

První program v Javě, třída, objekt

Tomáš Pitner, upravil Marek Šabo

Program "Hello World!"

- Abychom měli kam náš kód psát, vytvoříme třídu Demo s hlavní funkcí main, která se zavolá při spuštění programu.

```
public class Demo {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hello World!");
    }
}
```

- Metoda main musí být **veřejná** (public), **statická** (static) a **nevrací žádnou hodnotu** (void). *Klíčová slova pochopíte časem, není to teď důležité.*
- Metoda musí mít parametry typu String (řetězec), které se předávají při spuštění z příkazového řádku do pole String[] args.

Motivace třídy I

- Jak reprezentovat složitou strukturu, aby se s ní dobře pracovalo?
- Příklad: Osoba s *jménem* a *rokem narození*

```
class Person {
    String name;
    int yearBorn;
}
```

- Části objektu nastavíme i zjistíme stejným způsobem jako v jazyce Python:

```
k.name = "Karel"; // set name to Karel
String karelsName = k.name; // get name value
```



Jednotlivé části (jméno, rok narození) nazýváme *atributy*.

Motivace třídy II

- Někdy bychom rádi měli funkce, které pracují přímo s částmi struktury.
- Pamatujeme si rok narození, ale co když chceme zjistit věk?
- Jak lehce zjistit informace o naší ~~strukturu~~ — *třídě*?

```

class Person {
    String name;
    int yearBorn;
    int getAge() {
        return 2017 - yearBorn;
    }
    void printNameWithAge() {
        System.out.println("I am " + name + " and my age is " + getAge());
    }
}

```

Vlastnosti třídy

- Třída představuje strukturu, která má *atributy* a *metody*.

Atributy

- jsou nositeli datového obsahu, údajů, "pasivních" vlastností objektů
- to, co struktura má, z čeho se skládá, např. auto se skládá z kol
- definují **stav** objektu

Metody

- jsou nositeli "výkonných" vlastností, *schopností* objektů něco udělat
- to, co dokáže struktura dělat — pes dokáže štěkat, osoba dokáže mluvit
- definují **chování** objektu (může být závislé na stavu)

Vytvoření konkrétní osoby

- Máme třídu Person, to je něco jako *abstraktní šablona* pro objekty—osoby.
- Jak vytvořím **konkrétní** osobu s jménem Jan?

```

public class Demo {
    public static void main(String[] a) {
        Person jan = new Person();
        jan.name = "Jan";
        jan.yearBorn = 2000;
        System.out.println(jan.name);
        System.out.println(jan.yearBorn);
    }
}

```

- **Třída** Person má vlastnost name a age.
- **Objekt** jan typu Person má vlastnost name s hodnotou *Jan* a yearBorn s hodnotou *2000*.

Objekt

- Jak se ta konkrétní věc jmenuje?
 - Objekt je jeden **konkrétní jedinec** příslušné třídy.
 - Všechny vytvořené objekty nesou stejné vlastnosti, např. všechny objekty třídy `Person` mají vlastnost `name`.
 - Vlastnosti mají však pro různé lidi různé hodnoty — lidi mají různá jména.
- TIP: Konkrétní objekt určité třídy se odborně nazývá *instance* této třídy.

Vytváření objektů

- Co znamená `new Person()`?
- Proč musíme psát `Person jan = new Person()` a ne jen `Person jan`?

```
Person jan = new Person();  
// why not just:  
Person jan;
```

- Pouhá deklarace proměnné objektového typu (`Person jan;`) žádný objekt nevytvoří.
- K vytvoření složí operátor `new`.

Co se děje při vytváření objektů přes `new`

- Alokuje se paměť v oblasti dynamické paměti, tedy na haldě (heap).
- Vytvoří se tam objekt a naplní jeho atributy výchozími (default) hodnotami.
- Zavolá se speciální metoda objektu, tzv. konstruktor, který objekt dotvoří.

Konstruktor

- Slouží k "oživení" vytvořeného objektu bezprostředně po jeho vytvoření:
 - Jednoduché typy, jako například `int`, se vytvoří a inicializují samy a konstruktor nepotřebují.
 - Složené typy, *objekty*, je potřeba vždy zkonstruovat!
- Operátor `new` vytvoří *prázdný objekt typu* `Person` a naplní jeho atributy výchozími (default) hodnotami.
- Další přednáška bude věnována konstruktorům, kde se dozvíte víc.

Třída a objekt

Třída

- Je komplexní struktura, reprezentuje prvky z reálného světa (např. pes, člověk).
- Je určitý vzor pro tvorbu podobných objektů (konkrétních psů či lidí).
- Definice třídy sestává převážně z *atributů* a *metod* (říkáme jim také prvky nebo členy třídy).
- Skutečné objekty této třídy pak budou mít prvky, které byly ve třídě definovány.

Objekt

- Objekty jsou instancemi "své" třídy vytvořené dle definice třídy a obsahující atributy.
- Vytváříme je operátorem `new`.
- Odkazy na vytvořené objekty často ukládáme do proměnné typu té třídy, např. `Person jan = new Person();`

Komplexnější příklad I

Následující třída `Account` modeluje jednoduchý bankovní účet.

- Každý bankovní účet má jeden *atribut* `balance`, který reprezentuje množství peněz na účtu.
- Pak má *metody*:
 - `add` přidává na účet/odebírání z účtu
 - `writeBalance` vypisuje zůstatek
 - `transferTo` převádí na jiný účet

Komplexnější příklad II

```
class Account {
    double balance; // 0.0
    void add(double amount) {
        balance += amount;
    }
    void writeBalance() {
        System.out.println(balance);
    }
    void transferTo(Account whereTo, double amount) {
        balance -= amount;
        whereTo.add(amount); // whereTo is another account
    }
}
```

- Metoda `transferTo` pracuje nejen se svým "mateřským" objektem, ale i s objektem `whereTo` předaným do metody.

Komplexnější příklad III

Příklad použití třídy `Account`:

```
public static void main(String[] args) {
    Account petrsAccount = new Account();
    Account ivansAccount = new Account();

    petrsAccount.add(100.0);
    ivansAccount.add(20.0);

    petrsAccount.transferTo(ivansAccount, 30.0);

    petrsAccount.writeBalance(); // 70.0
    ivansAccount.writeBalance(); // 50.0
}
```

println vs. return

- Pozor na rozdíl mezi vypsáním řetězce a jeho vrácením:

```
void writeString() {
    System.out.println("Sample text"); // writes it
}
```

```
String returnString() {
    return "Sample text"; // does not write it
}
```