



UNIVERSITÀ  
DI PARMA

# object oriented programming

*Alberto Ferrari*

- la *programmazione orientata agli oggetti* (object oriented programming) è un *paradigma di programmazione*
- permette di raggruppare in un'unica entità (la *classe*)
  - le strutture *dati*
  - le *procedure* che operano su di esse
- si creano "*oggetti*" software dotati di *proprietà* (dati) e *metodi* (procedure) che operano sui dati dell'oggetto stesso

- la **progettazione** orientata agli oggetti ha l'obiettivo di formalizzare gli oggetti del mondo reale e di costruire con questi un mondo virtuale
- si avvale del concetto di **classe**: gli **oggetti** di una determinata classe hanno le stesse **caratteristiche**
- questa parte di mondo che viene ricostruita in modo virtuale è detta **dominio applicativo**

- i linguaggi di programmazione si sono evoluti in modo che i codici sorgenti potessero *astrarsi* sempre più dal modo in cui gli stessi, una volta compilati, sarebbero stati eseguiti
- nella OOP non ci si vuole più porre i problemi dal punto di vista del calcolatore, ma si vogliono risolvere facendo *interagire oggetti* del dominio applicativo come fossero oggetti del mondo reale
- l'obiettivo è di dare uno strumento al programmatore, per formalizzare soluzioni ai propri problemi, pensando come una persona e senza doversi sforzare a pensare come una macchina



- linguaggi procedurali
  - nei linguaggi procedurali (C, Fortran, Pascal) la programmazione è orientata all'*azione*
  - l'unità di programmazione è la *funzione*
  - *metodologia: scomposizione funzionale*
- linguaggi a oggetti
  - nei linguaggi ad oggetti (C++, Java) la programmazione è orientata all'*oggetto*
  - l'unità di programmazione è la *classe*
  - *metodologia: object oriented design*

- per *popolare* il dominio applicativo utilizzato dall'applicazione è necessario creare gli *oggetti*, e per fare questo è necessario definire le *classi*
- una classe è lo strumento con cui si *identifica* e si *crea* un oggetto

- una **classe** è a tutti gli effetti un **tipo di dato** (come gli interi e le stringhe e ogni altro tipo già definito)
- un tipo di dato consiste di
  - un insieme di **valori**
  - un insieme di **operazioni**
- nella programmazione orientata agli oggetti, è quindi possibile sia **utilizzare tipi** di dato **esistenti**, sia **definirne** di **nuovi** tramite le classi
- si definisce tipo di dato astratto (ADT – **abstract data type**)
  - se il suo utilizzo è **indipendente** dall'**implementazione** dei valori e delle operazioni
- i tipi di dati **predefiniti** sono **ADT**
- le classi **devono essere ADT**

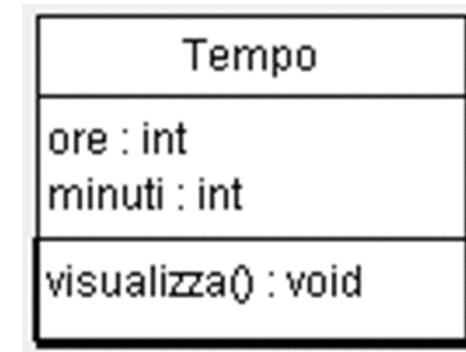
- UML ("linguaggio di modellazione unificato") è un linguaggio di modellazione e specifica basato sul paradigma object-oriented
- il nucleo del linguaggio fu definito nel **1996** ... il linguaggio nacque con l'intento di unificare approcci precedenti (dovuti ai tre padri di UML e altri), raccogliendo le best practices nel settore e definendo così uno standard industriale unificato
- ... gran parte della letteratura di settore usa UML per **descrivere** soluzioni analitiche e progettuali in modo sintetico e comprensibile a un vasto pubblico.

<http://www.uml.org/>

*wikipedia*



- la prima sezione contiene il *nome della classe*
- la seconda sezione definisce i suoi *attributi*
  - (in C++ *variabili membro*)
- nella terza sezione sono definiti i *metodi*, le *operazioni* che si possono compiere sull'oggetto di quel tipo
  - (in C++ *funzioni membro*)



```
#include <iostream>
using namespace std;

class Tempo {
public:
    int ore;
    int minuti;
    void visualizza() {
        cout<<ore<<":"<<minuti<<endl;
    }
private:
};

int main() {
    Tempo t;
    t.ore=9;
    t.minuti=30;
    t.visualizza();
    return 0;
}
```

- gli oggetti sono le *entità* di un programma che *interagiscono* tra loro per raggiungere un *obiettivo*
- gli oggetti vengono *creati* in fase di *esecuzione* ed ognuno di essi fa parte di una categoria (di una *classe*)
- ogni classe può creare *più oggetti*, ognuno dei quali pur essendo dello *stesso tipo* è *distinto* dagli altri
- un *oggetto* è l'*istanza* di una *classe*

- se vogliamo catalogare i *cd musicali* in nostro possesso, abbiamo bisogno di implementare un programma nel cui *dominio applicativo* è presente la *classe CD*
- i *metodi* (funzioni membro) della classe CD servono per impostare e recuperare i valori degli attributi (variabili membro)

```
CD
-artista : String
-titolo : string
-numeroDiBranì : int
-durata : int

+setArtista(artista : String)
+getArtista() : string
+setTitolo(titolo : String) : void
+getTitolo() : String
+setNumeroDiBranì(numeroDiBranì : int) : void
+getNumeroDiBranì() : int
+setDurata(numeroDiSecondi : int) : void
+getcodiceISBN() : string
+visualizza()
```

- i diagrammi che rappresentano gli oggetti
  - (*Object Diagram* in UML)
- mettono in evidenza i *valori* che assumono gli attributi
- si definisce *stato* di un oggetto l'insieme dei *valori degli attributi*
- lo stato dell'oggetto può variare in funzione del tempo



- per creare un oggetto si effettua un'*istanziamento* di una classe
- in questa fase viene riservato uno *spazio di memoria* per conservare i valori degli *attributi* dell'oggetto che si sta creando
  - (mantenere memorizzato parte lo stato dell'oggetto)
- i vari linguaggi utilizzano diversi costrutti di programmazione per creare un oggetto

- le *variabili membro* sono quelle posseduti da un oggetto, sono chiamate anche *attributi* dell'oggetto
- l'attributo di un oggetto è una variabile che ne descrive una *caratteristica* o proprietà

```
marco : Studente
-codice = 1
-nome = "Marco"
-cognome = "Rossi"
-codiceFiscale = "MRCRSS88F1205T"
-indirizzo = "Via Roma, 1 - Milano"
-classe = "4B"
```

- una **funzione membro (metodo)** è un'azione che l'oggetto può eseguire
- la **dichiarazione** di una funzione è composta da:
  - **nome** del metodo
  - **tipo** di dato da **ritornare**
  - **tipo** e nome dei **parametri** di ingresso
- l'insieme formato dal tipo del metodo, dal nome e dal tipo dei parametri è detto **signature (firma del metodo)**
- una funzione membro, per essere **utilizzata**, ha bisogno della creazione di un **oggetto** della classe a cui appartiene **su cui essere invocata**

- il **costruttore** è un metodo particolare che viene **invocato** alla **creazione** dell'oggetto e che contiene tutte le **istruzioni** da eseguire per la sua **inizializzazione**
- deve avere lo **stesso nome** della **classe** e non può ritornare un valore
- deve stare nella sezione pubblica della classe
- spesso si hanno più costruttori (overloading)
- un costruttore **senza argomenti** è detto costruttore di **default**
  - se non definiamo nessun costruttore viene creato un costruttore di default
  - se definiamo almeno un costruttore il costruttore di default non viene creato
  - è bene includere sempre il costruttore di default

- quando si **dichiara** una variabile di tipo classe e si vuole invocare il **costruttore senza argomenti**, non si usano le parentesi
  - esempio: **Data oggi;**
- il costruttore può essere chiamato esplicitamente per modificare le variabili membro di un oggetto
  - crea un oggetto anonimo e lo inizializza con i valori degli argomenti
  - l'oggetto anonimo può essere assegnato a una variabile del tipo classe
  - esempio: **Data d;**  
**d = new Data(27,4);**

- il **distruttore** è una funzione membro speciale che viene chiamata quando **termina il ciclo di vita** di un oggetto
- lo scopo del distruttore è **liberare le risorse** impegnate dall'oggetto
- per ogni classe è possibile definire **un solo distruttore** che non ha tipo di ritorno e non ha parametri
- il nome del distruttore è formato dal simbolo ~ seguito dal nome della classe. es:
  - `~Tempo () ;`

- ***public***
  - consente a ***qualunque classe o oggetto*** di qualsiasi tipo di avere ***accesso*** all'attributo o al metodo a cui è applicato
- ***protected***
  - consente l'accesso solo alle classi e agli oggetti il cui tipo è una ***sottoclasse*** di quella in cui è utilizzato
    - *le sottoclassi saranno trattate in successive lezioni*
- ***private***
  - consente l'accesso ***solo*** agli oggetti della ***classe stessa*** in cui è definito

- l'incapsulamento (*information hiding*) è un concetto fondamentale dell'ingegneria del software
- questo principio prevede che si possa *accedere* alle informazioni di un oggetto *unicamente attraverso i suoi metodi*
- la tecnica di programmazione che consente di applicare l'incapsulamento si avvale dei modificatori di visibilità per *nascondere gli attributi* di un oggetto al mondo esterno
- mettere in atto questa tecnica significa non avere *mai* attributi di un oggetto di tipo *public*, salvo eccezioni particolari per costanti o attributi di classe da gestire in base al caso specifico

- è buona norma rendere *private* tutte le *variabili membro* e *pubbliche* solo le *funzioni* membro *necessarie* (quelle che espongono le funzionalità della classe)
- per accedere dall'esterno agli attributi, si inseriscono *metodi public* che possono essere chiamati da chiunque per *impostare* o *richiedere* il valore dell'attributo
- i metodi hanno di solito un nome particolare:
  - *set* (seguito dal nome dell'attributo) per *modificarne* il valore
    - metodi *setter* (metodi *mutator*)
  - *get* (seguito dal nome dell'attributo) per *recuperare* il valore
    - metodi *getter* (metodi *accessor*)

- potrebbe sembrare che non vi sia alcuna differenza rispetto ad accedere direttamente agli attributi
- ***sembra*** che questa tecnica serva solo a rendere più ***complessa*** la loro gestione
- le ***motivazioni*** sono:
  - un maggiore ***controllo*** sulle operazioni effettuate sugli attributi, ***limitando l'utilizzo improprio*** che se ne può fare e guadagnando così in ***sicurezza***
  - la possibilità di ***nascondere*** il modo in cui i dati sono memorizzati negli attributi

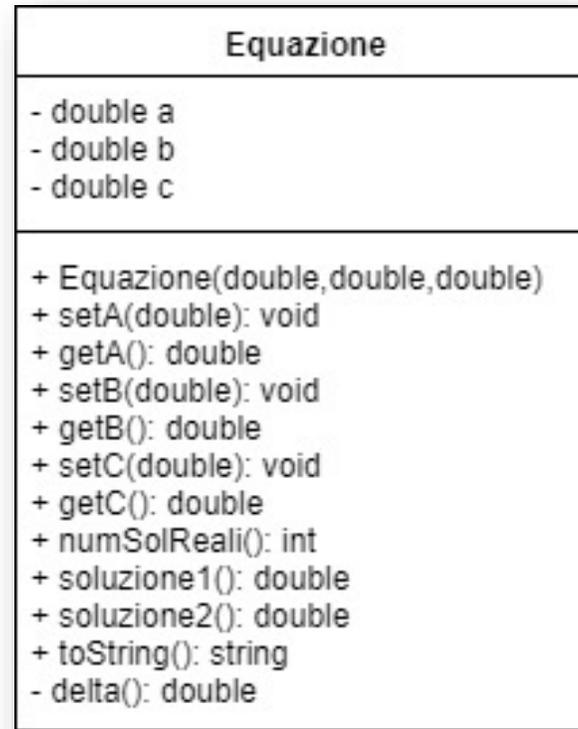
- per comunicare, gli oggetti possono utilizzare i metodi, *scambiandosi messaggi* l'uno con l'altro
- quando un oggetto invia un *messaggio* a un altro oggetto, quest'ultimo reagisce eseguendo il *metodo* opportuno
- l'invocazione dei metodi può richiedere *parametri* di input di *qualsiasi tipo*, compresi quindi *oggetti* del nostro dominio applicativo
- un oggetto potrà quindi essere in grado di passarne un altro attraverso un metodo, o addirittura potrà passare se stesso
- un messaggio ha la seguente sintassi:

**<nomeOggetto>.<nomeMetodo> (<paramteri>)**

- ***interfaccia*** di una classe:
  - ***dichiarazioni*** delle ***funzioni membro pubbliche***
  - ***commenti***
- ***implementazione*** di una classe:
  - ***variabili membro*** e ***dichiarazioni*** delle ***funzioni membro private***
  - ***definizioni*** delle ***funzioni membro***
- l'***interfaccia*** viene generalmente definita in un ***file header***
- il file header sarà ***incluso*** da tutti i file che vogliono fare uso della classe
  - (direttiva ***#include***)
- chi vende librerie software, fornisce ai clienti i soli file header e il codice oggetto

- deve essere possibile *utilizzare* una classe conoscendone *solo* l'interfaccia
  - *vantaggio*: è possibile *cambiare l'implementazione senza* dover *cambiare* qualsiasi altro *codice* che usi la classe
- *filosofia*: descrivere il problema in termini di oggetti che interagiscono,
- piuttosto che algoritmi che operano su dati (anche algoritmi e dati possono cambiare...)

- si vuole realizzare una classe che permetta di gestire e risolvere ***equazioni di secondo grado***
- in una equazione individuiamo tre ***attributi: a, b, c*** che rappresentano i ***coefficienti*** di  $x^2$ , di  $x$  ed il termine noto
- l'equazione  $3x^2 - 2x + 1 = 0$  avrà come attributi i valori 3, -2 e 1
- definiamo un insieme di ***metodi*** che ci permetta di:
  - modificare i valori dei coefficienti
  - ottenere i valori dei coefficienti
  - conoscere il tipo di equazione
  - ottenere la prima soluzione
  - ottenere la seconda soluzione



- implementare la classe Equazione
- istanziare due equazioni:

$$5x^2-3x+2=0$$

$$2x^2-4=0$$

eq1 : Equazione

a : double = 5

b : double = -3

b : double = 2

eq2 : Equazione

a : double = 2

b : double = 0

b : double = -4

```
#include <iostream>
#include <cmath>
#include <limits>
#include <string>
using namespace std;
class Equazione {
public:
    Equazione() { a=1; b=1; c=1; }
    Equazione(double c_a, double c_b, double c_c){
        a=c_a; b=c_b; c=c_c;
    }
    double getA() { return a; }
    void setA(double v) { a=v; }
    ...
    // numero di soluzioni reali
    int numSolReali() {
        if (a==0 && b!=0) return 1;
        if (a==0 && b==0) return 0;
        if (delta()<0) return 0;
        if (delta()==0) return 1;
        return 2;
    }
};
```

```
double soluzione1() {
    if (a==0 && b!=0) return (-c/b);
    if (delta()>=0) return ((-b-sqrt(delta()))/a);
    return std::numeric_limits<double>::min();
}
double soluzione2() {
    ...
}
string toString() {
    string s = "";
    if (a!=0) s += to_string(a) + "x^2 ";
    if (b>0) s += "+" + to_string(b) + "x ";
    if (b<0) s += to_string(b) + "x ";
    if (c>0) s += "+" + to_string(c);
    if (c<0) s += to_string(c);
    return s + " = 0";
}
private:
    double a;
    double b;
    double c;
    double delta() { return pow(b,2)-4*a*c; }
};
```

```
int main() {
    Equazione e(3,4,1);
    e.setA(2);
    cout << e.toString() << endl;
    switch (e.numSolReali()) {
        case 2:
            cout << "soluzione 2 = " << e.soluzione2() << endl;
        case 1:
            cout << "soluzione 1 = " << e.soluzione1() << endl;
            break;
        case 0:
            cout << "nessuna soluzione reale";
    }
    return 0;
}
```

- **Equazione e(3,4,1)**
  - dichiarazione e inizializzazione (chiamata costruttore)
- **e.setA(2)**
  - esecuzione della funzione membro void setA(double)
- **e.toString()**
  - esecuzione della funzione membro string toString()
- **e.numSolReali()**
  - esecuzione della funzione membro int numSolReali()
- **e.soluzione1()** e **e.soluzione2()**
  - esecuzione della funzione membro double soluzione1()

- il costruttore ha il compito di *inizializzare* le *variabili membro* della classe
- può eseguire questa operazione in due modi
  - tramite *assegnamenti* o chiamate a funzioni all'interno del *corpo* del costruttore stesso

```
Equazione(double c_a, double c_b, double c_c) {  
    a=c_a; b=c_b; c=c_c;  
}
```

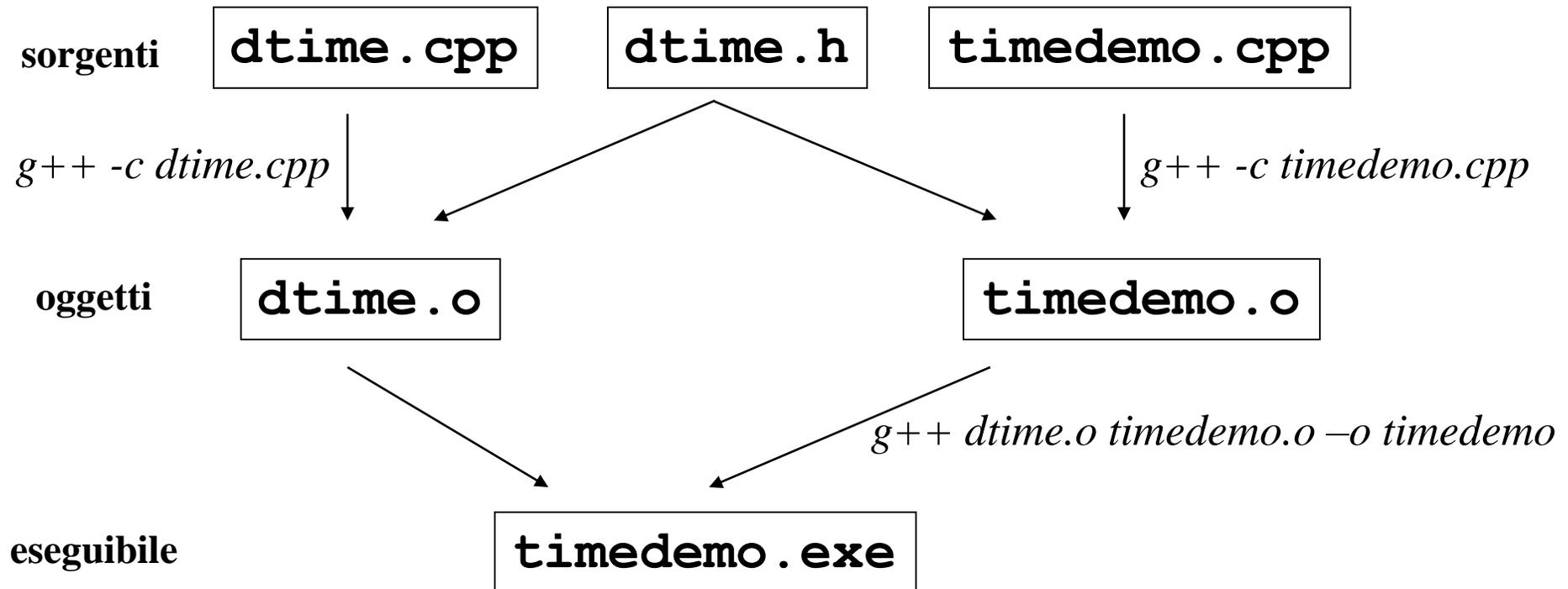
- tramite *lista di inizializzazione*, una sequenza **Attributo (<Espressione>)** che indica al compilatore di memorizzare il valore dell'Espressione in Attributo

```
Equazione(double c_a, double c_b, double c_c): a(c_a), b(c_b), c(c_c) {}
```

- ***separazione*** tra la ***classe*** e i ***programmi*** che la usano
  - ***riuso***: parti separate facilmente riusabili (*libreria*)
  - ***compilazione selettiva***
- ***separazione*** tra ***interfaccia*** e implementazione
  - ***incapsulamento***: occultamento dei dettagli
  - ***diverse implementazioni*** di una stessa libreria

- rendere *private* tutte le *variabili membro*
- raggruppare *definizione* della classe, *dichiarazioni* delle *funzioni membro* e commenti nel **file di interfaccia** (*header file*)
- raggruppare le *definizioni* delle *funzioni membro* e l'inizializzazione delle variabili *static* nel **file di implementazione**

- il file che contiene il *programma* che usa la classe si chiama *file di applicazione*
- sia l'*implementazione* che l'*applicazione* devono *includere* l'*header* file
- l'implementazione e l'applicazione vengono *compilate separatamente*
- per ottenere l'eseguibile occorre linkare i due oggetti



- ***separando l'interfaccia e l'implementazione*** della classe dall'applicazione
  - posso ***riusare*** la classe in diversi programmi senza riscriverla
  - posso ***compilare l'implementazione una sola volta***
- ***separando l'interfaccia dall'implementazione***
  - se ***cambio l'implementazione non*** devo cambiare i ***programmi*** che usano la classe
  - devo solo ***ricompilare*** l'implementazione e ***rilinkare***

## classA.cpp

### classA.h

```
class A
{
    public:
    ...
    private:
    ...
};
```

## classB.cpp

### classB.h

```
#include "classA.h"
class B
{
    public:
    ...
    private:
        A var;
};
```

## Main.cpp

```
#include "classA.h"
#include "classB.h"
...
```

- un *header* file può *includere altri header* file
- per *evitare* che il contenuto di un header file venga *incluso più volte* racchiudo il codice tra

```
#ifndef NOMEHEADER_H
#define NOMEHEADER_H
e
#endif
```
- per *convenzione* si usa il *nome del file in maiuscolo* e con l'*underscore* al posto del punto
- *usato in tutti gli header std (iostream, vector, string,...)*

## classA.cpp

### classA.h

```
#ifndef CLASSA_H
#define CLASSA_H
class A
{
    ...
};
#endif
```

## classB.cpp

### classB.h

```
#ifndef CLASSB_H
#define CLASSB_H
#include "classA.h"
class B
{
    ...
};
#endif
```

```
#ifndef PUNTO_H
#define PUNTO_H
#include <string>
using namespace std;
class Punto
{
    public:
        Punto();
        Punto(int, int);
        int getX() { return x; }
        void setX( int val) { x = val; }
        int getY() { return y; }
        void setY( int val) { y = val; }
        string toString();
        int manhattanDistance(Punto);
        double euclideanDistance(Punto);
    private:
        int x;
        int y;
};
#endif // PUNTO_H
```

- file **Punto.h**
- due *costruttori*  
Punto();  
Punto(int, int);
- *dichiarazione e definizione* di funzioni membro accessor e mutator  
getX, setX, getY, setY
- *dichiarazione* di funzioni membro  
toString, manhattanDistance,  
euclideanDistance
- variabili membro private  
x, y

```
#include <string>
#include <cmath>
using namespace std;

Punto::Punto(): x(0), y(0) {}
Punto::Punto(int v_x, int v_y): x(v_x), y(v_y) {}

string Punto::toString() {
    string s;
    s = "(" + to_string(x) + "," +
        to_string(y) + ")";
    return s;
}

int Punto::manhattanDistance(Punto p) {
    return abs(x - p.x) + abs(y - p.y);
}

double Punto::euclideanDistance(Punto p) {
    return sqrt(pow(x - p.x,2) +
                pow(y - p.y,2));
}
```

- file **Punto.cpp**
- implementazione ***costruttori***
  - *lista di inizializzazione*
- ***definizione*** di funzioni membro  
toString, manhattanDistance,  
euclideanDistance

```
#include <iostream>
#include "Punto.h"

using namespace std;

int main()
{
    Punto p1(3,4), p2(7,7);
    cout << "manhattan distance fra "
         << p1.toString() << " e "
         << p2.toString() << ": "
         << p1.manhattanDistance(p2) << endl;

    cout << "euclidean distance fra "
         << p1.toString() << " e "
         << p2.toString() << ": "
         << p1.euclideanDistance(p2) << endl;

    return 0;
}
```

- file `main.cpp`
- *istanziatura* di due *oggetti* della classe Punto
  - p1 e p2
- *invio messaggio e attivazione* di funzioni membro
  - toString, manhattanDistance, euclideanDistance

(nota: compilare C++ 11)

- una *funzione* membro *static* accede solo ai *membri static*
- *non* può accedere ai dati dell'*oggetto* chiamante
- viene invocata usando il *nome della classe* e lo scope resolution operator (*::*)
- la parola chiave *static* va messa *solo nella dichiarazione*

- una *variabile* membro *static* è condivisa da tutti gli oggetti di una classe
- è usata dagli oggetti della classe per *comunicare* e coordinarsi
- *solo* gli *oggetti della classe* possono accedervi
- va *inizializzata* al di fuori della definizione della classe, una sola volta

```
#ifndef CAMERIERE_H
#define CAMERIERE_H
#include<string>
using namespace std;
class Cameriere {
public:
    Cameriere(string nomeCameriere);
    static int getClienteDaServire();
    void serviCliente();
    static bool isAperto();
private:
    static int clienteDaServire;
    static int ultimoServito;
    static bool servizioAperto;
    string nome;
};
#endif
```

- **variabili membro static private:**
- **clienteDaServire**
  - numero dell'ultimo cliente da servire
- **ultimoServito**
  - numero dell'ultimo cliente servito
- **servizioAperto**
  - true se ci sono ancora clienti da servire
- **funzioni membro static pubbliche:**
- **getClienteDaServire()**
- **isAperto()**
  - accesso alle variabili static

```
#include<iostream>
#include<string>
#include "Cameriere.h"
using namespace std;

int Cameriere:: clienteDaServire = 0;
int Cameriere:: ultimoServito = 0;
bool Cameriere::servizioAperto = true;

Cameriere::Cameriere(string nomeC) : nome(nomeC)
{/*Intentionally empty*/}

int Cameriere::getClientiDaServire() {
    clientiDaServire++;
    return clientiDaServire;
}

bool Cameriere::isAperto() {
    return servizioAperto;
}

void Cameriere::serviCliente( ){
    if (servizioAperto &&
        ultimoServito < clientiDaServire){
        ultimoServito++;
        cout << "il cameriere " << nome
            << " sta servendo il cliente numero<<
            << ultimoServito << endl;
    }

    if (ultimoServito >= clientiDaServire)
        servizioAperto = false;
}
```