

Einführung in die Programmierung

Wintersemester 2019/20

<https://ls11-www.cs.tu-dortmund.de/teaching/ep1920vorlesung>

Dr.-Ing. Horst Schirmeier

(mit Material von Prof. Dr. Günter Rudolph)

Arbeitsgruppe Eingebettete Systemsoftware (LS 12)
und Lehrstuhl für Algorithm Engineering (LS11)

Fakultät für Informatik

TU Dortmund

Vererbung bisher:

- Definition von Klassen basierend auf anderen Klassen
 - Übernahme (erben) von Attributen und Methoden
 - Methoden können überschrieben werden



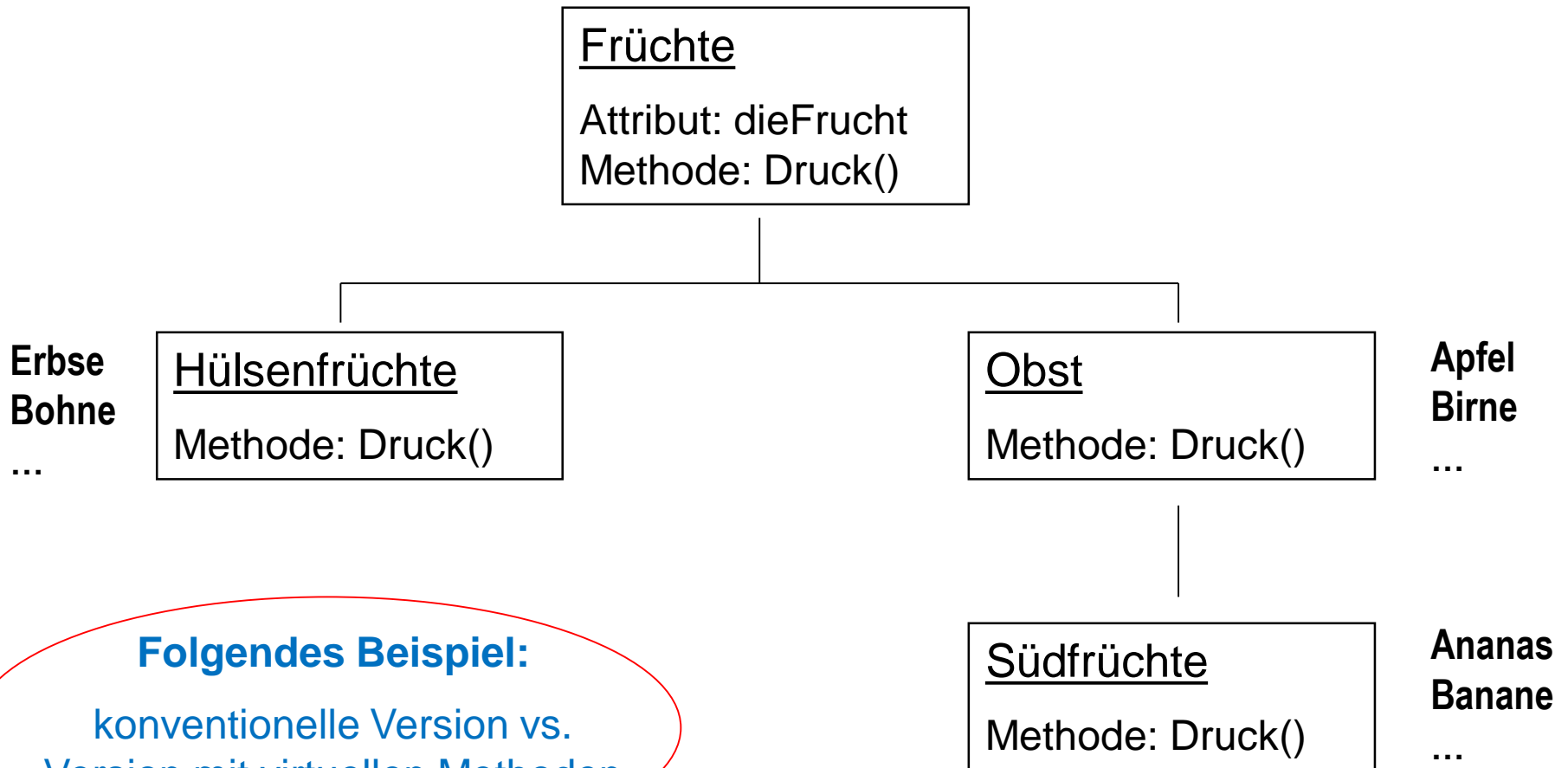
Bindung der Methoden an Objekte
geschieht **zur Übersetzungszeit!**

jetzt:

Technik zur Bindung von Methoden an Objekte **zur Laufzeit**

→ dynamische Bindung: **Polymorphismus**

Klassenhierarchie



Folgendes Beispiel:

konventionelle Version vs.
Version mit virtuellen Methoden

Konventionelle Version

```
class Frucht {  
protected:  
    string dieFrucht;  
public:  
    Frucht(char const *name);  
    Frucht(string &name);  
    void Druck();  
};
```

Frucht.h

```
Frucht::Frucht(char const *name) :  
dieFrucht(name) { }
```

```
Frucht::Frucht(string &name) :  
dieFrucht(name) { }
```

```
void Frucht::Druck() {  
    cout << "(F) "  
        << dieFrucht << endl;  
}
```

Frucht.cpp

Konventionelle Version

```
class HFrucht : public Frucht {  
public:  
    HFrucht(char const *name);  
    void Druck();  
};
```

```
class Obst : public Frucht {  
public:  
    Obst(char const *name);  
    void Druck();  
};
```

```
class SFrucht : public Obst {  
public:  
    SFrucht(char const *name);  
    void Druck();  
};
```

Unterklasse von **Frucht**

Unterklasse von **Frucht**

Unterklasse von **Obst**

Konventionelle Version

```
HFrucht::HFrucht(char const *name) : Frucht(name) { }
```

```
void HFrucht::Druck() {  
    cout << "(H) " << dieFrucht << endl;  
}
```

```
Obst::Obst(char const *name) : Frucht(name) { }
```

```
void Obst::Druck() {  
    cout << "(O) " << dieFrucht << endl;  
}
```

```
SFrucht::SFrucht(char const *name) : Obst(name) { }
```

```
void SFrucht::Druck() {  
    cout << "(S) " << dieFrucht << endl;  
}
```

Konventionelle Version: Testprogramm

```
int main() {  
    Frucht *ruebe = new Frucht("Ruebe");  
    ruebe->Druck();  
  
    HFrucht *erbse = new HFrucht("Erbse");  
    erbse->Druck();  
  
    Obst *apfel = new Obst("Apfel");  
    apfel->Druck();  
  
    SFrucht *banane = new SFrucht("Banane");  
    banane->Druck();  
}
```

1. Teil

Ausgabe: **(F) Ruebe**
(H) Erbse
(O) Apfel
(S) Banane

Konventionelle Version: Testprogramm

```
Frucht *f = new Frucht("Frucht");  
f->Druck();  
  
f = apfel; // jedes Obst ist auch Frucht  
f->Druck();  
  
Obst *o = new Obst("Obst");  
o->Druck();  
  
o = banane; // Suedfrucht ist auch Obst  
o->Druck();  
}
```



2. Teil

Ausgabe: **(F) Frucht**
(F) Apfel
(O) Obst
(O) Banane

Merke:

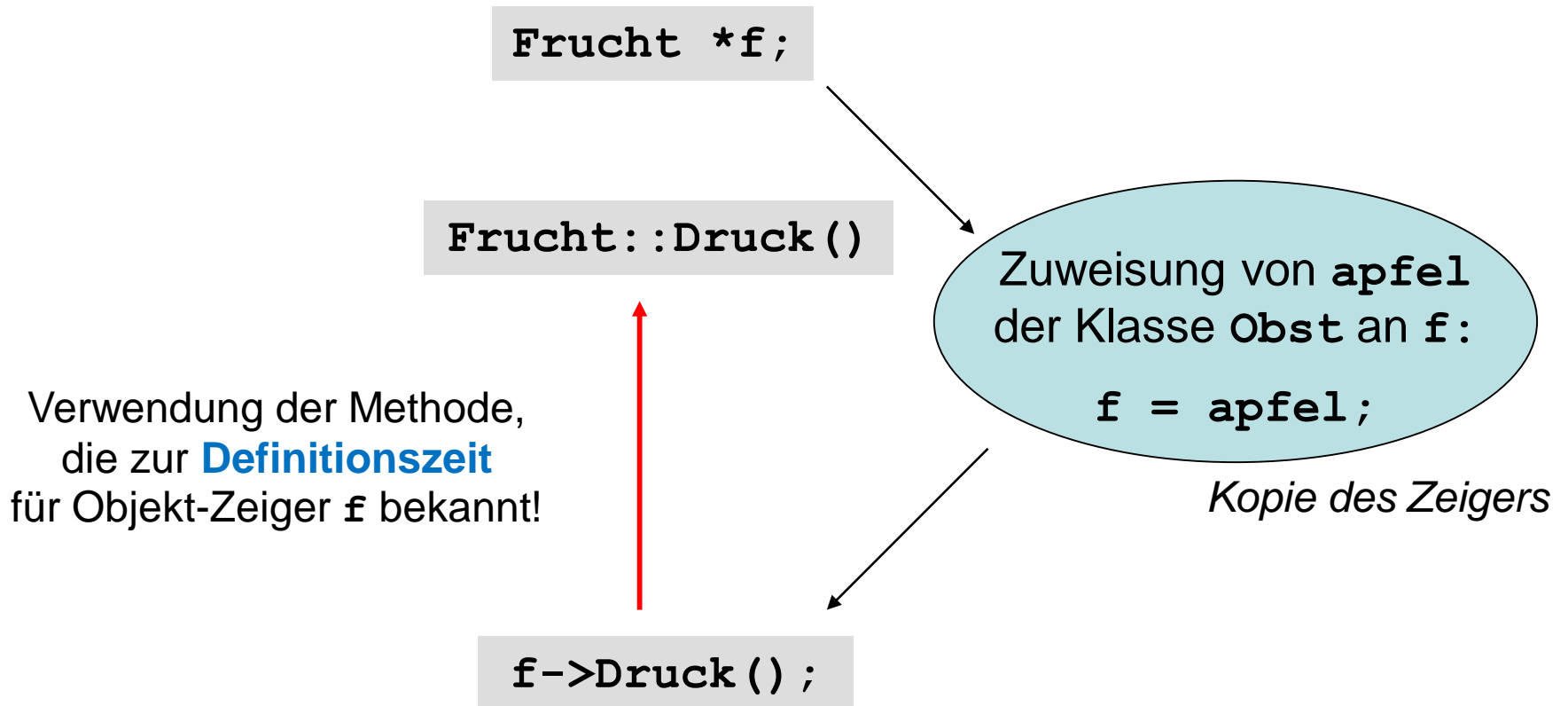
- Zuweisungen sind **entlang der Vererbungshierarchie** möglich
→ Objekt kann einem Objekt seiner Oberklasse zugewiesen werden
- Methoden sind (hier) **statisch** an Objekt gebunden
→ zur Übersetzungszeit bekannte Methode wird ausgeführt
→ Zuweisung eines Objekts einer abgeleiteten Klasse führt **nicht** zur Übernahme der überschriebenen Methoden der Unterklasse



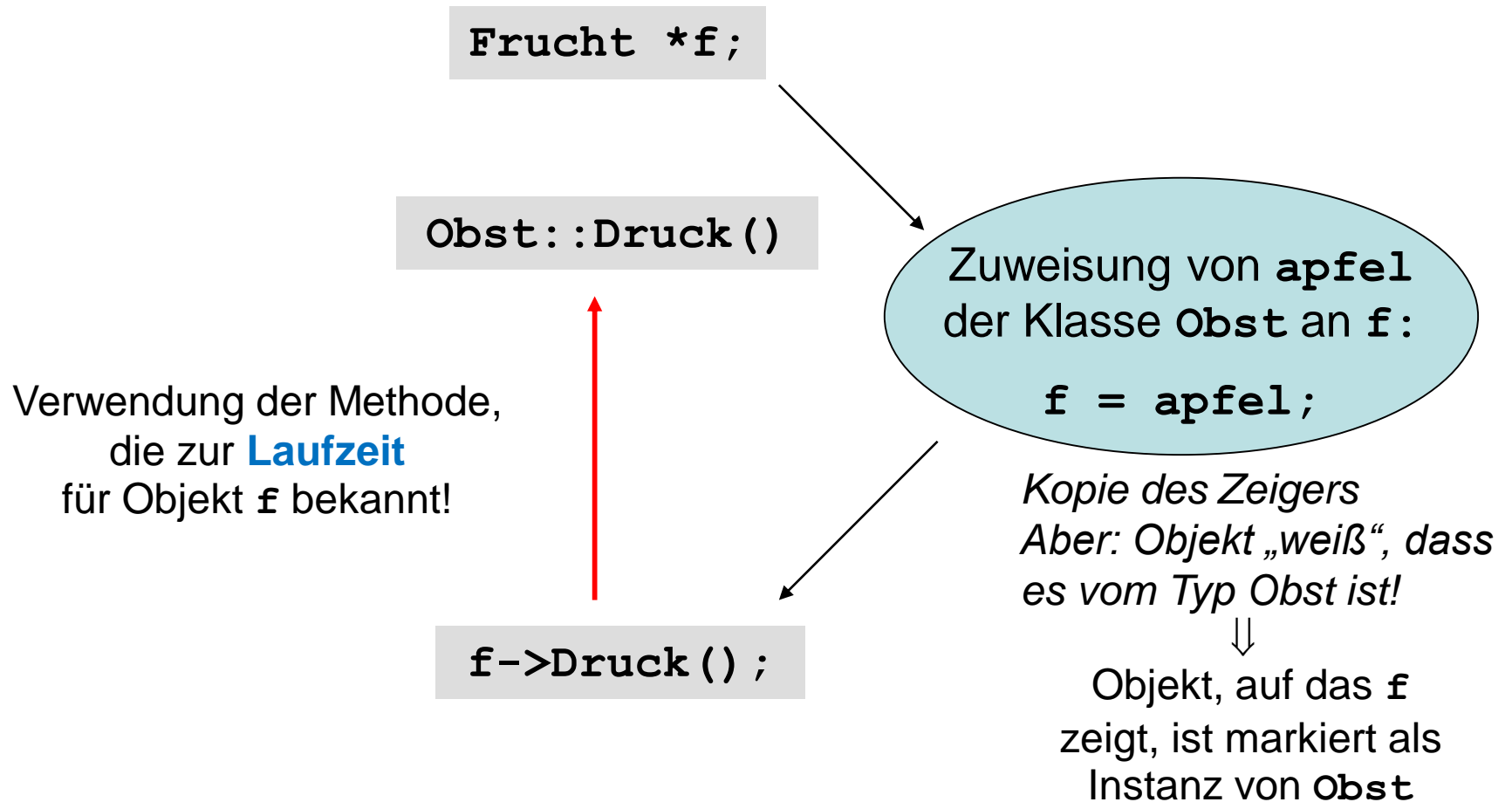
Wenn man das haben möchte, dann müssten die Methoden der Unterklasse **zur Laufzeit** (bei der Zuweisung) an das Objekt **gebunden** werden.

→ **dynamische Bindung**

Statische Methodenbindung



Dynamische Methodenbindung



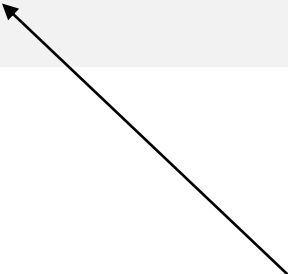
Virtuelle Methoden

- sind Methoden, die zur Laufzeit (also dynamisch) gebunden werden sollen;
- werden in der Oberklasse durch Schlüsselwort `virtual` gekennzeichnet.

Wird eine **virtuelle Methode** in einer abgeleiteten Klasse **überschrieben**, so wird die Methode ausgewählt, die sich aus dem **Typ** des Objekts **zur Laufzeit** ergibt.

Version mit virtuellen Funktionen

```
class Frucht {  
protected:  
    string dieFrucht;  
public:  
    Frucht(char const *name);  
    Frucht(string &name);  
    virtual void Druck();  
};
```



Ansonsten keine
Änderungen im Code der
konventionellen Version!

Kennzeichnung als **virtuelle Methode**:

Instanzen von abgeleiteten Klassen suchen
dynamisch die entsprechende Methode aus.

Konsequenzen: Testprogramm mit virtuellen Methoden (nur 2. Teil)

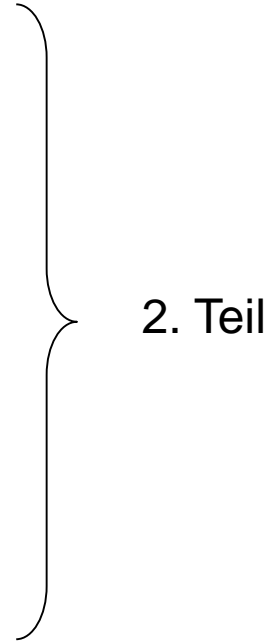
```

Frucht *f = new Frucht ("Frucht");
f->Druck ();

f = apfel; // jedes Obst ist auch Frucht
f->Druck ();

Obst *o = new Obst ("Obst");
o->Druck ();

o = banane; // Suedfrucht ist auch Obst
o->Druck ();
}
    
```



Ausgabe: **(F) Frucht**
 (dynamisch, **(O) Apfel**
 also mit **(O) Obst**
virtual) **(S) Banane**

Ausgabe: **(F) Frucht**
 (statisch, **(F) Apfel**
 also ohne **(O) Obst**
virtual) **(O) Banane**

Achtung: Zeiger notwendig!

```
SFrucht *kiwi = new SFrucht("kiwi");  
kiwi->Druck();
```

```
Obst obst("Obst statisch");  
obst.Druck();
```

```
obst = *kiwi;  
obst.Druck();
```

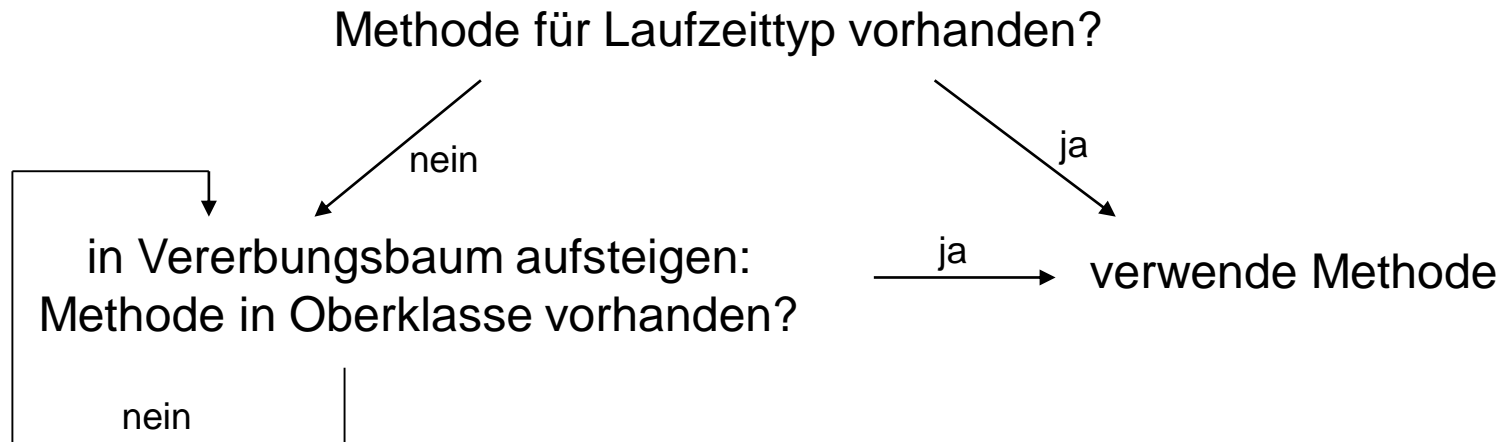
nur Daten-, keine Typkopie
wie statische Bindung

Ausgabe: (S) kiwi
(dynamisch, (O) Obst statisch
also mit (O) kiwi
virtual)

**dynamische Bindung
funktioniert nur
mit Zeigern oder Referenzen!**

Anmerkung:

Als virtuell gekennzeichnete Methode **muss nicht** in jeder abgeleiteten Klasse **redefiniert / überschrieben werden**.



Beispiel

```
class X {  
public:  
    virtual void Druck();  
};
```

```
class Y : public X {  
public:  
    void Druck();  
};
```

```
class Z : public Y { };
```

```
void X::Druck() {  
    cout << "X";  
}
```

```
void Y::Druck() {  
    cout << "Y";  
}
```

```
int main() {  
    X *p[4] = { new X, new Y, new X, new Z };  
    for (int i = 0; i < 4; i++) p[i]->Druck();  
    cout << endl;  
}
```

Ausgabe:

XYXY

dynamische
Bindung!

Beispiel

```
class X {  
public:  
virtual void Druck();  
};
```

```
class Y : public X {  
public:  
    void Druck();  
};
```

```
class Z : public Y { };
```

```
void X::Druck() {  
    cout << "X";  
}
```

```
void Y::Druck() {  
    cout << "Y";  
}
```

```
int main() {  
    X *p[4] = { new X, new Y, new X, new Z };  
    for (int i = 0; i < 4; i++) p[i]->Druck();  
    cout << endl;  
}
```

Ausgabe:

XXXX**statische
Bindung!**

Rein virtuelle Methoden

Annahme:

Wir wollen **erzwingen**, dass jeder Programmierer, der von unserer Basisklasse eine neue Klasse ableitet, **eine bestimmte Methode implementiert** bzw. bereitstellt.

Realisierung in C++:

1. Die Methode wird als virtuell (`virtual`) deklariert.
2. Bei der Deklaration wird hinter der Signatur `=0` eingefügt.
3. Die Methode bleibt in dieser Klasse undefiniert.
⇒ Die Erben **müssen** die Definition der Methode nachholen!

Rein virtuelle Methoden / abstrakte Klassen

aus dem C++-Standard:

*“An **abstract class** is a class that can be used only as a base class of some other class; no objects of an abstract class can be created except as subobjects of a class derived from it. A class is abstract if it has at least one **pure virtual function**.“*



1. Klasse heißt **abstrakt**, wenn sie **mindestens eine** rein virtuelle Funktion hat.
2. Abstrakte Klassen können **nicht instanziiert** werden.
3. Abstrakte Klassen können als **Basisklassen** für andere Klassen benutzt werden.

Rein virtuelle Methoden

```
class AusgabeGeraet {  
protected:  
    bool KannFarben;  
    Data data;  
public:  
    virtual void Farbdruck() = 0;  
    void Drucke();  
};
```

```
void AusgabeGeraet::Drucke() {  
    if (KannFarben) Farbdruck();  
    else cout << data;  
}
```

← abstrakte
Klasse

Man kann rein virtuelle
Methode verwenden,
ohne dass Code
vorhanden ist! **Warum?**

Wird ein Objekt einer abgeleiteten Klasse über einen Verweis / Zeiger auf die Basisklasse freigegeben, dann **muss** der **Destruktor in der Basisklasse virtuell** sein.

Warum?

Wenn nicht virtuell, dann findet die Bindung des Destruktors statisch zur Übersetzungszeit statt.

⇒ Immer Aufruf des Destruktors **der Basisklasse!**

```
class Familie {
public:
    ~Familie() { cout << "D: Familie" << endl; }
};
class Sohn : public Familie {
    ~Sohn() { cout << "D: Sohn" << endl; }
};
class Tochter : public Familie {
    ~Tochter() { cout << "D: Tochter" << endl; }
};
int main() {
    Familie *fam[3] = { new Familie, new Sohn, new Tochter };
    delete fam[0]; delete fam[1]; delete fam[2];
    return 0;
}
```

Ausgabe: D: Familie
D: Familie
D: Familie

```

class Familie {
public:
    virtual ~Familie() { cout << "D: Familie" << endl; }
};
class Sohn : public Familie {
    ~Sohn() { cout << "D: Sohn" << endl; }
};
class Tochter : public Familie {
    ~Tochter() { cout << "D: Tochter" << endl; }
};
int main() {
    Familie *fam[3] = { new Familie, new Sohn, new Tochter };
    delete fam[0]; delete fam[1]; delete fam[2];
    return 0;
}
    
```

Ausgabe:

```

D: Familie
D: Sohn
D: Familie
D: Tochter
D: Familie
    
```


Klassenhierarchie

Renderer

```
virtual VBHandle allocVB(...) = 0;
virtual void bindShader(...) = 0;
virtual void drawStaticGeom(...) = 0;
virtual void initDeviceContext(...) = 0;
```

RendererPS3

```
allocVB(...) {...}
...
```

RendererDX9

```
allocVB(...) {...}
...
```

RendererDX10

```
allocVB(...)
bindShader(...)
drawStaticGeom(...)
initDeviceContext(...)
```

RendererXB360

```
initDeviceContext(...)
```

```
Renderer *renderer;

if (gameOptions->useDX9()) {
    renderer = new RendererDX9();
} else if (gameOptions->useDX10()) {
    renderer = new RendererDX10();
} else if (...
```

Klassenhierarchie

Renderer

```
virtual VBHandle allocVB(...) = 0;
virtual void bindShader(...) = 0;
virtual void drawStaticGeom(...) = 0;
virtual void initDeviceContext(...) = 0;
```

RendererPS3

```
allocVB(...) {...}
...
```

RendererDX9

```
allocVB(...) {...}
...
```

RendererDX10

```
allocVB(...)
bindShader(...)
drawStaticGeom(...)
initDeviceContext(...)
```

RendererXB360

```
initDeviceContext(...)
```

```
void GameEngine::init() {
    ...
    renderer->initDeviceContext();
    for (int i=0; i < staticGeom->size(); ++i) {
        Object3D *g = staticGeom->get(i);
        VBHandle h = renderer->allocVB(g->getTriangleCount());
    }
}
```

Wofür machen wir das alles
(Vererbung, virtuelle Funktionen, Zeiger, Rekursion)?

Joel Spolsky – Back to basics:

<http://www.joelonsoftware.com/articles/fog0000000319.html>

← verified:
18.12.2019

***“If you want to teach somebody something well,
you have to start at the **very lowest** level.***

It's like Karate Kid.

Wax On, Wax Off. Wax On, Wax Off.

Do that for three weeks.

Then Knocking The Other Kid's Head off is easy.”