

# Methoden

Softwareentwicklung I (IB)

---

Prof. Dr. Oliver Braun

Letzte Änderung: 28.01.2020 17:32

- **Methoden** werden in Klassen definiert, ebenso wie Objektvariablen
- Objektvariablen legen Eigenschaften („Attribute“) von Objekten fest, Methoden legen Operationen fest
- Anders formuliert: Objektvariablen beschreiben den Aufbau von Objekten, Methoden ihr Verhalten

- Methoden haben Namen, wie Objektvariablen
- Beispiel: Methode `print` der Klasse `Rational`:

```
class Rational {  
    int numer;  
    int denom;  
  
    void print() {  
        System.out.printf("%d/%d\n", numer, denom);  
    }  
}
```

- Methoden entsprechen Abläufen  $\Rightarrow$  mit (englischen) Verben benannt

- Methodendefinition = (Methoden-)Kopf + (Methoden-)Rumpf

```
void print() /* bis hier: Kopf */ {  
    // Rumpf  
    System.out.printf("%d/%d%n", numer, denom);  
}
```

- Allgemein

```
void name() /* bis hier: Kopf */ {  
    // Innerhalb der geschweiften Klammern: Rumpf  
    statement  
    ...  
}
```

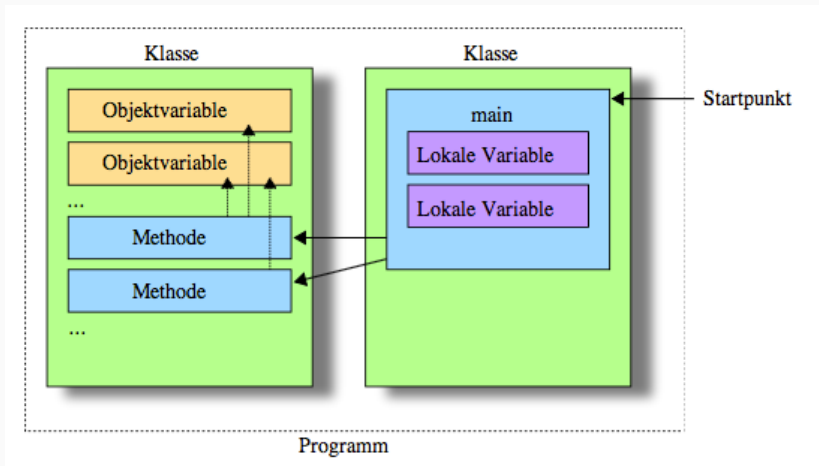
- Klammern im Rumpf sind Pflicht, auch bei einer (oder überhaupt keiner) Anweisung

- Methode wird mit Zielobjekt aufgerufen; Ohne Zielobjekt kein Aufruf
- Methodenaufruf syntaktisch ähnlich zu Elementzugriff:  
Zielobjekt.Methodenname();
- Runde Klammern markieren Methodenaufruf, fehlen bei Objektvariablenzugriff
- Beispiel: Bruch initialisieren, dann mit `print` ausgeben:

```
Rational r = new Rational();  
r.numer = 1;  
r.denom = 9;  
r.print();           // Methodenaufruf, gibt 1/9 aus
```

- Methodendefinitionen nur in Klassen zulässig,
  - nicht außerhalb einer Klassendefinition,
  - nicht innerhalb einer anderen Methodendefinition
- Anzahl, Reihenfolge und Anordnung von Methodendefinitionen in einer Klasse beliebig
- Programm besteht aus mehreren Klassen, Klasse besteht aus Objektvariablen und Methoden:

## Aufbau Klasse (2/2)



- Ablauf eines Methodenaufrufs in mehreren Einzelschritten = **Call-Sequence**
- Ablauf der Call-Sequence:
  1. Aufrufendes Programm („Aufrufer“, engl. caller) unterbrechen
  2. Methodenrumpf durchlaufen
  3. Aufrufer nach dem Aufruf fortsetzen
- Mehrere Aufrufe: Aufrufer wird jedes Mal unterbrochen, immer derselbe Methodenrumpf ausgeführt

```
Rational r = new Rational();  
r.numer = 1;  
r.denom = 9;  
r.print();      // gibt 1/9 aus  
r.numer = 5;  
r.print();      // gibt 5/9 aus
```



## Ablauf schematisch:

```
Application Rational Ausgabe main() print() Rational r = new
Rational();
r.numer = 1;
r.denom = 9;
r.print(); → System.out.printf( ... ); 1/9 ← r.numer = 5;
r.print(); → System.out.printf( ... ); 5/9 ← ...
```

- Methodenrumpf = Block
- Gültigkeitsbereich lokaler Definitionen = Methodenrumpf
- Lebensdauer lokaler Variablen: jeweils ein Aufruf (Gegensatz Objektvariablen: Lebensdauer wie Objekt)

## Methodenrumpf als Block (2/4)

- Beispiel: Methode `reduce` zum Kürzen eines Bruchs:

```
class Rational {  
    int numer;  
    int denom;  
    void reduce() {  
        int gcd = ... ;  
        numer /= gcd;  
        denom /= gcd;  
    }  
    ...  
}
```

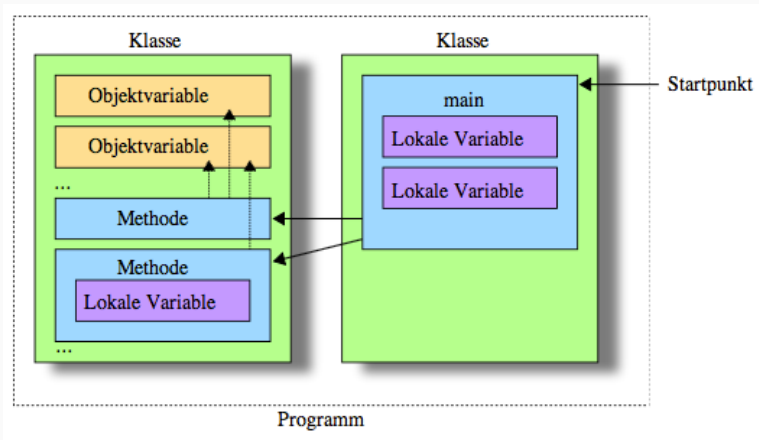
- Lokale Variable `gcd` gilt nur im Rumpf, existiert für jeweils einen Aufruf

- Aufruf von `reduce`:

```
Rational r = new Rational();  
r.numer = 6;  
r.denom = 9;  
r.print(); // gibt 6/9 aus  
r.reduce();  
r.print(); // gibt 2/3 aus
```

- Programm besteht aus mehreren Klassen, Klasse besteht aus Objektvariablen und Methoden, Methoden enthalten lokale Variablen

# Methodenrumpf als Block (4/4)



Lokale Variable in Methode

- Zugriff auf Objektvariablen des eigenen Objektes ohne Angabe eines Zielobjekts
- Beispiel: **reduce**:  
Objektvariablen **numer**, **denom** wie lokale Variablen ansprechbar
- Ebenso: Aufruf von Methoden des eigenen Objektes ohne Angabe eines Zielobjektes
- Methoden erreichen jede Objektvariable der eigene Klasse, unabhängig von der Anordnung der Definitionen

## Zugriff aus einem Methodenrumpf – Beispiel

- Beispiel: Neue Methode `printReduced` gibt einen Bruch gekürzt aus:

```
class Rational {  
    int numer;  
    int denom;  
  
    void print() { ... }  
  
    void reduce() { ... }  
  
    void printReduced() {  
        reduce();          // Methode des eigenen Objektes  
        print();          // Methode des eigenen Objektes  
    }  
    ...  
}
```



- Aufruf: Anwender sieht nur „äußeren“ Aufruf, nicht die beiden untergeordneten:

```
Rational r = new Rational();  
r.numer = 6;  
r.denom = 9;  
r.printReduced(); // gibt 2/3 aus
```

- Namen von lokalen Variablen und Objektvariablen kollidieren nicht
- Anlass: Benennung von lokalen Variablen ohne Rücksicht auf Objektvariablen
- Nachteil: Lokale Definition „verdeckt“ Objektvariable

## Namenskollisionen (2/2)

- Beispiel:

```
class BlackMagic {  
    int numer = 1;           // Objektvariable  
    ...  
    void voodoo() {  
        int numer = 2;     // lokale Variable  
        System.out.println(numer); // gibt 2 aus  
    }  
}
```

- Technisch möglich, aber schlechter Stil
- In der Praxis selten ein Problem: Zugriffe auf Objektvariablen ohnedies besser auf einzelne Methoden beschränkt

- Namen müssen innerhalb eines **Namensraumes** eindeutig sein
- Getrennte Namensräume:
  - Objektvariablen einer Klasse
  - Methoden einer Klasse
  - Lokale Variablen und Parameter einer Methode
  - Klassennamen im Programm
- Beispiel: jedes „foo“ in in einem anderen Namensraum  $\Rightarrow$  keine Kollisionen

```
class foo {           // Klassenname
    int foo;           // Objektvariable

    void foo() {      // Methode
        int foo = 1; // Methodenrumpf, lokale Variable
    }
}
```

## Selbstreferenz mit **this**

- Reserviertes Wort **this** = (Referenz auf) eigenes Objekt
- Automatisch definiert, immer verfügbar
- Öffnen Zugang zu verdeckten Objektvariablen. Beispiel:

```
class BlackMagic {  
    int numer = 1;  
    ...  
    void voodoo() {  
        int numer = 2;  
        System.out.println(numer);           // gibt 2 aus  
        System.out.println(this.numer);    // gibt 1 aus  
    }  
}
```

- In der Regel überflüssig, abgesehen von Konstruktoren und Settern

Parameter

---

- **Parameter** zur Übergabe von Information vom Aufrufer an Methode
- Zwei Sprachelemente gekoppelt:
  1. Methode nennt Parameter
  2. Aufrufer liefert **Argumente** für die Parameter
- **Parameterliste** im Methodenkopf schematisch:

```
void name(type1 name1, type2 name2, ... ) {  
    ...  
}
```

- Beliebig viele Parameter zulässig (bisher: keine Parameter, leere Liste)

- Methode `extend` zum Erweitern eines Bruchs mit Parameter `f` = Faktor, mit dem erweitert werden soll:

```
class Rational {  
    void extend(int f) { // Kopf mit Parameter int f  
        numer *= f;  
        denom *= f;  
    }  
    ...  
}
```

- Aufrufer muss bei jedem Aufruf ein kompatibles Argument angeben:  
`r.extend(2);`



- Argumente und Parameter vom Compiler bei jedem Aufruf paarweise abgeglichen
- Ein Argument pro Parameter erforderlich (zu viele oder zu wenige Argumente: wird nicht übersetzt)
- Typ jedes Arguments kompatibel zum entsprechenden Parameter
- Beliebig komplizierte Ausdrücke als Argumente zulässig, werden erst ausgerechnet, dann übergeben
- Verwendung der Parameter im Methodenrumpf: vergleichbar mit automatisch initialisierten lokalen Variablen
- Parameter = dritte Art von Variablen, neben lokalen Variablen und Objektvariablen

- Erweiterung der einfachen Call-Sequence parameterloser Methoden
- Einzelschritte:
  - (A) **Aufrufende Methode**
  - (B) **Aufgerufene Methode**
  - 1. (A) Werte aller Argumente von links nach rechts berechnen
  - 2. (B) Parameter erzeugen
  - 3. (B) Argumentwerte aus Schritt 1 an die Parameter zuweisen
  - 4. (A) Ablauf unterbrechen
  - 5. (B) Rumpf durchlaufen
  - 6. (B) Parameter von Schritt 2 freigeben
  - 7. (A) Ablauf fortsetzen

- Ablauf der Call-Sequence bei einem Aufruf der Methode `extend`

```
r.extend(3 * 7);
```

in Zeitlupe:

1. Wert des Argumentes berechnen:  $3 * 7 \rightarrow 21$
2. Parameter `int f` gemäß Parameterliste erzeugen
3. Parameter initialisieren `f = 21`
4. Aufrufer unterbrechen
5. Methodenkörper durchlaufen: `numer *= 21;`  
`denom *= 21;`
6. Parameter `f` freigeben
7. Aufrufer fortsetzen

## Mehrere Parameter

- Liste von Parametern im Methodenkopf (Komma zwischen je zwei Parametern)
- Beispiele:
  - Methode `set` zum Setzen von Zähler und Nenner eines Bruches
  - Methode `setZero` zum Rücksetzen eines Bruches auf null

```
class Rational {  
    void set(int n, int d) { // 2 Parameter  
        numer = n;  
        denom = d;  
    }  
    void setZero() { // 0 Parameter  
        numer = 0;  
        denom = 1;  
    }  
}
```

- Aufruf mit jeweils passender Anzahl Argumente:

```
Rational r = new Rational();  
r.set(2, 3);           // r = 2/3
```

```
Rational s = new Rational();  
s.setZero();          // s = 0/1
```

- Unzulässige Aufrufe mit falscher Anzahl Parameter:

```
r.set(2);             // Fehler: zu wenig Argumente  
r.setZero(0);        // Fehler: zu viele Argumente
```

- Versteckte Wertzuweisung bei Parameterübergabe
- Werte primitiver Typen werden kopiert
- Implizite und explizite Typumwandlungen wie bei Wertzuweisungen

```
r.extend(3.14);           // Fehler: falscher Typ  
r.extend((int)3.14);     // ok
```

## Referenztypen als Parameter

- Referenztypen für Parameter zulässig
- Beispiel: Methode `mult` erwartet anderes `Rational`-Objekt als Parameter, vervielfacht `this` mit dem Parameterobjekt

```
class Rational {  
    ...  
    void mult(Rational that) {  
        numer *= that.numer;  
        denom *= that.denom;  
    }  
}
```

- Aus der Sicht von `mult`: `that` ist ein anderes Objekt
  - Ansprechen der eigenen Objektvariablen ohne Zielobjekt
  - Ansprechen der fremden Objektvariablen mit Zielobjekt `that`

## Aliasing bei Referenzparametern (1/3)

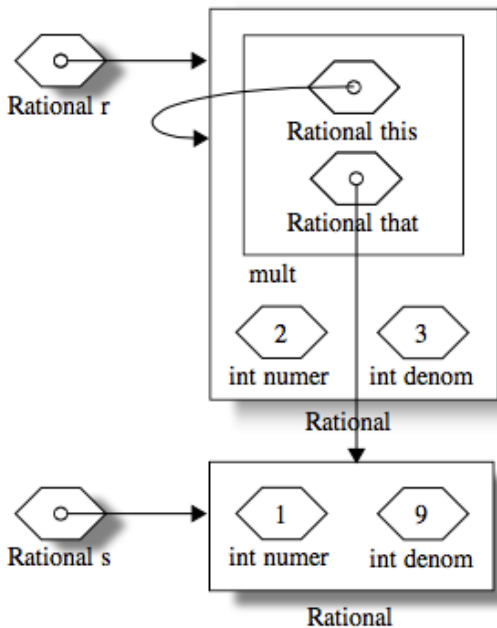
- Aliasing bei der Übergabe von Objekten wie bei Wertzuweisungen
- Objekt des Aufrufers wird nicht kopiert, sondern Referenz übergeben
- Im Rumpf von `mult`: Argument des Aufrufers und der Parameter der Methode referenzieren dasselbe Objekt.

```
Rational r = new Rational();  
r.set(2, 3);  
Rational s = new Rational();  
s.set(1, 9);  
r.mult(s);
```



- Beim Eintritt in `mult`:

## Aliasing bei Referenzparametern (3/3)



## Fragwürdige Schreibzugriffe (1/2)

- `mult` liest Objektvariablen des Parameterobjektes, verändert eigene Objektvariablen
- Nach `mult`: Parameterobjekt unverändert:

```
s.print();  
r.mult(s);  
s.print();      // gleiche Ausgabe wie vorher
```

- Böswillige Version von `mult`: Schreibt in das Parameterobjekt:

```
void mult(Rational that) {  
    ...  
    that.denom = 0; // böse!  
}
```

- Für den Aufrufer nicht erkennbar: Methodenaufruf ruiniert das Argument!

```
s.print();  
r.mult(s);  
s.print();      // Nenner von s = 0!
```

- Keine schreibenden Zugriffe auf fremde Objektvariablen
- Besser: unveränderliche Klassen

## final-Parameter (1/2)

- in der Regel ist es eine schlechte Idee Parameter ändern zu wollen, aber es ist möglich
- Beispiel:

```
void silly(int a) {  
    a++;  
    this.a += a;  
}
```

- das Gleiche kann etwas schöner auch so erreicht werden:

```
void notSoSilly(int a) {  
    this.a += a+1;  
}
```

- noch besser: Parameter als **unveränderlich** markieren:

```
void silly(final int a) {  
    a++; // Fehler. Wird nicht übersetzt!  
    this.a += a;  
}
```

- Regel:

“Machen Sie Parameter **immer final**, außer Sie haben einen guten Grund!”

Hier geht es weiter in  
Softwareentwicklung II (IB)

---