



# Polymorphie

Florian Adamsky, B. Sc. (PhD cand.)

`florian.adamsky@iem.thm.de`  
`http://florian.adamsky.it/`



Softwareentwicklung im WS 2014/15

# Outline

---

1 Einführung

2 Operator Overloading

3 Method Overloading

4 Virtuelle Methoden

# Inhaltsverzeichnis

**1** Einführung

2 Operator Overloading

3 Method Overloading

4 Virtuelle Methoden

# Was ist Polymorphie?

- Polymorphie/Polymorphismus (griechisch)

*polys* “viele, mehrere“

*morphē* “Form, Gestalt“

- Objekt verhält sich unterschiedlich in unterschiedlichen Kontexten
- drei wesentliche Formen:
  - Operator Overloading
  - Method Overloading
  - Virtuelle Methoden

# Was ist Polymorphie?

- Polymorphie/Polymorphismus (griechisch)

*polys* “viele, mehrere“

*morphē* “Form, Gestalt“

- Objekt verhält sich unterschiedlich in unterschiedlichen Kontexten
- drei wesentliche Formen:
  - Operator Overloading
  - Method Overloading
  - Virtuelle Methoden

} statisches Binden (Compilezeit)

# Was ist Polymorphie?

- Polymorphie/Polymorphismus (griechisch)

*polys* “*viele, mehrere*“  
*morphē* “*Form, Gestalt*“

- Objekt verhält sich unterschiedlich in unterschiedlichen Kontexten
  - drei wesentliche Formen:
    - Operator Overloading
    - Method Overloading
    - Virtuelle Methoden
- } statisches Binden (Compilezeit)  
} dynamisches Binden (Laufzeit)

# Inhaltsverzeichnis

1 Einführung

2 Operator Overloading

3 Method Overloading

4 Virtuelle Methoden



# Sie kennen Operator Overloading schon!

## Example (Integer Addition)

```
int x = 23 + 42;
```

# Sie kennen Operator Overloading schon!

## Example (Integer Addition)

```
int x = 23 + 42;
```

## Example (Gleichkommazahl Addition)

```
double y = 23.42 + 2.0;
```

# Sie kennen Operator Overloading schon!

## Example (Integer Addition)

```
int x = 23 + 42;
```

## Example (Gleichkommazahl Addition)

```
double y = 23.42 + 2.0;
```

## Example (String-Verbindung)

```
string str = "foo" + "bar";
```

# Syntactic Sugar

- Operator Overloading bietet keine neue Funktionalität, sondern lediglich *Syntactic Sugar*
- Man könnte auch alles mit Methoden lösen

## Example (String Concatenation mit Methoden)

```
string str1 = "foo", str2 = "bar", str3 = "test";  
string str4 = str1.join(str2.join(str3));    // schwer zu lesen
```

# Syntactic Sugar

- Operator Overloading bietet keine neue Funktionalität, sondern lediglich *Syntactic Sugar*
- Man könnte auch alles mit Methoden lösen

## Example (String Concatenation mit Methoden)

```
string str1 = "foo", str2 = "bar", str3 = "test";  
string str4 = str1.join(str2.join(str3));    // schwer zu lesen
```

## Example (String Concatenation mit Operator Overloading)

```
string str1 = "foo", str2 = "bar", str3 = "test";  
string str4 = str1 + str2 + str3;          // leichter zu lesen
```

# Welche Operatoren?

## Example (Operatoren die überladen werden können)

<b>new</b>	+	%	~	>	/=	=	<<=	>=	--	()
<b>delete</b>	-	^	!	+=	%=	<<	==	&&	,	[]
<b>new[]</b>	*	&	=	-=	^=	>>	!=		->*	
<b>delete[]</b>	/		<	*=	&=	>>=	<=	++	->	

# Syntax

obj1 + obj2

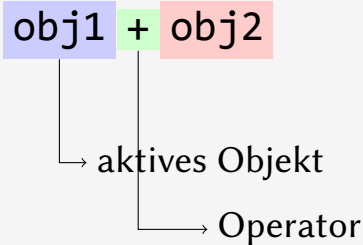
# Syntax

obj1 + obj2

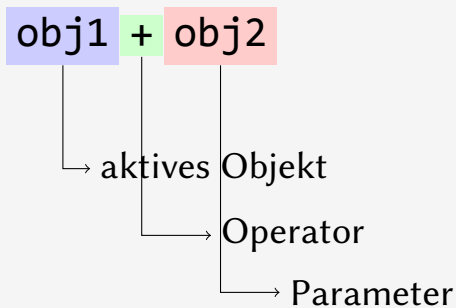
↳ aktives Objekt



# Syntax



# Syntax



# Schlüsselwort operator

## Example (Bruch-Beispiel)

```
class Bruch {  
public:  
    Bruch(int z, int n);  
    Bruch operator+ (const Bruch& foo);  
  
private:  
    int zaehler;  
    int nenner;  
};
```

# Schlüsselwort operator

## Example (Bruch-Beispiel)

```
class Bruch {  
public:  
    Bruch(int z, int n);  
    Bruch operator+ (const Bruch& foo);  
private:  
    int zaehler;  
    int nenner;  
};
```

Rückgabewert: Neues  
Bruch-Objekt

# Schlüsselwort operator

## Example (Bruch-Beispiel)

```
class Bruch {  
public:  
    Bruch(int z, int n);  
    Bruch operator+ (const Bruch& foo);  
  
private:  
    int zaehler;  
    int nenner;  
};
```

Operator + soll überladen werden

# Schlüsselwort operator

## Example (Bruch-Beispiel)

```
class Bruch {  
public:  
    Bruch(int z, int n);  
    Bruch operator+ (const Bruch& foo);  
  
private:  
    int zaehler;  
    int nenner;  
};
```

Parameter: am besten als  
const Referenz

# Inhaltsverzeichnis

1 Einführung

2 Operator Overloading

3 Method Overloading

4 Virtuelle Methoden

# Signaturen

- Methoden werden über Signaturen identifiziert
- Signature setzt sich aus Name und Parameter zusammen
- Implementierung unterschiedlicher Methoden mit gleichem Namen

## Example (Methoden)

```
void add(char buch, double zahl);
```

## Example (Signaturen)



# Signaturen

- Methoden werden über Signaturen identifiziert
- Signature setzt sich aus Name und Parameter zusammen
- Implementierung unterschiedlicher Methoden mit gleichem Namen

## Example (Methoden)

```
void add(char buch, double zahl);
```

## Example (Signaturen)

```
add(char, double)
```

# Signaturen

- Methoden werden über Signaturen identifiziert
- Signature setzt sich aus Name und Parameter zusammen
- Implementierung unterschiedlicher Methoden mit gleichem Namen

## Example (Methoden)

```
void add(char buch, double zahl);  
int add(int bla);
```

## Example (Signaturen)

```
add(char, double)
```

# Signaturen

- Methoden werden über Signaturen identifiziert
- Signature setzt sich aus Name und Parameter zusammen
- Implementierung unterschiedlicher Methoden mit gleichem Namen

## Example (Methoden)

```
void add(char buch, double zahl);  
int add(int bla);
```

## Example (Signaturen)

```
add(char, double)  
add(int)
```

# Signaturen

- Methoden werden über Signaturen identifiziert
- Signature setzt sich aus Name und Parameter zusammen
- Implementierung unterschiedlicher Methoden mit gleichem Namen

## Example (Methoden)

```
void add(char buch, double zahl);  
int add(int bla);  
void add(char buch, int zahl);
```

## Example (Signaturen)

```
add(char, double)  
add(int)
```

# Signaturen

- Methoden werden über Signaturen identifiziert
- Signature setzt sich aus Name und Parameter zusammen
- Implementierung unterschiedlicher Methoden mit gleichem Namen

## Example (Methoden)

```
void add(char buch, double zahl);  
int add(int bla);  
void add(char buch, int zahl);
```

## Example (Signaturen)

```
add(char, double)  
add(int)  
add(char, int)
```

# Method-Overloading Beispiel

## Example (Bruch-Beispiel)

```
class Bruch {  
public:  
    Bruch(int z, int n);  
    Bruch operator+(const Bruch& summand);  
    Bruch operator+(const int& summand);  
    Bruch operator+(const double& summand);  
  
private:  
    int zaehler;  
    int nenner;  
};
```

# Method-Overloading Beispiel

## Example (Bruch-Beispiel)

```
class Bruch {
```

```
public:
```

```
    Bruch(int z, int n);
```

```
    Bruch operator+(const Bruch& summand);
```

```
    Bruch operator+(const int& summand);
```

```
    Bruch operator+(const double& summand);
```

Gleicher Methodennamen, unterschiedlich Methode, unterschiedlicher Parameter

```
private:
```

```
    int zaehler;
```

```
    int nenner;
```

```
};
```

## Sich absetzen von den Eltern

- Oberklasse vererbt der Unterklasse alle ihre `public` Methoden
- Unterklasse erbt eine Methode, will aber darin etwas anderes tun, muss man diese *überschreiben* (overloading)



# Method Overloading bei Vererbung

## Example (Klassen)

```
class Eltern {  
public:  
    void singen() {  
        cout << "Eltern: mimimi";  
    }  
};  
  
class Kind : public Eltern {  
public:  
    void singen() {  
        cout << "Kind: lalala";  
    }  
};
```

# Method Overloading bei Vererbung

## Example (Klassen)

```
class Eltern {  
public:  
    void singen() {  
        cout << "Eltern: mimimi";  
    }  
};
```

Überschreibe die Methoden `singen()` von der Elternklasse

```
class Kind : public Eltern {  
public:  
    void singen() {  
        cout << "Kind: lalala";  
    }  
};
```

# Method Overloading bei Vererbung

## Example (Klassen)

```
class Eltern {  
public:  
    void singen() {  
        cout << "Eltern: mimimi";  
    }  
};
```

Überschreibe die Methoden singen() von der Elternklasse

```
class Kind : public Eltern {  
public:  
    void singen() {  
        cout << "Kind: lalala";  
    }  
};
```

## Example (Main)

```
int main(void) {  
    Eltern eltern;  
    Kind kind;  
  
    eltern.singen();  
    kind.singen();  
}
```

# Method Overloading bei Vererbung

## Example (Klassen)

```
class Eltern {  
public:  
    void singen() {  
  
    }  
};
```

```
class Kind {  
public:  
    void singen() {  
        cout << "Kind: lalala";  
    }  
};
```

## Example (Main)

```
int main(void) {  
    Eltern eltern;  
    Kind kind;
```

### Ausgabe

```
$ ./programm  
Eltern: mimimi  
Kind: lalala
```

# Probleme bei Method Overloading

## Example (Klassen)

```
class Eltern {  
public:  
    void singen() {  
        cout << "Eltern: mimimi";  
    }  
};  
  
class Kind : public Eltern {  
public:  
    void singen() {  
        cout << "Kind: lalala";  
    }  
};
```

# Probleme bei Method Overloading

## Example (Klassen)

```
class Eltern {  
public:  
    void singen() {  
        cout << "Eltern: mimimi";  
    }  
};  
  
class Kind : public Eltern {  
public:  
    void singen() {  
        cout << "Kind: lalala";  
    }  
};
```

## Example (Main)

```
void FamilienSingen(?????) {  
    fam->singen();  
}  
  
int main(void) {  
    Eltern eltern;  
    Kind kind;  
  
    FamilienSingen(&eltern);  
    FamilienSingen(&kind);  
}
```

# Probleme bei Method Overloading

## Example (Klassen)

```
class Eltern {
public:
    void singen() {
        cout << "Eltern: mimimi";
    }
};

class Kind : public Eltern {
public:
    void singen() {
        cout << "Kind: lalala";
    }
};
```

## Example (Main)

```
void FamilienSingen(Eltern* fam) {
    fam->singen();
}

int main(void) {
    Eltern eltern;
    Kind kind;

    FamilienSingen(&eltern);
    FamilienSingen(&kind);
}
```

# Probleme bei Method Overloading

## Example (Klassen)

```
class Eltern {
```

```
public:
```

```
void
```

```
}
```

```
};
```

```
class K
```

```
public:
```

```
void singen() {
```

```
    cout << "Kind: lalala";
```

```
}
```

```
};
```

## Example (Main)

```
void FamilienSingen(Eltern* fam) {
```

```
    fam->singen();
```

### Ausgabe



```
FFFFFFF
```

```
FFFFFFF
```

```
FFFFFFF
```

```
FFFUU
```

```
UUUU
```

```
UUUU
```

```
UUUU
```

```
UUUU
```

```
UUUU-
```

```
$ ./programm
```

```
Eltern: mimimi
```

```
Eltern: mimimi
```

```
FamilienSingen(&Kind),
```

```
}
```



# Inhaltsverzeichnis

1 Einführung

2 Operator Overloading

3 Method Overloading

4 Virtuelle Methoden

# Lösung des Problems: virtuelle Methoden

## Example (Klassen)

```
class Eltern {  
public:  
    virtual void singen() {  
        cout << "Eltern: mimimi";  
    }  
};  
  
class Kind : public Eltern {  
public:  
    void singen() {  
        cout << "Kind: lalala";  
    }  
};
```

# Lösung des Problems: virtuelle Methoden

## Example (Klassen)

```
class Eltern {  
public:  
    virtual void singen() {  
        cout << "Eltern: mimimi";  
    }  
};  
  
class Kind : public Eltern {  
public:  
    void singen() {  
        cout << "Kind: lalala";  
    }  
};
```

## Example (Main)

```
void FamilienSingen(Eltern* fam) {  
    fam->singen();  
}  
  
int main(void) {  
    Eltern eltern;  
    Kind kind;  
  
    FamilienSingen(&eltern);  
    FamilienSingen(&kind);  
}
```

# Lösung des Problems: virtuelle Methoden

## Example (Klassen)

```
class Eltern {  
public:
```

virt **Ausgabe**

```
}  
};
```

```
class K  
public:
```

```
void singen() {  
    cout << "Kind: lalala";  
}  
};
```

## Example (Main)

```
void FamilienSingen(Eltern* fam) {  
    fam->singen();  
}
```



```
$ ./programm  
Eltern: mimimi  
Kind: lalala
```

# Alle in einen Sack stecken

## Example (Beispiel)

```
int main(void) {  
    Eltern sack[2];  
  
    sack[0] = Eltern();  
    sack[1] = Kind();  
  
    for (int i = 0; i < 2; i++) {  
        sack[0]->singen();  
    }  
}
```

# Alle in einen Sack stecken

## Example (Beispiel)

```
int main(void) {  
    Eltern sack[2];  
  
    sack[0] = Eltern();  
    sack[1] = Kind();  
  
    for (int i = 0; i < 2; i++) {  
        sack[0]->singen();  
    }  
}
```

## Ausgabe

```
./programm  
Eltern: mimimi  
Kind: lalala
```

# Arten von virtuellen Methoden

## Definition (Virtuelle Methode)

Die Oberklasse gibt Funktionalität vor; die Unterklasse kann diese jedoch bei Bedarf überschreiben.

# Arten von virtuellen Methoden

## Definition (Virtuelle Methode)

Die Oberklasse gibt Funktionalität vor; die Unterklasse kann diese jedoch bei Bedarf überschreiben.

## Definition (Rein virtuelle Methode)

Die Oberklasse gibt **keine** Funktionalität vor. Die Unterklasse **muss** die Methode überschreiben. Dadurch kann von der Oberklasse kein Objekt mehr erzeugt werden. Man spricht hier auch von einer **abstrakten Klasse**.

```
virtual void methode(int x) = 0;
```



# Wie funktioniert Vererbung und Polymorphie?

- Compiler erzeugt für jede Klasse eine Tabelle
- virtual method table (VMT) oder virtual function table (VFT)
- Konzept das dahinter steckt nennt sich: Dispatch Table

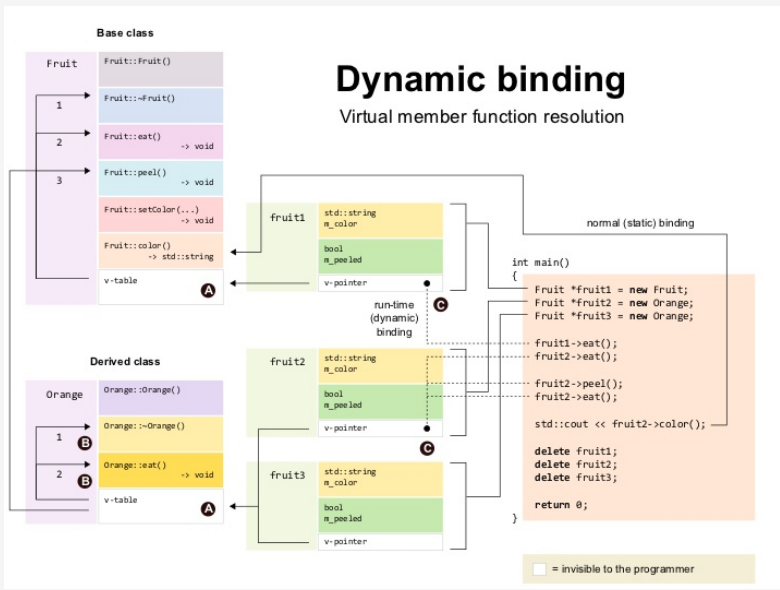


Abbildung: Quelle: Blog: The Syntactic Sugar