

Teil II

Konzepte objektorientierter Programmierung

Abschnitt 5: Grundlagen der objektorientierten Programmierung

5. Grundlagen der objektorientierten Programmierung

- 5.1 Abstraktion
- 5.2 Kapselung
- 5.3 Wiederverwendung
- 5.4 Beziehungen
- 5.5 Polymorphismus
- 5.6 Zusammenfassung

- Elementarer Bestandteil der Algorithmen-Entwicklung ist die Modellierung eines Ausschnitts aus der realen Welt.
- Bisherige Modellierungsansätze:
 - Funktionale Programmierung:
Die Lösung eines Problems wird als funktionaler (mathematischer) Zusammenhang zwischen Ein- und Ausgabedaten modelliert
 - Imperative Programmierung:
Die Lösung eines Problems wird als Menge von sequentiellen Abarbeitungsschritten modelliert.
- Beides sind wichtige Ansätze. Mit zunehmender Komplexität der Probleme (und damit der Ausschnitte der realen Welt die man modellieren muss) führen diese Ansätze allerdings zu immer komplexeren und unübersichtlicheren Programmen.

- Objektorientierte (oo) Programmierung ist *das* Programmierparadigma der 90er Jahre.
- OO Programmierung ist ein weiterer Ansatz, Problemstellungen der realen Welt zu modellieren.
- Der oo Ansatz orientiert sich dabei an “Dingen” (Objekte, die gewisse Eigenschaften und ein gewisses Verhalten haben), die modelliert werden müssen.

Die Idee der oo Programmierung am Beispiel der (fiktiven) Immobilienfirma “Teuer und Häßlich”, die exklusive Einfamilienhäuser vermittelt:

- Jedes Einfamilienhaus ist ein *Objekt (Instanz)*. Die Firma vermittelt z.B. gerade ein Landhaus.
- Über dieses “Landhaus”-Objekt werden von der Firma verschiedene Daten gespeichert, z.B. Haustyp, Name des Besitzers, Adresse, Wohnfläche, Anzahl der Bäder, Verkaufspreis, etc. Diese Daten werden *Attributwerte* des Objekts genannt.
- Ist ein potentieller Kunde gefunden, muss der Kaufpreis abrufbar sein. Es wird eine Funktion benötigt, die auf das “Landhaus”-Objekt angewendet werden kann um dessen Kaufpreis zu ermitteln. Diese Funktion nennt man eine *Operation* oder *Methode*.
- Auf die Attributwerte eines Objekts kann nur über die entsprechenden Methoden zugegriffen werden. Dieses Prinzip nennt man (*Daten-*)*Kapselung*.

- Außer dem “Landhaus”-Objekt bietet “Teuer und Häßlich” noch andere Einfamilienhäuser an:

Einfamilienhaus
Haustyp = „Landhaus“
Besitzer = „Dr. Kaiser“
Adresse = „Solln“
Wohnfläche = 400 qm
Anzahl Bäder = 3
Verkaufspreis = 2 Mio. EUR
<i>Verkaufspreis anzeigen</i>

Einfamilienhaus
Haustyp = „Stadthaus“
Besitzer = „Herzog“
Adresse = „Laim“
Wohnfläche = 220 qm
Anzahl Bäder = 2
Verkaufspreis = 1 Mio. EUR
<i>Verkaufspreis anzeigen</i>

Einfamilienhaus
Haustyp = „Bungalow“
Besitzer = „Miller“
Adresse = „Freimann“
Wohnfläche = 250 qm
Anzahl Bäder = 2
Verkaufspreis = 1,2 Mio. EUR
<i>Verkaufspreis anzeigen</i>

- Alle Objekte besitzen zwar unterschiedliche Attributwerte, die aber alle vom gleichen Typ sind. Man spricht von *Attributen*.
- Zudem besitzen alle Objekte die gleiche Operation “Verkaufspreis anfragen”.
- Die Objekte werden daher zu einer *Klasse* “Einfamilienhaus” zusammengefaßt.

- Eine Klasse definiert die Attribute und Methoden ihrer Objekte.
- Der *Zustand* eines konkreten Objekts wird durch seine Attributwerte und Verbindungen (*Links*) zu anderen konkreten Objekten bestimmt.
- Das *Verhalten* eines Objekts wird durch die Menge von Methoden beschrieben.
- Die wichtigsten Konzepte der oo Programmierung werden im Folgenden abstrakt besprochen.

5. Grundlagen der objektorientierten Programmierung

5.1 Abstraktion

5.2 Kapselung

5.3 Wiederverwendung

5.4 Beziehungen

5.5 Polymorphismus

5.6 Zusammenfassung

- Eines der wichtigsten Konzepte der oo Programmierung ist die Trennung zwischen Konzept und Umsetzung: Wenn man z.B. seinen Führerschein gemacht hat, kann man ein Auto fahren, ohne dessen kompliziertes Innenleben zu verstehen.
- Diese *Abstraktion* manifestiert sich in der Unterscheidung zwischen Objekt und Klasse. Ein Objekt ist ein existierendes “Ding” aus der Anwendungswelt des Programms (z.B. das Landhaus von Dr. Kaiser). Die Klasse ist eine Beschreibung eines oder mehrerer ähnlicher Objekte.
- Eine Klasse beschreibt mind. drei wichtige Dinge:
 - Wie ist das Objekt zu bedienen?
 - Welche Eigenschaften hat das Objekt und wie verhält es sich?
 - Wie wird das Objekt hergestellt?

- Jedes erzeugte Objekt einer Klasse hat seine eigene Identität.
- Beispiel: Lichtschalter in einem Haus
 - Alle Lichtschalter sind gleich zu bedienen.
 - Alle Lichtschalter sind gleich konstruiert.
 - Dennoch unterscheidet sich der Lichtschalter für die Flurbeleuchtung vom Lichtschalter fürs Badezimmer.
- Abstraktion hilft, Details zu ignorieren und reduziert damit die Komplexität des Problems. Dadurch werden komplexe Apparate und Techniken beherrschbar.

5. Grundlagen der objektorientierten Programmierung

5.1 Abstraktion

5.2 **Kapselung**

5.3 Wiederverwendung

5.4 Beziehungen

5.5 Polymorphismus

5.6 Zusammenfassung

- Eine Klasse ist die Zusammenfassung einer Menge von Daten (Attributen, auch: *Membervariablen* oder *Instanzvariablen*) und darauf operierenden Funktionen (Methoden).
- Die Attribute werden für jedes konkrete Objekt neu angelegt bzw. belegt. Sie repräsentieren den Zustand der Objekte.
- Die Methoden sind nur einmal realisiert/definiert und operieren bei jedem Aufruf auf den Daten eines bestimmten konkreten Objekts. Sie repräsentieren das Verhalten der Objekte.
- *Kapselung* bedeutet, dass (von gewollten Ausnahmen abgesehen) die Methoden die einzige Möglichkeit darstellen, mit einem konkreten Objekt zu kommunizieren und so Informationen über dessen Zustand zu gewinnen oder diesen zu verändern.

- Kapselung hilft, die Komplexität der Bedienung eines Objekts zu reduzieren.
- Durch Kapselung werden die Implementierungsdetails von Objekten verborgen.
- Dadurch können Daten nicht bewußt oder versehentlich verändert werden.
- Kapselung ist daher auch ein wichtiger Sicherheitsaspekt: Ein direkter Zugriff auf die Daten wird unterbunden, der Zugriff erfolgt nur über definierte *Schnittstellen*.

5. Grundlagen der objektorientierten Programmierung

5.1 Abstraktion

5.2 Kapselung

5.3 Wiederverwendung

5.4 Beziehungen

5.5 Polymorphismus

5.6 Zusammenfassung

- Durch Abstraktion und Kapselung wird die *Wiederverwendbarkeit* von Programmteilen gefördert.
- Beispiel: sog. *Collections* sind Objekte, die Sammlungen anderer Objekte aufnehmen und auf eine spezielle Art und Weise verarbeiten können.
 - Collections sind meist sehr kompliziert aufgebaut.
 - Collections haben aber meist eine einfache Art der Bedienung (Schnittstelle).
 - Werden Collections als Klasse realisiert, werden durch die Kapselung die komplexen Details “wegabstrahiert”.
 - Dies erleichtert die Wiederverwendung: Wenn ein Programm eine spezielle Collection benötigt, muss ein Objekt der passenden Klasse erzeugt werden. Das Programm kann über die einfache Schnittstelle (Methoden der Klasse) darauf zugreifen.
- Wiederverwendbarkeit hilft, effizienter und fehlerfreier zu programmieren.

5. Grundlagen der objektorientierten Programmierung

5.1 Abstraktion

5.2 Kapselung

5.3 Wiederverwendung

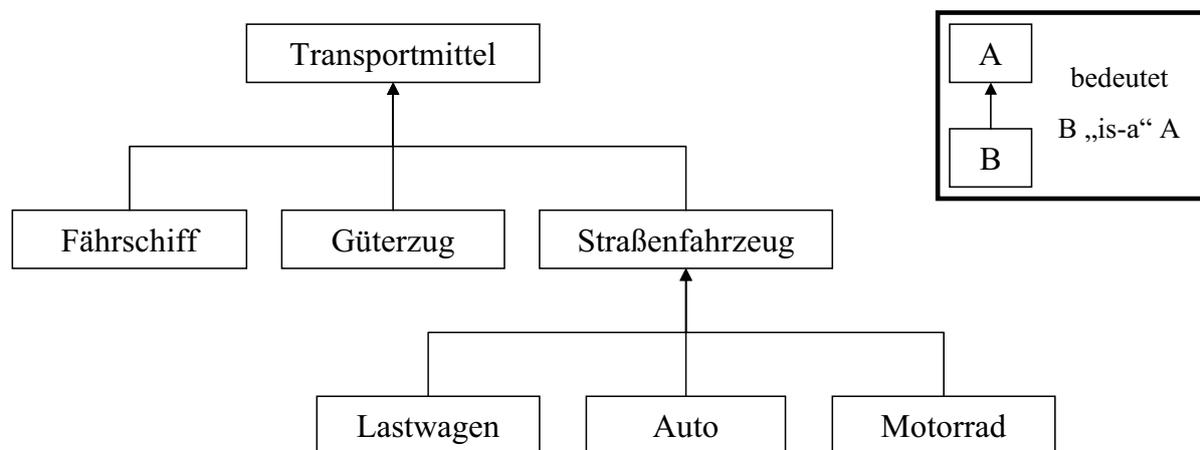
5.4 Beziehungen

5.5 Polymorphismus

5.6 Zusammenfassung

- Klassen und Objekte existieren typischerweise nicht isoliert, sondern stehen in Beziehung zueinander.
- Beispiel:
 - Sowohl ein Motorrad, als auch ein Auto und ein Lastwagen sind Straßenfahrzeuge.
 - Ein Lastwagen kann möglicherweise Motorräder aufnehmen.
 - Ein Fährschiff ist ebenfalls ein Transportmittel und kann viele Autos, Lastwagen und Motorräder aufnehmen.
- Grundsätzlich gibt es in der OO Programmierung drei Arten von Beziehungen:
 - Generalisierung und Spezialisierung (“is-a”-Beziehungen),
 - Aggregation und Komposition (“part-of”-Beziehungen),
 - Verwendungs- und Aufrufbeziehungen.

- Eine “is-a”-Beziehung zwischen zwei Klassen A und B sagt aus, dass “ B ein A ist”, also B alle Eigenschaften von A besitzt (und darüberhinaus vermutlich noch ein paar mehr).
- B ist eine *Spezialisierung* von A .
- A ist eine *Generalisierung* von B .
- Beispiel:
 - Motorrad, Auto und Lastwagen sind zwar paarweise unterschiedlich, aber alle sind Straßenfahrzeuge.
 - Straßenfahrzeuge sind, genau wie Fährschiffe (und Güterzüge etc.), Transportmittel.
 - Die entsprechende “is-a”-Beziehung ist in der *Hierarchie* auf der folgenden Folie veranschaulicht.



- “is-a”-Beziehungen werden in der oo Programmierung durch *Vererbung* modelliert.
- Die speziellere Klasse wird dabei nicht komplett neu definiert, sondern von der allgemeineren Klasse *abgeleitet*.
- Die speziellere Klasse (auch: *abgeleitete Klasse*) erbt alle Eigenschaften der allgemeineren Klasse (auch: *Vaterklasse* oder *Basisklasse*). Eigene Eigenschaften können nach Belieben hinzugefügt werden.
- Vererbungen können mehrstufig sein, d.h. eine abgeleitete Klasse kann wiederum Vaterklasse für andere abgeleitete Klassen sein (siehe Beispiel auf der vorherigen Folie). Dann spricht man von *Vererbungshierarchien*.
- Grundsätzlich kann eine Klasse auch von mehreren Vaterklassen abgeleitet sein. Beispielsweise ist ein Amphibienfahrzeug (abgeleitete Klasse) sowohl ein Wasserfahrzeug (Vaterklasse) als auch ein Landfahrzeug (Vaterklasse). In diesem Fall spricht man von *Mehrfachvererbung*.

- Eine “part-of”-Beziehung beschreibt die *Zusammensetzung* eines Objekts aus anderen Objekten.
- Ist diese Zusammensetzung essentiell für die Existenz des zusammengesetzten Objekts, spricht man von *Komposition*. Ein Güterzug besteht z.B. aus einer Lokomotive und mehreren Anhängern. Ohne diese Teile gibt es keine Güterzüge.
- Ist die Zusammensetzung nicht essentiell für die Existenz des zusammengesetzten Objekts, spricht man von *Aggregation*. Zwischen Straßenfahrzeug und Fährschiff besteht eine “part-of”-Beziehung, aber das Fährschiff kann auch leer fahren.
- **Bemerkung:** In den meisten oo Programmiersprachen werden Komposition und Aggregation gleich behandelt.

- Verwendungs- und Aufrufbeziehungen (*Assoziationen*) kommen dadurch zustande, dass z.B.
 - eine Methode einer Klasse *A* während ihrer Ausführung ein temporäres Objekt der Klasse *B* benutzt,
 - in der Parameterliste einer Methode einer Klasse *A* eine Variable definiert wird, die als Typ ein Objekt der Klasse *B* hat,
 - etc.

5. Grundlagen der objektorientierten Programmierung

- 5.1 Abstraktion
- 5.2 Kapselung
- 5.3 Wiederverwendung
- 5.4 Beziehungen
- 5.5 Polymorphismus**
- 5.6 Zusammenfassung

- Betrachten wir noch einmal Fährschiffe: Sie können Autos, Lastwägen und Motorräder – oder ganz allgemein Straßenfahrzeuge – aufnehmen.
- Um diese Aggregation zu beschreiben, genügt es also zu definieren, dass Fährschiffe Straßenfahrzeuge aufnehmen.
- *Polymorphismus* besagt, dass nicht nur Objekte der Klasse Straßenfahrzeuge aufgenommen werden könne, sondern auch Objekte aller abgeleiteten Klassen von der Vaterklasse Straßenfahrzeuge, also auch Autos, Lastwägen und Motorräder.
- Die zusätzlichen Eigenschaften der abgeleiteten Klassen sind für das Fährschiff irrelevant.
- Andersherum funktioniert Polymorphismus nicht!

- Ein weiterer Aspekt des Polymorphismus ist, dass Objekte unterschiedlicher Klassen die gleiche Funktionalität besitzen können (die allerdings in jeder Klasse unterschiedlich realisiert ist).
- Beispiel:
 - Bei allen Straßenfahrzeugen gibt es die Funktionalität, die Anzahl der Reifen abzufragen.
 - Dies würde durch eine entsprechende Methode “anzahlReifen” realisiert.
 - Diese Methode kann in allen drei Klassen (Auto, Lastwagen, Motorrad) denselben Namen haben. In allen drei Fällen steckt aber ein unterschiedlicher Algorithmus dahinter.
 - Diese Funktionalität (Methode “anzahlReifen”) könnte bereits in der Vaterklasse zur Verfügung stehen und in den abgeleiteten Klassen *überlagert* werden.
 - Wird im Zusammenhang eines Fährschiffes die Anzahl der Reifen eines Straßenfahrzeugs benötigt, das auf diesem Schiff gerade transportiert wird, wird dynamisch ausgewählt, welche Methode ausgeführt wird, ohne dass sich das Fährschiff darum kümmern muss (ist das Straßenfahrzeug z.B. ein Auto, wird die Methode “anzahlReifen” der Klasse Auto ausgeführt).

5. Grundlagen der objektorientierten Programmierung

5.1 Abstraktion

5.2 Kapselung

5.3 Wiederverwendung

5.4 Beziehungen

5.5 Polymorphismus

5.6 Zusammenfassung

Sie kennen jetzt die grundlegenden Ideen der objektorientierten Programmierung und Modellierung:

- Abstraktion
- Kapselung
- Wiederverwendung
- Beziehungen
- Polymorphismus