

Héritages avancés

Philippe Collet

D'après un cours de Roger Rousseau

Master 1 IFI

2013-2014

<http://deptinfo.unice.fr/twiki/bin/view/Minfo/SoftEng1314>

Plan

1. Sous-typage versus factorisation
2. Etude des possibilités d'héritage

Rappels des objectifs

- L'héritage (au sens large) dans les langages objets vise deux objectifs pour établir des liens:
 1. de **compatibilité** pour les substitutions polymorphiques : **sous-typage**
 2. d'**inclusion** pour récupérer, en totalité ou en partie, des implémentations (représentation des données et des algorithmes) : **factorisation**

Rappels des objectifs

- Ces deux objectifs sont proposés:
 - En Eiffel: intégrés dans un seul mécanisme d'héritage multiple, avec des redéfinitions covariantes : **inherit**
 - En Java: séparés par deux liens explicites :
 - Compatibilité avec plusieurs interfaces : **implements**
 - Récupération d'une seule implémentation: **extends**

Lien de compatibilité : sous-typage

Il permet :

- le polymorphisme, donc des substitutions dynamiques d'objets

```
var v : T;
```

```
v = new T1 ; v = new T2; // T1 et T2 sous-type de T
```

- L'implémentation multiple d'une même **interface**, avec possibilité de chargement dynamique de classes

Sous-typage

- Comme pour la généricité, la substitution est une forme d'**évolution** rapide, avec des garanties de correction
- Combinée à l'encapsulation et à l'envoi de messages, on n'a pas besoin de connaître les détails d'implémentation:
 - Le typage garantit l'existence d'un service
 - Le lookup choisit l'implémentation qui convient !

Contraintes pour le sous-typage

- Pour que les substitutions fonctionnent, il faut garantir la compatibilité
- Les classes qui définissent un sous-type de A doivent:
 - Fournir **au moins** les mêmes services que A :
 - Les mêmes méthodes ou attributs, avec des types compatibles, mais éventuellement de nouveaux noms ou algorithmes
 - Règle de l'«entonnoir» pour les redéfinitions de méthodes
 - Peuvent fournir des services en plus, mais pas en moins

Sous-typage : principe d'inversion

- Dans les langages impératifs (*C, Pascal, Ada, Modula...*), on recommande de décomposer un problème en **fonctions** ayant en arguments les données à manipuler: « programmation structurée »
- Si la structure des données évolue :
 - Il faut réviser toutes ces fonctions
 - Ou discriminer explicitement...

Sous-typage : principe d'inversion (2)

```
void f1(reservation r){  
    switch (r)  
    case r1 : action 1.1  
    case r2 : action 1.2  
    ...  
    case rn : action 1.n  
}
```

```
void f2(reservation r){  
    switch (r)  
    case r1 : action 2.1  
    case r2 : action 2.2  
    ...  
    case rn : action 2.n  
}
```

```
void fm(reservation r){  
    switch (r)  
    case r1 : action m.1  
    case r2 : action m.2  
    ...  
    case rn : action m.n  
}
```

Sous-typage : principe d'inversion (3)

- Si un nouveau cas de réservation apparaît, il faudra modifier toutes les discriminations explicites, dans toutes les fonctions $f_1 \dots f_n$

Sous-typage : principe d'inversion (4)

- Le principe d'inversion [Meyer 88] dit:

au lieu de tester les types de données dans les fonctions, mettez les fonctions dans les données...

- Particulièrement, si beaucoup de fonctions ont le même type d'argument :
 - `f1(State s...), f2(State s...), ... fn(State s...)`
- c.-à-d., transformez les fonctions en méthodes de classes, avec autant de classes que de situations :
 - `Class State ...`
`void f1() ...`
`void fn() ...`

Sous-typage : principe d'inversion (5)

- Bien entendu, il y a toujours $n*m$ algorithmes à écrire...
- Mais les discriminations explicites (**if**, **switch**, **case...**) sont remplacées par des discriminations implicites produites par la liaison dynamique (*lookup*)
- ➡ le code en place reste **stable**, même si l'on ajoute de nouveaux cas, traités par de nouvelles classes

Sous-typage : principe d'inversion (6)

```
class R1 extends R{  
  void f1() { action 1.1 }  
  void f2() { action 1.2 }  
  ...  
  void fn() { action 1.n }  
}
```

```
class Rm extends R{  
  void f1() { action m.1 }  
  void f2() { action m.2 }  
  ...  
  void fn() { action n.n }  
}
```

```
class R2 extends R {  
  void f1(){ action 2.1 }  
  void f2(){ action 2.2 }  
  ...  
  void fn(){ action 2.n }  
}
```

```
void utilise (R: r, ...){  
  r.f1() ;  
  r.f2() ;  
  ...  
  r.fn();  
}
```

Les discriminations sont cachées, le code reste stable même si l'on ajoute de nouvelles classes Rx ou modifie les anciennes...

Lien d'inclusion: factorisation

Il permet :

- De maintenir l'**unicité** des parties à inclure plusieurs fois : précieuse pour l'évolution
- Des économies de développement (temps, argent)
- De la place en mémoire, un code plus compact
- De propager automatiquement les modifications faites dans les parties factorisées, dans toutes les parties qui les récupèrent.

Exemple :

```
Class Vector<Monoid> extends ArrayList<Monoid> ...
```

Tous les services de ArrayList, présents ou futurs peuvent être automatiquement récupérés dans Vector

Contraintes pour la récupération

- Pour que la récupération fonctionne, il faut simplement garantir l'unicité des parties à inclure
- Les classes qui définissent une récupération de A peuvent:
 - Fournir les mêmes services que A :
 - Les mêmes méthodes ou attributs, sans contrainte de compatibilité : nouvelles signatures, nouveaux noms ou algorithmes
 - Pas de règle de l'entonnoir pour les assertions des méthodes redéfinies
 - Peuvent fournir des services en plus ou en moins,
 - Changer la visibilité des services récupérés...

L'héritage : une technique adaptative

- Les deux liens d'héritage, **sous-typage** et **factorisation**, facilitent la maîtrise de l'évolution de manière **adaptative**:
 - Possibilité de choisir « à la main » ce que l'on veut récupérer, modifier les noms ou les algorithmes (redéfinitions), la visibilité, le statut implémenté ou abstrait...
- en préservant des zones de **stabilité**, et d'**unicité**
- avec les **garanties** offertes par le **typage, statique ou dynamique**

Intégration des liens d'héritage

- Puisque ces liens sont très utiles ...
 - Peut-on les généraliser en lien multiple : **héritage multiple** ?
 - Les fusionner en un seul type de lien, alors que les contraintes sont différentes ?
- Eiffel (B. Meyer) et C++ (B. Stroustrup) répondent oui !
- Java (J. Gosling et al.) répond non !

Unicité des liens d'héritage

- Avantages possibles:
 - Un seul concept : Classe, concrète ou abstraite
 - Héritage multiple
 - Covariance en Eiffel, non-variance en C++
 - Possibilités d'intégration avec généricité et assertions
- Inconvénients possibles :
 - Confusion des intentions : factorisation ou compatibilité ?
 - Héritage multiple engendre des conflits d'intérêt qu'il faut résoudre « à la main » : complications
 - Risques d'inefficacité du lookup ?
 - Problèmes de typage statique dûs à la covariance

Séparation des liens d'héritage (Java)

- Avantages possibles :
 - Une construction pour chaque intention : **class** et **interface**
 - Pas de conflit d'intérêt ?
 - Gain d'efficacité possible ?
- Inconvénients possibles :
 - Redondance des concepts d'**interface** et de **classe abstraite**
 - Héritage simple des classes, multiple des interfaces
 - Les deux liens sont en fait du sous-typage, avec les mêmes contraintes, donc complication avec la généricité

Héritage simple ou multiple ?

- L'héritage multiple a (eu ?) mauvaise réputation:
- compliqué ?
- perte d'efficacité ?
 - grossissement des objets ?
 - temps du lookup ?
- on sait optimiser un système figé, statique:
 - lookup en temps constant
 - dégraisser les attributs inutiles
 - dégraisser les méthodes inutilisées
 - inlining lorsque la liaison dynamique est inutile...

Héritage simple ou multiple ? (2)

- L'héritage multiple, élaboré comme en Eiffel, est incontestablement utile pour favoriser la réutilisation de classes de **bibliothèques** organisées de manière subtiles, par des spécialistes...
- Mais pour le commun des programmeurs, pour les applications, il est (peut-être) trop compliqué...

Séparation ou Unification des liens?

- L'unification des deux liens comme en Eiffel, le mariage de convenance, permet de traiter plus de cas, est plus uniforme...
- Mais cela peut aussi conduire à des abus :
 - un avion n'est pas un héritage des ailes et du fuselage,
 - mais un agrégat, un assemblage de ses parties,
 - car il n'y a aucun intérêt à attacher par polymorphisme un avion à une variable de type Aile.

Séparation ou Intégration des liens? (2)

- La séparation des liens, Classe vs Interface de Java, est plus claire et permet de traiter les cas simples de mariages de raison.
- Conceptuellement, elle prépare l'approche « Composant » avec plusieurs interfaces,
- Les interfaces correspondent bien, en héritage multiple, à l'idée de types désincarnés, abstraits (mais on regrette l'absence d'assertions)
- Pas de renommage, mais surcharges des méthodes

Séparation ou Intégration des liens? (3)

- Le lien **extends** paraît plus faible :
 - héritage simple seulement,
 - avec les contraintes inutiles de compatibilité sémantique,
 - pas de possibilité de ne récupérer qu'une partie des services,
 - contrainte d'invariance trop forte,
 - confusions entre classe abstraite et interface
 - manque d'homogénéité avec la généricité:
on doit écrire `ArrayList<E extends Monoid>`
(Monoid, classe ou Interface)
et non `ArrayList<E implements Monoid>`
(si Monoid est une interface)

Conclusion sur l'héritage

- L'héritage est puissant pour la réutilisation de structures simples et pour le sous-typage...
- Mais il est peu apte à la réutilisation d'architecture complexes :
 - il faut plusieurs interfaces → composants
 - des canevas d'architectures →
 - [design patterns](#),
 - templates de composants, architectures orientées services, etc.