

Sesión 07: Invocación de métodos

Programación 2

Ángel Herranz

2020-2021

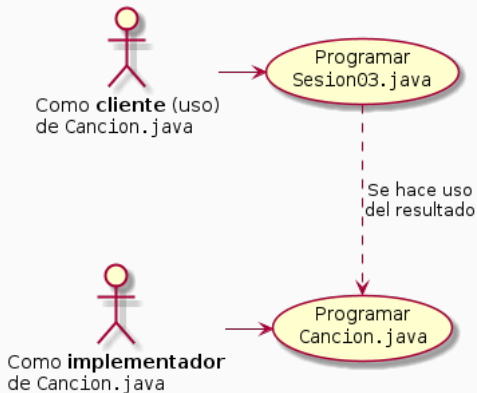
Universidad Politécnica de Madrid

En capítulos anteriores...

- ...
 - **Objetos**, **referencias** y variables (y **primitivos**)
 - **Clases**: plantilla para crear objetos
- Encapsular**
datos y comportamiento
- Terminología y **ocultación**
 - Modelización: racionales, puntos, naipes, ...



Dos roles i





Dos roles ii

Cuando lo usas

- No quieres saber cómo está hecho
- Sólo quieres saber qué hace
- No quieres repetir trabajo

Cuando implementas

- Estás al servicio de quienes lo usan
- Que no necesiten mirar el cómo
- Explicar claramente el qué hace



Ocultación

Para evitar que una modificación en la representación interna de una clase afecta a quien la usa, es muy importante ocultar dicha representación



Ocultación

Para evitar que una modificación en la representación interna de una clase afecta a quien la usa, es muy importante ocultar dicha representación

```
class Punto2D {  
    double x;  
    double y;  
    ...  
}  
  
public static void  
    main(String[] args) {  
    Punto2D p =  
        new Punto2D();  
    p.x = 1;  
    p.y = -1;  
}
```



Ocultación

Para evitar que una modificación en la representación interna de una clase afecta a quien la usa, es muy importante ocultar dicha representación

```
class Punto2D {  
    private double x;  
    private double y;  
    ...  
}
```

```
public static void  
main(String[] args) {  
    Punto2D p =  
        new Punto2D();  
    p.x = 1; 👍 No compila  
    p.y = -1; 👍 No compila  
}
```

En el capítulo de hoy...

- Colecciones acotadas de objetos.
- Pero antes...

¿Cómo funciona **a.f(b.g())**?



Análisis sintáctico

Colorless green ideas sleep furiously

Noam Chomsky



Análisis sintáctico

Colorless green ideas sleep furiously

Noam Chomsky



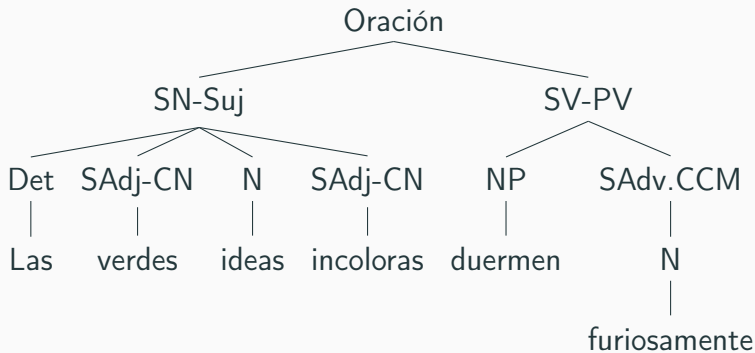
Análisis sintáctico

Las verdes ideas incoloras duermen furiosamente

Noam Chomsky



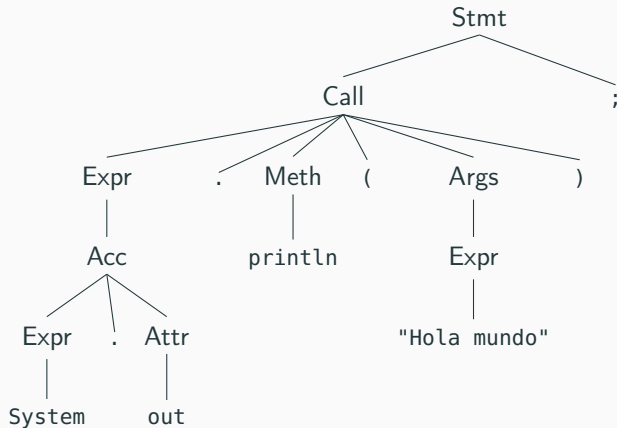
Análisis sintáctico



Lo mismo en Java

```
System.out.println("Hola mundo");
```

Lo mismo en Java



`System.out.println("Hola mundo");`

¿Algo más complejo?

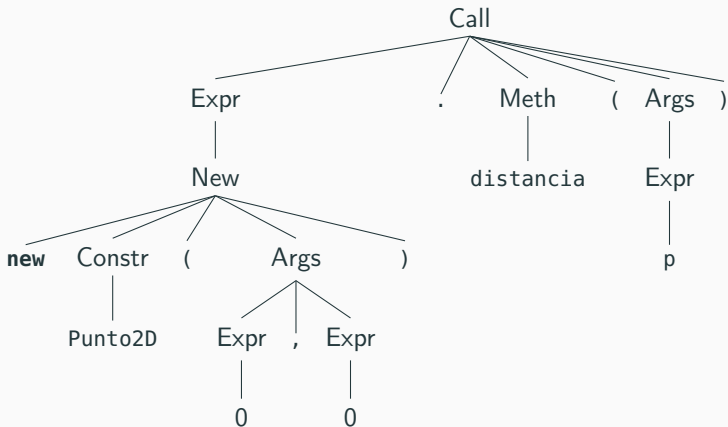
```
System.out.println(new Punto2D(0,0).distancia(p));
```

¿Algo más complejo?

```
new Punto2D(0,0).distancia(p)
```

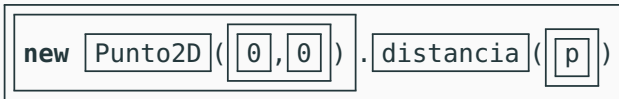
¿Algo más complejo?

`new Punto2D(0,0).distancia(p)`



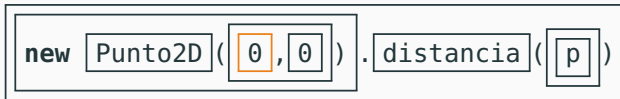
¿Algo más complejo?

new Punto2D(0,0).distancia(p)



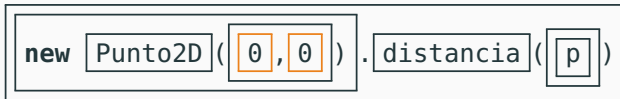
¿Algo más complejo?

new Punto2D(0,0).distancia(p)



¿Algo más complejo?

new Punto2D(0,0).distancia(p)



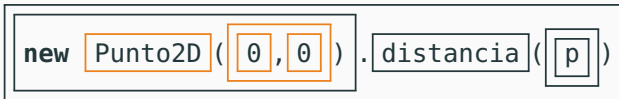
¿Algo más complejo?

new Punto2D(0,0).distancia(p)



¿Algo más complejo?

new Punto2D(0,0).distancia(p)



¿Algo más complejo?

new Punto2D(0,0).distancia(p)



¿Algo más complejo?

new Punto2D(0,0).distancia(p)



¿Algo más complejo?

new Punto2D(0,0).distancia(p)



¿Algo más complejo?

new Punto2D(0,0).distancia(p)

new Punto2D (0 , 0) . distancia (p)

¿Algo más complejo?

new Punto2D(0,0).distancia(p)

new Punto2D (0 , 0) . distancia (p)

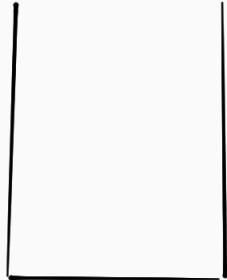
Pilas, pilas y pilas



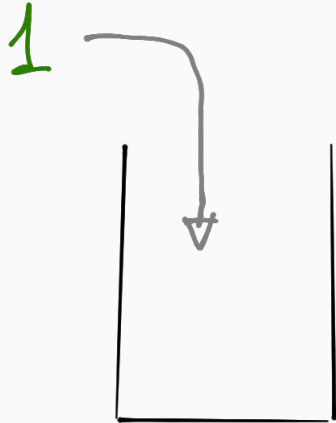
Pilas, pilas y pilas



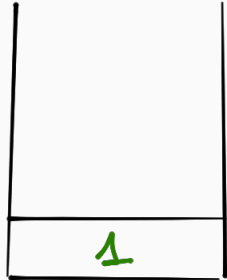
Pilas, pilas y pilas (*Stack*)



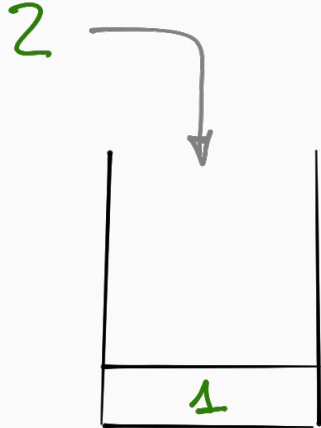
Pilas, pilas y pilas (*Stack*)



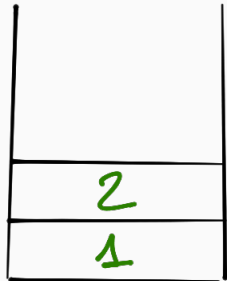
Pilas, pilas y pilas (*Stack*)



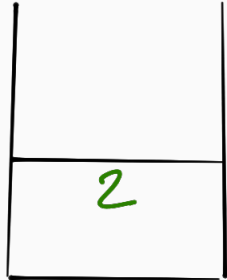
Pilas, pilas y pilas (*Stack*)



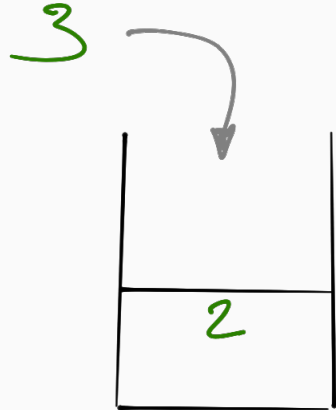
Pilas, pilas y pilas (*Stack*)



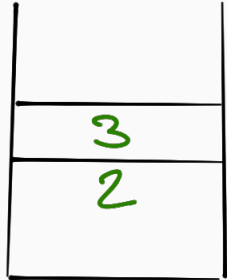
Pilas, pilas y pilas (*Stack*)



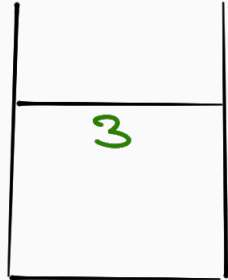
Pilas, pilas y pilas (*Stack*)



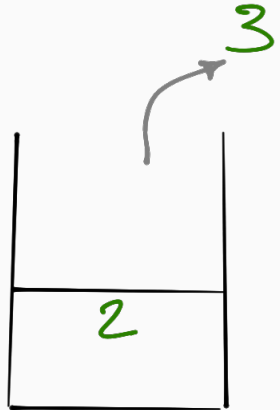
Pilas, pilas y pilas (*Stack*)



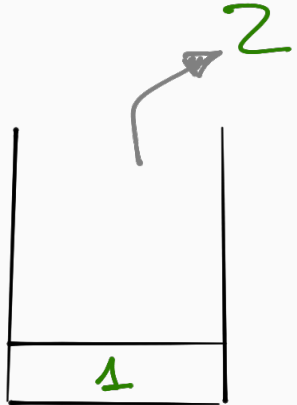
Pilas, pilas y pilas (*Stack*)



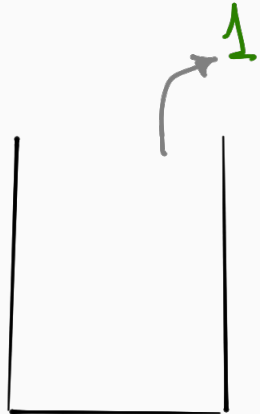
Pilas, pilas y pilas (*Stack*)



Pilas, pilas y pilas (*Stack*)



Pilas, pilas y pilas (*Stack*)



¿Qué ocurre al invocar un método?

```
public static void  
    main(String[] args) {  
  
    Punto o =  
        new Punto2D();  
  
    Punto a =  
        new Punto2D(1,1);  
  
    System.out.println(  
        a.distancia(o)  
    );  
}
```

Q: ¿Cuál es el primer método que se invoca?

¿Qué ocurre al invocar un método?

```
public static void  
    main(String[] args) {  
  
    Punto o =  
        new Punto2D();  
  
    Punto a =  
        new Punto2D(1,1);  
  
    System.out.println(  
        a.distancia(o)  
    );  
}
```

Herranz

Q: ¿Cuál es el primer método que se invoca?

A: **jmain!**

Q: ¿Y después? (al margen de **new**)

¿Qué ocurre al invocar un método?

```
public static void  
    main(String[] args) {  
  
    Punto o =  
        new Punto2D();  
  
    Punto a =  
        new Punto2D(1,1);  
  
    System.out.println(  
        a.distancia(o)  
    );  
}
```

Herranz

Q: ¿Cuál es el primer método que se invoca?

A: **jmain!**

Q: ¿Y después? (al margen de **new**)

A: **distancia**

Q: ¿Y después?

¿Qué ocurre al invocar un método?

```
public static void  
    main(String[] args) {  
  
    Punto o =  
        new Punto2D();  
  
    Punto a =  
        new Punto2D(1,1);  
  
    System.out.println(  
        a.distancia(o)  
    );  
}
```

Herranz

Q: ¿Cuál es el primer método que se invoca?

A: **jmain!**

Q: ¿Y después? (al margen de **new**)

A: **distancia**

Q: ¿Y después?

A: **println**

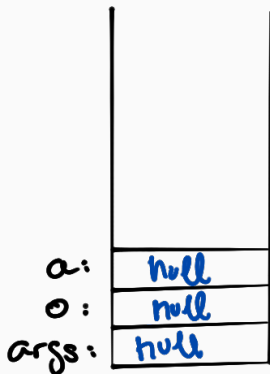
Pila (*Stack*) de ejecución

Empieza la ejecución de main



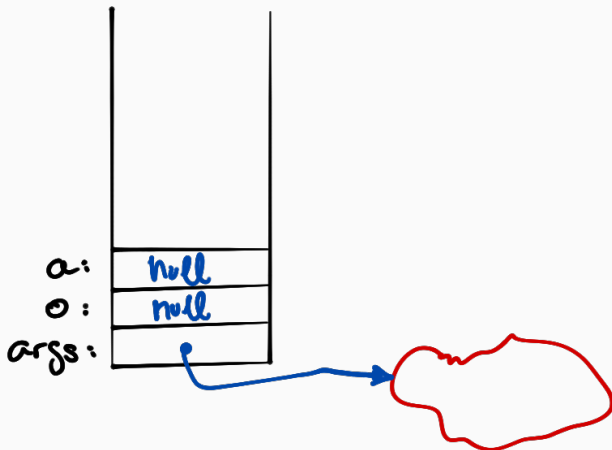
Pila (*Stack*) de ejecución

Espacio para argumentos y variables locales



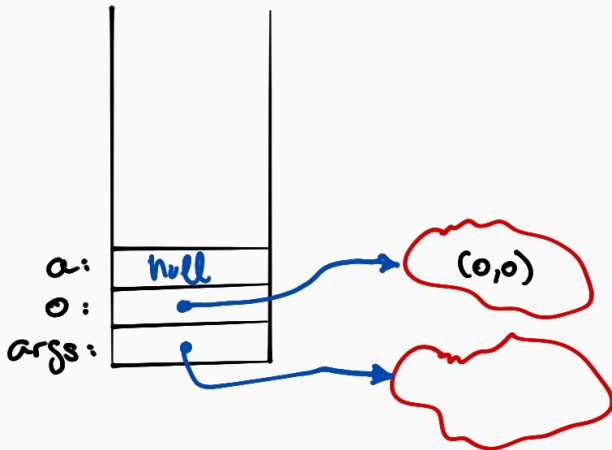
Pila (*Stack*) de ejecución

Se cargan los argumentos del main



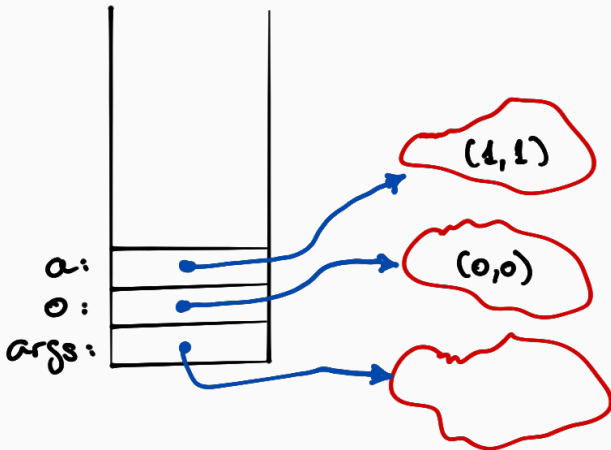
Pila (*Stack*) de ejecución

```
Punto2D o = new Punto2D()
```

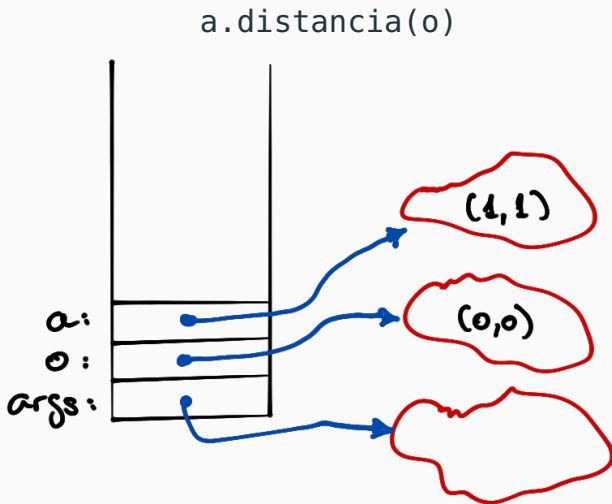


Pila (*Stack*) de ejecución

```
Punto2D a = new Punto2D(1,1)
```

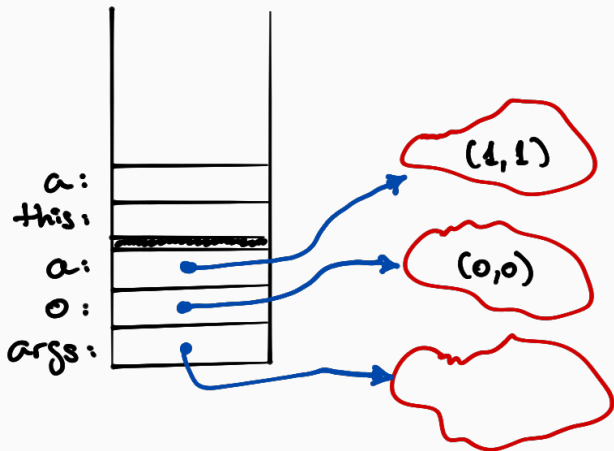


Pila (*Stack*) de ejecución



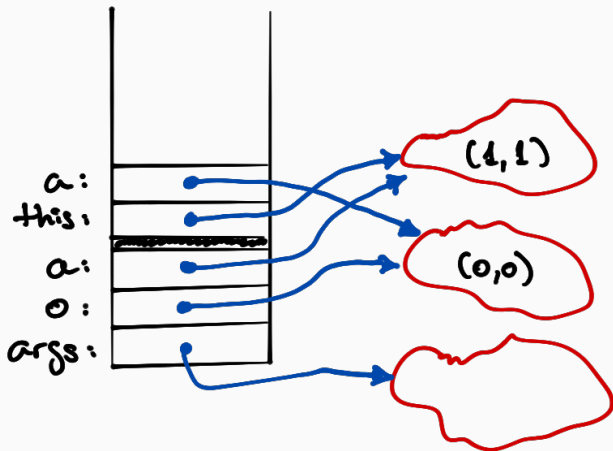
Pila (*Stack*) de ejecución

`public double distancia(Punto2D a)` 🔔



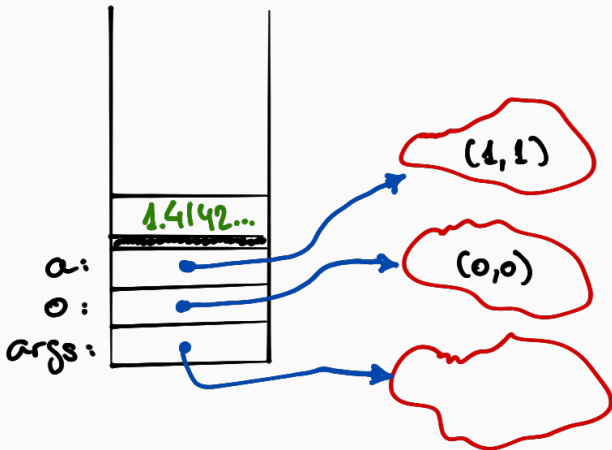
Pila (*Stack*) de ejecución

`a.distancia(0)`



Pila (*Stack*) de ejecución

En distancia: **return** Math.sqrt(...);



Paso de parámetros en Java

- El paso de parámetros en Java se hace *por valor*
- ¿Qué significa *por valor*¹?

El valor se copia en el argumento

¹También se usa el término *por copia*

¿Qué va a pasar?

```
class Intercambiar {  
    public static void  
        main(String args[]) {  
        int a, b;  
        a = 27;  
        b = 42;  
        intercambiar(a,b);  
        System.out.println(  
            a + " - " + b  
        );  
    }  
}
```

a) 27 - 42

b) 42 - 27

¿Qué va a pasar?

```
class Intercambiar {  
    public static void  
        main(String args[]) {  
        int a, b;  
        a = 27;  
        b = 42;  
        intercambiar(a,b);  
        System.out.println(  
            a + " - " + b  
        );  
    }  
}
```

a) 27 - 42

b) 42 - 27

 ¡Dibuja!

¿Qué va a pasar?

```
class Intercambiar {  
    public static void  
        main(String args[]) {  
        int a, b;  
        a = 27;  
        b = 42;  
        intercambiar(a,b);  
        System.out.println(  
            a + " - " + b  
        );  
    }  
}
```

a) 27 - 42

b) 42 - 27

 ¡Dibuja!

 Programa y ejecuta

¿Qué es **static**? i

- Clase como *plantilla*:
las instancias se crean usando la plantilla
- Cada instancia **tiene** los atributos declarados:
`p.x`
- Cada instancia **tiene** los métodos declarados.
`a.distancia(b)`
- Cada instancia **tiene** los suyos y son distintos de los del resto de instancias.

¿Qué es **static**? ii

- ¿Y si quiero programar una **función matemática**?

```
public      int fibonacci(int i) {  
    ...  
}
```

- ¿O un *método* que **no dependa de una instancia**?²

```
public      void intercambiar(int x, int y) {  
    ...  
}
```

- ¿O un dato *compartido* por todo mi código?

```
public      int MAX_CANCIONES = 1000;}
```

²¡Recordad que intercambiar no intercambia!

¿Qué es **static**? ii

- ¿Y si quiero programar una **función matemática**?

```
public static int fibonacci(int i) {  
    ...  
}
```

- ¿O un *método* que **no dependa de una instancia**?²

```
public static void intercambiar(int x, int y) {  
    ...  
}
```

- ¿O un dato *compartido* por todo mi código?

```
public static int MAX_CANCIONES = 1000;
```

²¡Recordad que intercambiar no intercambia!

¿Qué es **static**? iii

```
public class Playlist {  
    public static  
        int MAX_CANCIONES = 1000;
```

```
public class Principal {  
    public static main(String[] args) {  
        System.out.println(Playlist.MAX_CANCIONES);
```

¿Qué es **static**? iii

```
public class Playlist {  
    public static  
        int MAX_CANCIONES = 1000;  
  
    private Cancion[] lista =  
        new Cancion[MAX_CANCIONES];  
}
```

```
public class Principal {  
    public static main(String[] args) {  
        System.out.println(Playlist.MAX_CANCIONES);  
  
        Playlist l = new Playlist();  
        System.out.println(l.MAX_CANCIONES);  
    }  
}
```

¿Qué es **static**? iii

```
public class Playlist {  
    public static  
        int MAX_CANCIONES = 1000;  
  
    private Cancion[] lista =  
        new Cancion[MAX_CANCIONES];  
}
```

```
public class Mates {  
    public static  
        int fib(int i) {  
            ...  
        }  
}
```

```
public class Principal {  
    public static main(String[] args) {  
        System.out.println(Playlist.MAX_CANCIONES);  
  
        Playlist l = new Playlist();  
        System.out.println(l.MAX_CANCIONES);  
}
```

¿Qué es **static**? iii

```
public class Playlist {  
    public static  
        int MAX_CANCIONES = 1000;  
  
    private Cancion[] lista =  
        new Cancion[MAX_CANCIONES];  
}
```

```
public class Mates {  
    public static  
        int fib(int i) {  
            ...  
        }  
}
```

```
public class Principal {  
    public static main(String[] args) {  
        System.out.println(Playlist.MAX_CANCIONES);  
  
        Playlist l = new Playlist();  
        System.out.println(l.MAX_CANCIONES);  
  
        System.out.println(Mates.fib(10));  
}
```

¿Qué es **static**? iii

```
public class Playlist {  
    public static  
        int MAX_CANCIONES = 1000;  
  
    private Cancion[] lista =  
        new Cancion[MAX_CANCIONES];  
}
```

```
public class Mates {  
    public static  
        int fib(int i) {  
            ...  
        }  
}
```

```
public class Principal {  
    public static main(String[] args) {  
        System.out.println(Playlist.MAX_CANCIONES);  
  
        Playlist l = new Playlist();  
        System.out.println(l.MAX_CANCIONES);  
  
        System.out.println(Mates.fib(10));  
  
        // No queremos que compile!  
        Mates = new Mates();  
    }  
}
```

¿Qué es **static**? iii

```
public class Playlist {  
    public static  
        int MAX_CANCIONES = 1000;  
  
    private Cancion[] lista =  
        new Cancion[MAX_CANCIONES];  
}
```

```
public class Mates {  
    public static  
        int fib(int i) {  
            ...  
        }  
    private Mates() {  
    }  
}
```

```
public class Principal {  
    public static main(String[] args) {  
        System.out.println(Playlist.MAX_CANCIONES);  
  
        Playlist l = new Playlist();  
        System.out.println(l.MAX_CANCIONES);  
  
        System.out.println(Mates.fib(10));  
  
        // No queremos que compile!  
        Mates = new Mates();  
    }  
}
```

Tema 3: Colecciones.

Implementación con array

Programa que lea de la entrada estándar e imprima en la salida estándar una *playlist*

Mi *playlist*: entrada

- Lo primero que se lee es un entero que indica cuantas canciones hay
- Por cada canción tres líneas:
 1. Título
 2. Artísta
 3. Valoración (de 0 a 5)

Mi *playlist*: ejemplo de entrada

3

Despacito

Luis Fonsi

2

The logical song

Supertramp

5

Wish you where here

Pink Floyd

4

Mi *playlist*: salida

- Cada canción en una línea con este formato:

Título:Artista:Valoración

Mi *playlist*: salida esperada

Despacito:Luis Fonsi:2

The logical song:Supertramp:5

Wish you where here:Pink Floyd:4

❓ Para leer de la entrada estándar

- Variable con un `java.util.Scanner`:

```
java.util.Scanner stdin =  
    new java.util.Scanner(System.in);
```

- Leer una línea:

```
String titulo;  
titulo = stdin.nextLine();
```

❓ Para leer de la entrada estándar

- Variable con un `java.util.Scanner`:

```
java.util.Scanner stdin =  
    new java.util.Scanner(System.in);
```

- Leer una línea:

```
String titulo;  
titulo = stdin.nextLine();
```

- `java.util.Scanner`

? Para probar más rápidamente

- Pon toda la entrada en un fichero, por ejemplo `canciones.txt` siguiendo el formato indicado
- Haz que tu programa lea de ese fichero en vez de usar la entrada estándar, para ello utiliza la siguiente línea de comandos:

```
C:\ Sesion07> java ImprimirPlaylist < canciones.txt
Despacito:Luis Fonsi:2
The logical song: Supertramp:5
Wish you where here:Pink Floyd:4
C:\ Sesion07> _
```