



Einführung in die Programmierung

Prof. Dr. Bertrand Meyer

Lektion 2: Der Umgang mit Objekten I

Unser erstes Programm!



Unser Programm soll:

- Die Position der Stationen «Central» und «Polyterrasse» auf der Karte von Zürich markieren
- Einen Wagen zur Linie 24 (Polybahn) hinzufügen
- Die Karte animieren

Ein Klassentext



Eine Konvention



Verwenden Sie für zusammengesetzte Namen "_"

ZURICH_OBJECTS

Polybahn_line_number

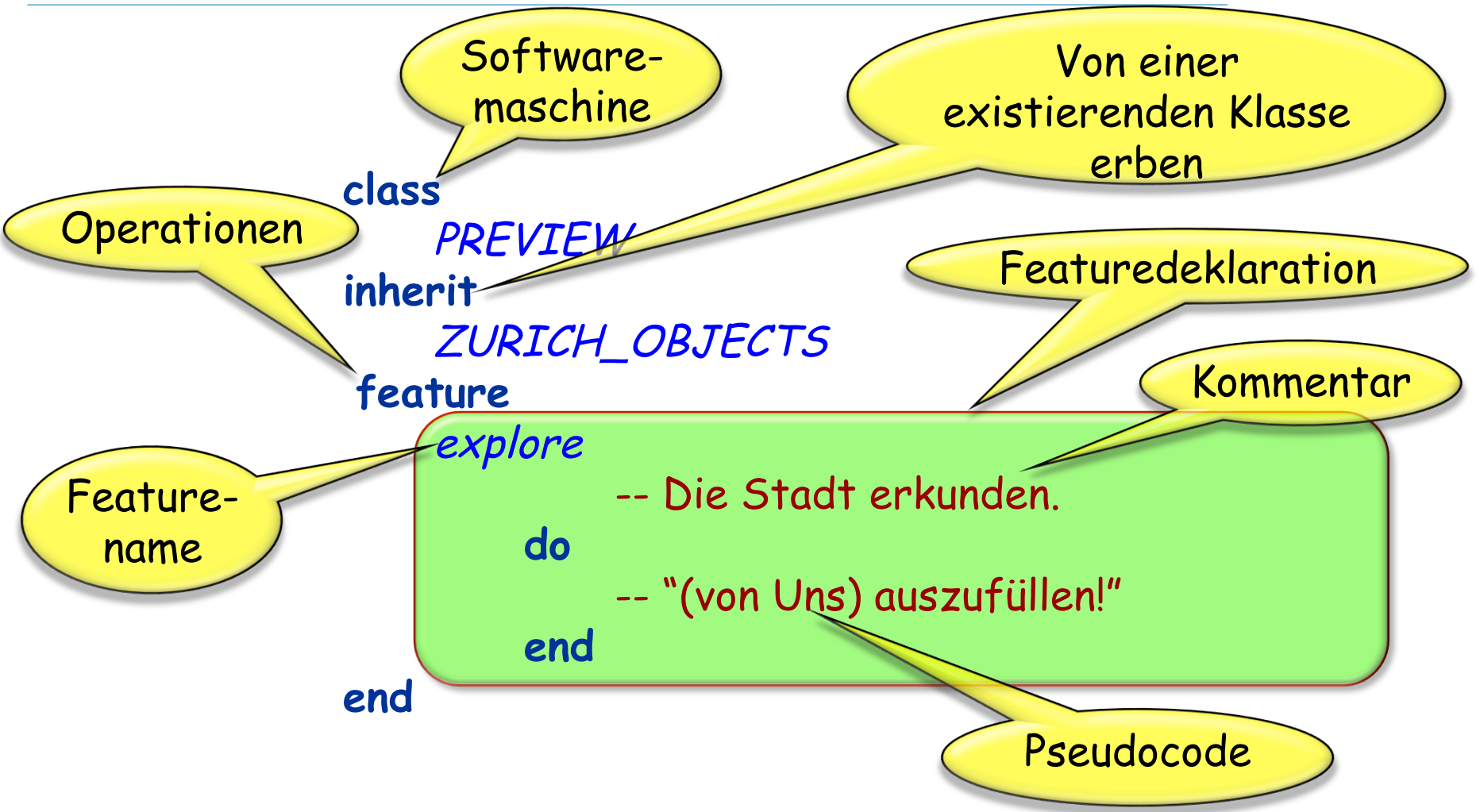
Wir verwenden nicht den "CamelCase" Stil:

EinKurzerAberSchwerZuLesenderName

sondern Unterstriche (Manchmal auch "Pascal_case" genannt):

Ein_viel_langerer_aber_immer_noch_perfekt_lesbarer_name

Ein Klassentext



Schlüsselwörter (keywords) (**class**, **inherit**, **feature**, **do**, **end**) haben eine spezielle Rolle.

Die Klasse *ZURICH_OBJECTS* ist ein Teil der unterstützenden Software

Sie unterstützt Sie durch vordefinierte Funktionalität („Zauberei“)

Der Anteil an Zauberei wird Stück für Stück abnehmen und schlussendlich ganz verschwunden sein

Den Featurerumpf ausfüllen



```
class
  PREVIEW
inherit
  ZURICH_OBJECTS
feature
  explore
    -- Die Stadt erkunden.
  do
    Central.highlight
    Polyterrasse.highlight
    Polybahn.add_transport
    Zurich_map.animate
  end
end
end
```

Formatierung des Programmtextes

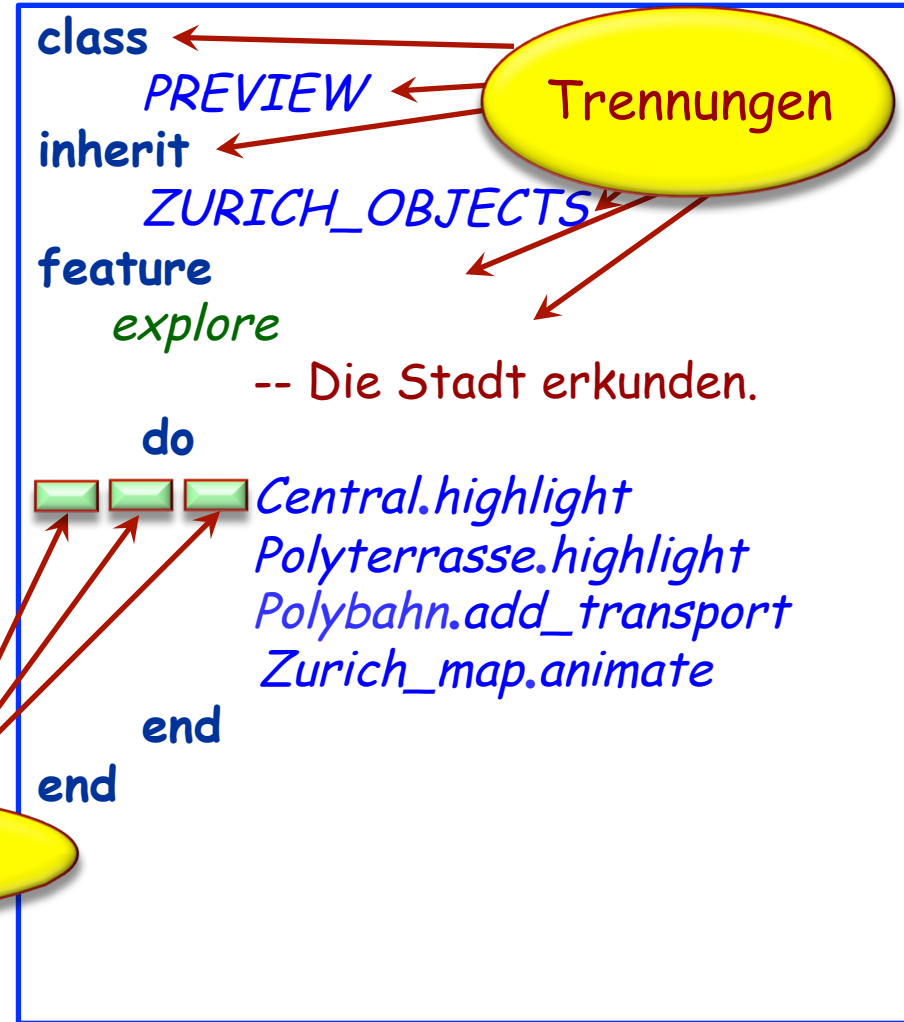


Zwischen angrenzenden Elementen:

Trennungen: ein oder mehrere Leerschläge, "Tabs", Zeilenumbrüche

Alle Arten von Trennungen sind äquivalent

Typographische Änderungen (**fett**, *kursiv*, **farbig**) haben keinen Einfluss auf die Semantik des Programmes



Verwenden Sie Tabs, um den Code einzurücken, nicht Leerschläge

Nützen Sie Einrückungen, um die **Struktur** des Programmes hervorzuheben

Tabs

```
class
  PREVIEW
inherit
  ZURICH_OBJECTS
feature
  explore
    -- Die Stadt erkunden.
    do
      Central.highlight
      Polyterrasse.highlight
      Polybahn.add_transport
      Zurich_map.animate
    end
  end
end
```

Vordefinierte Objekte



Central, *Polyterrasse*, *Polybahn* und *Zurich_map* sind Namen vordefinierter Objekte

Die Objekte sind in der Klasse *ZURICH_OBJECTS*, der Elternklasse von *PREVIEW*, definiert

highlight, *add_transport* und *animate* sind Features obiger Objekte, die man auf sie aufrufen kann

Mehr Stilregeln



Klassennamen: **GROSS**

Punkt des Featureaufrufs:
Kein Leerschlag, weder
davor noch danach

Namen vordefinierter
Objekte beginnen mit einem
Grossbuchstaben

Neue Namen (für Objekte,
die Sie definieren) sind
kleingeschrieben

```
class
  PREVIEW
inherit
  ZURICH_OBJECTS
feature
  explore
    -- Die Stadt erkunden.
  do
    Central.highlight
    Polyterrasse.highlight
    Polybahn.add_transport
    Zurich_map.animate
  end
end
```

Wir arbeiten mit Objekten.

Unser Programmierstil: **Objektorientierte Programmierung**

Abkürzung: **O-O**

Allgemeiner "Objekttechnologie": Beinhaltet
O-O Datenbanken, O-O Analyse, O-O Design, ...

Die Ausführung der Software besteht aus Operationen auf
Objekten: feature-Aufrufen

ihr_objekt.ihr_feature

Zurich_map.animate

nächste_nachricht.senden -- *next_message.send*
computer.auschalten -- *computer.shut_down*
telefon.läuten -- *telephone.ring*

Objekt-Orientierte Programmierung hat einen
bezeichnenden Stil

Jede Operation wird auf **ein** Objekt (das
"Ziel" (*target*) des Aufrufs) angewendet

Was ist ein Objekt?



Softwarebegriff: Eine Maschine, definiert durch auf sie anwendbare Operationen

Drei Arten von Objekten:

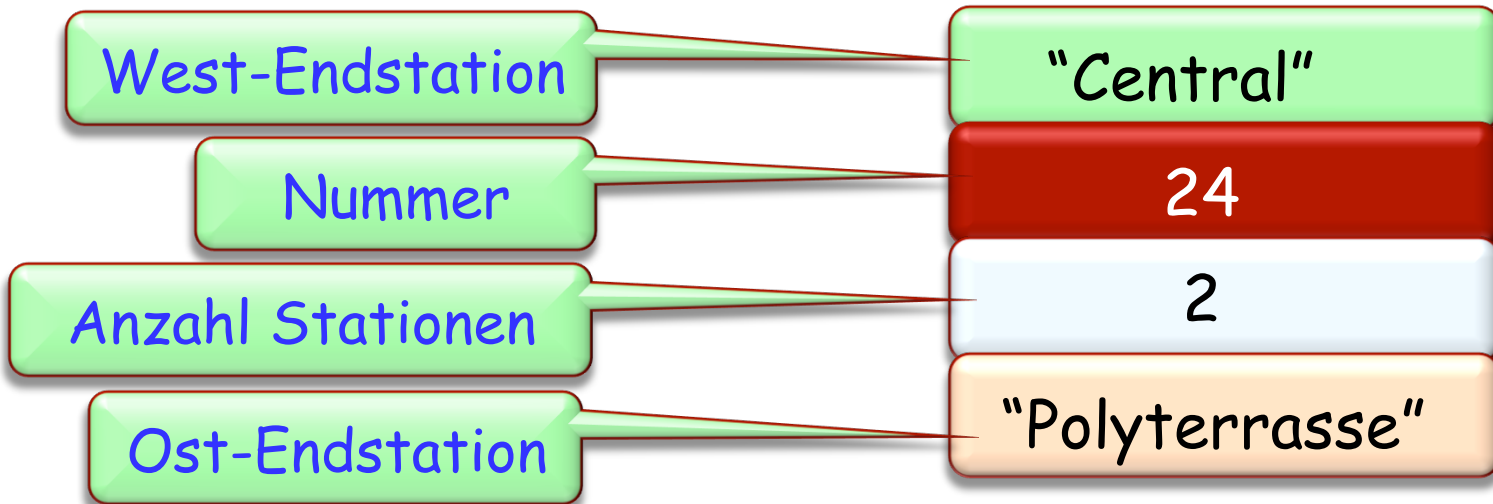
- **Physikalische Objekte:** widerspiegeln materielle Objekte der modellierten Welt
Beispiele: die Polyterrasse, eine Bahn des Trams...
- **Abstrakte Objekte:** abstrakte Begriffe aus der modellierten Welt
Beispiele: eine (Tram-) Linie, eine Route...
- **Softwareobjekte:** reine Softwarebegriff
Beispiele: "Datenstrukturen" wie Arrays oder Hash-Tabellen

Ein grosser Reiz der Objekttechnologie ist ihr *Modellierungsvermögen*:
Verbinden von Softwareobjekten mit Objekten des Modells

Aber: Verbinden, nicht verwechseln!

In diesem Kurs bezieht sich "Objekt" auf ein **Softwareobjekt**

Zwei Auffassungen von Objekten



Zwei Gesichtspunkte:

- 1. Ein Objekt hat Daten, abgelegt im Speicher.
- 2. Ein Objekt ist eine Maschine, die Operationen anbietet (**Features**)

Die Verbindung:

- Die Operationen (2), die die Maschine anbietet, greifen auf die Daten (1) des Objektes zu und verändern sie.

Feature: Eine Operation, die von gewissen Klassen zur Verfügung gestellt wird.

3 Arten:

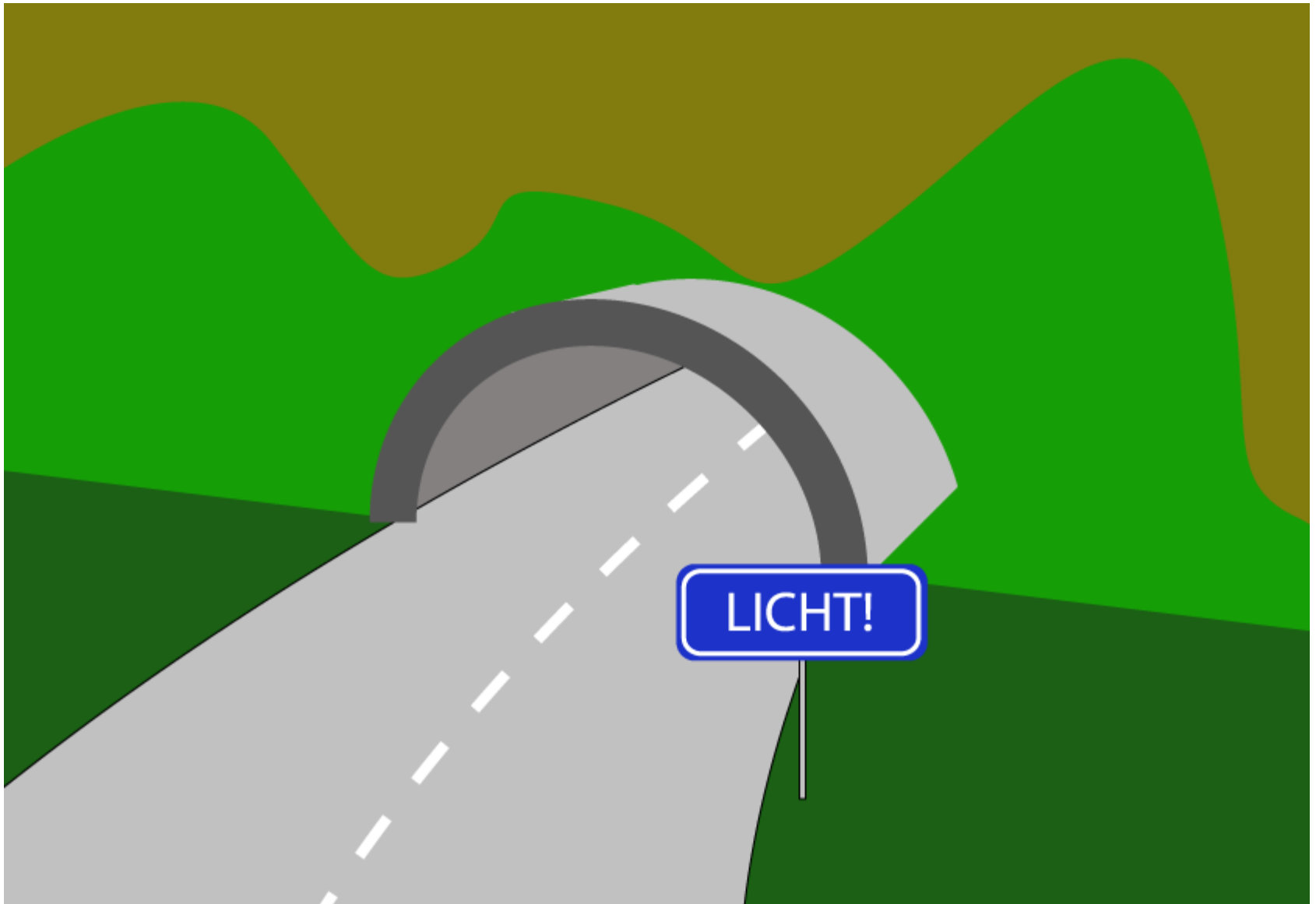
➤ Befehl

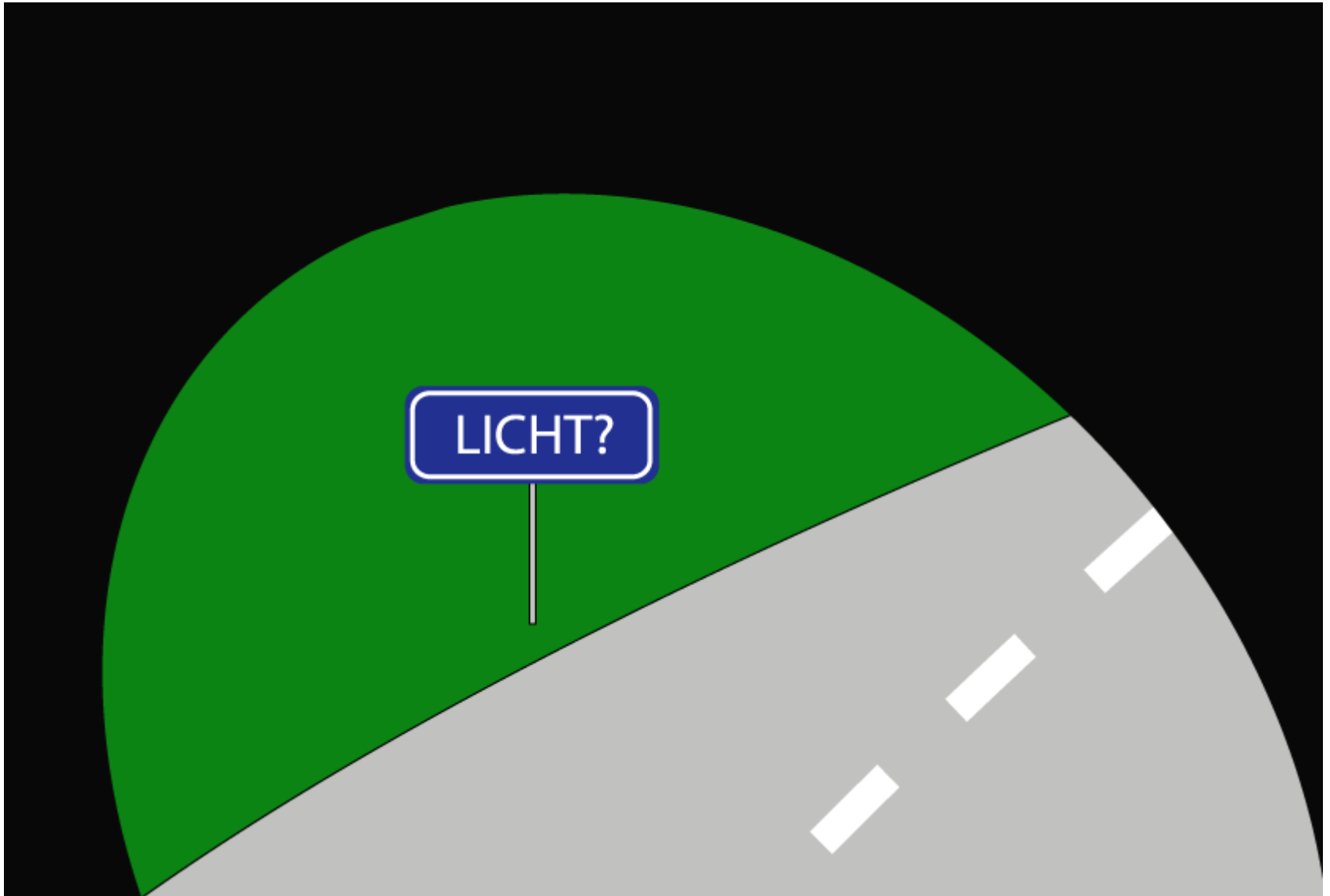
(Command)

➤ Abfrage

(Query)

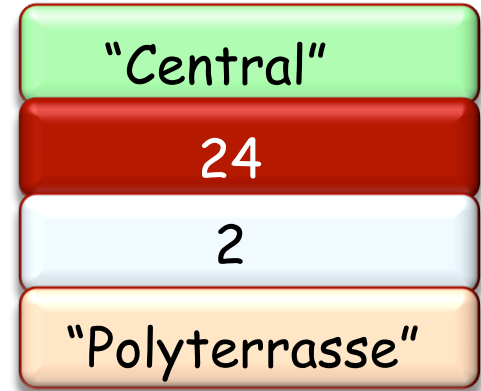
➤ Erzeugungsprozedur (*creation procedure*)
(später studiert)





Ziel: die **Eigenschaften** eines Objekts zu erhalten.

Sollte weder das Zielobjekt noch andere Objekte ändern!



Beispiele anhand eines "Linie" Objektes (*Polybahn*):

- Was ist die West-Endstation von *Polybahn*?
- Was ist die Ost-Endstation von *Polybahn*?
- Wieviele Stationen hat *Polybahn*?
- Ist *Polybahn* eine lange Linie (≥ 5 Stationen)?

Ziel: Ein oder mehrere Objekte zu **verändern**.

Beispiele anhand eines "Linie" Objektes:

- Setze die Farbe der *Polybahn*
- Füge einen neuen Wagen zur *Polybahn* hinzu

Das Stellen einer Frage
soll die Antwort
nicht verändern

(*) engl.: Command-Query
Separation principle

Ein Objekt ist eine Maschine



Ein laufendes Programm ist eine Maschine.

Es besteht aus kleineren Maschinen: **Objekten**

Während einer Programmausführung können sehr viele Objekte zum Einsatz kommen (auch mehrere Millionen!)



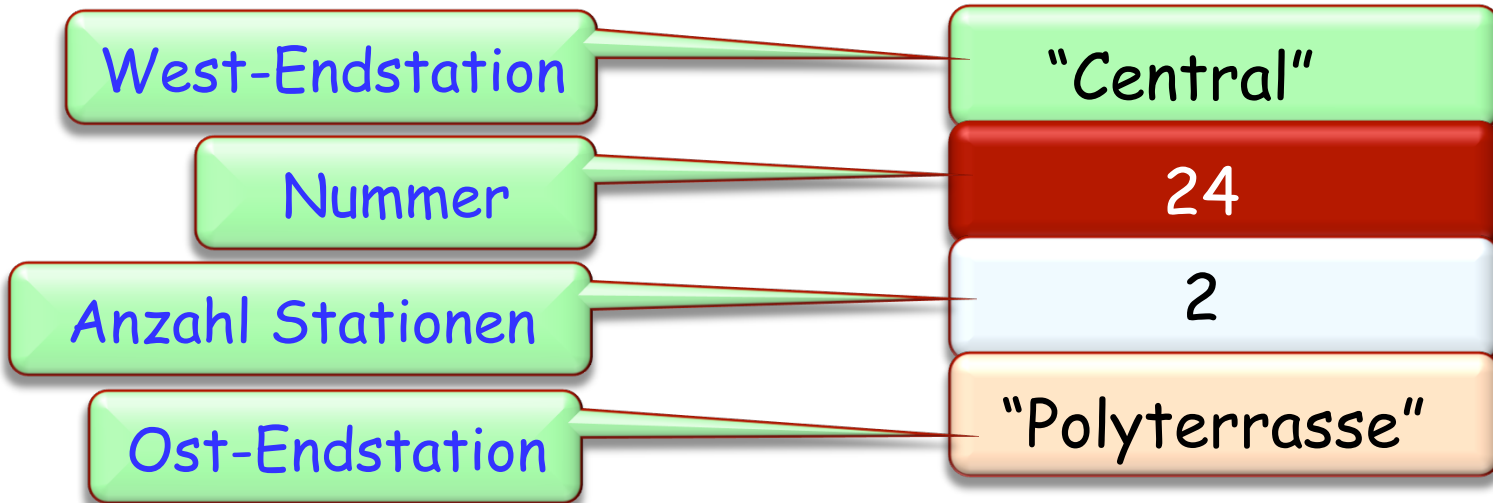
Ein Objekt ist eine Maschine



Eine Maschine, Hardware oder Software, ist charakterisiert durch die Operationen ("Features"), die ein Benutzer auf sie anwenden kann.



Zwei Auffassungen von Objekten



Zwei Gesichtspunkte:

- 1. Ein Objekt hat Daten, abgelegt im Speicher.
- 2. Ein Objekt ist eine Maschine, die Operationen anbietet (**Features**: Befehle und Abfragen)

Die Verbindung:

- Die Operationen (2), die die Maschine anbietet, greifen auf die Daten (1) des Objektes zu und verändern sie.

Ein **Objekt** ist eine Softwaremaschine, die es Programmen erlaubt, auf eine Ansammlung von Daten zuzugreifen und diese zu verändern



Abfragen



Befehle

Ein **Feature** ist eine Operation, die Programme auf bestimmte Arten von Objekten aufrufen können.

- Ein Feature, welches (nur) auf ein Objekt zugreift, ist eine **Abfrage**.
- Ein Feature, welches ein Objekt modifizieren kann, ist ein **Befehl**.

Abfragen sind genauso wichtig wie Befehle!

Abfragen "machen" nichts, aber sie geben einen Wert zurück. So gibt z.B. *Polybahn.west_terminal* die West-Endstation von *Polybahn* zurück

Sie dürfen mit den Rückgabewerten von Abfragen arbeiten, z.B. die Startstation ermitteln und anschliessend auf dem Bildschirm hervorheben

Aufgabe:

- Geben Sie die West-Endstation von *Polybahn* auf dem "Konsolenfenster" aus.

Sie brauchen:

- Das Objekt *console*
- Das auf *console* aufrufbare Feature *output*
- Das Objekt *Polybahn*
- Das auf *Polybahn* aufrufbare Feature *west_terminal*, welches die West-Endstation zurückgibt

console.output (*Polybahn.west_terminal*)

Den Featurerumpf ausbauen



```
class PREVIEW  
inherit ZURICH_OBJECTS
```

```
feature
```

```
  explore
```

```
-- Die Stadt erkunden und die
```

```
-- West-Endstation der Polybahn anzeigen.
```

```
do
```

```
  Central.highlight
```

```
  Polyterrasse.highlight
```

```
  Polybahn.add_transport
```

```
  Zurich_map.animate
```

```
  console.output (Polybahn.west_terminal)
```

```
end
```

```
end
```

ihr_objekt.ihr_feature (ein_argument)

ein_argument ist ein Wert, welcher *ihr_feature* braucht

Beispiel: Feature *output* muss wissen, was es anzeigen soll

Es ist das gleiche Konzept wie Argumente in der Mathematik:

cos(x)

Features können mehrere Argumente haben:

x.f(a, b, c, d) -- Getrennt durch Kommas

In gut geschriebener O-O software haben die meisten features gar kein oder 1 Argument

Zurich_map.animate

next_message.send

computer.shut_down

telephone.ring

Jede Operation wird auf ein Objekt angewendet

Zurich_map.animate

next_message.send_to (recipient)

computer.shut_down_after (3)

telephone.ring_several (10, Loud)

Jede Operation wird auf ein Objekt angewendet
und kann Argumente benötigen.

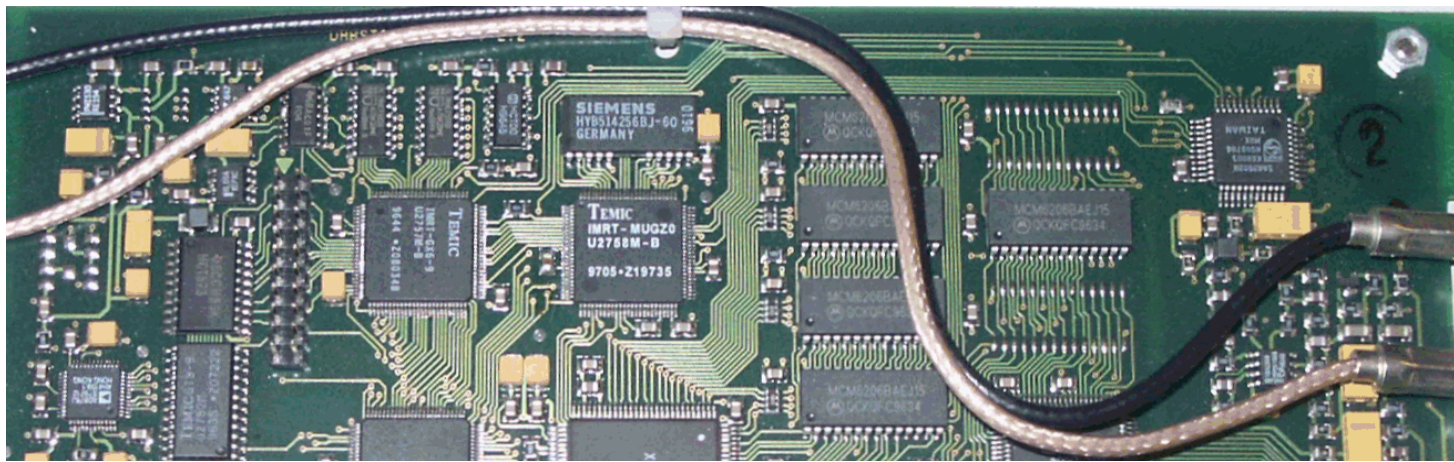
Eine der schwierigsten Aufgaben im Lernen von Software ist das Finden von guten Lösungen, die sowohl im Kleinen als auch im Grossen gut funktionieren

Genau das ist das Ziel für die Techniken, die wir in diesem Kurs lehren

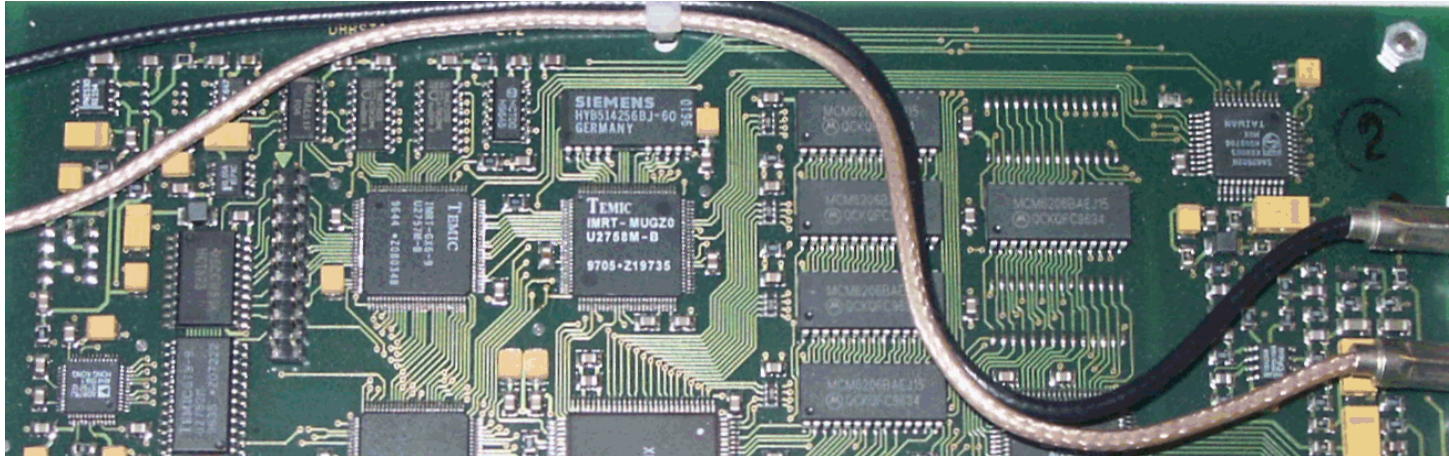
Ein Objekt hat eine **Schnittstelle (interface)**



Ein Objekt hat eine **Implementation**



Das Geheimnisprinzip (Information Hiding)



Der Designer jedes Moduls muss spezifizieren, welche Eigenschaften für Clients abrufbar sind (**öffentlich**) und welche intern (**geheim**) sind.

Die Programmiersprache muss sicherstellen, dass Kunden nur öffentliche Eigenschaften nützen können.

Mehr über unseres erste Beispiel



```
class
  PREVIEW
inherit
  ZURICH_OBJECTS
feature
  explore
    -- Die Stadt erkunden.
```



```
do
  Central.highlight
  Polyterrasse.highlight
  Polybahn.add_transport
  Zurich_map.animate
end
```

end

Drei Arten von Objekten (Erinnerung)



Drei Arten von Objekten:

➤ **“Physikalische Objekte”**: widerspiegeln materielle Objekte der modellierten Welt.

Beispiele: die Polyterrasse, eine Bahn des Trams...

➤ **“Abstrakte Objekte”**: abstrakte Begriffe aus der modellierten Welt.

Beispiele: eine (Tram-) Linie, eine Route...

➤ **“Softwareobjekte”**: ein reiner Softwarebegriff.

Beispiele: “Datenstrukturen” wie Arrays oder Listen

Mehr über unseres erste Beispiel



```
class
  PREVIEW
inherit
  ZURICH_OBJECTS
feature
  explore
  -- Die Stadt erkunden.
do
  Central.highlight
  Polyterrasse.highlight
  Polybahn.add_transport
  Zurich_map.animate
end
end
```




```
class
  PREVIEW
inherit
  ZURICH_OBJECTS
feature
  explore
    -- Die Stadt erkunden.
  do
    Central_view.highlight
    Polyterrasse_view.highlight
    Polybahn.add_transport
    Zurich_map.animate
  end
end
```

(Model and View)

Modell-Objekte beschreiben Elemente von einem Modell der externen Welt

- Beispiel: *Polyterrasse*

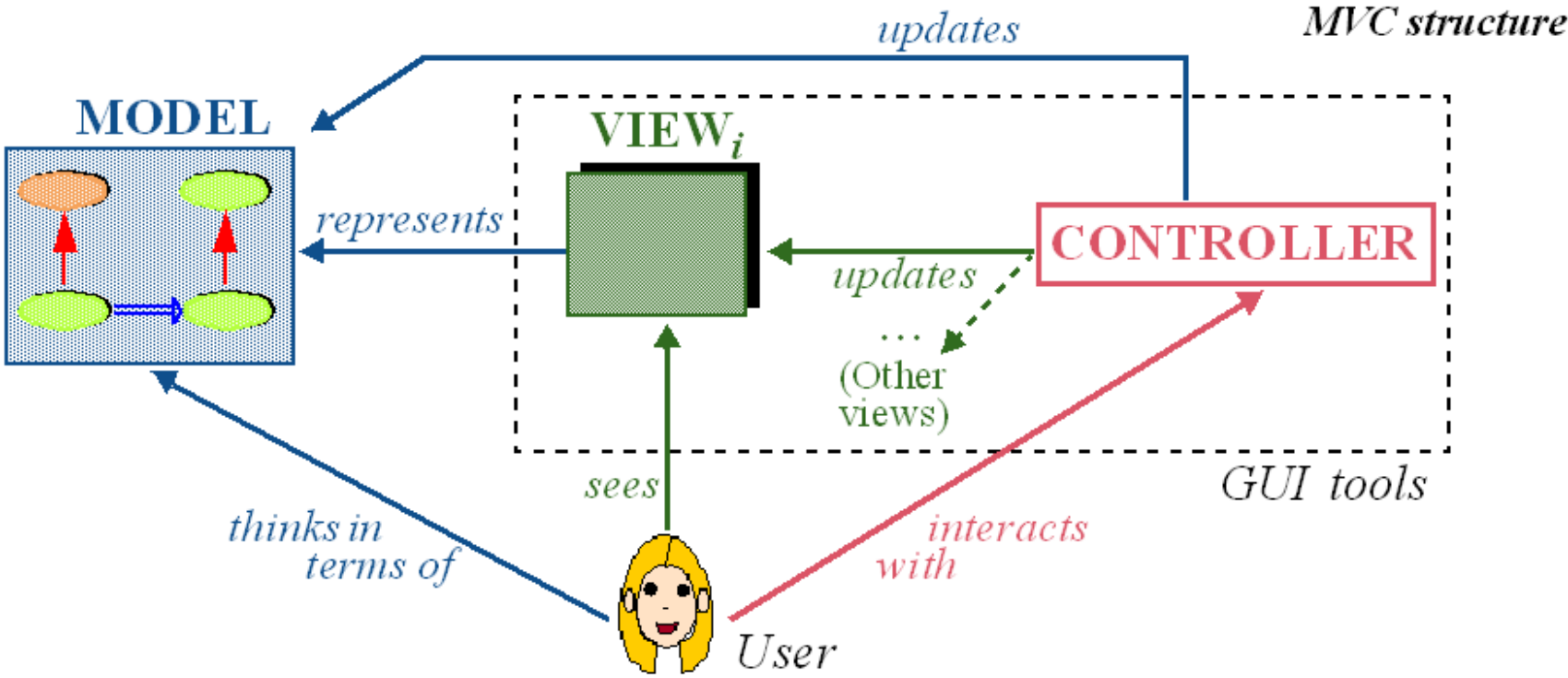
View-Objekte beschreiben Elemente von der Benutzer-Schnittstelle

- Beispiel: *Polyterrasse_view*

Model-View-Controller (Modell/Präsentation/Steuerung)



(Trygve Reenskaug, 1979)



Grundkonzepte und -konstruktionen der Objekttechnologie:

- Klassen (eine erste Sicht)
- Grundstruktur von Programmtext
- Objekte
- Features
- Befehle und Abfragen
- Featureaufrufe
- Features mit Argumenten

Methodologische Prinzipien:

- Befehl-Abfrage-Separation
- Geheimnisprinzip (Information Hiding)
- Modell-Präsentation-Trennung (Model-View Separation)



Lesen Sie Kapitel 1 bis 3 von *Touch of Class*

Schauen Sie sich die Folien der nächsten zwei Vorlesungen an