

Softwareentwicklung II (IB)

Methoden

Prof. Dr. Oliver Braun

Fakultät für Informatik und Mathematik
Hochschule München

Letzte Änderung: 05.04.2018 17:44

Inhaltsverzeichnis

Was Sie bereits wissen müssen: Siehe Softwareentwicklung I (IB)	1
Überladen	1
Definition überladener Methoden	1
Aufruf überladener Methoden	2
Overload Resolution	2
Beispiel für Overload-Resolution	2
Konstruktoren	3
Ziel	3
Definition	3
Beispiele	3
Konstruktoren mit Parametern	4
Defaultwerte von Objektvariablen	4
Explizite Initialisierung von Objektvariablen	5
Automatisch definierter Konstruktor	5
Kopier-Konstruktor	5
Verkettete Konstruktoren	6
Beispiel: <code>Rational</code> mit verketteten Konstruktoren	6
Initializer	7
Beispiel: <code>Rational</code> mit Initializer	7
Ausgaben	8

Ergebnisrückgabe	8
Idee	8
Definition	9
Prozedur und Funktion	9
Beispiel	9
Mehrere <code>return</code> -Anweisungen	10
Falsches oder fehlendes <code>return</code>	10
Beispiel	11
Grenzen des Compilers	11
Ergebnislose Methoden	12
Beispiel	12
Ergebnistyp überladener Methoden	12
Konstruktoren	13

Was Sie bereits wissen müssen: Siehe Softwareentwicklung I (IB)

Überladen

Definition überladener Methoden

- **Überladen** (engl. overloading) = mehrere Methoden mit gleichen Namen aber unterschiedlichen Parameterlisten
- Sinnvoll für verwandte Methoden mit ähnlichem Zweck
- drei Methoden `set` zum Festsetzen eines Bruchs:

```

class Rational {
    void set() {
        numer = 0;
        denom = 1;
    }
    void set(int n) {
        numer = n;
        denom = 1;
    }
    void set(int n, int d) {
        numer = n;
        denom = d;
    }
    ...
}

```

- Überladen mit unterschiedlicher Parameteranzahl oder unterschiedlichen Parame-
tertypen oder beidem
- Namen der Parameter ohne Bedeutung

Aufruf überladener Methoden

- Argumentliste des Aufrufers wählt überladene Methode aus

```
r.set();           // Aufruf von set()
r.set(1);         // Aufruf von set(int)
r.set(1, 2);      // Aufruf von set(int, int)
r.set(1, 2, 3);   // Fehler! Keine passende Methode
                  // definiert
```

- Überladene Methoden führen zu Polymorphismus, entsprechend zu arithmetischen Operatoren

Overload Resolution

- **overload resolution** = Auswahl einer passenden überladenen Methode zu einer gegebenen Argumentliste — manchmal nicht ganz einfach!
- Zuerst: Alle in Frage kommenden Kandidaten sammeln, einschließlich der Anwendung impliziter Typkonversionen
- Unter den Kandidaten diejenige Methode aufrufen, die am genauesten passt
- Was bedeutet: „passt am genauesten?“
Eine Methode a „passt genauer“ als eine Methode b, wenn jeder Aufruf von a auch von b akzeptiert werden würde, aber nicht umgekehrt.

Beispiel für Overload-Resolution

- Klasse `Point` für Punkte in der kartesischen Koordinatenebene mit zwei überladene `set`-Methoden:

```
class Point {
    void set(int x, int y)      { ... }
    void set(double x, double y) { ... }
    ...
}
```

Konstruktoren

Ziel

- Ziel: Automatisch sinnvoller Startzustand für neu geschaffene Objekte
- Beispiel `Rational`: $\frac{0}{1}$ sinnvoll, aber nicht $\frac{1}{0}$ oder $\frac{0}{0}$.
- Idee: Aufruf einer normalen Methode, zum Beispiel `set` für `Rational`-Objekte:

```
Rational r = new Rational();  
r.set(0, 1);
```

Technisch in Ordnung, aber unzuverlässig

- Besser: **Konstruktoren** (engl. constructors = ctors): Spezielle Methoden, werden automatisch bei jedem `new` aufgerufen

Definition

- Definition eines Konstruktors wie normale Methode, außer ...
 - derselbe Name wie die Klasse
 - kein Vorsatz von `void` (oder anderem Ergebnistyp)
- Abgesehen davon: Kopf, Parameterliste, Rumpf wie andere Methoden
- Konstruktor mit leerer Parameterliste = **Default-Konstruktor** (engl. def-ctor)

Beispiele

- Default-Konstruktor von `Rational`:

```
class Rational {  
    Rational() {  
        numer = 0;  
        denom = 1;  
    }  
    ...  
}
```

- `new` ruft automatisch Konstruktor auf:

```
// Aufruf von Rational()  
Rational r = new Rational();  
r.print(); // gibt 0/1 aus
```

Konstruktoren mit Parametern

- **Custom-Konstruktor** = Konstruktor mit nicht-leerer Parameterliste
- Beispiel Rational:

```
class Rational {
    Rational(int n, int d) {
        numer = n;
        denom = d;
    }
    ...
}
```

- Im new-Aufruf passende Argumente angeben:

```
// Aufruf von Rational(int, int)
Rational r = new Rational(2, 3);
r.print(); // gibt 2/3 aus
```

- Syntaktisch erkennbar: Nach new steht ein Konstruktoraufruf

Defaultwerte von Objektvariablen

- Lokale Variablen starten nicht initialisiert (ohne Wert)
- Gegensatz: Objektvariablen automatisch mit **Defaultwerten** initialisiert
- Defaultwerte abhängig vom Typ:

Typ	Defaultwert
int	0
double	0.0
boolean	false
char	\u0000
Referenztypen	null

- Beispiel: Ohne Konstruktor starten Rational-Objekte mit $\frac{0}{0}$ (unbrauchbar wegen 0 im Nenner)

Explizite Initialisierung von Objektvariablen

- Objektvariablen können bei der Definition explizit initialisiert werden

```
class Rational {
    int numer = 0;
}
```

```
    int denom = 1;
}
```

- In einfachen Fällen (wie `Rational`) Ersatz für Konstruktor
- Explizite Initialisierung überschreibt Defaultwerte
- Explizite Initialisierung zeitlich vor Konstruktoraufrufen
⇒ in Konstruktoren sind Objektvariablen bereits initialisiert

Automatisch definierter Konstruktor

- Klasse ohne explizit definierten Konstruktor: Compiler erzeugt automatisch Default-Konstruktor
- Rumpf eines automatisch erzeugten Default-Konstruktors leer
- Beliebige explizite Definition unterbindet automatische Definition
- Früheres Beispiel: Klasse hat nur Custom-Konstruktor, keinen Default-Konstruktor ⇒ Aufruf des (nicht definierten) Default-Konstruktors scheitert:

```
new Rational(2, 3);
new Rational();    // Fehler
```

- Fazit: Jede Klasse hat immer wenigstens einen Konstruktor

Kopier-Konstruktor

- **Kopier-Konstruktor** (engl. copy-ctor) erzeugt eine Kopie eines bereits existierenden Objekts
- Vorlage (= Original-Objekt) wird als Parameter `that` übergeben

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

- Aufruf mit anderem Objekt als „Kopiervorlage“:

```
Rational original = new Rational(2, 3);
Rational copy = new Rational(original);
copy.print(); // gibt 2/3 aus
```

- Merkmal eines Kopier-Konstruktors: Parameter der gleichen Klasse

- Kopier-Konstruktor ausreichend für einfache Klassen, zu wenig für komplexere Klassen

Verkettete Konstruktoren

- Konstruktoren manchmal aufwändig (Tests und Vorverarbeitung von Parametern, Protokollausgaben, ...)
- Falls mehrere überladene Konstruktoren: Kopien des gleichen Codes in jedem Konstruktor
- Besser: Code nur in einem Konstruktor, von allen anderen mitbenutzen
- Konstruktor-Verkettung (engl. constructor chaining) = Aufruf eines anderen Konstruktors der gleichen Klassen
- Syntax: `this` als Repräsentant des „eigenen Objektes“

Beispiel: Rational mit verketteten Konstruktoren

```
class Rational {
    Rational(int n, int d) {
        /* 1.) Überprüfen ob d ≠ 0
         * 2.) n und d kürzen
         * 3.) Falls d < 0: Vorzeichen von
         * n und d umdrehen
         */
        numer = n;
        denom = d;
    }
    Rational() {
        this(0); // Aufruf von Rational(int)
    }
    Rational(int n) {
        this(n, 1); // Aufruf von Rational(int, int)
    }
    Rational(Rational that) {
        // Aufruf von Rational(int, int)
        this(that.numer, that.denom);
    }
    ...
}
```

- Einschränkungen verketteter Konstruktoraufrufe

- `this(...)` muss erste Anweisung im Konstruktorrumpf sein
- nur ein Aufruf von `this(...)` erlaubt

Initializer

- **Initializer** = namenloser Block neben Objektvariablen, Konstruktoren und anderen Methoden
- Syntax

```
class Classname {  
    {  
        ...  
    }  
}
```

- Inhalt des Initializers wird an den Anfang jedes Konstruktors kopiert
- Ausnahme: verkettete Konstruktoren
- Laufzeit: Initializer wird einmal vor dem (ersten) Konstruktor ausgeführt

Beispiel: Rational mit Initializer

```
class Rational {  
    // Initializer  
    {  
        System.out.println("initializer");  
    }  
  
    Rational() {  
        // hier Kopie des Initializers  
        numer = 0;  
        denom = 1;  
        System.out.println("Rational()");  
    }  
  
    Rational(int n) {  
        // hier keine Kopie des Initializers  
        this(n, 1);  
        System.out.printf("Rational(%d)%n", n);  
    }  
  
    Rational(int n, int d) {  
        // hier Kopie des Initializers
```



```
    numer = n;  
    denom = d;  
    System.out  
        .printf("Rational(%d, %d)%n", n, d);  
    }  
}
```

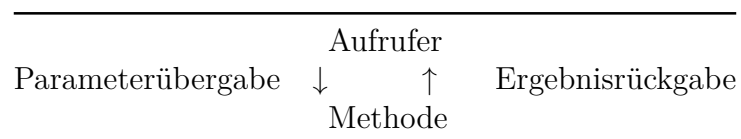
Ausgaben

- new Rational():
initializer
Rational()
- new Rational(1):
initializer
Rational(1, 1)
Rational(1)
- new Rational(2, 1):
initializer
Rational(2, 1)
- Nützlich im Zusammenhang mit Anonymen Klassen

Ergebnisrückgabe

Idee

- Parameterübergabe transportiert Information vom Aufrufer zur Methode
- **Ergebnisrückgabe** liefert Information von der Methode zurück zum Aufrufer



- Eine Methode kann beliebig viele Parameterwerte annehmen, aber nur einen Ergebniswert liefern

Definition

- Zwei gekoppelte Maßnahmen zur Ergebnisrückgabe:
 1. Typ des Ergebniswertes im Methodenkopf
 2. `return`-Anweisung im Methodenrumpf
- Schema:

```
type methodname( ... ) {  
    ...  
    return expression;  
}
```
- Typ von `expression` in der `return`-Anweisung kompatibel zu `type` im Methodenkopf
- Ausdruck „Methodentyp“ = Typ des Ergebniswertes der Methode

Prozedur und Funktion

- Auch kurz: „Typ-Methode“ = Methode die ein Ergebnis des Typs liefert
- liefert eine Methode kein Ergebnis (`void`), so heißt sie eine **Prozedur**
- liefert eine Methode ein Ergebnis, so heißt sie eine **Funktion**
- umgekehrt:
 - eine Prozedur oder eine Funktion die Member einer Klasse ist, heißt **Methode**

Beispiel

```
class Rational {  
    ...  
    int getNumer() {  
        return numer;  
    }  
    int getDenom() {  
        return denom;  
    }  
    double getReal() {  
        // Typecast nötig, sonst int-Division  
        return ((double) numer) / denom;  
    }  
}
```

Mehrere return-Anweisungen

- Mehrere `return`-Anweisungen im Rumpf erlaubt
- Methode kehrt zurück, sobald zur Laufzeit das erste `return` erreicht wird
- Statische Reihenfolge der `return`-Anweisungen unerheblich, konkreter Ablauf zur Laufzeit entscheidet
- Beispiel: `signum` gibt `+1`, `0` oder `-1` zurück, wenn der Bruch positiv, null oder negativ ist:

```
int signum() {
    if (numer * denom > 0) {
        return 1;
    } else {
        if (numer == 0) {
            return 0;
        } else {
            return -1;
        }
    }
}
```

- Rückkehr im `then`-Zweig \Rightarrow `else` in solchen Fällen unnötig:

```
...
int signum() {
    if (numer*denom > 0) {
        return 1;
    }
    if (numer == 0) {
        return 0;
    }
    return -1;
}
```

Falsches oder fehlendes return

- Compiler prüft: Typen aller `return`-Anweisungen kompatibel zum Ergebnistyp?
- Beispiel: Korrekt wegen Kompatibilität `int` \rightarrow `double` (wenn auch nicht sehr sinnvoll):

```
class Rational {
    ...
    double getReal() {
```

```
    return numer / denom; // int-Division
}
}
```

- Compiler prüft: Methode muss in jedem Fall ein `return` erreichen, Rückkehr ohne Wert unzulässig

Beispiel

- Fehlerhaft weil ohne Rückgabewert für negative Brüche:

```
class Rational {
    ...
    int signum() {
        if (numer * denom > 0) {
            return 1;
        }
        if (numer == 0) {
            return 0;
        }
        // kein return!
    }
}
```

Grenzen des Compilers

- Compiler arbeitet defensiv: Kann Code-Logik nicht immer durchschauen
- Beispiel: Wird nicht übersetzt, obwohl immer ein Ergebnis:

```
boolean isEven(int n) {
    if(n%2 == 0) {
        return true;
    }
    if(n%2 == 1) {
        return false;
    }
}
```

- wenn der Compiler so etwas überprüfen würde, wäre der Compile-Vorgang u.U. sehr langsam

Ergebnislose Methoden

- Rückkehr ohne Ergebnis: Angabe des Pseudo-Typ `void` (= überhaupt kein Wert, siehe frühere Beispiele)
- Automatische Rückkehr am Ende des Methodenrumpfes
- Rückkehr mitten im Rumpf mit `return`-Anweisung ohne Ausdruck

Beispiel

- Methode `reduce` zum Kürzen, kehrt sofort zurück falls $\text{ggT} = 1$:

```
class Rational {
    ...
    void reduce() {
        int gcd = ...;
        if (gcd == 1)
            // bereits gekürzt, nichts zu tun
            return;
        numer /= gcd;
        denom /= gcd;
        // automatische Rückkehr
    }
}
```

Ergebnistyp überladener Methoden

- Ergebnistypen überladener Methoden dürfen abweichen
- Beispiel:

```
int max(int a, int b) { ... }
```

```
Rational max(Rational a, Rational b) { ... }
```

- Aber: Überladen mit Ergebnistyp alleine (gleiche Parameterlisten) unzulässig
- Beispiel, wird nicht übersetzt:

```
int upperLimit() { ... }
```

```
double upperLimit() { ... }
```

- Grund: Compiler kann einem Aufruf nicht ansehen, welche Methode gemeint ist:

```
System.out.println(upperLimit());
```

Konstruktoren

- Definition von Konstruktoren ohne Ergebnistyp, auch nicht `void`
- Resultat liegt automatisch fest: neues Objekt
- `return` in Konstruktoren unzulässig
- Keine Möglichkeit zur Rückkehr mitten aus dem Rumpf