



# informatica

OOP - introduzione

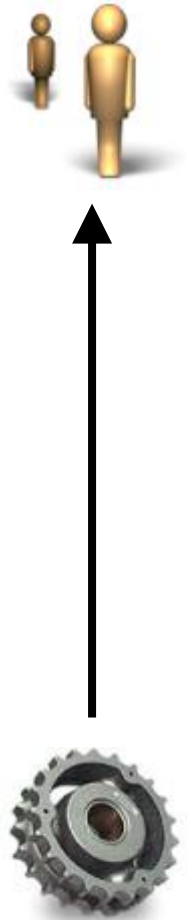
- la **programmazione orientata agli oggetti** (*Object Oriented Programming*) ha l'obiettivo di formalizzare gli *oggetti* del mondo reale e di costruire con questi un *mondo virtuale*
- questa parte di mondo che viene ricostruita in modo virtuale è detta *dominio applicativo*

- quotidianamente interagiamo con oggetti del mondo che ci circonda
- oggetti:
  - animali
  - piante
  - tutti gli oggetti inanimati del mondo reale
  - un pensiero, una filosofia o più in generale un'entità astratta
- un esempio di oggetto astratto: il voto

- esempio: un bicchiere
- ne sappiamo definire le **caratteristiche** e conosciamo anche quali **azioni** si possono fare con esso
- possiamo definirne la forma, il colore, il materiale di cui è fatto e possiamo dire se è pieno o vuoto
- sappiamo anche che si può riempire e svuotare
- abbiamo definito un oggetto attraverso
  - le sue **caratteristiche**
  - le **operazioni** che può compiere



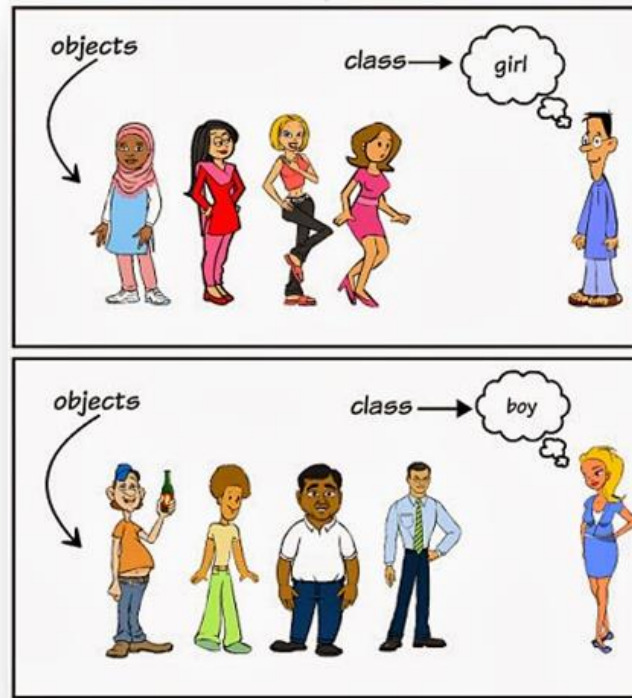
- **evoluzione** dei linguaggi di programmazione
  - i codici sorgenti sono sempre più astratti rispetto al codice macchina
- nella OOP non ci si vuole più porre i problemi dal punto di vista del calcolatore, ma si vogliono risolvere facendo **interagire oggetti** del dominio applicativo come fossero oggetti del mondo reale
- obiettivo: formalizzare soluzioni ai problemi, pensando come una persona senza doversi sforzare a pensare come una macchina



- per popolare il dominio applicativo utilizzato dall'applicazione è necessario ***creare gli oggetti***, e per fare questo è necessario definire le ***classi***
- una classe è lo strumento con cui si identifica e si crea un oggetto

# una classe è un modello per la creazione di oggetti

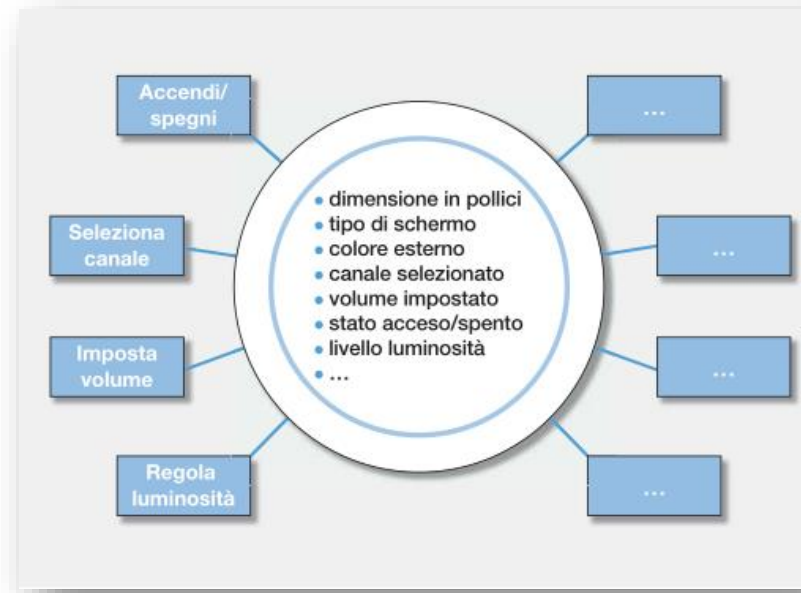
- la classe è paragonabile allo stampo
- gli oggetti sono i biscotti ottenuti con quello stampo

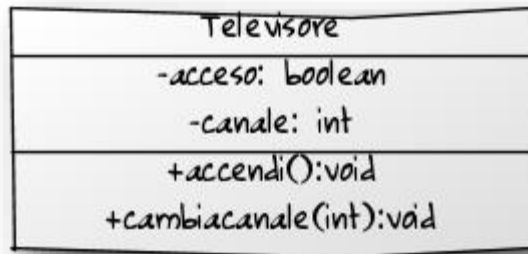


- una classe è a tutti gli effetti un ***tipo di dato*** (come gli interi e le stringhe e ogni altro tipo già definito)
- un tipo di dato è definito dall'insieme di ***valori*** e dall'insieme delle ***operazioni*** che si possono effettuare su questi valori
- nella programmazione orientata agli oggetti, è quindi possibile sia utilizzare tipi di dato esistenti, sia definirne di nuovi tramite le classi
- i nuovi tipi di dato si definiscono ***ADT*** (*Abstract Data Type*)



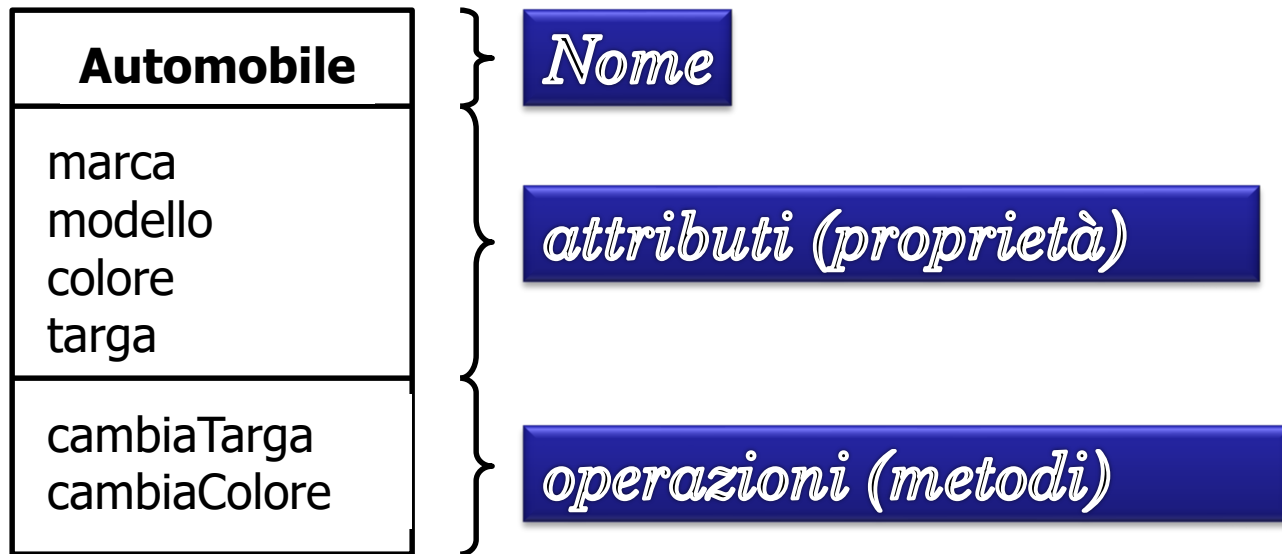
- nascondere il funzionamento interno (la struttura interna)
- fornire un'interfaccia esterna che permetta l'utilizzo senza conoscere la struttura interna





<http://www.draw.io>

- la prima sezione contiene il **nome** della classe
- la seconda sezione definisce i suoi **attributi**
- la terza i **metodi**, le operazioni che si possono compiere sull'oggetto



```
[modificatore] class [nome della classe]{  
    [attributi]  
    [metodi]  
}
```

---

---

```
class MiaClasse {  
    String mioAttributo;  
    void mioMetodo() {  
    }  
}
```

```

public class SchedaAnagrafica {

    private String nome;

    private String cognome;

    public String getNome() {
        return nome;
    }

    public void setNome(String nome) {
        this.nome = nome;
    }

    public String getCognome() {
        return cognome;
    }

    public void setCognome(String cognome) {
        this.cognome = cognome;
    }
}

```

SchedaAnagrafica
-nome:String -cognome:String
+getNome():String +setNome(nome:String):void +getCognome():String +setCognome(cognome:String):voi

- gli oggetti sono le *entità* di un programma che *interagiscono* tra loro per raggiungere un obiettivo
- vengono *creati* (istanziati) in fase di esecuzione
- ognuno di essi fa parte di una categoria (una *classe*)
- ogni classe può creare *più oggetti*, ognuno dei quali, pur essendo dello stesso tipo, è *distinto* dagli altri
- un oggetto è una *istanza* di una classe

- anche se due oggetti dello stesso tipo hanno tutti gli attributi con gli stessi valori, non sono uguali, ma sono oggetti distinti
- sarebbe come dire che due gemelli, solamente perché identici fisicamente, siano la stessa persona: ovviamente è scorretto



- se vogliamo catalogare i cd musicali in nostro possesso, abbiamo bisogno di implementare un programma nel cui dominio applicativo è presente la classe CD
- i metodi della classe CD servono per impostare e recuperare i valori degli attributi

```
CD
-artista : String
-titolo : string
-numeroDiBranl : int
-durata : int

+setArtista(artista : String)
+getArtista() : string
+setTitolo(titolo : String): void
+getTitolo() : String
+setNumeroDiBranl(numeroDiBranl: int) : void
+getNumeroDiBranl() : int
+setDurata(numeroDiSecondi: int) : void
+getcodiceISBN() : string
+visualizza()
```



- i diagrammi che rappresentano gli oggetti (*Object Diagram in UML*) mettono in luce i *valori* che assumono gli attributi

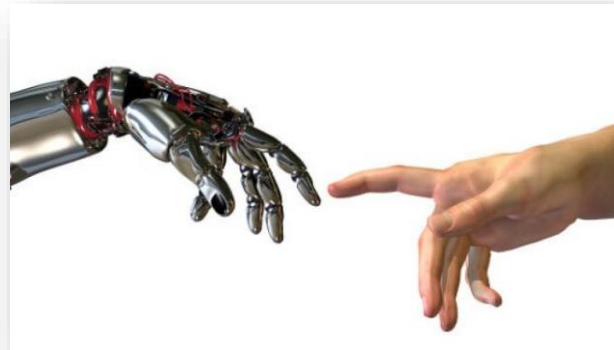
```
cd1: CD
-artista = "Vasco Rossi"
-titolo = "Buoni o cattivi"
-numeroDiBran1 = 12
-durata : 2883
```

```
cd2: CD
-artista = "Nirvana"
-titolo = "Nevermind"
-numeroDiBran1 = 12
-durata : 3556
```

```
cd3: CD
-artista = "The Police"
-titolo = "Greatest Hits"
-numeroDiBran1 = 14
-durata : 3579
```

- l'insieme dei valori degli attributi di un oggetto è chiamato stato dell'oggetto e generalmente può variare in funzione del tempo

- per creare un oggetto si effettua una *istanziatura* di una classe
- in questa fase viene riservato uno spazio di memoria per conservare i valori degli attributi dell'oggetto che si sta creando (per mantenere memorizzato lo stato dell'oggetto)



- a seconda del linguaggio utilizzato si impiegano diversi costrutti di programmazione per creare un oggetto
- in Java la creazione di un oggetto si effettua mediante l'istruzione **new**
- esempio:  

```
Bicchiere calice;  
calice = new Bicchiere();
```
- oppure:  

```
Bicchiere calice = new Bicchiere();
```

- gli attributi di istanza sono quelli posseduti da un oggetto, chiamati anche più semplicemente **attributi**
- un attributo di un oggetto è una variabile che ne descrive una caratteristica o *proprietà*

```
marco : Studente
-codice = 1
-nome = "Marco"
-cognome = "Rossi"
-codiceFiscale = "MRCRSS88F1205T"
-indirizzo = "Via Roma, 1 - Milano"
-classe = "4B"
```

- un attributo *costante* è un attributo il cui valore resta invariato nel tempo
- in Java per dichiarare una costante si utilizza il modificatore *final*

```
public class Calendario {  
    public final int numeroDeiMesi = 12;  
    // Metodi  
}
```

- il valore di **numeroDeiMesi** non può essere modificato, ma resta invariato nel corso dell'esecuzione del codice

un *attributo di classe* è un attributo *condiviso* da tutte le istanze della classe, cioè da tutti gli oggetti creati con questa

- in Java per dichiarare un attributo di classe si utilizza il modificatore **static**.

```
public class Gatto {  
    public static int numeroDiGatti = 0;  
    public Gatto() {  
        numeroDiGatti ++;  
    }  
}
```

- ogni volta che viene creato un oggetto di tipo **Gatto**, il contatore **numeroDiGatti** è automaticamente incrementato di uno
- La sintassi per accedere ad un attributo di classe è:  
**<NomeClasse>.<NomeAttributo>**  
per esempio  
**System.out.print(Gatto.numeroDiGatti);**

- un metodo è un'azione che l'oggetto può eseguire
- in Java la dichiarazione di un metodo è composta da:
  - Modificatore
  - Nome del metodo
  - Tipo di dato da ritornare
  - Tipo e nome dei parametri di ingresso
  - Eventuali eccezioni sollevate
- tutto questo è detto **firma del metodo**



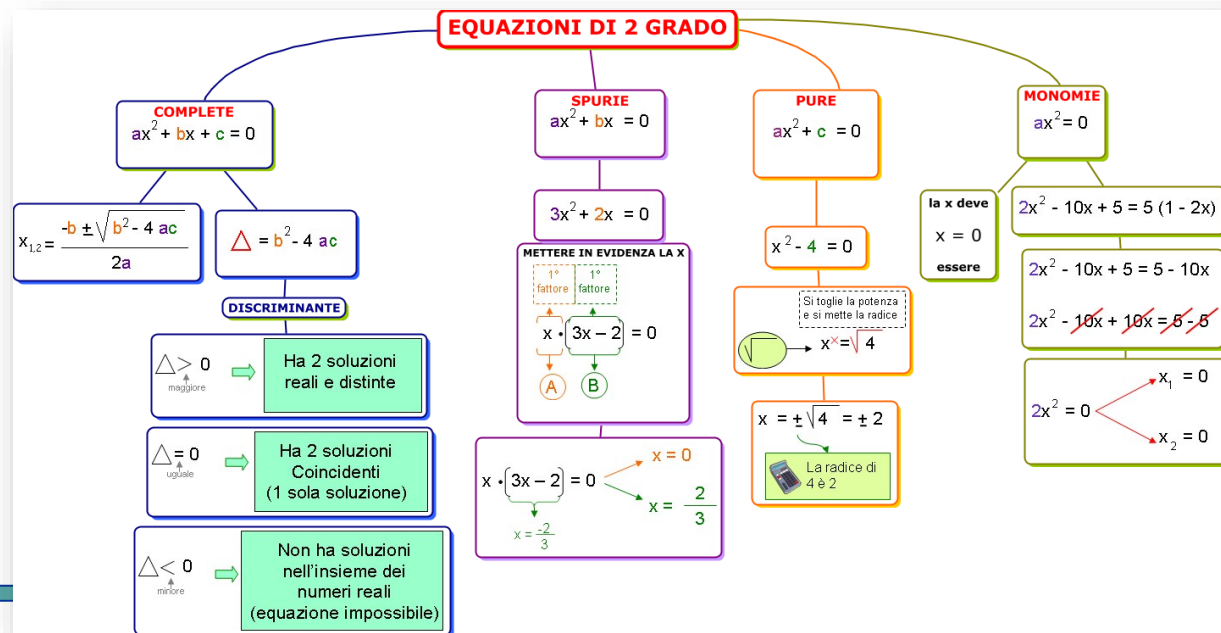
- un metodo di istanza è un metodo che, per essere utilizzato, ha bisogno della creazione di un oggetto della classe a cui appartiene su cui essere invocato
- un metodo di istanza è anche chiamato semplicemente **metodo**

- `public int studia(String testo) throws HoStudiatoTroppoException`
- `public` è il modificatore
- `int` è il tipo del metodo
- `studia` è il nome del metodo
- `String testo` è il tipo e nome del parametro
- `HoStudiatoTroppoException` è la possibile eccezione sollevata

# formalizzare i metodi

```
public void mangia(int[] portate) {  
    for(int i; i < portate.length; i++) {  
        calorie += portate[i];  
    }  
}  
  
public void bevi(Bicchiere bicchiere) {  
    bicchiere.svuota();  
    liquidi += bicchiere.capienza;  
}  
  
public int corri(int chilometri) {  
    calorie -= chilometri * peso * 0.9;  
    acidoLattico += chilometri * 10;  
  
    return calorie;  
}  
  
public void defaticare() {  
    acidoLattico -= 50;  
}
```

- si vuole realizzare una classe che permetta di gestire e risolvere equazioni di secondo grado
- in una equazione individuiamo tre **attributi**: **a**, **b**, **c** che rappresentano i coefficienti di  $x^2$ , di  $x$  ed il termine noto
- l'equazione  $3x^2 - 2x + 1 = 0$  avrà come attributi i valori 3, -2 e 1



- definiamo un insieme di metodi che ci permetta di:
  - modificare i valori dei coefficienti
  - ottenere i valori dei coefficienti
  - conoscere il tipo di equazione
  - ottenere la prima soluzione
  - ottenere la seconda soluzione

# diagramma UML della classe

Equazione
-a : double
-b : double
-b : double
+setA(in v : double)
+getA() : double
+setB(in v : double)
+getB() : double
+setC(in v : double)
+getC() : double
-delta() : double
+pura() : boolean(idl)
+spuria() : boolean(idl)
+complessa() : boolean(idl)
+soluzione1() : double
+soluzione2() : double

- implementare in Java la classe Equazione
- istanziare due equazioni:
  - $5x^2 - 3x + 2 = 0$
  - $2x^2 - 4 = 0$

<u>eq1 : Equazione</u> a : double = 5 b : double = -3 c : double = 2
---

<u>eq2 : Equazione</u> a : double = 2 b : double = 0 c : double = -4
---

- un metodo di classe è un metodo *invocabile sulla classe* stessa senza dovere necessariamente istanziare un oggetto
- i metodi di classe sono principalmente utilizzati per inglobare al loro interno algoritmi, o in generale operazioni che non cambiano lo stato di un oggetto



- quando si devono modificare o leggere attributi di classe riguardanti informazioni inerenti a tutti gli oggetti della classe
- quando non ha senso creare oggetti di una certa classe, in quanto questa possiede solo metodi di utilità

- in Java i metodi di classe si implementano utilizzando il modificatore **static**

```
public class Matematica {  
    public static int somma(int addendo1,  
        int addendo2) {  
        return addendo1 + addendo2;  
    }  
}
```

- per invocare un metodo static si utilizza la tradizionale notazione puntata, ma al posto del nome dell'oggetto si inserisce il nome della classe:

```
int risultato = Matematica.somma(3, 5);
```

- il metodo **static main** è il primo metodo dell'applicazione che viene eseguito
- questo metodo è invocato automaticamente quando si esegue una classe
- se si tenta di eseguire una classe priva di un metodo main si ottiene un errore
- main è il metodo all'interno del quale in genere si istanziano i primi oggetti che si fanno interagire tra loro

```
public static void main(String[] args) {  
    //istruzioni  
}
```

- in alcuni casi è utile avere un metodo che possa essere chiamato sia con parametri, sia senza, oppure con numero e tipo di parametri differenti
- nel caso di due o più metodi con lo stesso nome ma con parametri differenti si parla di **overloading**

```
public int somma(int addendo1, int addendo2) {  
    return addendo1 + addendo2;  
}  
  
public float somma(float addendo1, float addendo2) {  
    return addendo1 + addendo2;  
}
```
- l'overloading consente di **sovraccaricare** il metodo con più di un significato

- il **costruttore** è un metodo particolare che viene invocato alla creazione dell'oggetto e che contiene tutte le istruzioni da eseguire per la sua inizializzazione



- in Java i metodi costruttore:
  - devono avere lo stesso nome della classe a cui appartengono
  - possono anche essere vuoti o non essere definiti. In questi casi, sull'oggetto creato non sarà effettuata alcuna operazione di inizializzazione
    - viene utilizzato il costruttore di default della JVM
  - possono avere parametri di input che serviranno per effettuare le operazioni di inizializzazione alla creazione dell'oggetto
  - possono esistere più costruttori con lo stesso nome, ma con numero e tipo di parametri differenti
  - è possibile creare un oggetto invocando uno dei costruttori

```
public class Bicchiere {  
  
    public String forma;  
    public String materiale;  
    public boolean pieno;  
  
    public Bicchiere() {  
        pieno = false;  
    }  
  
    public Bicchiere(String nuovaForma, String nuovoMateriale)  
    {  
        forma = nuovaForma;  
        materiale = nuovoMateriale;  
        pieno = false;  
    }  
    ...  
}
```

- **public**
  - consente a qualunque classe o oggetto di qualsiasi tipo di avere accesso all'attributo o al metodo a cui è applicato
- **protected**
  - consente l'accesso solo alle classi e agli oggetti il cui tipo è una sottoclasse di quella in cui è utilizzato
- **private**
  - consente l'accesso solo agli oggetti della classe in cui è utilizzato
- visibilità di default (senza alcun modificatore)
  - consente a tutte le classi appartenenti allo stesso package di accedere all'attributo o al metodo



**Tabella 1** I differenti livelli di visibilità

Livello di visibilità	Tutte le classi	Package	Sottoclassi	Classe
public	*	*	*	*
default		*		*
protected			*	*
private				*

- un esempio:

```
int a, b;
```

```
a = 3
```

```
b = a;
```

```
a = 5;
```

```
System.out.print(b) ;
```

- viene visualizzato il valore 3
- le variabili di un tipo base contengono un valore

- un altro esempio:

```
Bicchiere biccUno, biccDue;  
biccUno = new Bicchiere("calice", "vetro");  
biccDue = biccUno;  
biccUno.forma = "coppa";  
System.out.print(bicc2.forma);
```

- viene visualizzato "coppa"
- gli oggetti sono un **riferimento** ad una zona di memoria
- in questo caso **biccUno** e **biccDue** sono due riferimenti allo stesso oggetto

- l'**incapsulamento** (*information hiding*) è un concetto fondamentale dell'ingegneria del software
- questo principio prevede che si possa **accedere** alle informazioni di un oggetto **unicamente attraverso i suoi metodi**
- in Java l'incapsulamento si avvale dei **modificatori di visibilità** per nascondere gli attributi di un oggetto
- mettere in atto questa tecnica significa **non avere mai attributi** di un oggetto di tipo **public**, salvo eccezioni particolari per costanti o attributi di classe da gestire in base al caso specifico

- per accedere dall'esterno agli attributi, si inseriscono metodi **public** che possono essere chiamati da chiunque per impostare o richiedere il valore dell'attributo
- i metodi hanno di solito un nome particolare:
  - set (seguito dal nome dell'attributo) per modificarne (settare) il valore
  - get (seguito dal nome dell'attributo) per recuperare (get) il valore

```
private int codice;

public void setCodice(int nuovoCodice) {
    codice = nuovoCodice;
}

public int getCodice() {
    return codice;
}
```

- potrebbe sembrare che non vi sia alcuna differenza rispetto ad accedere direttamente agli attributi
- sembra che questa tecnica serva solo a rendere più complessa la loro gestione
- le motivazioni sono:
  - controllo sulle operazioni effettuate sugli attributi, limitando l'utilizzo improprio (sicurezza)
  - possibilità di nascondere il modo in cui i dati sono memorizzati negli attributi (hiding)

```
public void setCodice(int codice) throws CodiceErratoException {  
    if( (codice >= 100) && (codice <= 1000000) ) {  
        this.codice = codice;  
    } else {  
        throw new CodiceErratoException();  
    }  
}
```



- il **nome** di **classe** dovrebbe iniziare sempre con la lettera **maiuscola**
- nel caso di nomi composti, si utilizzano le maiuscole per le iniziali di ogni parola che compone il nome
- nel caso di acronimi, il nome sarà interamente maiuscolo
  - **Persona**
  - **IndirizzoDiCasa**
  - **HTTPMessage**

- i **nomi di attributi** e **metodi** dovrebbero iniziare con lettera **minuscola** (*nomi composti camelCase*)
  - **nome**
  - **codiceFiscale**
  - **hTTPHeader**
  - **esegui()**
  - **scriviSuFile()**
- le **costanti** devono essere scritte in maiuscolo.  
i nomi composti devono avere le parti del nome separate da \_
  - **PI\_GRECO**
  - **RADICE\_QUADRATA\_DI DUE**

- ogni attributo è definito **private**
- ogni attributo ha una coppia di metodi **public** per impostarne e richiederne il valore.
- il nome di questi metodi è composto dai prefissi **get** e **set**, a cui va aggiunto il nome dell'attributo.

```
private String indirizzo;  
public void setIndirizzo(String indirizzo) {  
    this.indirizzo = indirizzo;  
}  
public String getIndirizzo() {  
    return indirizzo;  
}
```

- per comunicare gli oggetti utilizzeranno i metodi, scambiandosi messaggi l'uno con l'altro
- quando un oggetto invoca un metodo di un altro, quest'ultimo reagisce eseguendo il metodo opportuno
- l'invocazione dei metodi può richiedere parametri di qualsiasi tipo, compresi quindi oggetti
- un oggetto può passarne un altro attraverso un metodo, o addirittura potrà passare se stesso
- un messaggio ha la seguente sintassi:  
`<nomeOggetto>.<nomeMetodo> (<parametri>)`

- in alcuni casi un oggetto ha la necessità di riferirsi a se stesso, per esempio all'interno di un suo metodo o nel metodo costruttore
- questo può accadere perché l'oggetto deve riferirsi a un suo membro (attributo o metodo) oppure deve passare se stesso come parametro durante l'invocazione di un metodo di un altro oggetto
- in Java, per effettuare questa operazione, un oggetto può utilizzare la parola chiave *this*

```
public Bicchiere(String forma, String materiale) {  
    this.forma = forma;  
    this.materiale = materiale;  
    pieno = false;  
}
```