

Objekty

v jazyku C# a jejich využití

- Svět stále sestává z objektů,
- objekty konkrétní VS abstraktní,
- ponožka VS obraz (na slidu).
- Objekty patří do jednotlivých tříd, tedy
- uvedená jména objektů jsou názvy tříd.

Objekty, atributy, metody

- Objekty jsou nástupci struktur (recordů),
- struktury měly proměnné (prvky), u objektů tomu říkáme atributy,
- objekty mají i funkce zvané metody.
- V programu vytváříme různé objekty, nejen Program.

- Program žije v namespaceu,
- v tomtéž namespaceu definujeme pro použití další třídy podobně jako "hlavní" třídu.
- Definujeme ji úplně stejně (jen jí nevyrobíme statickou metodu Main).

Příklad

komplexní čísla

```
namespace Nic {
    class kompl {
        int re,im;
        public void nastav(int x,int y)
        {
            re=x;
            im=y;
        }
    }
    class Program {
        static void Main(string[]x)
        {.....}
    }
}
```

Instanciace

příklad, pořádně bude příště!

```
namespace Nic {  
    .....  
    class Program {  
        public void Main(string[] x)  
        {  
            kompl a=new kompl(),b=new kompl();  
            a.nastav(0,0);  
            b.nastav(10,5);  
        }  
    }  
}
```

Komplexní čísla

další užitečné metody

```
class kompl {  
    .....  
    public void pricti(kompl co)  
    {  
        re+=co.re;  
        im+=co.im;  
    }  
}
```

Otázka: V jakém režimu je re a im? (public, private, protected...)

Komplexní čísla

předání parametru výsledkem

```
class kompl{  
    .....  
    public void hodnota(out int x,out int y)  
    {      x=re; y=im;}  
}
```

- Co kdybychom předávali referencí?
- A neinicializovali proměnnou, protože ji funkce hodnota stejně hned přepíše?
- Pozor, modifikátory out a ref nutno uvést i při volání funkce (x.hodnota(out a, out b);)!
- Co nám připadá na příkladu jako největší opičárna?
- Náповěda: Že se nosič těže hodnoty chvíli jmenuje re a chvíli x. Jak se tomu ubránit?

Krok stranou

scope-resolution

- Hledáme-li proměnnou, překladač zkouší napřed parametry dotyčné funkce a lokální proměnné,
- pak atributy své třídy...
- Co když uděláme parametr jmenující se stejně jako atribut třídy?
- Dojde k zastínění a nedostali bychom se k atributu, proto objekt `this`.

- Lepší implementace:

```
public void hodnota(out int re,out int im)
{
    re=this.re; im=this.im;}

```


Konstruktory

konstruuji objekt

- Implementované přiřazování do čísel je nešikovné.
- Číslo chceme inicializovat typicky hned po vytvoření.
- K tomu můžeme použít konstruktor.
- Na konstruktor lze pohlížet jako na bezejmennou funkci vracející "svůj" typ.
- Nebo jako na funkci bez návratového typu jmenující se stejně jako dotyčná třída.
- Konstruktorů může být víc, musejí se lišit strukturou argumentů.
- Nedefinujeme-li žádný, vygeneruje se implicitní konstruktor (bez parametrů).
- Definujeme-li nějaký konstruktor, implicitní se negeneruje!

Příklad konstruktoru

```
class kompl {  
    .....  
    public kompl (int re,int im)  
    {      this.re=re; this.im=im;}  
    public kompl()  
    {      this.re=0; this.im=0;}  
}
```

Není možné udělat konstruktorem bez parametrů elegantněji?

Konstruktory

volání jiného konstrukturu

- Chceme-li zavolat jiný konstruktor, za parametry konstrukturu uvedeme operátor dvojtečky a řekneme, co se má zavolat:
- `public kompl():this(0,0){}`
- Ve složených závorkách můžeme definovat kód. Ten se provede až po dotyčném konstrukturu.
- Odbočka: Při dědičnosti lze použít objekt base pro rodiče. Funguje stejně jako `this`. Lze tedy podobně zavolat rodičovský konstruktor.

Dědičnost

- Nezřídka máme speciální případy obecné třídy a chceme, aby se chovaly uniformně.
- Například typ živá hmota má 7 metod (projevů života), každá živá hmota se ale chová úplně jinak.
- Chceme-li implementovat zvěřinec, hodilo by se implementovat typ zvíře a od něj odvodit typy jednotlivých živočišných druhů.
- Definovat "rodiče" je snadné, syna definujeme opět pomocí operátoru dvojtečky.

Příklad

rodič

```
class zvire {
    string jmeno;
    public void VydejZvuk()
    { Console.WriteLine("Nevydam, jsem zvire!");}
    public void NastavJmeno(string jmeno)
    { this.jmeno=jmeno;}
    public void KdoTam()
    { Console.WriteLine(jmeno);}
}
```

Příklad

syny

```
class tygr:zvire
{
    public tygr(string jmeno)
    {
        NastavJmeno(jmeno);
    }
    public void VydejZvuk()
    {
        Console.WriteLine("Vrrrrrrr-rrum!");
    }
}
class slepice:zvire
{
    public slepice() //slepice jmena nemaji
    {
        NastavJmeno("zadne");
    }
    public void VydejZvuk()
    {
        Console.WriteLine("Ko - ko - ko!");
    }
}
```

Použití dědičnosti

- Synovská třída zdědí všechno z rodičovské,
- pokud nějakou metodu předefinujeme, je předefinována,
- potřebujeme ale uniformní přístup ke všem synům (jinak by dědičnost byla k ničemu), proto
- do rodiče lze přiřadit syna:
- `zvire matysek=new tygr("Matysek");`
- Můžeme zavolat zděděné metody:
`matysek.KdoTam();`
- Můžeme zkusit zavolat synovské metody (definované i v rodiči),
- ale spláče nad vejčkem: `matysek.VydejZvuk(); => "Nevydam, jsem zvire!"`
- Abychom mohli volat synovské metody, musí být metoda virtuální!