

Anotace

- Objekt `self`, operátor `@`.
- Zapouzdření, polymorfismus,
- dědičnost, virtuální metody,
- čistě virtuální funkce, abstraktní třídy.

Objekt self, operátor vzetí pointeru

- Říkali jsme si o konstruktorech a destruktorech. Konstruktor často udělal plno užitečné práce, například...
- přidal prvek do spojového seznamu (obousměrného). Jenže jak to udělal?

```
■ type spojak=^sp; sp=object
    hod:longint; prev,next:spojak;
    ...
    constructor init(h:longint;p,n:spojak);
    begin  hod:=h; next:=n; prev:=p;
    end;
```

Stačí to takhle?

- Správně, následník a předchůdce neukazuje na nás. Jak to zalepit?

- Pomocí objektu `self`, který odkazuje k současnému objektu.
- A pomocí operátoru vzetí pointeru `@`.
- Takhle: `next^.prev:=@self;`
`prev^.next:=@self;`
- Takto tedy můžeme v případě potřeby odkázat k současnému objektu.
- Samozřejmě operátorem vzetí pointeru můžeme vytvořit pointer na cokoliv (podobně jako operátorem stříšky můžeme jakýkoliv (negerický) pointer dereferencovat).

Zapouzdření, polymorfismus, dědičnost

- Zapouzdření (encapsulation) odkazuje k tomu, že atributy "žijí" v dotyčném objektu a metody pracují nad daty příslušného objektu. Někdy se tak mluví i o tom, že objekt je zvenku určitým způsobem chráněný.
- Polymorfismus – synovské třídy se mohou chovat určitým způsobem odlišně, než rodičovské třídy. Můžeme metody předefinovávat a překrývat.
- Dědičnost nám umožňuje definovat třídu jako šablonu určující, jak mají být definovány společné rysy synovských tříd. To ovšem není všechno.
- Pointerem na rodičovský typ je možno ukázat na syna. A nyní, co z toho všechno plyne?

Rodič ukazuje na syna

```
type  zvire=^zv;
      zv=object
          vek:integer;
          procedure kdotam;
          next:zvire;
      end;
pes=^p;
p=object(zv)
    procedure hlidej;
end;
kocka=^k;
k=object(zv)
    procedure chyt_drzou_mys;
end;
```

```
procedure zv.kdotam;
begin
    writeln('Ja ''sem ale zvire!');
end;

procedure p.hlidej;
begin
    writeln('Haf, baf!');
end;

procedure k.sezer_drzou_mys;
begin
    writeln('Kocka kolotocka dela ham!');
end;
```

Hlavní program

```
var zverinec:zvire;  
begin  
    zverinec:=new(zvire);  
    zverinec^.next:=new(kocka);  
    zverinec^.kdotam;  
    zverinec^.next^.kdotam;  
end.
```

Využití dědičnosti

- Dědičnost můžeme použít jako šablonu na jednotlivé (synovské) třídy.
- Jde tedy o něco jako variantní record z minuta!
- Jenže k tomu místo definování nových tříd budeme chtít předefinovávat staré metody,...
- ... což kupodivu lze.

Předefinování metod

Minulý příklad

```
type zvire=^zv;
zv=object
    vek:integer;
    procedure kdotam;
    next:zvire;
end;
pes=^p;
p=object(zv)
    procedure hlidej;
end;
kocka=^k;
k=object(zv)
    procedure chyt_drzou_mys;
end;
```

Předefinování metod

A hle, metody se jmenují stejně!

```
type zvire=^zv;
    zv=object
        vek:integer;
        procedure kdotam;
        next:zvire;
    end;
pes=^p;
p=object(zv)
    procedure kdotam;
end;
kocka=^k;
k=object(zv)
    procedure kdotam;
end;
```

Ale co udělá program?

- `var zv:zvire; zv:=new(zvire);`
Vytvoříme nové zvíře.
- `zv^.kdotam;`
Já 'sem ale zvíře!
- `zv:=new(kocka);`
v pořádku, přiřazujeme syna do rodiče.
- `zv^.kdotam;`
Ouha:
Já 'sem ale zvíře!
Proč?
- Protože jednotlivé metody se hledají v prototypu (tedy v popisu příslušné třídy, v tomto případě `zvire`).
Jak z toho?

Virtuální funkce

- Virtuální metody se nehledají v prototypu, nýbrž každý objekt má **tabulku virtuálních metod** (alias VMT), ve které jsou pointery na jednotlivé virtuální funkce.
- Funkci `kdotam` tedy uděláme virtuální (zejména ve třídě `zvíre`, pak už ale bude virtuální i v synovských třídách).

Předefinování metod

A hle, metody jsou virtuální!

```
type zvire=^zv;
  zv=object
    vek:integer;
    procedure kdotam; virtual;
    next:zvire;
  end;
pes=^p;
p=object(zv)
  procedure kdotam; virtual;
end;
kocka=^k;
k=object(zv)
  procedure kdotam; virtual;
end;
```

Volání virtuálních metod

- `var zv:zvire; zv:=new(zvire);`
Vytvoříme nové zvíře.
- `zv^.kdotam;`
Já 'sem ale zvíře!
- `zv:=new(kocka);`
v pořádku, přiřazujeme syna do rodiče.
- `zv^.kdotam;`
'Kocka kolotočka'
- Virtuální metoda se hledá ve VMT, kde je adresa `kdotam` od typu `kocka`.

- Pokud neřekneme, že metoda má být v synovských metodách virtuální, překladač to buďto sám pochopí, nebo nepřeloží (GPC vydedukuje). Při divočejším predefinování virtuálních metod nevirtuálními můžeme mít problémy.
- Pokud má synovská třída (na kterou si ukazujeme pomocí rodičovského typu) destruktory, je potřeba, aby tento byl virtuální!

Funkce typeof

- Tím, že můžeme přiřadit syna do rodiče nám vzniká nepořádek. Občas chceme vědět, na jaký typ si ukazujeme.
- K tomu je funkce `typeof`, které předáme strukturu nebo jméno třídy:
- ```
if (typeof(zv^)=typeof(k) then writeln('Je to kocka!'));
```
- Takto můžeme například implementovat spojový seznam s hlavou pomocí objektů, kde hlavu si označíme speciálním typem.
- Příklad lze najít na stránkách kolegy Kryla.



## Čistě virtuální funkce, abstraktní třídy

- Jde o metody, které nechceme definovat (společný předek slouží jen jako šablona).
- Čistě virtuální funkce je virtuální funkce, kterou nechceme definovat v rodičovském typu, ale chceme, aby byla ve všech synovských typech překryta místní virtuální funkcí.
- V Pascalu stojí na dobrovolnosti (funkce definujeme jako RunError).
- Zpravidla (v moderních objektových jazycích) je syntaktická podpora a například v C++ nelze vůbec definovat proměnnou takového typu.
- Třída obsahující aspoň jednu čistě virtuální funkci se nazývá *abstraktní*.

## Příklad čistě virt. metody

- Například každá živá hmota dýchá. Je ale otázka, jestli dýchá kyslík nebo oxid uhličitý a jestli dýchá žábami nebo ústy (kyslík ze vzduchu nebo ten rozpuštěný ve vodě).
- Typu `ziva_hmota` tak definujeme metodu `dychej`, která bude čistě virtuální a bude muset být ve všech synovských třídách překryta.

Odstranění rekurze, topologické uspořádání, tranzitivní uzávěr – faktorová množina

# Konec

...děkuji za pozornost...

Otázky?