



Einführung in die Programmierung

Prof. Dr. Bertrand Meyer

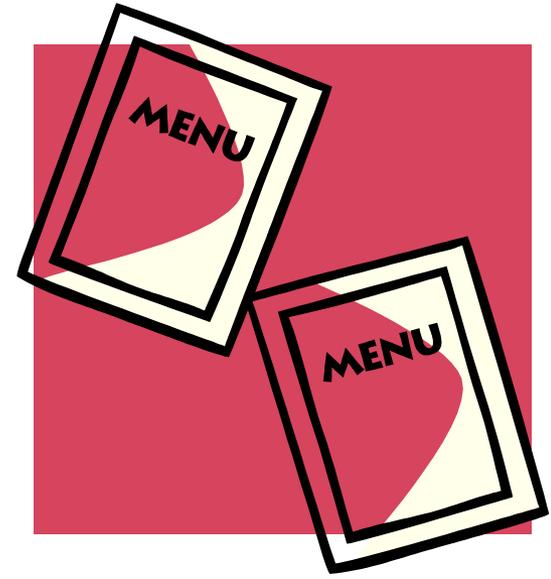
Lektion 6: Objekterzeugung

In dieser Lektion...



...werden wir sehen, wie Objekte zu erzeugen...

... und ein Paar verwandten Themen (mehr über Invarianten, Void-Referenzen, Ausführung eines Systems, Korrektheit...)



Einfaches Beispiel von Erzeugungsinstruktionen:

`origin, p1, p2: POINT`

...

`create origin`

`create p1.make_cartesian (3, 4)`

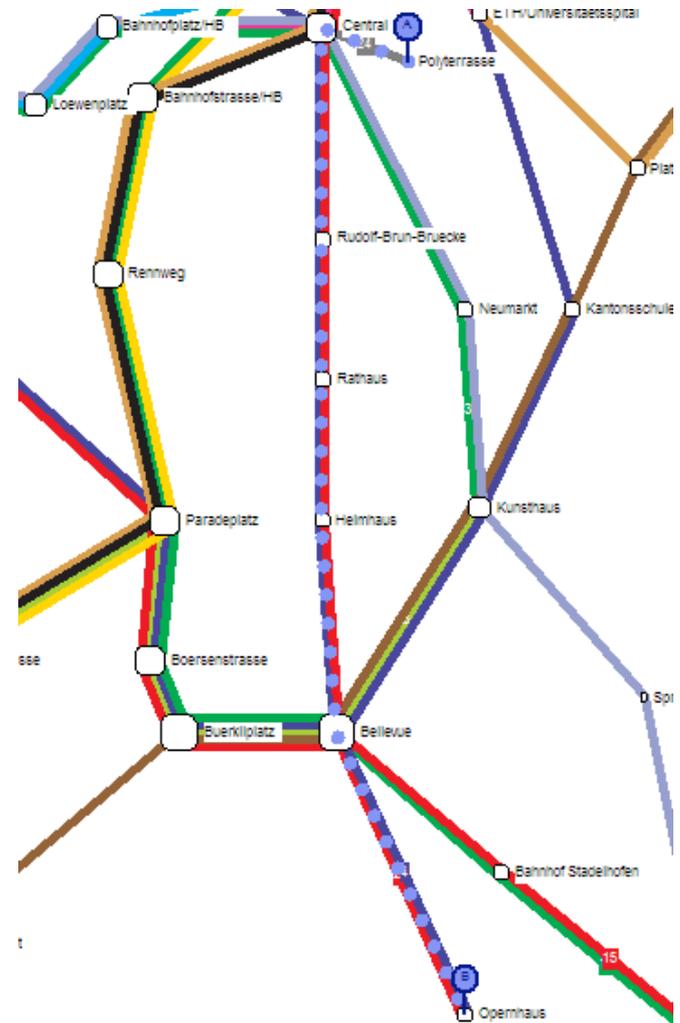
`create p2.make_polar (5, Pi/4)`

Objekte erzeugen



In früheren Beispielen haben *Zurich, Polybahn* etc. jeweils vordefinierte Objekte bezeichnet. *Wir werden jetzt unsere eigenen Objekte erzeugen*

Unser Ziel: Eine Route von Polyterrasse nach Opernhaus erzeugen



Beispiel: *ROUTE_BUILDING*



```
class ROUTE_BUILDING inherit  
  ZURICH_OBJECTS
```

```
feature
```

```
  build_route
```

```
    -- Eine Route bauen und damit arbeiten.
```

```
  do
```

```
    -- "Opera_route erzeugen und Teilstrecken hinzufügen"
```

```
    Zurich.add_route (Opera_route)
```

```
    Opera_route.reverse
```

```
    -- "Weiter mit Opera_route arbeiten"
```

```
  end
```

```
    Opera_route: ROUTE
```

```
    -- Eine Route von Polybahn nach Opernhaus.
```

```
end
```

Pseudocode

Pseudocode

Bezeichnet eine
Instanz der
Klasse *ROUTE*

«Pseudocode» bezeichnet Sätze in natürlicher Sprache, die noch nicht geschriebenen Programmcode darstellen

Beispiel:

-- "*Opera_route* erzeugen und Teilstrecken hinzufügen"

Wir schreiben Pseudocode als Kommentar und in Anführungszeichen

Stil: wenn der wirkliche Code geschrieben wird, ist es eine gute Idee, den Pseudocode als normalen Kommentar im Programm zu behalten



Ein **Bezeichner** ist ein vom Programmierer gewählter Name, um ein gewisses Programmelement zu repräsentieren. Beispiele sind:

Identifizier

- Eine Klasse, z.B. *ROUTE*
- Ein Feature, z.B. *i_th*
- Ein Laufzeitwert, wie etwa ein Objekt oder eine Objektreferenz, z.B. *Opera_route*

Ein Bezeichner, der einen Laufzeitwert bezeichnet, wird **Entität** genannt

Entity

Eine Entität, deren Wert sich ändern kann, ist eine **Variable**

Variable

Während der Ausführung können Entitäten an Objekte **gebunden** sein

Attached

An ein Objekt gebundene Entitäten

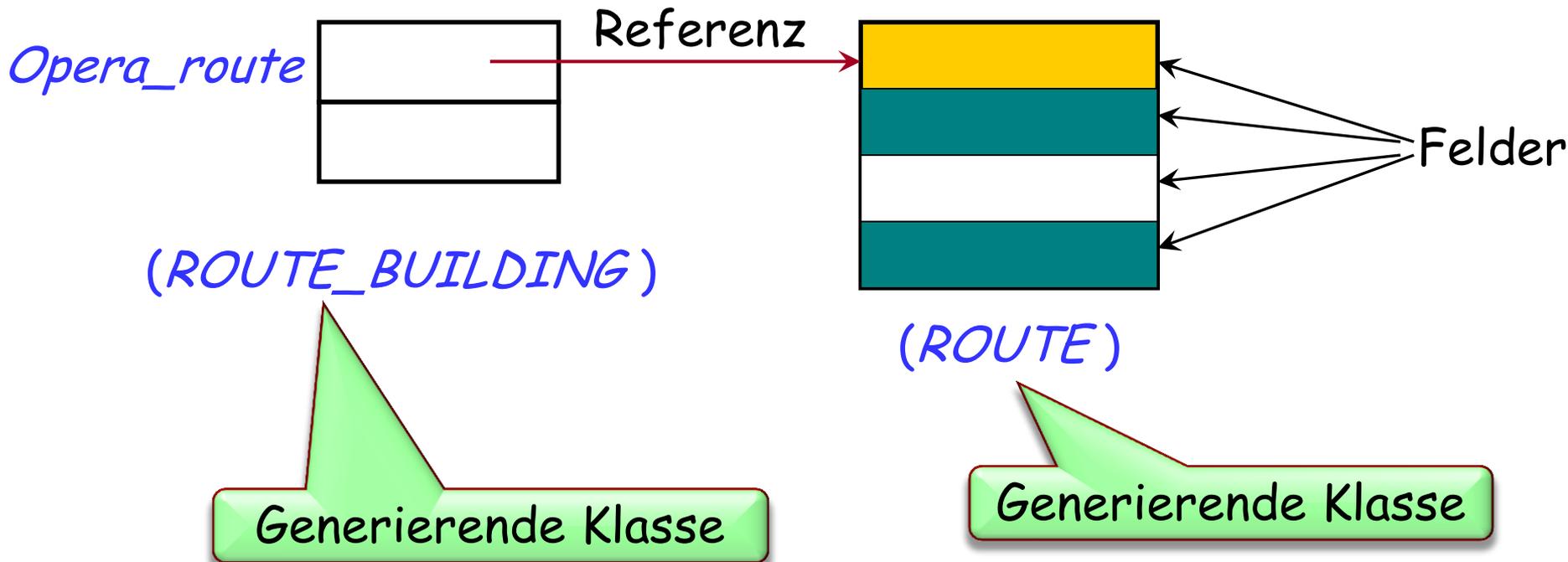


Im Programm: eine Entität, wie z.B. *Opera_route*

Im Speicher, während der Ausführung: ein Objekt

OBJEKT

OBJEKT



ROUTE_BUILDING



```
class ROUTE_BUILDING inherit
  ZURICH_OBJECTS
```

```
feature
```

```
  build_route
```

```
    -- Eine Route bauen und damit arbeiten.
```

```
  do
```

```
    -- "Opera_route erzeugen und Teilstrecken hinzufügen"
```

```
    Zurich.add_route (Opera_route)
```

```
    Opera_route.reverse
```

```
    -- "Weiter mit Opera_route arbeiten"
```

```
  end
```

```
Opera_route: ROUTE
```

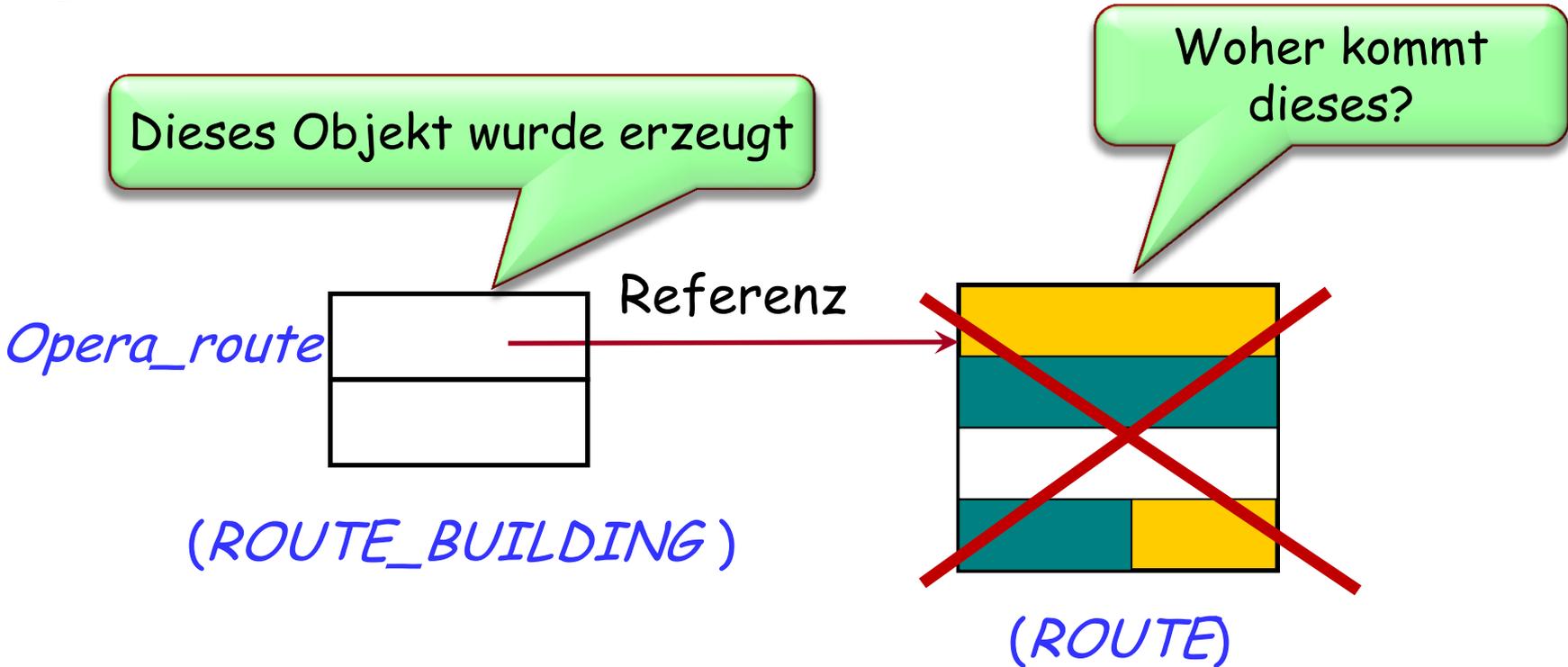
```
    -- Eine Route von Polyterrasse nach Opernhaus.
```

```
end
```

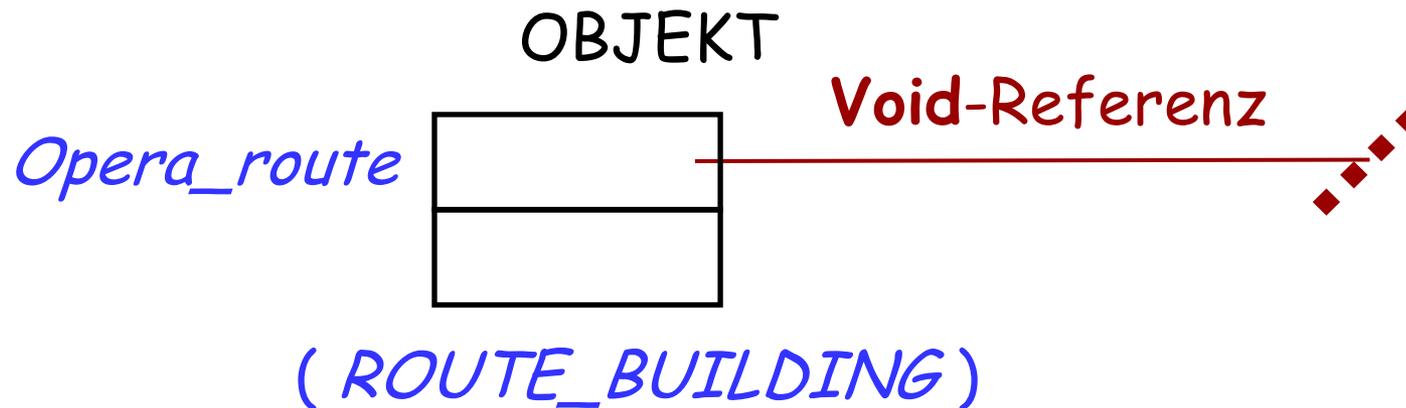
Der Grundzustand einer Referenz



Können wir in einer Instanz von *ROUTE_BUILDING* annehmen, dass *Opera_route* an eine Instanz von *ROUTE* gebunden ist?



Anfangs ist *Opera_route* nicht an ein Objekt gebunden:
Es ist eine **Void**-Referenz.



Warum müssen wir Objekte erzeugen?



Können wir nicht annehmen, dass eine Deklaration der Form

Opera_route: ROUTE

eine Instanz von *ROUTE* erzeugt und sie an *Opera_route* bindet?

(Die Antwort darauf folgt bald...)



Zur Laufzeit ist eine Referenz

- Entweder an ein gewisses Objekt **gebunden**
- Oder **void**

- Um eine Void-Referenz zu bezeichnen: Benutzen Sie das reservierte Wort **Void**
- Um herauszufinden, ob **x** void ist, können Sie folgende Abfrage benutzen:

x = Void

- Die inverse Abfrage (ist **x** an ein Objekt gebunden?):

x != Void

Das Problem mit Void-Referenzen



Der Grundmechanismus von (O-O) Programmen ist der **Featureaufruf**

Feature f anwenden

$x.f(a, \dots)$

Evtl. mit Argumenten

Auf das an x gebundene Objekt

Da Referenzen void sein können, kann x möglicherweise an kein Objekt gebunden sein

In solchen Fällen ist der Aufruf fehlerhaft!

Beispiel: Aufruf auf ein Ziel, das void ist



```
class ROUTE_BUILDING inherit  
  ZURICH_OBJECTS
```

```
feature
```

```
  build_route
```

```
    -- Eine Route bauen und damit arbeiten.
```

```
  do
```

```
    -- "Opera_route erzeugen und Teilstrecken hinzufügen"
```

```
    Zurich.add_route (Opera_route)
```

```
    Opera_route.reverse
```

```
  end
```

Void-Referenz

```
Opera_route : ROUTE
```

```
  -- Eine Route von Polybahn nach Opernhaus.
```

```
end
```

Ausnahmen (exceptions)



Beispiele von abnormalen Ereignissen (*failures*) während der Ausführung:

- "Void call": *Opera_route.reverse*, wobei *Opera_route* void ist
- Der Versuch, a / b auszurechnen, wobei b den Wert 0 hat

Die Konsequenz ist ein Abbruch; es sei denn, das Programm hat Code, um sich von der Ausnahme zu „erholen“ ("**rescue**" Klausel in Eiffel, "**catch**" in Java)

Jede Ausnahme hat einen **Typ**, der in den Laufzeit-Fehlermeldungen von EiffelStudio ersichtlich ist, z.B.

- Feature call on void target
- Arithmetic underflow
- Zusicherungsverletzung



Um eine Ausnahme zu vermeiden:

- Verändern Sie die Prozedur *build_route*, so dass sie ein Objekt erzeugt und an *Opera_route* bindet, bevor es *reverse* aufruft

Warum müssen wir Objekte erzeugen?



Können wir nicht annehmen, dass eine Deklaration der Form

Opera_route: ROUTE

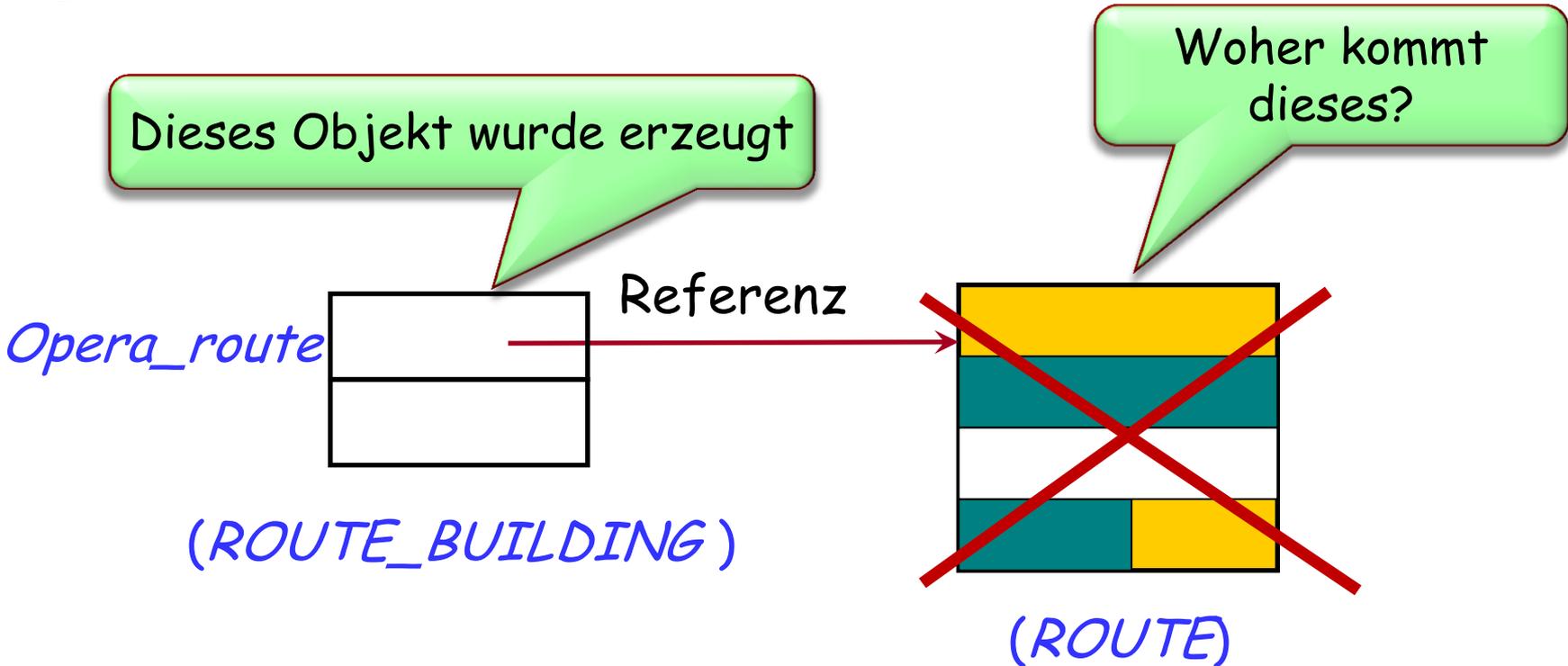
eine Instanz von *ROUTE* erzeugt und sie an *Opera_route* bindet?

(Die Antwort darauf folgt bald...)

Der Grundzustand einer Referenz



Können wir in einer Instanz von *ROUTE_BUILDING* annehmen, dass *Opera_route* an eine Instanz von *ROUTE* gebunden ist?



ROUTE_BUILDING



```
class ROUTE_BUILDING inherit
  ZURICH_OBJECTS
```

```
feature
```

```
  build_route
```

```
    -- Eine Route bauen und damit arbeiten.
```

```
  do
```

```
    -- "Opera_route erzeugen und Teilstrecken hinzufügen"
```

```
    Zurich.add_route (Opera_route)
```

```
    Opera_route.reverse
```

```
  end
```

```
Opera_route : ROUTE
```

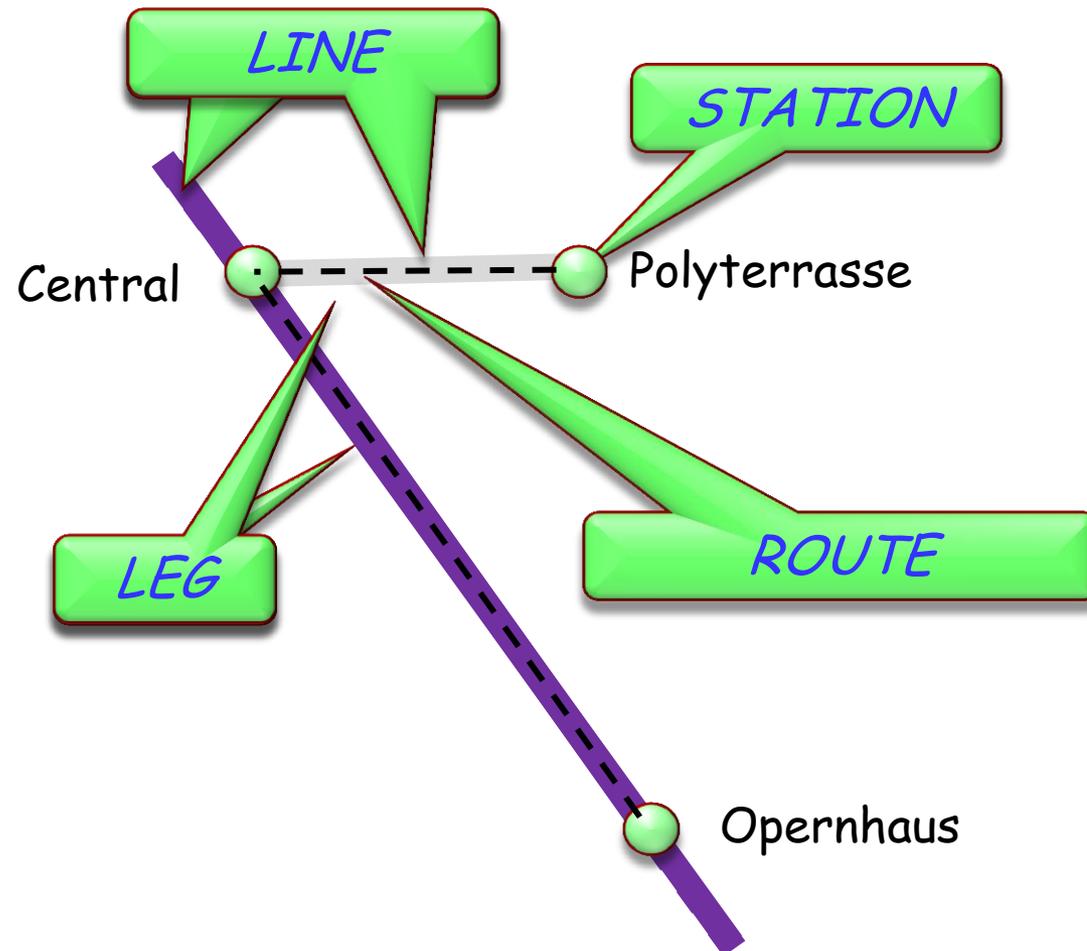
```
  -- Eine Route von Polybahn nach Opernhaus.
```

```
end
```

Einfache Objekte erzeugen

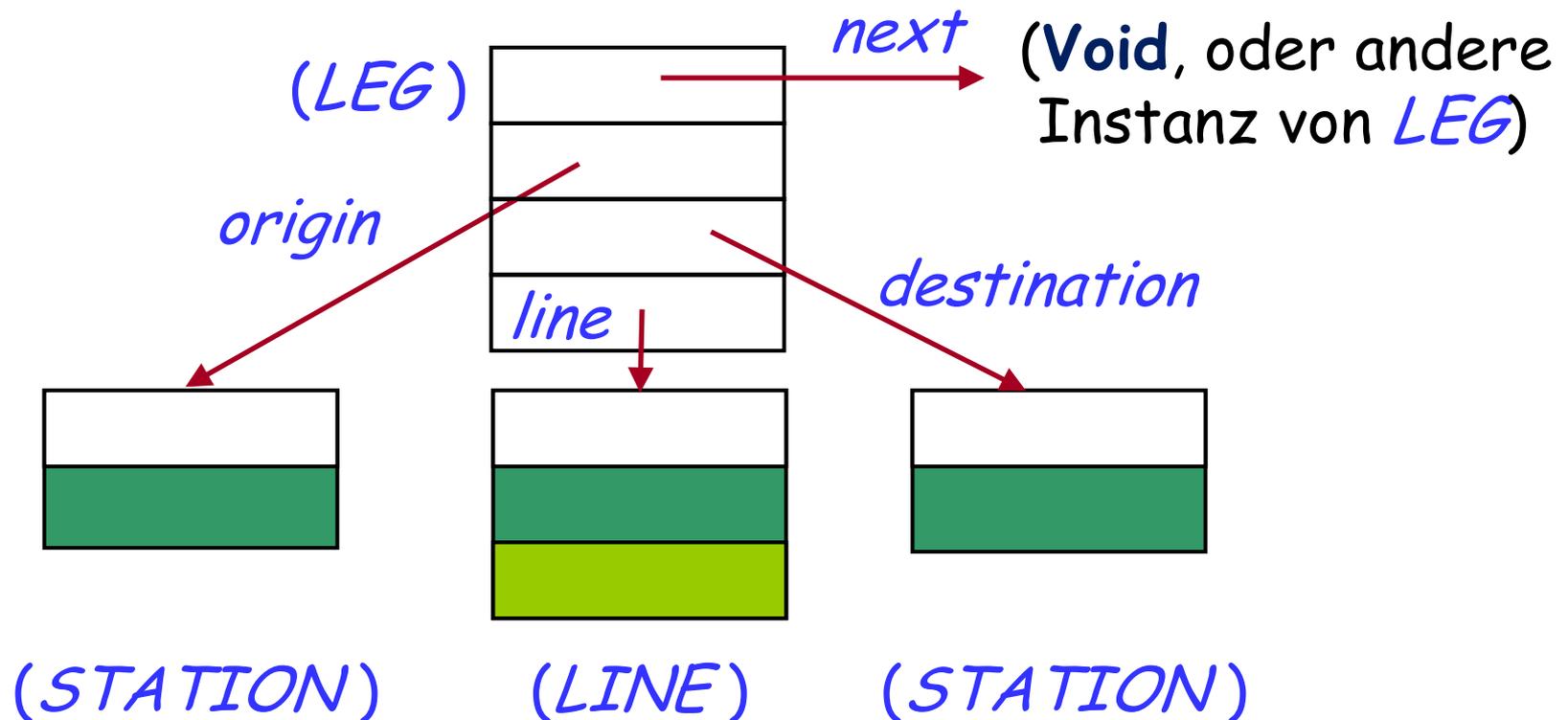


Um *Opera_route* zu erzeugen, müssen wir zuerst Objekte erzeugen, welche die Stationen, Linien und Teilstrecken (*legs*) repräsentieren



Eine Instanz der Klasse *LEG* hat:

- Referenzen zu einer Anfangstation, Endstation und einer Linie; dürfen nicht **Void** sein
- Eine Referenz zur nächsten Teilstrecke; **Void** am Schluss



Die Schnittstelle der Klasse *LEG* (erste Version)



class *LEG* **feature**

origin, destination: STATION

-- Anfang und Ende der Teilstrecke.

line: LINE

-- Die Linie, der die Strecke angehört.

next: LEG

-- Nächste Teilstrecke in der Route.

make(o, d: STATION; l: LINE)

-- Anfang, Ende und Linie setzen.

require

linie_existiert: /= Void

auf_der_linie: l.has_station(o) and l.has_station(d)

ensure

stationen_gesetzt: origin = o and destination = d

linie_gesetzt: line = l

link(other: LEG)

-- *other* zur nächsten Teilstrecke der Route machen.

ensure

naechste_gesetzt: next = other

end

ROUTE_BUILDING



```
class ROUTE_BUILDING inherit
  ZURICH_OBJECTS
feature
```

```
  build_route
```

```
    -- Eine Route bauen und damit arbeiten.
```

```
  do
```

```
    -- Erzeuge Opera_route und fülle sie mit Stationen.
```

```
    Zurich.add_route(Opera_route)
```

```
    Opera_route.reverse
```

```
  end
```

```
  Opera_route: ROUTE
```

```
    -- Eine Route von Polybahn nach Opernhaus.
```

```
end
```

Pseudocode

Eine Instanz von *LEG* erzeugen



```
class ROUTE_BUILDING inherit  
  ZURICH_OBJECTS
```

```
feature
```

```
  leg1: LEG
```

```
    -- Erste Teilstrecke der Opera_route.
```

Jetzt ein
gewöhnlicher
Kommentar

```
  build_route
```

```
    -- Eine Route bauen und damit arbeiten.
```

```
  do
```

Erzeugungs-
instruktion

```
    -- Erzeuge Opera_route und fülle sie mit Stationen.
```

```
    create leg1
```

```
    -- "Mehr Teilstrecken erzeugen und Opera_route fertig bauen"
```

```
    Zurich.add_route(Opera_route)
```

```
    Opera_route.reverse
```

Neuer Pseudocode

```
  end
```

```
  Opera_route: ROUTE
```

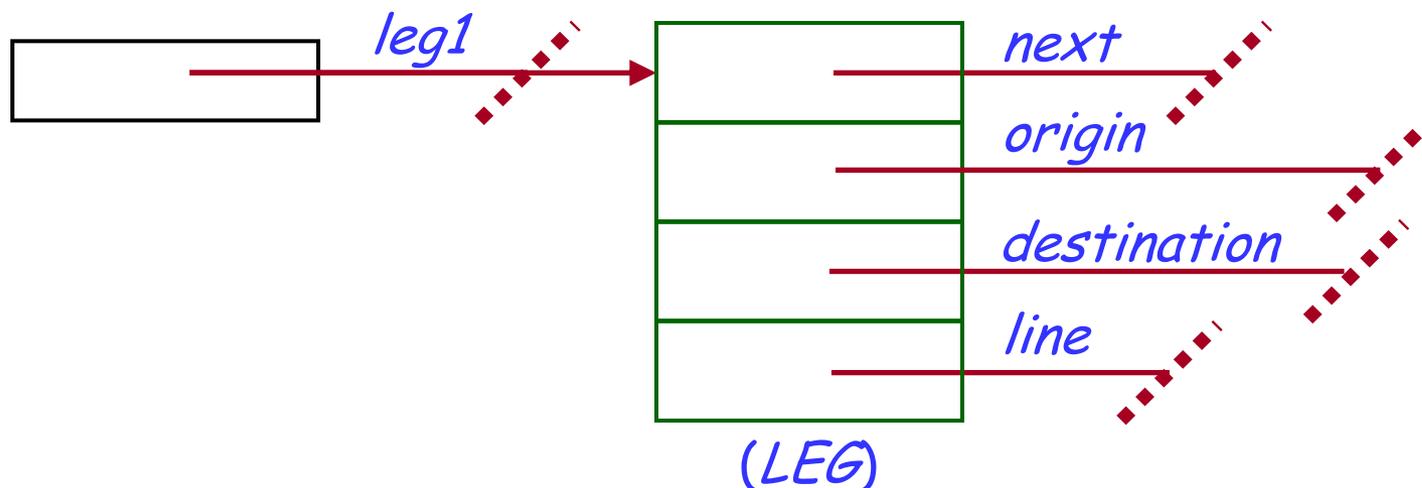
```
    -- Eine Route von Polybahn nach Opernhaus.
```

```
end
```

Grundoperation, um Objekte während der Laufzeit zu erzeugen:

- Erzeugt ein neues Objekt im Speicher
- Bindet eine Entität daran

create leg1





Jede Entität ist mit einem gewissen Typ **deklariert**:

leg1: LEG

Eine Erzeugungsinstruktion

create leg1

produziert während der Laufzeit ein Objekt dieses Typs

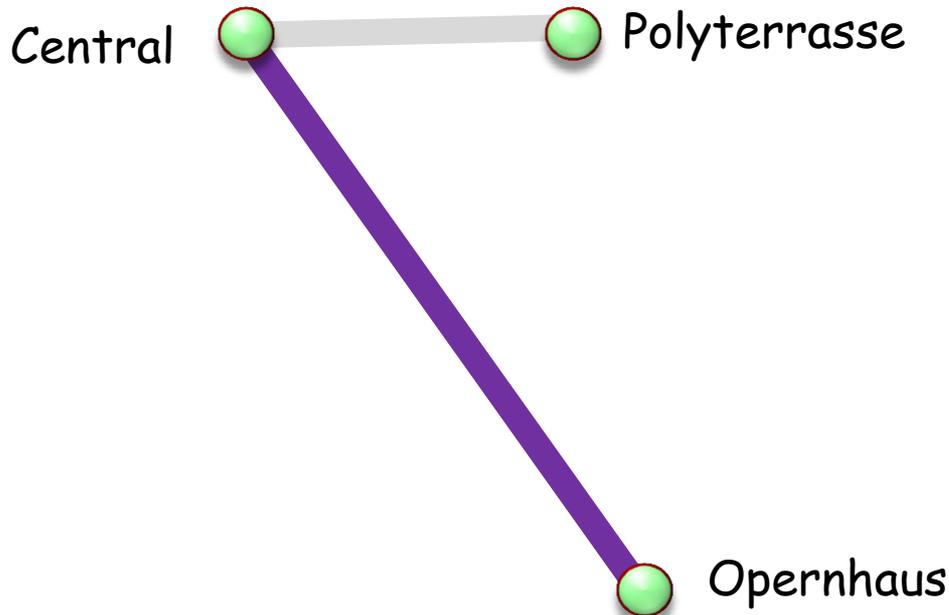
Eine Route mit zwei Teilstrecken



Wir möchten jetzt, dass *leg1* von Polyterrasse nach Central geht, und eine weitere Teilstrecke nach Opernhaus fortfährt

Als Erstes deklarieren wir die entsprechenden Attribute:

leg1, leg2: LEG



build_route

-- Eine Route bauen und damit arbeiten.

do

-- Erzeuge die Teilstrecken und setze die Stationen und die Linien.

create *leg1*

leg1 • **make** (*Polyterrasse, Central, Polybahn*)

Vordefiniert in
ZURICH_OBJECTS

create *leg2*

leg2 • **make** (*Central, Opernhaus, Line4*)

-- Verbinde die erste Teilstrecke mit der zweiten.

leg1 • **link** (*leg2*)

-- "*Opera_route* erzeugen und ihr die eben erstellten Teilstrecken zuweisen"

Zurich • **add_route** (*Opera_route*)

Opera_route • **reverse**

end

Immer noch Pseudocode!

Nochmals: warum müssen wir Objekte erzeugen?

Können wir nicht annehmen, dass eine Deklaration der Form

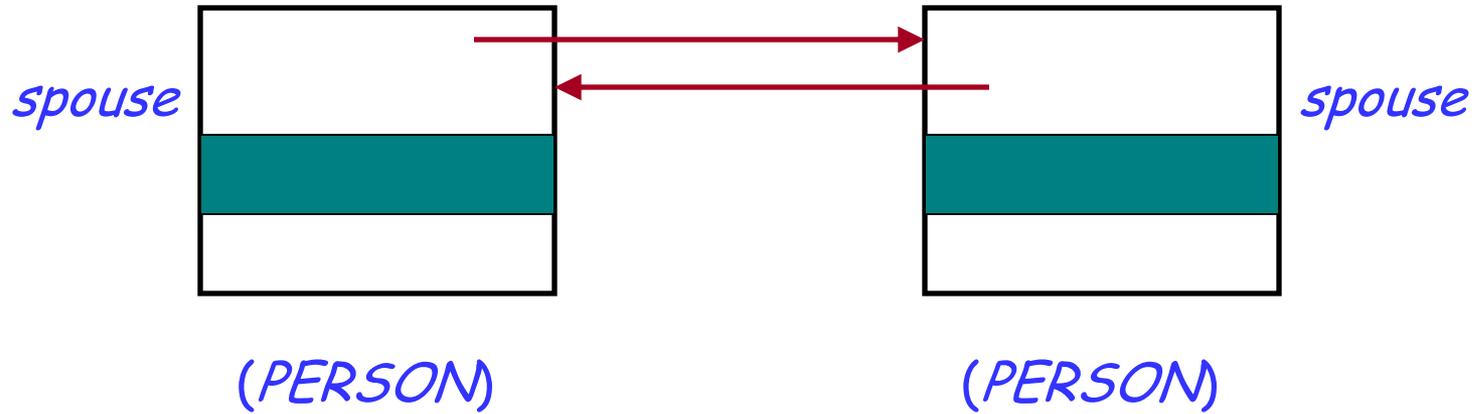
Opera_route: ROUTE

eine Instanz von *ROUTE* erzeugt und sie an *Opera_route* bindet?

Void-Referenzen sind nützlich!



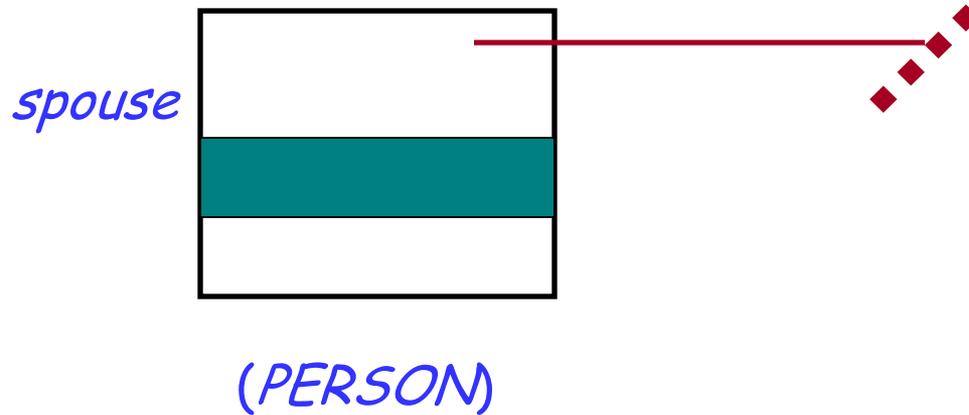
Verheiratete Personen:



Void-Referenzen sind nützlich!



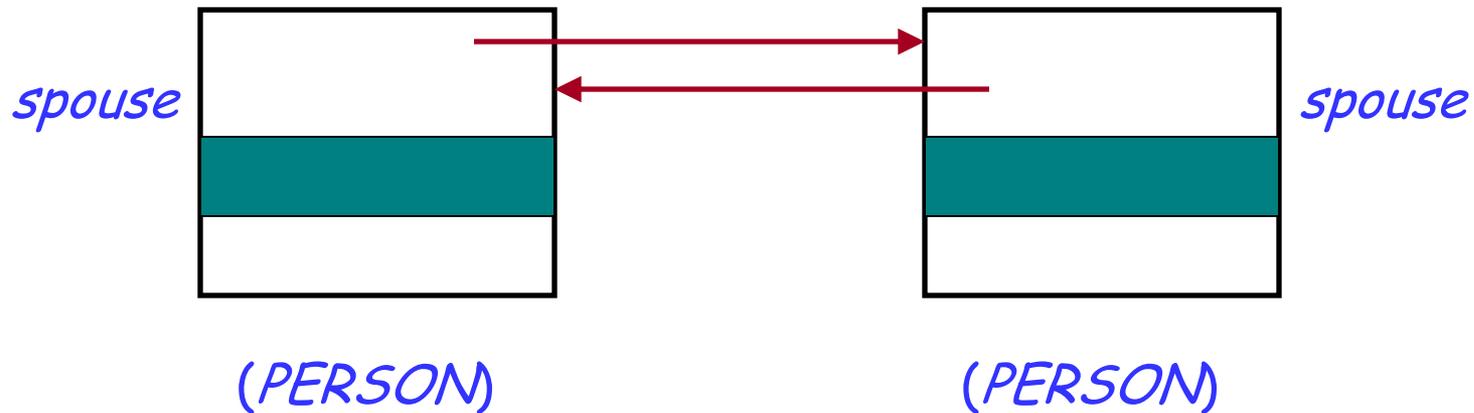
Ledige Personen:



Void-Referenzen sind nützlich!

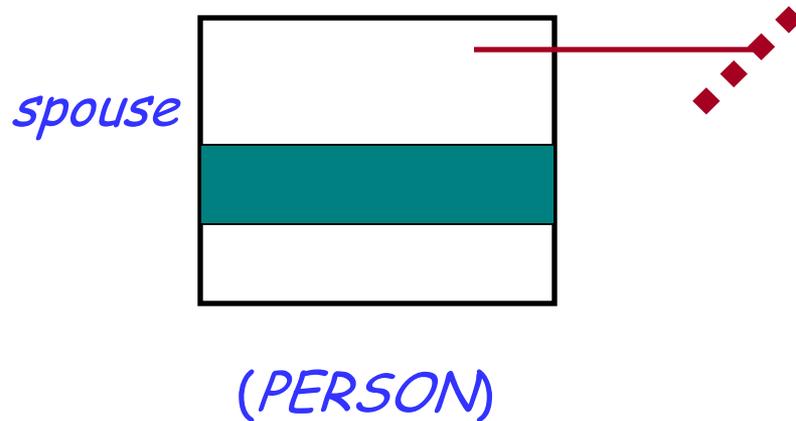


Auch bei verheirateten Personen...

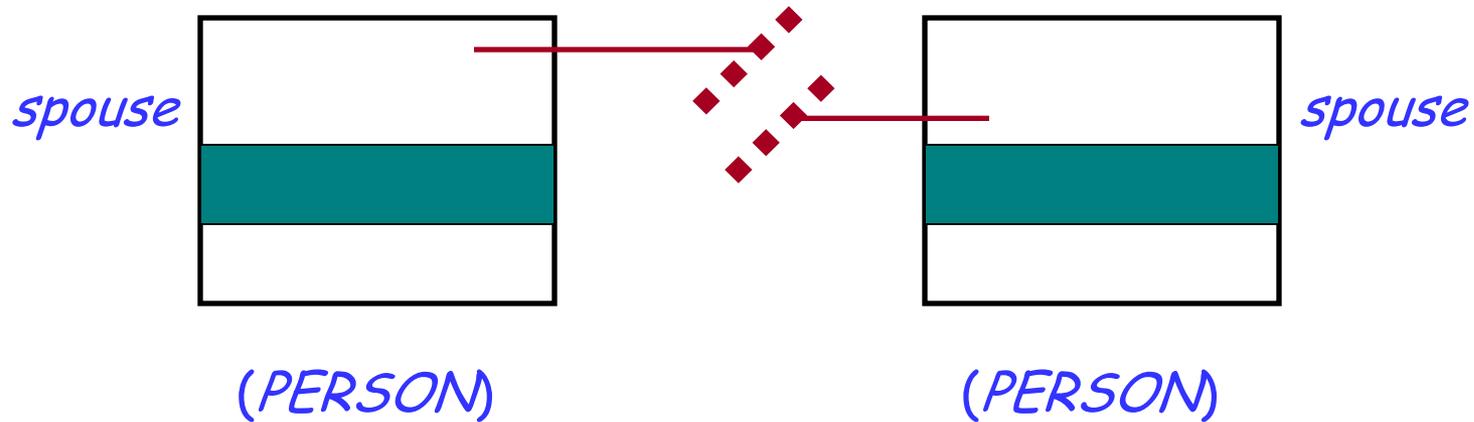


... sollten wir nicht jedes Mal, wenn wir eine Instanz von `PERSON` erzeugen, auch ein Objekt für `spouse` erzeugen (**Warum?**)

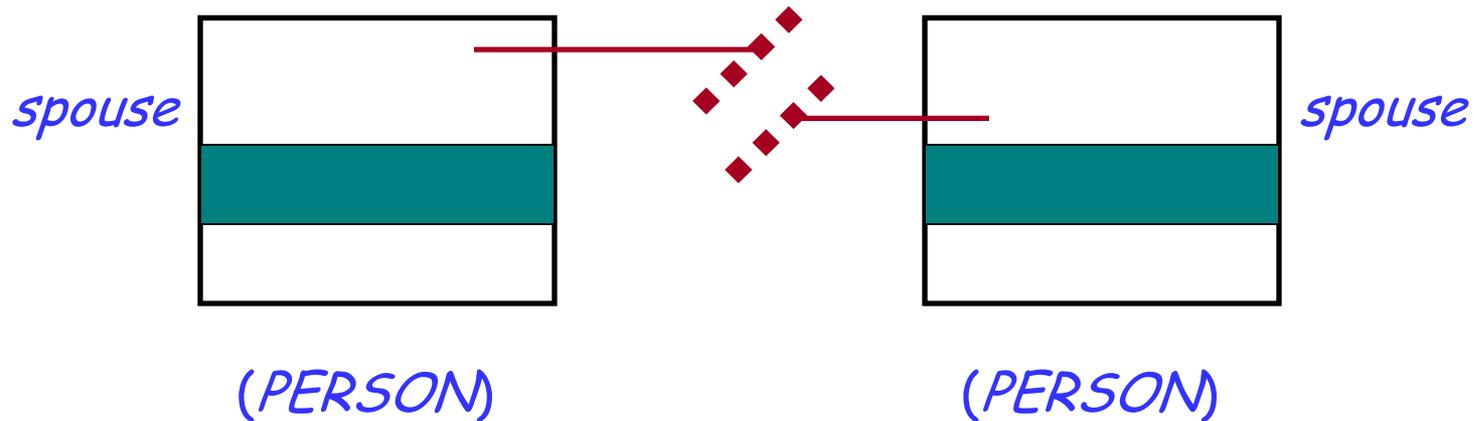
Jedes *PERSON*-Objekt wird mit einer Void-Referenz *spouse* erzeugt



Jedes *PERSON*-Objekt wird mit einer Void-Referenz *spouse* erzeugt

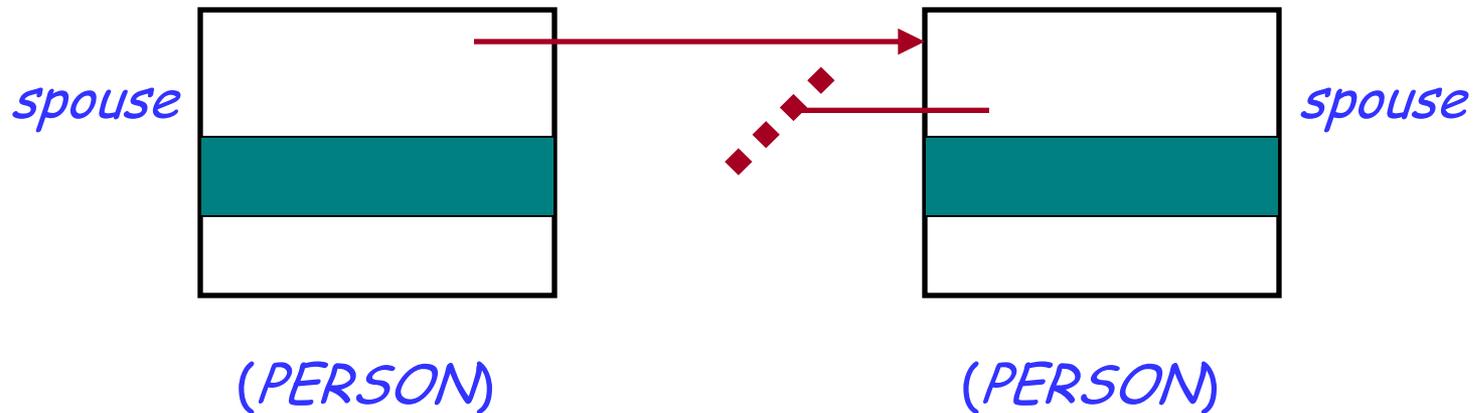


Jedes *PERSON*-Objekt wird mit einer Void-Referenz *spouse* erzeugt...



... und danach werden die *spouse* - Referenzen durch entsprechende Instruktionen gebunden

Jedes *PERSON*-Objekt wird mit einer Void-Referenz *spouse* erzeugt...

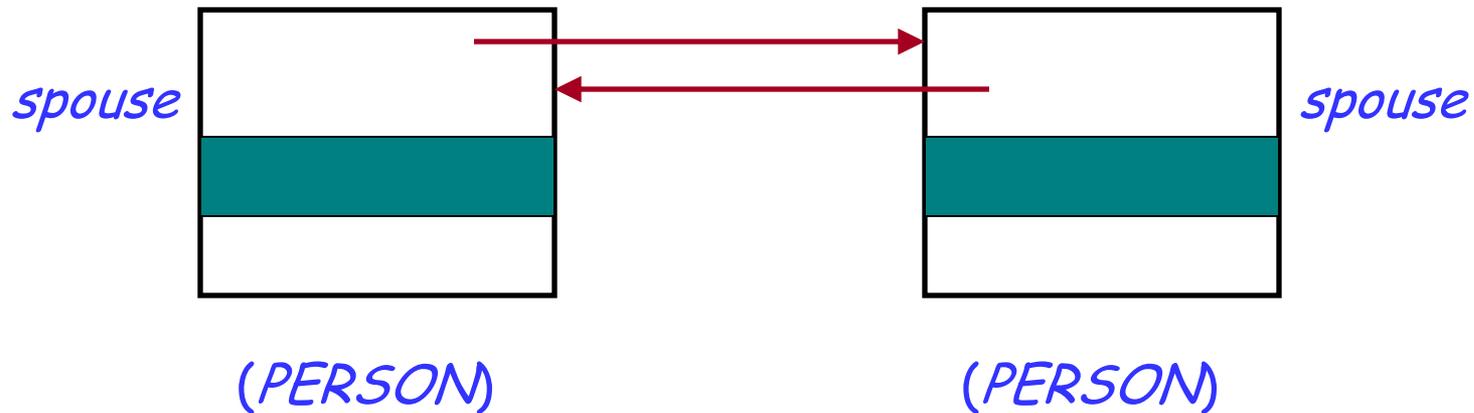


... und danach werden die *spouse* - Referenzen durch entsprechende Instruktionen gebunden

Der Gebrauch von Void-Referenzen



Jedes *PERSON*-Objekt wird mit einer Void-Referenz *spouse* erzeugt...



... und danach werden die *spouse* - Referenzen durch entsprechende Instruktionen gebunden

(Nochmal) das Problem mit Void-Referenzen



Der Grundmechanismus von (O-O) Programmen ist der **Featureaufruf**

Feature f anwenden

$x.f(a, \dots)$

Evtl. mit Argumenten

Auf das an x gebundene Objekt

Da Referenzen void sein können, kann x möglicherweise an kein Objekt gebunden sein

In solchen Fällen ist der Aufruf fehlerhaft!

Void-Aufrufe – Die ganze Geschichte



In ISO Eiffel werden Void-Aufrufe dank dem Begriff des „gebundenen Typs“ (attached type) nicht mehr vorkommen

Der Compiler lehnt jeden Aufruf $x.f$ ab, bei dem x in einer Ausführung void sein könnte

Dies ist ein grosser Fortschritt, der allerdings auch Kompatibilitätsprobleme für bereits existierenden Code mit sich führt. Deshalb wird dies schrittweise ab EiffelStudio 6.2 eingeführt.

Andere Sprachen kennen dies nicht, aber Spec#, eine auf C# basierende Sprache aus der Forschungsabteilung von Microsoft, spielte eine Vorreiterrolle mit ihren „non-null types“

In diesem Kurs benutzen wir immer noch die alten Regeln



B. Meyer, E. Stapf, A. Kogtenkov: *Avoid a Void: The Eradication of Null Dereferencing*, in *Reflections on the Work of C.A.R. Hoare*, 2010, auf

docs.eiffel.com/book/papers/void-safety-how-eiffel-removes-null-pointer-dereferencing

oder

<http://bit.ly/8wxXLO>

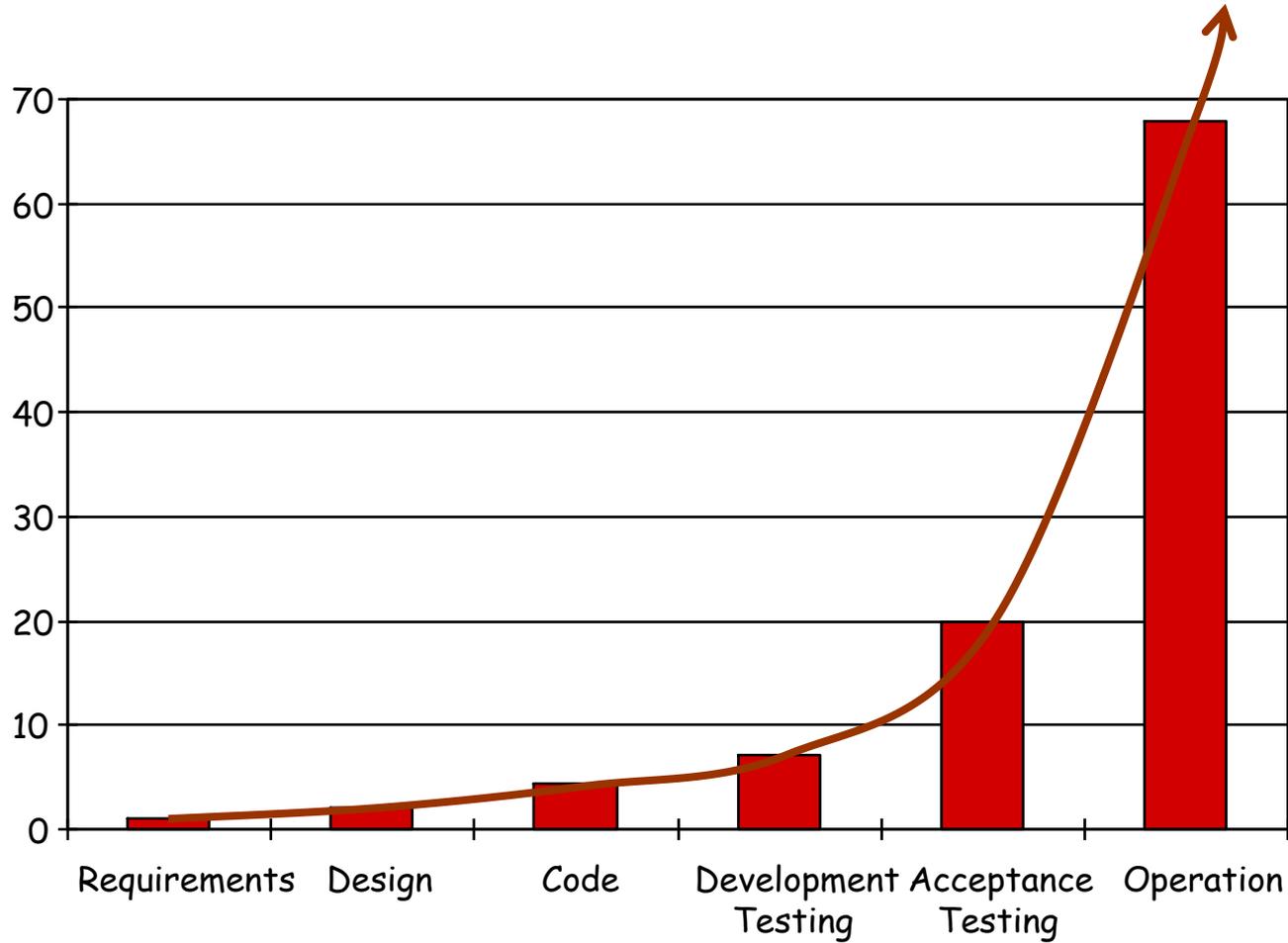
verfügbar

Es lohnt sich, Fehler statisch zu entdecken



Source: Boehm 81

Relativer Kosten, einen Fehler zu beheben



(Nochmals) Die Schnittstelle der Klasse *LEG*



class *LEG* **feature**

origin, destination: STATION

-- Anfang und Ende der Teilstrecke.

line: LINE

-- Die Linie, der die Strecke angehört.

next: LEG

-- Nächste Teilstrecke in der Route.

make (o, d: STATION; l: LINE)

-- Anfang, Ende und Linie setzen.

require

linie_existiert: /= Void

auf_der_linie: l.has_station(o) and l.has_station(d)

ensure

stationen_gesetzt: origin = o and destination = d

linie_gesetzt: line = l

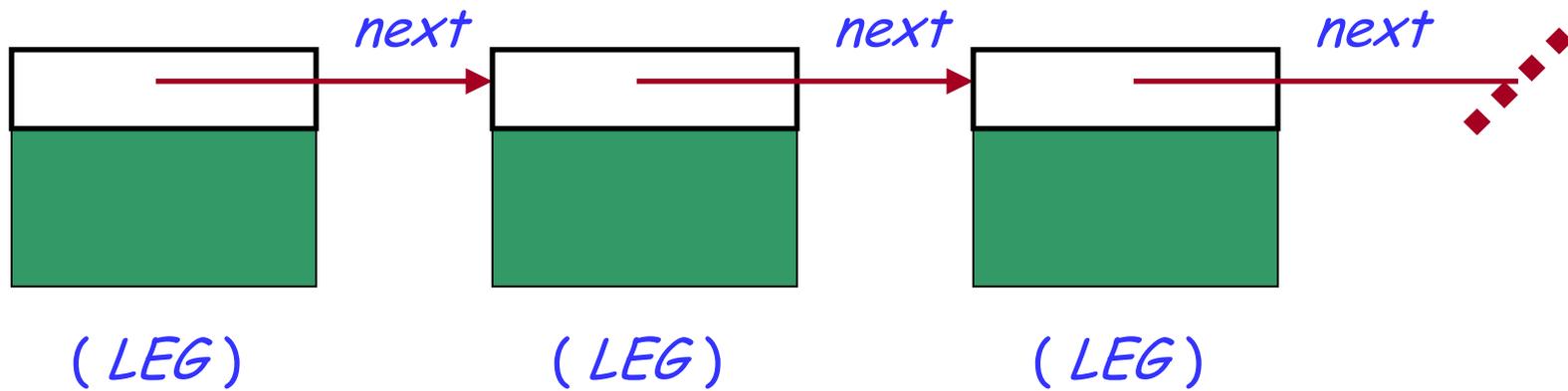
link(other: LEG)

-- *other* zur nächsten Teilstrecke der Route machen.

ensure

naechste_gesetzt: next = other

end



Die Liste wird durch eine *next*-Referenz, die void ist, beendet

build_route

-- Eine Route bauen und sie auf der Karte hervorheben.

do

-- Erzeuge die Teilstrecken und setze die Stationen und die Linien:

create leg1

leg1.make (Polyterrasse, Central, Polybahn)

create leg2

leg2.make (Central, Opernhaus, Line4)

-- Verbinde die erste Teilstrecke mit der zweiten.

leg1.link(leg2)

-- "Opera_route erzeugen und ihr die eben erstellten Teilstrecken zuweisen"

Zurich.add_route (Opera_route)

Opera_route.reverse

end

Vordefiniert in
ZURICH_OBJECTS

Immer noch Pseudocode!

Die Schnittstelle der Klasse *LEG* (erste Version)



class *LEG* **feature**

origin, destination: STATION

-- Anfang und Ende der Teilstrecke.

line: LINE

-- Die Linie, der die Strecke angehört.

next: LEG

-- Nächste Teilstrecke in der Route.

make(o, d: STATION; l: LINE)

-- Anfang, Ende und Linie setzen.

require

linie_existiert: /= Void

auf_der_linie: l.has_station(o) and l.has_station(d)

ensure

stationen_gesetzt: origin = o and destination = d

linie_gesetzt: line = l

link(other: LEG)

-- *other* zur nächsten Teilstrecke der Route machen.

ensure

naechste_gesetzt: next = other

end

Der Invariante der Klasse *LEG*



linie_existiert: *line* \neq **Void**

anfang_auf_der_linie: *line.has_station(origin)*

ende_auf_der_linie: *line.has_station(destination)*

Erzeugung und Initialisierung eines *LEG* Objektes:

Nach der Erzeugung:
Invariante nicht erfüllt!

```
create leg  
leg.make(station1, station2, line)
```

Die Invariante der Klasse:

invariant

linie_existiert: *line* \neq **Void**

anfang_auf_der_linie: *line.has_station(origin)*

ende_auf_der_linie: *line.has_station(destination)*



Eine bessere Lösung:

- Deklarieren Sie *make* als **Erzeugungsprozedur**, um Initialisierung mit Erzeugung zu verbinden:

```
create leg1.make (Polyterrasse, Central, Polybahn)
```

-- Gleicher Effekt wie die zwei vorherigen Instruktionen

- **Einfachheit**: Initialisierung bei Erzeugung
- **Korrektheit**: Die Invariante wird von Anfang an erfüllt.

Erzeugungsprozeduren heissen auch **Konstruktoren**
(z.B. in Java oder C#)

Die Schnittstelle der Klasse *LEG*



```
class LEG create  
  make  
feature
```

```
  origin, destination: STATION  
    -- Anfang und Ende der Teilstrecke.  
  line: LINE  
    -- Linie, der die Strecke angehört.  
  next: LEG  
    -- Nächste Teilstrecke der Route.
```

Auflistung der Erzeugungsprozeduren

Jetzt auch als Erzeugungsprozedur verfügbar

```
  make (o, d: STATION; l: LINE)  
    -- Anfang, Ende und Linie setzen.  
  require  
    linie_existiert: l /= Void  
    auf_der_linie: l.has_station(o) and l.has_station(d)  
  ensure  
    stationen_gesetzt: origin = o and destination = d  
    linie_gesetzt: line = l
```

```
  link (other: LEG)  
    -- other zur nächsten Teilstrecke der Route machen.  
  ensure  
    naechste_gesetzt: next = n
```

```
invariant
```

```
  linie_existiert: line /= Void  
  auf_der_linie: line.has_station(origin) and line.has_station(destination)
```

```
end
```



Falls eine Klasse eine nicht-triviale Invariante hat, muss sie eine oder mehrere Erzeugungsprozeduren definieren, die sicherstellen, dass jede Instanz nach der Ausführung einer Erzeugungsinstruktion die Invariante erfüllt

Dies erlaubt dem Autor der Klasse, zu erzwingen, dass alle von Klienten erzeugten Instanzen korrekt initialisiert werden

Erzeugungsprozeduren



Auch wenn keine starke Invariante vorhanden ist, sind Erzeugungsprozeduren nützlich, um Initialisierung und Erzeugung zu kombinieren

```
class POINT create
```

```
    default_create, make_cartesian, make_polar
```

```
feature
```

```
    ...
```

```
end
```

Vererbt an alle Klassen, macht standardmässig nichts

Gültige Erzeugungsinstruktionen:

```
create your_point.default_create
```

```
create your_point
```

```
create your_point.make_cartesian(x, y)
```

```
create your_point.make_polar(r, t)
```



Um ein Objekt zu erzeugen:

- Falls die Klasse keine **create**-Klausel hat, benutzen Sie die Grundform: **create x**
- Falls die Klasse eine **create**-Klausel hat, die eine oder mehrere Prozeduren auflistet, benutzen Sie

create x.make (...)

wobei **make** eine der Erzeugungsprozeduren ist und "**(...)**" für allfällige Argumente steht



Um mit dem Prinzip „Design by Contract“ („Entwurf gemäss Vertrag“) übereinzustimmen, müssen wir von jeder Instruktion genau wissen:

- Wie man die Instruktion richtig benutzt: die **Vorbedingung**
- Was wir dafür garantiert bekommen: die **Nachbedingung**

Zusammen definieren diese beiden Eigenschaften (zusammen mit der Invarianten) die **Korrektheit** eines Sprachmechanismus

Wie lautet die Korrektheitsregel für eine Erzeugungsinstruktion?

Korrektheitsregel für Erzeugungsinstruktionen

Vor der Erzeugungsinstruktion:

1. Die Vorbedingung der Erzeugungsprozedur (falls vorhanden) muss erfüllt sein

Nach der Erzeugungsinstruktion mit dem Ziel x vom Typ C :

2. $x \neq \text{Void}$ gilt
3. Die Nachbedingung der Erzeugungsprozedur ist erfüllt
4. Das an x gebundene Objekt erfüllt die Invariante von C

Aufeinanderfolgende Erzeugungsinstruktionen



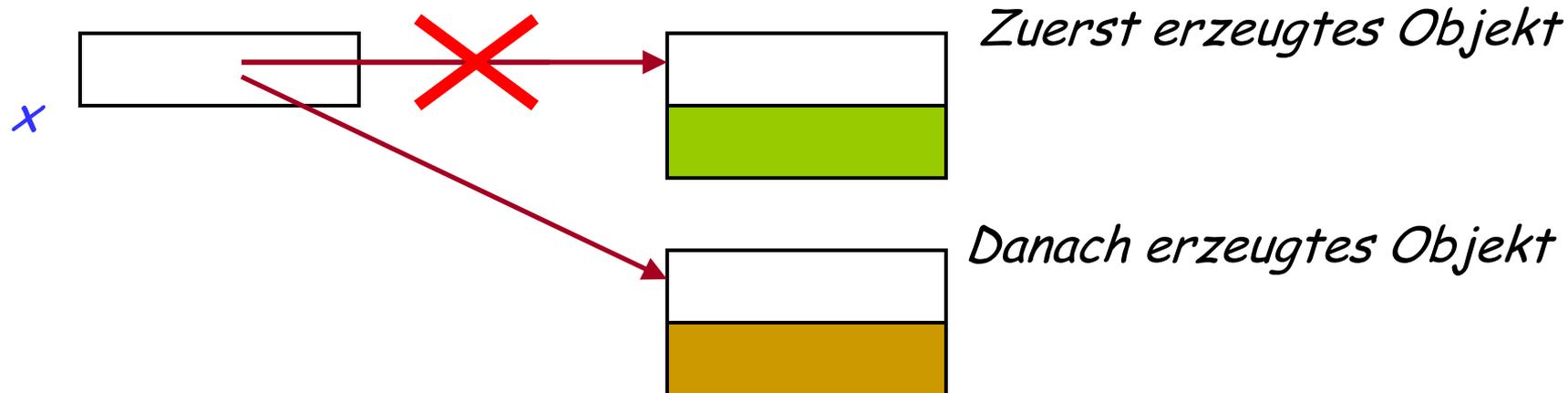
Die Korrektheitsregel erfordert nicht, dass x void ist:

create x

-- Hier ist x nicht void.

...

create x





- x ist nach der Erzeugungsinstruktion nicht void (egal ob es vorher void war oder nicht)
- Das eben erzeugte Objekt ist an x gebunden
- Falls es eine Erzeugungsprozedur gibt, ist ihre Nachbedingung für das neue Objekt erfüllt
- Das Objekt erfüllt die Klasseninvariante



Die Ausführung eines Systems beginnt mit der Erzeugung eines **Wurzelobjektes**, das eine Instanz einer vom System vorgesehenen Klasse (die **Wurzelklasse**) ist, mittels einer definierten Erzeugungsprozedur dieser Klasse (die **Wurzelerzeugungprozedur** oder einfach **Wurzelprozedur**)

Eine Wurzelprozedur kann:

- Neue Objekte erzeugen
- Auf diesen Features aufrufen, die wiederum neue Objekte erzeugen können
- Etc.

Ausführung eines Systems



Wurzelobjekt



— *Wurzelprozedur*



create obj1.r1 *obj1*



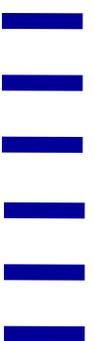
r1



obj2



r2



create
obj2.r2

Das aktuelle Objekt (current object)



Zu jeder Zeit während einer Ausführung gibt es ein **aktuelles Objekt**, auf welchem das aktuelle Feature aufgerufen wird

Zu Beginn ist dies das Wurzelobjekt

Während eines „qualifizierten“ Aufrufs $x.f(a)$, ist das neue aktuelle Objekt dasjenige, das an x gebunden ist

Nach einem solchen Aufruf übernimmt das vorherige aktuelle Objekt wieder diese Rolle



Wie spezifiziert man die **Wurzelklasse** und die **Wurzel-Erzeugungsprozedur** eines Systems?

Benutzen Sie EiffelStudio



- Klasseninvarianten
- Das Konzept "Design by Contract"
- Den Begriff einer Ausnahme
- Objekterzeugung
- Erzeugungsprozeduren
- Die Beziehung zwischen Erzeugungsprozeduren und Invarianten
- Den Vorgang einer Systemausführung