

Абстрактни класове и полиморфизъм

Трифон Трифонов

Обектно-ориентирано програмиране,
спец. Компютърни науки, 1 поток,
спец. Софтуерно инженерство,
2016/17 г.

25 май – 8 юни 2017 г.

Що е полиморфизъм?

Що е полиморфизъм?

- Свойството на даден елемент да приема повече от една форма

Що е полиморфизъм?

- Свойството на даден елемент да приема повече от една форма
- Видове полиморфизъм

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);`

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);`

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 полиморфизъм?

- Защо ни е цикъл?
- Защо ни е функция от по-висок ред?

Защо ни е полиморфизъм?

- Защо ни е цикъл?
- Защо ни е функция от по-висок ред?
- Защо ни е шаблон?

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

Що е интерфейс?

- Множество от операции, които поддържа даден тип
 - не включва физическото представяне на типа

Що е интерфейс?

- Множество от операции, които поддържа даден тип
 - не включва физическото представяне на типа
 - не включва реализацията на операциите

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

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

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

Що е интерфейс?

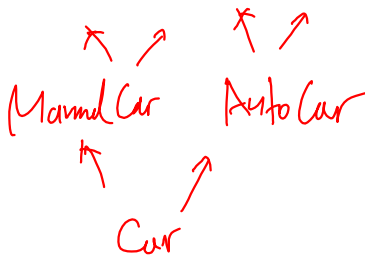
- Множество от операции, които поддържа даден тип
 - не включва физическото представяне на типа
 - не включва реализацията на операциите
 - включва имената на операциите
 - включва брой и типове на параметрите
- Ако няколко класа имат общ интерфейс, с тях може да се работи унифицирано
 - но затова всички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

Примери за интерфейси

- Интерфейс на автомобил

Примери за интерфейси

- Интерфейс на автомобил
 - волан



Примери за интерфейси

- Интерфейс на автомобил
 - волан
 - педали

Примери за интерфейси

- Интерфейс на автомобил
 - волан
 - педали
 - скоростен лост

Примери за интерфейси

- Интерфейс на автомобил
 - волан
 - педали
 - скоростен лост
 - фарове, стопове, мигачи

Примери за интерфейси

- Интерфейс на автомобил
 - волан
 - педали
 - скоростен лост
 - фарове, стопове, мигачи
 - лостове за управление на светлините

Примери за интерфейси

- Интерфейс на автомобил
 - волан
 - педали
 - скоростен лост
 - фарове, стопове, мигачи
 - лостове за управление на светлините
 - клаксон

Примери за интерфейси

- Интерфейс на автомобил
 - волан
 - педали
 - скоростен лост
 - фарове, стопове, мигачи
 - 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

Примери за интерфейси

- Интерфейс на Player
 - наследници: Hero, SuperHero, Bot, Boss

Примери за интерфейси

- Интерфейс на Player
 - наследници: Hero, SuperHero, Bot, Boss
- `void print() const;`

Примери за интерфейси

- Интерфейс на Player
 - наследници: Hero, SuperHero, Bot, Boss
- `void print() const;`
 - всеки наследник предоставя нова реализация, която надгражда предната

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`

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

Йерархия от стекове

- Интерфейс на абстрактен тип данни `Stack`
 - `Stack` — последователна реализация чрез масив

Йерархия от стекове

- Интерфейс на абстрактен тип данни Stack
 - Stack — последователна реализация чрез масив
 - ResizingStack — разширяваща се реализация чрез динамичен масив

Йерархия от стекове

- Интерфейс на абстрактен тип данни `Stack`
 - `Stack` — последователна реализация чрез масив
 - `ResizingStack` — разширяваща се реализация чрез динамичен масив
 - `LinkedStack` — свързана реализация

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&);`

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 &);`

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;`

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)

Видове наследяване

- Наследяване на реализация (имплементация)
 - наследниците споделят член-данни

Видове наследяване

- Наследяване на реализация (имплементация)
 - наследниците споделят член-данни
 - наследниците споделят (частично) реализация на член-функции

Видове наследяване

- Наследяване на реализация (имплементация)
 - наследниците споделят член-данни
 - наследниците споделят (частично) реализация на член-функции
 - **Пример:** Player

Видове наследяване

- Наследяване на реализация (имплементация)
 - наследниците споделят член-данни
 - наследниците споделят (частично) реализация на член-функции
 - **Пример:** Player
- Наследяване на интерфейси

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

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

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

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

Видове наследяване

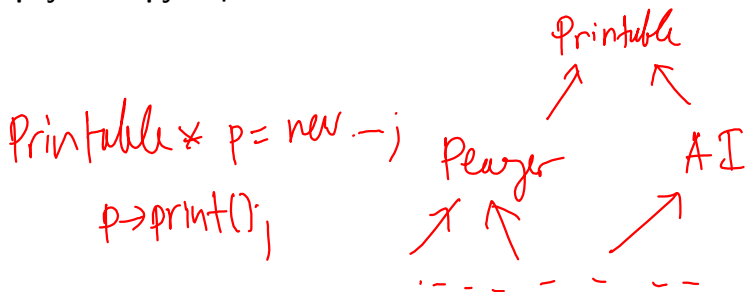
- Наследяване на реализация (имплементация)
 - наследниците споделят член-данни
 - наследниците споделят (частично) реализация на член-функции
 - **Пример:** Player
- Наследяване на интерфейси
 - наследниците споделят сигнатури на член-функции, но предлагат различна реализация
 - **Пример:** Stack
-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

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



Абстрактни класове

- Наследяването на интерфейси в C++ се реализира чрез **чисти виртуални функции**
- `virtual <сигнатура> = 0;`

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

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**

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!**

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

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

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 наследник

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 наследник
- Можем да имаме указатели и псевдоними към абстрактни класове

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 наследник
- Можем да имаме указатели и псевдоними към абстрактни класове
- Абстрактни класове не могат да са

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 наследник
- Можем да имаме указатели и псевдоними към абстрактни класове
- Абстрактни класове не могат да са
 - параметри на шаблон (защо?)

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 наследник
- Можем да имаме указатели и псевдоними към абстрактни класове
- Абстрактни класове не могат да са
 - параметри на шаблон (защо?)
 - тип на връщан резултат (защо?)

Хетерогенни контейнери

- Контейнери, които съдържат обекти от различен тип

Хетерогенни контейнери

- Контейнери, които съдържат обекти от различен тип
- Реализират се чрез използване на указател към полиморфен тип

Хетерогенни контейнери

- Контейнери, които съдържат обекти от различен тип
- Реализират се чрез използване на указател към полиморфен тип
 - защо указател, а не директно обект?

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 псевдоним?

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 псевдоним?
- Над хетерогенните контейнери могат да се изпълняват масови операции от общия интерфейс

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 псевдоним?
- Над хетерогенните контейнери могат да се изпълняват масови операции от общия интерфейс
 - **Пример:** `print()`

Йерархия от задачи

- Интерфейс за задача (Task)

Йерархия от задачи

- Интерфейс за задача (Task)
 - QuickTask — бърза задача от една единица време

Йерархия от задачи

- Интерфейс за задача (Task)
 - QuickTask — бърза задача от една единица време
 - SimpleTask — проста (атомарна) задача за няколко единици време

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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)

Реализация на йерархията

- кой ще е общият интерфейс Task?

Реализация на йерархията

- кой ще е общият интерфейс Task?
- могат ли да се извлекат общи член-данни и реализация в базов абстрактен клас? кои са те?

Реализация на йерархията

- кой ще е общият интерфейс Task?
- могат ли да се извлекат общи член-данни и реализация в базов абстрактен клас? кои са те?
- какви член-данни ще има QuickTask?

Реализация на йерархията

- кой ще е общият интерфейс Task?
- могат ли да се извлекат общи член-данни и реализация в базов абстрактен клас? кои са те?
- какви член-данни ще има QuickTask?
- какви член-данни ще има SimpleTask?



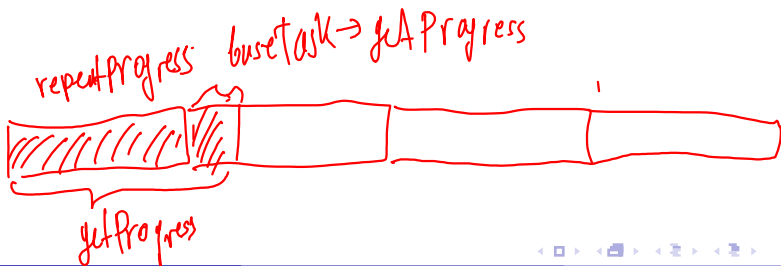
$$r = \text{size-progress}$$

$$\text{spent} = \begin{cases} r & , e > r \\ e & , e \leq r \end{cases}$$

$$\min(e, r)$$

Реализация на йерархията

- кой ще е общият интерфейс Task?
- могат ли да се извлекат общи член-данни и реализация в базов абстрактен клас? кои са те?
- какви член-данни ще има QuickTask?
- какви член-данни ще има SimpleTask?
- как RepeatTask ще помни коя задача ще повтаря?



Реализация на йерархията

- кой ще е общият интерфейс Task?
- могат ли да се извлекат общи член-данни и реализация в базов абстрактен клас? кои са те?
- какви член-данни ще има QuickTask?
- какви член-данни ще има SimpleTask?
- как RepeatTask ще помни коя задача ще повтаря?
- може ли RepeatTask да преизползва функционалност от някой от другите класове?

Реализация на йерархията

- кой ще е общият интерфейс Task?
- могат ли да се извлекат общи член-данни и реализация в базов абстрактен клас? кои са те?
- какви член-данни ще има QuickTask?
- какви член-данни ще има SimpleTask?
- как RepeatTask ще помни коя задача ще повтаря?
- може ли RepeatTask да преизползва функционалност от някой от другите класове?
- как RepeatTask ще възстановява повтаряната задача, когато трябва да я започне отначало?

Обектно-ориентиран дизайн

- Един от подходите за организация на програмен код
- Описва структурата на класовете и връзките между тях
 - какви класове ще има и какви концепции от проблемната област ще описват
 - какви атрибути и операции ще поддържат
 - може ли да се извлече общ интерфейс
 - може ли да се извлече обща функционалност
 - може ли да се преизползва функционалност чрез наследяване

Шаблони за дизайн

- Изпитани рецепти за решаване на често срещани задачи от обектно-ориентиран дизайн
- Всеки шаблон адресира конкретно изискване или задача
- Използването на шаблони води до по-гъвкава и разширяема програма
- Прекомерното използване на шаблони води до тежка и трудна за поддържане програма
- Добрите готвачи са не тези, които могат да следват рецепти, а тези, които ги използват по правилния начин

Прототип (Prototype)

Динамично създаване на копие на даден обект, без да е предварително известен неговият тип

```
class Cloneable {  
public:  
    virtual Cloneable* clone() const = 0;  
};
```

Прототип (Prototype)

Динамично създаване на копие на даден обект, без да е предварително известен неговият тип

```
class Cloneable {
public:
    virtual Cloneable* clone() const = 0;
};

class A : public Cloneable {
    Cloneable* clone() const { return new A(*this); }
};
```

Прототип (Prototype)

Динамично създаване на копие на даден обект, без да е предварително известен неговият тип

```
class Cloneable {  
public:  
    virtual Cloneable* clone() const = 0;  
};  
  
class A : public Cloneable {  
    Cloneable* clone() const { return new A(*this); }  
};
```

```
Cloneable *prototype, *current;
```

Прототип (Prototype)

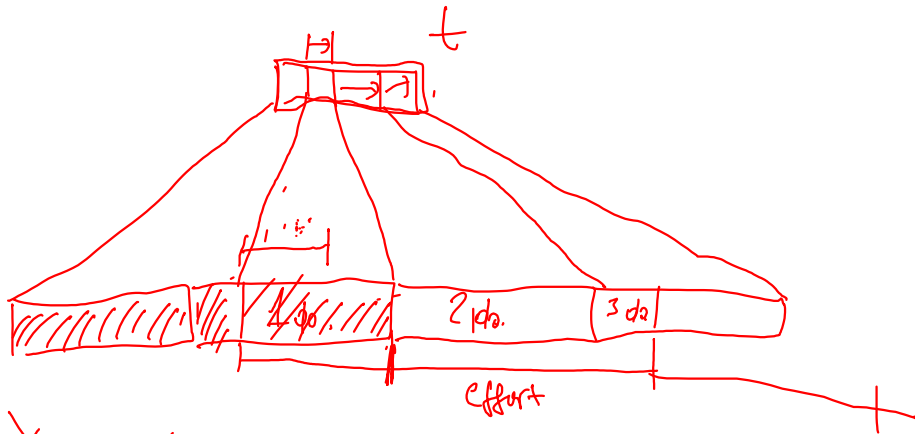
Динамично създаване на копие на даден обект, без да е предварително известен неговият тип

```
class Cloneable {
public:
    virtual Cloneable* clone() const = 0;
};

class A : public Cloneable {
    Cloneable* clone() const { return new A(*this); }
};
```

```
Cloneable *prototype, *current;
```

```
void reset() {
    delete current;
    current = prototype->clone();
}
```



$$\cancel{5} \times 15 + \cancel{1} \times 3$$

$$6/15 + 2/3$$

$$10 = 2 + 2 \cdot 3 + 2$$

dia 1 dia 2 dia 3

$t \times \text{jet size}$

Влагане на повторения

Тъй като `RepeatedTask` е `Task`, можем да повтаряме повтаряема задача!

Влагане на повторения

Тъй като `RepeatedTask` е `Task`, можем да повтаряме повтаряема задача!

```
new RepeatedTask("бакалавър",  
    8, new RepeatedTask("семестър",  
        4, new RepeatedTask("курс",  
            15, new SimpleTask("лекция", 3))));
```

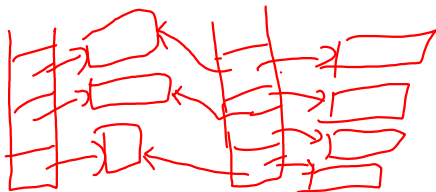
Влагане на повторения

Тъй като `RepeatedTask` е `Task`, можем да повтаряме повтаряема задача!

```
new RepeatedTask("бакалавър",  
    8, new RepeatedTask("семестър",  
        4, new RepeatedTask("курс",  
            15, new SimpleTask("лекция", 3))));
```

Вариант на шаблона "верига отговорности" (Chain of Responsibility)

ComplexTask



- Искаме да направим задача, която се състои от много други задачи
- Можем ли да използваме вече написан клас?

Композиция (Composite)

Позволява група от обекти да бъдат третирани като един обект

Композиция (Composite)

Позволява група от обекти да бъдат третирани като един обект

```
class Node { ... void print() const; ... };
```

Композиция (Composite)

Позволява група от обекти да бъдат третирани като един обект

```
class Node { ... void print() const; ... };
```

```
class Leaf : public Node { ... };
```

Композиция (Composite)

Позволява група от обекти да бъдат третирани като един обект

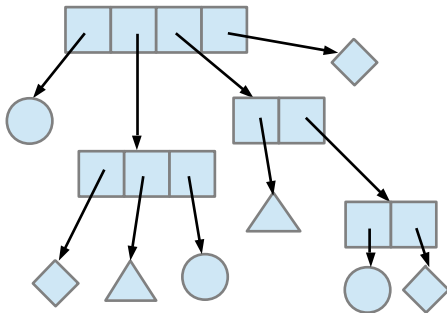
```
class Node { ... void print() const; ... };
```

```
class Leaf : public Node { ... };
```

```
class Composite : public Node {  
    ...  
    void addNode(Node*, ...);  
    bool removeNode(...);  
    Node* getNode(...);  
    ...  
};
```

Хетерогенни дървовидни структури

Шаблонът за дизайн Composite позволява построяването на дървовидни структури с произволна дълбочина



Сериализация

- Представянето на обект от паметта в последователен (“сериен”) вид, подходящ за запис и трансфер

Сериализация

- Представянето на обект от паметта в последователен (“сериен”) вид, подходящ за запис и трансфер
- не е тривиално, когато имаме свързано представяне

Сериализация

- Представянето на обект от паметта в последователен (“сериен”) вид, подходящ за запис и трансфер
- не е тривиално, когато имаме свързано представяне
- десериализация е процесът на възстановяване на обект по неговото последователно представяне сериализираното представяне трябва да е:

Сериализация

- Представянето на обект от паметта в последователен (“сериен”) вид, подходящ за запис и трансфер
- не е тривиално, когато имаме свързано представяне
- десериализация е процесът на възстановяване на обект по неговото последователно представяне сериализираното представяне трябва да е:
 - обратимо

Сериализация

- Представянето на обект от паметта в последователен (“сериен”) вид, подходящ за запис и трансфер
- не е тривиално, когато имаме свързано представяне
- десериализация е процесът на възстановяване на обект по неговото последователно представяне сериализираното представяне трябва да е:
 - обратимо
 - удобно за автоматична обработка

Интерфейс за сериализация

- `class` `Serializable` {
 `virtual void` `serialize(ostream&)` `const` = 0;
 `virtual void` `deserialize(istream&)` = 0;
};

Интерфейс за сериализация

- `class` `Serializable` {
 `virtual void` `serialize(ostream&)` `const` = 0;
 `virtual void` `deserialize(istream&)` = 0;
};
- **Задача:** Да се реализира сериализация за йерархията от задачи

Интерфейс за сериализация

- `class Serializable {
 virtual void serialize(ostream&) const = 0;
 virtual void deserialize(istream&) = 0;
};`
- **Задача:** Да се реализира сериализация за йерархията от задачи
- **Проблем:** Как да сериализираме хетерогенни структури, чиято “големина” и “дълбочина” не са известни предварително?

Интерфейс за сериализация

- `class Serializable {`
 - `virtual void serialize(ostream&) const = 0;`
 - `virtual void deserialize(istream&) = 0;``};`
- **Задача:** Да се реализира сериализация за йерархията от задачи
- **Проблем:** Как да сериализираме хетерогенни структури, чиято “големина” и “дълбочина” не са известни предварително?
- **Решение:** Трябва да изберем представяне, което:

Интерфейс за сериализация

- `class Serializable {
 virtual void serialize(ostream&) const = 0;
 virtual void deserialize(istream&) = 0;
};`
- **Задача:** Да се реализира сериализация за йерархията от задачи
- **Проблем:** Как да сериализираме хетерогенни структури, чиято “големина” и “дълбочина” не са известни предварително?
- **Решение:** Трябва да изберем представяне, което:
 - позволява изброяване на произволен брой задачи

Интерфейс за сериализация

- `class` `Serializable` {
 `virtual void` `serialize(ostream&)` `const` = 0;
 `virtual void` `deserialize(istream&)` = 0;
};
- **Задача:** Да се реализира сериализация за йерархията от задачи
- **Проблем:** Как да сериализираме хетерогенни структури, чиято “големина” и “дълбочина” не са известни предварително?
- **Решение:** Трябва да изберем представяне, което:
 - позволява изброяване на произволен брой задачи
 - позволява влагане на произволен брой задачи

Интерфейс за сериализация

- `class Serializable {`
 - `virtual void serialize(ostream&) const = 0;`
 - `virtual void deserialize(istream&) = 0;``};`
- **Задача:** Да се реализира сериализация за йерархията от задачи
- **Проблем:** Как да сериализираме хетерогенни структури, чиято “големина” и “дълбочина” не са известни предварително?
- **Решение:** Трябва да изберем представяне, което:
 - позволява изброяване на произволен брой задачи
 - позволява влагане на произволен брой задачи
 - позволява описание на различните видове задачи по еднообразен начин

Примерен формат за сериализация

JavaScript Object Notation (JSON)

- $\langle \text{JSON} \rangle ::= \langle \text{число} \rangle \mid \langle \text{низ} \rangle \mid \langle \text{масив} \rangle \mid \langle \text{обект} \rangle$

Примерен формат за сериализация

JavaScript Object Notation (JSON)

- $\langle \text{JSON} \rangle ::= \langle \text{число} \rangle \mid \langle \text{низ} \rangle \mid \langle \text{масив} \rangle \mid \langle \text{обект} \rangle$
- $\langle \text{масив} \rangle ::= [\langle \text{JSON} \rangle \{ , \langle \text{JSON} \rangle \}]$

Примерен формат за сериализация

JavaScript Object Notation (JSON)

- $\langle \text{JSON} \rangle ::= \langle \text{число} \rangle \mid \langle \text{низ} \rangle \mid \langle \text{масив} \rangle \mid \langle \text{обект} \rangle$
- $\langle \text{масив} \rangle ::= [\langle \text{JSON} \rangle \{ , \langle \text{JSON} \rangle \}]$
- $\langle \text{обект} \rangle ::= \{ \langle \text{низ} \rangle : \langle \text{JSON} \rangle , \{ \langle \text{низ} \rangle : \langle \text{JSON} \rangle \} \}$

Примерен формат за сериализация

JavaScript Object Notation (JSON)

- $\langle \text{JSON} \rangle ::= \langle \text{число} \rangle \mid \langle \text{низ} \rangle \mid \langle \text{масив} \rangle \mid \langle \text{обект} \rangle$
- $\langle \text{масив} \rangle ::= [\langle \text{JSON} \rangle \{ , \langle \text{JSON} \rangle \}]$
- $\langle \text{обект} \rangle ::= \{ \langle \text{низ} \rangle : \langle \text{JSON} \rangle , \{ \langle \text{низ} \rangle : \langle \text{JSON} \rangle \} \}$
- **Пример:**

```
{ "name" : "ООП",
  "size" : 48, "progress" : 44,
  "subtasks" :
  [ { "name" : "лекции", "repetitions": 15,
      "repeatProgress" : 14,
      "currentTask" : { "name" : "лекция",
                        "size" : 3, "progress" : 2 },
      "baseTask" : { "name" : "лекция",
                     "size" : 3, "progress" : 0 } },
    { "name" : "изпит" , "size" : 2, "progress" : 0 },
    { "name" : "нанасяне на оценки", "finished" : 0 } ] }
```

Сериализация на хетерогенни контейнери

- **Проблем:** как да десериализираме хетерогенни контейнери?

Сериализация на хетерогенни контейнери

- **Проблем:** как да десериализираме хетерогенни контейнери?
 - предварително не знаем кой тип задача да създадем!

Сериализация на хетерогенни контейнери

- **Проблем:** как да десериализираме хетерогенни контейнери?
 - предварително не знаем кой тип задача да създадем!
 - трябва да имаме “етикет” във формата за сериализация

Сериализация на хетерогенни контейнери

- **Проблем:** как да десериализираме хетерогенни контейнери?
 - предварително не знаем кой тип задача да създадем!
 - трябва да имаме “етикет” във формата за сериализация
- **Пример:**

```
{ "type" : "ComplexTask",
  "name" : "ООП",
  "size" : 48, "progress" : 44,
  "subtasks" :
    [ { "type" : "RepeatTask", "name" : "лекции",
        "repetitions": 15, "repeatProgress" : 14,
        "currentTask" : { "type" : "SimpleTask", "name" : "лекция",
                          "size" : 3, "progress" : 2 },
        "baseTask" : { "type" : "SimpleTask", "name" : "лекция",
                       "size" : 3, "progress" : 0 } },
      { "type" : "SimpleTask", "name" : "изпит",
        "size" : 2, "progress" : 0 },
      { "type" : "QuickTask",
        "name" : "нанасяне на оценки", "finished" : 0 } ] }
```

Фабрика (Factory)

- **Проблем:** Как да конструираме обект по зададен тип?
- **Решение:** Обект, който създава обекти от различни типове

Фабрика (Factory)

- **Проблем:** Как да конструираме обект по зададен тип?
- **Решение:** Обект, който създава обекти от различни типове

```
class Factory {  
    Factory(...);  
    Object* createObject(char const* type);  
    ...  
};
```