

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΑΦΟΥΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Κληρονομικότητα

Παράδειγμα

- Στο προηγούμενο παράδειγμα οι **φοιτητές** και οι **καθηγητές** είχαν κάποια **κοινά** στοιχεία
 - Και οι δύο είχαν όνομα
 - Και οι δύο είχαν κάποιο χαρακτηριστικό αριθμό
- και κάποιες **διαφορές**
 - Οι καθηγητές δίδασκαν μαθήματα
 - Οι φοιτητές έπαιρναν μαθήματα, βαθμούς και μονάδες
- Δεν θα ήταν βολικό αν είχαμε μεθόδους που να χειρίζονταν με **κοινό τρόπο τις ομοιότητες** (π.χ. εκτύπωση των βασικών στοιχείων) και να **ξεχωριστές μεθόδους για τις διαφορές?**
 - Έτσι δεν θα έπρεπε να γράφουμε τον **ίδιο κώδικα** πολλές φορές και οι **αλλαγές** θα έπρεπε να γίνουν μόνο μια φορά.
- Αυτό το καταφέρνουμε με την **κληρονομικότητα!**

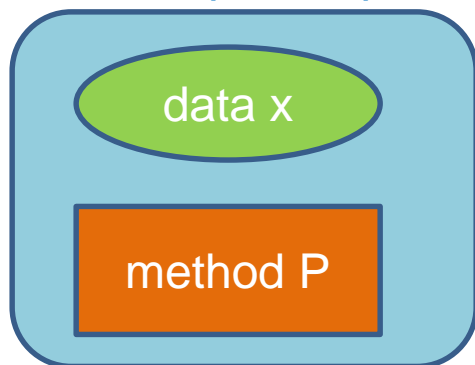
Κληρονομικότητα

- Η **κληρονομικότητα** είναι κεντρική έννοια στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό.
- Η ιδέα είναι να ορίσουμε μια **γενική κλάση** που έχει κάποια χαρακτηριστικά (πεδία και μεθόδους) που θέλουμε και μετά να ορίσουμε **εξειδικευμένες παραλλαγές** της κλάσης αυτής στις οποίες προσθέτουμε ειδικότερα χαρακτηριστικά.
 - Οι εξειδικευμένες κλάσεις λέμε ότι **κληρονομούν** τα χαρακτηριστικά της γενικής κλάσης

Κληρονομικότητα

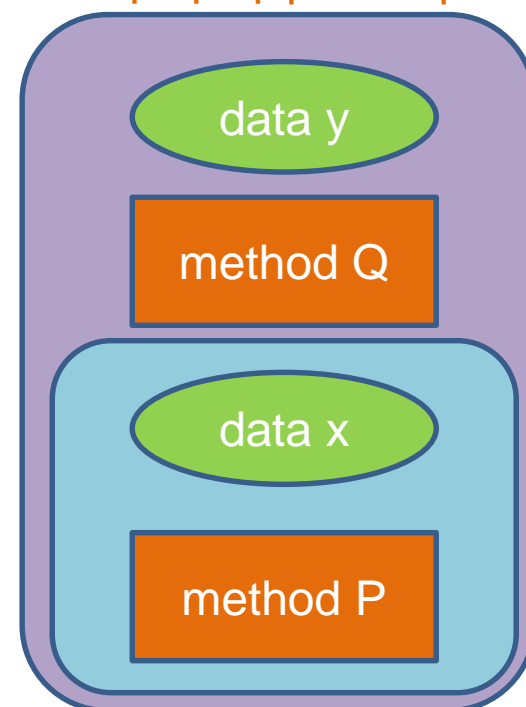
Έχουμε μια **Βασική Κλάση (Base Class) B**, με κάποια πεδία και μεθόδους.

Βασική Κλάση B



Θέλουμε να δημιουργήσουμε μια νέα κλάση D η οποία να έχει όλα τα χαρακτηριστικά της B, αλλά και κάποια επιπλέον.

Παράγωγη Κλάση D



Αντί να ξαναγράψουμε τον ίδιο κώδικα δημιουργούμε μια **Παράγωγη Κλάση (Derived Class) D**, η οποία **κληρονομεί** όλη τη λειτουργικότητα της Βασικής Κλάσης B και στην οποία προσθέτουμε τα νέα πεδία και μεθόδους.

Αυτή διαδικασία λέγεται **κληρονομικότητα**

Κληρονομικότητα

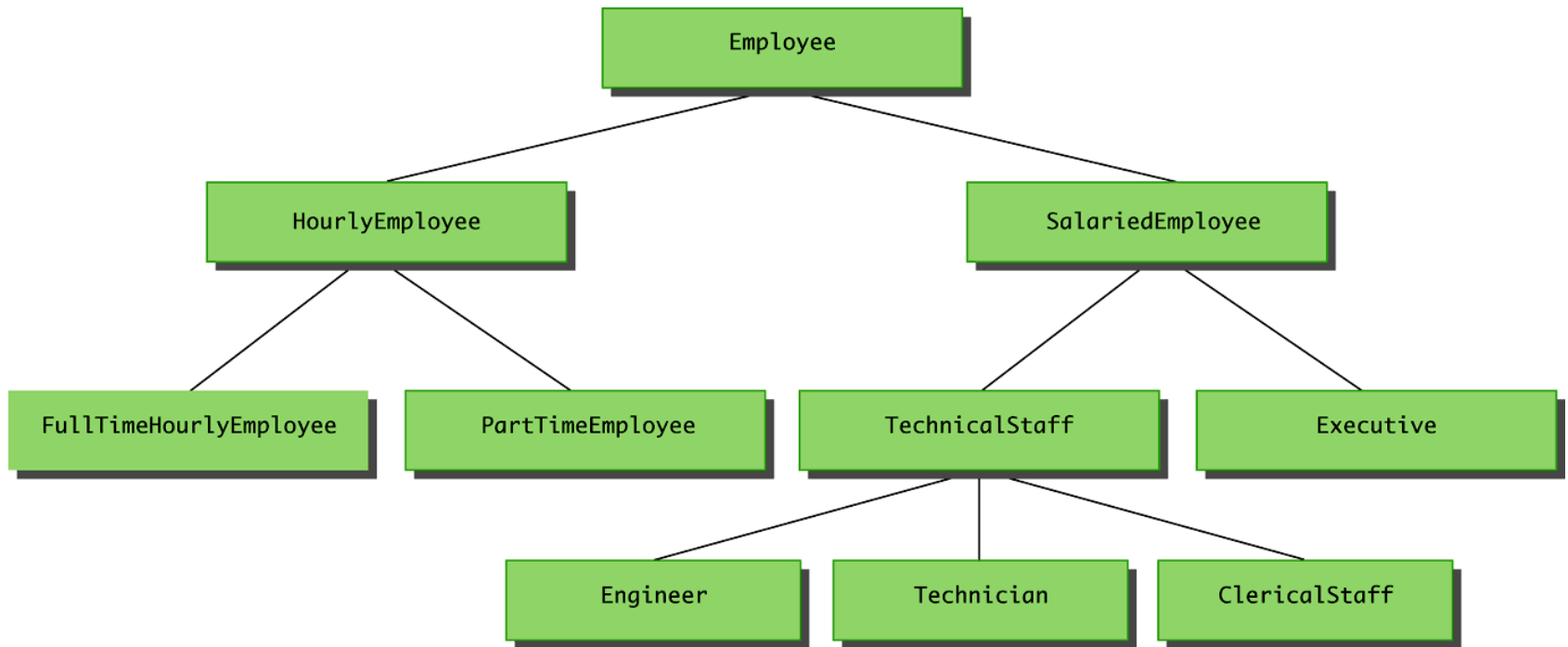
- Η κληρονομικότητα είναι χρήσιμη όταν
 - Θέλουμε να έχουμε αντικείμενα και της κλάσης B και της κλάσης D.
 - Θέλουμε να ορίσουμε πολλαπλές παράγωγες κλάσεις D1, D2, ... που η κάθε μία επεκτείνει την B με διαφορετικό τρόπο.
- Μπορούμε να ορίσουμε παράγωγες κλάσεις των παράγωγων κλάσεων.
 - Με αυτό τον τρόπο ορίζεται μια ιεραρχία κλάσεων.

Ιεραρχία κλάσεων (Class Hierarchy)

- Παράδειγμα: Έχουμε ένα πρόγραμμα που διαχειρίζεται τους **Εργαζόμενους** μιας εταιρίας.
 - Όλοι οι εργαζόμενοι έχουν κοινά χαρακτηριστικά το όνομα τους και το ΑΦΜ τους.
- Οι εργαζόμενοι χωρίζονται σε **Ωρομίσθιους** και **Έμμισθους**
 - Διαφορετικά χαρακτηριστικά θα κρατάμε όσον αφορά το μισθό για τον καθένα
- Οι **Ωρομίσθιοι** χωρίζονται σε **Πλήρους** και **Μερικής απασχόλησης**
- Οι **Έμμισθοι** χωρίζονται σε **Τεχνικό Προσωπικό** και **Διευθυντικό προσωπικό**
- Κ.ο.κ.....

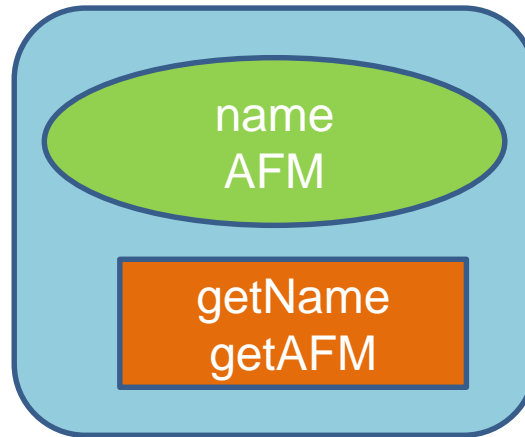
A Class Hierarchy

Display 7.1 A Class Hierarchy

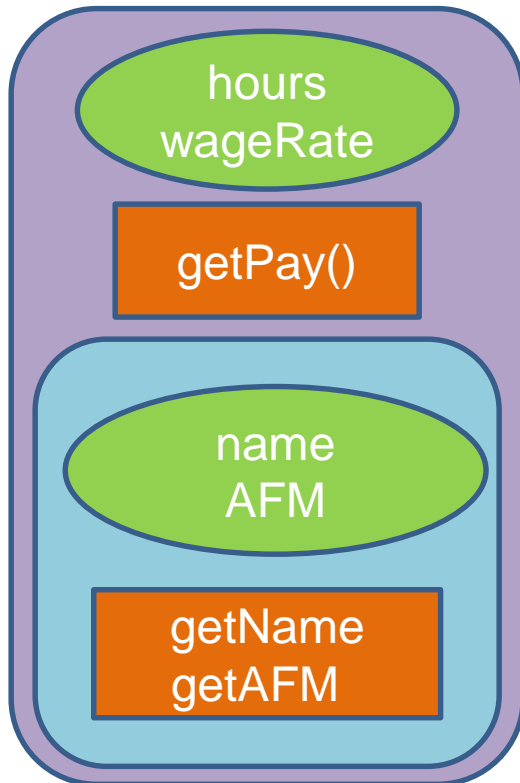


Παράδειγμα

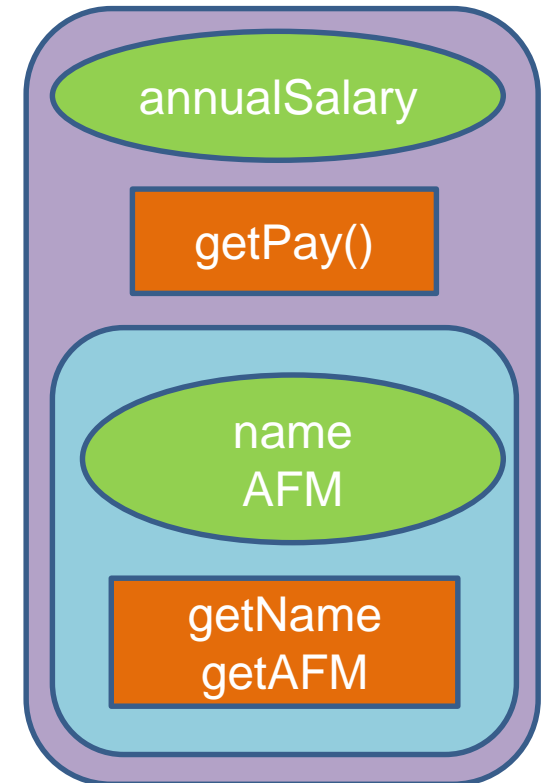
Employee



HourlyEmployee



SalariedEmployee



Οι παράγωγες κλάσεις κληρονομούν τα πεδία και τις μεθόδους της βασικής κλάσης

Πλεονέκτημα: επαναχρησιμοποίηση του κώδικα!

Ορολογία

- Η βασική κλάση συχνά λέγεται και **υπέρ-κλάση** (**superclass**) και η παραγόμενη κλάση **υπό-κλάση** (**subclass**).
- Επίσης η βασική κλάση λέμε ότι είναι ο **γονέας** της παραγόμενης κλάσης, και η παράγωγη κλάση το **παιδί** της βασικής.
 - Αν έχουμε παραπάνω από ένα επίπεδο κληρονομικότητας στην ιεραρχία, τότε έχουμε **πρόγονο** και **απόγονο** κλάση.

ΣΥΝΤΑΚΤΙΚΟ

- Ας πούμε ότι έχουμε την βασική κλάση **Employee** και τις παραγόμενες κλάσεις **HourlyEmployee** και **SalariedEmployee**.
- Για να ορίσουμε τις παραγόμενες κλάσεις χρησιμοποιούμε το εξής συντακτικό στη δήλωση της κλάσης

- `public class HourlyEmployee extends Employee`
- `public class SalariedEmployee extends Employee`

Η βασική κλάση

```
public class Employee
{
    private String name;
    private int AFM;

    public Employee( ) { ... }

    public Employee(String theName, int theAFM) { ... }

    public Employee(Employee originalObject) { ... }

    public String getName( ) { ... }
    public void setName(String newName) { ... }

    public int getAFM( ) { ... }
    public void setAFM (int newAFM) { ... }

    public String toString() { ... }
}
```

Η παράγωγη κλάση HourlyEmployee

```
public class HourlyEmployee extends Employee
{
    private double wageRate;
    private double hours; //for the month

    public HourlyEmployee( ) { ... }

    public HourlyEmployee(String theName, int theAFM,
        double theWageRate, double theHours) { ... }

    public HourlyEmployee(HourlyEmployee originalObject) { ... }

    public double getRate( ) { ... }
    public void setRate(double newWageRate) { ... }

    public double getHours( ) { ... }
    public void setHours(double hoursWorked) { ... }

    public double getPay( ) {
        return wageRate*hours;
    }

    public String toString( ){ ... }
}
```

Νέα πεδία για την
HourlyEmployee

Μέθοδος getPay
υπολογίζει το μηνιαίο
μισθό

Η παράγωγη κλάση SalariedEmployee

```
public class SalariedEmployee extends Employee
```

```
{
```

```
    private double salary; //annual
```

```
    public SalariedEmployee( ) { ... }
```

```
    public SalariedEmployee(String theName,  
                             int theAFM, double theSalary) { ... }
```

```
    public SalariedEmployee(SalariedEmployee originalObject ) { ... }
```

```
    public double getSalary( ) { ... }
```

```
    public void setSalary(double newSalary) { ... }
```

```
    public double getPay( )
```

```
    {
```

```
        return salary/12;
```

```
    }
```

```
    public String toString( ) { ... }
```

```
}
```

Νέα πεδία για την
SalariedEmployee

Μέθοδος getPay υπολογίζει
το μηνιαίο μισθό.
Διαφορετική από την
προηγούμενη

Constructor

```
public class Employee
{
    private String name;
    private int AFM;

    public Employee()
    {
        name = "no name";
        AFM = 0;
    }

    public Employee(String theName, int theAFM)
    {
        if (theName == null || theAFM <= 0)
        {
            System.out.println("Fatal Error creating employee.");
            System.exit(0);
        }
        name = theName;
        AFM = theAFM;
    }
}
```

```

public class HourlyEmployee extends Employee
{
    private double wageRate;
    private double hours; //for the month

    public HourlyEmployee(String theName, int theAFM,
                           double theWageRate, double theHours)
    {
        super(theName, theAFM);
        if ((theWageRate >= 0) && (theHours >= 0))
        {
            wageRate = theWageRate;
            hours = theHours;
        }
        else
        {
            System.out.println(
                "Fatal Error: creating an illegal hourly employee.");
            System.exit(0);
        }
    }
}

```

Με τη λέξη κλειδί **super** αναφερόμαστε στην βασική κλάση.

Εδώ καλούμε τον **constructor** της Employee με ορίσματα το όνομα και το ΑΦΜ

```
public class SalariedEmployee extends Employee
{
    private double salary; //annual

    public SalariedEmployee(String theName,
                             int theAFM, double theSalary)
    {
        super(theName, theAFM);
        if (theSalary >= 0)
            salary = theSalary;
        else
        {
            System.out.println(
                "Fatal Error: Negative salary.");
            System.exit(0);
        }
    }
}
```



```
public class SalariedEmployee extends Employee
{
    private double salary; //annual

    public SalariedEmployee ()
    {
        super ();
        salary = 0;
    }
}
```

Καλεί τον default constructor της Employee

Η εντολή δεν είναι απαραίτητη σε αυτή την περίπτωση. Αν δεν έχουμε κάποια κλήση προς τον constructor της γονικής κλάσης, τότε καλείτε εξ ορισμού ο default constructor της Employee.

```
public class SalariedEmployee extends Employee
{
    private double salary; //annual

    public SalariedEmployee(String theName,int theAFM)
    {
        salary = 0;
    }
}
```

Πως θα αρχικοποιηθεί το αντικείμενο στην περίπτωση που κληθεί αυτός ο constructor?

Εφόσον δεν καλούμε εμείς κάποιο constructor της γονικής κλάσης θα κληθεί ο default constructor ο οποίος θα αρχικοποιήσει το όνομα στο "no name" και το ΑΦΜ στο μηδέν.

```
public class SalariedEmployee extends Employee
{
    private double salary; //annual

    public SalariedEmployee(String theName,int theAFM)
    {
        super(theName, theAFM);
        salary = 0;
    }
}
```

Αν θέλουμε να αρχικοποιήσουμε το όνομα και το ΑΦΜ θα πρέπει να καλέσουμε τον αντίστοιχο constructor της γονικής κλάσης.

Constructor this

- Όπως καλείται ο constructor **super** της γονικής κλάσης μπορούμε να καλέσουμε και τον constructor **this** της ίδιας κλάσης.

```
public class SalariedEmployee extends Employee
{
    private double salary; //annual

    public SalariedEmployee(String theName, int theAFM, double theSalary)
    {
        super(theName, theAFM);
        if (theSalary >= 0)
            salary = theSalary;
        else{
            System.out.println("Fatal Error: Negative salary.");
            System.exit(0);
        }
    }

    public SalariedEmployee(){
        this("no name", 0, 0);
    }
}
```

Καλεί ένα άλλο constructor της ίδιας κλάσης

Γιατί να μην κάνουμε κάτι πιο απλό? Κατευθείαν ανάθεση των πεδίων

```
public class SalariedEmployee extends Employee
{
    private double salary; //annual

    public SalariedEmployee(String theName,
                             int theAFM, double theSalary)
    {
        name = theName;
        AFM = theAFM;
        salary = theSalary;
    }
}
```

ΛΑΘΟΣ!

Οι παραγόμενες κλάσεις **δεν** έχουν πρόσβαση στα **private** πεδία και τις **private** μεθόδους της βασικής κλάσης.

Κληρονομικότητα και ενθυλάκωση

- Οι **παραγόμενες** κλάσεις κληρονομούν την **πληροφορία** που έχει και η **γονική** κλάση
 - Ένα αντικείμενο SalariedEmployee έχει πληροφορία για το όνομα και το ΑΦΜ του υπαλλήλου.
- **Δεν έχουν** όμως **πρόσβαση** να διαβάσουν και να αλλάξουν ότι είναι **private** μέσα στην γονική κλάση.
 - Στην περίπτωση του SalariedEmployee, δεν μπορούμε να αλλάξουμε ή να διαβάσουμε το όνομα. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τις **public μεθόδους** setName, getName.
 - Για τον constructor πρέπει να καλέσουμε την super.
- Με αυτό τον τρόπο **προστατεύουμε** τα δεδομένα της γονικής κλάσης από κώδικα εκτός της κλάσης.
- Ο περιορισμός ισχύει και για **μεθόδους** που είναι **private** στην γονική κλάση.

```
public class Employee
{
    private void doSomething() {
        System.out.println("doSomething");
    }
}
```

```
public class SalariedEmployee extends Employee
{
    public void doSomethingMore() {
        doSomething();
        System.out.println("and more");
    }
}
```

ΛΑΘΟΣ!

Υπέρβαση μεθόδων (method overriding)

- Μία μέθοδος που ορίζεται στην βασική κλάση μπορούμε να την **ξανα-ορίσουμε** στην παράγωγη κλάση με διαφορετικό τρόπο
 - Παράδειγμα: η μέθοδος **toString()**. Την ξανα-ορίζουμε για κάθε παραγόμενη κλάση ώστε να παράγει αυτό που θέλουμε
 - Αυτό λέγεται **υπέρβαση** της μεθόδου (**method overriding**).
- Η **υπέρβαση** των μεθόδων είναι διαφορετική από την **υπερφόρτωση**.
 - Στην υπερφόρτωση **αλλάζουμε την υπογραφή** της μεθόδου.
 - Εδώ έχουμε την ίδια υπογραφή, απλά **αλλάζει ο ορισμός** στην παραγόμενη κλάση.


```
public class Employee
{
    private String name;
    private int AFM;

    public Employee( ) { ... }

    public Employee(String theName, int theAFM) { ... }

    public Employee(Employee originalObject) { ... }

    public String getName( ) { ... }
    public void setName(String newName) { ... }

    public Date getHireDate( ) { ... }
    public void setHireDate(Date newDate) { ... }

    public String toString()
    {
        return (name + " " + AFM);
    }
}
```

```
public class HourlyEmployee extends Employee
{
    private double wageRate;
    private double hours; //for the month

    public HourlyEmployee( ) { ... }

    public HourlyEmployee(String theName, int theAFM,
        double theWageRate, double theHours) { ... }

    public HourlyEmployee(HourlyEmployee originalObject) { ... }

    public double getRate( ) { ... }
    public void setRate(double newWageRate) { ... }

    public double getHours( ) { ... }
    public void setHours(double hoursWorked) { ... }

    public double getPay( ) {
        return wageRate*hours;
    }

    public String toString( ){
        return (getName( ) + " " + getAFM( )
            + "\n$" + wageRate + " per hour for " + hours + " hours");
    }
}
```

```
public class SalariedEmployee extends Employee
{
    private double salary; //annual

    public SalariedEmployee( ) { ... }

    public SalariedEmployee(String theName,
                             int theAFM, double theSalary) { ... }

    public SalariedEmployee(SalariedEmployee originalObject ) { ... }

    public double getSalary( ) { ... }
    public void setSalary(double newSalary) { ... }

    public double getPay( )
    {
        return salary/12;
    }

    public String toString( ) { ... }
    {
        return (getName( ) + " " + getAFM( )
                + "\n$" + salary + " per year");
    }
}
```

```
public class SalariedEmployee extends Employee
{
    private double salary; //annual

    public SalariedEmployee( ) { ... }

    public SalariedEmployee(String theName,
                             int theAFM, double theSalary) { ... }

    public SalariedEmployee(SalariedEmployee originalObject ) { ... }

    public double getSalary( ) { ... }
    public void setSalary(double newSalary) { ... }

    public double getPay( )
    {
        return salary/12;
    }

    public String toString( ) { ... }
    {
        return (super.toString( ) + "\n$" + salary + " per year");
    }
}
```

Έτσι καλούμε την toString της βασικής κλάσης

super

- Το keyword **super** χρησιμοποιείται σαν αντικείμενο κλήσης για να καλέσουμε μια μέθοδο της γονικής κλάσης την οποία έχουμε κάνει override.
 - Π.χ., `super.toString()` για να καλέσουμε την `toString` της `Employee`.
- Αν θέλουμε να το ξεχωρίσουμε από την κλήση της `toString` της `SalariedEmployee`, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το **this**. Μέσα στην `SalariedEmployee`:
 - `super.toString()` καλεί την `toString` της `Employee`
 - `this.toString()` καλεί την `toString` της `SalariedEmployee`
- **Προσοχή: Δεν** μπορούμε να έχουμε αλυσιδωτές κλήσεις του `super`.
 - `super.super.toString()` είναι **λάθος!**

Παράδειγμα χρήσης

```
public class InheritanceDemo
{
    public static void main(String[] args)
    {
        HourlyEmployee joe = new HourlyEmployee("Joe Worker",
                                                100, 50.50, 160);

        System.out.println("joe's longer name is " + joe.getName( ));

        System.out.println("Changing joe's name to Josephine.");
        joe.setName("Josephine");

        System.out.println("joe's record is as follows:");
        System.out.println(joe);
    }
}
```

Καλεί τις μεθόδους της Employee

Καλεί τις μεθόδους της HourlyEmployee

Πολλαπλοί τύποι

- Ένα αντικείμενο της παράγωγης κλάσης έχει και τον τύπο της βασικής κλάσης
 - Ένας HourlyEmployee είναι **και** Employee
 - Υπάρχει μία **is-a** σχέση μεταξύ των κλάσεων.
- Αυτό μπορούμε να το εκμεταλλευτούμε χρησιμοποιώντας την **βασική κλάση** όταν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε **κάποια** από τις **παράγωγες**.

```
public class IsADemo
{
    public static void main(String[] args)
    {
        SalariedEmployee joe = new SalariedEmployee("Josephine",
                                                    100, 100000);
        HourlyEmployee sam = new HourlyEmployee("Sam",
                                                200, 50.50, 40);

        System.out.println("joe's longer name is " + joe.getName());

        System.out.println("showEmployee(joe):");
        showEmployee(joe);

        System.out.println("showEmployee(sam):");
        showEmployee(sam);
    }

    public static void showEmployee(Employee employeeObject)
    {
        System.out.println(employeeObject.getName());
        System.out.println(employeeObject.getAFM());
    }
}
```

Μπορούμε να καλέσουμε τη μέθοδο και με HourlyEmployee και με SalariedEmployee


```
public class Employee
{
    private String name;
    private int AFM;

    public Employee(Employee other) {
        this.name = other.name;
        this.AFM = other.AFM;
    }
}
```

```
public class SalariedEmployee extends Employee
{
    public SalariedEmployee(SalariedEmployee other) {
        super(other);
        this.salay = other.salary;
    }
}
```

Η κλήση του copy constructor της Employee (μέσω της `super(other)`) γίνεται με ένα αντικείμενο τύπου SalariedEmployee. Αυτό γίνεται γιατί **SalariedEmployee is a Employee** και το αντικείμενο `other` έχει και τους δύο τύπους.

```

public class IsADemo
{
    public static void main(String[] args)
    {
        SalariedEmployee joe = new SalariedEmployee("Josephine",
                                                    100, 100000);
        HourlyEmployee sam = new HourlyEmployee("Sam",
                                                200, 50.50, 40);

        System.out.println("joe's longer name is " + joe.getName());

        System.out.println("showEmployee(joe) invoked:");
        showEmployee(joe);

        System.out.println("showEmployee(sam) invoked:");
        showEmployee(sam);
    }

    public static void showEmployee(Employee employeeObject)
    {
        System.out.println(employeeObject);
    }
}

```

Θα καλέσει την toString που αντιστοιχεί στο αντικείμενο που περάσαμε ως παράμετρο και όχι την toString της Employee.