#  Alan Kay on formuleerinud

## **OOP 5 tähtsaimat printsiipi**

1. **Everything is an object**. Iga objekt on omapärane muutuja – objekt (nagu iga muutuja) hoiab endas **andmeid**, mis määravad objekti oleku. Iga objektiga on aga lahutamatult seotud ka mingid funktsioonid (**meetodid**), mille kaudu saab objekti olekut (objekti käitumist!) muuta. Programmis võib objektiks kuulutada praktiliselt suvalise mõiste.
2. **Programm on objektide kogum, mis saadavad üksteisele sõnumeid**. Kui üks objekt soovib saata mõnele teisele objektile sõnumi (näit. päringu tema oleku kohta), siis see objekt pöördub teise objekti vastava meetodi (funktsiooni) poole.
3. **Igal objektil on oma isklik mälu, mis on reeglina suletud teistele objektidele**. Seetõttu jääb objekti ehitus varjatuks *(hidden implementation*), sest objektiga saab reeglina suhelda ainult tema meetodite (objekti liidese, *interface*) kaudu.
4. **Iga objekt on konkreetset tüüpi**. Ehk teisiti – iga konkreetne objekt on mingi objektitüübi (**klassi**) ilming (*instance*). Klassi kasutaja tahab teada vastuseid küsimustele:
* mis teenuseid seda tüüpi objektid pakuvad?
* milliseid sõnumeid saab seda tüüpi objektile saata?
1. **Kõik sama tüüpi objektid on ühesuguse ehitusega**. Seetõttu kõik antud tüüpi objektid oskavad vastu võtta ühesuguseid sõnumeid.

**Üldisematest objektitüüpidest on võimalik tuletada (*derive*) alamtüüpe**. Näiteks kui on loodud klass Kujund, siis on võimalik sellest objektitüübist tuletada objektitüüp Ring, mis **pärib** (*inherite*) kõik klassi Kujund omadused (andmed ja meetodid). Seetõttu oskab iga Ring-tüüpi objekt vastu võtta ka kõiki selliseid sõnumeid, mida oskavad käsitleda Kujund-tüüpi objektid.

Seega – kirjutades üks kord valmis klassi Kujund programmikoodi (meetodid), kandub see programmilõik automaatselt üle kõikide klassist Kujund tuletatud klasside programmikoodi!

Tuletamise-pärimise skeem ongi kõige tähtsam mehhanism, mis tagab OOP võimsuse ja efektiivsuse.

#### OOP KEELED

**Kolm omadust**:

1. **kapseldamine** (*encapsulation*) – keeles on vahendid, mis võimaldavad koondada andmed ja nendega tehtavad operatsioonid (meetodid) ühte programmilisse ühikusse (objektitüüp)

# NB! objekti andmetele saab reeglina ligi ainult meetodite

 kaudu!

1. **pärandamine** (*inheritance*) – igast objektitüübist saab tuletada uusi objektitüüpe, kusjuures järglased pärivad eellase omadused (nii andmed kui meetodid)
2. **polümorfism** (*polymorphism*) – samanimelised meetodid võivad erinevatel objektidel teostuda erineval viisil

###  Objektitüüp Stack

pop

## view

push

init

OP 1

OP 2

## OP 4

OP 3

#### Objektitüübid keeles C++

Kirjeldajad: **struct union class**

 <kirjeldaja> <objektitüübi\_identifikaator>

 {

 <muutujad\_ja\_meetodid\_=\_LIIKMED\_(*members*)>

 }

// IntStack.cpp - täisarvude LiFo

#include <iostream.h>

struct **Elem**

{

 int **arv**;

 Elem \***next**;

};

class **Stack**

{

private:

 Elem \***top**;

public:

 void **init**( void ) { top = NULL; }

void **push**( int a )

 {

 Elem \*uus = new Elem;

 uus -> arv = a;

 uus -> next = top;

 top = uus;

 }

int pop( int &a)

 {

 if( !top ) return 0; // FALSE kui tühi

 Elem \*vana = top;

 a = top -> arv;

 top = top -> next;

 delete vana; // vabastada mälu

 return 1; // TRUE kui võetakse element

 }

 void view( void )

 {

 Elem \*jooksev = top;

 int n = 0;

 while( jooksev )

 {

 cout << jooksev -> arv << "\n";

 n++;

 };

 cout << "\n Kokku " << n <<

" elementi\n";

 }

};

int **main**( void )

{

 Stack mag; // uus ilming

 mag.init();

 for( int i=0; i<10; i++)

 mag.push( i );

 mag.view();

 Stack pinu; // uus ilming

 pinu.init();

int num;

 while( mag.pop( num ))

 pinu.push( num );

 pinu.view();

 pinu.top ->arv = 7; // Viga! privaatne!

 mag.top = NULL; // Viga! privaatne!

 return 0;

}

Juurdepääsu määrajad: **public private protected**

1. klassi (objektitüübi) meetodites on juurdepääs **kõigile** selle klassi liikmetele
2. objektitüübi ilmingu kaudu on juurdepääs (liitnime abil) **ainult avalikele** liikmetele

Vaikimisi on liikmed:

 class -> private

 struct -> public

 union -> public

**Konstruktorid ja destruktorid**

Konstruktor:

* liikmefunktsioon, mille nimi ühtib klassi nimega
* konstrutoril puudub väärtus (ka mitte *void !*)
* konstruktor käivitatakse objekti ilmingu deklareerimise hetkel (ja ainult siis! – liitnimega ei saa pöörduda!)
* konstruktoril võivad olla parameetrid

Näide:

 muudame klassi **Stack** meetodi **init** konstruktoriks:

public:

 **Stack** ( void ) { top = NULL; }

 // põhiprogrammis nüüd niimoodi:

 Stack mag; // käivitub konstruktor!

 Destruktorid:

* liikmefunktsioonid objekti ilmingu “hävitamiseks”
* nimi nagu konstrutoril, aga ees **~**  (tilde)
* lubatud väljakutse liitnimega
* objekti ilmingule rakendub destruktor automaatselt, kui programm “väljub” plokist, kus see ilming on deklareeritud

Näide: klassi **Stack** destruktor:

 public:

 ~Stack ( void )

 {

 int b;

 while( pop( b )) ;

 }

 // nüüd võib põhiprogrammis teha nii:

 mag.~Stack();

#### Klassi prototüüp

Näide - klassi Stack prototüüp:

 class Stack

 {

 Elem \*top;

 public:

 Stack( void );

 void push( int );

 int pop( int & );

 void view( void );

 ~Stack( void );

 }

// Kui moodulis on kirjeldatud klassi prototüüp, siis selle klassi

// liikmefunktsioonide (meetodite) definitsioonides tuleb

// funktsiooni päises ära näidata klassi nimi!

Stack :: Stack( void ) { top=NULL; }

void Stack :: push( int a ) {

 // meetodi keha

}

***inline* liikmefunktsioonid**

Liikmefunktsiooni (meetodi) definitsioon võib paikneda:

1. klassi deklaratsiooni “sees”
2. väljaspool klassi deklaratsiooni (pärast klassi prototüüpi)

Juhul 1 loetakse meetod **inline**-liikmefunktsiooniks

Juhul 2 muutub meetod **inline**-liikmefunktsiooniks ainult siis, kui meetodi deklaratsioon algab võtmesõnaga **inline**

Erinevus kajastub meetodi poole pöördumise realisatsioonis:

 if *inline*

then *makrolaiendus*

else *call*  <meetod>

Näide:

**inline** void Stack :: **pop**( int &a)

 {

 Elem \*vana = **this->top**;

 **a** = **this->top** -> arv;

 **this->top** = **this->top** -> next;

 delete vana;

 return; // vaikimisi

 }

// *inline*-funktsiooni võib nimetada ka **makroks** (makrokirjelduseks),

// sest sellise funktsiooni (makro) väljakutse - näiteks

mag.pop( num ) // tavaliselt vastab sellele *call*-lause !!!

// asendatakse kompilaatori poolt umbes sellise lausete jadaga

// (ehk **makrolaiendusega**):

 Elem \*vana = **mag.top**;

 **num** = **mag.top** -> arv;

 **mag.top** = **mag.top** -> next;

 delete vana;

// formaalsed parameetrid on selles lõigus asendatud faktiliste

// parameetritega, sealhulgas *this->member* on asendatud

// *mag.member* –iga;

// samuti pole enam vajadust käskude *call* ja *return* järele

Võidame – töökiiruses

Kaotame – mälus

Millal on mõistlik kasutada inline-funktsioone (makrosid)?

Kirjeldajat *inline* võib kasutada suvalise C++ funktsiooni päises!**Viidad objektidele**

Stack mag, \*p; // p on viitmuutuja Stack-tüüpi objektile

p = &mag; // nüüd p viitab objektile mag

p -> push( 17 );

Stack tosin[12]; // 12 Stack’i

tosin[4].push( 999 );

p = &tosin[7];

p = tosin; // sama mis p = &tosin[0];

**this**

Võtmesõna **this** on klassi meetodites predefineeritud viitmuutja, mille väärtuseks on viit “jooksvale” objektile:

 class Ilus

 {

 int x;

 public:

 Ilus( void )

 {

this -> x = -1; // sama mis x = -1;

 }

 Ilus \*aadress( void )

 {

return this; // !!!

 }

 }

**Funktsioonide *overload***

Programmis (ka objektitüübis) võib olla **mitu sama nimega funktsiooni** (ka mitu konstruktorit), kui on kas erinev arv parameetreid VÕI parameetritel erinevad tüübid

Näide:

 class Midagi

 {

 public:

 Midagi( int ); // 1

 Midagi( char \* ); // 2

 Midagi( int, int ); // 3

 }

// kuskil edasi:

 Midagi k( 14, -3 ), // 3

 l( 56740 ), // 1

 m(“tere”), // 2

 n; // Viga!

**Funktsioonide parameetrite vaikeväärtused**:

void proc( int n = 3, char c = ’x’ )

{

}

// ja kuskil mujal:

 proc( );

 proc( 7 );

 proc( , ’Y’ );

proc( -3, 33 );**Objektid ja operaatorite *overload***

Olgu antud objektitüüp:

 class Paar

 {

 int x, y;

 public:

 Paar( int a, int b) { x = a; y = b; }

 Paar( void ) { x = 0; y = 0; }

 int getX( void ) { return x; }

 int getY( void ) { return y; }

 void muuda( int a = 1, int b = 1 ) { x = a; y = b; }

 }

Defineerime Paar’ide jaoks:

* liitmise +
* omistamise =
* operaatori ++
* skalaariga korrutamise \*
* skalaarkorrutise \*

Selleks tuleb klassi Paar deklaratsiooni lisada uued meetodid:

 Paar operator + ( Paar teine )

 {

 Paar summa( x + teine.x, y + teine.y );

 return summa;

 }

 Paar operator = ( Paar parem )

 {

 x = parem.x; y = parem.y;

 return \*this; // omistamisel on väärtus!

 }

 Paar operator ++ ( void )

 {

 x++ ; y++ ; return \*this;

 }

 Paar operator \* ( int kordaja )

 {

 x \*= kordaja; y \*= kordaja; return \*this;

 }

 int operator \* ( Paar teine )

 {

 return x \* teine.x + y \* teine.y;

 }

 }

// kasutamise näide

 int main( void )

 {

 Paar u( 4, -3), v( -2, 5), w;

 w = u + v; u++;

 v = w \* 2; // skalaariga ainult paremalt!

 int s = u \* v;

 w.muuda( 7, -6);

 u.muuda( -4 ); // ( -4, 1)

 v.muuda( , 8 ); // ( 1, 8)

 w.muuda( ); // ( 1, 1)

}

Reeglid:

* ei saa muuta operaatorite aarsust
* ei saa muuta operaatorite prioriteete avaldises
* ++v on lubatud, kuid realiseeritakse kui v++

# KLASSI SÕBRAD

class **Sõbralik**

{

 friend **semu, Drug**;

private:

 int m;

protected:

 float x;

}

void **semu**( Sõbralik &kuju )

{

 kuju.m = 7; // lubatud !!!

 kuju.x = 3.3; // lubatud !!!

}

class Drug

{

public:

 Drug( Sõbralik &vend )

 {

 vend.m = -3; // lubatud !!!

 vend.x = 12.34; // lubatud !!!

 }

}

# KLASSI STAATILISED LIIKMED

Staatilised liikmed on “ühised” kõigile selle klassi objektidele

 class Xklass

 { public:

 static int yhine;

 static void proge( void ) { ……….. }

 }

 Xklass a, b;

 a.yhine = 3; a.proge(); // ei tohi !!!!!!

 Xklass :: yhine = 4; Xklass :: proge(); // OK