

Softwareentwicklung II (IB)

Unveränderliche Klassen

Prof. Dr. Oliver Braun

Fakultät für Informatik und Mathematik
Hochschule München

Letzte Änderung: 05.04.2018 07:02

Inhaltsverzeichnis

Idee	1
<code>final</code> -Objektvariablen	1
Zuweisung des Wertes wahlweise	2
Nicht ausreichend	2
Beispiel	3
Rückgabe neuer Objekte	3
Beispiel	3
Beispiele	4
Wertesemantik	5
Vorteil Wertesemantik	5
Unveränderlichkeit auf logischer Ebene	5

Idee

- Früheres Beispiel zeigt Problem: Methode kann unerkannt fremdes Objekt manipulieren
- Ursache: Freier Zugriff auf Objektvariablen
- Lösungsidee: **Unveränderliche Klassen** (engl. immutable classes) lassen keine Änderungen an Objektvariablen zu
- Folge: Lesen von Informationen aus Objekten ok, Ändern nicht möglich
- Ausblick: Dadurch auch Parallelisierung / Nebenläufigkeit sehr viel einfacher

final-Objektvariablen

- Modifier `final` für Objektvariablen blockiert Änderungen (wie bei lokalen Variablen)
- `final`-Objektvariable muss einmal mit einem Wert versorgt werden
- Nachfolgende Änderung unzulässig \Rightarrow erster (und einziger) Wert bleibt für die gesamte Lebensdauer des Objektes

Zuweisung des Wertes wahlweise ...

- bei der Definition

```
class Foo {  
    final int n = 1;  
    Foo() {}  
}
```

- in einem Konstruktor

```
class Foo {  
    final int n;  
    Foo() {n = 1;}  
}
```

- in einem verketteten Konstruktor

```
class Foo {  
    final int n;  
    Foo() {this(1);}  
    Foo(int n) {this.n = n;}  
}
```

- in einem Initializer

```
class Foo {  
    final int n;  
    {n = 1;}  
    Foo() {}  
}
```

Nicht ausreichend ...

- Defaultwert

```
class Foo {
    // Defaultwert 0, wird nicht übersetzt
    final int n;
    Foo() {}
}
```

- anderer Methodenaufruf

```
class Foo {
    final int n;
    Foo() {set(0);}
    // wird nicht übersetzt
    void set(int n) {this.n = n;}
}
```

Beispiel

- Unveränderliche Klasse Rational:

```
class Rational {
    final int numer;
    final int denom;

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

Rückgabe neuer Objekte

- Problem: Änderungen von `this` nicht mehr möglich
- Konsequenz: Frühere Fassung der `Rational`-Methode `mult` nicht mehr möglich
- Ausweg: Ergebnis in neuem Objekt zurückliefern, statt `this` zu modifizieren

Beispiel

- Neue Fassung von `mult`:

```
class Rational {
    ...
}
```

```
Rational mult(Rational that) {  
    int n = numer*that.numer;  
    int d = denom*that.denom;  
    Rational result = new Rational(n, d);  
    return result;  
}  
}
```

- Arbeitsweise:
 1. Zähler und Nenner des Produkts einzeln berechnen, in den lokalen Variablen `n` und `d` zwischenspeichern
 2. Drittes `Rational`-Objekt erzeugen, unabhängig von `this` und vom Parameterobjekt `that`
 3. Neues `Rational`-Objekt mit Zähler und Nenner des Produkts initialisieren
 4. An die lokale Variable `result` zuweisen
 5. `result` als Methodenergebnis zurückgeben
- Syntaktisch kürzer, gleichwertig:

```
class Rational {  
    ...  
    Rational mult(Rational that) {  
        return new Rational(numer * that.numer,  
                             denom * that.denom);  
    }  
}
```

- Idee auf alle ändernden Methoden übertragen

Beispiele

- Operationen primitiver Typen lassen Operanden unverändert, Ergebnis = neuer Wert

```
int a = ... ;  
int b = ... ;  
int c;  
// a und b unverändert, Ergebnis in c  
c = a * b;
```

- Vergleichbares Verhalten mit unveränderlichen Klassen:

```
Rational a = ... ;  
Rational b = ... ;  
Rational c;
```

```
// a und b unverändert, Ergebnis in c
c = a.mult(b);
```

- Gegensatz: Früheren Fassung der mult-Methode:

```
Rational a = ... ;
Rational b = ... ;
// b unverändert, Ergebnis in a, altes a ersetzt
a.mult(b);
```

entspricht etwa

```
int a = ... ;
int b = ... ;
// b unverändert, Ergebnis in a, altes a ersetzt
a *= b;
```

Wertesemantik

- **Wertesemantik** (engl. value semantics) einer Klasse: Methoden lassen `this` und Parameter unberührt
- Verhalten entspricht dem von primitiven Typen: Operationen lassen Operanden unberührt
- Gegensatz: **Referenzsemantik** (engl. reference semantics): Operationen können `this` oder Parameter-Objekte oder beide verändern
- Zusammenfassung

Primitive Typen	Wertesemantik
Unveränderliche Klassen	Wertesemantik
Veränderliche Klasse	Referenzsemantik

Vorteil Wertesemantik

- Wertesemantik ist vorteilhaft
- Beispiel: Suche nach der Ursache für fehlerhaftes Objekt

Referenzsemantik Jeder Methodenaufruf kommt in Betracht, muss überprüft werden; Beispiel: `a.mult(b)`; könnte `a` oder `b` oder keines oder beide verändern

Wertesemantik Nur Konstruktoraufrufe zu prüfen; Methodenaufrufe können ein korrekt erzeugtes Objekt nicht mehr stören

- Definieren Sie Klassen mit Wertesemantik (= unveränderlich), wo immer möglich!

Unveränderlichkeit auf logischer Ebene

- Beispiel: Brüche $\frac{6}{8}$ und $\frac{3}{4}$ logisch (mathematisch) gleichwertig \Rightarrow Kürzen eines `Rational`-Objektes zulässig, „Wert“ bleibt unverändert
- Trotz Wertesemantik: Modifer `final` eventuell zu strikt
- Technisch: (Kontrollierte) Veränderungen am Objekt zulassen, dennoch Wertesemantik eingehalten
- Weitere Schutzmaßnahmen folgen