

Klasser

- Vi har tidigare talat om objekt av olika slag (t.ex. turtle-objekt, list-objekt, sträng-objekt). Vi skall nu beskriva hur man definierar egna klasser av objekt.
- Objekt kan ha både *egenskaper* (data) och *metoder*. Ett turtle-objekt, till exempel, har bl.a. egenskaperna *position*, *riktning*, *storlek* och *färg* samt metoder, d.v.s. en sorts funktioner, som hämtar information (*xcor*, *ycor*) om eller påverkar ett speciellt objekt (*forward*, *left*, ...).
- En klass kan sägas vara en ritning eller beskrivning av vilka data som objekten ska ha och vilka metoder som ska finnas. Beskrivningen är skriven i pythonkod.

Design av en klass BankAccount

För att hantera ett enkelt bankkonto behöver vi uppgift (data) om kontonumret och saldot.

Kan kanske lösas med två st enkla variabler så här:

```
balance = 10000.0      # saldot  
accountNumber = 'ABC-123'
```

Hur gör vi om vi har flera bankkonton?

Införa många variabler: `balance1, balance2, ...`
och `accountNumber1, accountNumber2, ...`

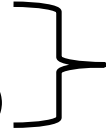
Det blir väldigt knöligt och om vi tänker efter, egentligen ohållbart. Exvis söka efter ett visst kontonummer.

Bättre: En lista för saldo resp för kontonummer ...

```
balance = []  
accountNumber = []
```

De båda listorna är nu tomma.
Skapa konton:

```
balance.append(999.0)  
accountNumber.append('123456-33')
```



Första kontot

```
balance.append(100.0)  
accountNumber.append('955521-46')
```



Andra kontot

Men, några problem:

- Ett specifikt bankkonto består av två element i varsin lista. Det är indexet (positionen) i listan som kopplar ihop dessa två element.
- Tänk om man önskar ha mer info om ett bankkonto, ex.vis kreditgräns, kontotyp, etc → Ger fler listor att hålla reda på.
- Hur löser man uttag och insättning på kontona på ett säkert sätt? Exvis göra felaktiga uttag

Bättre med lista med listelement

```
bankAccount = [ ['123456-33', 999.0] ]
```

```
bankAccount.append( ['955521-46', 100.0] )
```

Eller ett lexicon (dictionary):

```
bankAccount = { }
```

```
bankAccount[ '123456-33' ] = 999.0
```

```
bankAccount[ '955521-46' ] = 100.0
```

Bättre, en "variabel" som representerar ett bankkonto, och som refererar till två värden: saldot och kontonumret.

Vi designar/skriver en klass `BankAccount` med vilken vi kan skapa `BankAccount`-variabler som representerar ett bankkonto.

Vilka data skall ett bankkonto ha koll på?

Jo, saldo och kontonummer, vi kallar dem lämpligen

- `balance`, (en float)
- `accountNumber`, (en sträng)

Detta definierar klassens s.k. *instansvariabler*

Hur skapar vi ett BankAccount- objekt? På vilket (vilka) sätt önskar vi kunna skapa bankkonton ?

Detta bestämmer hur de s.k. *konstruktoren* skall se ut. Konstruktoren är speciella metoder som skapar och initierar objekt.

- Skapa ett bankkonto där vi bestämmer kontonumret och sätter saldot till 0 kr (eller en där man preciserar startsaldot)
- Något annat sätt att skapa skapa ett bankkonto? Nej...

Dvs vi behöver bara EN *konstruktor*.

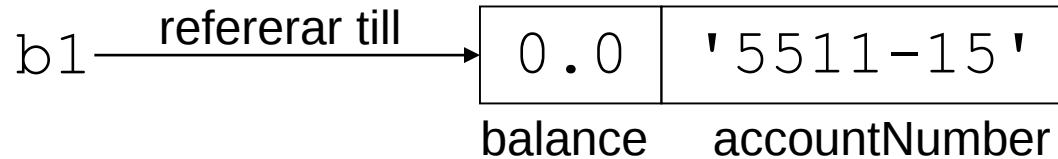
```
b1 = BankAccount('5511-15')
```

Jämför med: `t = turtle.Turtle()`

Modulen där klassen Turtle är definierad Anrop av konstruktorn i klassen Turtle

```
b1 = BankAccount('5511-15')
```

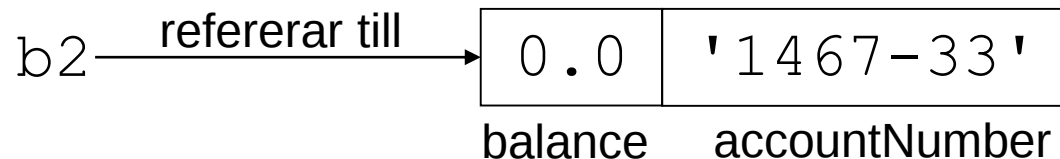
b1 är ett objekt av typen BankAccount



b1 refererar till sina instansvariabler: `balance`, `accountNumber`

Skapa ett annat BankAccount-objekt

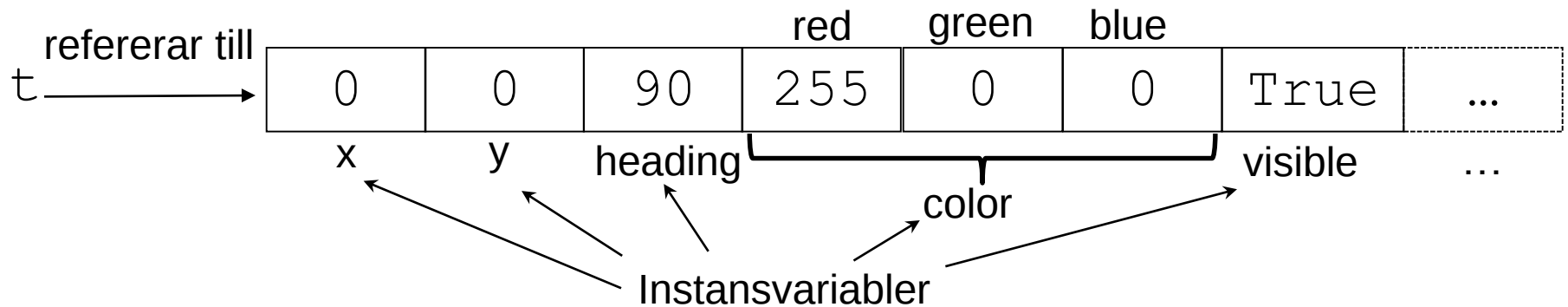
```
b2 = BankAccount('1467-33')
```



Varje objekt har sin egen uppsättning instansvariabler som den har kontroll över.

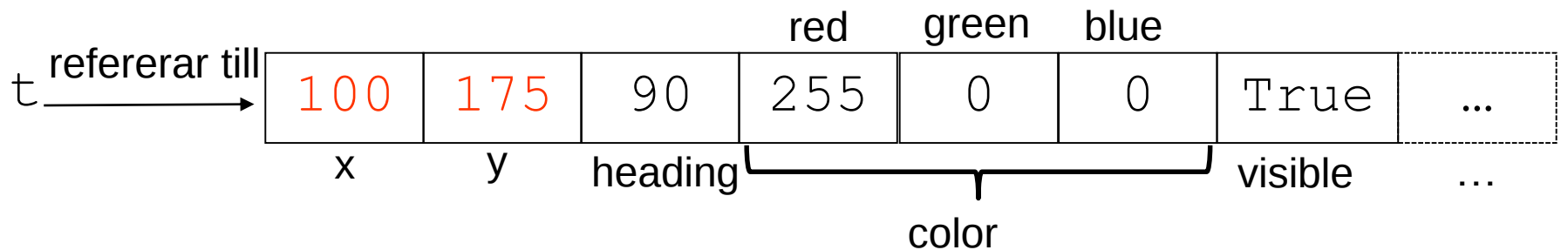
Jämför:

```
t = turtle.Turtle() # t är ett objekt av typen Turtle
```



```
t.goto(100,175) # Flytta paddan
```

Notera punktnotationen: Anropa metoden `goto` för de instansvariabler som `t` refererar till



Vad vi vill kunna göra med ett bankkonto?

Detta definierar vilka *metoder* klassen skall ha

- Ta ut pengar
- Sätta in pengar
- Få veta saldot
- Få veta kontonumret
- (Ändra kontonumret, Nej, behövs ej!)

Metod som ändrar instansvariabel kallas *modifier*

Metod med vilken man får veta värdet på instansvariabel kallas *accessor*

Vilken typ är ovan fyra metoder?

Döp metoderna och bestäm parametrar samt returvärde

- Ta ut pengar :
Namn: **withdraw**
Parametrar? Returvärde?
- Sätta in pengar
Namn: **deposit**
Parametrar? Returvärde?
- Få veta saldot
Namn: **getBalance**
Parametrar? Returvärde?
- Få veta kontonumret
Namn: **getAccountNumber**
Parametrar? Returvärde?

Så här kan klassen BankAccount sammanfattas.

Klassen BankAccount

```
• balance (typ float)
• accountNumber (typ str)
BankAccount(accNumber (typ str))
withdraw (amount (typ float))
deposit(amount (typ float))
getBalance() : (retur float)
getAccountNumber() : (retur str)
```

instansvariabler

konstruktör

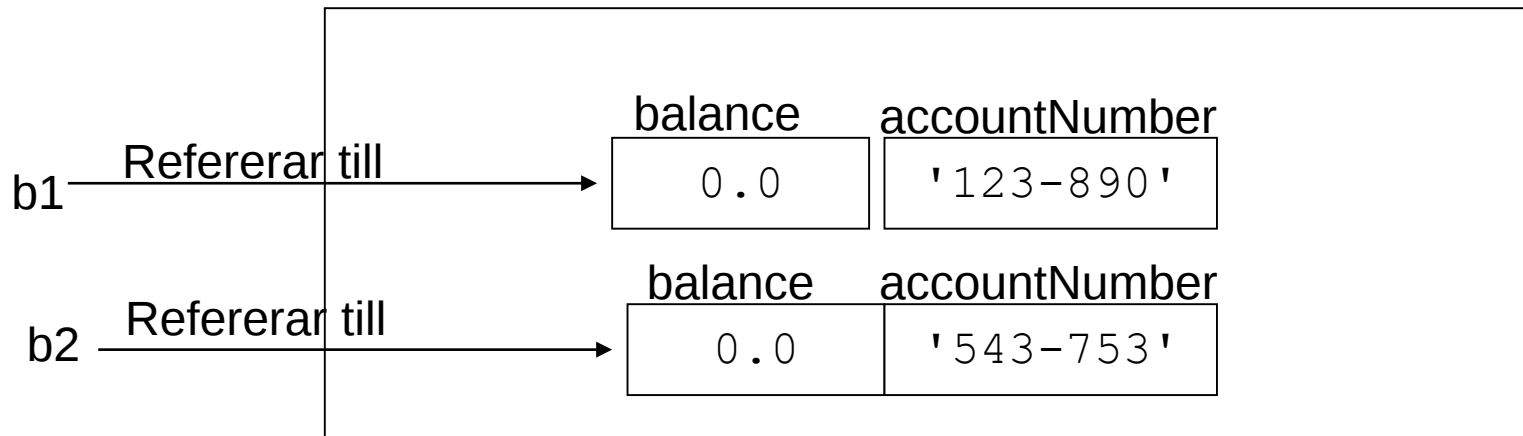
metoder

- Instansvariabeln `balance` skall ha typen `float`.
- Instansvariabeln `accountNumber` skall ha typen `str`.
- Konstruktorn skall ha en parameter av typen `str`.
- Metoderna `withdraw` och `deposit` skall ha en parameter av typen `float`. Båda är *modifiers*, ty de ändrar instansvariabler, dvs ändrar objektet.
- Metoderna `getBalance` och `getAccountNumber` skall ej ha någon parameter och returnera en `float` respektive en `str`. Båda är *accessors*, ty de skickar ut data från objektet.

Pythonsatser som skapar två BankAccount-objekt

```
b1 = BankAccount('123-890')  
b2 = BankAccount('543-753')
```

Ser det ut så här i minnet



Vid anropet av konstruktorn reserveras minnesutrymme som behövs för instansvariablerna som får värden
Vi kommer åt instansvariablernas värden via metoderna

Vi studerar klassen `BankAccount` som finns i pythonfilen [`BankAccount.py`](#) som finns att ladda ned från kurswebben. Testa att köra med `Run`. Vad händer?

Studera programmet [`Test BankAccount.py`](#) som använder klassen `BankAccount`. Finns att ladda ned från kurswebben. Testkör programmet.

Vi ser att de två sista satserna i `Test_BankAccount`, dvs utskrifterna av `b1` och `b2` ger konstigt resultat. Återkommer till detta.

Ändra `Test_BankAccount` så att vi på ett konto tar ut för mycket pengar. Vad händer?

Vi ändrar i programmet `BankAccount` så att man ej kan ta ut pengar som det ej finns täckning för.

Vad kan ändras?

Kan klassen "meddela" på något sätt att man försöker ta ut för mycket?

Ändra programmet `Test_BankAccount` så att det tar hänsyn till att klassen är ändrad. Programmet skall skriva ut en text huruvida det gick att ta ut pengar eller inte.

Vi såg tidigare att de två sista satserna i `Test_BankAccount`, dvs utskrifterna av `b1` och `b2` ger konstiga resultat, det blev:

```
b1: <BankAccount.BankAccount object at 0x03C98DC0>
b2: <BankAccount.BankAccount object at 0x03EE6598>
```

Filens namn Klassens namn Minnesadress

Python vet ej hur objektet skall skrivas ut, därför skrivs det att objekten är `BankAccount`-objekt och att klassen är definierad i filen `BankAccount` samt objektens referens (minnesadress).

Vi skall nu definiera metoden `__str__` som ser till att man får en mer informativ utskrift. Vi kikar i klassen [`BankAccount.py`](#) där metoden finns längst ned.

- Skulle man kunna slå ihop metoderna `withdraw` och `deposit`?

Inkapsling – ett nyckelbegrepp inom objektorienterad programmering

- Ett objekts exakta beteende och funktion är dold för omvärlden.
- Varje klass är en abstraktion och visar ett *gränssnitt* mot omvärlden som specificerar hur andra klasser får interagera med den.
- Detta garanterar att alla förändringar av ett objekt sker genom programkod som tillhör objektets klass.
- Ett visst objekt kan inte påverka ett annat objekt på annat sätt än genom detta objekts gränssnitt.

- Till ett objekt hör metoder och instansvariabler.
- All kommunikation med objektet sker via metoder.
- Endast objektet vet om sina instansvariabler.
- Via metoderna kan man ändra instansvariablerna och få veta dess värden.

