



Patří sem rozhraní???

Principy objektově orientovaného programování

Vztah k ostatním paradigmatům

Každé programovací paradigma se snaží vyřešit problém sdíleného stavu programu.

- imperativní programování - výchozí způsob - stav je libovolně měnitelný a je sdílen v globálních a lokálních proměnných
- funkcionální programování - „žádný sdílený stav neexistuje“ - stav je neměnný, mezi tzv. „pure“ funkcemi bez vedlejších účinků se posílají kopie stavu
- objektové programování - stav je rozdělen na malé části a zapouzdřen logikou programu v objektech

To znamená, že konkrétní hodnoty jsou uloženy jako atributy těchto objektů. Zpracování atributů spolu s celkovou komunikací s objekty probíhá pomocí kódu, který je obsažen v metodách objektů. Navenek pak program působí jako několik navzájem spolupracujících objektů, což umožňuje snadnější přenos kódu mezi různými projekty a jednodušší úpravu již existujícího kódu pomocí dědičnosti. Další výhodou je také větší zabezpečení dat díky viditelnosti atributů.

Nevýhodou objektově orientovaného programování je jeho větší náročnost na paměť a výpočetní rychlost, proto se používá hlavně u moderních počítačů, kde jsou tyto nevýhody téměř nezatelné. U mikropočítačů a jednoduchých jednoúčelových strojů je však výhodnější použití strukturovaného programování.

Zapouzdření

Zapouzdření není výhradně koncept OOP. Obecně v programování znamená, že nějaké data nebo logiku schováme za restriktivním rozhraním.

V OOP je tento koncept implementován třídami, kde data jsou schována v podobě privátních atributů, které můžeme manipulovat pomocí public metod. Příkladem zapouzdření je například kolekce HashMap v jazyce Java (skrývá implementaci hašovací tabulky za metodami `.put()` nebo `.getOrDefault()`).

Dědičnost

Dědičnost umožňuje tvorbu nových tříd podle již vytvořených tříd. Tyto odvozené třídy sdělí všechny public a protected atributy a metody rodičovských tříd. Odvozené třídy si mohou tato data různě

upravovat nebo přidávat další.

např:

```
class Zpevak extends Clovek {  
    zpivej(){};  
    tancuj(){}; }
```

V tomto příkladu jsme vytvořili novou třídu *Zpevak*, která je odvozena od třídy *Clovek*. Objekt třídy *Zpevak* tedy může využívat všechny atributy a metody třídy *Clovek* (např. metoda *vstan()* a atribut *barvaOci*) a zároveň nově vytvořené metody *zpivej()* a *tancuj()*.

Podle kritiků by se dědičnost měla používat velmi vzácně, protože vytváří problém přílišné abstrakce a hluboké hierarchie dědičnosti, ve které člověk nepozná, kde je logika skutečně implementována. Z těchto důvodů existuje nepsané pravidlo, že dědičnost by měla být hluboká pouze 1 vrstvu. (dceřiná třída nesmí být rodičovskou třídou pro jiné třídy)

Na druhou stranu existují případy, kde je vícevrstvá dědičnost velmi výhodná - například při implementaci datových struktur ve standardní knihovně jazyku Java nebo ve vývoji her (hierarchie typu Entity → Character → Player).

Vícenásobná dědičnost

Počet rodičovských tříd je určen použitým programovacím jazykem (např. Java umožňuje pouze jednu rodičovskou třídu, C++ umožňuje více).

Polymorfismus

Umožňuje použít jednotné rozhraní pro práci s různými typy objektů.

Compile-time polymorfismus

Přetěžování metod - metoda může fungovat více různými způsoby, které se rozliší podle druhu a počtu parametrů. (funguje pouze v jazycích s)

Programovací jazyk se statickými typy ví, jaké datové typy používá, a proto umí vybrat správnou metodu při kompilaci.

Příkladem je třída `PrintStream` v jazyce Java (implementuje `System.out.println()`):

<code>println()</code>	Terminates the current line by writing the line separator string.
<code>println(boolean x)</code>	Prints a boolean and then terminate the line.
<code>println(char x)</code>	Prints a character and then terminate the line.
<code>println(char[] x)</code>	Prints an array of characters and then terminate the line.
<code>println(double x)</code>	Prints a double and then terminate the line.
<code>println(float x)</code>	Prints a float and then terminate the line.
<code>println(int x)</code>	Prints an integer and then terminate the line.
<code>println(long x)</code>	Prints a long and then terminate the line.
<code>println(Object x)</code>	Prints an Object and then terminate the line.
<code>println(String x)</code>	Prints a String and then terminate the line.

Runtime polymorfismus

Při běhu programu se musí zjistit, který datový typ používá a tím pádem kterou metodu volat.

2 způsoby implementace:

- alespoň 2 třídy mají stejnou rodičovskou třídu
- alespoň 2 třídy implementují stejné rozhraní

```
public class OsobaGML {
    public abstract void prezujSe();
}

public class StudentGML extends OsobaGML {
    @Override
    public void prezujSe() {
        System.out.println("Jdu ke skříňkám, otevřu svou skříňku, přezuji se.")
    }
}

public class KantorGML extends OsobaGML {
    @Override
    public void prezujSe() {
        System.out.println("Jdu do svého kabinetu, přezuji se.")
    }
}

public static void main(String[] args){
    OsobaGML[] osoby = new {new KantorGML(), new StudentGML()};
    // Mám pole všech osob a chci, aby se všichni přezuli.
    for(osoba : osoby){
        osoba.prezujSe(); // Zde musí program rozlišit, jestli je konkrétní osoba kantorem nebo studentem.
    }
}
```

```
}  
}
```

Viditelnost atributů a metod

Nastavením viditelnosti dat můžeme určit, které části programu budou mít k těmto datům přístup. Nastavit můžeme tři základní možnosti.

- private - data jsou viditelná pouze pro konkrétní objekt
- public - data jsou viditelná komukoli
- protected - data jsou viditelná pouze pro konkrétní třídu a odvozené třídy

Rozhraní

Zjistíme, že programátor umí psát na počítači a účetní také. Intuitivně cítíme, že nebudou mít mnoho dalších společných schopností a navíc tuto dovednost může mít napříč povoláními leckdo, proto nemá smysl tvořit třídu na způsob ČlovekPracujícíSPočítačem a od ní dědit Programátora a Účetní, ale je výhodnější například vytvořit rozhraní SchopenPsátNaPočítači s požadavkem na metodu napišNaPočítači() a upravit třídy Programátor a Účetní tak, aby toto rozhraní implementovaly, tedy předepsanou metodu, a to každý po svém. V definici rozhraní nemůže být obsažen kód (implementace) dané metody, ale všechny třídy, které toto rozhraní implementují, musí být schopny se s příkazem napišNaPočítači() nějak vypořádat.

Obdobně může abstraktní třída předepisovat doimplementování metod, pro které ona sama nemá vlastní kód, ale jen předpis abstraktní metody.

From:

<http://wiki.gml.cz/> - **GMLWiki**

Permanent link:

<http://wiki.gml.cz/informatika:maturita:19a?rev=1771527075>

Last update: **19. 02. 2026, 19.51**

