

Классы, объекты и переменные

Андрей Васильев

2018

Задача

Мы управляем магазином поддержанных книг. Каждую неделю проводится инвентаризация. Работники сканируют бар-коды на книгах и сохраняют их в CSV-списки.

Пример файла

```
"Date", "ISBN", "Price"  
"2013-04-12", "978-1-9343561-0-4", 39.45  
"2013-04-13", "978-1-9343561-6-6", 45.67  
"2013-04-14", "978-1-9343560-7-4", 36.95
```

Задачи системы

- Выяснить количество книг каждого наименования
- Общую стоимость всех книг

Идентификация ключевых элементов

При проектировании решения в объектно-ориентированном подходе сначала необходимо идентифицировать элементы

Для нашего случая выделим следующие сущности

- Сущность, описывающая одну книгу, BookInStock
- Коллекция книг, содержащихся в наличии, CsvReader

Описание классов в Ruby

Для описания классов используется конструкция

```
class ClassName
  # Содержимое класса
end
```

Создание объектов в Ruby

Для создания объектов класса в Ruby используется метод `new`

```
object_one = ClassName.new  
object_two = ClassName.new
```

- Метод создаёт новый объект и возвращает ссылку на него
- Метод принадлежит классу и вызывается на классе
- Данный метод есть у каждого класса

В примере выше мы создали 2 объекта класса `ClassName` и записали их в переменные `object_one` и `object_two`

Методу можно передать переменные, которые будут использованы при инициализации объекта:

```
book = BookInStock.new('978-1-9343560-7-4', 10.2)
```

Инициализация объектов в Ruby

После создания каждого объекта Ruby инициализирует объект, вызывая метод `initialize` и передавая параметры из `new`

```
class BookInStock
  def initialize(isbn, price)
    @isbn = isbn
    @price = Float(price)
  end
end
```

- Метод используется для установки значения переменным экземпляра класса, описывающие состояние объекта
- Переменные экземпляра начинаются с символа “@”
- Установленные значения должны быть корректны и позволять вызывать любые методы класса в любом порядке
- Метод может проверять переданные в него данные

«Печать» объектов

- Метод `repr` показывает внутреннее состояние объекта
- Метод `pprint` позволяет «красиво» показать состояние объекта
- Метод `repr(s)` пытается преобразовать объект к строке
- Стандартный способ преобразования: имя класса и уникальный идентификатор

```
#<Object:0x000056409cbcf7e0>
```

Преобразование к строке

При преобразовании объекта к строке вызывается метод `to_s`, который можно переопределить со своей реализацией

- Каждый объект уже содержит метод `to_s` с описанным выше поведением
- Метод `to_s` не принимает аргументов
- Метод `to_s` должен вернуть строку

Атрибуты объекта

- Все переменные экземпляра являются приватными
- Для доступа к значениям переменных экземпляра и изменения их состояния определяются методы
- Такие методы определяют внешнее состояние объекта, видимое другими классами. Они называются атрибутами

```
def isbn  
  @isbn  
end
```

Метод `attr_reader` создаёт методы для чтения значения переменных экземпляра класса

```
attr_reader :isbn, :price
```

- Символами описываем имена переменных экземпляра
- Создаёт методы, а не меняет видимость переменных

Изменение атрибутов

Обычным для объектно-ориентированных языков способом изменения атрибута является создание специального метода

```
public void setPrice(double newPrice) {  
    price = newPrice  
}
```

- В Ruby принято оформлять взаимодействие с атрибутами, как с обычными переменными
- Для этого метод, устанавливающий значение имеет на конце символ =

```
def isbn=(isbn)  
    @isbn = isbn  
end
```

```
book.isbn = '978-1-9343561-0-4'
```

Методы для создания атрибутов

Метод `attr_accessor` создаёт методы для чтения и записи данных в переменные экземпляры

```
attr_accessor :isbn, :price
```

- В качестве аргументов передаются символы с именами переменных экземпляра класса
- При его использовании класс предоставляет полный доступ внешним объектам, т.е. теряет контроль над своими данными

Метод `attr_writer` создаёт метод для записи данных. Очень редкий зверь.

Виртуальные атрибуты

В Ruby вы всегда взаимодействуете с методами, а не с переменными экземпляра, т.е. вы фиксируете интерфейс, но можете менять его реализацию

Можно описать атрибут, который не просто читает или записывает в переменную экземпляра класса

Виртуальный атрибут - стоимость книги в копейках

```
def price_in_copeks
  Integer(@price * 100 + 0.5)
end
def price_in_copeks=(copeks)
  @price = copeks / 100.0
end
```

- Чтение значения: `book.price_in_copeks`
- Присваивание значения: `book.price_in_copeks = 15`

Взаимодействие между классами

Во время решения реальных задач с помощью классов мы описываем не только реальные объекты, но также и технические элементы, необходимые для достижения цели

В нашем приложении необходимо обрабатывать информацию о множестве книг, которая записана в CSV-файлы

Класс `CsvReader` - чтение и обработка набора данных

Определим интерфейс класса, который мы хотим реализовать

- Чтение информации из нескольких CSV-файлов
 - ▶ `read_in_csv_data`
- Вычисление нужных характеристик
 - ▶ `total_value_in_stock`
 - ▶ `number_of_each_isbn`

Чтение данных из CSV-файла

Класс `CSVReader` должен считывать данные из нескольких CSV-файлов, которые собираются разными устройствами

- Стандартная поставка включает в себя библиотеку `csv`
- Библиотека предоставляет класс `CSV`, позволяющий читать и записывать CSV-документы
- Для чтения можно воспользоваться методом `foreach`

```
CSV.foreach('file.csv', headers:true) do |row|  
  puts "#{row['ISBN']}, #{row['Price']}"  
end
```

```
"Date", "ISBN", "Price"  
"2013-04-12", "978-1-9343561-0-4", 39.45
```

Хранение информации о книгах

Класс `CvsReader` должен сохранять информацию о всех считанных книгах. Для её хранения будем использовать массив.

- Пустые массивы обычно создаются с помощью литерала `[]`
- Метод `<<` добавляет объект в конец массива
- Метод `push` добавляет один или несколько объектов в конец массива

Альтернативные имена методов

Ruby позволяет разработчикам определить альтернативные имена для публичных методов. В Ruby 2.5 ввели альтернативное название для метода `push`: `append`.

Структурирование файлов приложения

- Обычно один исходный файл на языке Ruby содержит один класс или один модуль
 - ▶ Позволяет легко определять файл с нужным классом
 - ▶ Облегчает рефакторинг исходного кода
 - ▶ Облегчает модульное тестирование
- Для подключения других файлов используются методы
 - ▶ `require` для подключения внешних библиотек
 - ▶ `require_relative` для подключения собственных файлов по относительному пути

Желательно разделять модули, ответственные за взаимодействие с внешним миром (пользователи, файлы) от модулей, которые реализуют обработку данных

Контроль доступа к методам класса

Ruby предоставляет 3 уровня контроля доступа к методам

- Публичные (`public`) методы могут быть вызваны любым объектом
 - ▶ По умолчанию все методы кроме `initialize` являются публичными
- Защищённые (`protected`) методы могут быть вызваны внутри дерева наследования
- Приватные (`private`) методы могут быть вызваны только лишь внутри данного класса

Отличия от знакомых вам языков программирования

- Приватные методы нельзя вызывать из других объектов этого же класса
- Контроль за вызовом методов осуществляется во время выполнения приложения, а не во время

Указание контроля доступа

Для указания контроля доступа используются методы `public`, `protected`, `private`

Указание уровня доступа для секции

```
class MyClass
  private
  def method_one
  end
  def method_two
  end
end
```

Указание уровня доступа для конкретных методов

```
class MyClass
  private :method_one, :method_two
end
```

Переменные

- Основная задача переменных - хранение ссылки на объект
- Переменные не являются объектами

```
person1 = "Tim"  
person2 = person1  
person1[0] = 'J'
```

- Оператор присваивания записывает ссылку на объект
- Все изменения объекта видны во всех переменных, ссылающихся на данный объект

Предотвращение непродуманных изменений

Использование явного копирования

```
person1 = "Tim"  
person2 = person1.dup  
person1[0] = 'J'
```

Запрет всех последующих изменений

```
person1 = "Tim"  
person2 = person1  
person1.freeze  
person1[0] = 'J'
```

Проектирование объекта неизменяемым