

# Zapouzdření

Tomáš Pitner, upravil Marek Šabo

# Co je zapouzdření

- Naprosto zásadní vlastnost objektového přístupu, možná nejzásadnější
- Jde o *spojení dat a práce s nimi* do jednoho celku - objektu
- Data jsou v attributech objektu, práce je umožněna díky metodám objektu
- Data by měla být zvenčí (jinými objekty) přístupná jen prostřednictvím metod
- Data jsou tedy "skryta" uvnitř, zapouzdřena
- To zajistí větší bezpečnost a robustnost, přístup k datům máme pod kontrolou

## Motivace zapouzdření

```
class Person {
    String name;
    int age;

    Person(String inputName, int inputAge) {
        name = inputName;
        age = inputAge;
    }
}
```

Co když:

- Nechceme, aby kdokoli mohl modifikovat atributy `name`, `age` po vytvoření objektu
- Většinou ale chceme, aby konstruktor a třídu mohl používat každý

## Řešení — práva přístupu

- Nastavíme *práva přístupu* pomocí modifikátorů třídy, metody nebo atributu
- Nechceme modifikovat atributy `name`, `age` po vytvoření objektu? ⇒ použijeme klíčové slovo `private`
- Chceme, aby mohl konstruktor a třídu používat skutečně každý? ⇒ použijeme klíčové slovo `public`

```
public class Person {
    private String name;
    private int age;

    public Person(String inputName, int inputAge) {
        name = inputName;
        age = inputAge;
    }
}
```

## 4 typy viditelnosti v zkratce

- **public** = veřejný, může používat každý i mimo balík ⇒ používejte na třídy a (některé) metody
- **private** = soukromý, nemůže používat nikdo mimo třídy ⇒ používejte na atributy
- **protected** = chráněný ⇒ používá se při dědičnosti, vysvětlíme později
- *modifikátor neuveden*, pak jde o možnost přístupu "package local"
  - v rámci balíku se chová jako **public**, mimo něj jako **private**
  - v našem kurzu tento typ nebudeme používat
- Ujistěte se, že vždy máte zadefinovaný práva přístupu/typ viditelnosti.
- V drtivé většině budete používat **public** a **private**.

## Metody **get** & **set** — motivace

```
public class Person {
    private String name;
    private int age;

    public Person(String inputName, int inputAge) {
        name = inputName;
        age = inputAge;
    }
}
```

- Klíčové slovo **public** umožňuje použít třídu **Person** všude

```
Person p = new Person("Marek", 23); // even from another class/package
```

- Klíčové slovo **private** zabraňuje získat hodnotu atributů **p.name**, **p.age**.

## Metody `get`

- Chci *získat hodnotu* atributu i po vytvoření objektu,
- ale *zabránit jeho modifikaci*?
- Do třídy přidáme metodu, která bude *veřejná* a po zavolání vrátí hodnotu atributu.

```
public int getAge() {  
    return age;  
}
```

- Takové metody se slangově nazývají "gettery".
- Mají návratovou hodnotu podle typu vráceného atributu.
- Název metody je vždy `get` + *jméno atributu* s velkým písmenem (`getAge`, `getName`, ...).

## Metody `set`

- Chci-li nastavit hodnotu atributu i po vytvoření objektu:

```
public void setAge(int updatedAge) {  
    age = updatedAge;  
}
```

- Metoda je *veřejná* a po jejím zavolání *přenastaví* původní hodnotu atributu.
- Takové metody se slangově nazývají **settery**.
- Mají návratovou hodnotu typu `void` (nevrací nic).
- Název metody je vždy `set` + *jméno atributu* s velkým písmenem (`setAge`, `setName`, ...).

## Příklad atribut a `get` & `set`

```
public class Person {  
    private String name; // attribute  
    public String getName() { // its getter  
        return name;  
    }  
    public void setName(String newName) { // its setter  
        name = newName;  
    }  
}
```

# Viditelnost atributů

- Není lepší udělat atribut `public`, namísto vytváření metod `get` a `set`?
- Není, neumíme pak řešit tyhle problémy:
- Co když chci jenom získat hodnotu atributu, ale zakázat modifikaci (mimo třídy)? ⇒ *Řešení*: odstráním metodu `set`
- Chci nastavit atribut věk (v třídě `Person`) pouze na kladné číslo? ⇒ *Řešení*: upravím metodu `set`:
  - `if (updatedAge > 0) age = updatedAge;`
- Chci přidat kód provedený při získávání/nastavování hodnoty atributů? ⇒ *Řešení*: upravím metodu `get/set`
- Gettery & settery se dají ve vývojových prostředích (NetBeans, IDEA) generovat automaticky.

## Využití `this`

```
public void setAge(int updatedAge) {  
    age = updatedAge;  
}
```

- Mohli bychom nahradit jméno parametru `updatedAge` za `age`?
- Ano, ale jak bychom se potom dostali k atributu objektu?
- Použitím klíčového slova `this`:

```
public void setAge(int age) {  
    this.age = age;  
}
```

- `this` určuje, že jde o atribut objektu, nikoli parametr (lokální proměnnou)

## Korektní použití třídy I

```

public class Person {
    private String name;
    public Person(String name) {
        this.name = name;
    }
    public void writeInfo() {
        System.out.println("Person " + name);
    }
    public String getName() {
        return this.name;
    }
}

```

## Korektní použití třídy II

- Vytvoříme dvě instance (konkrétní objekty) typu `Person`.

```

public class Demo {
    public static void main(String[] args) {
        Person ales = new Person("Ales");
        Person beata = new Person("Beata");
        ales.writeInfo();
        beata.writeInfo();
        String alesName = ales.getName(); // getter is used
        // String alesName = ales.name; // forbidden
    }
}

```

## Třída `Account` — připomenutí

```

public class Account {
    private double balance;
    public void add(double amount) {
        balance += amount;
    }
    public void writeBalance() {
        System.out.println(balance);
    }
    public void transferTo(Account whereTo, double amount) {
        balance -= amount; // change the balance
        whereTo.add(amount);
    }
}

```

## Třída `Account` — řešení

```
public void transferTo(Account whereTo, double amount) {  
    this.add(-amount);  
    whereTo.add(amount);  
}
```