

Лекция 2

Здравствуйте, уважаемые слушатели!

Тема нашей лекции – Основные принципы ООП: инкапсуляция, наследование, полиморфизм, абстракция

План лекции:

1. Введение в объектно-ориентированное программирование (ООП)
2. Принцип инкапсуляции
3. Принцип наследования
4. Принцип полиморфизма
5. Заключение

1. Введение в объектно-ориентированное программирование (ООП)

Объектно-ориентированное программирование (ООП) — это методология разработки программного обеспечения, в которой основными элементами являются объекты, взаимодействующие друг с другом. Каждый объект является экземпляром класса и содержит данные (состояние) и методы (поведение), которые определяют, как объект может взаимодействовать с другими объектами. ООП позволяет разработчикам моделировать реальные сущности в программном коде, что облегчает проектирование, реализацию и сопровождение программ.

Принципы ООП помогают структурировать код так, чтобы он был легко читаемым, расширяемым и устойчивым к ошибкам. К основным принципам ООП относятся инкапсуляция, наследование, полиморфизм и абстракция. Эти принципы направлены на повышение гибкости и повторного использования кода.

2. Принцип инкапсуляции

Инкапсуляция — это принцип, согласно которому внутреннее состояние объекта защищено от прямого доступа извне. Этот принцип позволяет скрывать реализацию класса и открывать только необходимые методы для работы с объектом. Инкапсуляция помогает создать «черный ящик», где пользователи класса взаимодействуют с его интерфейсом, не вникая в детали реализации.

2.1 Основные концепции инкапсуляции

Инкапсуляция заключается в ограничении доступа к данным и методам объекта. Для этого используются модификаторы доступа:

- **Приватный (private):** Приватные члены класса доступны только внутри самого класса. Этот модификатор защищает данные от случайного или некорректного использования вне класса.
- **Защищенный (protected):** Защищенные члены доступны внутри класса и в его подклассах.
- **Публичный (public):** Публичные члены доступны из любого места в программе и обеспечивают интерфейс для взаимодействия с объектом.

2.2 Примеры инкапсуляции

Пример на языке Python:

```
python
Копировать код
class BankAccount:
    def __init__(self, balance):
        self.__balance = balance # приватный атрибут

    def deposit(self, amount):
        if amount > 0:
            self.__balance += amount

    def withdraw(self, amount):
        if 0 < amount <= self.__balance:
            self.__balance -= amount

    def get_balance(self):
        return self.__balance
```

В этом примере баланс является приватным атрибутом, доступ к которому возможен только через методы `deposit`, `withdraw` и `get_balance`. Это защищает данные от нежелательного вмешательства.

2.3 Преимущества инкапсуляции

- **Защита данных:** Приватные данные защищены от внешних изменений, что предотвращает случайное или преднамеренное повреждение данных.
- **Стабильность кода:** Изменения в реализации могут быть произведены без необходимости модификации кода, который использует объект.
- **Контроль над доступом:** Методы позволяют задавать правила для доступа и изменения данных, например, можно добавлять валидацию.

3. Принцип наследования

Наследование — это принцип, позволяющий создавать новые классы на основе уже существующих. Новый класс, называемый подклассом (или дочерним классом), наследует атрибуты и методы родительского класса (или суперкласса). Это позволяет повторно использовать код и упрощает его сопровождение.

3.1 Основные концепции наследования

- **Суперкласс и подкласс:** Класс, от которого наследуются свойства, называется суперклассом. Класс, который наследует эти свойства, называется подклассом.
- **Переопределение методов:** Подклассы могут переопределять методы родительского класса, что позволяет адаптировать поведение под конкретные задачи.
- **Расширение функциональности:** Подклассы могут добавлять новые методы и атрибуты, не изменяя родительский класс.

3.2 Примеры наследования

Пример на языке Python:

```
python
Копировать код
class Animal:
    def __init__(self, name):
        self.name = name

    def speak(self):
        raise NotImplementedError("Subclasses must implement this method")

class Dog(Animal):
    def speak(self):
        return f"{self.name} says Woof!"

class Cat(Animal):
    def speak(self):
        return f"{self.name} says Meow!"
```

В этом примере класс Dog и класс Cat наследуют от класса Animal. Каждый из них переопределяет метод speak, реализуя свое уникальное поведение.

3.3 Преимущества наследования

- **Повторное использование кода:** Общие атрибуты и методы могут быть определены в родительском классе, что сокращает дублирование кода.

- **Гибкость и расширяемость:** Новые классы могут наследовать и расширять функциональность без необходимости переписывать существующий код.
- **Обеспечение иерархии:** Наследование помогает организовать классы в иерархическую структуру, отражающую реальные отношения между объектами.

4. Принцип полиморфизма

Полиморфизм — это способность объектов разных классов обрабатывать вызовы одного и того же метода по-разному. В контексте ООП это означает, что метод с одинаковым именем в разных классах может выполнять разные действия. Полиморфизм позволяет использовать один и тот же интерфейс для работы с различными объектами, обеспечивая гибкость кода.

4.1 Полиморфизм времени компиляции и времени выполнения

Существует два типа полиморфизма:

- **Полиморфизм времени компиляции:** Этот тип реализуется с помощью перегрузки функций и методов, что позволяет методам с одинаковым именем иметь разные сигнатуры.
- **Полиморфизм времени выполнения:** Включает переопределение методов, когда подкласс реализует метод родительского класса по-своему.

4.2 Примеры полиморфизма

Пример полиморфизма в Python:

```
python
```

Копировать код

```
class Shape:
    def area(self):
        raise NotImplementedError("Subclasses must implement this method")

class Circle(Shape):
    def __init__(self, radius):
        self.radius = radius

    def area(self):
        return 3.1415 * self.radius ** 2

class Rectangle(Shape):
    def __init__(self, width, height):
        self.width = width
```

```
self.height = height

def area(self):
    return self.width * self.height

# Использование полиморфизма
shapes = [Circle(5), Rectangle(4, 6)]
for shape in shapes:
    print(f'Area: {shape.area()}')
```

В этом примере метод `area` реализован в каждом подклассе, и при вызове `area` для каждого объекта используется своя версия метода.

4.3 Преимущества полиморфизма

- **Гибкость и расширяемость:** Полиморфизм позволяет использовать один и тот же интерфейс для различных типов данных, облегчая добавление новых типов объектов.
- **Снижение сложности кода:** Полиморфизм позволяет обрабатывать разные типы объектов через общий интерфейс, что упрощает структуру программы.
- **Упрощение поддержки и расширения:** Благодаря полиморфизму можно добавлять новые подклассы, не изменяя существующий код, который использует интерфейс родительского класса.

5. Принцип абстракции

Абстракция — это принцип, позволяющий выделить важные характеристики объекта, скрывая его детали. В ООП абстракция достигается с помощью абстрактных классов и интерфейсов. Абстрактные классы не могут быть созданы как экземпляры, но служат шаблоном для создания других классов.

5.1 Абстрактные классы и интерфейсы

- **Абстрактный класс:** Класс, содержащий один или несколько абстрактных методов (методов без реализации), которые должны быть реализованы в подклассах.
- **Интерфейс:** Определяет контракт, который должны соблюдать все классы, реализующие этот интерфейс. В языках, таких как Python, интерфейсы реализуются через абстрактные классы.

5.2 Примеры абстракции

Пример абстракции в Python с использованием библиотеки `abc`:

```
python
```

Копировать код
from abc import ABC, abstractmethod

```
class Vehicle(ABC):
    @abstractmethod
    def start_engine(self):
        pass

class Car(Vehicle):
    def start_engine(self):
        return "Car engine started"

class Motorcycle(Vehicle):
    def start_engine(self):
        return "Motorcycle engine started"

vehicles = [Car(), Motorcycle()]
for vehicle in vehicles:
    print(vehicle.start_engine())
```

В этом примере `Vehicle` является абстрактным классом, который содержит абстрактный метод `start_engine`. Классы `Car` и `Motorcycle` обязаны реализовать этот метод.

5.3 Преимущества абстракции

- **Повышение гибкости:** Абстракция позволяет сосредоточиться на функциональности, игнорируя детали реализации.
- **Сокращение сложности:** Абстракция уменьшает сложность системы, обеспечивая только необходимую информацию.
- **Снижение избыточности:** Благодаря абстракции можно создавать общие шаблоны для классов, уменьшая дублирование кода.

6. Заключение

Основные принципы объектно-ориентированного программирования — инкапсуляция, наследование, полиморфизм и абстракция — предоставляют мощные и гибкие инструменты для создания структурированного, масштабируемого и поддерживаемого программного обеспечения. Эти принципы позволяют разрабатывать системы, которые легко адаптируются к изменениям и новым требованиям, минимизируя количество дублирующего кода и повышая уровень безопасности и надежности.

Инкапсуляция защищает данные и скрывает детали реализации, наследование способствует переиспользованию кода, полиморфизм позволяет создавать универсальные интерфейсы для работы с различными объектами, а абстракция

упрощает взаимодействие с системой, фокусируясь на ключевых характеристиках. В совокупности эти принципы делают ООП мощной парадигмой, которая остается востребованной и актуальной в разработке современного программного обеспечения, обеспечивая основу для построения сложных систем, которые легко поддерживать и развивать.

Литературы:

1. Лекции по теории вероятностей и элементам математической статистики. Лекции по теории вероятностей. Пахнутов И. Москва-ЭМОСКО-2016 стр 11-18
2. Курс Упражнений по Теории Вероятностей и Математической Статистике. Серия Основ Математики Экономики. Версия-2 -2021 стр. 10-17