

CENTRALE
L Y O N

GL et POO

BTD/GL/POO 1

CENTRALE
L Y O N

La réutilisation (1)

Quand nous commençons à écrire un nouveau programme (par exemple un compilateur) nous nous posons la question suivante :

Quel mécanisme de gestion de table allons-nous programmer?

au lieu de nous poser la question :

Quel mécanisme de gestion de table allons-nous utiliser?

L'industrie du logiciel ne s'appuie pas assez sur la sous-traitance de composants logiciels.

Pourquoi la réutilisation a mis longtemps pour devenir une réalité industrielle ?

BTD/GL/POO 2

CENTRALE
L Y O N

La réutilisation (2)

PROBLEMES DE REUTILISABILITE

Problèmes d'organisation et de gestion :

- Convertir les informaticiens à la réutilisation
- Rangement, indexation et recherche: catalogues, bibliothèques, langages de requête, systèmes experts...
- Accès aux composants: réseaux, chargement à distance

Coût : comment faire payer l'utilisation des composants ?

Problèmes techniques : quels composants ?

- Réutilisabilité du code, mais: obstacle économiques (protection), politiques et techniques.
- Bibliothèques de sous-programmes (ex.: bibliothèques mathématiques)
 - Paquetages (Ada, Modula 2)
 - Surcharge et généricité

BTD/GL/POO 3

CENTRALE
L Y O N

La réutilisation (3)

- **Les limitations des sous-programmes**

Les sous-programmes ne conviennent que si les conditions suivantes sont satisfaites :

 - Un ensemble de problèmes bien définis
 - Chaque cas de chacun des problèmes peut être caractérisé par un petit nombre de paramètres
 - Chaque problème est séparé; pas de sous-ensembles communs
 - Pas de structures de données complexes

Exemples : certains domaines du logiciel numérique Bibliothèques : NAG, ...

BTD/GL/POO 4

CENTRALE
L Y O N

La réutilisation (4)

- **Les problèmes techniques**

Exemple: un sous-programme de recherche

```

Recherche (x : ELEMENT, t : TABLE_D_ELEMENTS)
return boolean is
  -- Recherche l'éléments x dans la table t
  pos : POSITION
begin
  pos := POSITION_INITIALE (x,t);
  while
    not EPUISE (pos, t)
    and then not TROUVE (pos, x, t)
  do
    pos := SUIVANT (pos, x, t) ;
  end ;
  return not EPUISE (pos, t)
end -- Recherche
                    
```

BTD/GL/POO

5

CENTRALE
L Y O N

La réutilisation (5)

Algorithme commun

```

from gauche
until hors_limite or else trouvé
loop avancer ;
end ;
Resultat := trouvé
                    
```

Recherche séquentielle: variantes d'implémentation

	Tableau	Liste chaînée	Fichier séquentiel
Début de recherche :	gauche i := 1	l := tête	rembobiner
Position suivante :	avancer i := i+1	l := l.suivant	lire (val)
Comparaison :	trouvé t [i] = x	l.valeur = x	val
Test de fin :	hors_limite i > taille	l = null	eof

BTD/GL/POO

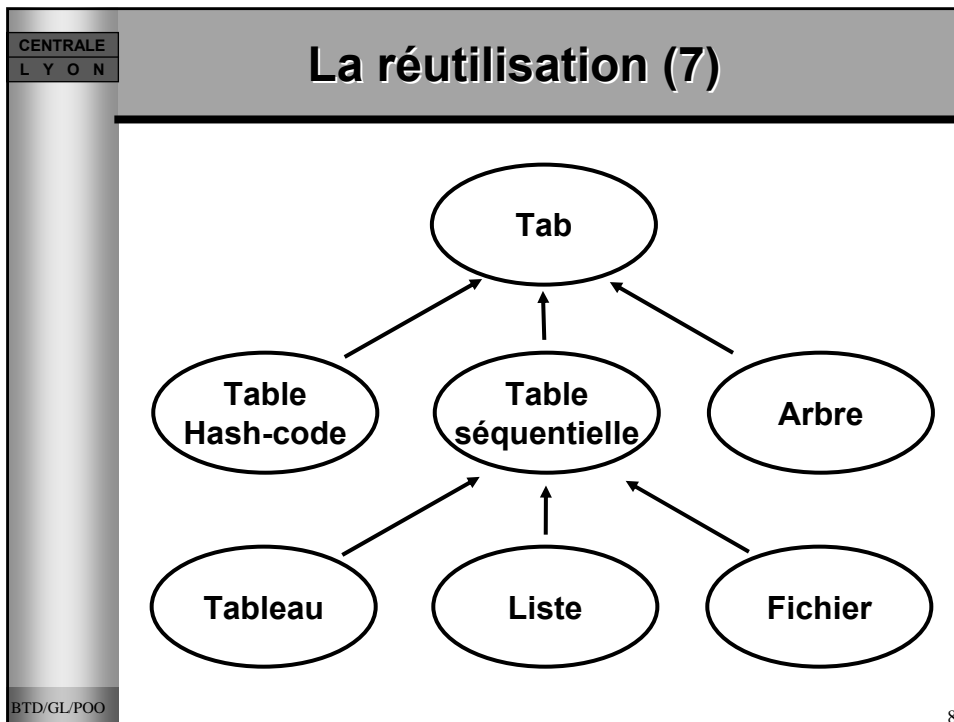
6

CENTRALE
L Y O N

La réutilisation (6)

- **Problèmes si l'on souhaite obtenir un modèle général de recherche:**
 - 1. Variations de types :**
Que sont les éléments de la table ?
 - 2. Variations de représentation :**
Variations dans des choix de structures de données et d'algorithmes: tables séquentielles (triées ou non), tableaux, arbres binaires de recherche, fichiers,...
 - 3. Groupes de sous-programmes :**
Un sous-programme de recherche ne suffit pas: il doit être couplé avec des sous-programmes de création de table, d'insertion, de destruction, etc.
 - 4. Indépendance vis-à-vis de la représentation :**
Peut-on demander une opération telle que la recherche sans savoir quelle implémentation est utilisée de façon interne? Recherche (y, t1)
 - 5. Éléments communs :**
Comment l'auteur du module peut-il tirer parti des nombreux points communs qui existent entre les éléments d'un sous-ensemble des implémentations possibles? Par exemple: toutes les tables séquentielles.

BTD/GL/POO 7



CENTRALE
L Y O N

La réutilisation (8)

LES LANGAGES A ENCAPSULATION

ADA, Modula-2, CLU, ...

Regrouper un ensemble de sous-programmes ayant un but commun par exemple recherche, insertion, destruction etc., avec les descriptions des structures de données associées.

Paquetage (Ada), Module (Modula-2), Grappe [Cluster (CLU), sous-programmes à entrées multiples (Fortran),...

Ceci répond au problème des groupe de sous-programmes (3).

Avantages :

- Pour le programmeur du module : on fabrique tout au même endroit. Ceci simplifie la gestion de configurations, les changements éventuels d'implémentation, l'addition de nouvelles primitives.
- Pour le programmeur du client : on achète tout au même endroit. Ceci simplifie la recherche de sous-programmes existants, les demandes d'extensions.

BTD/GL/POO 9

CENTRALE
L Y O N

La réutilisation (9)

VARIATIONS DE TYPES : LA GENERICITE

Les modules CLU ou Ada peuvent être paramétrés par des paramètres génériques représentant des types.

Par exemple:

```

module Recherche_en_table [T] is
begin
.....
type Table = array [...] of T;

Recherche ( x : T ; ta : Table ) : boolean is
begin
.... Rechercher x dans ta .....
end ; --Recherche
.....
end; -- module Recherche_en_table

```

BTD/GL/POO 10

CENTRALE
L Y O N

La réutilisation (10)

INSTANCIATION D'UN MODULE GENERIQUE :

```

module Recherche_d_entiers is
  new Recherche_en_table [INTEGER];
  type Table_d_entiers = Recherche_d_entiers.Table ;
  t : Table_d_entiers ; n : INTEGER ; b : BOOLEAN ;
  .....
  b := Recherche_d_entiers.Recherche (x , t) ;

```

La généricité permet à l'implémenteur du module d'écrire un seul module pour tous les cas de la même implémentation d'une certaine abstraction, appliquée à divers types d'objets.

BTD/GL/POO 11

CENTRALE
L Y O N

La réutilisation (11)

SURCHARGE

Introduite par Algol 68 et utilisée en CLU et Ada, la surcharge permet de donner le même nom à différents sous-programmes.

Dans un langage typé statiquement, les ambiguïtés peuvent être levées par le compilateur si les variantes sont différenciées par les types des paramètres.

Par exemple: différents sous-programmes de recherche (recherche en liste linéaire, en adressage associatif, arbre binaire de recherche etc.) peuvent tous porter le nom Recherche.

```

Recherche ( x : INTEGER ; t : H_TABLE )
Recherche ( x : INTEGER ; t : TABLE_CHAINEE )
Recherche ( x : INTEGER ; t : TABLE_BINAIRE )

```

Pour résoudre l'ambiguïté dans le cas d'un appel donné: déterminer le type de t1 dans Recherche (y , t1)

La surcharge permet aux programmeurs des clients d'écrire le même code lorsqu'ils utilisent des implémentations différentes de la même abstraction.

BTD/GL/POO 12

CENTRALE
L Y O N

La réutilisation (12)

INTERET ET LIMITES DE LA GENERICITE ET DE LA SURCHARGE

La **généricité** et la **surcharge** correspondent aux problèmes de variation de types et de variation de représentation. Mais ces techniques ne vont pas assez loin en matière de réutilisabilité et d'extensibilité :

- Ni l'une ni l'autre n'apporte de solution au problème des éléments communs. Seuls deux niveaux de modules génériques, paramétrés et non paramétrés, sont fournis. Pas de modules "partiellement implémentés".
- Ni l'une ni l'autre n'apporte de solution au problème de l'indépendance vis-à-vis de la représentation : l'implémenteur d'un module générique, comme client qui utilise un sous-programme surchargé, doivent savoir exactement quelle version est utilisée à chaque fois.

Les techniques et langages à objets apportent une réponse systématique aux cinq problèmes de la réutilisabilité.

BTD/GL/POO 13

CENTRALE
L Y O N

La réutilisation (13)

Aspects de la réutilisation

- 1. Variations de types : généricité**
Que sont les éléments de la table ?
- 2. Variations de représentation :**
Variations dans des choix de structures de données et d'algorithmes: tables séquentielles (triées ou non), tableaux, arbres binaires de recherche, fichiers,...
- 3. Groupes de sous-programmes : modularité**
Un sous-programme de recherche ne suffit pas: il doit être couplé avec des sous-programmes de création de table, d'insertion, de destruction, etc.
- 4. Indépendance vis-à-vis de la représentation : surcharge**
Peut-on demander une opération telle que la recherche sans savoir quelle implémentation est utilisée de façon interne? Recherche (y, t1)
- 5. Eléments communs :**
Comment l'auteur du module peut-il tirer parti des nombreux points communs qui existent entre les éléments d'un sous-ensemble des implémentations possibles? Par exemple: toutes les tables séquentielles.

BTD/GL/POO 14

CENTRALE
L Y O N

L'approche par les objets

SEPT ETAPES VERS LES OBJETS

1. Modules construits autour des objets
2. Objets comme mises en œuvre de types abstraits de données
3. Objets dynamiques : récupération automatique de la mémoire
4. CLASSE : MODULE et TYPE
5. Héritage simple (linéaire)
6. Opérations retardées et liaison dynamique
7. Héritage multiple

BTD/GL/POO 15

CENTRALE
L Y O N

1. MODULARISATION AUTOUR DES DONNEES

- Un programme effectue des actions sur des structures de données
- La structure du programme peut être fondée sur les actions ou sur les données.
 - Décomposition classique : sur les traitements (sous-programmes)
 - Décomposition par les objets

BTD/GL/POO 16

CENTRALE L Y O N	DECOMPOSITION PAR LES OBJETS
BTD/GL/POO	<ul style="list-style-type: none">● Compatibilité : on ne peut combiner les actions si les données sont incompatibles.● Réutilisabilité : il faut pouvoir réutiliser des structures de données entières, non pas seulement les opérations.● Extensibilité (continuité) : les objets restent plus stables dans le temps
	17

CENTRALE L Y O N	CONCEPTION-PROGRAMMATION PAR OBJETS
BTD/GL/POO	<ul style="list-style-type: none">● UNE PREMIERE DEFINITION<ul style="list-style-type: none">– La conception par objets est la méthode de construction de logiciel qui fonde l'architecture des systèmes sur les objets qu'ils manipulent et non sur "la" fonction qu'ils assurent. <p style="text-align: center;">Ne demande pas d'abord que fait le système :</p> <p style="text-align: center;">Demander pour QUI il le fait !</p>
	18

CENTRALE
L Y O N

CONCEPTION PAR OBJETS

- Comment trouver les objets
- Comment décrire les objets
- Comment décrire les relations entre objets et les éléments communs à certaines catégories d'entre eux
- Comment utiliser les objets pour structurer les programmes

Pour décrire les objets :

1. Considérer non pas un seul objet mais une CLASSE d'objets logiquement liés.
2. Définir les objets non par leur représentation mais par leur comportement externe, c'est-à-dire par les SERVICES qu'ils offrent au monde extérieur.

BTD/GL/POO 19

CENTRALE
L Y O N

2. LA BASE THEORIQUE

LES TYPES ABSTRAITS DE DONNEES

- Problème principal :
Comment décrire les objets des programmes (structures de données)
 - complètement
 - sans ambiguïté
 - sans surspécification

Exemple: Une pile, objet concret

```
dernier := dernier + 1  
tab [ dernier ] := x  
  
dernier := dernier - 1  
tab [ dernier ] := x  
  
new ( p ) ;  
p.suivant := tête ; p.val := x ;  
tête := p
```

BTD/GL/POO 20

CENTRALE L Y O N	LES PILES, TYPE ABSTRAIT
<p>TYPES</p> <p style="padding-left: 20px;">PILE [X]</p> <p>FONCTIONS (Opérations)</p> <p>vide : PILE [X] -> BOOLEAN</p> <p>nouvelle : -> PILE [X]</p> <p>empiler : X * PILE [X] -> PILE [X]</p> <p>dépiler : PILE [X] ↪ PILE [X]</p> <p>sommet : PILE [X] ↪ X</p> <p>PRECONDITIONS</p> <p>pré dépiler (s : PILE [X]) = (non vide (s))</p> <p>pré sommet (s : PILE [X]) = (non vide (s))</p> <p>AXIOMES</p> <p>Pour tous x : X, p : PILE [X]</p> <p>vide (nouvelle ())</p> <p>non vide (empiler (x , p))</p> <p>sommet (empiler (x , p)) = x</p> <p>dépiler (empiler (x , p)) = p</p>	21
BTD/GL/POO	

CENTRALE L Y O N	APPLICATION A LA CONCEPTION DES ARCHITECTURES LOGICIELLES
<ul style="list-style-type: none"> ● Les types abstraits fournissent une base idéale pour modulariser les logiciels <ul style="list-style-type: none"> – Principe : chaque module est construit sur la base d'un type abstrait, c'est-à-dire sur un ensemble de structures de données décrites par les opérations qui font partie de son interface officielle. L'interface est définie par un ensemble d'opérations (implémentant les fonctions du type abstrait) sous des contraintes formellement définies (les axiomes et préconditions). – Le module consiste en une représentation du type abstrait et en une implémentation pour chaque opération. Des opérations auxiliaires peuvent aussi être présentes. – La programmation par objets est la construction de systèmes logiciels sous forme de collections structurées d'implémentations éventuellement partielles de types abstraits de données. 	22
BTD/GL/POO	

CENTRALE L Y O N	LA STRUCTURE DE BASE DES LANGAGES
LA CLASSE	
Une classe est à la fois:	
<ul style="list-style-type: none">- un module- un type	
Une grande partie de la puissance conceptuelle de la méthode vient de la fusion de ces deux notions.	
<u>Du point de vue du module :</u>	
<ul style="list-style-type: none">- ensemble de services (primitives, "features")- masquage de l'information- les classes peuvent être clientes les unes des autres	
<u>Du point de vue du type :</u>	
<ul style="list-style-type: none">- utilisée pour déclarer des entités (≈ variables)- possibilité de vérification de types- notion de sous-type	
BTD/GL/POO	23

CENTRALE L Y O N	TERMINOLOGIE (1)
<ul style="list-style-type: none">● Une classe est une implémentation d'un type abstrait de données<ul style="list-style-type: none">- Des INSTANCES de la classe peuvent être créées à l'exécution, ce sont des OBJETS.- Tout objet est une instance de classe- Une classe est caractérisée par des PRIMITIVES. Les primitives comprennent les ATTRIBUTS (qui représentent les champs des instances de la classe) et les ROUTINES (qui représentent les opérations sur les instances). Les routines sont divisées en PROCEDURES (qui ont un effet sur l'instance, mais ne produisent pas de résultat), et FONCTIONS (qui ont un résultat, mais normalement pas d'effet). Toute opération (application d'une routine, accès à un attribut) est relative à une instance particulière, l'INSTANCE COURANTE de la classe.	
BTD/GL/POO	24

CENTRALE
L Y O N

TERMINOLOGIE (2)

- **PRIMITIVES**
ATTRIBUTS
ROUTINES
PROCEDURES
FONCTIONS
- **Autre terminologie (Smalltalk): variable d'instance (attribut); méthode (routine); passage de message (appel d'une routine sur un objet).**

BTD/GL/POO

25

CENTRALE
L Y O N

ENREGISTREMENTS ET REFERENCES

- Un objet peut contenir différents champs
- Ces champs sont des champs simples
Un objet ne peut pas contenir d'autres objets car on aurait un problème de partage
- Notion de référence pour partager des objets
- **Création dynamique des instances: la déclaration d'une instance (p1: POINT) ne conduit pas à l'allocation de la mémoire.**
- **Création est faite de façon explicite par l'opération Create.**
- **La référence peut prendre deux états: VOID CREATED**
- **Deux opérations permettent de passer d'un état à l'autre: p1.Create, P1.Forget**
- **Accès aux champs utilise la notion d'instance courante et de la notation pointée pour d'autres instances**

BTD/GL/POO

26

CENTRALE
L Y O N

UNE CLASSE SIMPLE (en notation Eiffel)

```

class POINT export
  x, y, translation, homothétie, distance
feature
  x, y : REAL ;
  translation (a, b : REAL) is
    -- Translater de a horizontalement
    --                               b verticalement
    do      x := x+a ;
           y := y+b
    end ; -- translation

  homothétie (facteur : REAL) is
    -- Homothétie de facteur
    do      x := facteur * x ;
           y := facteur * y
    end ; -- homothétie

  distance (p : POINT) : REAL is
    -- Distance du point courant à p
    do      Result := sqrt ((x-p.x)^2+(y-p.y)^2)
    end -- distance
end -- class POINT

```

BTD/GL/POO

27

CENTRALE
L Y O N

UTILISATION DE LA CLASSE (dans une autre)

```

class GRAPHIQUE export
  .....
feature
  p1, p2 : POINT ;
  r, s : REAL;
  .....
  une_routine is
    do
      .....
      p1.Create ; p2.Create ;
      p1.translation (3.5, -2.4) ;
      p1.homothétie (2*r) ;
      r := p1.distance (p2) ;
      p2 := p1 ;
      s := p1.x ;
      p2.homothétie (-3.0)
      .....
    end ; -- une_routine

  .....
end -- class GRAPHIQUE

```

BTD/GL/POO

28

CENTRALE L Y O N	LES ASSERTIONS (1)
<ul style="list-style-type: none"> ● But : Assurer la fiabilité (validité et robustesse), non pas seulement l'extensibilité et la réutilabilité. <p>Idée de base : Ecrire du logiciel correct en sachant pourquoi il l'est.</p> <p style="text-align: center;">Notion de Programmation par Contrat.</p>	29
BTD/GL/POO	

CENTRALE L Y O N	LES ASSERTIONS (2)
<p>Solution : Inclure une partie de la spécification dans le code lui-même. Exemple la classe "Compte"</p> <pre> class COMPTE export feature déposer, retrait_possible, retirer, solde, solde_minimum solde : INTEGER ; solde_minimum : INTEGER is 1000 ; titulaire : STRING ; ajouter (somme : INTEGER) is -- Ajouter somme au compte -- (Procédure secrète) do solde := solde + somme end ; -- ajouter déposer (somme : INTEGER) is -- Déposer somme sur le compte do ajouter (somme) end ; -- déposer retirer (somme : INTEGER) is -- Retirer somme du compte do ajouter(- somme) end ; -- retirer retrait_possible (somme : INTEGER) : BOOLEAN is -- Est-il possible de retirer somme -- du compte ? Do Result := (solde >= solde_minimum + somme) end ; -- retrait_possible end -- class COMPTE </pre>	30
BTD/GL/POO	

CENTRALE
L Y O N

UTILISATION D'ASSERTIONS

PRECONDITIONS, POSTCONDITIONS ET INVARIANTS

```

class COMPTE export ..... (comme précédemment)
feature -- Attributs comme précédemment:solde, sole_minimum
ajouter ..... --comme précédemment
déposer (somme : INTEGER) is -- Déposer somme sur le compte
    require    somme >=0
    do         ajouter (somme)
    ensure     solde = old solde + somme
    end ; -- déposer
retirer (somme : INTEGER) is -- Retirer somme du compte
    require    somme >= 0 ;
               somme <= solde -solde_minimum
    do         ajouter (-somme)
    ensure     solde = old solde - somme
    end ; -- retirer
retrait_possible ..... -- comme précédemment
Create (initial : INTEGER) is
    require    initial >= solde_minimum
    do         solde := initial
    end -- Create

invariant
    solde >= solde_minimum
end -- class COMPTE

```

BTD/GL/POO 31

CENTRALE
L Y O N

A QUOI SERVENT LES ASSERTIONS ?

- 1. Production de programmes corrects
 2. Documentation

 3. Aide à la mise au point
 4. Traitement d'exceptions

Options de compilation (par classe):

- NO_ASSERTION_CHECK (pas de protection)
- PRECONDITIONS (préconditions seulement)
- ALL_ASSERTIONS (tout vérifier)

BTD/GL/POO 32

CENTRALE
L Y O N

Spécification d'une fonction de calcul de la racine carrée

```

sqrt ( x, epsilon : REAL ) is
  -- Racine carrée de x, précision epsilon
  require
    x >= 0 ;
    epsilon >= 10^(-6)
  do
    .....
  ensure
    abs (Result^2 - x) <= epsilon^2
end sqrt

```

L'appel est un contrat

Programmeur client :
 Obligations : N'appeler la routine que si $x \geq 0$, $\epsilon \geq 10^{-6}$
 Bénéfices : Obtenir en retour l'approximation souhaitée de la racine carrée

Implémenteur du module :
 Obligations : Renvoyer l'approximation demandée
 Bénéfices : Inutile de traiter les cas $x < 0$, ou $\epsilon \leq 10^{-6}$

BTD/GL/POO 33

CENTRALE
L Y O N

Un autre exemple de contrat

```

class TABLE [ T ] export
  insérer, valeur, détruire, ...
  feature
    insérer (élément : T, clé : STRING) is -- Insérer élément, associé à clé
      require  nb_éléments < max_éléments
      do      ... Algorithme d'insertion ...
      Ensure  nb_éléments <= max_éléments;
              valeur (clé) = élément ;
              nb_éléments = old nb_éléments + 1
      end ; -- insérer
      .... Autres déclarations de primitives ...
  Invariant  0 <= nb_élément ;
            nb_élément <= max_éléments
end -- class TABLE

```

Client :
 Obligations : Appeler insérer **seulement** sur une table non pleine
 Bénéfices : Obtenir une table où x a été associé à clé

Maître d'œuvre :
 Obligations : Insérer x pour qu'il puisse être retrouvé par clé
 Bénéfices : Inutile de se préoccuper du cas d'une table pleine avant une insertion

BTD/GL/POO 34

CENTRALE
L Y O N

Règles d'utilisation d'assertions

- Le code d'une routine ne doit PAS contenir de tests de la précondition, comme dans:

```

sqrt ( x, epsilon : REAL ) : REAL is
  require  x>=0 ; epsilon 10^-6
  do
    if x<0 then ...
    elsif epsilon < 10^-6 then ...
    else ... CAIcul normal de la racine ... end
  ensure
    abs (Result^2 - x) <= epsilon^2
end sqrt

```

```

insérer ( élément : T, clé : STRING ) is
  require  nb_éléments < max_éléments
  do
    if nb_éléments >= max_éléments then
      ... Traiter le cas d'une table pleine ...
    else
      ... Insertion normale ...
    end
  ensure
    ... comme précédemment ...
end; -- insérer

```

BTD/GL/POO 35

CENTRALE
L Y O N

LES CLASSES GENERIQUES

- Comment réconcilier la flexibilité avec la sécurité
- Comment définir des structures de données cohérentes, par exemple une pile d'entiers, une pile de points ?
- Langages non typés (ou typés dynamiquement à (Smalltalk, Objective-C): définir une classe générale PILE; vérifier à l'exécution.
- Langages typés (Eiffel, Trellis-Owl): définir une classe paramétrée (ou "générique"): PILE [T] .

BTD/GL/POO 36

CENTRALE
L Y O N

Utilisation de la classe générique

```

pile_entiers: PILE [ INTEGER ] ; pile_points: PILE [ POINT ] ;
n : INTEGR ; p1 : POINT ;
pile_entiers.Create ; pile_points.Create ;
pile_entiers.empiler (3) ; pile_entiers.empiler (-5) ;
n := pile_entiers.sommet ;
pile_points.empiler (p1) ; .....

```

Typage statique : le compilateur refusera

```

pile_points.empiler (3) ;
pile_entiers.empiler (p1)

```

BTD/GL/POO 37

CENTRALE
L Y O N

LA NOTION DE TYPAGE DANS UN CONTEXTE A OBJETS

- Le but du **typage fort** est de respecter la contrainte suivante :

Un langage à objets est dit statiquement typé si pour toute occurrence de la notation $x.f$ ou équivalent, dans un système correct, le compilateur garantit que tout objet associé avec x à l'exécution possédera au moins une primitive correspondant à f .

BTD/GL/POO 38

CENTRALE
L Y O N

CLASSE GENERIQUE PILE (1)

```

class PILE [ T ]
-- Piles
export nb_éléments, vide, pleine, sommet, empiler,
dépiler, nettoyer, changer_sommet
feature nb_éléments: INTEGER is -- Nombre d'éléments insérés
do ....
end; -- nb_éléments
vide : BOOLEAN is -- La pile est-elle vide ?
Do Result := (nb_éléments = 0)
ensure Result = (nb_éléments = 0)
end ; -- vide
pleine : BOOLEAN is -- La pile est-elle pleine ?
do ....
end ; -- pleine
sommet : T is -- Dernier élément empilé
require not vide
do ...
end ; -- sommet
empiler (x : T) is -- Ajouter x sur la pile
require not pleine
do ...
Ensure not vide ; sommet = x ;
nb_éléments = old nb_éléments + 1
end ; -- empiler

```

BTD/GL/POO 39

CENTRALE
L Y O N

CLASSE GENERIQUE PILE (2)

```

dépiler is -- Retirer l'élément au sommet
require not vide
do ...
ensure not pleine ;
nb_éléments = old nb_éléments - 1
end ; -- dépiler
changer_sommet (x : T) is -- Remplacer l'élément au sommet par
x
do
require not vide
dépiler ; empiler (x)
ensure
not vide ; sommet = x ;
nb_éléments = old nb_éléments
end ; -- changer_sommet
nettoyer is -- Retirer tous les éléments
do ...
ensure
vide
end ; -- nettoyer
invariant
nb_éléments >= 0
end -- class PILE

```

BTD/GL/POO 40

CENTRALE L Y O N	Une classe générique tableau
	– UTILISATION DES TABLEAUX
	<pre>a : ARRAY [REAL] ; a.Create (1, 300) ; a.enter (25, 3.5) ; x := a.entry (i);</pre> <p style="text-align: right; margin-right: 20px;">-- en PASCAL: a[25]:= 3.5 -- en PASCAL: x:= a[i]</p>
	<p>Il existe également une classe ARRAY2 [T] pour des tableaux à deux dimensions.</p>
	<pre>class ARRAY [T] export lower, size, upper, entry, enter feature lower: INTEGER ; upper : INTEGER ; size : INTEGER ; Create (min: INTEGER, max: INTEGER) is -- Allouer le tableau avec les bornes min et max do end ; entry (i: INTEGER): T is -- Élément d'index i require lower <= i ; i <= upper do end ; enter (i: INTEGER, v : T) is -- Affecter la valeur de v à l'élément d'index i require lower <= i ; i <= upper do end ; invariant size = upper - lower + 1 end -- class ARRAY [T]</pre>
BTD/GL/POO	41

CENTRALE L Y O N	L'HERITAGE
	<ul style="list-style-type: none"> ● Une technique fondamentale pour la réutilisabilité ● Principe : décrire une classe non pas à partir de zéro, mais par extension ou spécialisation d'une classe existante - ou de plusieurs dans le cas de l'<u>héritage multiple</u>. <ul style="list-style-type: none"> – <u>Du point de vue du module :</u> si B hérite de A, tous les services de A sont disponibles dans B (éventuellement avec une implémentation différente). – <u>Du point de vue du type :</u> l'héritage est la relation "est-un". Si B hérite de A, toute instance de B est une instance de A. <p>TERMINOLOGIE : Héritier (sous-classe), parent (sur-classe), descendant, ancêtre</p>
BTD/GL/POO	42

CENTRALE
L Y O N

Un exemple de l'héritage: POLYGONE, RECTANGLE, CARRE ...(1)

```

class POLYGONE export nombre_de_côtés, périmètre, ...
  Feature  nombre_de_côtés : INTEGER ;
           sommet : ARRAY [ POINT ] ;

  Create is do ..... end ; -- Create
  périmètre : REAL is -- Longueur du périmètre
    local  i : INTEGER, p1 : POINT ; p2 : POINT
    do     from  i := 1
           until i > nombre_de_côtés
           loop  p1 := sommet.entry (i) ;
                if i= nombre_de_côtés then
                    p2 := somme.entry (1)
                else  p2 := sommet.entry (i+1)
                end;
                Result := Result + p1.distance (p2)
           end
    end -- périmètre
    ..... autres primitives
  and -- class POLYGONE

```

BTD/GL/POO

43

CENTRALE
L Y O N

Un exemple de l'héritage: POLYGONE, RECTANGLE, CARRE ...(2)

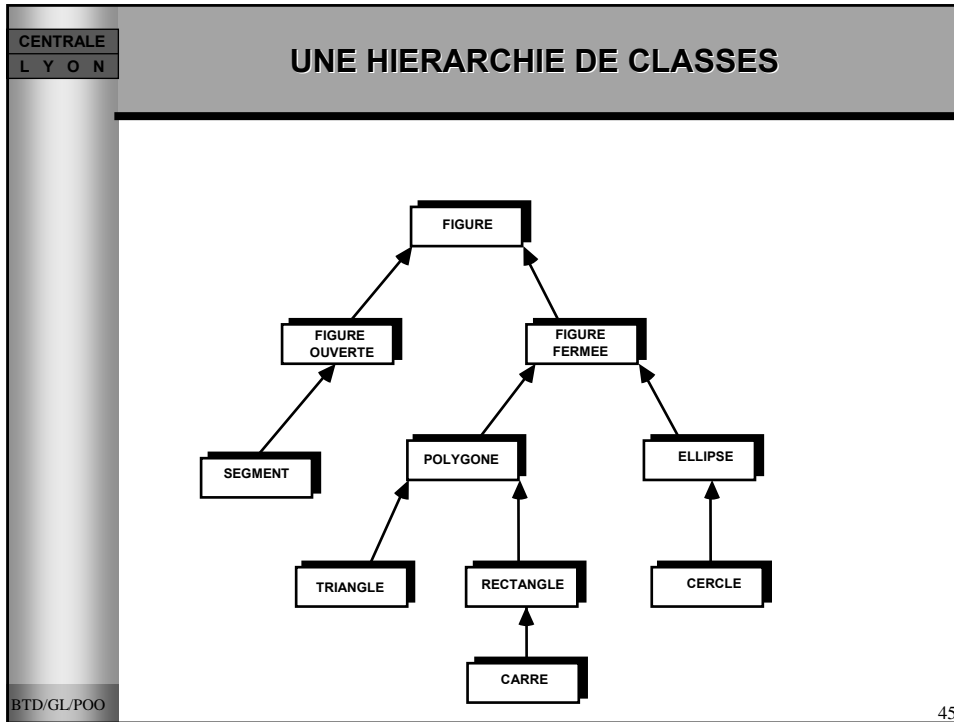
```

class RECTANGLE export
  périmètre, côté1, côté2, diagonale, ...
  inherit
    POLYGONE
    redefine périmètre
  feature
    côté1, côté2, diagonale : REAL;
    ....
    périmètre: REAL is
      -- Longueur périmètre
      do
        Result := 2 * ( côté1 + côté2 )
      end -- périmètre
  invariant
    nombre_de_côtés = 4 ;
    sommet.entry(1).distance(sommet.entry(2)) = côté1;
    sommet.entry(3).distance(sommet.entry(4)) = côté1;
    ....
  end -- class RECTANGLE

```

BTD/GL/POO

44



CENTRALE
L Y O N

TYPAGE, POLYMORPHISME ET LIAISON DYNAMIQUE

En supposant :

p : POLYgone ; r : RECTANGLE ; x : REAL
 p.Create (.....) ; r.Create (.....) ;

Autorisé:

x := p.périmètre ;
 x := r.périmètre ;
 x := r.diagonale ;
 p := r ;
 x := p.périmètre ;

Interdit:

x := p.diagonale -- pas de diagonale pour POLYgone
 r := p -- tout POLYgone n'est pas RECTANGLE

POLYMORPHISME: p peut changer de forme à l'exécution

LIAISON DYNAMIQUE: l'effet de p.périmètre dépend de la forme de p à l'exécution.

BTD/GL/POO 46

CENTRALE L Y O N	Langage à objet
● Un langage à objets est dit statiquement typé si pour toute occurrence de la notation $x.f$ ou équivalent, dans un système correct, le compilateur garantit que tout objet associé avec x à l'exécution possédera au moins une primitive correspondant à f.	
	"au moins" : exprime le polymorphisme
BTD/GL/POO	47

CENTRALE L Y O N	HERITAGE ET TYPAGE
● <u>Première règle de typage :</u>	
	Soit x déclaré d'un type classe C. La notation $x.f$ n'est correcte que si un ancêtre de la classe C contient une déclaration de la primitive f et si C exporte f.
● <u>Deuxième règle de typage :</u>	
	Soit x déclaré d'un type classe C et y d'un type classe D. L'affectation $x:=y$ n'est correcte que si D est un descendant de C. La même condition s'applique à toute utilisation de y comme argument effectif correspondant à l'argument formel x.
BTD/GL/POO	48

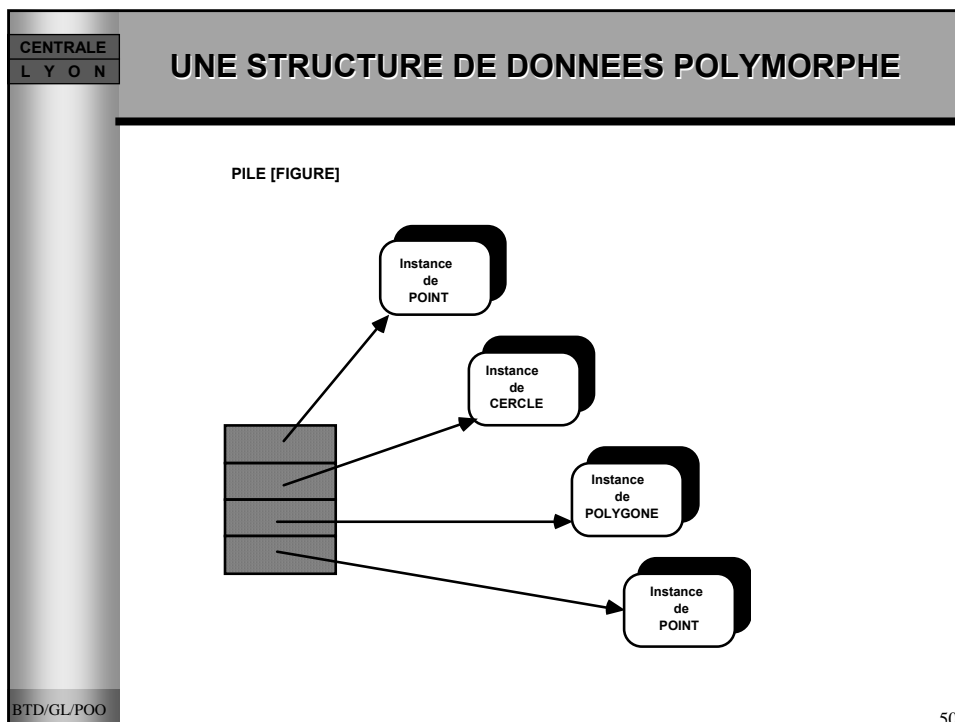
CENTRALE
L Y O N

Règles de typage

- **Type statique** : type avec lequel x est déclaré.
- **Type dynamique** : type de l'objet associé à x à un instant de l'exécution
- **Deuxième règle exprime que** : le typage dynamique doit être un descendant du typage statique.

BTD/GL/POO

49



CENTRALE
L Y O N

QU'EST-CE QUE L'HERITAGE ?

- **Point de vue du module (réutilisabilité) :**

Un module doit être ouvert et fermé
- **Point de vue du type :**

Extensibilité: Adaptation automatique de l'opération à sa cible

BTD/GL/POO 51

CENTRALE
L Y O N

ROUTINES ET CLASSES RETARDEES

```

f : FIGURE ; c : CERCLE ; p : POLYGONE ;
v : VECTEUR ;
.....
c.Create (...) ; p.Create (...) ;

if ... then f := c else f := p end ;

f.translation (v) ; f.rotation (...) ; ..... ; ...

```

Pour se réconcilier avec le système de typage:

```

deferred class FIGURE export ... feature
  translation (v : VECTEUR) is
    deferred
  end;

  rotation (a : ANGLE ; p : POINT) is
    deferred
  end; .....
end -- class FIGURE

INTERDIT: f.Create (...)

```

BTD/GL/POO 52

CENTRALE
L Y O N

LES CLASSES RETARDEES :

- Capturent des comportements communs
- Ont une ou plusieurs routines retardées (venant éventuellement d'un ancêtre, non redéfinies)
- Ne peuvent être instanciées
- Peuvent contenir des routines non retardées
- Jouent un rôle fondamental dans l'application de la méthode à objets au niveau de la conception

Comparer avec la séparation interface/implémentation (ADA, Modula-2) :

- Des éléments retardés et non retardés peuvent cohabiter
- Plus d'une implémentation peut être offerte à l'intérieur du même système
- Spécification formelle de la sémantique (assertions)

BTD/GL/POO
53

CENTRALE
L Y O N

Exemple : pour différentes implémentations des tables séquentielles

Algorithme commun

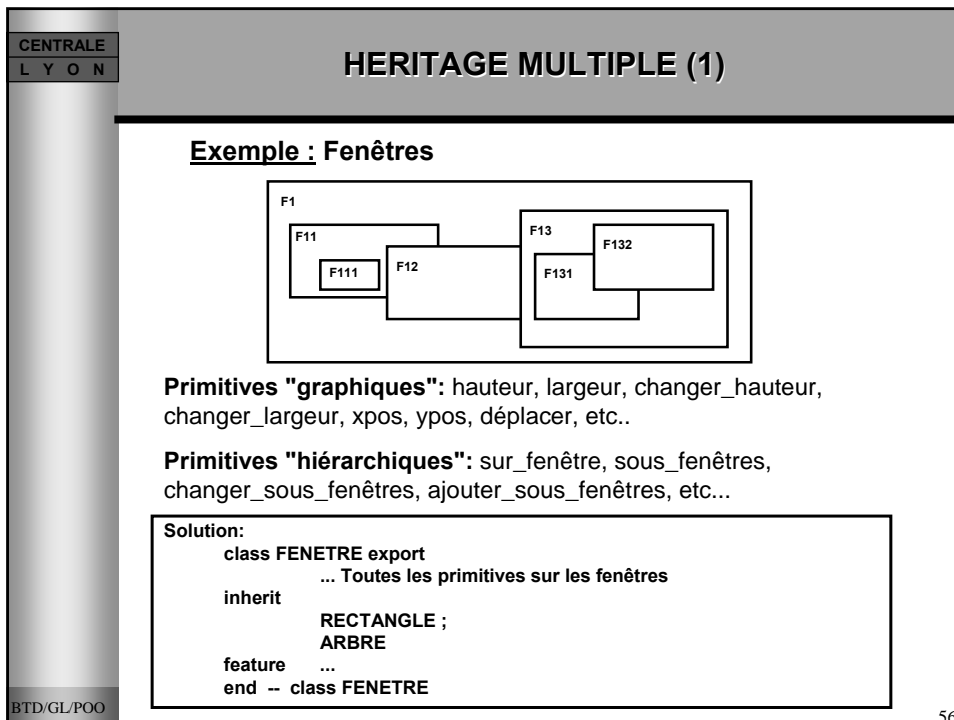
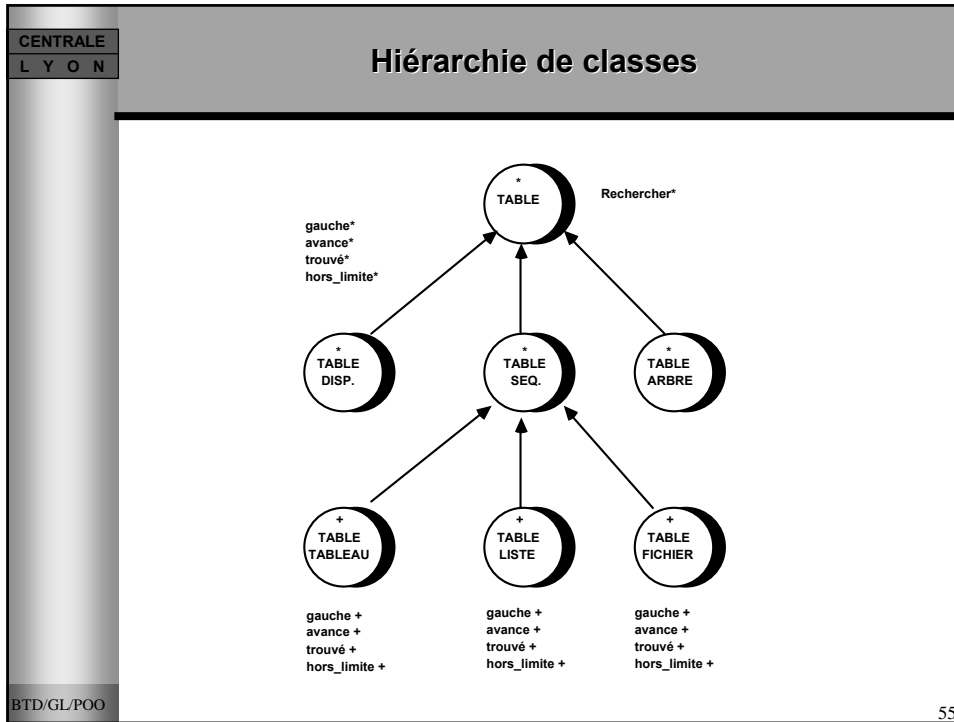
```

from gauche
until hors_limite or else trouvé
loop avancer ;
end ;
Resultat := trouvé
        
```

Recherche séquentielle : variantes d'implémentation

	Tableau	Liste chaînée	Fichier séquentiel
Début de recherche :	gauche i := 1	l := tête	rembobiner
Position suivante :	avancer i := i+1	l := l.suivant	lire (val)
Comparaison :	trouvé t [i] = x	l.valeur = x	val
Test de fin :	hors_limite i > taille	l = null	eof

BTD/GL/POO
54



CENTRALE
L Y O N

HERITAGE MULTIPLE (2)

Offrir aux clients une terminologie localement bien adaptée.

Exemple:

```
class FENETRE export
  ... Toutes les primitives significatives pour les clients
  ... de l'abstraction FENETRE

inherit
  RECTANGLE ;
  ARBRE
  rename
    insérer_noeud as ajouter_sous_fenêtre,
    changer_enfant as changer_sous_fenêtre,
    etc .....
```

L'héritage est une technique d'implémentation

L'héritage multiple est le mariage de convenance.

BTD/GL/POO 57

CENTRALE
L Y O N

HERITAGE MULTIPLE (3)

Exemple

```
class PILE_FIXE [T] export ... inherit
  PILE [T] ;
  ARRAY [T]
feature
  .....
end --class PILE_FIXE

class PILE_CHAINEE [T] export ... inherit
  PILE [T] ;
  LISTE_CHAINEE [T]
feature
  .....
end --class PILE_CHAINEE

class LISTE_FIXE [T] export ... inherit
  LIST [T] ;
  ARRAY [T]
feature
  .....
and --class LISTE_FIXE
```

BTD/GL/POO 58

CENTRALE
L Y O N

Héritage multiple : problème de conflit des noms

- Dans différentes classes on utilise les mêmes noms pour des "choses" différentes.
- Le problème des conflits de noms est un problème syntaxique

Solution immédiate est le renommage:

```
class PARIS export .... inherit
    NEW_YORK
        rename foo as zoo
    LONDON
        rename foo as fog
feature
....
end -- class PARIS
```

BTD/GL/POO

59

CENTRALE
L Y O N

Une autre justification de renommage

- IMPLEMENTATIONS DE PILES

```
class PILE_FIXE [T]
-- piles avec taille physique fixe,
-- représentées par des tableaux
export
    taille_max,
    nb_éléments, vide, pleine,
    sommet, empiler, dépiler, changer_sommet,
    nettoyer
inherit
    PILE [T]
        redefine changer_sommet ;
    ARRAY [T]
        rename
            Create as tableau_Create,
            size as taille_max
```

BTD/GL/POO

60

CENTRALE L Y O N	IMPLEMENTATIONS DE PILES (2)
BTD/GL/POO	<pre> feature Create (n : INTEGER) is do tableau_Create (1, n) ensure taille_max = n end ; -- Create nb_éléments : INTEGER ; -- Nombre d'éléments insérés ; -- redéfini ici somme attribut pleine : BOOLEAN is -- La pile est-elle vide ? Do Result := (nb_éléments = taille_max) ensure Result = (nb_éléments = taille_max) end ; -- pleine sommet : T is -- Dernier élément empilé require not vide do Result := entry (nb_éléments) end ; -- sommet </pre>
	61

CENTRALE L Y O N	IMPLEMENTATIONS DE PILES (3)
BTD/GL/POO	<pre> empiler (x : T) is -- Ajouter x sur la pile require not pleine do nb_éléments := nb_éléments + 1 ; enter (nb_éléments, x) ensure not vide ; sommet = x ; entry (nb_éléments) = x ; nb_éléments = old nb_éléments + 1 end ; -- empiler dépiler is -- Retirer l'élément au sommet require not vide do nb_éléments := nb_éléments - 1 ensure not pleine ; nb_éléments := old nb_éléments - 1 end ; -- dépiler </pre>
	62

CENTRALE
L Y O N

IMPLEMENTATIONS DE PILES (4)

```

changer_sommet (x : T) is
    -- Remplacer l'élément au sommet par x
    require
        not vide
    do
        enter (nb_éléments, x)
    ensure
        not vide ; sommet = x ;
        nb_éléments = old nb_éléments
    end ; -- changer_sommet

nettoyer is -- Retirer tous les éléments
do
    nb_éléments := 0
ensure
    vide
end ; -- nettoyer

invariant
    nb_éléments >= 0 ; nb_éléments < taille_max

end -- class PILE_FIXE

```

BTD/GL/POO

63

CENTRALE
L Y O N

IMPLEMENTATIONS DE PILES (5)

```

class PILE_CHAINEE [T]
    -- piles sans limitation de taille,
    -- représentées par des listes chaînées
export
    taille_max,
    nb_éléments, vide, pleine,
    sommet, empiler, dépiler, changer_sommet,
    nettoyer
inherit
    PILE [T]
        redefine changer_sommet ;
    LINKED_LIST [T]
        rename
            vide as liste_vide,
            nettoyer as nettoyer_liste,
            nb_éléments as liste_nb_éléments
feature
    Create is
        do
        ensure
            vide
        end ; -- Create

```

BTD/GL/POO

64

CENTRALE L Y O N	IMPLEMENTATIONS DE PILES (6)
BTD/GL/POO	<pre> nb_éléments : INTEGER is -- Nombre d'éléments empilés ; do Result := liste_nb_éléments end ; -- nb_éléments pleine : BOOLEAN is -- La pile est-elle vide ? -- (La réponse est toujours non dans cette -- implémentation) do Result := false end ; -- pleine sommet : T is -- Dernier élément empilé require not vide do Result := first end ; -- sommet empiler (x : T) is -- Ajouter x sur la pile require not pleine do insérer_à_droite (x) ensure not vide ; sommet = x ; nb_éléments = old nb_éléments + 1 end ; -- empiler </pre>
	65

CENTRALE L Y O N	IMPLEMENTATIONS DE PILES (7)
BTD/GL/POO	<pre> dépiler is -- Retirer l'élément au sommet require not vide do détruire_à_droite(l) ensure not pleine ; nb_éléments := old nb_éléments - 1 end ; -- dépiler changer_sommet (x : T) is -- Remplacer l'élément au sommet par x require not vide do changer_i_ème(l,x) ensure not vide ; sommet = x ; nb_éléments = old nb_éléments end ; -- changer_sommet nettoyer is -- Retirer tous les éléments do nettoyer_liste ensure vide end ; -- nettoyer invariant position = 0 end -- class PILE_CHAINEE </pre>
	66

CENTRALE
L Y O N

L'HERITAGE REPETE (1)

- Que faire lorsqu'une classe hérite plus d'une fois de la même classe, directement ou indirectement ?

Politique de renommage :

- Primitive non renommée : partage
- Primitive renommée : duplication

On suppose une classe CONDUCTEUR avec les attributs

```

âge: INTEGER ;
adresse: STRING ;
no_de_permis: INTEGER ;
véhicules: LISTE [VOITURE] ;
nb_d_amendes : INTEGER
        
```

et des routines telles que : anniversaire is do âge := âge + 1 end;
 payer_vignette is do end ;

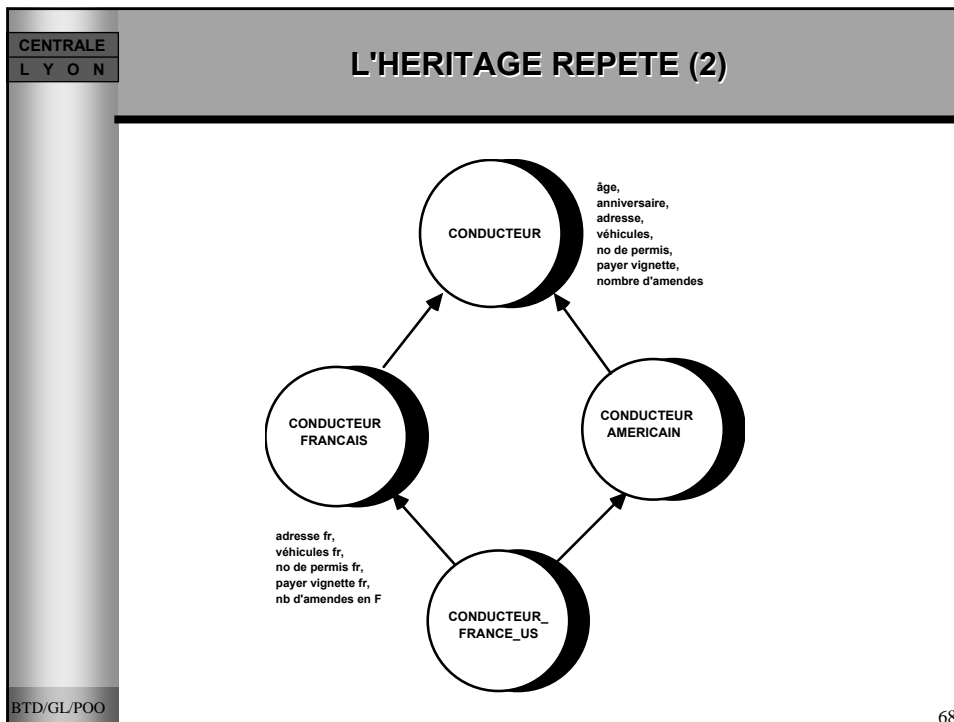
Les héritiers peuvent inclure des classes CONDUCTEUR_FRANCAIS et CONDUCTEUR_AMERICAIN.

Celles-ci peuvent à leur tour avoir un héritier commun CONDUCTEUR_FRANCE_US.

Qu'advient-il des primitives héritées deux fois de l'ancêtre commun, telles qu'âge, adresse, payer_vignette etc. ?

BTD/GL/POO

67



CENTRALE
L Y O N

L'HERITAGE REPETE (3)

Clause d'héritage de la classe CONDUCTEUR_FRANCE_US :

```

inherit
  CONDUCTEUR_FRANCAIS
  rename
    adresse as adress_fr,
    payer_vignette as payer_vignette_fr,
    no_de_permis as no_de_permis_fr,
    véhicules as véhicules_fr,
    nb_d_amendes as nb_d_amendes_fr
    .....
  CONDUCTEUR_AMAIRCAIN
  rename
    adresse as US_address,
    payer_vignette as pay_vehicle_registration,
    no_de_permis as drivers_license_number
    véhicules as US_vehicles,
    nb_d_amendes as bad_driver_points,
    .....

```

Les primitives âge et anniversaire, qui n'ont été renommées sur aucun des chemins d'héritage, sont partagées.

BTD/GL/POO 69

CENTRALE
L Y O N

LES ASSERTIONS ET L'HERITAGE

- **Instruction "Check"**
- **Relation avec l'héritage : dans une classe descendante**
 - Inclure les invariants des ancêtres
 - Garder ou affaiblir les pré-conditions des routines
 - Garder ou renforcer les post-conditions des routines

BTD/GL/POO 70

CENTRALE L Y O N	L'HERITAGE EST SOUS-TRAITANCE
Programmeur du client : Obligations : N'appeler la routine que si $x \geq 0$, $\epsilon \geq 10^{-6}$ Bénéfices : Obtenir en retour l'approximation souhaitée de la racine carrée Implémenteur du module : Obligations: Renvoyer l'approximation demandée Bénéfices: Inutile de traiter les cas $x > 0$, ou $\epsilon \leq 10^{-6}$ Dans une redéfinition: Pré-condition: $\epsilon \geq 10^{-10}$ Post-condition : approximation à $\epsilon / 2$	71
BTD/GL/POO	

CENTRALE L Y O N	Traitement des cas anormaux (1)
<ul style="list-style-type: none">→ VERIFICATION A PRIORI→ VERIFICATION A POSTERIORI→ EXCEPTIONS	72
BTD/GL/POO	

CENTRALE
L Y O N

Traitement des cas anormaux (2)

Un Contrat Logiciel

Client
Obligations: Appeler insérer seulement sur une table non pleine
Bénéfices: Obtenir une table où x a été associé à clé

Maître d'oeuvre
Obligations: Insérer x pour qu'il puisse être retrouvé par clé
Bénéfices: Inutile de se préoccuper du cas d'une table pleine avant une insertion

```

class TABLE [T] export insérer, valeur, détruire, ...
  Feature insérer (élément: T, clé: STRING) is -- Insérer élément, associé à clé
    require nb_éléments < max_éléments
    do... "Algorithme d'insertion" ...
    Ensure nb_éléments <= max_éléments ;
           valeur (clé) = élément ;
           nb_éléments = old nb_éléments +1
    end ; -- insérer
  ... "Autres déclarations de primitives" ...
  Invariant 0 <= nb_éléments
           nb_éléments <= max_éléments
end -- class TABLE

```

BTD/GL/POO

73

CENTRALE
L Y O N

Traitement des cas anormaux (3)

VERIFICATION A PRIORI

```

if not a then
  "Action pour traiter le cas anormal"
else
  r (arguments)
  "Suite du traitement"
end

```

Si possible, pour assurer une plus grande linéarité et donc lisibilité:

```

if not a then
  "Action pour traiter le cas anormal"
else
  r (arguments)
end ;
  "Suite du traitement"

```

BTD/GL/POO

74

CENTRALE L Y O N	Traitement des cas anormaux (4)
<p>● Quand la vérification a priori n'est pas possible :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1/ Impossible ou impraticable de vérifier la précondition à l'avance 2/ La précondition n'est pas entièrement exprimable dans le langage d'assertions 3/ Nombreux appels similaires; les situations anormales sont toutes traitées de la même façon 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Equation matricielle:</p> <pre> if not a.régulière then "Traitement spécial" else x:=a.solution (b) end </pre> </div>
BTD/GL/POO	75

CENTRALE L Y O N	Traitement des cas anormaux (5)
<p style="text-align: center;">Techniques a posteriori</p> <p>→ Essayer l'opération, PUIS tester son succès</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <pre> a.résoudre (b) ; if not a.régulière then "Traitement spécial" else ... a.solution est accessible ici ... end </pre> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <pre> écrire ; if erreur_es then ... </pre> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <pre> lire_caractère ; if erreur_es then ... Else ... Ici le résultat de la dernière lecture est disponible ... par decar , calculé par lire_caractère end </pre> </div>
BTD/GL/POO	76

CENTRALE L Y O N	Traitement des cas anormaux (6)
BTD/GL/POO	<p style="text-align: center;">LES EXCEPTIONS (Quand le contrat est rompu)</p> <p>Définitions :</p> <p><u>Exception</u> : événement anormal se produisant à l'exécution</p> <p><u>Echec</u> : impossibilité d'accomplir le but d'une routine Un échec produit une exception chez le client.</p> <p>Exceptions en Eiffel:</p> <ol style="list-style-type: none">1/ Assertion non satisfaite (si elles sont contrôlées)2/ Echec d'une routine appelée3/ Accès à un objet inexistant (x.f, avec x.Void vrai)4/ Signal du matériel (débordement, épuisement de la mémoire,...)
	77

CENTRALE L Y O N	Traitement des cas anormaux (7)
BTD/GL/POO	<p style="text-align: center;"><u>Les trois cas d'utilisation des exceptions</u></p> <p>Les exceptions ne sont pas une structure de contrôle pour les cas spéciaux mais attendus. Dans la plupart des situations, les structures de contrôle habituelles sont suffisantes.</p> <p>Il reste trois cas:</p> <ol style="list-style-type: none">1/Impossible de tester la précondition avant l'appel (ex.: débordement arithmétique, mémoire, BREAK,...)2/Nécessité d'arrêter immédiatement3/Tolérance aux fautes logicielles
	78

CENTRALE
L Y O N

Traitement des cas anormaux (8)

EXCEPTIONS: LES PRINCIPES

- **Première loi des contrats de logiciel:** Une routine ne peut se terminer que de deux façons: soit elle remplit son contrat, soit elle échoue dans l'accomplissement de son contrat.
- **Deuxième loi des contrats de logiciel:** Si une routine échoue dans l'accomplissement de son contrat, il en est de même de l'exécution en cours de la routine qui l'a appelée.
- Seules deux réponses sont acceptables :
 - 1/ Panique contrôlée
 - 2/ Résorption

(Exceptions non disciplinées: exemple ADA)

BTD/GL/POO 79

CENTRALE
L Y O N

Traitement des cas anormaux (9)

EXCEPTIONS DISCIPLINEES

- Rescue et retry
- Clause de secours ("rescue") d'une routine: exécutée lorsqu'une exception se produit durant l'exécution de la routine.
- Instruction "retry": réexécute la clause "do".
- Le but de la clause de secours est de remettre les choses en place et de placer l'objet dans un état stable, puis soit d'admettre l'échec (panique contrôlée), soit de relancer l'exécution, normalement en utilisant une autre stratégie (résorption).
- La clause de secours n'est pas chargée d'assurer le contrat de la routine, exprimé par la postcondition.

BTD/GL/POO 80

CENTRALE L Y O N	Traitement des cas anormaux (10)
BTD/GL/POO	<p>Exemples:</p> <pre> 1/ essayer-transmission (message: STRING) is -- Transmettre message (5 essais au plus) -- positionner succès en conséquence local échecs: INTEGER do if échecs < 5 then transmit (message) ; succès := true ; else succès := false end ; rescue échecs := échecs + 1 ; retry end -- essayer transmission </pre>
	81

CENTRALE L Y O N	Traitement des cas anormaux (11)
BTD/GL/POO	<pre> 2/ lire_entier: INTEGER is -- Lire un entier -- (jusqu'à 5 essais) local échecs: INTEGER do Result := getint rescue échecs := échecs + 1 ; if échecs <= 5 then message ("L'entrée doit être un entier.") ; message ("Veuillez essayer à nouveau") ; retry end; end -- lire_entier </pre>
	82

CENTRALE
L Y O N

Traitement des cas anormaux (12)

```

3/ quasi_inverse (x: REAL): REAL is
    -- 1/x si représentable, 0 sinon
    local
        déjà_essayé: BOOLEAN
    do
        if not déjà_essayé then
            Result := 1/x
        else
            Result := 0
        end
    rescue
        déjà_essayé := true ;
        retry
    end -- quasi_inverse

```

BTD/GL/POO

83

CENTRALE
L Y O N

Traitement des cas anormaux (13)

```

4/ édition is -- Boucle de base d'un éditeur de texte
    do
        .... loop
            exécuter_commande
        end -- loop
    end -- édition

    exécuter_commande is
        -- Cycle de base de l'éditeur
        do
            "Décoder commande utilisateur"
            "exécuter l'opération correspondante"
        rescue
            message ("Opération impossible") ;
            message ("Veuillez en essayer une autre");
            retry
        end -- exécuter_commande

```

BTD/GL/POO

84

CENTRALE
L Y O N

Traitement des cas anormaux (14)

```

5/ essai is
  local
    pair : BOOLEAN
  do
    if pair then algorithme_2
    else algorithme_1 end
  rescue
    pair := not pair ; retry
  end -- essai

```

BTD/GL/POO

85

CENTRALE
L Y O N

Aspects de la réutilisation

1. Variations de types : généricité
Que sont les éléments de la table ?
2. Variations de représentation : polymorphisme
Variations dans des choix de structures de données et d'algorithmes: tables séquentielles (triées ou non), tableaux, arbres binaires de recherche, fichiers,...
3. Groupes de sous-programmes : modularité
Un sous-programme de recherche ne suffit pas: il doit être couplé avec des sous-programmes de création de table, d'insertion, de destruction, etc.
4. Indépendance vis-à-vis de la représentation : surcharge
Peut-on demander une opération telle que la recherche sans savoir quelle implémentation est utilisée de façon interne?
Recherche (y, t1)
5. Eléments communs : héritage
Comment l'auteur du module peut-il tirer parti des nombreux points communs qui existent entre les éléments d'un sous-ensemble des implémentations possibles? Par exemple: toutes les tables séquentielles.

BTD/GL/POO

86