

Абстрактни класове и полиморфизъм

Трифон Трифонов

Обектно-ориентирано програмиране,
спец. Компютърни науки, 1 поток,
2018/19 г.

7 май 2019 г.

Що е полиморфизъм?

- Свойството на даден елемент да приема повече от една форма
- Видове полиморфизъм
 - претоварване на функции: различна реализация в зависимост от типовете на параметрите
`Rational operator+(Rational x, Rational y);`
 - параметричен типов полиморфизъм: една и съща реализация независимо от типовете
`template <typename T> swap(T& x, T& y);`
 - подтипов полиморфизъм: една и съща сигнатура за всички подтипове на даден тип
`void Player::print() const;`

Защо ни е полиморфизъм?

- Защо ни е цикъл?
- Защо ни е функция от по-висок ред?
- Защо ни е шаблон?
- Искаме да можем да обработваме много сходни форми по унифициран начин

Що е интерфейс?

- Множество от операции, които поддържа даден тип
 - не включва физическото представяне на типа
 - не включва реализацията на операциите
 - включва имената на операциите
 - включва брой и типове на параметрите
- Ако няколко класа имат общ интерфейс, с тях може да се работи унифицирано
 - но затова всички операции от интерфейса трябва да са виртуални, т.е. с динамично свързване

Примери за интерфейси

- Интерфейс на автомобил
 - волан
 - педали
 - скоростен лост
 - светлинно табло
 - лостове за управление на светлините
 - клаксон
- Учим се да шофираме конкретна кола, а всъщност научаваме да шофираме която и да е кола!

Примери за интерфейси

- Интерфейс на Player
 - наследници: Hero, SuperHero, Bot, Boss
- `void print() const;`
 - всеки наследник предоставя нова реализация, която надгражда предната
- селектори и мутатори за `score`, `name`
 - използва се първоначалната реализация в Player

Йерархия от стекове

- Интерфейс на абстрактен тип данни `Stack`
 - `Stack` — последователна реализация чрез масив
 - `ResizingStack` — разширяваща се реализация чрез динамичен масив
 - `LinkedStack` — свързана реализация
 - `bool push(T const&);`
 - `bool pop(T &);`
 - `bool empty() const;`
- всеки наследник има собствена реализация на член-данните и член-функциите

Видове наследяване

- Наследяване на реализация (имплементация)
 - наследниците споделят член-данни
 - наследниците споделят (частично) реализация на член-функции
 - **Пример:** Player
- Наследяване на интерфейси
 - наследниците споделят сигнатури на член-функции, но предлагат различна реализация
 - **Пример:** Stack
- Смесено наследяване
 - споделят се някои член данни
 - някои функции споделят реализация
 - други функции споделят само сигнатура, но предлагат различна реализация

Абстрактни класове

- Наследяването на интерфейси в C++ се реализира чрез **чисти виртуални функции**
- `virtual <сигнатура> = 0;`
- Освобождава ни от задължението да представим дефиниция за тази член-функция
- Клас в който има поне една чиста виртуална функция се нарича **абстрактен**
- **Не можем да създаваме обекти от абстрактен клас!**
- Абстрактен клас, който няма член-данни и всички член-функции са виртуални чисти се нарича **интерфейс**

Особености на абстрактните класове

- Ако наследник на абстрактен клас не реализира някоя чиста виртуална функция, то той също остава абстрактен
- Абстрактните класове могат да имат конструктори и деструктори
 - но те винаги се извикват косвено, от произведен клас
- Можем да имаме указатели и препратки към абстрактни класове
- Абстрактни класове не могат да са
 - тип на член-данни (защо?)
 - тип на връщан резултат (защо?)

Хетерогенни контейнери

- Контейнери, които съдържат обекти от различен тип
- Реализират се чрез използване на указател към полиморфен тип
 - защо указател, а не директно обект?
 - защо указател, а не препратка?
- Над хетерогенните контейнери могат да се изпълняват масови операции от общия интерфейс
 - **Пример:** `print()`

Йерархия от задачи

- Интерфейс за задача (Task)
 - QuickTask — бърза задача от една единица време
 - SimpleTask — проста (атомарна) задача за няколко единици време
 - **Пример:** изхвърляне на боклука
 - RepeatTask — задача от няколко повтарящи се задачи
 - **Пример:** 20 лицеви опори
 - ComplexTask — сложна (съставна) задача от други задачи
 - **Пример:** вземане на изпит във ФМИ
- име на задачата
- извеждане на информация за задачата
- селектор за брой единици време за изпълнение на задачата
- селектор за прогрес на задачата
- мутатор за прогрес на задачата (работа по задачата)