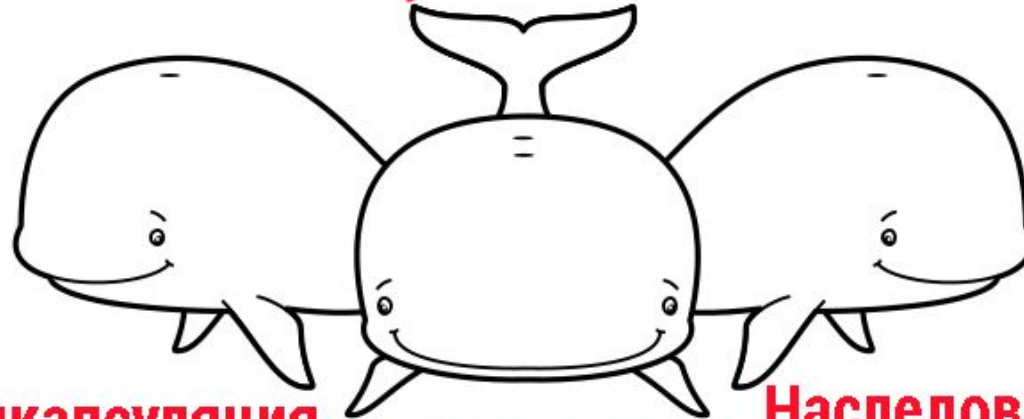


Полиморфизм в JAVA

Еще раз про ООП



Java™



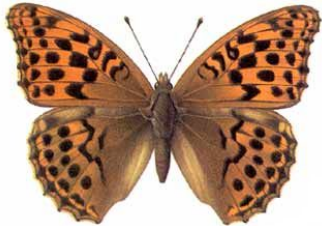
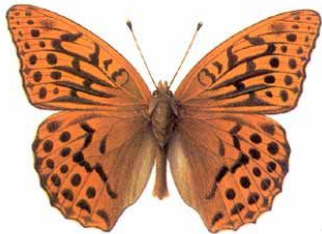
Инкапсуляция

Полиморфизм

Наследование

Полиморфизм

[греч. *poly* — много и *morphe* — вид, форма, образ]



Полиморфизм (polymorphism)

- ✓ имеется несколько реализаций алгоритма
- ✓ выбор реализации осуществляется в зависимости от типа объекта и типа параметров

Механизмы реализации:

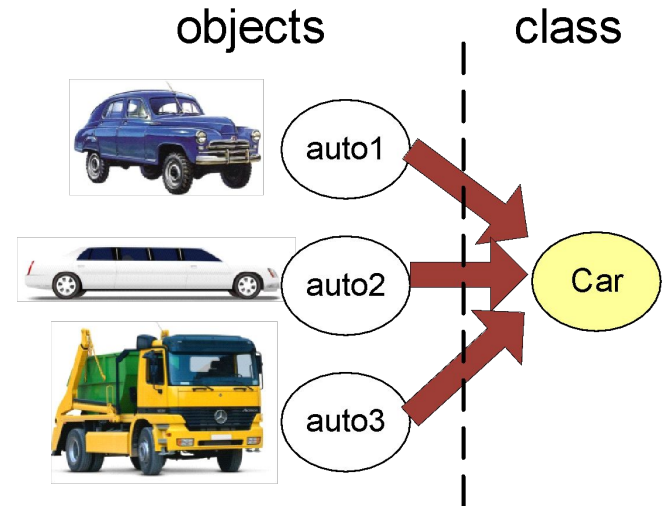
- ✓ *Перегрузка (overload)* метода
- ✓ *Переопределение (override)* метода



Еще раз про класс

- *Класс (class)* описывает признаки состояния и поведение множества схожих объектов
- Класс – это пользовательский *тип данных*

```
class Car {  
    String name;  
    int speed;  
    int fuel;  
  
    void setName(String newName) {...}  
    void speedUp(int delta) {...}  
    void fillFuel(int delta) {...}  
    void printCurrentState() {...}  
}
```



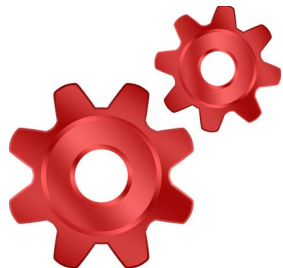
```
Car auto1 = new Car();  
Car auto2 = new Car();  
Car auto3 = new Car();
```

Абстрактный класс

- ✓ определяет общее поведение для порожденных им классов
- ✓ предполагает наличие дочерних классов
- ✓ объявляется со спецификатором ***abstract***
- ✓ не может иметь объектов
- ✓ может содержать или не содержать ***абстрактные методы***

Класс должен быть объявлен как абстрактный если:

1. класс содержит абстрактные методы
2. класс наследуется от абстрактного класса, но не реализует абстрактные методы
3. класс имплементирует интерфейс, но не реализует все методы интерфейса

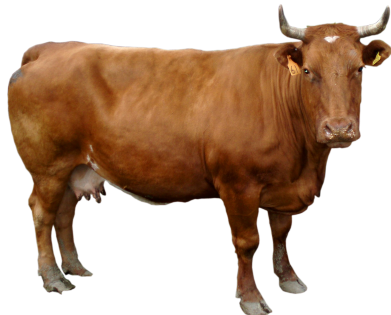


Абстрактный метод

- не имеет реализации
- объявляется со спецификатором ***abstract***
- переопределяется в дочерних классах

Пример

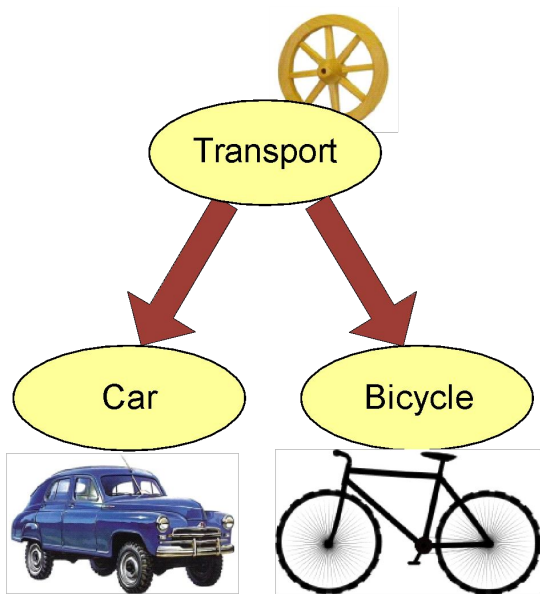
```
public abstract class Animal {  
    private String type;  
    abstract void getSound();  
    Animal(String aType) {  
        type = aType;  
    }  
    String getType() {  
        return type;  
    }  
}
```



```
public class Cow extends Animal {  
    Cow(String aType) {  
        super(aType);  
    }  
    @Override  
    void getSound() {  
        System.out.println("Mu-mu");  
    }  
}
```

```
public class Cat extends Animal {  
    Cat(String aType) {  
        super(aType);  
    }  
    @Override  
    void getSound() {  
        System.out.println("myau-myau");  
    }  
}
```

ЗАДАЧА 1



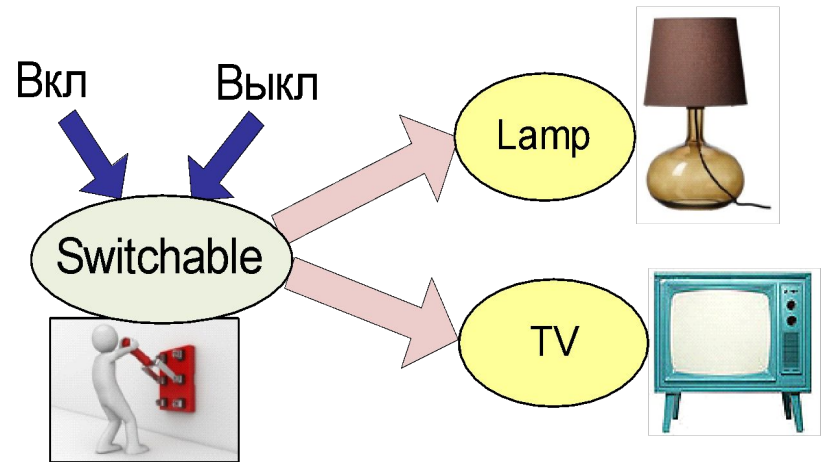
Создать абстрактный класс Transport, и два класса наследника. Абстрактный метод в Transport – **beep()**

Интерфейс

Определяет возможное поведение объектов
(описывает некоторое семейство типов и содержит лишь
декларации операций)

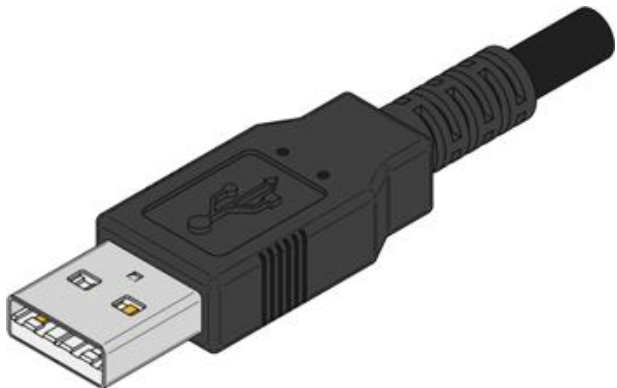
- Интерфейс представляет собой совокупность методов без реализации
- При объявлении класса можно указать, какие интерфейсы он будет поддерживать

```
interface Switchable {  
    void switchOn();  
    void switchOff();  
}  
  
class Lamp  
    implements Switchable {  
    ...  
}
```



Объявление интерфейсов

- ✓ **Бывают:**
 - ✓ публичные (*public*)
 - ✓ непубличные – доступны внутри пакета
- ✓ **Могут содержать:**
 - ✓ абстрактные методы (методы без реализации)
 - ✓ статические константы
 - ✓ (Java SE 8) статические методы
 - ✓ (Java SE 8) методы по умолчанию (*default methods*) с реализацией
- ✓ **Все элементы являются публичными (*public*)**
 - ✓ все поля интерфейса являются *static* и *final*
- ✓ **Название**
 - Имя интерфейса состоит из одного или нескольких идущих подряд слов
 - Первая буква каждого слова заглавная, остальные буквы – в нижнем регистре
 - Имя интерфейса обычно заканчивается на *'able'*



Имплементация интерфейсов

При объявлении класса можно указать, какие интерфейсы он будет поддерживать

Класс, реализующий интерфейс:

- ✓ может иметь свои собственные методы (не объявленные в интерфейсе)
- ✓ может иметь свои собственные поля
- ✓ должен реализовать все методы интерфейса, или объявляется как **абстрактный** (*abstract*)



```
public class NewClass
    implements Interface1, Interface2, Interface3 {
    ...
}
```

Пример



```
public interface Computable {  
    double compute();  
}
```

```
public class Summator implements Computable {  
    private double x = 0;  
    private double y = 0;  
    public Summator(double nx, double ny) {  
        x = nx;  
        y = ny;  
    }  
    @Override  
    public double compute() {  
        return x+y;  
    }  
}
```

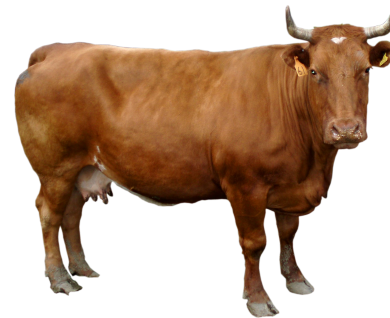
```
public class Divider implements Computable {  
    private double x = 0;  
    private double y = 0;  
    Divider(double nx, double ny) {  
        x = nx;  
        y = ny;  
    }  
    @Override  
    public double compute() {  
        return x/y;  
    }  
}
```

ЗАДАЧА 2

Создать интерфейс Animal Transport, и два класса Fish и Cow, которые будут имплементировать его.

Поля интерфейса: количество ног.

Методы интерфейса: say(), canSwim(), canRun(), CanFly().



Наследование интерфейсов



```
public interface Switchable {  
    void switchOn();  
    void switchOff();  
}
```

```
public interface MediaPlayer extends Switchable {  
    void play();  
    void pause();  
    void stop();  
}
```

```
public class AudioPlayer implements MediaPlayer{  
    @Override  
    public void switchOn() {...}  
    @Override  
    public void switchOff() {...}  
    @Override  
    public void play() {...}  
    @Override  
    public void pause() {...}  
    @Override  
    public void stop() {...}  
}
```

Abstract class vs Interface

Абстрактные классы

- описывают поведение **для иерархии классов**
- могут реализовывать алгоритмы
- могут содержать скрытые и защищенные элементы
- класс может наследоваться только от одного абстрактного класса

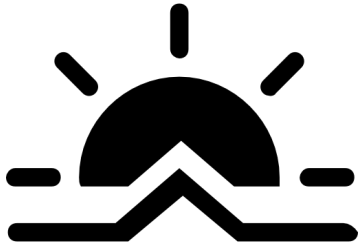
Интерфейсы

- описывают **поведение для группы классов**, реализующих данный интерфейс
- не могут реализовывать алгоритмы;
- содержат только публичные элементы
- класс может реализовывать несколько интерфейсов



Связывание

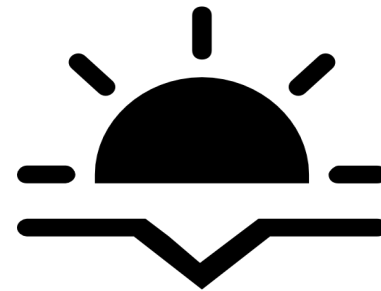
процесс определения, какой именно метод надо вызывать



РАННЕЕ

выполняемое на этапе компиляции

Компилятор разбирается с ПЕРЕГРУЗКОЙ.



ПОЗДНЕЕ

выполняемое во время исполнения

Позднее связывание служит для того, чтобы разобраться с ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕМ

Пример 1

Вызов статического метода. Это метод класса, а не экземпляра, переопределить его **НЕЛЬЗЯ!**



```
public static class Parent{  
    public void test(){  
        System.out.println("parent::test");  
    }  
  
    public static void staticCall(){  
        System.out.println("static call parent");  
    }  
}
```



```
public static class Child extends Parent{  
    public void test(){  
        System.out.println("child::test");  
    }  
  
    public static void staticCall(){  
        System.out.println("static call child");  
    }  
}
```

Пример 1



```
public static void main(String[] args) {  
    Parent p = new Child();  
    p.staticCall();  
    p.test();  
    Child c = new Child();  
    c.staticCall();  
    c.test();  
}
```

Результат:

```
static call parent  
child::test  
static call child  
child::test
```

Пример 2

Два типа СВЯЗЫВАНИЯ

```
public static class Parent{
    public void test(){
        System.out.println("parent::test");
    }
}

public static class Child extends Parent{
    public void test(){
        System.out.println("child::test");
    }
}

public static class Tester{
    public void test(Parent obj){
        System.out.println("Testing parent...");
        obj.test();
    }
    public void test(Child obj){
        System.out.println("Testing child...");
        obj.test();
    }
}
```

Пример 2

```
public static void main(String[] args){  
    Parent obj = new Child();  
    Tester t = new Tester();  
    t.test(obj);  
}
```

Testing parent...

child::test