



# Einführung in die Programmierung

Prof. Dr. Bertrand Meyer

Lecture 10: Das dynamische Modell  
und mehr zu Referenzen

# Ziel dieser Vorlesung

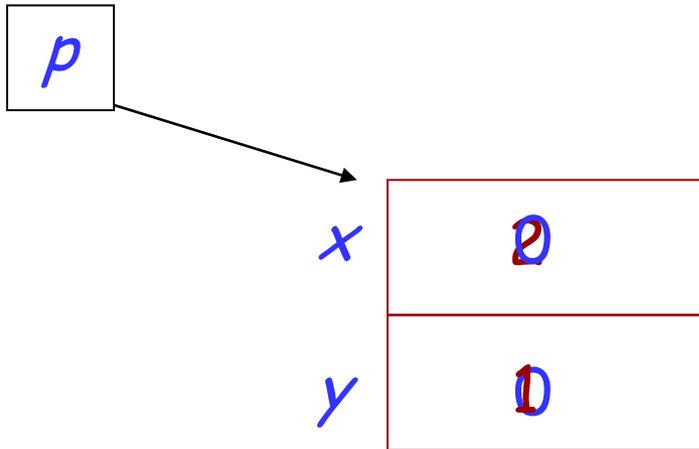
---



Ein paar neue Konzepte und insbesondere ein besseres Verständnis des recht schwierigen Themas der **Referenzen**

Anmerkungen zu Speicherbereinigung und zugehörigen Konzepten

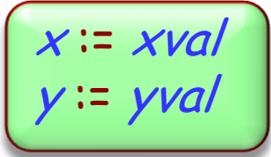
Ersetzt einen Wert durch einen anderen



*`p.set_coordinates(2, 1)`*

# Feldern einen Wert zuweisen (in einer Routine)



```
class
  POSITION
feature -- Zugriff
  x: REAL
    -- Horizontale Position
  y: REAL
    -- Vertikale Position
feature -- Element-Veränderung
  set_coordinates (xval, yval: REAL)
    -- Setze Koordinaten auf ('xval', 'yval').
  require
    x_positive: xval >= 0
    y_positive: yval >= 0
  do
    
    x := xval
    y := yval
  ensure
    x_set: x = xval
    y_set: y = yval
  end
end
```

# Effekt einer Zuweisung

Referenztypen: Referenzzuweisung

Expandierte Typen: Kopie des Wertes

Siehe *LINKABLE* in EiffelBase

```
class LINKED_CELL feature
```

```
  item: INTEGER
```

```
  right: LINKED_CELL
```

```
  set_fields(n: INTEGER; r: LINKED_CELL)
```

```
    -- Beide Felder neu setzen.
```

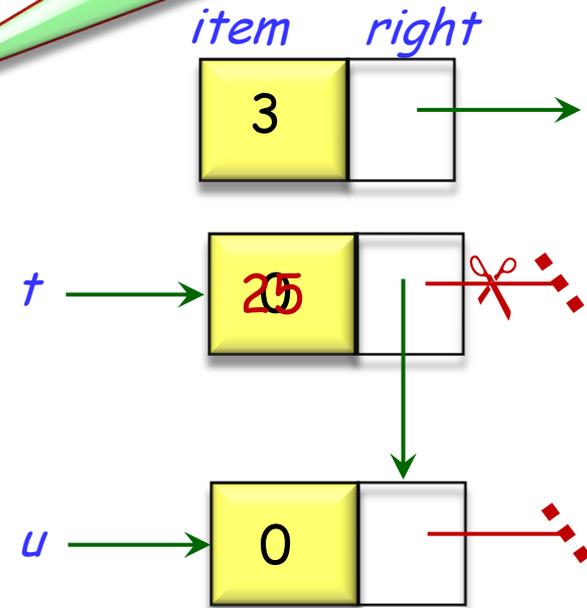
```
  do
```

```
    item := n
```

```
    right := r
```

```
  end
```

```
end
```

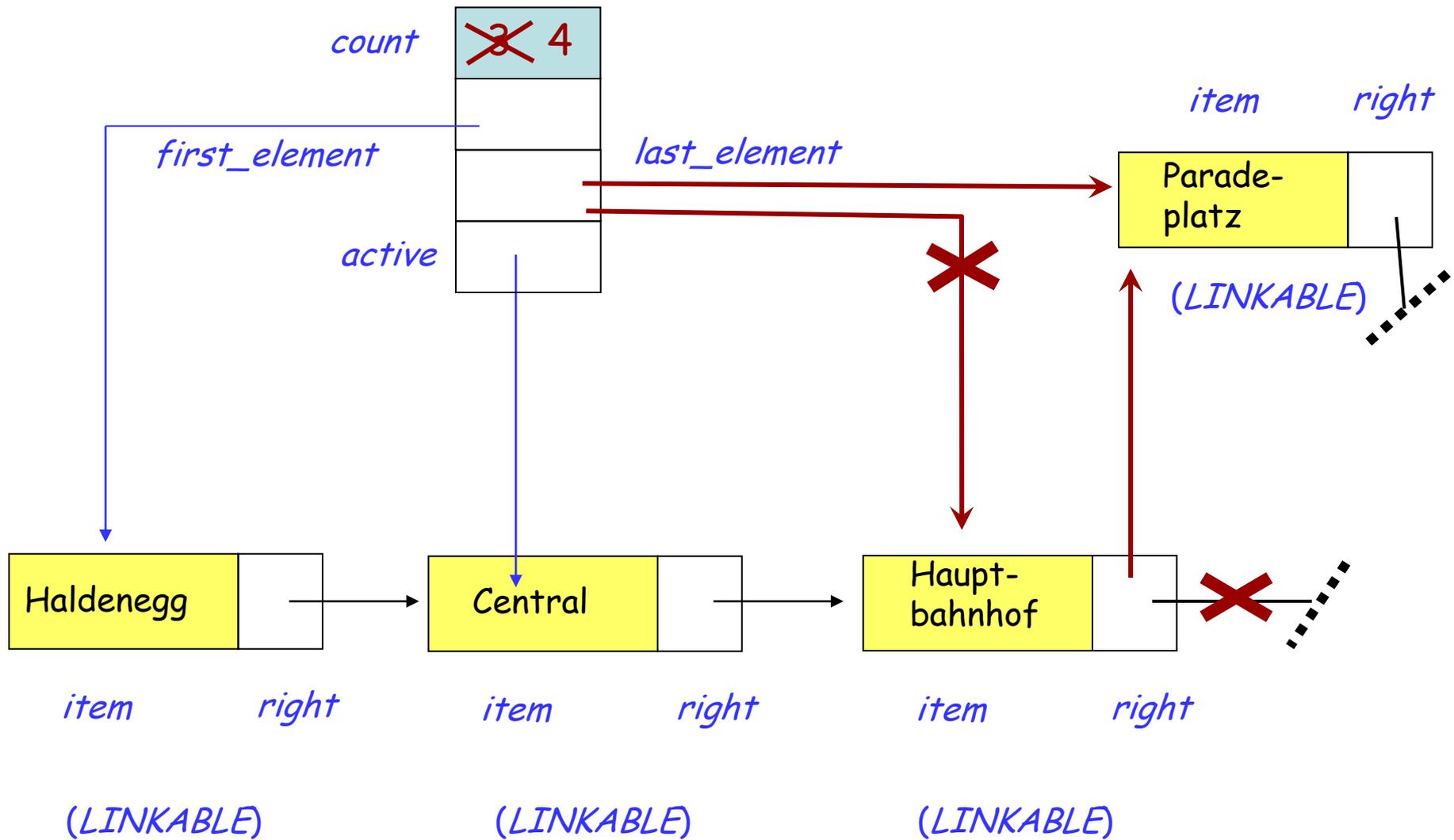


```
t, u: LINKED_CELL
```

```
create t; create u
```

```
t.set_fields(25, u)
```

# Eine verkettete Liste von Strings **Einfügen am Ende**



# Ein Element am Ende einfügen



```
extend(v: STRING)
    -- Füge v am Ende hinzu.
    -- Cursor nicht verschieben.

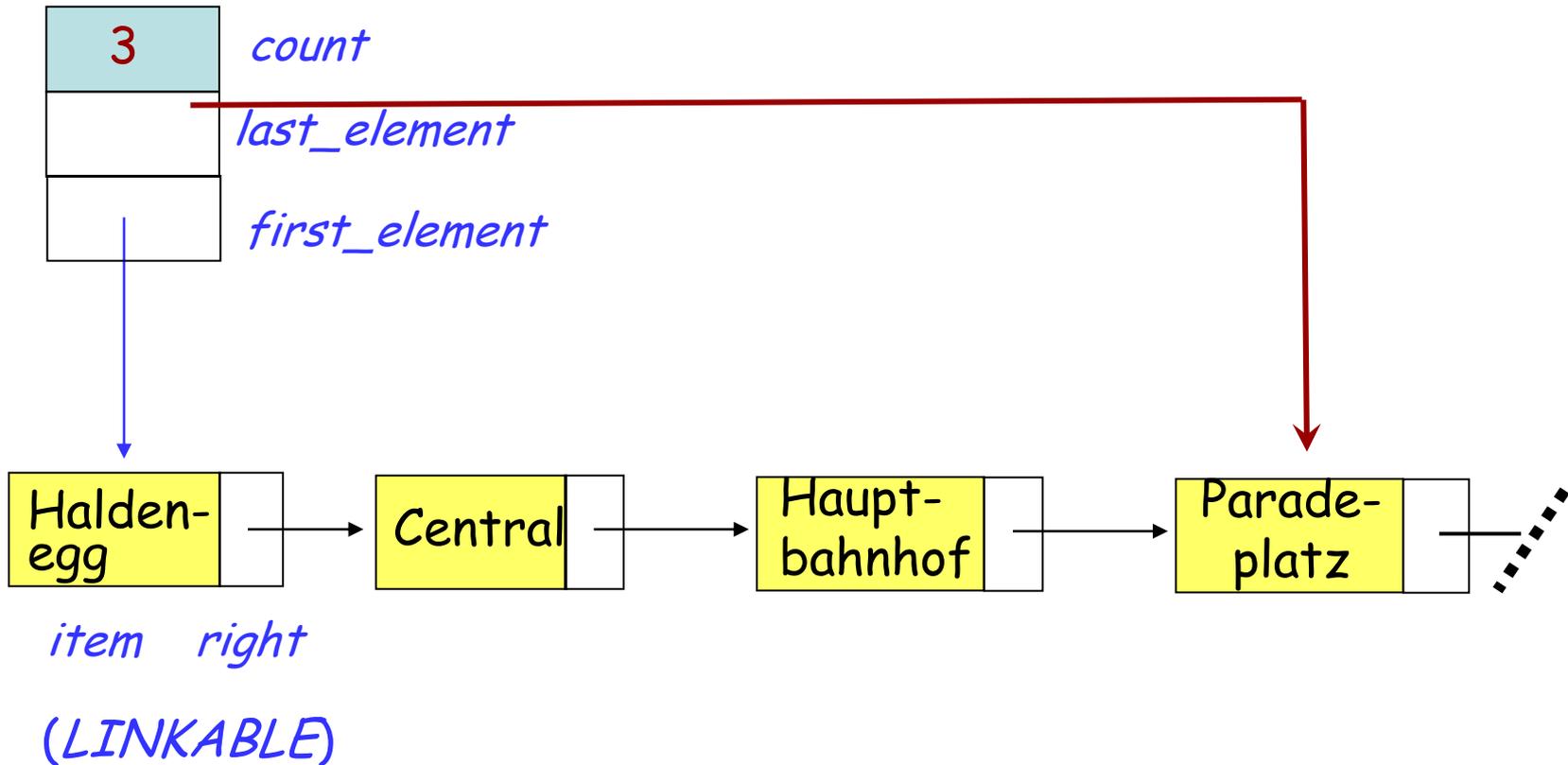
    local
        p: LINKABLE[STRING]
    do
        create p.make(v)
        if is_empty then
            first_element := p
            active := p
        else
            last_element.put_right(p)
            if after then active := p end
        end
        last_element := p
        count := count + 1
    end
end
```

# Übung (beinhaltet Schleifen)

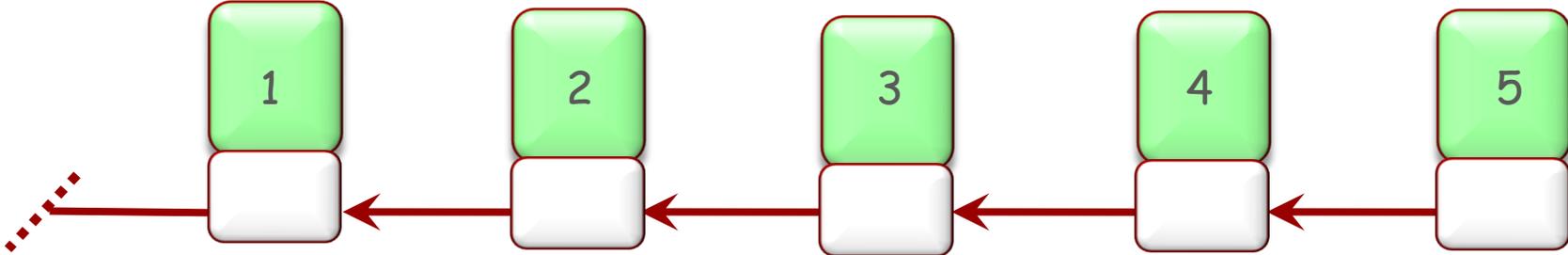
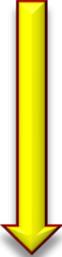
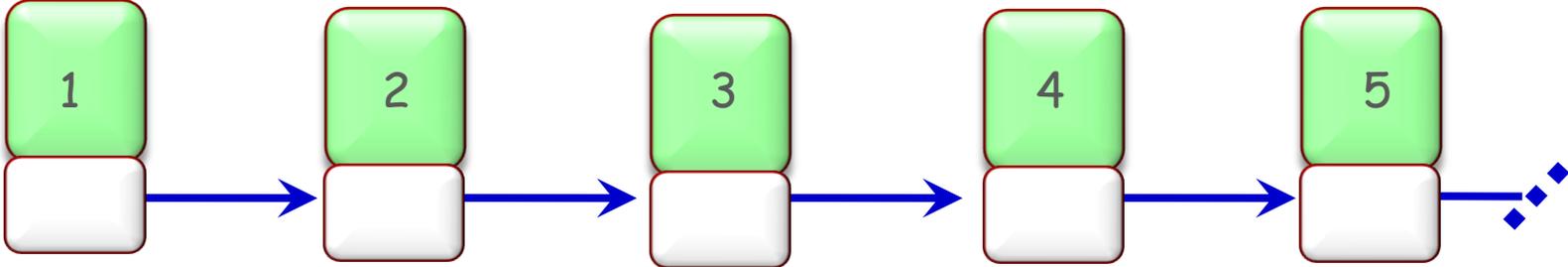


Kehren Sie eine Liste um!

(LINKED\_LIST)

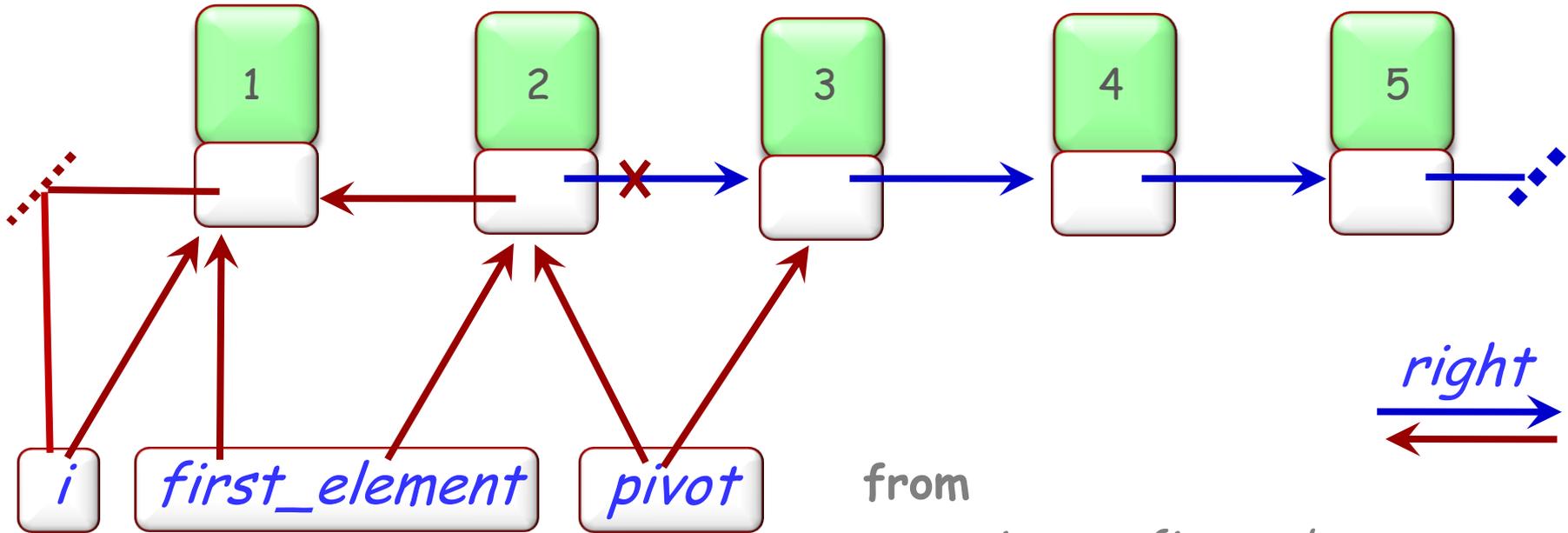


# Eine Liste umkehren





# Eine Liste umkehren



from

```
pivot := first_element  
first_element := Void
```

until *pivot = Void* loop

```
i := first_element
```

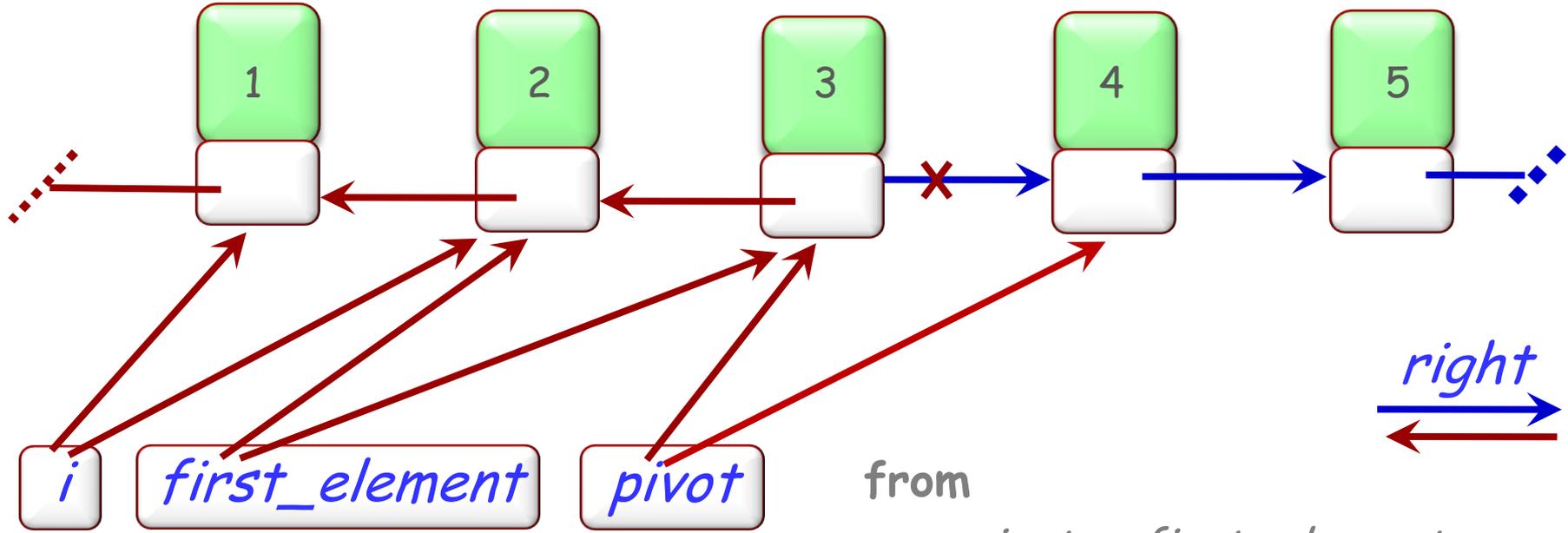
```
first_element := pivot
```

```
pivot := pivot.right
```

```
first_element.put_right(i)
```

end

# Eine Liste umkehren



from

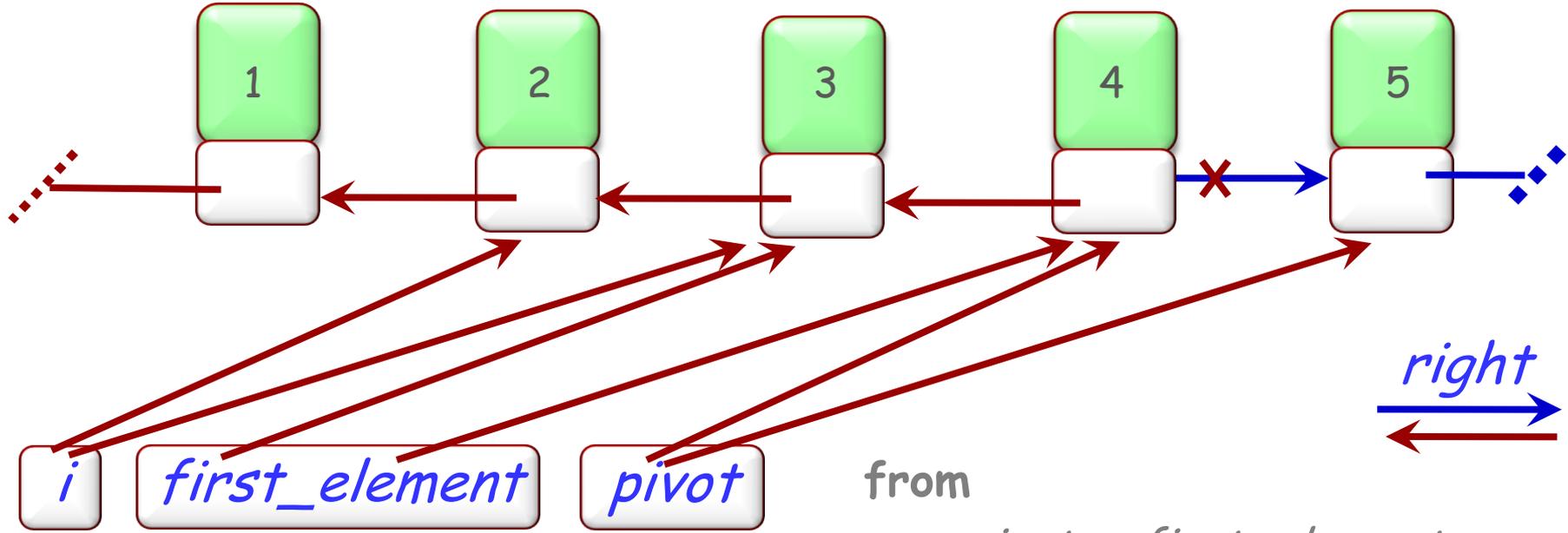
```
pivot := first_element  
first_element := Void
```

until *pivot = Void* loop

```
i := first_element  
first_element := pivot  
pivot := pivot.right  
first_element.put_right(i)
```

end

# Eine Liste umkehren



from

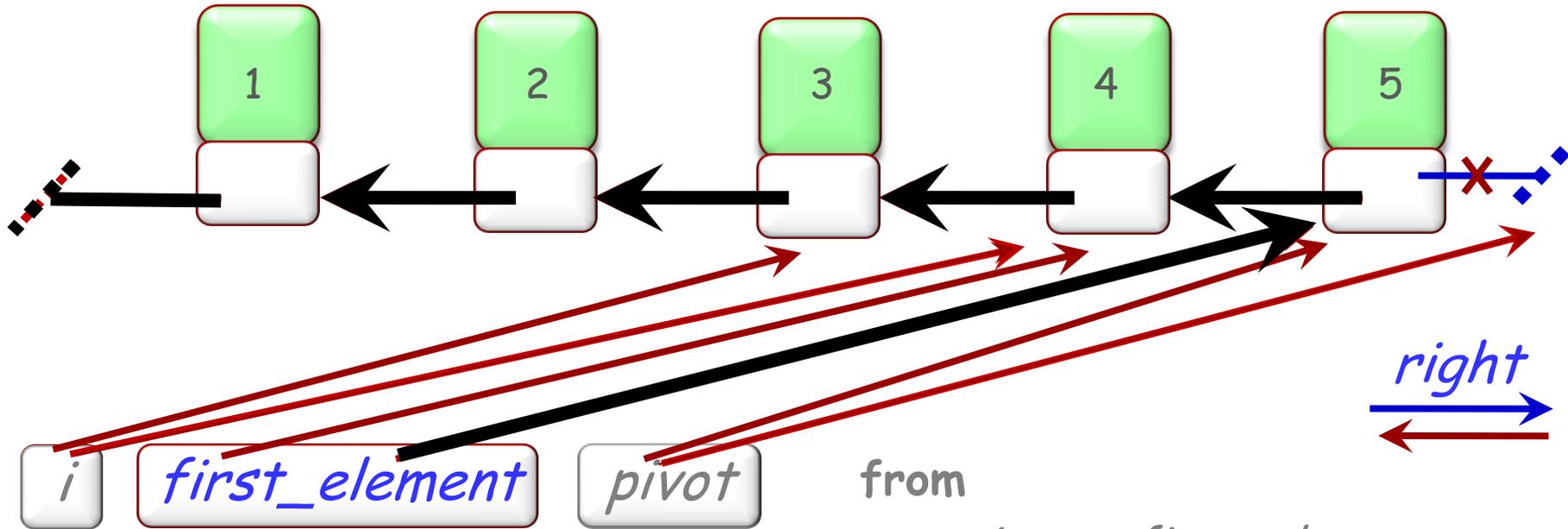
```
pivot := first_element  
first_element := Void
```

**until** *pivot = Void* loop

```
i := first_element  
first_element := pivot  
pivot := pivot.right  
first_element.put_right(i)
```

**end**

# Eine Liste umkehren



from

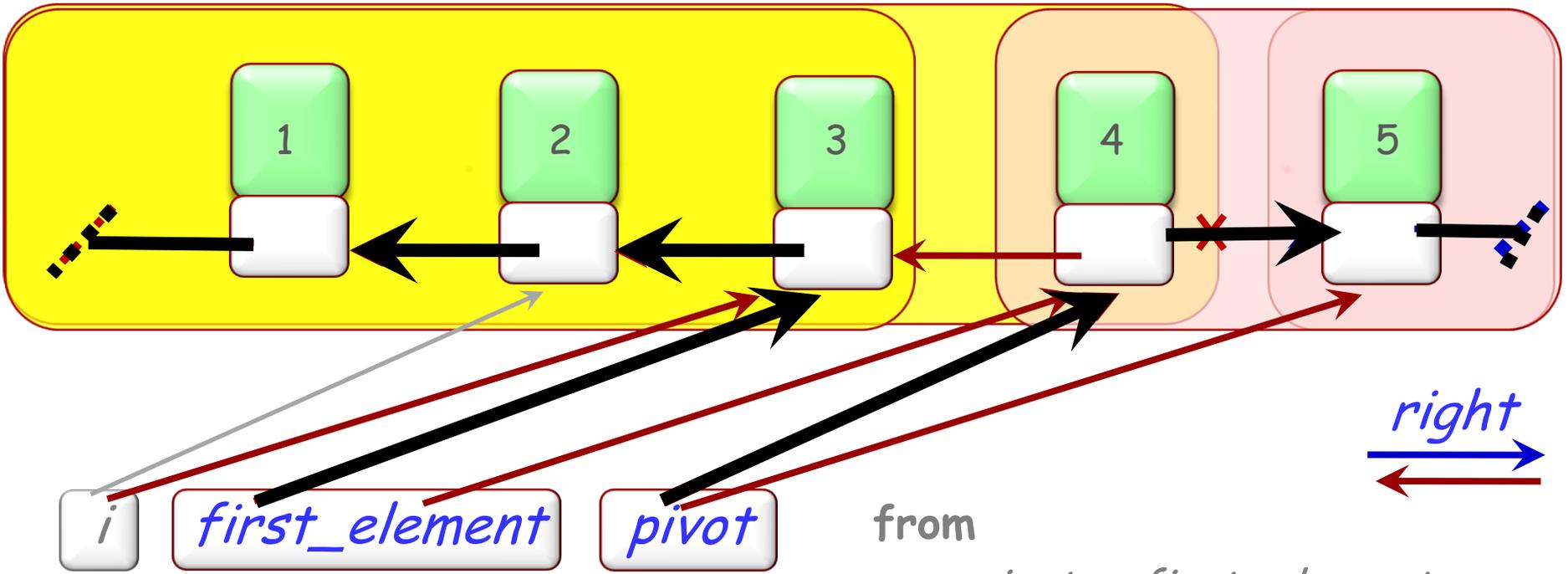
```
pivot := first_element  
first_element := Void
```

until *pivot = Void* loop

```
i := first_element  
first_element := pivot  
pivot := pivot.right  
first_element.put_right(i)
```

end

# Die Schleifeninvariante



Invariante: Von  $first\_element$  nach  $right$ : anfängliche Elemente in umgekehrter Reihenfolge; Von  $pivot$  aus: Rest der Elemente in ursprünglicher Reihenfolge.

```
from  
  pivot := first_element  
  first_element := Void  
until pivot = Void loop  
  i := first_element  
  first_element := pivot  
  pivot := pivot.right  
  first_element.put_right(i)  
end
```

# Das Problem mit Referenzzuweisungen



Eine intuitive Argumentationsweise:

-- Hier ist *SOME\_PROPERTY* für *a* erfüllt

“Wende *SOME\_OPERATION* auf *b* an”

-- Hier gilt *SOME\_PROPERTY* immer noch für *a*

Dies gilt für expandierte Werte, z.B. ganze Zahlen (integers)

-- Hier ist  $P(a)$  erfüllt.

$OP(b)$

-- Hier ist  $P(a)$  immer noch erfüllt für *a*

# Dynamische Mehrfachbenennung



*a, b: LINKABLE[STRING]*

*create a....*

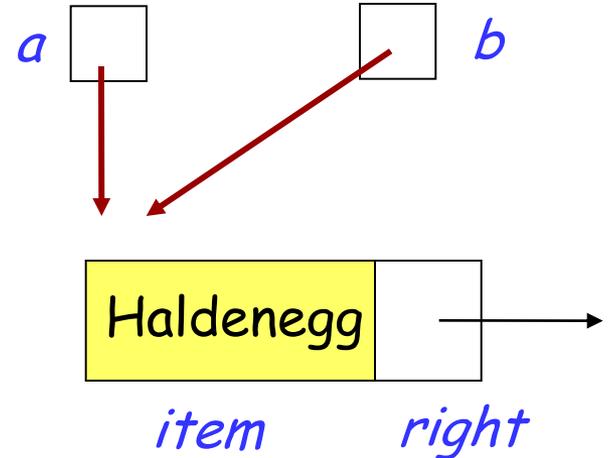
*a.put("Haldenegg")*

*b := a*

-- Hier hat *a.item* den Wert "Haldenegg"

*b.put("Paradeplatz")*

-- Hier hat *a.item* den Wert ?????





- Ich habe gehört, dass die Cousine des Chefs weniger
- als 50'000 Franken pro Jahr verdient

"Erhöhen Sie Caroline's Gehalt um 1 Franken"

-- ??????

Metaphern:

- "Die schöne Tochter von Leda"
- "Menelas' Gefährtin"
- "Geliebte von Paris"

= Helena von Troja



Referenzzuweisungen sind nützlich

Sie sind möglicherweise auch etwas schwieriger

Überlassen Sie diese so oft wie möglich den spezialisierten Bibliotheken von generellen Datenstrukturen.

# Varianten von Zuweisungen und Kopieren



Referenzzuweisung (Typen von *a* und *b* sind Referenztypen):

*b := a*

Duplizieren eines Objektes (flach):

*c := a.twin*

Duplizieren eines Objektes (tief):

*d := a.deep\_twin*

Weiterhin: flache Feld-um-Feld Kopie (Kein neues Objekt wird erzeugt):

*e.copy(a)*

# Flaches und tiefes Klonen



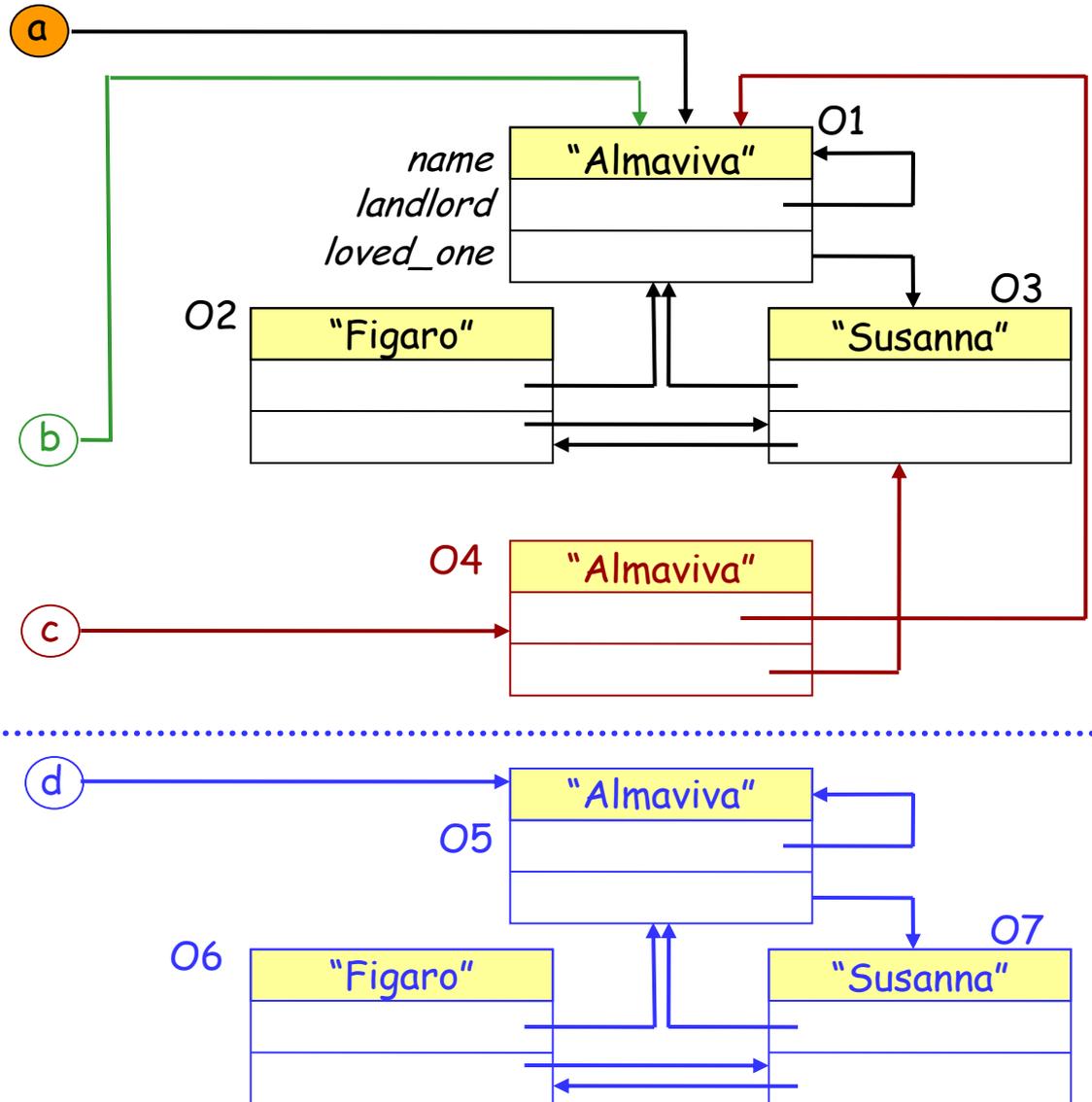
Anfangssituation:

Resultat von:

$b := a$

$c := a.\text{twin}$

$d := a.\text{deep\_twin}$



# Woher kommen diese Mechanismen?

---

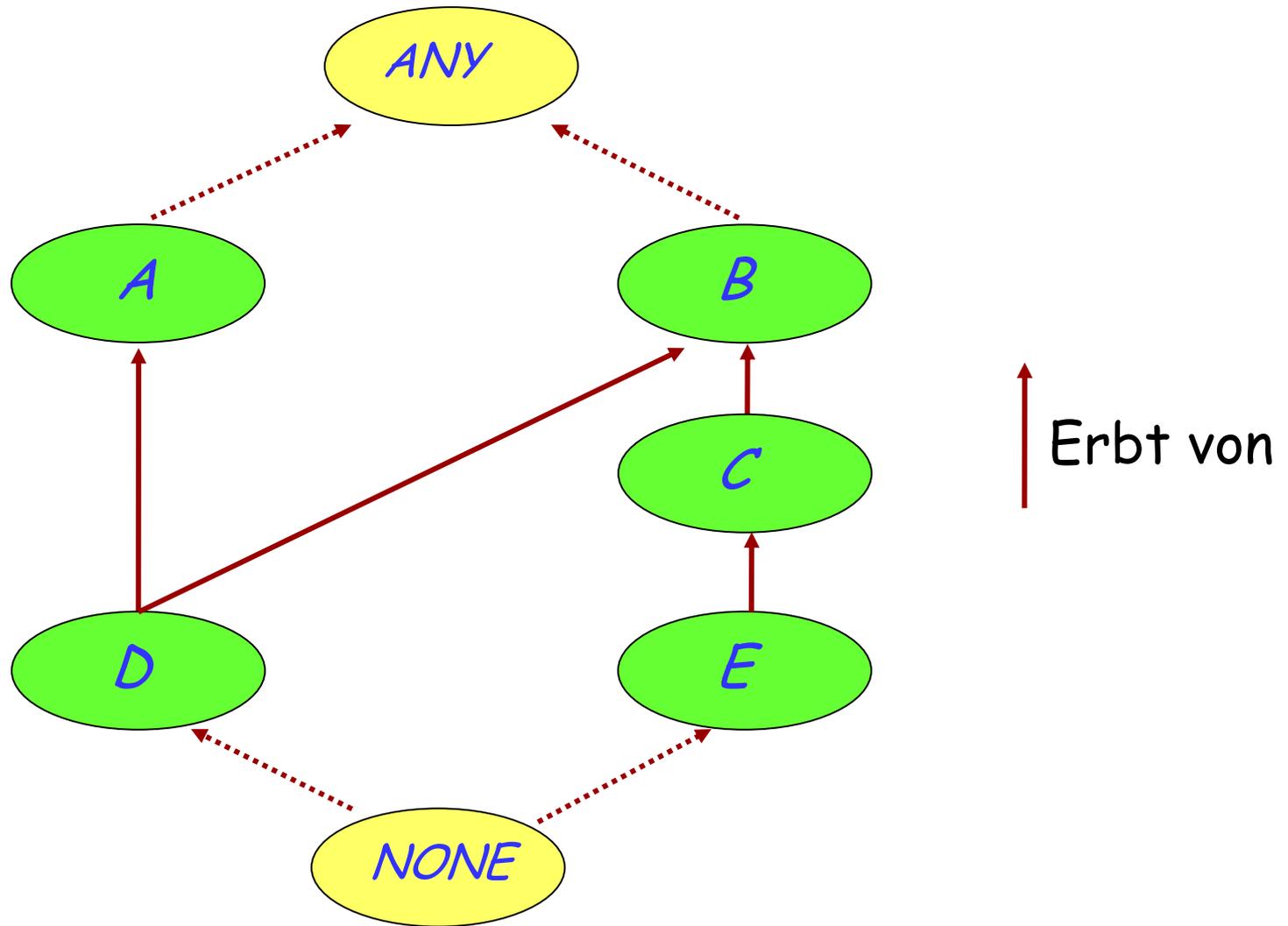


Die Klasse *ANY* in der Eiffel "Kernel-Bibliothek"

Jede Klasse, die nicht explizit von einer anderen erbt, erbt implizit von *ANY*

Deshalb ist jede Klasse ein Nachkomme von *ANY*

# Die Vererbungsstruktur vervollständigen



# Ein verwandter Mechanismus: Persistenz



*a.store(file)*

....

*b := retrieved(file)*

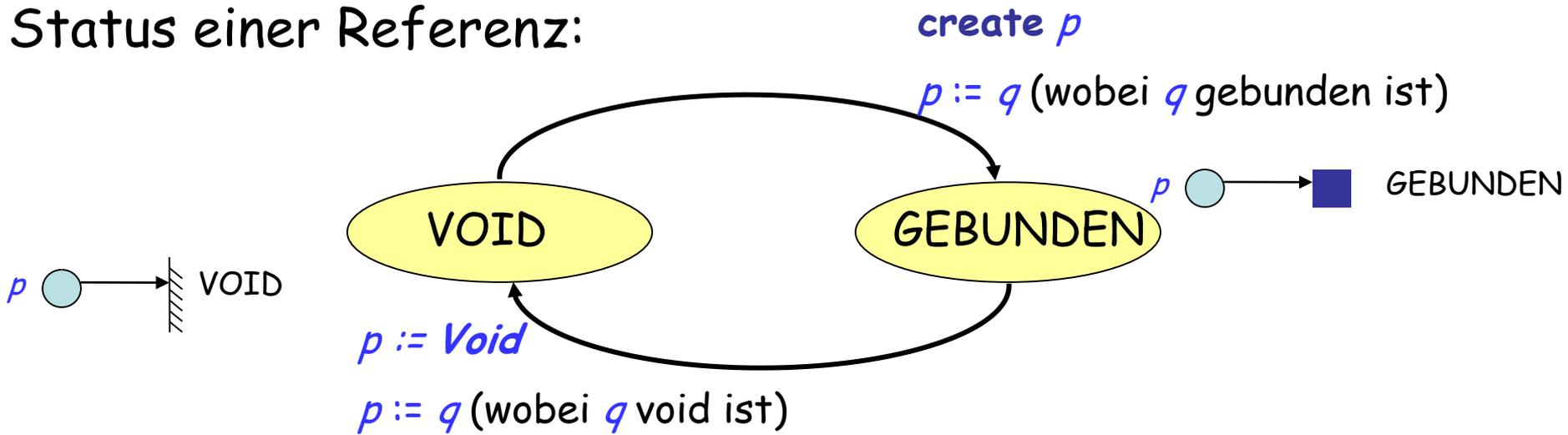
Muss verbessert werden, siehe "Objekt-Test"

Speicherung erfolgt automatisch.

Persistente Objekte werden durch individuelle Schlüssel identifiziert.

Diese Features kommen aus der Bibliotheksklasse *STORABLE*.

Status einer Referenz:



Operationen auf Referenzen:

*create p*

*p := q*

*p := Void*

*if p = Void then ...*

# Die Objekt-Orientierte Form eines Aufrufs

---



*some\_target.some\_feature (some\_arguments)*

Zum Beispiel:

*Paris.display*

*Line6.extend (Station\_Parade\_Platz)*

*x := a.plus (b)*      **???????**



In

$a - b$

ist der  $-$  Operator ein "infix"-Operator  
(zwischen den Operanden geschrieben)

In

$- b$

ist der  $-$  Operator ein "präfix"-Operator  
(vor dem Operand geschrieben)

expanded class *INTEGER* feature

```
plus alias "+" (other: INTEGER): INTEGER  
    -- Summe mit other  
    do ... end
```

```
times alias "*" (other: INTEGER): INTEGER  
    -- Multiplikation mit other  
    do ... end
```

```
minus alias "-" : INTEGER  
    -- unäres Minus  
    do ... end
```

...

end

Aufrufe wie *i.plus(j)* können jetzt auch als *i + j* geschrieben werden



Chapters on

- Syntax (11)
- **Inheritance (16)**



- Mit Referenzen spielen: Umkehrung einer Liste
- Dynamische Mehrfachbenennung und die Schwierigkeiten von Zeigern und Referenzen
- Allgemeine Vererbungsstruktur
- Kopieren, Klonen und Speicheroperationen
- Persistenzhülle
- Infix- & Präfix-Operatoren