

---

# Kapitola 1. Přednáška 3 - struktura složitějších programů, organizace do balíků, deklarace import, nastavení classpath. Vzájemná viditelnost tříd, metod, proměnných. Modifikátory přístupu.

## Obsah

Objektové modelování v Javě .....	2
Kroky řešení reálného problému na počítači .....	2
Vývoj software je proces... ..	2
Celkový rámec vývoje SW .....	2
Metodiky vývoje SW .....	3
Metodika typu "vodopád" .....	3
Srovnání Java - Pascal .....	4
Organizace programových souborů .....	4
Organizace zdrojových souborů .....	4
Příklad - svět chovatelů a jejich psů .....	4
Shromáždění informací o realitě .....	4
Jak zachytíme tyto informace .....	5
Modelování reality pomocí tříd .....	5
Zápis třídy do zdrojového souboru .....	5
Organizace tříd do balíků .....	6
Balíky .....	6
Příslušnost třídy k balíku .....	6
Dědičnost .....	7
Terminologie dědičnosti .....	7
Jak zapisujeme dědění .....	7
Deklarace <code>import NázevTřídy</code> .....	7
Deklarace <code>import názevbalíku.*</code> .....	8
Opakování - vlastnosti tříd .....	8
Příklad .....	9
Příklad - co tam bylo nového .....	10
Přístupová práva .....	10
Granularita omezení přístupu .....	10
Typy omezení přístupu .....	10

Kde jsou která omezení aplikovatelná? .....	11
Příklad - <code>public</code> .....	11
Příklad - <code>protected</code> .....	11
Příklad - přátelský .....	12
Příklad - <code>private</code> .....	12
Když si nevíte rady .....	13
Přístupová práva a umístění deklarací do souborů .....	13

## Objektové modelování v Javě

- Kroky řešení problému na počítači - pár slov o SW inženýrství
- Organizace javových pg. - třídy, balíky
- „Objektovost“: zapouzdření, dědičnost
- Modifikátory přístupu k proměnným, metodám, třídám
- Deklarace import

## Kroky řešení reálného problému na počítači

Generický (univerzální, obecný...) model postupu:

1. Zadání problému
2. Shromáždění informací o realitě a jejich analýza
3. Modelování reality na počítači a implementace požadovaných operací nad modelovanou realitou

## Vývoj software je proces...

(podle JS, SW inženýrství):

1. při němž jsou **uživatelské potřeby**
2. transformovány na **požadavky na software**,
3. tyto jsou transformovány na **návrh**,
4. návrh je implementován pomocí **kódu**,
5. kód je **testován, dokumentován a certifikován** pro operační použití.

## Celkový rámec vývoje SW

---

V tomto předmětu nás z toho bude zajímat jen něco a jen částečně:

1. **Specifikace** (tj. zadání a jeho formalizace)
  2. **Vývoj** (tj. návrh a vlastní programování)
  3. částečně **Validace** (z ní především testování)
- 1. **Specifikace SW**: Je třeba definovat funkcionalitu SW a operační omezení.
    2. **Vývoj SW**: Je třeba vytvořit SW, který splňuje požadavky kladené ve specifikaci.
    3. **Validace SW**: SW musí být validován („kolaudován“), aby bylo potvrzeno, že řeší právě to, co požaduje uživatel.
    4. **Evoluce SW**: SW musí být dále rozvíjen, aby vyhověl měnícím se požadavkům zákazníka.

## Metodiky vývoje SW

Tyto generické modely jsou dále rozpracovávány do podoby konkrétních *metodik*.

Metodika (tvorby SW) je ucelený soubor inženýrských postupů, jak řízeným způsobem, s odhadnutelnou spotřebou zdrojů dospět k použitelnému SW produktu.

Některé skupiny metodik:

- strukturovaná
- objektová
- ...

## Metodika typu "vodopád"

Nevracím se nikdy o více jak jednu úroveň zpět:

1. Analýza (Analysis)
2. Návrh (Design)
3. Implementace (Implementation)
4. Testování (Testing)
5. Nasazení (Deployment)

Nyní zpět k Javě a jednoduchým programům...

## Srovnání Java - Pascal

Co bude odlišné oproti dosavadním programátorským zkušenostem?

Struktura a rozsah programu:

- |        |   |
|--------|---|
| Pascal | program měl jeden nebo více zdrojových souborů (soubor = modul) tvořenými jednotlivými procedurami/fcemi, definicemi a deklaracemi (typů, proměnných...)                        |
| Java   | (a některé další OO jazyky): program je obvykle tvořen více soubory (soubor = popis jedné třídy) tvořenými deklaracemi metod a proměnných (případně dalších prvků) těchto tříd. |

## Organizace programových souborů

- v *Pascalu*: zdrojové (.pas) soubory, výsledný (jeden) spustitelný soubor (.exe), resp. přeložené kódy jednotek (.tpu)
- v *Javě*: zdrojové (.java) soubory, přeložené soubory v bajtkódu (.class) - jeden z nich spouštíme

## Organizace zdrojových souborů

v *Pascalu* nebyla (nutná)

v *Javě* je nezbytná - zdrojové soubory organizujeme podle toho, ve kterých balících jsou třídy zařazeny (přeložené soubory se *implicitně* ukládají vedle zdrojových)

## Příklad - svět chovatelů a jejich psů

Zkusme naznačit, jak bychom realizovali jednoduchý systém, který bude

1. shromažďovat, ukládat a na požádání zpřístupňovat informace o psech (+ jejich výcviku, očkování...)
2. o jejich chovatelích
3. a dalších souvisejících entitách (např. chovatelských sdruženích, veterinářích,...)

## Shromáždění informací o realitě

Zjistíme, jaké *typy objektů* se ve zkoumaném výseku reality vyskytují a které potřebujeme

- *člověk, pes, veterinář*

Zjistíme a zachytíme vztahy mezi objekty našeho zájmu

- *člověk-chovatel vlastní psa*

Zjistíme, které činnosti objekty (aktéři, aktoři) provádějí

- *veterinář psa očkuje, pes štěká, kousne člověka...*

## Jak zachytíme tyto informace

Jak zachytíme tyto informace:

- neformálními prostředky - tužkou na papíře vlastními slovy v přirozeném jazyce
- formálně pomocí nějakého vyjadřovacího aparátu - např. grafického jazyka
- pomocí CASE nástroje přímo na počítači

Zatím se přidržíme neformálního způsobu...

## Modelování reality pomocí tříd

Určení základních **tříd**, tj.

skupin (kategorií) objektů, které mají podobné vlastnosti/schopnosti:

- Pes
- Clovek
- ...

## Zápis třídy do zdrojového souboru

Soubor `Zivocich.java` bude obsahovat (pozor na velká/malá písmena - v obsahu i názvu souboru):

```
public class Zivocich {  
    ... popis vlastností (proměnných, metod...) živočicha ...  
}
```

`public` značí, že třída je "veřejně" použitelná, tj. i mimo balík

## Organizace tříd do balíků

Třídy zorganizujeme do balíků.

V balíku jsou vždy umístěny *související* třídy.

Co znamená související?

- třídy, jejichž **objekty spolupracují** - *člověk, úřad*
- třídy na podobné **úrovni abstrakce** - *chovatel, domácí zvíře*
- třídy ze **stejně části reality** - *chovatel psů, pes*

## Balíky

Balíky obvykle organizujeme do hierarchií, např.:

- `svet`
- `svet.chovatelstvi`
- `svet.chovatelstvi.psi`
- `svet.chovatelstvi.morcata`

**Neplatí** však, že by

- třídy "dceřinného" balíku (např. `svet.chovatelstvi.psi`)
- byly zároveň třídami balíku "rodičovského" (`svet.chovatelstvi`)!!!

Hierarchie balíků má tedy význam spíše pro srozumitelnost a logické členění.

## Příslušnost třídy k balíku

Deklarujeme ji syntaxí: **package** *názevbalíku*;

- Uvádíme obvykle jako *první* deklaraci v zdrojovém souboru;
- Příslušnost k balíku musíme současně *potvrdit správným umístěním* zdrojového souboru do adresářové struktury;
- např. zdrojový soubor třídy `Pes` umístíme do podadresáře `svet\chovatelstvi\psi`
- Neuvedeme-li příslušnost k balíku, stane se třída součástí **implicitního balíku** - to však nelze pro ja-

kékoli větší a/nebo znovupoužívané třídy či dokonce programy doporučit a zde nebude tolerováno!

## Dědičnost

V realitě jsme často svědci toho, že třídy jsou **podtřídami** jiných:

- tj. všechny objekty podtřídy jsou zároveň objekty nadtřídy, např. každý objekt typu (třídy) `ChovatelPsi` je současně typu `Clovek` nebo
- např. každý objekt typu (třídy) `Pes` je současně typu `DomaciZvire` (alespoň v našem výseku reality - existují i psi "nedomáci"...)

Podtřída je tedy "zjemněním" nadtřídy:

- přebírá její vlastnosti a zpravidla přidává další, **rozšiřuje** svou nadtřídu/předka

V Javě je *každá* uživatelem definovaná třída potomkem nějaké jiné - neuvédeme-li předka explicitně, je předkem vestavěná třída `Object`

## Terminologie dědičnosti

Terminologie:

- Nadtřídě (superclass) se také říká "(bezprostřední) předek", "rodičovská třída"
- Podtřídě (subclass) se také říká "(bezprostřední) potomek", "dceřinná třída"

Dědění může mít i více "generací", např.

`Zivocich <- Clovek <- Chovatel` (živočich je rodičovskou třídou člověka, ten je rodičovskou třídou chovatele)

Přeneseně tedy předkem (nikoli bezprostředním) chovatele je živočich.

## Jak zapisujeme dědění

Klíčovým slovem `extends` :

```
public class Clovek extends Zivocich {
    ... popis vlastností (proměnných, metod...) člověka navíc oproti živočichovi ..
}
```

## Deklarace `import` `NázevTřidy`

Deklarace import nesouvisí s děděním, ale s organizací tříd programu do balíků:

- Umožní odkazovat se *v rámci kódu jedné třídy na ostatní třídy*
- Syntaxe: `import názevtřídy;`
- kde *názevtřídy* je uveden včetně názvu balíku
- Píšeme obvykle ihned po deklaraci příslušnosti k balíku (`package názevbalíku;`)

Import není nutné deklarovat mezi třídami téhož balíku!

## Deklarace `import názevbalíku.*`

Pak lze používat všechny třídy z uvedeného balíku

Doporučuje se "import s hvězdičkou" nepoužívat:

- jinak nevíme nikdy s jistotou, ze kterého balíku se daná třída použila;
- i profesionálové to však někdy používají :-)
- lze tolerovat tam, kde používáme z určitého balíku většinu tříd;
- v tomto úvodním kurzu většinou tolerovat nebudeme!

"Hvězdičkou" *nezpřístupníme třídy z podbalíků*, např.

- `import svet.*` nepřístupní třídu `svet.chovatelstvi.Chovatel`

## Opakování - vlastnosti tříd

Jak víme, třídy popisují skupiny objektů podobných vlastností

Třídy mohou mít tyto skupiny **vlastností**:

- Metody - procedury/funkce, které pracují (především) s objekty této třídy
- Proměnné - pojmenované datové prvky (hodnoty) uchovávané v každém objektu této třídy

Vlastnosti jsou ve třídě "schované", tzv. **zapouzdřené** (encapsulated)

Třída připomíná pascalský záznam (record), ten však zapouzdřuje jen proměnné, nikoli metody.



Dědičnost (alespoň v javovém smyslu) znamená, že dceřinná třída (podtřída, potomek)

- má *všechny* vlastnosti (metody, proměnné) nadtřídy
- + vlastnosti uvedené přímo v deklaraci podtřídy

## Příklad

Cíl: vylepšit třídu `Ucet`

Postup:

1. Zdokonalíme náš příklad s účtem tak, aby si účet "hlídal", kolik se z něj převádí peněz
2. Zdokonalenou verzi třídy `Ucet` nazveme `KontokorentniUcet`

### Příklad 1.1. Příklad kompletního zdrojového kódu třídy

ke stažení zde  
[<http://www.fi.muni.cz/~tomp/java/ucebnice/javasrc/tomp/banka/KontokorentniUcet.java>]

```
public class KontokorentniUcet extends Ucet {
    // double zustatek; znovu neuvádíme
    // ... zdědí se z nadtřídy/předka "Ucet"

    // kolik mohu "jít do mínusu"
    double povolenyKontokorent;

    public void pridej(double castka) {
        if (zustatek + povolenyKontokorent + castka >= 0) {
            // zavoláme původní "neopatrnou" metodu
            super.pridej(castka);
        } else {
            System.err.println("Nelze odebrat částku " + (-castka));
        }
    }

    // public void vypisZustatek() ... zdědí se
    // public void prevedNa(Ucet u, double castka) ... zdědí se
    // ... předpokládejme, že v třídě "Ucet" používáme variantu:
    // pridej(-castka);
    // u.pridej(castka);
    // } }
```

Vzorový zdroják sám o sobě nepůjde přeložit, protože nemáme třídu, na níž závisí. Celý kód vystavím až po kontrole příslušných úloh.

## Příklad - co tam bylo nového

- Klíčové slovo `extends` - značí, že třída `KontokorentniUcet` je potomkem/podtřídou/rozšířením/dceřinnou třídou (*subclass*) třídy `Ucet`.
- Konstrukce `super.metoda(...)`; značí, že je volána metoda rodičovské třídy/předka/nadtřídy (*superclass*). *Kdyby se nevolala překrytá metoda, super by se neuvádělo.*
- Větvení `if() {...} else {...}` - složené závorky se používají k uzavření příkazů do sekvence - ve smyslu pascalského `begin/end`.

## Přístupová práva

Přístup ke třídám i jejím prvkům lze (podobně jako např. v C++) regulovat:

- Přístupem se rozumí jakékoli použití dané třídy, prvku...
- Omezení přístupu je kontrolováno hned při překladu -> není-li přístup povolen, nelze program ani přeložit.
- Tímto způsobem lze regulovat přístup staticky, mezi celými třídami, nikoli pro jednotlivé objekty
- Jiný způsob zabezpečení představuje tzv. *security manager*, který lze aktivovat při spuštění JVM.

## Granularita omezení přístupu

Přístup je v Javě regulován *jednotlivě po prvcích*

ne jako v C++ po blocích

Omezení přístupu je určeno uvedením jednoho z tzv. *modifikátoru přístupu* (*access modifier*) nebo naopak *neuvedením žádného*.

## Typy omezení přístupu

- Existují čtyři možnosti:
  - `public` = veřejný
  - `protected` = chráněný
  - *modifikátor neuveden* = říká se *lokální v balíku* nebo *chráněný v balíku* nebo "přátelský"

- `private` = soukromý

## Kde jsou která omezení aplikovatelná?

Pro *třídy*:

- veřejné - `public`
- neveřejné - lokální v balíku

Pro *vlastnosti tříd* = proměnné/metody:

- veřejné - `public`
- chráněné - `protected`
- neveřejné - lokální v balíku
- soukromé - `private`

## Příklad - `public`

`public` => přístupné odevšad

```
public class Ucet {  
    ...  
}
```

třída

`Ucet`

je veřejná = lze např.

- vytvořit objekt typu `Ucet` i v metodě jiné třídy
- deklarovat podtřídu třídy `Ucet` ve stejném i jiném balíku

## Příklad - `protected`

`protected` => přístupné jen z *podtříd* a ze *tříd stejného balíku*

```
public class Ucet {
```

```
// chráněná proměnná
protected float povolenyKontokorent;
}
```

používá se jak pro metody (velmi často), tak pro proměnné (méně často)

## Příklad - přátelský

*lokální v balíku = přátelský* => přístupné jenze *tříd stejného balíku*, už ale ne z podtříd, jsou-li v jiném balíku

```
public class Ucet {
    Date created; // přátelská proměnná
}
```

- používá se spíše u proměnných než metod, ale dost často se vyskytuje z lenosti programátora, kterému se nechce psát `protected`
- osobně moc nedoporučuji, protože svazuje přístupová práva s organizací do balíků (-> a ta se může přece jen měnit častěji než např. vztah nadtřída-podtřída.)
- Mohlo by mít význam, je-li práce rozdělena na více lidí na jednom balíku pracuje jen jeden člověk - pak si může přátelským přístupem chránit své neveřejné prvky/třídy -> nesmí ovšem nikdo jiný chtít mé třídy rozšiřovat a používat přitom přátelské prvky.
- Používá se relativně často pro neveřejné třídy definované v jednom zdrojovém souboru se třídou veřejnou.

## Příklad - private

`private` => přístupné jen v rámci třídy, ani v podtřídách - používá se častěji pro proměnné než metody

označením `private` prvek *neviditelné i případným podtřídám!*

```
public class Ucet {
    private String majitel;
    ...
}
```

- proměnná `majitel` je soukromá = nelze k ní přímo přistoupit ani v podtřídě - je tedy třeba zpřístupnit proměnnou pro "vnější" potřeby jinak, např.
- přístupovými metodami `setMajitel(String m)` a `String getMajitel()`

## Když si nevíte rady

Nastavení přístupových práv k třídě pomocí modifikátorů se děje na úrovni tříd, tj. vztahuje se pak na *všechny objekty příslušné třídy* i na její *statické vlastnosti* (proměnné, metody) atd.

Nastavení musí vycházet z povahy dotyčné proměnné či metody.

Nevíme-li si rady, jaká práva přidělit, řídíme se následujícím:

- metoda by měla být `public`, je-li užitečná i mimo třídu či balík - "navenek"
- jinak `protected`
- máme-li záruku, že metoda bude v případných podtřídách nepotřebná, může být `private` - *ale kdy tu záruku máme???*
- proměnná by měla být `private`, nebo `protected`, je-li potřeba přímý přístup v podtřídě
- téměř nikdy bychom neměli deklarovat proměnné jako `public`!

## Přístupová práva a umístění deklarací do souborů

- Třídy deklarované jako *veřejné* (`public`) musí být umístěné do souborů s názvem totožným s názvem třídy (+přípona `.java`) i na systémech Windows (vč. velikosti písmen)
- kromě takové třídy však může být v tomtéž souboru i libovolný počet deklarací neveřejných tříd
- `private` nemají význam, ale *přátelské* ano