



Увод

в обектно ориентираното програмиране



ООП – Основи

Съдържание

- Какво е ООП
- Основни принципи
- Клас
- Какво има в един клас
- Нива на достъп
- Наследяване

Какво е ООП?

Какво е то?

- Парадигма начин на структуриране на кода чрез класове и обекти
- ООП моделира обектите от реалния свят и взаимоотношенията между тях

Стол

- Цвят
- Материал
- Брой крака
- Позиция
- Може да бъде местен
- Празен или зает



Защо го използваме?

- Добро структуриране на кода
- Намалява сложността на кода
- Позволява преизползване на кода
- Може да се постигне абстрактност

Основни принципи

Основни принципи

- Капсулация: знае се КАКВО може да прави компонента, а не как
- Наследяване: един обект със същите свойства като друг може да го наследи
- Полиморфизъм: позволява унифицирано извършване на действия над различни обекти

Стол

```
class Chair {  
    String material = "wood";  
    int positionX = 5;  
    int positionY = 4;  
    Color matColor = Color.RED;  
    void moveChair ( int x, int y){  
        ...  
    }  
}
```



Клас

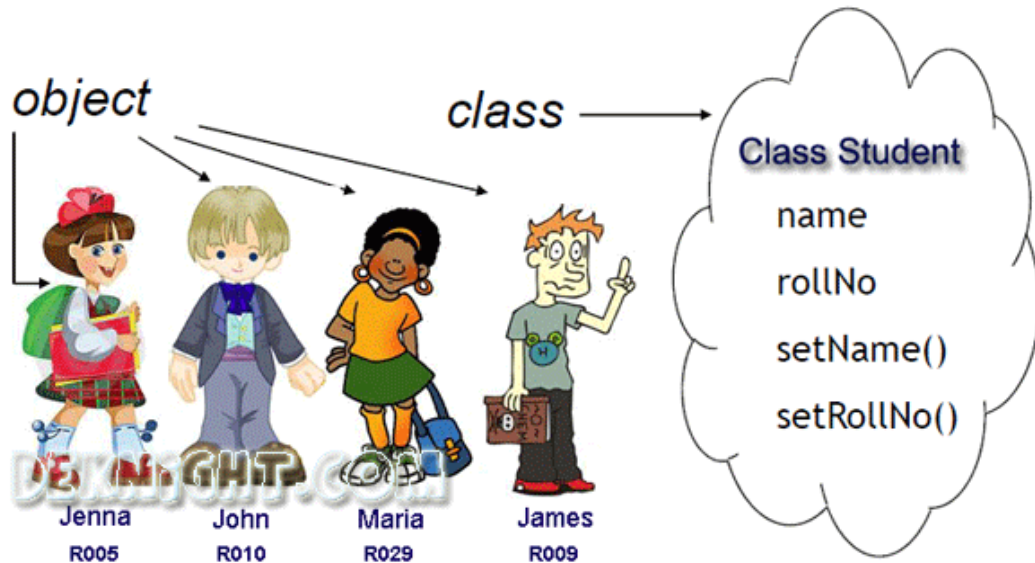
Клас

- Класът е шаблон от който създаваме обект
- Обекта е конкретен елемент от даден клас. Нарича се още инстанция на класа

```
Student pesho = new Student();
```

```
Chair zelen = new Chair();
```

```
zelen.color = Color.Green;
```



Какво има в един клас

Какво има в един клас

- Полета:
 - String name;
 - int age;
- Методи:
 - void study(){...}
 - void doHomework(){...}
- Конструктор
- Други неща

Задача

- Напишете клас Dog, да има поне 4 полета и поне 2 метода. Да има и конструктор.

Конструктор

- Конструктора е метод, който се извиква автоматично при създаването на обект от класа и само тогава
- Използва се за да се зададат първоначални стойности на полетата и за да се направят първоначални настройки на класа
- Един клас може да има много конструктори

Задача

- Напишете клас Circle с поле радиус и методи getPerimeter и getArea
- Напишете клас Rectangle, да е подобен на Circle

Нива на достъп

Нива на достъп

Modifier	Class	Package	Subclass	World
public	✓	✓	✓	✓
protected	✓	✓	✓	✗
no modifier	✓	✓	✗	✗
private	✓	✗	✗	✗

GETTER и SETTER

GETTER и SETTER

- Ограничават достъпа до полетата.
- Предотвратяват унищожаване на данни
- Или подмяната им (още по-лошо!!!)

```
private int age;  
public getAge() {  
    return age;  
}  
public setAge(int newAge) {  
    age = newAge;  
}
```

Оператора this

- Позволява обръщане към обекта вътре от самия обект

Все едно правим

```
String text = "asd";
```

```
text.substring(5);
```

но от вътрешността на класа String

```
this.substring(5) – това ще се обърне към сегашния обект
```

Задача

Създайте клас `MyArray`, който да изпълнява същите функции като масив от цели числа, но да има метод за сортиране и за намиране на най-голямото.

Типове данни – булеви

- `boolean`

Може да бъде само две стойности - `true` или `false`.

```
boolean isRaining = true;
```

```
boolean hasError = false;
```


Пример

```
int year = 2015;
```

```
byte age = 18;
```

```
String name = "Pesho";
```

```
long money = 5 555 555 555;
```

```
char firstLetter = 'P';
```

```
boolean isMale = true;
```

```
double height = 1.82;
```

Наследяване

Наследяване

Класът-дете получава всички методи и полета на класа-родител

```
class Human {  
  
    int age;  
  
    void getOld(){  
  
        this.age++;  
  
    }  
  
}
```

```
class Student extends Human {  
  
    int number;  
  
    void doHW(){  
  
    }  
  
}
```



Задача

Дефинирайте клас `Animal`, който да бъде наследяван от класовете `Dog` и `Dolphin`. Всички класове да имат подходящи полета, методи и конструктори.

Домашно

Задача

Дефинирайте клас FlappyBird, който наследява MovingObject, който наследява GameObject. Дефинирайте им подходящи полета и методи.

Задача

Дефинирайте клас Human с полета name, EGN, age и съответните getter-и и setter-и. Дефинирайте класове Student и Teacher, които да наследяват Human. Измислете по 2 специфични полета и по 1 метод за класовете-наследници. Дефинирайте статичен клас EGNExtractor, който има метод за определяне на пола по ЕГН. Създайте метод getGender в Human, който връща пола на човека.

Задача

Разширете класа `java.util.Date`

като му добавите метод за проверка дали денят в обекта е националният празник – т. е. да връща `true/false`.

Задача

- Нека е дадена библиотека с книги. Дефинирайте класове съответно за библиотека и книга. Библиотеката трябва да съдържа име и списък от книги. Книгите трябва да съдържат информация за заглавие, автор, издателство, година на издаване и ISBN-номер. В класа, който описва библиотека, добавете методи за добавяне на книга към библиотеката, търсене на книга по предварително зададен автор, извеждане на информация за дадена книга и изтриване на книга от библиотеката.
- Напишете тестов клас, който създава обект от тип библиотека, добавя няколко книги към него и извежда информация за всяка една от тях. Имплементирайте тестова функционалност, която намира всички книги, чийто автор е Стивън Кинг и ги изтрива. Накрая, отново изведете информация за всяка една от оставащите книги.

Задача

Прочетете това:

- <http://www.introprogramming.info/intro-java-book/readonline/glava11-sazdavane-i-izpolzvanena-obekti/>

По избор прочетете и това:

- <http://www.introprogramming.info/intro-java-book/readonline/glava14-definirane-na-klasove/>
- Подсказка: ще имате да го прочетете и за следващото домашно