

Astrazioni sui dati : Implementazione di Tipi di Dato Astratti in Java

1

Astrazioni sui dati: implementazione

- ✓ scelta fondamentale è quella della rappresentazione (rep)
 - come i valori del tipo astratto sono implementati in termini di altri tipi
 - tipi primitivi o già implementati
 - nuovi tipi astratti che facilitano l'implementazione del nostro
 - tali tipi vengono specificati
 - iterazione del processo di decomposizione basato su astrazioni
 - la scelta deve tener nel dovuto conto la possibilità di implementare in modo efficiente i costruttori e gli altri metodi
- ✓ poi viene l'implementazione dei costruttori e dei metodi

2

La rappresentazione

- ✓ i linguaggi che permettono la definizione di tipi di dato astratti hanno meccanismi molto diversi tra loro per definire come
 - i valori del nuovo tipo sono implementati in termini di valori di altri tipi
- ✓ in Java, gli oggetti del nuovo tipo sono semplicemente collezioni di valori di altri tipi
 - definite (nella implementazione della classe) da un insieme di variabili di istanza private
 - accessibili solo dai costruttori e dai metodi della classe
- ✓ diversi meccanismi nei paradigmi funzionale e imperativo (senza oggetti)

3

Definire un tipo in ML

- ✓ i valori di un tipo sono alberi etichettati (termini), che hanno sulle foglie i valori dei tipi utilizzati
- ✓ un tipo descrive l'insieme di tutti i possibili valori mediante definizioni di tipo
 - date per casi
 - possibilmente ricorsive
- ✓ i polinomi in ML

```
type poly = Term of int * int | Plus of poly * poly
```

 - comprende anche valori “non legali”
 - termini diversi con lo stesso coefficiente
 - le operazioni si preoccupano di generare solo i valori buoni
 - mostra esplicitamente che il tipo è ricorsivo
 - descrive esplicitamente tutti i valori

4

Definire un tipo in C

- ✓ definizioni di tipo simili a quelle dei linguaggi funzionali
 - espresse prevalentemente in termini di strutture dati primitive
 - array, record, puntatori
 - la ricorsione è realizzata di solito con records e puntatori

5

Definire un tipo in Java

- ✓ un insieme di variabili
 - di istanza
 - devono essere dell'oggetto e non della classe
 - private
 - devono essere accessibili solo dai costruttori e dai metodi della classe
- ✓ i valori espliciti che si vedono sono solo quelli costruiti dai costruttori
 - più o meno i casi base di una definizione ricorsiva
- ✓ gli altri valori sono eventualmente calcolati dai metodi
 - rimane nascosta l'eventuale struttura ricorsiva

6

Usi “corretti” delle classi in Java

- ✓ nella definizione di astrazioni procedurali
 - le classi contengono essenzialmente metodi statici
 - eventuali variabili statiche possono servire per avere dati condivisi fra le varie attivazioni dei metodi
 - procedure con stato interno
 - variabili e metodi di istanza (inclusi i costruttori) non dovrebbero esistere, perchè la classe non sarà mai usata per creare oggetti
- ✓ nella definizione di astrazioni sui dati
 - le classi contengono essenzialmente metodi di istanza e variabili di istanza private
 - eventuali variabili statiche possono servire (ma è sporco!) per avere informazione condivisa fra oggetti diversi
 - eventuali metodi statici non possono comunque vedere l’oggetto e servono solo a manipolare le variabili statiche

7

I tipi record in Java

- ✓ Java non ha un meccanismo primitivo per definire tipi record
 - ma è facilissimo definirli
 - anche se con una deviazione dai discorsi metodologici che abbiamo fatto
 - la rappresentazione non è nascosta (non c’è astrazione!)
 - non ci sono metodi
 - di fatto non c’è specifica separata dall’implementazione

8

Un tipo record

```
class Pair {  
    // OVERVIEW: un tipo record  
    int coeff;  
    int exp;  
    // costruttore  
    Pair (int c, int n)  
        // EFFECTS: inizializza il "record" con i  
        // valori di c ed n  
    { coeff = c; exp = n; }  
}
```

- ✓ la rappresentazione non è nascosta
 - dopo aver creato un'istanza si accedono direttamente i "campi del record"
- ✓ la visibilità della classe e del costruttore è ristretta al package in cui figura
- ✓ non ci sono metodi diversi dal costruttore

9

Implementazione di IntSet 1

```
public class IntSet {  
    // OVERVIEW: un IntSet è un insieme modificabile  
    // di interi di dimensione qualunque  
    private Vector els; // la rappresentazione  
    // costruttore  
    public IntSet ()  
        // EFFECTS: inizializza this all'insieme vuoto  
    { els = new Vector(); }  
    ... }
```

- ✓ un insieme di interi è rappresentato da un Vector
 - più adatto dell'Array, perché l'insieme ha dimensione variabile
- ✓ gli elementi di un Vector sono di tipo Object
 - non possiamo memorizzarci valori di tipo int
 - usiamo oggetti di tipo Integer
 - interi visti come oggetti

10

Implementazione di IntSet 2

```
public void insert (int x)
    // EFFECTS: aggiunge x a this
    {Integer y = new Integer(x);
    if (getIndex(y) < 0) els.add(y); }
private int getIndex (Integer x)
    // EFFECTS: se x occorre in this ritorna la
    // posizione in cui si trova, altrimenti -1
    {for (int i = 0; i < els.size(); i++)
    if (x.equals(els.get(i))) return i;
    return -1; }
```

- ✓ non abbiamo occorrenze multiple di elementi
 - si semplifica l'implementazione di remove
- ✓ il metodo privato ausiliario getIndex ritorna un valore speciale e non solleva eccezioni
 - va bene perché è privato
- ✓ notare l'uso del metodo equals su Integer

11

Implementazione di IntSet 3

```
public void remove (int x)
    // EFFECTS: toglie x da this
    {int i = getIndex(new Integer(x));
    if (i < 0) return;
    els.set(i, els.lastElement());
    els.remove(els.size() - 1);}
public boolean isIn (int x)
    // EFFECTS: se x appartiene a this ritorna
    // true, altrimenti false
    { return getIndex(new Integer(x)) >= 0; }
```

- ✓ nella rimozione, se l'elemento c'è, ci scrivo sopra l'ultimo corrente ed elimino l'ultimo elemento

12

Implementazione di IntSet 4

```
public int size ()
// EFFECTS: ritorna la cardinalità di this
{return els.size(); }
public int choose () throws EmptyException
// EFFECTS: se this è vuoto, solleva
// EmptyException, altrimenti ritorna un
// elemento qualunque contenuto in this
{if (els.size() == 0) throw
    new EmptyException("IntSet.choose");
return
    ((Integer) els.lastElement()).intValue(); }
```

- ✓ anche se lastElement potesse sollevare un'eccezione, qui non può succedere

13

Prima implementazione di Poly 1

```
public class Poly {
// OVERVIEW: un Poly è un polinomio a
// coefficienti interi non modificabile
// esempio:  $c_0 + c_1*x + c_2*x^2 + \dots$ 
private int[] termini; // la rappresentazione
private int deg; // la rappresentazione
```

- ✓ i polinomi non cambiano la dimensione
 - Array invece che Vector
 - l'elemento in posizione i contiene il coefficiente del termine che ha esponente i
 - va bene solo per polinomi non sparsi
- ✓ per comodità (efficienza) ci teniamo traccia nella rappresentazione del degree del polinomio
 - variabile di tipo int

14

Prima implementazione di Poly 2

```
// costruttori
public Poly ()
    // EFFECTS: inizializza this al polinomio 0
    {termini = new int[1]; deg = 0; }
public Poly (int c, int n) throws
    NegativeExponentExc
    // EFFECTS: se n<0 solleva NegativeExponentExc
    // altrimenti inizializza this al polinomio cx^n
    if (n < 0) throw new NegativeExponentExc ("Poly(int,int)
        constructor");
    if (c == 0)
        {termini = new int[1]; deg = 0; return; }
    termini = new int[n+1];
    for (int i = 0; i < n; i++) termini[i] = 0;
    termini[n] = c; deg = n; }
private Poly (int n)
    {termini = new int[n+1]; deg = n; }
```

- ✓ il polinomio vuoto è rappresentato da un array di un elemento contenente 0
- ✓ un costruttore privato di comodo

15

Prima implementazione di Poly 3

```
public int degree ()
    // EFFECTS: ritorna 0 se this è il polinomio
    // 0, altrimenti il più grande esponente con
    // coefficiente diverso da 0 in this
    {return deg; }
public int coeff (int d)
    // EFFECTS: ritorna il coefficiente del
    // termine in this che ha come esponente d
    {if (d < 0 || d > deg) return 0;
        else return termini[d];}
public Poly minus ()
    // EFFECTS: ritorna -this
    {Poly y = new Poly(deg);
        for (int i = 0; i < deg; i++)
            y.termini[i] = - termini[i];
        return y;}
public Poly sub (Poly q) throws
    NullPointerException
    // EFFECTS: q=null solleva NullPointerException
    // altrimenti ritorna this - q
    {return add(q.minus()); }
```

16

Prima implementazione di Poly 4

- ✓ più complesse
 - ma solo negli aspetti algoritmici
 - le implementazioni di add e mul
 - che non mostriamo
- ✓ se i polinomi sono sparsi
 - questa implementazione non è efficiente
 - arrays grandi e pieni di 0
 - un'implementazione alternativa in termini di Vector i cui elementi sono coppie (coefficiente, esponente)
 - esattamente il record type che abbiamo visto

```
class Pair {  
    int coeff; int exp;  
    Pair (int c, int n)  
        { coeff = c; exp = n;}}
```

17

Seconda implementazione di Poly

```
public class Poly {  
    // OVERVIEW: un Poly è un polinomio a  
    // coefficienti interi non modificabile  
    // esempio:  $c_0 + c_1*x + c_2*x^2 + \dots$   
    private Vector termini; // la rappresentazione  
    private int deg; // la rappresentazione
```

- ✓ gli oggetti contenuti in termini sono Pair che rappresentano i termini con coefficiente diverso da 0

- ✓ un esempio di operazione

```
public int coeff (int d)  
    // EFFECTS: ritorna il coefficiente del  
    // termine in this che ha come esponente d  
    {for (int i = 0; i < termini.size(); i++)  
        {Pair p = (Pair) termini.get(i);  
          if (p.exp == d) return p.coeff;}}  
    return 0;}
```

- ✓ notare il casting

18

Metodi aggiuntivi

- ✓ esistono vari metodi
 - definiti nella classe `Object`che possono essere ereditati
 - quando ha senso
 - o ridefiniti da qualunque classe
- ✓ alcuni esempi
 - `equals`
 - `clone`
 - `toString`

19

`equals`

- ✓ in `Object` verifica se due oggetti sono lo stesso oggetto
 - non se i due oggetti hanno lo stesso stato
 - va bene per i tipi modificabili (può essere ereditata)
 - dove lo stato è variabile
 - dovrebbe essere ridefinita per i tipi non modificabili
 - in termini di uguaglianza fra gli stati
- ✓ in `Object` c'è anche un metodo `hashCode` che produce, dato un oggetto, un valore da usare come chiave in una tabella Hash
 - stesso valore per oggetti equivalenti (secondo `equals`)
 - se un tipo non modificabile è usato come chiave, deve ridefinire anche `hashCode`

20

clone

- ✓ in `Object` genera una copia dell'oggetto
 - nuovo oggetto con lo stesso stato
 - copiando il frame delle variabili istanza
- ✓ questa implementazione non è sempre corretta
 - per esempio, in `IntSet` i campi `els` dei due oggetti conterrebbero esattamente lo stesso `Vector`
 - creando una situazione di condivisione (con trasmissione di modifiche) non desiderata
- ✓ il metodo viene ereditato solo se l'header della classe contiene la clausola `implements Cloneable`
- ✓ se non va bene quella di default si deve reimplementare

21

toString

- ✓ in `Object` genera una stringa contenente il tipo dell'oggetto ed il suo Hash code
- ✓ normalmente si vorrebbe ottenere una stringa composta da
 - tipo
 - valori dello stato
- ✓ se se ne ha bisogno, va ridefinita sempre

22