



AA 2016-2017

10. Il debugging di astrazioni

Astrazioni sui dati: specifica



- ✎ Ingredienti tipici di una astrazione sui dati
- ✎ Un insieme di *astrazioni* procedurali che definiscono tutti i modi per utilizzare un insieme di *valori*
 - Creare
 - Manipolare
 - Osservare
- ✎ Creatori e produttori: meccanismi primitivi atti alla programmazione della definizione di nuovi valori
- ✎ Mutator: modificano il valore (ma non hanno effetto su `==`, non operano per effetti laterali)
- ✎ Osservatori: strumento linguistico per selezionare valori

Implementazione vs. Specifica



Representation Invariant: Object \rightarrow boolean

- Stabilisce se una istanza è *ben formata*
- Stabilisce l'insieme concreto dei valori dell'astrazione (ovvero quelli che sono una implementazione dei valori astratti)
- **Guida per chi implementa/modifica/verifica l'implementazione delle astrazioni: nessun oggetto deve violare rep invariant**

Abstraction Function: Object \rightarrow abstract value

- Stabilisce come interpretare la struttura dati concreta della implementazione
- È definita solamente sui valori che rispettano l'invariante di rappresentazione
- **Guida per chi implementa/modifica l'astrazione: ogni operazione deve fare "la cosa giusta" con la rappresentazione concreta**

Esempio: CharSet



```
// Overview: CharSet insieme finito modificabile di
// Characters
// @effects: crea un CharSet nuovo e vuoto
public CharSet( ) {...}

// @modifies: this
// @effects: thispost = thispre ∪ {c}
public void insert(Character c) {...}

// @modifies: this
// @effects: thispost = thispre \ {c}
public void delete(Character c) {...}

// @effects: return (c ∈ this)
public boolean member(Character c) {...}

// @effects: return cardinalita' di this (this.size( ))
public int size( ) {...}
```

CharSet: implementazione?



```
class CharSet {
    private List<Character> elts =
        new ArrayList<Character>( );
    public void insert(Character c) {
        if (elts.add(c)) {return;}
    }
    public void delete(Character c) {
        int i = elts.indexOf(c);
        if (i > -1) elst.remove(i);
    }
    public boolean member(Character c) {
        return elts.contains(c);
    }
    public int size( ) {
        return elts.size( );
    }
}
```

Charset: implementazione?



```
class CharSet {
    private List<Character> elts =
        new ArrayList<Character>( );
    public void insert(Character c) {
        if (elts.add(c)) {return;}
    }
    public void delete(Character c) {
        int i = elts.indexOf(c);
        if (i > -1) elst.remove(i);
    }
    public boolean member(Character c) {
        return elts.contains(c);
    }
    public int size( ) {
        return elts.size( );
    }
}
```

Dove è nascosto l'errore?

CharSet: implementazione?



```
class CharSet {
    private List<Character> elts =
        new ArrayList<Character>( );
    public void insert(Character c) {
        if (elts.add(c))
        }
    public void delete(int i) {
        int i = elts.indexOf(c);
        if (i > -1) elts.remove(i);
    }
    public boolean member(Character a) {
        return elts.contains(a);
    }
    public int size() {
        return elts.size();
    }
}
```

```
CharSet s = new CharSet( );
Character a = new Character('a');
s.insert(a);
s.insert(a);
s.delete(a);
if (s.member(a))
    System.out.print("wrong");
else
    System.out.print("right");
```

CharSet: implementazione?



```
class CharSet {
    private List<Character> elts =
        new ArrayList<Character>( );
    public void insert(Character c) {
        if (elts.add(c))
        }
    public void delete(int i) {
        int i = elts.indexOf(c);
        if (i > -1) elts.remove(i);
    }
    public boolean member(Character a) {
        return elts.contains(a);
    }
    public int size() {
        return elts.size();
    }
}
```

```
CharSet s = new CharSet( );
Character a = new Character('a');
s.insert(a);
s.insert(a);
s.delete(a);
if (s.member(a))
    System.out.print("wrong");
else
    System.out.print("right");
```

Dove è nascosto l'errore?

Cerchiamo l'errore



- ✎ *Primo tentativo: **delete** è sbagliata*
 - controlla l'appartenenza ma rimuove tutte le occorrenze?
- ✎ *Secondo tentativo: **insert** è sbagliata*
 - non dovrebbe inserire un carattere quando è già presente
- ✎ *Come operiamo?*
 - utilizziamo **representation invariant** per muoverci e eliminare l'errore
 - il codice ben documentato e gli strumenti di specifica formale ci aiutano nell'operazione di individuazione e rimozione dell'errore

Invariante di rappresentazione



```
@ class CharSet {  
    // Rep invariant:  
    // elts non contiene elementi null e non  
    // contiene duplicati  
    private List<Character> elts = ...  
    ...  
}
```

Possiamo scriverlo anche formalmente (con gli strumenti di LPP):

\forall indice i di $elts$. $elts.elementAt(i) \neq \text{null}$

\forall indice i, j di $elts$.

$i \neq j \Rightarrow \neg elts.elementAt(i).equals(elts.elementAt(j))$

Notare che ArrayList ammette null !!!

Ora localizziamo l'errore



```
// Rep invariant:  
//   elts: no null e no duplicati  
  
public void insert(Character c) {  
    if (elts.add(c)) {return;}  
}  
  
public void delete(Character c) {  
    int i = elts.indexOf(c);  
    if (i > -1) elst.remove(c);  
}
```

Come si fa il debugging



L'idea che intendiamo perseguire è la seguente:

Progettate del codice in modo tale che tutte le operazioni di “bug-checking” siano implementate utilizzando come guida l’invariante di rappresentazione

Verifica del rep invariant



Idea derivata dalle tecniche di prova: controllare ingresso e uscita dai metodi

```
public void delete(Character c) {
    checkRep( ); // alternativa: invocare repOK( )
    int i = elts.indexOf(c);
    if (i > -1) elst.remove(c);

    // Come garantire che venga sempre invocata?
    // (usiamo un blocco finally)
    checkRep( );
}
...
/** elts no duplicati. */
private void checkRep( ) {
    ...
}
```

defensive programming



- ✎ Assunzione: programmare è un processo di tipo “trial and error”
- ✎ Progettare del codice in modo tale che
 - alla chiamata dei metodi
 - ✓ verifica rep invariant
 - ✓ verifica pre-condizioni
 - all’uscita del metodo
 - ✓ verifica rep invariant
 - ✓ verifica post-condizioni
- ✎ Verificare rep invariant = verificare la presenza di errori
- ✎ Ragionare sul rep invariant = evitare di fare errori

Sempre CharSet



Aggiungiamo un metodo a `CharSet`

```
// restituisce una lista degli elementi che
// appartengono a this.
public List<Character> getElts ( );
```

Implementazione

```
// Rep invariant: elts no null e no dupl.
public List<Character> getElts ( ) { return elts; }
```

L'implementazione di `getElts` preserva rep invariant?

Mah?!....

Esporre la rappresentazione



Consideriamo un cliente (sempre di `CharSet`)

```
CharSet s = new CharSet( );
Character a = new Character('a');
s.insert(a);
s.getElts( ).add(a); // usiamo add in modo liberale
s.delete(a);
if (s.member(a)) ...
```

☞ Abbiamo una esposizione della rappresentazione con un accesso indiretto (tramite il metodo `getElts`)

☞ Problema: bug da evitare

- progettare l'astrazione in modo da evitare questo problema
- progettare dei test con clienti "malevoli": usare valori mutabili per capire cosa avviene nel dettaglio



Come si evita?

- ✎ Per evitare l'esposizione della rappresentazione una prima tecnica è quella di fare copie dei dati che oltrepassano la barriera dell'astrazione
 - copia in [parametri che diventano valori della rappresentazione]
 - copia out [risultati che sono parte dell'implementazione]
- ✎ Esempio: **Point** ADT modificabile

```
class Line {  
    private Point s, e;  
    public Line(Point s, Point e) {  
        this.s = new Point(s.x,s.y);  
        this.e = new Point(e.x,e.y);  
    }  
    public Point getStart( ) {  
        return new Point(this.s.x,this.s.y);  
    }  
    ...  
}
```

deep copying



Una copia shallow (operazioni sui puntatori) non è sufficiente a causa dell'aliasing !!!

Analizzare questo codice

```
class PointSet {  
    private List<Point> points = ...  
    public List<Point> getElts( ) {  
        return new ArrayList<Point>(points);  
    }  
}
```



Una seconda soluzione

- ☞ Usare strutture dati non modificabili
- ☞ Esempio: **Point** (non modificabile)

```
class Line {  
    private Point s, e;  
    public Line(Point s, Point e) {  
        this.s = s;  
        this.e = e;  
    }  
    public Point getStart( ) {  
        return this.s;  
    }  
    ...  
}
```

Strutture non modificabili



🦋 Vantaggi

- l'aliasing non è un problema
- non è necessario fare copie
- rep invariant non può essere "rotto"

🦋 Richiede tuttavia scelte di programmazione differenti

```
void raiseLine(double deltaY) {  
    this.s = new Point(s.x, s.y+deltaY);  
    this.e = new Point(e.x, e.y+deltaY);  
}
```

🦋 Classi immutabili nella libreria: **String**, **Character**, **Integer**, ...

Ancora il caso `getElts`



```
class CharSet {  
    // rep invariant: elts: no null e no dupl.  
    private List<Character> elts = ...  
  
    // returns: elts nell'insieme corrente  
    public List<Character> getElts( ) {  
        return new ArrayList<Character>(elts); //copy out  
    }  
    ...  
}
```

Alternative



```
// returns: ...
public List<Character> getElts( ) { // versione 1
    return new ArrayList<Character>(elts); //copy out!
}

public List<Character> getElts( ) { // versione 2
    return Collections.unmodifiableList<Character>(elts);
}
```

JavaDoc: `Collections.unmodifiableList`:

*Returns an unmodifiable view of the specified list. This method allows modules to provide users with "read-only" access to internal lists. Query operations on the returned list "read through" to the specified list, and attempts to modify the returned list... result in an **UnsupportedOperationException**.*

Some good news



```
public List<Character> getElts( ) { // versione 2
    return Collections.unmodifiableList<Character>(elts);
}
```

- i clienti non possono spezzare il rep invariant
- se la lista è di dimensioni elevate è più efficiente della tecnica del copy out
- si usano librerie standard (sempre una buona cosa)

Some bad news



```
public List<Character> getElts ( ) { // versione 1
    return new ArrayList<Character>(elts); //copy out!
}
```

```
public List<Character> getElts ( ) { // versione 2
    return Collections.unmodifiableList<Character>(elts);
}
```

Le due implementazioni sono differenti!!!

- entrambe permettono di evitare di rompere il rep invariant
- entrambe restituiscono una lista di elementi

```
Ma ...   xs = s.getElts ( );
         s.insert('a');
         xs.contains('a');
```

La versione 2 permette di *osservare* la rappresentazione!!

Implementazione vs. Specifica



Representation Invariant: Object \rightarrow boolean

- Stabilisce se una istanza è *ben formata*
- Stabilisce l'insieme concreto dei valori dell'astrazione (ovvero quelli che sono una implementazione dei valori astratti)
- **Guida per chi implementa/modifica/verifica l'implementazione delle astrazioni: nessun oggetto deve violare**

Abstraction Function: Object \rightarrow abstract value

- Stabilisce come interpretare la struttura dati concreta della implementazione
- È definita solamente sui valori che rispettano l'invariante di rappresentazione
- **Guida per chi implementa/modifica l'astrazione: ogni operazione deve fare "la cosa giusta" con la rappresentazione concreta**

Rep inv. vincola la struttura



Implementazione di `insert` che preserva rep invariant

```
public void insert(Character c) {
    Character cc = new Character(encrypt(c));
    if (!elts.contains(cc))
        elts.addElement(cc);
}
public boolean member(Character c) {
    return elts.contains(c);
}
```

Il programma presenta dei comportamenti non adeguati

Rep inv. vincola la struttura



Implementazione di `insert` che preserva rep invariant

```
public void insert(Character c) {
    Character cc = new Character(encrypt(c));
    if (!elts.contains(cc))
        elts.addElement(cc);
}
public boolean member(Character c) {
    return elts.contains(c);
}
```

Il programma presenta dei comportamenti non adeguati

```
Charset s = new Charset();
s.insert('a');
if (s.member('a')) ...
```



La funzione di astrazione (AF)

La **abstraction function** associa la rappresentazione concreta ai valori astratti

AF: Object \rightarrow abstract value

AF(CharSet this) = { c | c appartiene a this.elts }

“insieme dei caratteri in this.elts”

- non è eseguibile: è un “valore” concettuale della astrazione
- tuttavia, la funzione di astrazione ci permette di ragionare sulle modalità con le quali i metodi operano in termini della visione astratta (che hanno i clienti)



Il caso `insert`

La specifica di `insert`

```
// modifies: this
// effects: thispost = thispre ∪ {c}
public void insert (Character c) {...}
```

La AF ci dice effettivamente cosa significa il rep invariant

$$\text{AF}(\text{CharSet this}) = \{ c \mid c \text{ appartenenti a } \text{this.elts} \}$$

Invochiamo `insert`

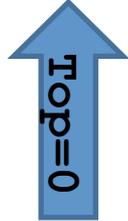
All'ingresso del metodo vale $\text{AF}(\text{this}_{\text{pre}}) \approx \text{elts}_{\text{pre}}$

All'uscita $\text{AF}(\text{this}_{\text{post}}) = \text{AF}(\text{this}_{\text{pre}}) \cup \{\text{encrypt}('a')\}$

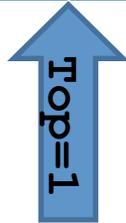
Meglio usare questa AF alternativa

$$\begin{aligned} \text{AF}(\text{this}) &= \{ c \mid \text{encrypt}(c) \text{ appartenenti a } \text{this.elts} \} \\ &= \{ \text{decrypt}(c) \mid c \text{ appartenenti a } \text{this.elts} \} \end{aligned}$$

Esempio: AF per Stack



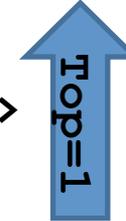
stack = $\langle \rangle$



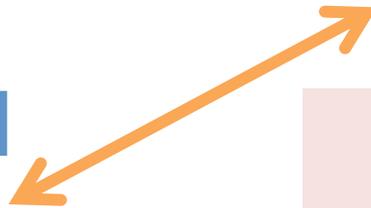
stack = $\langle 17 \rangle$



stack = $\langle 17, -9 \rangle$



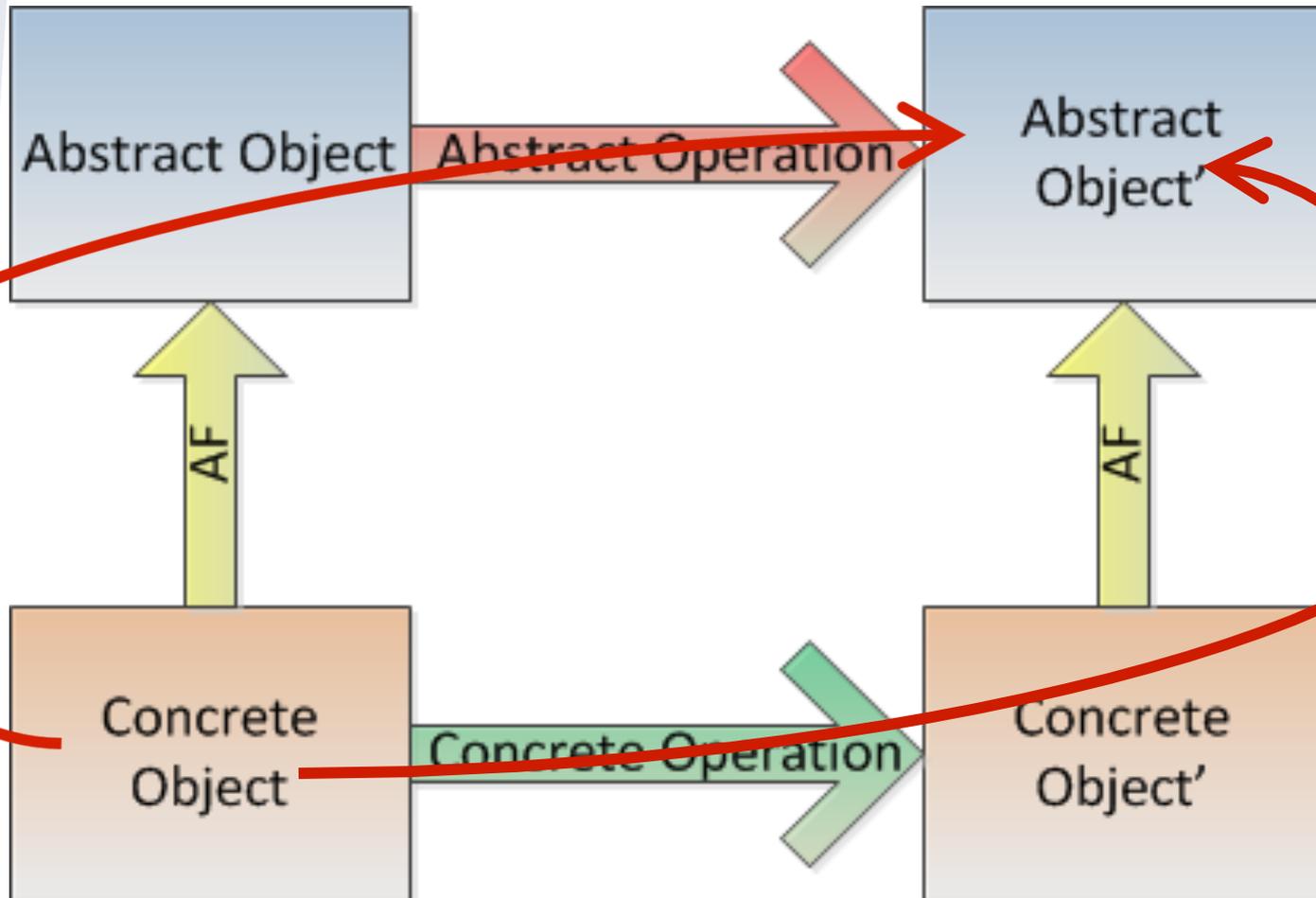
stack = $\langle 17 \rangle$



Stati astratti
 $\text{stack} = \langle 17 \rangle = \langle 17 \rangle$

Stati concreti
 $\langle [17, 0, 0], \text{top}=1 \rangle$
 \neq
 $\langle [17, -9, 0], \text{top}=1 \rangle$

AF è una funzione
 L'inverso di AF non lo è



Riassunto finale



Rep invariant

- Quali sono i valori concreti che rappresentano valori astratti

Abstraction function

- Per ogni valore concreto restituisce il corrispondente valore astratto

Obiettivo comune: sono entrambe indispensabili per controllare la correttezza dell'astrazione

Di solito, la documentazione fa vedere solamente il rep invariant