקורס)

מוזרויות

- בגלל שבג'אווה הכללה ממומשת באמצעות **מנגנון המחיקה**, בזמן ריצה אין זכר לפרמטר הטיפוס
- כלומר, בזמן ריצה אי אפשר להבחין בין עצם מטיפוס `FCStack<Integer>`, `FCStack<String>` ובפרט, בזמן ריצה נראה ששניהם מאותה מחלקה
- זה משפיע על בדיקת שייכות למחלקה (`instanceof`), על המרות של עצמים מוכללים, ועל שדות המסומנים `static`
- וזה מונע אפשרות לקרוא לבנאי על פי פרמטר טיפוס, כלומר:

```
<T> void m(T x) { T y = new T(); ... } // illegal
```
- **ויש עוד הרבה מזה...**

למשל...

■ רצינו לשלב את הקוד הבא (שמצאנו בגרסה ישנה של המוצר) במוצר החדש:

```
public static void printList(List list) {  
    for(int i=0, n=list.size(); i < n; i++) {  
        if (i % 2 == 0) {  
            System.out.println(list.get(i));  
        }  
    }  
}
```

■ כדי להימנע מאזהרות קומפילציה נשנה את `List` לטיפוס מוכלל:

```
public static void printList(List<Object> list) {  
    for(int i=0, n=list.size(); i < n; i++) {  
        if (i % 2 == 0) {  
            System.out.println(list.get(i));  
        }  
    }  
}
```

■ לא טוב, לא ניתן להעביר לשרות `List<String>`



ג'וקרים

■ נשתמש בג'וקר (סימן שאלה - ?)

```
public static void printList(List<?> list) {  
    for(int i=0, n=list.size(); i < n; i++) {  
        if (i % 2 == 0) {  
            Object obj = list.get(i);  
            System.out.println(obj);  
        }  
    }  
}
```




ג'וקרים

■ כדי שנוכל לבצע פעולות על אברי הרשימה יש לספק חסם עליון, כמו בשרות:

```
public static double sumPerimeters(List<? extends IShape> list) {  
    double total = 0.0;  
    for(IShape n : list)  
        total += n.perimeter();  
    return total;  
}
```

■ משמעות ההגדרה: הטיפוס הגנרי של `list` הוא טיפוס המרחיב את `IShape`, כולל `IShape` עצמו כמובן.

■ שימו לב לשימוש ב `extends` גם עבור מנשקים. זהו תחביר מיוחד להרחבות.

■ שימוש בשירות: `List<IShape> shapes = ...`

`List<Circle> circles = ...`

`List<Triangle> triangles = ...`

`double shapesPerimeterSum = sumPerimeters(shapes);`

`double circlesPerimeterSum = sumPerimeters(circles);`

`double trianglesPerimeterSum = sumPerimeters(triangles);`



ג'וקרים

יש גם חסמים תחתונים:

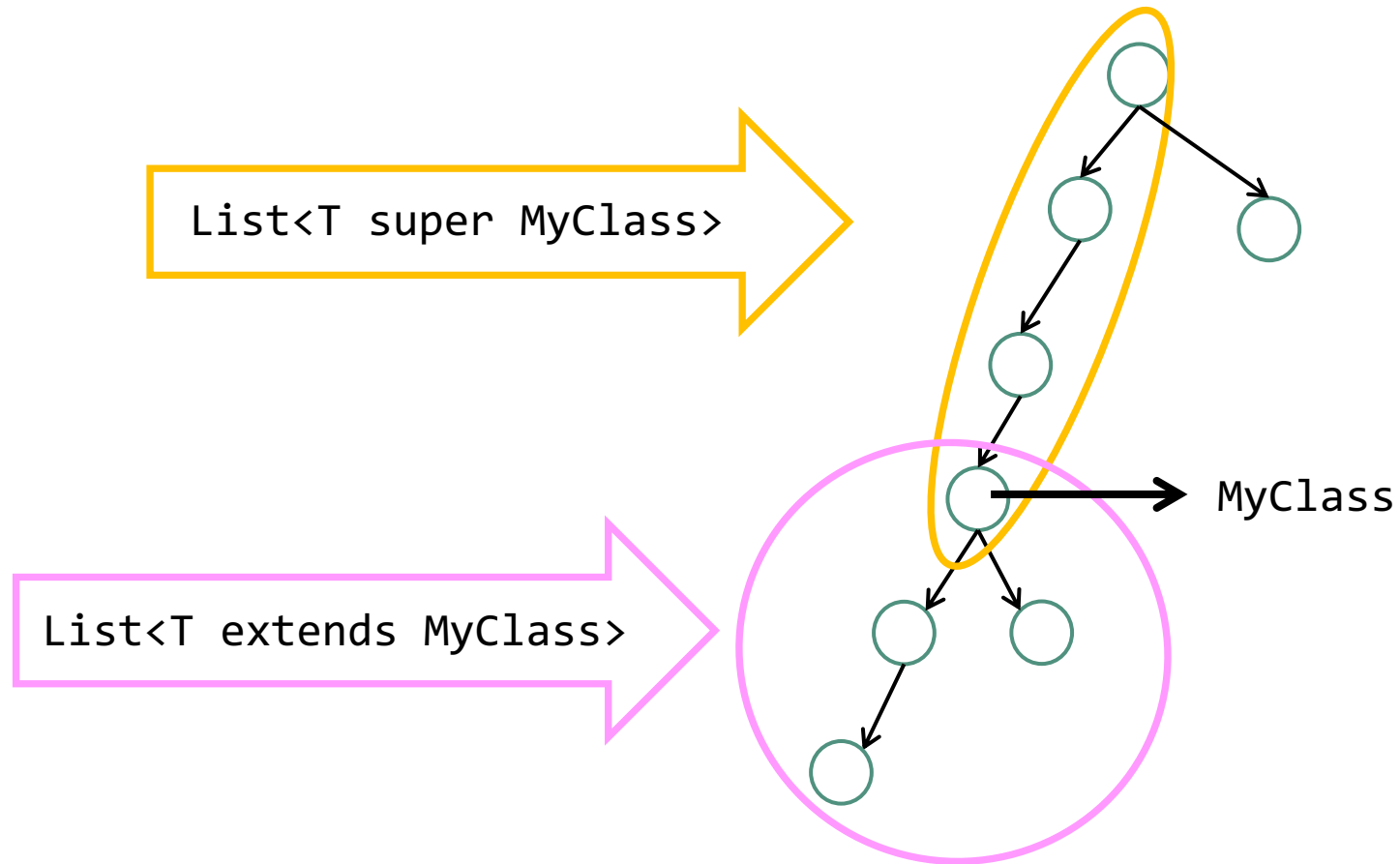
```
public static boolean addItem(List<? super ColoredRectangle> lst,  
                               ColoredRectangle item) {  
    return lst.add(item);  
}
```

המשמעות: הטיפוס הגנרי של הרשימה list הוא ColoredRectangle או טיפוס שאותו ColoredRectangle מרחיב.

שימוש בשירות:

```
List<ColoredRectangle> cRectangles=...;  
List<Rectangle> rectangles=...;  
List<Object> objects=...;  
ColoredRectangle cRect=...;  
addItem(cRectangles, cRect);  
addItem(rectangles, cRect);  
addItem(objects, cRect);
```

super vs. extends



שירותים מוכללים

■ ניתן להגדיר טיפוס גנרי עבור שירות בודד, ולא רק למחלקה.

```
public class Test{
    public static void main(String[] args){
        List<Integer> intLst = Arrays.asList(1,2,3);
        List<String> strLst = Arrays.asList("a", "b", "c");
        int firstInt = getFirstItem(intLst);
        String firstStr = getFirstItem(strLst);
    }

    /*
     * @pre list.size() > 0
     */
    public static <T> T getFirstItem(List<T> list){
        return list.get(0);
    }
}
```

השירות `getFirstItem` מכיל פרמטר גנרי `<T>`. ערכו של הפרמטר הגנרי יקבע בזמן הקריאה לשירות. למשל, כאשר נשלח `List<String>` כפרמטר, ערכו של `T` יקבע ל `.String`.

ובהקשר של מחלקות פנימיות...

```
public class MyType<E>{  
  
    class Inner{}  
    static class Nested{}  
  
    public static void main(String[] args) {  
        MyType mt; //warning: MyType is a raw type  
        MyType.Inner inn; //warning: MyType.Inner is a raw type  
        MyType.Nested nest; //no warning, not a parametrized type  
        MyType<Object> mt1; //no warning  
        MyType<?> mt2; //no warning, ? is OK for a type  
    }  
}
```

למה טוב שהקומפיילר שומר?

```
List names = new ArrayList(); //warning: raw type
names.add("Kyle");
names.add("Eric");
names.add(Boolean.FALSE);
```

```
for (Object o : names){
    String s = (String)o;
    System.out.println(s.toUpperCase());
}
//throws ClassCastException
// java.lang.Boolean cannot be cast to java.lang.String
```

גילוי השגיאה
בזמן קומפילציה
ולא בזמן ריצה!

```
List<String> names = new ArrayList<>();
names.add("Kyle");
names.add("Eric");
names.add(Boolean.FALSE); //compilation error!
```

<Object> מ Raw שונה

```
public static void main(String[] args){  
    List<String> strLst = new ArrayList<>();  
    appendNewObject(strLst); //compilation error!  
}
```

```
public static void appendNewObject(List<Object> lst){  
    lst.add(new Object());  
}
```

מה היה קורה אם הפונקציה `appendNewObject` היתה מקבלת `List` נא?

Raw שונה מ <?> (wildcard)

```
public static void main(String[] args){
    List<String> strLst = new ArrayList<>();
    appendNewObject(strLst); //this is fine
}
public static void appendNewObject(List<?> lst){
    lst.add(new Object()); //compilation error!
}
```

כמובן שזה לא הגיוני שיהיה ניתן להוסיף עצם מטיפוס Object לרשימה של מחרוזות, לכן, צריך למנוע את זה כבר בשלב הקומפילציה.

<?> כמחלקת בסיס

```
public static void printCollection(Collection<?> c){  
    for (Object o: c){  
        System.out.println(o);  
    }  
}
```

- ניתן לשלוח לפונקציה printCollection כל אוסף.
- בתוך printCollection ניתן לגשת לאלמנטים מתוך c ולשייך להם את הטיפוס הסטטי Object.

```
Collection<?> c = new ArrayList<>();  
c.add(new Object()); // Compile time error
```

סיכום generics

- מנגנון ההכללה מאפשר להימנע מהמרות בלי לשכפל קוד
- קוד שאין בו המרות מפורשות ושאינן בו טיפוסים נאים (ליתר דיוק, אם הקומפיילר לא הזהיר לגבי השימוש בטיפוסים נאים) הוא בטוח מבחינת טיפוסים (type safe)
- קוד כזה לא יכשל בביצוע המרה בזמן ריצה: הבדיקות מועברות לזמן הקומפילציה
- השימוש בהכללה מסבך הצהרות על טיפוסים בגלל האינטראקציה הלא אינטואיטיבית בין טיפוסים מוכללים ובין יחס ה-is-a
- המימוש של הכללות בג'אווה כולל מספר מוזרויות (ועוד לא דיברנו על כולן...)
- דיון מקיף (מעניין, וברור) בנושא ניתן למצוא בפרק 4.1 של:
Java in a Nutshell, 5th Edition By David Flanagan