
Laboratorio di programmazione

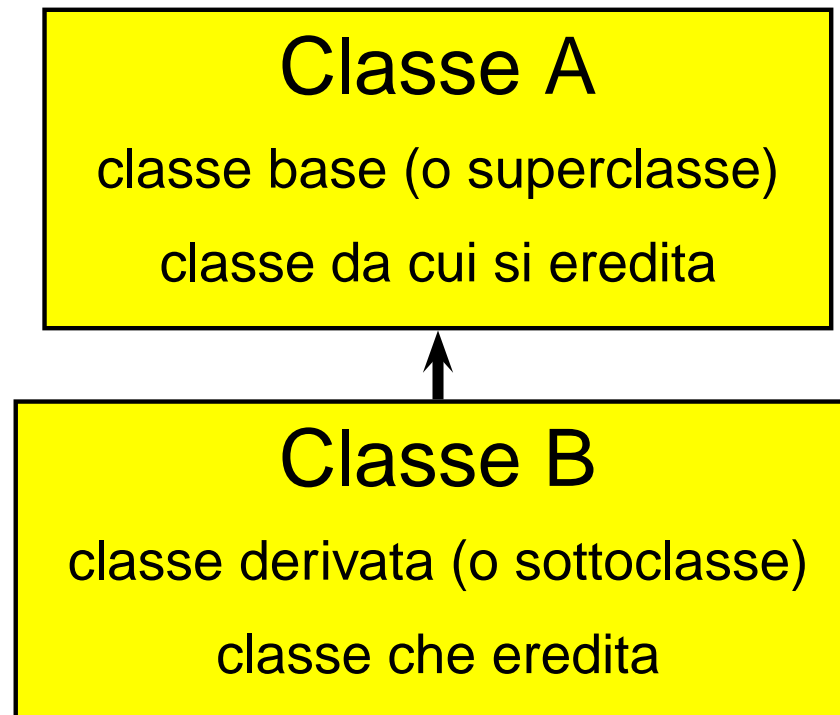
Lezione X

Tatiana Zolo

`tatiana.zolo@libero.it`

EREDITARIETÀ

Proprietà fondamentale dei linguaggi object-oriented.



EREDITARIETÀ

La classe **derivata** programma solo quegli aspetti che differiscono da o estendono il comportamento della classe base. Può:

- aggiungere nuovi campi e nuovi metodi a quelli ereditati;
- ridefinire alcuni dei metodi ereditati;
- cambiare la visibilità di ciò che ha ereditato.

EREDITARIETÀ

La classe **derivata** programma solo quegli aspetti che differiscono da o estendono il comportamento della classe base. Può:

- aggiungere nuovi campi e nuovi metodi a quelli ereditati;
- ridefinire alcuni dei metodi ereditati;
- cambiare la visibilità di ciò che ha ereditato.

Visibilità: anche la classe derivata non può vedere la parte privata della classe base, vede soltanto la parte pubblica \implies nuovo livello di accesso: **protected**.

I tre livelli di accesso (che una classe permette a chi sta fuori) sono:

- **private:** visibile *solo* ai metodi della classe;
- **protected:** visibile ai metodi della classe e delle classi derivate (violazione all'incapsulamento, usare solo dove realmente necessario);
- **public:** visibile a tutti.

EREDITARIETÀ

Attenzione: la qualifica `private/protected/public` (usata nel corpo della classe) non dice nulla su cosa la classe derivata decida di rendere a sua volta visibile di ciò che ha ereditato. La **definizione della classe derivata** deve specificare quale visibilità applicare agli attributi ereditati. Sintassi:

```
class B : [private | protected | public] A {  
    // corpo della classe B.  
}
```

- `private/protected/public` **dentro il corpo della classe** stabiliscono *cosa sia visibile a chi* fuori dalla classe.
- `private/protected/public` **nella dichiarazione di una classe derivata** stabiliscono *cosa questa classe rende visibile agli altri* di ciò che ha ereditato.

EREDITARIETÀ

DERIVAZIONE	EFFETTO
public	la visibilità resta come è public → public, protected → protected, private → private
protected	la visibilità è ristretta a protected <i>public</i> → <i>protected</i> , protected → protected, private → private
private	la visibilità è ristretta a private <i>public</i> → <i>private</i> , <i>protected</i> → <i>private</i> , private → private

EREDITARIETÀ: ESEMPIO



Il metodo `area()` deve essere ridefinito in ogni sottoclasse.

```
class Poligono {
    public:
        void area() { cout << "area poligono" << endl }
}
class Rettangolo : public Poligono {
    public:
        void area() { cout << "base * altezza" << endl }
}
class Triangolo: public Poligono {
    public:
        void area() { cout << "base * altezza / 2" << endl }
}
```

EREDITARIETÀ

- Cosa si eredita?
 - tutti i campi dati (anche quelli private a cui la classe derivata non potrà accedere direttamente);
 - tutti i metodi (anche quelli private a cui la classe derivata non potrà accedere direttamente).
- Cosa NON si eredita?
 - costruttori;
 - distruttore;
 - operatore di assegnamento.

EREDITARIETÀ

- **Costruttore**: al momento dell'invocazione del costruttore della classe derivata si ha una chiamata automatica al costruttore di default della classe base (invocato sempre *prima* del costruttore della classe derivata).

```
Base::Base(int x) {
```

```
    a = x;
```

```
}
```

```
Derivata::Derivata(int x, int y, int z)
```

```
    : Base(x) {
```

```
    b = y;
```

```
    c = z;
```

```
}
```

- **Distruttore**: come i costruttori, ma l'ordine di invocazione è invertito. Il distruttore della classe base viene invocato *dopo* l'esecuzione del distruttore della classe derivata (se quest'ultimo è stato definito).

ESERCIZI

1. Riprendere la classe `Tempo` della lezione VIII tramite la quale si esprime il concetto di *orario*: aggiungervi la ridefinizione dell'operatore `'=='` e dell'operatore `'<'`. Modellare ora il concetto di *orario con data* con la nuova classe `Data_Tempo` derivata dalla classe `Tempo`.

```
class Data_Tempo : public Tempo {
public:
    Data_Tempo();
    Data_Tempo(int anno, int mese, int giorno,
               int ora, int min, int sec);
    int giorno() const;
    int mese() const;
    int anno() const;
    Data_Tempo operator+(const Tempo& T) const;
    Data_Tempo operator<(const Data_Tempo& T) const;
private: int gg; int mm; int aa; };
```

ESERCIZI

- `operator+`: somma un oggetto di tipo `Tempo` ed un oggetto di tipo `Data_Tempo`. Se la somma porta ad un valore maggiore di 24 ore allora deve essere aggiornata anche la data.