

Grundlagen der Programmierung

Dr. Christian Herzog
Technische Universität München

Wintersemester 2006/2007

Kapitel 3: Klassen und Objekte

Überblick über Kapitel 3 der Vorlesung

- ❖ Objekte
 - Attribute, Operationen
- ❖ Klasse von Objekten (Objekt vs. Klasse)
- ❖ Klassendiagramm und Objektdiagramm in UML
- ❖ Sichtbarkeit von Merkmalen
- ❖ Implementation von Klassen und Objekten in Java
- ❖ Konstruktoren in Java
- ❖ Die Vererbungs-Beziehung
 - Beispiele von Vererbung
- ❖ Kombination von Aggregation und Vererbung
- ❖ Das Kompositions-Muster

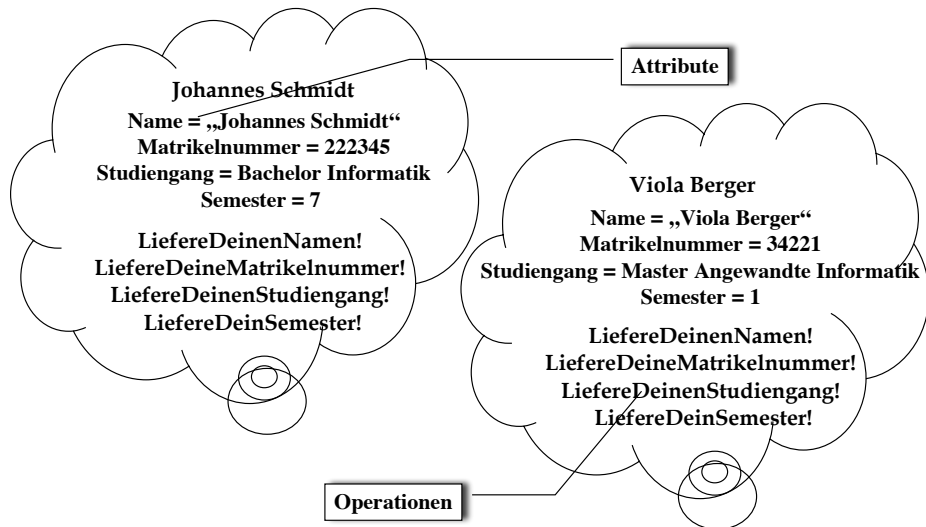
Unser Grundmodell der Modellierung

- ❖ Ein System besteht aus Subsystemen, die wieder aus Subsystemen bestehen, und diese dann letztendlich aus Gegenständen.
 - Diese Gegenstände bezeichnen wir auch als **Objekte**.
- ❖ Alle zu verarbeitende Informationen in einem System sind auf diese Objekte verteilt.
- ❖ Die Verarbeitung von Information geschieht
 - entweder innerhalb der Objekte
 - oder durch Kommunikation von Nachrichten zwischen zwei Objekten.

Objekt

- ❖ **Definition Objekt:** Ein Objekt ist ein elementares Teilsystem. Es repräsentiert einen beliebigen Gegenstand in einem System.
- ❖ Ein Objekt ist durch seinen **Zustand** und seine **Funktionalität** gegeben.
- ❖ Zustand und Funktionalität setzen sich im Allgemeinen aus Teilzuständen und einzelnen Operationen zusammen.
 - wir nennen die Teilzustände auch **Attribute**
 - wir nennen die einzelnen Operationen auch **Methoden** des Objektes
- ❖ Wir nennen die Operationen eines Objektes, die von anderen Objekten aufgerufen werden können, die **Schnittstelle** des Objektes.

Zwei Beispiels-Objekte



Attribute, Operationen, Merkmale

- ❖ Ein Objekt besitzt Attribute und Operationen
 - **Definition Attribut:** Messbare, durch Werte erfassbare Eigenschaft des Objektes.
 - **Definition Operation:** Eine Tätigkeit, die ein Objekt ausführen kann, um Berechnungen durchzuführen, Ereignisse auszulösen sowie Botschaften zu übermitteln.
- ❖ **Definition Merkmale:** Die zu einem Objekt gehörigen Attribute und Operationen.
- ❖ **Definition Schnittstelle:** Die Menge der Operationen eines Objektes, die von anderen Objekten aufgerufen werden können.

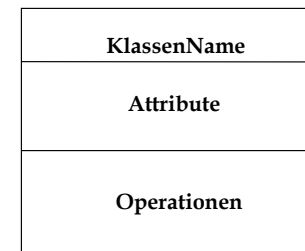
Nicht alle Operationen müssen zur Schnittstelle gehören!

Klasse und Instanz

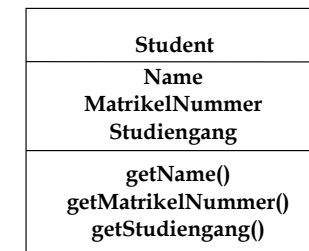
- ❖ Wir können Objekte mit gleichen Merkmalen zusammenfassen bzw. Objekte nach ihren Merkmalen *klassifizieren*:
- ❖ **Definition Klasse:**
 - Die Menge aller Objekte mit gleichen Merkmalen, d.h. mit gleichen Attributen und Operationen.
- ❖ **Definition Instanz:**
 - Ein Objekt ist eine Instanz einer Klasse K, wenn es Element der Menge aller Objekte der Klasse K ist.
- ❖ Künftig werden wir die Klasse weniger als Menge von Objekten auffassen sondern als *Beschreibung der Merkmale* ihrer Objekte.
 - Dabei wirkt sie wie eine Schablone zur Generierung (*Instantiierung*) von ihr zugeordneten Objekten (Instanzen).

Graphische Darstellung von Klassen in UML (Klassendiagramm)

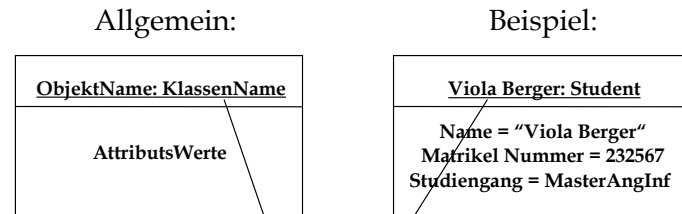
Allgemein:



Beispiel:

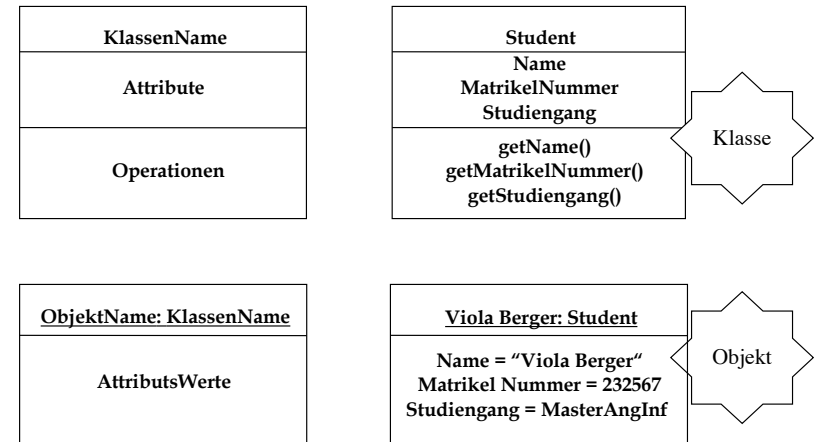


Graphische Darstellung von Objekten in UML (Objektdiagramm oder Instanzendiagramm)



Die Unterstreichung ist wichtig!

Graphische Darstellung: Objekt vs. Klasse

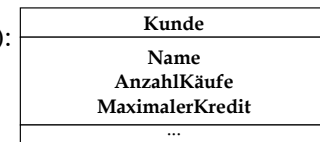


Attribute

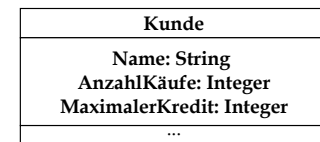
- ❖ Ein **Attribut** einer Klasse wird in der Attributliste der Klasse als
 - *Name* (während der Analyse) oder als
 - *Name: Typ* (während des detaillierten Entwurfs) aufgelistet.
- ❖ Beispiele von Typen sind
 - **String**: Die Menge aller Zeichenketten
 - **Integer**: Die Menge aller ganzen Zahlen
 - **Boolean**: Die Menge der Wahrheitswerte {Wahr, Falsch}
 - **Studiumstyp**: Die Menge der Studiengänge
{BachelorInf, MasterInf, MasterAngInf, DiplBerufsPäd}
- ❖ Wird in der Attributliste der Klasse zusätzlich ein Initialisierungswert
 - *Name: Typ = InitialWert*
 angegeben, dann bekommt jedes Objekt dieser Klasse diesen Wert als Anfangswert für dieses Attribut.

Beispiele für Attributlisten

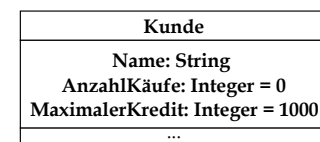
- ❖ Nur Namen (während der Analyse):



- ❖ Namen und Typ (während des detaillierten Entwurfs):



- ❖ Zusätzliche Initialisierungswerte:

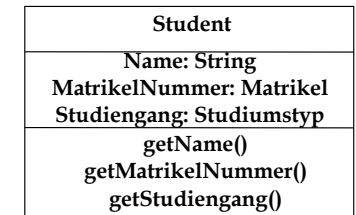


Attribut als Beziehung zu einer Klasse

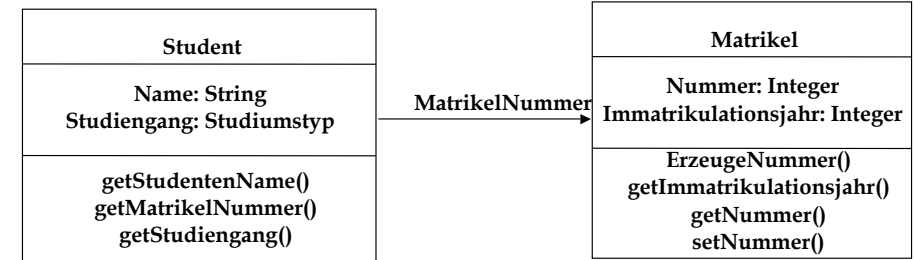
- ❖ Ein Attribut kann auch als Beziehung zu einer Klasse gezeichnet werden, insbesondere wenn die Beziehung zwischen beiden Klassen klargemacht werden soll.
 - Der Name des Attributes ist dann der Name der Beziehung.

Beispiel: Attribut als Beziehung

Bisher: Attribut mit Klassenname als Typ:



Attribut als Beziehung zwischen Klassen:



Operation

- ❖ Die **Operationen** arbeiten auf Attributen der Klasse und anderen Objekten, mit denen die Klasse eine Beziehung hat.
- ❖ Notation von Operationen in UML:
 - *Name ()* oder
 - *Name (Parameterliste)* oder
 - *Name (Parameterliste): Ergebnistyp*
- ❖ Die Menge von Operationen, die eine Klasse oder eine Menge von Klassen (Subsystem) zur Verfügung stellt, bezeichnen wir als **Schnittstelle** der Klasse (des Subsystems).
- ❖ Welche der Operationen von einer Klasse zur Verfügung gestellt werden, wird durch die **Sichtbarkeit** der Operationen geregelt.

Sichtbarkeit von Operationen

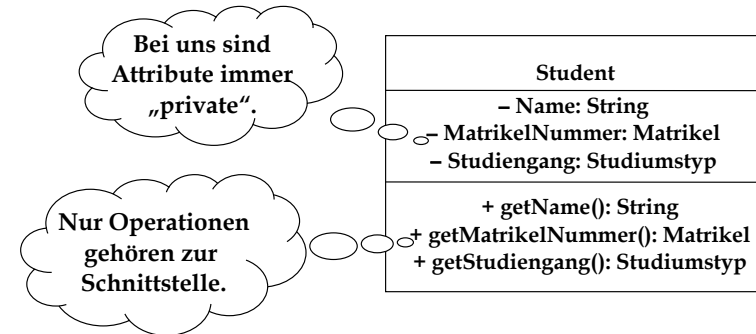
- ❖ Die **Sichtbarkeit** einer Operation regelt, welche Objekte diese Operation verwenden dürfen.
- ❖ Die Sichtbarkeit ist zwischen Klassen definiert, d.h. alle Objekte einer Klasse K_1 haben auf eine Operation eines Objekts einer Klasse K_2 dieselben Zugriffsrechte.
- ❖ Wir unterscheiden zunächst zwei Sichtbarkeiten für Operationen (weitere Sichtbarkeiten werden wir später bei der objektorientierten Programmierung einführen):
 - **public**: jedes Objekt jeder Klasse hat unbeschränkten Zugriff;
 - **private**: nur die Objekte derselben Klasse dürfen die Operation verwenden.
- ❖ In UML wird „public“ durch ein vorangestelltes „+“-Zeichen gekennzeichnet, „private“ durch ein „-“-Zeichen.

Sichtbarkeit von Attributen

- ❖ In UML (und vielen Programmiersprachen) können auch Attribute dieselben Sichtbarkeiten wie Operationen haben.
- ❖ Auf ein Attribut mit der Sichtbarkeit „public“ kann also von Objekten anderer Klassen aus direkt zugegriffen werden.
- ❖ Konvention in Grundlagen der Programmierung:
 - Attribute sind (vorerst) immer „private“.
 - Attribute gehören also nicht zur Schnittstelle.
 - Wenn Attribute von Objekten anderer Klassen aus gelesen oder verändert werden sollen, so müssen dazu „public“-Operationen `setAttribut()` bzw. `getAttribut()` zur Verfügung gestellt werden.

Sichtbarkeit von Merkmalen in UML

- ❖ In UML wird „public“ durch ein vorangestelltes „+“-Zeichen gekennzeichnet, „private“ durch ein „-“-Zeichen.



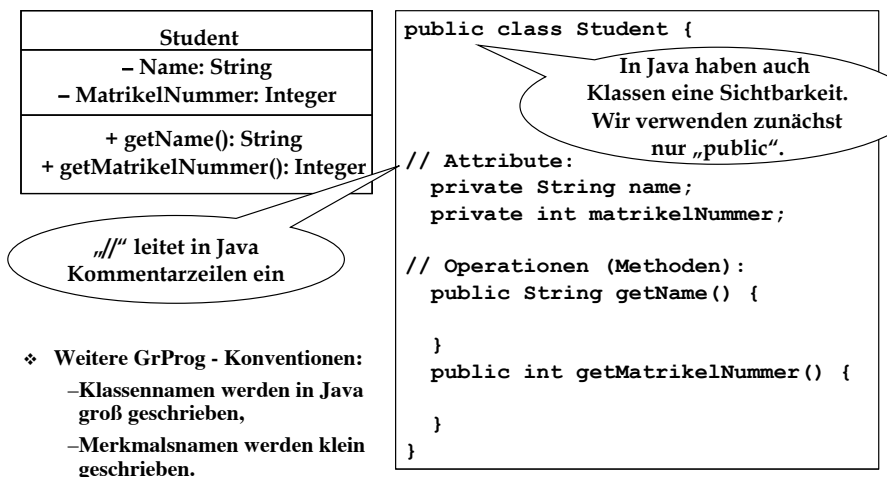
- ❖ Abkürzende Schreibweise in Grundlagen der Programmierung:
 - Wir lassen das „-“ bei Attributen oft weg.
 - Wir lassen das „+“ bei Operationen oft weg (nur das „-“ wird explizit notiert).

Einschub: Zwei Prinzipien der Didaktik

- ❖ Erstes Prinzip:
 - Verwende keine Konzepte, die du nicht gründlich eingeführt hast!
- ❖ Zweites Prinzip:
 - Programmieren lernt man nur durch Programmieren!
 - Also: so früh wie möglich programmieren!
- ❖ **Problem:**
 - Bereits das kleinste Java-Programm verwendet komplizierte Konzepte.
- ❖ **Kompromiss:**
 - Wir fangen früh an, in Java zu programmieren.
 - Wir betrachten jetzt einiges als „so ist es halt“ und freuen uns auf das Aha-Erlebnis, wenn wir später die dahinter stehenden Konzepte kennen lernen.

Augen zu und durch!

Umsetzung des Klassendiagramms nach Java



- ❖ Weitere GrProg - Konventionen:
 - Klassennamen werden in Java groß geschrieben,
 - Merkmalsnamen werden klein geschrieben.

Implementation der Operationen in Java

Student
- Name: String - Matrikelnummer: Integer
+ getName(): String + getMatrikelnummer(): Integer

Hier werden jeweils nur die Werte der entsprechenden Attribute als Ergebnis ausgeliefert.

```
public class Student {
    // Konstruktor:
    public Student() {}

    // Attribute:
    private String name;
    private int matrikelnummer;

    // Operationen (Methoden):
    public String getName() {
        return name;
    }
    public int getMatrikelnummer() {
        return matrikelnummer;
    }
}
```

Der Konstruktor ist eine spezielle Operation, die automatisch bei der Instanziierung ausgeführt wird.

Instanziierung von Objekten und Konstruktor

```
public class Student {
    // Konstruktor:
    public Student() {}

    // Attribute:
    private String name;
    private int matrikelnummer;

    // Operationen (Methoden):
    public String getName() {
        return name;
    }
    public int getMatrikelnummer() {
        return matrikelnummer;
    }
}
```

- ❖ Der Konstruktor ist eine spezielle Methode.
- ❖ Sein Name ist identisch mit dem Klassennamen.
- ❖ Der Konstruktor wird ausgeführt, wenn ein Objekt der Klasse instanziiert wird. (Objekte müssen explizit instanziiert werden.)
- ❖ Er wird (u.a.) dazu benutzt, um die Attribute zu initialisieren.

- ❖ Instanziierung eines Objekts der Klasse Student:

```
Student s = new Student();
```

Mit „new“ wird ein Objekt instanziiert und der Konstruktor aufgerufen.

Vorbesetzung der Attribute durch Angabe von Initialisierungswerten (Variante 1)

```
public class Student {
    // Konstruktor:
    public Student() {}

    // Attribute:
    private String name = "Viola";
    private int matrikelnummer = 1234567;

    // Operationen (Methoden):
    public String getName() {
        return name;
    }
    public int getMatrikelnummer() {
        return matrikelnummer;
    }
}
```

- ❖ Initialisierung der Attribute in der Klassendefinition
- Default-Werte

Student
- Name: String = „Viola“ - Matrikelnummer: Integer = 1234567
+ getName(): String + getMatrikelnummer(): Integer

Vorbesetzung der Attribute im Konstruktor (Variante 2)

```
public class Student {
    // Konstruktor:
    public Student() {
        name = "Viola";
        matrikelnummer = 1234567;
    }

    // Attribute:
    private String name;
    private int matrikelnummer;

    // Operationen (Methoden):
    public String getName() {
        return name;
    }
    public int getMatrikelnummer() {
        return matrikelnummer;
    }
}
```

Student
- Name: String = „Viola“ - Matrikelnummer: Integer = 1234567
+ getName(): String + getMatrikelnummer(): Integer

Keine Initialisierungswerte sondern Vorbesetzung durch Parameter des Konstruktors (Variante 3)

```
public class Student {
// Konstruktor:
    public Student(String n, int m) {
        name = n;
        matrikelNummer = m;
    }

// Attribute:
    private String name;
    private int matrikelNummer;

// Operationen (Methoden):
    public String getName() {
        return name;
    }
    public int getMatrikelNummer() {
        return matrikelNummer;
    }
}
```

Student
- Name: String - MatrikelNummer: Integer
+ getName(): String + getMatrikelNummer(): Integer

❖ Instantiierung eines Objekts bei einem parametrisierten Konstruktor:

```
Student s =
    new Student("Viola", 1234);
```

System und Umgebung in Java

```
public class Student {
    public Student(String n, int m) {
        name = n; matrikelNummer = m; }
    private String name;
    private int matrikelNummer;
    public String getName() {
        return name; }
    public int getMatrikelNummer() {
        return matrikelNummer; }
}
```

System

Schnittstelle

```
public class Umgebung {
    public static void main (String[] args) {
        Student s = new Student ("Viola", 1234);
        System.out.println(s.getName ());
        System.out.println(s.getMatrikelNummer ());
    }
}
```

Umgebung

Editieren, Compilieren, Programmablauf

❖ Editieren:

- Klassendefinition Student in Datei **Student.java**
- Klassendefinition Umgebung in Datei **Umgebung.java**

❖ Kompilieren:

- **javac Student.java** liefert Datei **Student.class**
- **javac Umgebung.java** liefert Datei **Umgebung.class**
- (Es hätte auch nur der Befehl **javac Umgebung.java** genügt. Das Java-System ist so „intelligent“, alle zusätzlich benötigten Klassen mit zu kompilieren.)

❖ Ablauf des Programms (Exekutieren):

- **java Umgebung** (ohne Extension **.class**)
- Das Java-System führt die **main**-Methode der Klasse Umgebung aus

System und Umgebung mit dem Java-System

```
public class Student {
    public Student(String n, int m) {
        name = n; matrikelNummer = m; }
    private String name;
    private int matrikelNummer;
    public String getName() {
        return name; }
    public int getMatrikelNummer() {
        return matrikelNummer; }
}
```

Java-System

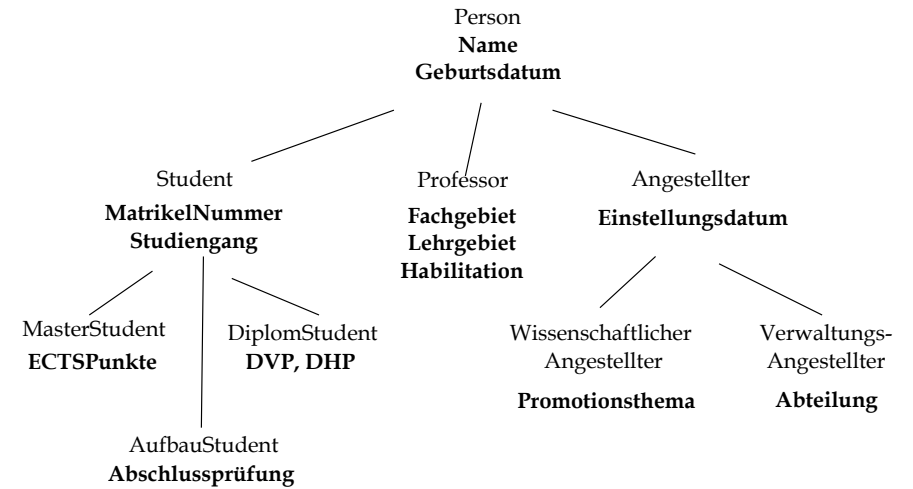
```
public class Umgebung {
    public static void main (String[] args) {
        Student s = new Student ("Viola", 1234);
        System.out.println(s.getName ());
        System.out.println(s.getMatrikelNummer ());
    }
}
```

Schnittstelle zum Java-System

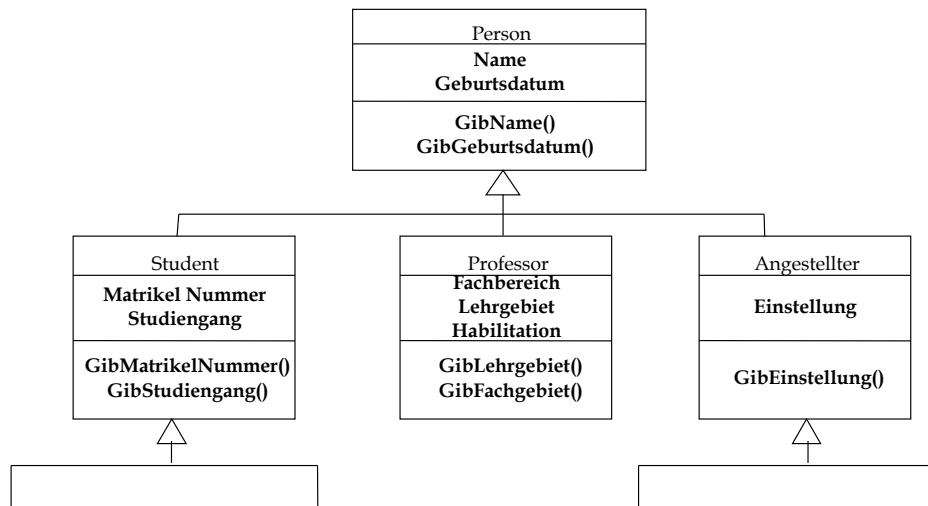
Zwei wichtige Prinzipien der Modellierung

- ❖ **Informationskapselung** (*information hiding*): Objekte können auf andere Objekte nur über deren Schnittstelle zugreifen.
 - Ein Objekt kann also nicht direkt auf die Attribute eines anderen Objektes zugreifen.
- ❖ **Klassifikation**: Komponenten können nach ihren Merkmalen klassifiziert werden.
 - Beispiel: Zwei Objekte Obj1 und Obj2 können zusammengefasst werden, wenn sie dieselbe Operation *print()* bereit stellen.
- ❖ **Klassifikationen kann man benutzen, um Mengen von Objekten hierarchisch zu strukturieren.**
 - Beispiel: Die Personengruppen an einer Universität.

Klassifikation von Personengruppen an einer Universität



Klassifikation von Personengruppen an einer Universität



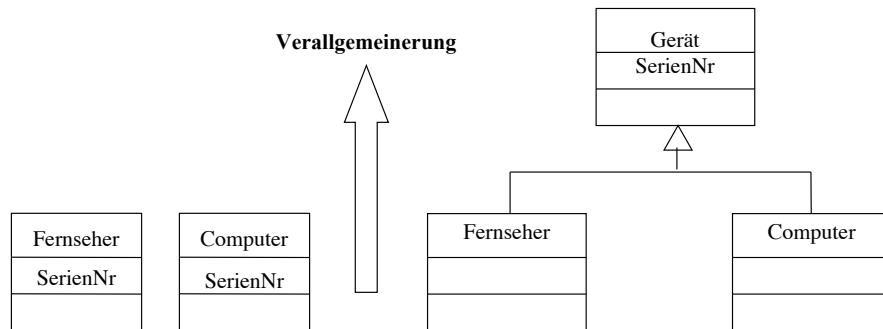
Die Vererbungsbeziehung

- ❖ Zwei Klassen stehen in einer **Vererbungsbeziehung** (*inheritance relationship*) zueinander, falls die eine Klasse, auch **Unterklasse** (Subklasse) genannt, alle Merkmale der anderen Klasse, auch **Oberklasse** genannt, besitzt, und eventuell darüber hinaus noch zusätzliche Merkmale.
- ❖ Es gilt somit für die Mengen A_U , A_O der Attribute und die Mengen O_U , O_O der Operationen der Unterklasse U und Oberklasse O :
 - $A_O \subseteq A_U$ und $O_O \subseteq O_U$
- ❖ Eine Unterklasse wird also durch Hinzufügen von Merkmalen **spezialisiert**.
- ❖ Umgekehrt verallgemeinert die Oberklasse die Unterklasse dadurch, dass sie spezialisierende Eigenschaften weglässt. Wir nennen das auch **Verallgemeinerungsbeziehung** (*generalization relationship*).

Vererbungsbeispiel

Eine Firma stellt sowohl Fernsehgeräte als auch Computer her. Beide haben Seriennummern.

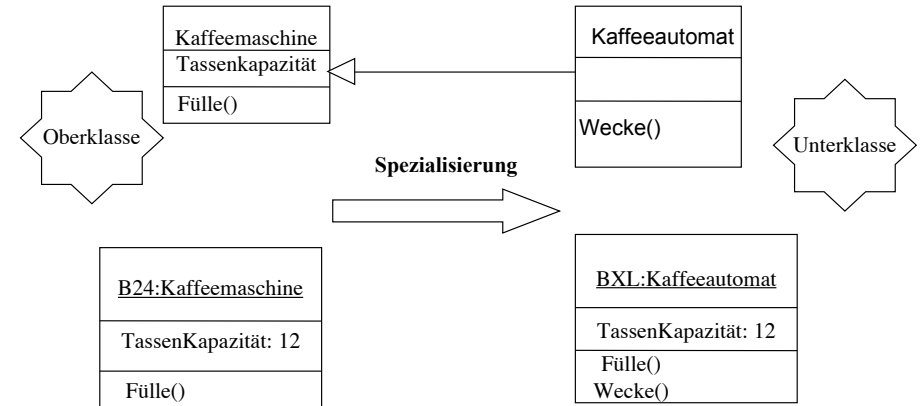
Die Seriennummer wird in einer Oberklasse Gerät angeführt und von dort vererbt.



Noch ein Vererbungsbeispiel

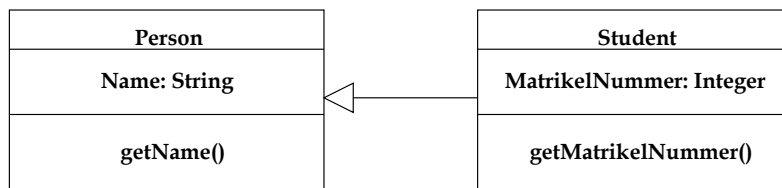
❖ Eine Kaffeemaschine kann eine Anzahl von Tassen füllen.

❖ Das Luxusmodell hat noch eine Weckfunktion



Java unterstützt Vererbung

❖ UML: Klasse Student als Unterklasse von Person:



❖ Java:

```

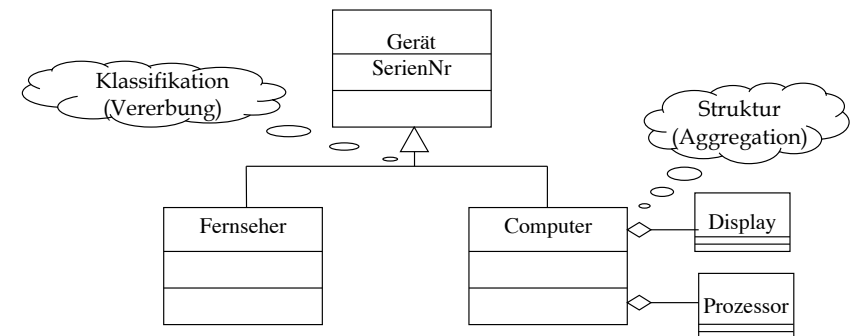
public class Person { ... }
public class Student extends Person { ... }
    
```

❖ Näheres dazu im Kapitel „Objektorientierte Programmierung“ später im Semester.

Kombination von Vererbung und Aggregation

❖ In der Modellierung tritt oft der Fall auf, dass wir Gegenstände klassifizieren müssen, aber gleichzeitig auch deren Struktur erkenntlich machen wollen.

❖ Wir benutzen dann sowohl Vererbung als auch Aggregation:



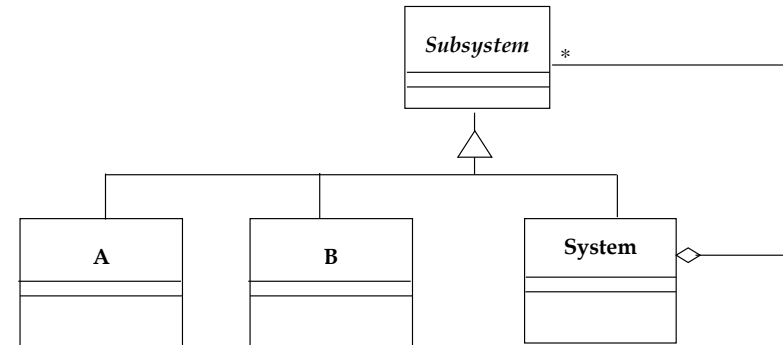
❖ *Heuristik:* In jedem guten Modell gibt es eine Kombination von Klassen, die in Vererbungs- und Aggregationsbeziehungen stehen.

Modellierung unserer Systemdefinition

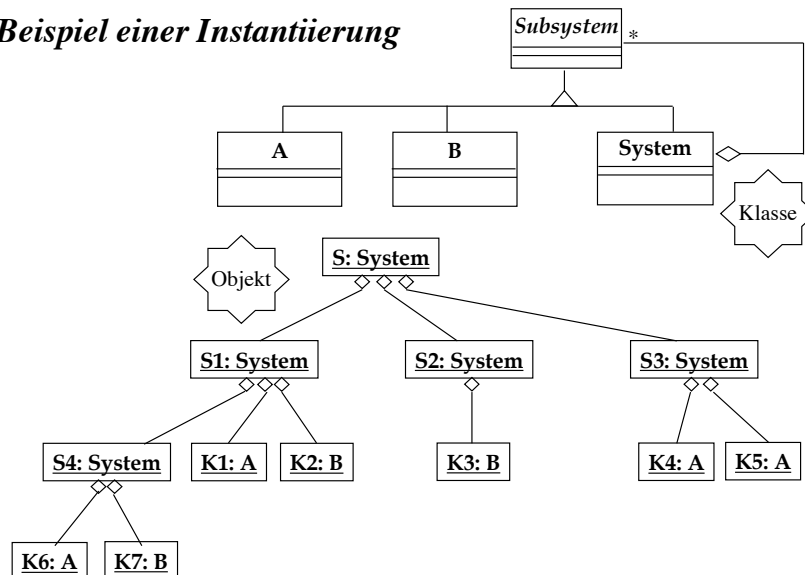
- ❖ **Definition eines Systems (Wiederholung):** Unter einem System versteht man eine *Menge von Komponenten (Gegenständen)*, die in einem gegebenen Bezugssystem in einem Zusammenhang stehen, und die *Beziehungen zwischen diesen Komponenten*.
- ❖ Die Komponenten eines Systems können selbst wieder (Sub-)Systeme sein.
- ❖ **Beispiel:** Ein System mit beliebig vielen Subsystemen und 2 Arten von Komponenten A und B.
- ❖ **Heuristik:** In jedem guten Modell gibt es eine Kombination von Klassen, die in Vererbungs- und Aggregationsbeziehungen stehen.

Modellierung des Systembegriffs

- ❖ Ein System besteht aus beliebig vielen Subsystemen => Aggregation.
- ❖ Die Subsysteme sind entweder selbst wieder Systeme oder Komponenten A oder B => Vererbung.

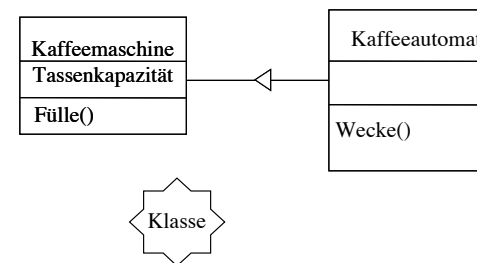


Beispiel einer Instantiierung



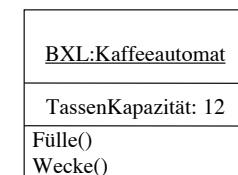
Was passiert mit der Vererbung bei Objektdiagrammen?

Klassendiagramm



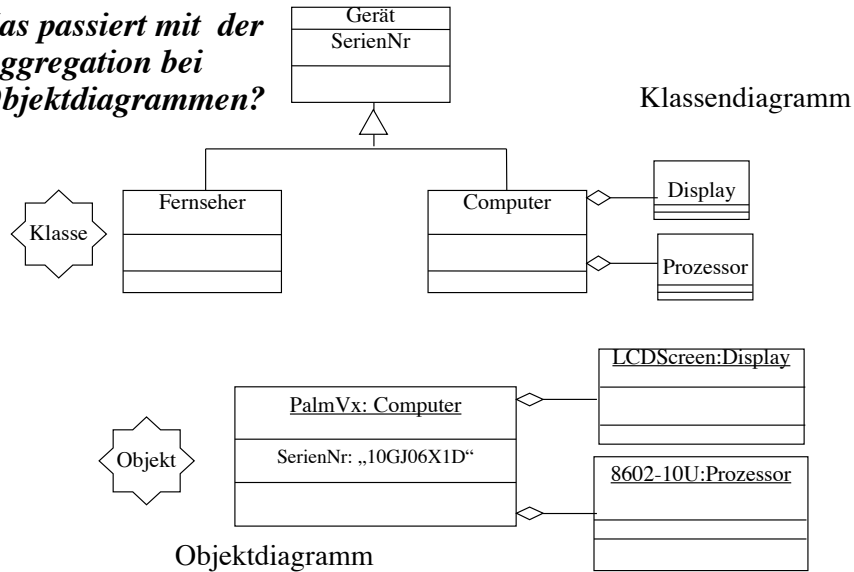
Klasse

Objektdiagramm

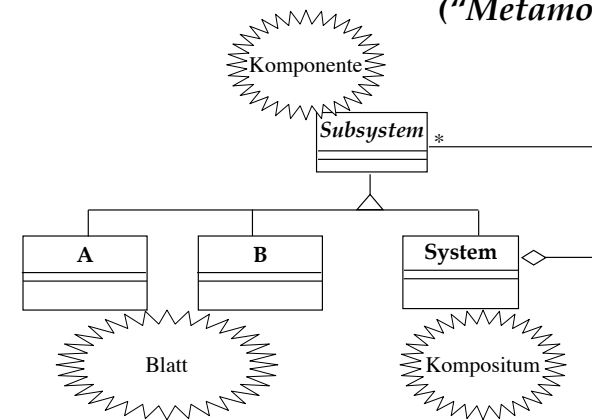


Objekt

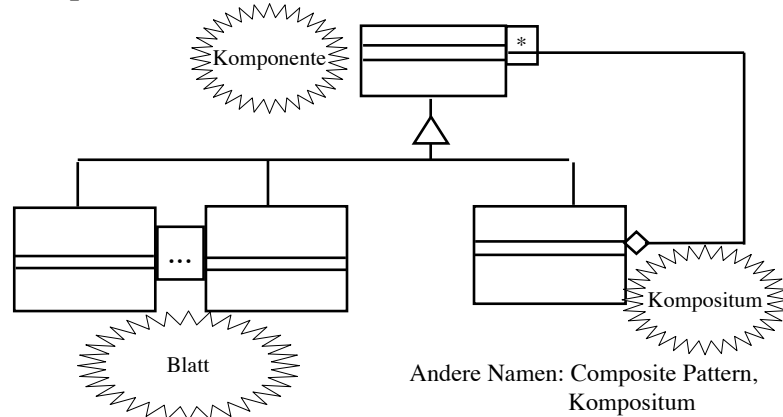
Was passiert mit der Aggregation bei Objektdiagrammen?



Betrachtungen über unsere Modellierung ("Metamodellierung")

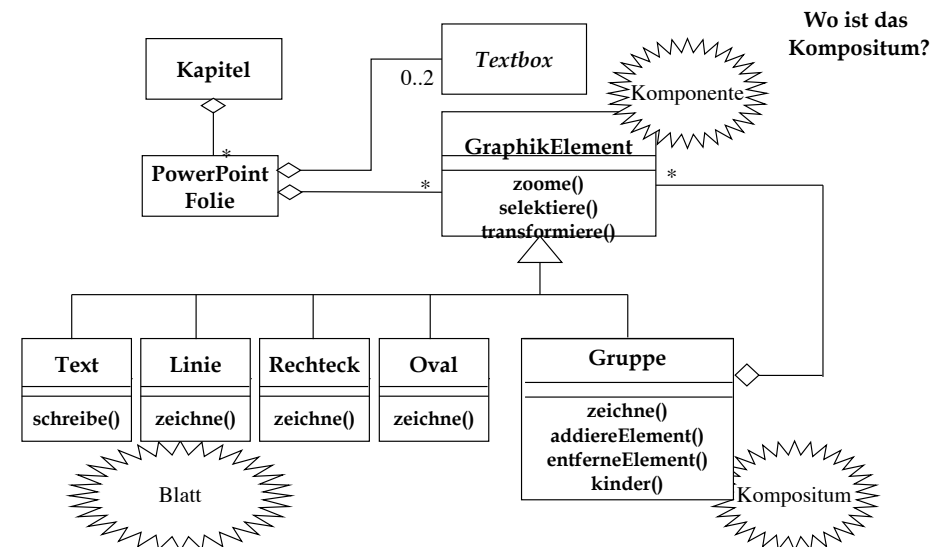


Kompositionsmuster

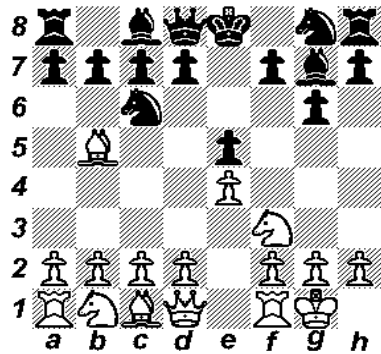


Das Kompositionsmuster ist immer anwendbar, wenn wir Strukturen beschreiben, die eine dynamische Höhe und dynamische Breite haben.

Beispiel: Modellierung eines Foliensatzes



Muster im Schach



- ❖ Spanische Eröffnung
- ❖ Schwarz: Läufer Fianchetto
- ❖ Weiss: Kurze Rochade

Nützlichkeit von Entwurfsmustern

- ❖ Entwurfsmuster sind wieder verwendbares Wissen bei der Entwicklung von Informatik-Systemen, vor allem bei der Analyse und beim Systementwurf.
- ❖ Entwurfsmuster lassen sich zu einem Gesamtentwurf kombinieren, der dann als Grundlage für ein Informatik-System dienen kann.
- ❖ Beispiele für weitere Entwurfsmuster:
 - Beobachter-Muster (Observer Pattern): Trennt die Veröffentlichung von Information und das Lesen dieser Information (Publish-Subscribe)
 - Adapter-Muster (auch „Wrapper“ genannt): Zum Aufruf von alten, nicht mehr änderbaren Schnittstellen
 - Brückenmuster (Bridge Pattern): Zur dynamischen Anpassung an unterschiedliche Implementationen einer Schnittstelle

Zusammenfassung

- ❖ Objekt: Attribute, Operationen, Merkmale
- ❖ Objekt als Instanz einer Klasse
- ❖ Instanzendiagramm, Klassendiagramm
- ❖ Klassen und Instanzen in Java
 - die main-Methode
 - Konstruktoren
- ❖ Wichtige Beziehungen in der Modellierung:
 - Aggregation
 - Vererbung
 - Man nennt sie deshalb auch kanonische Assoziationen
- ❖ Kompositionsmuster