

Sesión 20: Herencia 2/2

Programación 2

Ángel Herranz

2023-2024

Universidad Politécnica de Madrid

En capítulos anteriores

- 👍 Tema 1: Intro a POO
- 👍 Tema 2: Clases y Objetos y TADs y módulos
- 👍 Tema 3: Colecciones con *arrays*
- 👍 Tema 4: Cadenas simplemente enlazadas
- 🕒 Tema 5: TAD Listas
- 🕒 Tema 7: Herencia¹ y Polimorfismo
 - **Ad hoc**: mencionaremos **sobrecarga**
 - **Genéricos**: polimorfismo **paramétrico**
 - **Subtipado**: herencia

¹Sólo de interfaz.

En el capítulo de hoy

- 🕒 Tema 7: Herencia y Polimorfismo
 - 🕒 Subtipado: conversión, LSP²

²*Liskov Substitution Principle*



Herencia

- Las instancias de una subclase heredan todas las *propiedades* (atributos y métodos) de la superclase
- En Java el *enlazado* de los métodos se realiza en **tiempo de ejecución**³
- En las subclases se pueden **sobreescribir** las propiedades



“Un gran poder...”

³*Dynamic Dispatching* o *Dynamic binding* vs. *Static binding*

Object en Java

Todas las clases herendan de Object

- Si una clase no declara **extends**

```
public class Animal {...}
```

- por defecto hereda de Object
- Es como si se hiciera

```
public class Animal extends Object {...}
```

¿Y qué metodos se heredan de `Object`

Consultar la documentación de `Object`

¿Y qué metodos se heredan de `Object`

Consultar la documentación de `Object`

```
public boolean equals(Object obj)  
public String toString()
```

¿Y qué metodos se heredan de `Object`

Consultar la documentación de `Object`

```
public boolean equals(Object obj)
```

```
public String toString()
```

```
protected Object clone()
```

```
public int hashCode()
```

¿Y qué metodos se heredan de `Object`

Consultar la documentación de `Object`

```
public boolean equals(Object obj)
```

```
public String toString()
```

```
protected Object clone()
```

```
public int hashCode()
```

```
protected void finalize()
```

```
public Class<?> getClass()
```

¿Y qué metodos se heredan de Object

Consultar la documentación de Object

```
public boolean equals(Object obj)
public String toString()
protected Object clone()
public int hashCode()
protected void finalize()
public Class<?> getClass()
public void wait()
public void notify()
```

Conversiones de tipo

Java nos ayuda con la herencia i

```
public class Mamifero extends Animal {...}
```

```
public static Mamifero f() {...}
```

```
Animal x = f();
```

Java nos ayuda con la herencia i

```
public class Mamifero extends Animal {...}
```

```
public static Mamifero f() {...}
```

```
Animal x = f();
```

Java compila 

Java nos ayuda con la herencia ii

```
public class Mamifero extends Animal {...}
```

```
public static Animal f() {  
    return new Mamifero();  
}
```

```
Mamifero x = f();
```

Java nos ayuda con la herencia ii

```
public class Mamifero extends Animal {...}
```

```
public static Animal f() {  
    return new Mamifero();  
}
```

```
Mamifero x = f();
```

Java no compila 👍

Conversión de tipos

- ¡El código estaba bien! ¿Por qué no compila?
- Podemos *forzar* al compilador a que lo entienda con una conversión de tipos⁴

```
public class Mamifero extends Animal {...}
```

```
public static Animal f() {  
    return new Mamifero();  
}
```

```
Mamifero x = (Mamifero) f();
```

⁴ *Type casting, Type coercion*

Downcasting i

```
public class Mamifero extends Animal {...}
```

```
public class Pez extends Animal {...}
```

```
public static Animal f() { return new Pez();}
```

```
Mamifero x = (Mamifero) f();
```

Downcasting i

```
public class Mamifero extends Animal {...}  
public class Pez extends Animal {...}
```

```
public static Animal f() { return new Pez();}
```

```
Mamifero x = (Mamifero) f();
```

Java compila y se rompe en ejecución



 ¡Probadlo!

Downcasting ii

```
public class Mamifero extends Animal {...}
```

```
public static Animal f() {  
    return new Mamifero();  
}
```

```
Mamifero x = (Mamifero) f();
```

Downcasting ii

```
public class Mamifero extends Animal {...}
```

```
public static Animal f() {  
    return new Mamifero();  
}
```

```
Mamifero x = (Mamifero) f();
```

- Pero como yo sé que no se rompe, se lo quiero decir al compilador mediante un *downcasting*
- !Esto no es una buena idea!

instanceof i

```
public class Mamifero extends Animal {...}
```

```
public static Animal f() {...}
```

```
Mamifero x = null;  
if (f() instanceof Mamifero) {  
    x = (Mamifero)f();  
}
```

instanceof ii

- Y ya no se rompe aunque f() devuelva un pez

```
public class Mamifero extends Animal {...}
```

```
public class Pez extends Animal {...}
```

```
public static Animal f() { return new Pez();}
```

```
Mamifero x = null;
```

```
Animal a = f();
```

```
if (a instanceof Mamifero)
```

```
    x = (Mamifero) a;
```

```
assert x == null;
```

instanceof iii

```
/** Método que lee una figura */  
public Figura leerFigura() {...}  


---

  
/** Imprimir la longitud del lado */  
Figura fig = leerFigura();  
if (fig instanceof PoligonoRegular) {  
    System.out.println(  
        "Lado: "  
        +                fig .lado()  
    );  
}
```

instanceof iii

```
/** Método que lee una figura */  
public Figura leerFigura() {...}  


---

/** Imprimir la longitud del lado */  
Figura fig = leerFigura();  
if (fig instanceof PoligonoRegular) {  
    System.out.println(  
        "Lado: "  
        + ((PoligonoRegular)fig).lado()  
    );  
}
```

Herencia de interfaz

Herencia de **interfaz**

- Muchos lenguajes permite describir **interfaces**⁵
- Un interfaz declara un conjunto de **métodos** (API) que luego las clases tendrán que **implementar**
- **Nos va a recordar** a las clases abstractas
- Pero se usan más y con **más riqueza** que las clases abstractas: **herencia múltiple**

⁵También llamados **traits** o **protocolos** en algunos lenguajes

CRUD: un interfaz de persistencia

```
public interface CRUD {  
    boolean create(Data d);  
    Data    read(Id id);  
    boolean update(Data d);  
    boolean delete(Id id);  
}
```

- Es *como* una clase abstracta donde *todos los métodos son abstractos*
- No hay atributos, ni constructores, sólo *interfaz*
- *Todo es público*

¿Para qué sirve? i

```
public class Controller {  
    private CRUD storage;  
    public Controller (CRUD storage) {  
        this.storage = storage;  
    }  
    public void onSave(Data d) {  
        if (storage.update(d))  
            notifySaveDone();  
        else  
            notifySaveFailed();  
    }  
    ...  
}
```

¿Para qué sirve? i

```
public class Controller {  
    private CRUD storage;  
    public Controller (CRUD storage) {  
        this.storage = storage;  
    }  
    public void onSave(Data d) {  
        if (storage.update(d))  
            notifySaveDone();  
        else  
            notifySaveFailed();  
    }  
    ...  
}
```

- Se pueden usar como si fueran un tipo (como las clases)
- ¿Podemos programar sin conocer la implementación?

¿Para qué sirve? i Más ocultación

```
public class Controller {  
    private CRUD storage;  
    public Controller (CRUD storage) {  
        this.storage = storage;  
    }  
    public void onSave(Data d) {  
        if (storage.update(d))  
            notifySaveDone();  
        else  
            notifySaveFailed();  
    }  
    ...  
}
```

- Se pueden usar como si fueran un tipo (como las clases)
- ¿Podemos programar sin conocer la implementación?

Dos implementaciones

```
public class DB
    implements CRUD {
    public DB(String host) {
        ...
    }
    public boolean create(Data d) {
        ...
    }
    public Data read(Id id) {
        ...
    }
    boolean update(Data d) {
        ...
    }
    boolean delete(Id id) {
        ...
    }
}
```

```
public class RestClient
    implements CRUD {
    public RestClient(String endpoint) {
        ...
    }
    public boolean create(Data d) {
        ...
    }
    public Data read(Id id) {
        ...
    }
    boolean update(Data d) {
        ...
    }
    boolean delete(Id id) {
        ...
    }
}
```

¿Para qué sirve? ii

- Hoy

```
public class App {  
    public static void main(String[] args) {  
        CRUD storage = new DB("postgresql://localhost:5432");  
        Controller saveController = new Controller(storage);  
    }  
}
```

¿Para qué sirve? ii

- Hoy

```
public class App {  
    public static void main(String[] args) {  
        CRUD storage = new DB("postgresql://localhost:5432");  
        Controller saveController = new Controller(storage);  
    }  
}
```

- Mañana

```
public class App {  
    public static void main(String[] args) {  
        CRUD storage = new RestClient("http://localhost:8080");  
        Controller saveController = new Controller(storage);  
    }  
}
```

¿Para qué sirve? ii Más reusabilidad

- Hoy

```
public class App {  
    public static void main(String[] args) {  
        CRUD storage = new DB("postgresql://localhost:5432");  
        Controller saveController = new Controller(storage);  
    }  
}
```

- Mañana

```
public class App {  
    public static void main(String[] args) {  
        CRUD storage = new RestClient("http://localhost:8080");  
        Controller saveController = new Controller(storage);  
    }  
}
```

Herencia múltiple

```
public class Controller
    implements InputViewListener
               SaveViewListener {
    private Data data;
    public void onChanged(Data d) {
        data = d;
    }
    public void onSave() {
        storage.update(data);
    }
}
```

- Java no admite herencia múltiple entre clases (**extends**)
- Pero admite herencia múltiple de interfaces (**implements**)
- Masivamente usado para arquitecturar aplicaciones

LSP: “Un gran poder...”

LSP: *Liskov substitution principle*

Let $\phi(x)$ be a property provable about objects x of type T . Then $\phi(y)$ should be true for objects y of type S where S is a subtype of T

Barbara Liskov (1987) and Jeannette Wing, 1994

LSP: Principio de Substitución de Liskov

Sea $\phi(x)$ una propiedad demostrable de los objetos x de tipo T . Entonces $\phi(y)$ debe cumplirse para los objetos y de tipo S si S sea subtipo de T

Barbara Liskov (1987) and Jeannette Wing, 1994

LSP: una buena práctica

Sea $\phi(x)$ una propiedad demostrable de los objetos x de tipo T . Entonces $\phi(y)$ debe cumplirse para los objetos y de tipo S si S sea subtipo de T

- Los compiladores nos protegen un poco
- Pero nos permiten reemplazar los métodos
- Así **podríamos destruir** las propiedades conceptuales de las superclases



Ej. en Cuadrado podríamos cambiar `perimetro()` para que calcule el área (iríamos **en contra del principio**)

Últimas palabras sobre la herencia

- Herencia múltiple: difícil
- *Dynamic vs Static dispatching (binding)*
- *Scandinavian vs. American schools* (LSP o no LSP, flexibilidad o no flexibilidad)
- Principios **SOLID** - **SRP**: Single-responsibility
- **OCP**: Open-closed (extension-modification)
- **LSP**: Liskov substitution[8]
- **ISP**: Interface segregation (many)
- **DIP**: Dependency inversion

SOLID

- **SRP: Single-responsibility**
“Un componente debe tener una y sólo una razón para cambiar”
- **OCP: Open-closed (extension-modification)**
“Componentes abiertos para extender, cerrados para modificar”
- **LSP: Liskov substitution[8]**
“Las subclasses deben respetar la semántica de las superclases”
- **ISP: Interface segregation (many)**
“El código que usa no debe depender de interfaces o partes de interfaces que no usa”
- **DIP: Dependency inversion**
“El código que usa no debe depender del código usado si no de una abstracción del mismo”