

## CLASSI ASTRATTE

L'ereditarietà porta riflettere sul rapporto fra progetto e struttura:

- una classe può limitarsi a **definire solo l'interfaccia...**
- ..lasciando “in bianco” uno o più metodi...
- ...che verranno poi implementati dalle classi derivate:

**è una classe astratta**

Classi Astratte - 1

## CLASSI ASTRATTE

**Una classe astratta:**

- fattorizza, *dichiarandole*, operazioni comuni a tutte le sue sottoclassi...
- ... ma non le **definisce (implementa)**

**In effetti,**

- non viene creata per **definire istanze** (che non saprebbero come rispondere ai metodi “lasciati in bianco”)
- **ma per derivarne altre classi**, che dettaglieranno i metodi qui solo dichiarati

Classi Astratte - 2

## CLASSI ASTRATTE: ESEMPIO

```
public abstract class Animale {  
    public abstract String verso();  
    public abstract String si_muove();  
    public abstract String vive();  
  
    ...  
}
```

- I metodi astratti *non hanno corpo*
- Se anche solo un metodo è abstract, la classe deve essere qualificata abstract, altrimenti si ha ERRORE

Classi Astratte - 3

## CLASSI ASTRATTE: PERCHÉ?

- Moltissime entità che usiamo per descrivere il mondo *non sono reali*
- sono *pure categorie concettuali*, ma sono comunque *molto utili!*

### Esempio: gli animali

- parlare di “animali” ci è molto utile, però *non esiste “il generico animale” !!*
- nella realtà esistono solo *animali specifici*
- ma la categoria concettuale “animale” ci fa molto comodo per “parlare del mondo”

Classi Astratte - 4

## ESEMPIO: GLI ANIMALI

- Tutti sappiamo cosa sia un animale:
  - ogni animale ha *un qualche verso*
  - ogni animale si muove *in qualche modo*
  - ogni animale vive *in un qualche ambiente*
- ...ma *proprio per questo, non esiste "il generico animale*!"
- Ogni animale reale:
  - ha *uno specifico verso*,
  - si muove *in uno specifico modo*,
  - vive *in uno specifico ambiente*.  
(acqua, aria, terraferma, etc.)

Classi Astratte - 5

## ESEMPIO: GLI ANIMALI

- Introdurre una classe **animale** è utile *proprio per fattorizzare gli aspetti comuni*
  - tutti gli animali hanno un verso, si muovono in un qualche modo, ecc.
- Tali aspetti inducono una *classificazione del mondo*:
  - *animali acquatici, uccelli, mammiferi...*
  - Peraltro, *non esistono neanche generici uccelli, mammiferi, ecc... ma disporre di queste categorie concettuali è assai utile!*

Classi Astratte - 6

## CLASSI ASTRATTE: ESEMPIO

```
public abstract class Animale {  
    public abstract String verso();  
    public abstract String si_muove();  
    public abstract String vive();  
    ...  
}
```

- Esprime il fatto che ogni animale ha un verso, si muove, e vive da qualche parte..
- *...ma in generale non si può dire come*

Classi Astratte - 7

## CLASSI ASTRATTE: ESEMPIO

```
public abstract class AnimaleTerrestre  
    extends Animale {  
  
    public String vive() { // era abstract  
        return "sulla terraferma"; }  
  
    ...  
}
```

- Una classe derivata può definire uno o più metodi che erano astratti
- se anche solo un metodo rimane astratto, la classe derivata è comunque **astratta** (e deve essere qualificata come tale)

Classi Astratte - 8

# L'ESEMPIO COMPLETO

**Ipotesi:**

- **ogni animale ha un metodo `chi_sei()` che restituisce una stringa descrittiva**
- **ogni animale ha un metodo `mostra()` che lo stampa a video e che è *indipendente* dallo specifico animale** (si appoggia sugli altri metodi)
- **tutti gli animali si rappresentano nello stesso modo, tramite il loro `nome` e il `verso` che fanno**

Classi Astratte - 9

# L'ESEMPIO COMPLETO

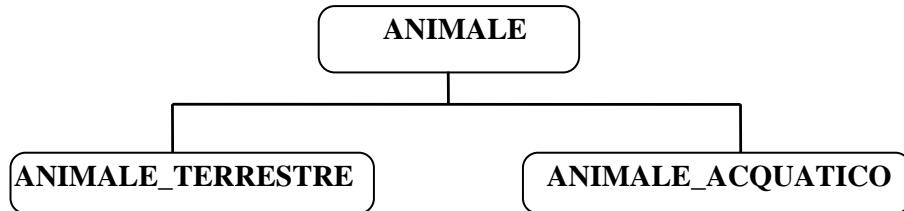
```
public abstract class Animale {  
    private String nome;  
    protected String verso;  
    public Animale(String s) { nome=s; }  
    public abstract String si_muove();  
    public abstract String vive();  
    public abstract String chi_sei();  
    public void mostra() {  
        System.out.println(nome + ", " +  
            chi_sei() + ", " + verso +  
            ", si muove " + si_muove() +  
            " e vive " + vive() );  
    }  
}
```

Costruttore  
necessario

Classi Astratte - 10

# L'ESEMPIO COMPLETO

Una possibile classificazione:



Sono ancora classi astratte:

- nulla si sa del movimento
- quindi è impossibile definire il metodo **si\_muove()**

Classi Astratte - 11

# L'ESEMPIO COMPLETO

```
public abstract class AnimaleTerrestre  
    extends Animale {  
    public AnimaleTerrestre(String s) {  
        super(s); }  
    public String vive() {  
        return "sulla terraferma"; }  
    public String chi_sei() {  
        return "un animale terrestre"; }  
}
```

Due metodi astratti su tre sono ridefiniti,  
ma **uno è ancora astratto**  
→ la classe è ancora astratta

Classi Astratte - 12

# L'ESEMPIO COMPLETO

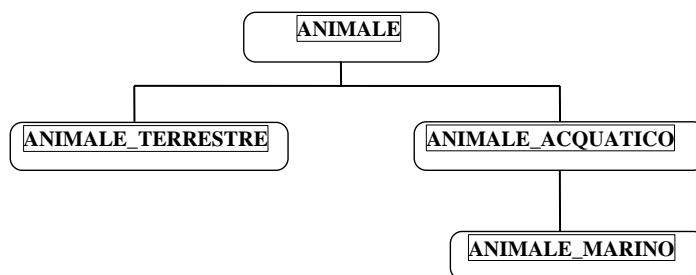
```
public abstract class AnimaleAcquatico  
    extends Animale {  
    public AnimaleAcquatico(String s) {  
        super(s); }  
    public String vive() {  
        return "nell'acqua"; }  
    public String chi_sei() {  
        return "un animale acquatico"; }  
}
```

Due metodi astratti su tre sono ridefiniti,  
ma **uno è ancora astratto**  
→ la classe è ancora astratta

Classi Astratte - 13

# L'ESEMPIO COMPLETO

Una possibile specializzazione:



Perché introdurre l'animale marino?

- non è correlato a verso, movimento, etc
- rispecchia semplicemente una realtà

Classi Astratte - 14

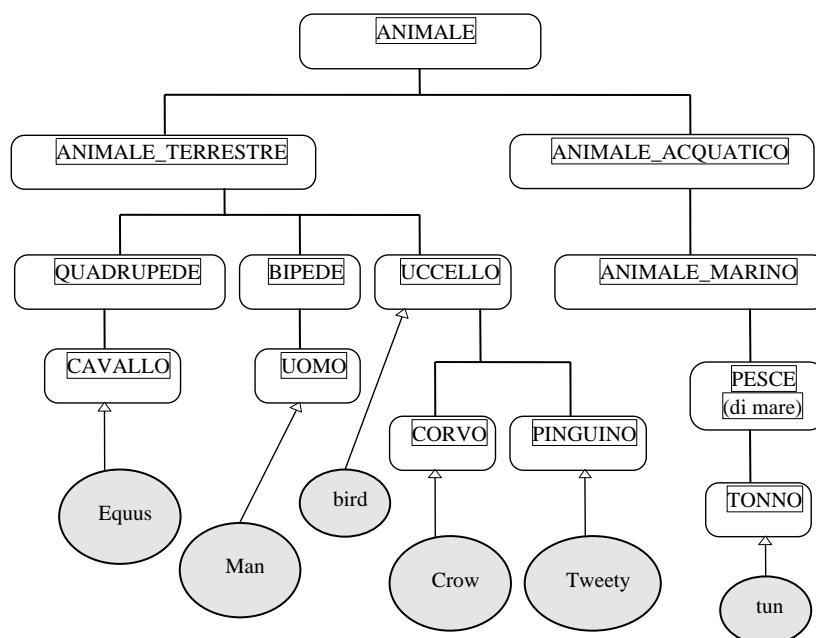
# L'ESEMPIO COMPLETO

```
public abstract class AnimaleMarino
    extends AnimaleAcquatico {
    public AnimaleMarino(String s) {
        super(s); }
    public String vive() {
        return "in mare"; }
    public String chi_sei() {
        return "un animale marino"; }
}
```

Specializza i metodi `vive()` e `chi_sei()`,  
ma **non definisce l'altro**  
→ la classe è ancora astratta

Classi Astratte - 15

# LA TASSONOMIA COMPLETA



Classi Astratte - 16

## LE CLASSI “CONCRETE”

```
public class PesceDiMare
    extends AnimaleMarino {
    public PesceDiMare(String s) {
        super(s);
        verso = "non fa versi"; }
    public String chi_sei() {
        return "un pesce (di mare)"; }
    public String si_muove() {
        return "nuotando"; }
}
```

Definisce l'ultimo metodo astratto rimasto,  
`si_muove()` → la classe non è più astratta

Classi Astratte - 17

## LE CLASSI “CONCRETE”

```
public class Uccello
    extends AnimaleTerrestre {
    public Uccello(String s) {
        super(s);
        verso="cinguetta"; }
    public String si_muove() {
        return "volando"; }
    public String chi_sei() {
        return "un uccello";}
    public String vive() {
        return "in un nido su un albero";
    }
}
```

Classi Astratte - 18

## LE CLASSI “CONCRETE”

```
public class Bipede
    extends AnimaleTerrestre {
    public Bipede(String s) { super(s); }
    public String si_muove() {
        return "avanzando su 2 zampe";
    }
    public String chi_sei() {
        return "un animale con due zampe";
    }
}
```

Classi Astratte - 19

## LE CLASSI “CONCRETE”

```
public class Quadrupede
    extends AnimaleTerrestre {
    public Quadrupede(String s) {
        super(s);
    }
    public String si_muove() {
        return "avanzando su 4 zampe";
    }
    public String chi_sei() {
        return "un animale con 4 zampe";
    }
}
```

Classi Astratte - 20

## ALTRÉ CLASSI PIÙ SPECIFICHE

```
public class Cavallo extends Quadrupede {  
    public Cavallo(String s) {  
        super(s); verso = "nitrisce"; }  
    public String chi_sei() {  
        return "un cavallo"; }  
}  
  
public class Corvo extends Uccello {  
    public Corvo(String s) {  
        super(s); verso = "gracchia"; }  
    public String chi_sei() {  
        return "un corvo"; }  
}
```

Classi Astratte - 21

## ALTRÉ CLASSI PIÙ SPECIFICHE

```
public class Uomo extends Bipede {  
    public Uomo(String s) {  
        super(s); verso = "parla"; }  
    public String si_muove() {  
        return "camminando su 2 gambe"; }  
    public String chi_sei() {  
        return "un homo sapiens"; }  
    public String vive() {  
        return "in condominio"; }  
}
```

Classi Astratte - 22

# ALTRÉ CLASSI PIÙ SPECIFICHE

```
public class Pinguino extends Uccello {  
    public Pinguino(String s) {  
        super(s); verso = "non fa versi"; }  
    public String chi_sei() {  
        return "un pinguino"; }  
    public String si_muove() {  
        return "ma non sa volare"; }  
}  
  
public class Tonno extends PesceDiMare {  
    public Tonno(String s) { super(s); }  
    public String chi_sei() {  
        return "un tonno"; }  
}
```

Classi Astratte - 23

## UN MAIN... “mondo di animali”

```
public class MondoAnimale {  
    public static void main(String args[]) {  
        Cavallo c = new Cavallo("Furia");  
        Uomo h = new Uomo("John");  
        Corvo w = new Corvo("Pippo");  
        Tonno t = new Tonno("Giorgio");  
        Uccello u = new Uccello("Gabbiano");  
        Pinguino p = new Pinguino("Tweety");  
        c.mostra(); h.mostra();  
        w.mostra(); t.mostra();  
        u.mostra(); p.mostra();  
    }  
}
```

Classi Astratte - 24

# UN MAIN... “mondo di animali”

.. e il suo output:

Furia, un cavallo, nitrisce, si muove  
avanzando su 4 zampe e vive sulla  
terraferma.

John, un homo sapiens, parla, si muove  
camminando su 2 gambe e vive in un  
condominio.

Pippo, un corvo, gracchia, si muove  
volando e vive in un nido su un albero.

...

Classi Astratte - 25

# ALTERNATIVA: UNO “ZOO”

```
public class Zoo {  
    public static void main(String args[]) {  
        Animale fauna[] = new Animale[6];  
        fauna[0] = new Cavallo("Furia");  
        fauna[1] = new Uomo("John");  
        fauna[2] = new Corvo("Pippo");  
        fauna[3] = new Tonno("Giorgio");  
        fauna[4] = new Uccello("Gabbiano");  
        fauna[5] = new Pinguino("Tweety");  
        for(int i=0; i<6; i++)  
            fauna[i].mostra();  
    }  
}
```

**POLIMORFISMO:** per ogni animale viene  
invocato lo specifico metodo **mostra()**