

Teoría de Lenguajes

Teoría de la Programación

Clase 8: Programación orientada a objetos



Principios

- ADTs:
 - Encapsulamiento
 - Composición
 - Instanciación / Invocación
- Objetos
 - Herencia

Objetos y clases

Objeto

Entidad con estado interno modificable a través de sus métodos.

Clase

Definición de un objeto en forma incremental.

Un objeto es una *instancia* de una clase.

Principios de OOP

- **SOLID**
 - Single responsibility
 - Open / Closed
 - Liskov substitution
 - Interface segregation
 - Dependency inversion
- **GRASP** (General responsibility assignment software patterns)
 - Polimorfismo
 - Alta Cohesión (High cohesion)
 - Bajo acoplamiento (Low coupling)
 - ...
- Patrones de diseño

Tipado

¿Cuándo?

Tipado dinámico

Tipado estático

¿Qué?

Nominal

Estructural (compile time)

Duck Typing (runtime)

El tipado puede ser implícito(inferido) o explícito

OOP en Oz

```
class Counter
  attr val
  meth init(Value)
    val:=Value
  end
  meth browse
    {Browse @val}
  end
  meth inc(V)
    val:=@val+V
  end
end
```

Definición de la
clase



Instanciación



```
C1 = {New Counter init(10)}
{C1 browse}
{C1 inc(5)}
{C1 browse}
```

OOP en Oz - First class messages

Los métodos de una clase funcionan como patterns.

Llamar a un método es enviar un mensaje a mapear con esos patrones.

El mensaje puede ser estático o dinámico.

OOP en Oz - Definición de métodos

- Argumentos fijos o variables
- Valores por defecto
- Modificadores de acceso
- Método por defecto (otherwise)

Herencia

```
class ColoredPoint from Point
  attr color
  meth init(X Y C)
    Point,init(X Y)
    color:=C
  end
  meth display
    {Browse "colored"#{@color#" point at ("#@x#" , "#@y#")"}
  end
end
```

Herencia

Posibilidad de encapsular estados en tipos de datos:

- Interfaz mas sencilla

- Efectos secundarios

Conceptos adicionales

Mixin

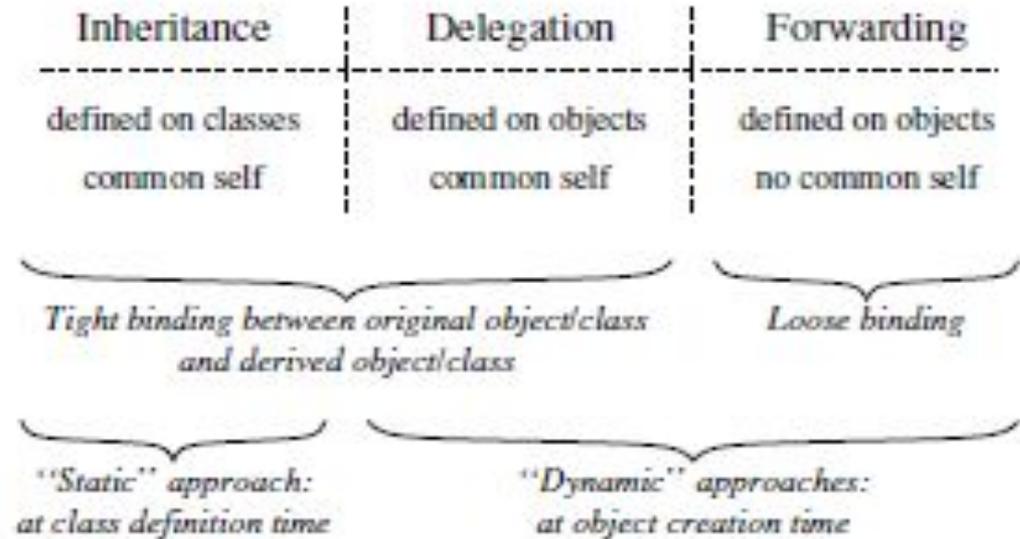
Clase que existe solamente para agregar comportamiento a otras via composición o herencia

A veces se conocen como Trait

Se usan para herencia multiple

Mecanismos para extender funcionalidad

- Herencia
- Delegation
- Forwarding



Forwarding

Una clase es forwardable entonces instancia define a qué otra instancia enviarle un mensaje que desconoce.

Delegation - Prototype based programming

Delegation lo que hace es similar a Forwarding pero preserva el estado de la instancia que delega

Principal uso en prototype-based programming

Design by contract

Introducido por Bertrand Meyer en el diseño de Eiffel.

A cada rutina se le agrega en forma explícita una precondición y una poscondición.

Se agregan en forma explícita invariantes de clase

Bibliografía

- **Concepts, Techniques, and Models of Computer Programming - Capítulo 7**, Peter Van Roy and Seif Haridi