

První program v Javě, třída, objekt

Table of Contents

Program "Hello World!"	1
Třída <code>Demo</code> , metoda <code>main</code>	1
Proč a jak <code>main</code>	2
Motivace třídy I.	2
Přístup k částem objektu.	2
Metody: Chceme, aby objekt uměl něco dělat	3
Modifikátory <code>public</code> a <code>private</code>	3
Vlastnosti třídy	3
Vytvoření konkrétní osoby	3
Poznámky k příkladu <code>Demo</code>	4
Objekt	4
Deklarace vs vytváření objektů	4
Deklarace sama nic nevytvoří	4
Co se děje při vytváření objektů přes <code>new</code>	5
Repl.it demo k třídám a objektům	5
Konstruktor	5
Třída vs objekt	5
Třída vs objekt	5
Komplexnější příklad I	6
Komplexnější příklad II.	6
Příklad definice vs. použití třídy	6
<code>println</code> vs. <code>return</code>	7

Program "Hello World!"

- Abychom měli kam náš kód psát, vytvoříme třídu `Demo` s hlavní funkcí `main`, která se zavolá při spuštění programu.
- V Javě nestačí výkonný kód (příkazy) umístit jen tak do zdrojového souboru.
- V Javě sice existuje možnost interaktivní práce "REPL" (*read-eval-print-loop*), ale moc se nepoužívá.
- V praxi tedy většinou napíšeme kód aspoň do statické metody `main` v nějaké třídě.

Třída `Demo`, metoda `main`

```
public class Demo {
```

```
public static void main(String[] args) {
    System.out.println("Hello World!");
}
```

Proč a jak `main`

```
public class Demo {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hello World!");
    }
}
```

- Metoda `main` musí být **veřejná** (`public`), **statická** (`static`) a **nevrací žádnou hodnotu** (`void`).
- *Klíčová slova pochopíte časem, není to teď důležité.*
- Metoda musí mít parametry typu `String` (řetězec)
- Předávají se při spuštění z příkazového řádku do pole `String[] args` (jako ostatně ve většině jazyků).

Motivace třídy I

- Jak reprezentovat datovou strukturu (=více údajů v jednom)?
- Příklad: Osoba s *jménem* a *rokem narození*

```
class Person {
    String name;
    int yearBorn;
}
```

Přístup k částem objektu

- Části objektu nastavíme i zjistíme stejným způsobem jako v jazyce Python:

```
k.name = "Karel"; // set name to Karel
String karelsName = k.name; // get name value
```

- Jednotlivé části (jméno, rok narození) nazýváme *atributy*.

Metody: Chceme, aby objekt uměl něco dělat

- Někdy bychom rádi měli funkce, které pracují přímo s částmi struktury.
- Pamatujeme si rok narození, ale co když chceme zjistit věk?
- Jak lehce zjistit informace o naší **strukturu** — **třídě**?

```
public class Person {  
    private String name;  
    private int yearBorn;  
    public int getAge() {  
        return 2018 - yearBorn;  
    }  
    public void printNameWithAge() {  
        System.out.println("I am " + name + " and my age is " + getAge());  
    }  
}
```

Modifikátory **public** a **private**

- V kódu třídy se nyní objevila klíčová slova **public** a **private**.
- Nemají vliv na funkčnost, ale na "viditelnost" = na možnost či nemožnost z jiného kódu danou třídu nebo její vlastnost vidět a použít.
- Logicky **public** půjde použít "=uvidíme" vždy a odevšad.

Vlastnosti třídy

Atributy

- jsou nositeli datového obsahu, údajů, "pasivních" vlastností objektů
- to, co struktura má, z čeho se skládá, např. auto se skládá z kol
- definují **stav** objektu, nesou **informace** o objektu

Metody

- jsou nositeli "výkonných" vlastností, *schopností* objektů něco udělat
- to, co dokáže struktura dělat — pes dokáže štěkat, osoba dokáže mluvit
- definují **chování** objektu (může být závislé na stavu)

Vytvoření konkrétní osoby

- Máme třídu **Person**, to je něco jako *šablona* pro objekty — osoby.
- Jak vytvořím **konkrétní** osobu s jménem Jan?

```
public class Demo {
    public static void main(String[] a) {
        Person jan = new Person();
        jan.name = "Jan";
        jan.yearBorn = 2000;
        System.out.println(jan.name);
        System.out.println(jan.yearBorn);
    }
}
```

Poznámky k příkladu Demo

- Třída `Person` má vlastnost `name` a `age`, to jsou její *atributy*.
- Objekt `jan` typu `Person` má vlastnost `name` s hodnotou `Jan` a `yearBorn` s hodnotou `2000`.
- Klíčová slova `public` a `private` vám z Pythonu nejsou známá; zde v Javě i jiných jazycích označují "viditelnost" položky — jednoduše řečeno, co je veřejné a co soukromé.
- Soukromé (`private`) atributy "vidíme" jen z metod třídy, v níž jsou uvedeny.
- Ve třídě/objektu však jsou vždy přítomny jak veřejné, tak soukromé prvky, bez ohledu na to, kdo je používá — klíčová slova viditelnosti vymezují právě jen onu *viditelnost*.

Objekt

- Objekt je jeden **konkrétní jedinec** příslušné třídy.
- Všechny vytvořené objekty nesou stejné vlastnosti, např. všechny objekty třídy `Person` mají vlastnost `name`.
- Vlastnosti mají však pro různé lidi různé hodnoty — lidi mají různá jména.
- Konkrétní objekt určité třídy se také nazývá *instance* (jedincem) své třídy.

Deklarace vs vytváření objektů

- Co znamená `new Person()`?
- Proč musíme psát `Person jan = new Person()` a ne jen `Person jan`?

```
Person jan = new Person();
// why not just:
Person jan;
```

Deklarace sama nic nevytvoří

- Pouhá deklarace proměnné objektového typu (`Person jan`) žádný objekt nevytvoří.

- Pouze nám to pojmenuje místo pro *odkaz*, který následně naplníme odkazem na skutečně vytvořený objekt.
- K vytvoření tohoto objektu slouží operátor `new`.

Co se děje při vytváření objektů přes `new`

- Alokuje se paměť v oblasti dynamické paměti, tedy na *haldě* (heap).
- Vytvoří se tam objekt a naplní jeho atributy výchozími hodnotami.
- Zavolá se speciální metoda objektu, tzv. *konstruktor*, který objekt dotvoří.

Repl.it demo k třídám a objektům

- <https://replit.com/@tpitner/PB162-Java-Lecture-01-objects#Main.java>

Konstruktor

- Slouží k "oživení" vytvořeného objektu bezprostředně po jeho vytvoření:
 - Jednoduché typy, jako například `int`, se vytvoří a inicializují samy a konstruktor nepotřebují.
 - Složené typy, *objekty*, je potřeba vždy zkonstruovat!
- V našem příkladu s osobou operátor `new` vytvoří *prázdný objekt typu Person* a naplní jeho atributy výchozími (default) hodnotami.
- Další přednáška bude věnována konstruktorům, kde se dozvíte víc.

Třída vs objekt

Třída

- Reprezentuje obecně více prvků z reálného světa (např. pes, člověk).
- Je určitý vzor pro tvorbu podobných objektů (konkrétních psů či lidí).
- Definice třídy sestává převážně z *atributů* a *metod*.
- Říkáme jim také prvky nebo členy třídy.
- Skutečné objekty této třídy pak budou mít prvky, které byly ve třídě definovány.

Třída vs objekt

Objekt

- Objekty jsou jedinci, instancemi "své" třídy vytvořené dle definice třídy a obsahující atributy.
- Vytváříme je operátorem `new`.
- Odkazy na vytvořené objekty často ukládáme do proměnné typu té třídy, např. `Person jan = new Person();`

Komplexnější příklad I

Následující třída `Account` modeluje jednoduchý bankovní účet.

- Každý bankovní účet má jeden *atribut* `balance`, který reprezentuje množství peněz na účtu.
- Pak má *metody*:
 - `add` přidává na účet/odebírání z účtu
 - `writeBalance` vypisuje zůstatek
 - `transferTo` převádí na jiný účet

Komplexnější příklad II

```
public class Account {
    private double balance; // 0.0
    public void add(double amount) {
        balance += amount;
    }
    public void writeBalance() {
        System.out.println(balance);
    }
    public void transferTo(Account whereTo, double amount) {
        balance += amount; // can be 'this.balance' as in Python
        whereTo.add(amount); // whereTo is another account
    }
}
```

- Metoda `transferTo` pracuje nejen se svým "mateřským" objektem (`this`), ale i s objektem `whereTo` předaným do metody.

Příklad definice vs. použití třídy

- Třída sama je definovaná v samostatném souboru `Account.java`.
- Její použití pak třeba v `Demo.java`.

```
public static void main(String[] args) {
    Account petrsAccount = new Account();
    Account ivansAccount = new Account();
    petrsAccount.add(100.0);
    ivansAccount.add(20.0);
    petrsAccount.transferTo(ivansAccount, 30.0);
    petrsAccount.writeBalance(); // prints 70.0
    ivansAccount.writeBalance(); // prints 50.0
}
```

println vs. return

- Pozor na rozdíl mezi vypsáním řetězce a jeho vrácením:

```
public void writeString() {  
    System.out.println("Sample text"); // writes it  
}
```

```
public String returnString() {  
    return "Sample text"; // does not write it  
}
```