

Objekty a třídy (nejen v Pythonu) znovu a podrobněji

Objekty a třídy (nejen v Pythonu)

Pojmy:

Třída je datový typ (formička)

Objekt je instance (bábovička)

TH je objekt třídy Člověk

Jak je to v jazyku Python

Definice třídy

```
class Komplex:  
    pass # dál už nic není
```

```
k = Komplex()  
k.Re = 3.00  
k.Im = 4.00  
print( k.Re, k.Im )
```

```
3.0 4.0
```

Přidat funkci

- má povinný první parametr `self` = TENHLE objekt, který (ten parametr) se při volání neuvádí

```
class Komplex:
    def abs( self ):
        return ( self.Re*self.Re
                +self.Im*self.Im )**(1/2)

k = Komplex()
k.Re = 3.00
k.Im = 4.00
print( k.Re, k.Im, k.abs() ) # bez parametru!
```

3.0 4.0 5.0

Konstruktor

- funkce pro inicializaci nového objektu
- volá se při vytváření objektu
- vždycky se jmenuje `__init__`
- ...takže může být jenom jeden
- má také povinný první parametr `self`
- když konstruktor nevedeme,
použije se standardní (prázdný) konstruktor

Konstruktor

```
import math

class Komplex:
    def abs( self ):
        return ( self.Re*self.Re
                +self.Im*self.Im )** (1/2)

    def __init__ ( self, Re, Im ):
        self.Re = Re
        self.Im = Im
```

```
k = Komplex( 3.00, 4.00 )
print( k.Re, k.Im, k.abs() )
```

3.0 4.0 5.0

Dědičnost

- Při definici nové třídy můžeme říci, že je odvozená (zděděná) od jiné třídy.
- Odvozená třída zdědí:
 - všechny datové součásti
 - všechny funkce
- Navíc můžeme definovat nová data i nové funkce
- Zděděné funkce můžeme změnit (předefinovat)

Dědičnost

```
class A:  
    x = 10  
    def tiskA(self):  
        print( "tiskA()" )
```

```
class B( A ):  
    def tiskB(self):  
        print( "tiskB() x=", self.x )  
        self.tiskA()
```

```
b = B()  
b.tiskA()  
print()  
b.tiskB()
```

tiskA()

tiskB() x= 10

tiskA()

Dědičnost - volání funkce předka

```
class A:  
    def f(self):  
        print( "A.f()" )
```

```
class B(A):  
    def f(self):  
        print( "B.f()" )  
        super().f()
```

```
class C(B):  
    def f(self):  
        print( "C.f()" )  
        super().f()
```

C.f()
B.f()
A.f()

```
c = C()  
c.f()
```

Může objekt patřit do více tříd?

Hierarchické vztahy mezi třídami (ISA-vztah = "is a"):

pes je savec

savec je obratlovec (takže pes je taky obratlovec)

obratlovec je živočich (takže pes je taky živočich)

Ale nejenom to:

pes je savec

pes je domácí zvíře (a ne každé domácí zvíře je savec)

pes je přítel člověka (nejlepší)

TH je Učitel, Programátor, Muzikant, Vynálezce, Výtvarník...

Násobná dědičnost

v různých programovacích jazycích

lze deklarovat, že třída je pod-třídou jiné třídy („dědičnost“), potom dědí všechny prvky svého předka

v některých programovacích jazycích (i v Pythonu)

lze deklarovat, že třída je pod-třídou **více** tříd („násobná dědičnost“), potom dědí všechny prvky všech svých předků.

Je s tím spousta potíží !! („diamond problem“)

proto se v některých programovacích jazycích (např. C#) (násobná) dědičnost nahrazuje pomocí **interface**

Interface („rozhraní“)

Na rozdíl od dědičnosti **se nic nedědí**,
jenom slibujeme, že objekt tyhle funkce bude mít/umět
(„objekt splňuje interface XYZ“)

Abstraktní datový typ

V Pythonu - viz Duck typing (dále).

Polymorfismus

```
class Zvire:
    def __init__(self, jmeno):
        self.jmeno = jmeno
    def VydejZvuk(self):
        print("!@#$$%^")

class Pes(Zvire):
    def VydejZvuk(self): # předefinujeme zděděnou funkci
        print("HAF:", self.jmeno)

class Kocka(Zvire):
    def VydejZvuk(self): # předefinujeme zděděnou funkci
        print("Mnau:", self.jmeno)

class Had(Zvire):
    def VydejZvuk(self): # předefinujeme zděděnou funkci
        print("Sssss:", self.jmeno)

class Kapr(Zvire):
    def VydejZvuk(self): # předefinujeme zděděnou funkci
        print("...:", self.jmeno)

zoo = [ Pes("Archie"), Kocka("Babeta"), Had("Python"), Kapr("Karel") ]
for z in zoo:
    z.VydejZvuk() # kdyby se někdo ptal, jestli z má funkci VydejZvuk(), tak má

HAF: Archie
Mnau: Babeta
Sssss: Python
...: Karel
```

Abstraktní třída

- Třída, ze které nechceme vytvářet instance
- Slouží jenom jako společný předek
- Python sám neumí, řeší modul `abc` (Abstract Base Classes)
- V jazycích s typovou kontrolou potřebná ke kontrole, jestli předáváme parametr správného/odpovídajícího typu
- V Pythonu se nekontroluje `!@#$$%^` (dynamické typování)...

Duck typing:

Když to chodí jako kachna, plave jako kachna
a kváká jako kachna... - tak je to kachna!



Kontrola typu

1. funkce type(...)

```
if type(th) != Herec: # Herec je jméno třídy
    print("vetřelec!!!")
```

2. funkce isinstance(...)

```
if not isinstance(p, Zvire):
    print("p není Zvíře!")
```

`isinstance(...)` vrací hodnotu `True` i pro odvozené typy
...ale v Pythonu se používá `duck-typing`.

*) typové anotace - někdy jindy

Zapouzdření (encapsulation)

Možnost určovat,
které součásti objektu budou viditelné zvenku (veřejné)
a které budou viditelné jenom uvnitř (soukromé).

Slouží pro zachování konsistence dat.

„Nedovolte nikomu sahat na svá data!“

...v Pythonu není !

- Náhražka: Když jméno začíná `_` (podtržítka), tak `byste` to (u cizího objektu) `neměli` používat/volat (a neimportuje se příkazem `import`)
- Když jméno začíná `__` (dvě podtržítka), a na konci má max. jedno podtržítka tak se `__jméno` přejmenuje na `_JménoTřída__jméno` (tím se zabrání konfliktům jmen s rodičovskou třídou)

```
class Trida:  
    __TajnaPromenna = 27
```

```
t = Trida()  
print( t.__Trida__TajnaPromenna )
```


Komu patří funkce...

Funkce definovaná v třídě může být

- 1) funkce instance/objektu
- 2) statická funkce
- 3) funkce třídy

1) Funkce patřící objektu

- patří objektu (volá se prostřednictvím objektu)
 - má přístup k jeho funkcím a proměnným
- = to, co jsme viděli doposud

2) Statická metoda/funkce

- patří třídě a ne objektu
(volá se pomocí třídy i objektu)
- nemá přístup k proměnným objektu
(žádný objekt ani nemusí existovat)

```
class Trida:  
    @staticmethod  
    def sedm():  
        return 7  
  
print( Trida.sedm() )           7  
t = Trida()                    7  
print( t.sedm() )
```

3) Metoda třídy (class method)

- patří třídě a ne objektu (volá se prostřednictvím třídy)
- nemá přístup k proměnným objektu (žádný object ani nemusí existovat)
- má přístup k proměnným třídy

```
class AA:  
    pocet = 0  
    @classmethod  
    def MetodaTridy(cls): # parametr cls  
        cls.pocet += 1  
        print( cls.pocet )
```

```
AA.MetodaTridy()
```

1

```
AA.MetodaTridy()
```

2

...nahradit více konstruktorů: static

```
class POLE:
    @staticmethod
    def ZeStringu( s ):
        return s.split()
    def Opakuj( hodnota, pocet ):
        return pocet*[hodnota]

print( POLE.ZeStringu( "a b c d e f g hijkl" ) )
print( POLE.Opakuj( 25, 10 ) )

['a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g', 'hijkl']
[25, 25, 25, 25, 25, 25, 25, 25, 25, 25]
```

...nahradit více konstruktorů: class

```
class Komplex:
    def __init__(self, Re, Im):
        self.Re = Re
        self.Im = Im
    def Tisk(self):
        print("Re:", self.Re, "Im:", self.Im )

    @classmethod
    def Re( cls, Re ):
        return cls(Re, 0)
    @classmethod
    def Im( cls, Im ):
        return cls(0, Im)

Komplex(2,3).Tisk()
Komplex.Re(5).Tisk()
Komplex.Im(7).Tisk()
```

```
Re: 2 Im: 3
Re: 5 Im: 0
Re: 0 Im: 7
```


Komu patří proměnné...

Proměnná definovaná v třídě může být

- 1) proměnná patřící instanci
- 2) proměnná patřící třídě

1) proměnná patřící instanci

Zatím všechno, co jsme viděli,
i když ve skutečnosti...

2) proměnná patřící třídě

```
class KLAS:  
    pocet = 0  
    def __init__(self):  
        KLAS.pocet += 1  
    def f(self):  
        #self.pocet += 1  
        return self.pocet
```

```
t = KLAS()  
print( t.f(), t.f(), t.f() )  
s = KLAS()  
print( s.f(), s.f(), s.f() )
```

```
a) #self.pocet += 1:  
1 1 1  
2 2 2
```

```
b) self.pocet += 1:  
2 3 4  
3 4 5
```

Pokud v tom nemáte jasno, tak to nepoužívejte!

Virtuální metody

V odvozené třídě lze předefinovat metodu tak, že všechna její volání (i ze starších tříd a metod) budou volat tu novou.

V Pythonu jsou všechny metody virtuální.

Podrobnosti - u nějakého jiného jazyka.

Objektová dekompozice

Úloha „Dvacet nejčastějších slov“:

objekty/třídy: čtečka slov, počítadlo, tiskárna

```
ctecka = ... # nějaký druh čtečky podle potřeby
slovník = ... # nějaký druh slovníku
tiskárna = ... # nějaký druh tiskárny
```

```
slovo = ctecka.PrectiSlovo()
while slovo != None:
    slovník.ZapocitejSlovo( slovo )
    slovo = ctecka.PrectiSlovo()
nejslova = slovník.VratNejcastejsiSlova( 20 )
tiskárna.VytiskniNejcastejsiSlova( nejslova )
```

Někdy jindy, případně vůbec

objektový návrh podrobněji...

dekorátory

class-factory

Funkce dir()

dir()

seznam jmen v aktuálním prostoru
(globální nebo uvnitř funkce lokální)

dir(objekt)

seznam atributů obsažených a dosažitelných
v daném objektu

```
>>> dir()  
['__annotations__', '__builtins__', '__doc__',  
 '__loader__', '__name__', '__package__',  
 '__spec__']
```