

Einführung in die Programmierung

Wintersemester 2010/11

Prof. Dr. Günter Rudolph

Lehrstuhl für Algorithm Engineering

Fakultät für Informatik

TU Dortmund

Inhalt

- Einführung
- Konstruktoren / Destruktoren

Ziele von Klassen

- Kapselung von Attributen (wie `struct` in Programmiersprache C)
- Kapselung von klassenspezifischen Funktionen / Methoden
- Effiziente Wiederverwendbarkeit
 - Vererbung → Kapitel 10
 - Virtuelle Methoden → Kapitel 11
- Grundlage für Designkonzept für Software

Schlüsselwort: `class`

- Datentypdefinition / Klassendefinition analog zu `struct`

```
struct Punkt {  
    double x, y;  
};
```



```
class Punkt {  
    double x, y;  
};
```

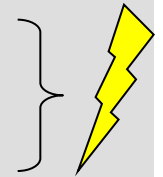
Unterschied:

```
Punkt p;  
p.x = 1.1;  
p.y = 2.0;
```



?

```
Punkt p;  
p.x = 1.1;  
p.y = 2.0;
```



Zugriff gesperrt!

Schlüsselwort: `class`

- Datentypdefinition / Klassendefinition analog zu `struct`

```
struct Punkt {  
    double x, y;  
};
```



Komponenten sind
öffentlich! (`public`)

```
class Punkt {  
    double x, y;  
};
```



Komponenten sind
privat! (`private`)

- ⇒ Kontrolle über Zugriffsmöglichkeit sollte steuerbar sein!
- ⇒ Man benötigt Mechanismus, um auf Komponenten zugreifen zu können!
- ⇒ sogenannte **Methoden!**

prozedural

```
struct Punkt {  
    double x, y;  
};  
void SetzeX(Punkt &p, double w);  
void SetzeY(Punkt &p, double w);  
double LeseX(Punkt &p);  
double LeseY(Punkt &p);
```

objekt-orientiert

```
class Punkt {  
    double x, y;  
public:  
    void SetzeX(double w);  
    void SetzeY(double w);  
    double LeseX();  
    double LeseY();  
};
```

⇒ Schlüsselwort `public` : alles Nachfolgende ist öffentlich zugänglich!

```
struct Punkt {  
    double x, y;  
};
```



```
void Verschiebe(Punkt &p,  
                double dx, double dy);  
bool Gleich(Punkt &a, Punkt& b);  
double Norm(Punkt &a);
```



```
class Punkt {  
private:  
    double x, y;  
public:  
  
    void SetzeX(double w);  
    void SetzeY(double w);  
    double LeseX();  
    double LeseY();  
    void Verschiebe(double dx, double dy);  
    bool Gleich(Punkt &p);  
    double Norm();  
};
```



Methoden

Klasse = Beschreibung von **Eigenschaften** und **Operationen**

⇒ Eine Klasse ist also die Beschreibung des Bauplans (Konstruktionsvorschrift) für konkrete (mit Werten belegte) Objekte

⇒ Eine Klasse ist **nicht** das Objekt selbst

⇒ Ein Objekt ist eine **Instanz** / Ausprägung einer Klasse

Zusammenfassung von Daten / Eigenschaften und Operationen ...

Zugriff auf Daten nur über Operationen der Klasse;
man sagt auch: dem Objekt wird eine Nachricht geschickt:

Objektname.Nachricht(Daten)

Methode = Operation, die sich auf einem Objekt einer Klasse anwenden lassen

(Synonyme: Element- oder Klassenfunktion)

- **Klasse:**

Beschreibung einer Menge von Objekten mit gemeinsamen Eigenschaften und Verhalten.
Ist ein Datentyp!

- **Objekt:**

Eine konkrete Ausprägung, eine Instanz, ein Exemplar der Klasse.
Belegt Speicher!
Besitzt Identität!
Objekte tun etwas; sie werden als Handelnde aufgefasst!

- **Methode / Klassenfunktion:**

Beschreibt das Verhalten eines Objektes.
Kann als spezielle Nachricht an das Objekt aufgefasst werden.

Anwendungsproblem:

⇒ Modellierung ⇒ Reduzierung auf das „Wesentliche“

„wesentlich“ im Sinne unserer Sicht auf die Dinge bei diesem Problem

→ es gibt verschiedene Sichten auf dieselben Objekte!

⇒ schon bei der Problemanalyse denken im Sinne von

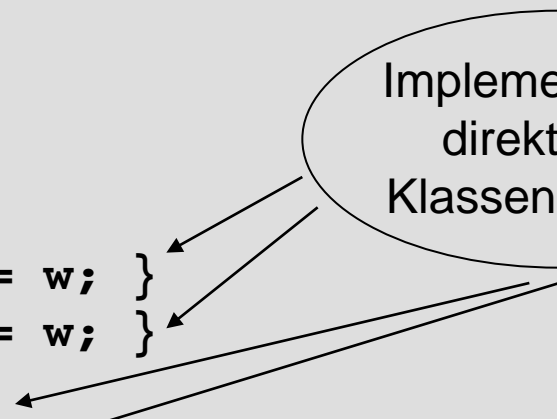
Objekten und ihren Eigenschaften und Beziehungen untereinander

Objektorientierte Programmierung (OOP):

- Formulierung eines Modells in Konzepten & Begriffen der realen Welt
- nicht in computertechnischen Konstrukten wie Haupt- und Unterprogramm


```
class Punkt {  
private:  
    double x, y;  
public:  
    void SetzeX(double w) { x = w; }  
    void SetzeY(double w) { y = w; }  
    double LeseX() { return x; }  
    double LeseY() { return y; }  
    void Verschiebe(double dx, double dy);  
    bool Gleich(Punkt &p);  
    double Norm();  
};
```

Implementierung:
direkt in der
Klassendefinition



```
void Punkt::Verschiebe(double dx, double dy) {  
    x += dx;  
    y += dy;  
}
```

Implementierung:
außerhalb der
Klassendefinition



Prinzip des *'information hiding'*

Trennung von Klassendefinition und Implementierung

⇒ am besten in verschiedenen Dateien!

Punkt.h



Punkt.cpp



bei Implementierung
außerhalb der Klassendefinition:

Angabe des Klassennames nötig!



```
Datentyp Klassenname::Methode(...){  
}
```

*.h → „**h**header“

*.cpp → „**cp**plusplus“

Datei: Punkt.h

```
class Punkt {  
private:  
    double x, y;  
public:  
    void SetzeX(double w);  
    void SetzeY(double w);  
    double LeseX();  
    double LeseY();  
    void Verschiebe(double dx, double dy);  
    bool Gleich(Punkt &p);  
    double Norm();  
};
```

Die **Klassendefinition** wird nach außen (d.h. **öffentlich**) **bekannt** gemacht!

Die **Implementierung** der Methoden wird nach außen hin **verborgen**!

Datei: Punkt.cpp

```
#include <math.h>
#include "Punkt.h"

void Punkt::SetzeX(double w) { x = w; }
void Punkt::SetzeY(double w) { y = w; }
double Punkt::LeseX() { return x; }
double Punkt::LeseY() { return y; }

void Punkt::Verschiebe(double dx, double dy) {
    x += dx;
    y += dy;
}

bool Punkt::Gleich(Punkt &p) {
    return x == p.LeseX() && y == p.LeseY() ? true : false;
}

double Punkt::Norm() {
    return sqrt(x * x + y * y);
}
```

Überladen von Methoden

```
class Punkt {  
private:  
    double x, y;  
public:  
    bool Gleich(Punkt &p);  
    bool Gleich(double ax, double ay) {  
        return (x == ax && y == ay) ? true : false;  
    };  
};
```

mehrere Methoden mit **gleichem Namen**

wie unterscheidbar? → durch ihre verschiedenen Signaturen / Argumentlisten!

```
Punkt p1, p2;  
// ...  
if (p1.Gleich(p2) || p1.Gleich(1.0, 2.0)) return;
```

Initialisierung umständlich:

```
Punkt p;
p.SetzeX(1.3);
p.SetzeY(2.9);
```

?

wie bei struct Punkt ?

```
Punkt p = { 1.3, 2.9 };
```

⇒ Konstruktoren

```
class Punkt {
private:
    double x, y;
public:
    Punkt() { x = y = 0.0; }
    Punkt(double ax, double ay) {
        x = ax; y = ay;
    }
};
```

!

identisch zu:
Punkt p1(0,0);

```
Punkt p1;
Punkt p2(1.3, 2.9);
```


Merke:

- **Konstruktoren** heißen exakt wie die Klasse, zu der sie gehören!
- Wenn eine Instanz einer Klasse angelegt wird
→ **automatischer Aufruf** des Konstruktors!
- Da nur Instanz angelegt wird (Speicherallokation und Initialisierung)
wird **kein Wert zurückgegeben**
- **kein Rückgabewert** (auch nicht `void`)
- Konstruktoren können **überladen** werden
- bei **mehreren Konstruktoren** wird der ausgewählt,
der am besten zur Signatur / Argumentliste passt → **eindeutig!**

Instanzen von Klassen können auch **dynamisch erzeugt** werden:

```
Punkt *p1 = new Punkt(2.1, 3.3);  
Punkt *p2 = new Punkt();  
Punkt *p3 = new Punkt;
```

} gleichwertig!

Achtung!

Das Löschen nicht vergessen! Speicherplatzfreigabe!

```
delete p1;
```

etc.

Destruktoren

- dual zu Konstruktoren
- **automatischer Aufruf**, wenn Instanz Gültigkeitsbereich verlässt
- heißen exakt wie die Name der Klasse, zu der sie gehören
Unterscheidung von Konstruktoren bzw. Kennzeichnung als Destruktor durch vorangestellte Tilde ~
Bsp: ~Punkt () ;
- Destruktoren haben **niemals** Parameter
- **Zweck:** Aufräumarbeiten
 - z.B. Schließen von Dateien
 - z.B. Abmeldung bei anderen Objekten (Deregistrierung)
 - z.B. **Freigabe von dynamischen Speicher**, falls vorher angefordert
 - ... und was immer gerade nötig ist

Illustration:

```
Punkt::Punkt(double ax, double ay) {
    x = ax; y = ay;
    cout << "Konstruktor aufgerufen!" << endl;
}

Punkt::~~Punkt() {
    cout << "Destruktor aufgerufen!" << endl;
}
```

```
int main() {
    cout << "Start" << endl;
    {
        Punkt p(1.0, 2.0);
    }
    cout << "Ende" << endl;
}
```

Ausgabe:

```
Start
Konstruktor aufgerufen!
Destruktor aufgerufen!
Ende
```

Noch ein Beispiel ...

```
Punkt::Punkt(double ax, double ay) {  
    x = ax; y = ay;  
    cout << "K: " << x << " " << y << endl;  
}  
  
Punkt::~~Punkt() {  
    cout << "D: " << x << " " << y << endl;  
}
```

```
int main() {  
    cout << "Start" << endl;  
    Punkt p1(1.0, 0.0);  
    Punkt p2(2.0, 0.0);  
    cout << "Ende" << endl;  
}
```

Ausgabe:

```
Start  
K: 1.0 0.0  
K: 2.0 0.0  
Ende  
D: 2.0 0.0  
D: 1.0 0.0
```

Konstruktoren:

Aufruf in Reihenfolge
der Datendefinition

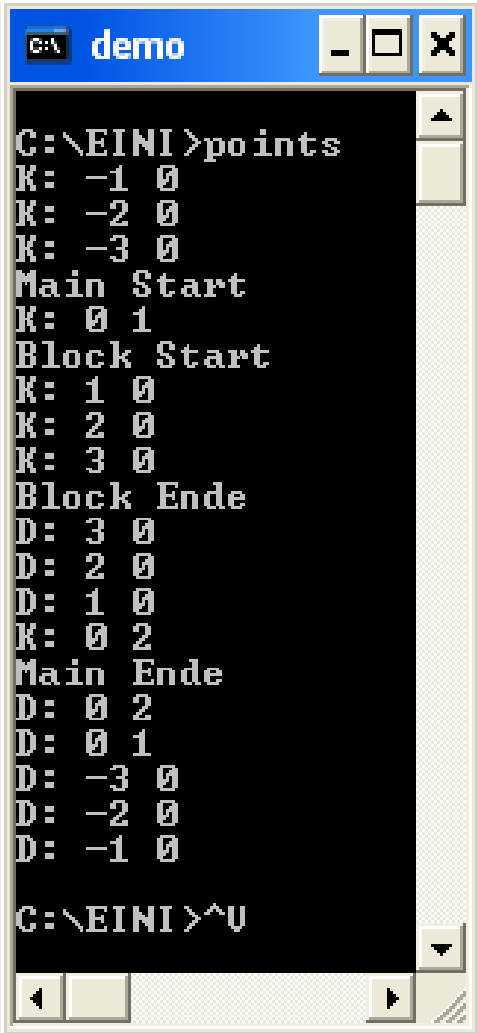
Destruktoren:

Aufruf in umgekehrter
Reihenfolge

Großes Beispiel ...

```
Punkt g1(-1.0, 0.0);
Punkt g2(-2.0, 0.0);

int main() {
    cout << "Main Start" << endl;
    Punkt q1(0.0, 1.0);
    {
        cout << "Block Start" << endl;
        Punkt p1(1.0, 0.0);
        Punkt p2(2.0, 0.0);
        Punkt p3(3.0, 0.0);
        cout << "Block Ende" << endl;
    }
    Punkt q2(0.0, 2.0);
    cout << "Main Ende" << endl;
}
Punkt g3(-3.0, 0.0);
```



```
C:\EINI>points
K: -1 0
K: -2 0
K: -3 0
Main Start
K: 0 1
Block Start
K: 1 0
K: 2 0
K: 3 0
Block Ende
D: 3 0
D: 2 0
D: 1 0
K: 0 2
Main Ende
D: 0 2
D: 0 1
D: -3 0
D: -2 0
D: -1 0

C:\EINI>^U
```

```
class Punkt {
private:
    int id;
public:
    Punkt();
    ~Punkt();
};
```

Punkt.h

```
static int cnt = 1; ←
Punkt::Punkt() : id(cnt++) {
    cout << "K" << id << endl;
}
Punkt::~~Punkt() {
    cout << "D" << id << endl;
}
```

Punkt.cpp

„Hack!“

Nur für
Demoszwecke!

Feld / Array

```
int main() {
    cout << "Start" << endl;
    {
        cout << "Block Start" << endl;
        Punkt menge[3];
        cout << "Block Ende" << endl;
    }
    cout << "Ende" << endl;
    return 0;
}
```

Ausgabe:

```
Start
Block Start
K1
K2
K3
Block Ende
D3
D2
D1
Ende
```


Regeln für die Anwendung für Konstruktoren und Destruktoren

1. Allgemein

Bei mehreren globalen Objekten oder mehreren lokalen Objekten innerhalb eines Blockes werden

- die Konstruktoren in der Reihenfolge der Datendefinitionen und
- die Destruktoren in umgekehrter Reihenfolge aufgerufen.

2. Globale Objekte

- Konstruktor wird zu Beginn der Lebensdauer (vor main) aufgerufen;
- Destruktor wird hinter der schließenden Klammer von main aufgerufen.

3. Lokale Objekte

- Konstruktor wird an der Definitionsstelle des Objekts aufgerufen;
- Destruktor wird beim Verlassen des definierenden Blocks aufgerufen.

Regeln für die Anwendung für Konstruktoren und Destruktoren

4. Dynamische Objekte

- Konstruktor wird bei `new` aufgerufen;
- Destruktor wird bei `delete` für zugehörigen Zeiger aufgerufen.

5. Objekt mit Klassenkomponenten

- Konstruktor der Komponenten wird vor dem der umfassenden Klasse aufgerufen;
- am Ende der Lebensdauer werden Destruktoren in umgekehrter Reihenfolge aufgerufen.

6. Feld von Objekten

- Konstruktor wird bei Datendefinition für jedes Element beginnend mit Index 0 aufgerufen;
- am Ende der Lebensdauer werden Destruktoren in umgekehrter Reihenfolge aufgerufen.