

Viktiga programmeringsbegrepp: Kontrakt

Vad lovar {klassen, metoden, fältet}?

- **Kontrakt**: Överenskommelse som anger

- Vad som ska **tillhandahållas**
- Vad som förväntas i **utbyte**
- Allmänna **regler** runt utbytet
- ...



- Inom **objektorienterad programmering**:

- Vilka värden kan en metod **ta emot**?
- Vad **gör** metoden, om den får sådana värden? Vad gör den *inte*?
- Vad **returnerar** den?
- Vad garanterar en **klass** angående sitt tillstånd och beteende?
- ...

Kod kan innehålla (vissa) formella kontrakt



```
class Circle {  
  private double x, y, r;  
  public Circle(double x, double y, double r) {  
    this.x = x;  
    this.y = y;  
    this.r = r;  
  }  
  public double getArea() {  
    return Math.PI * this.r * this.r;  
  }  
}
```

**Krav på input: Parametrarna
måste vara av typ double**

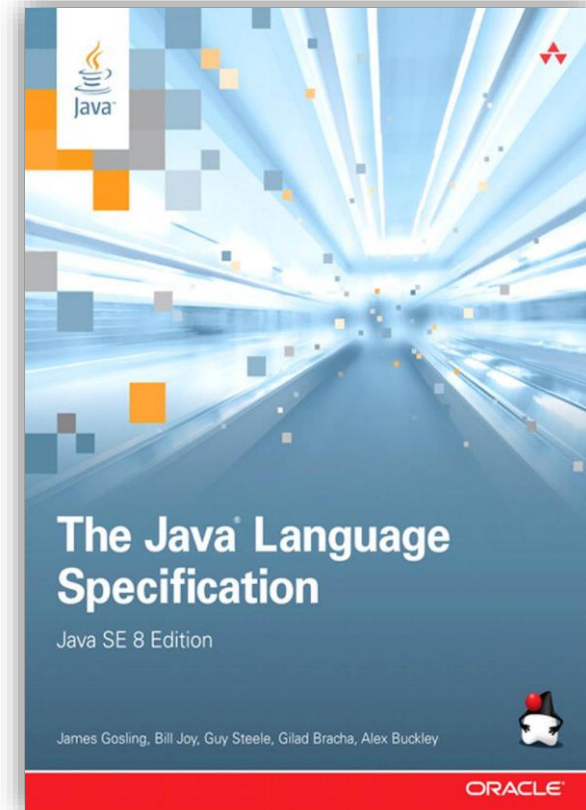
**Löfte om resultattyp:
Returnerar alltid double**

**Följer direkt från manifest typning
Så vanligt att man oftast inte ens ser det som kontrakt**

Varför räcker inte koden?

```
class Circle {  
  private double x, y, r;  
  public Circle(double x, double y, double r) {  
    this.x = x;  
    this.y = y;  
    this.r = r;  
  }  
  public double getArea() {  
    return Math.PI * this.r * this.r;  
  }  
}
```

+



Definierar exakt vad programmet gör!

Varför räcker inte detta?

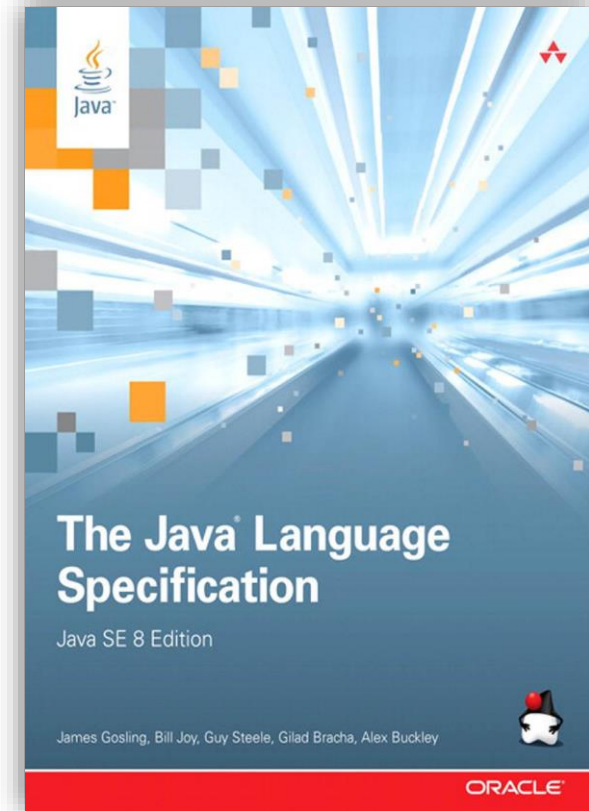
Varför räcker inte koden? (2)

```
class Circle {  
  private double x, y, r;  
  public Circle(double x, double y, double r) {  
    this.x = x;  
    this.y = y;  
    this.r = r;  
  }  
  public double getArea() {  
    return Math.PI * this.r * this.r;  
  }  
}
```

+

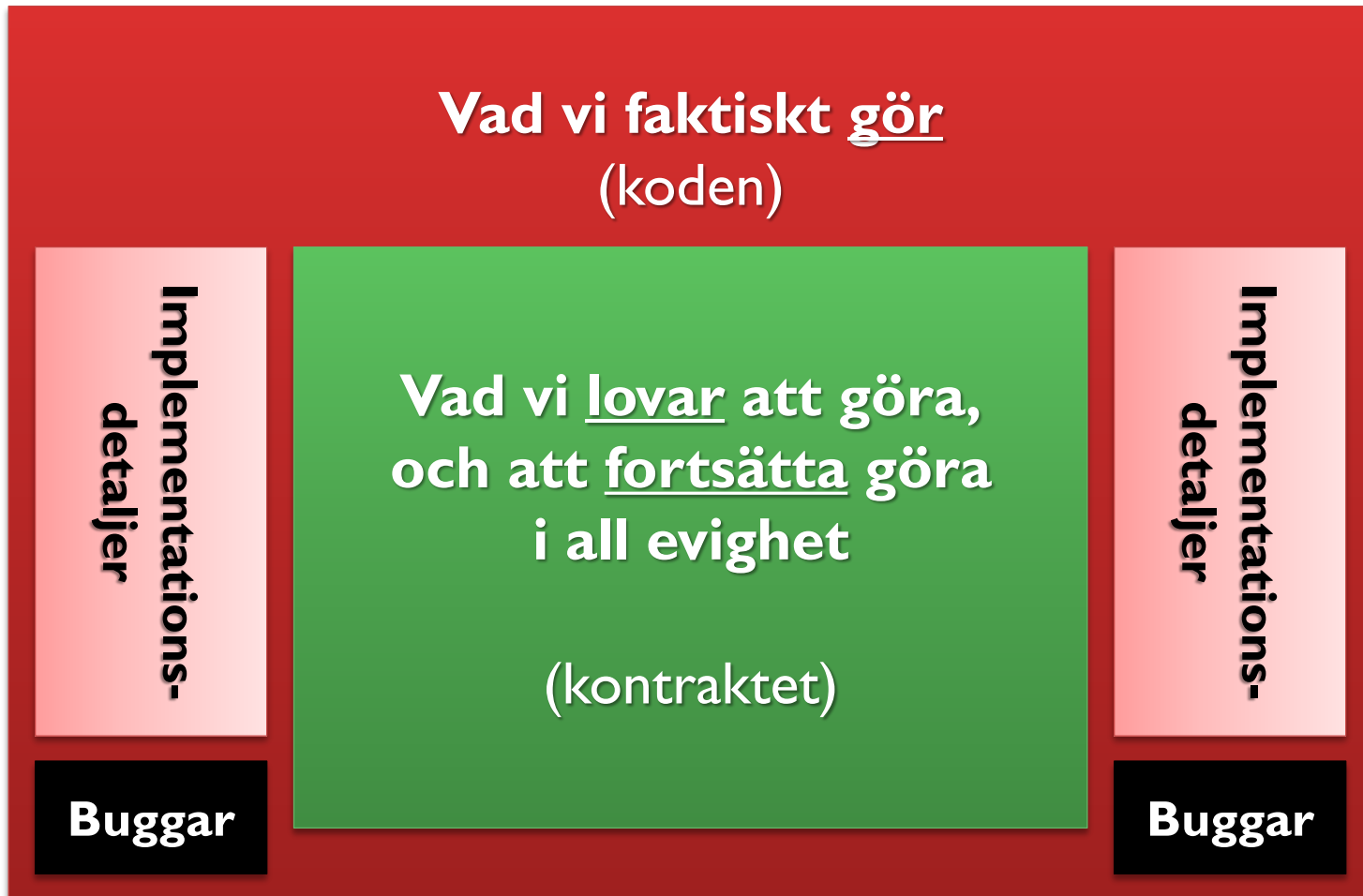
Svårt att inse alla konsekvenser
av tusentals rader kod

Kontraktet bör sammanfatta
vad som garanteras, krävs



Varför räcker inte koden? (3)

- Vi är inte intresserade av vad koden gör!
 - Mycket viktig konceptuell skillnad mellan:



Exempel: Vad utlovas?

- Får jag ("Cirkel-användare") skapa en cirkel med radie 0?
 - Ser inget som skulle orsaka problem...
 - Men vem vet hur klassen kan ändras i framtiden?

```
class Circle {  
    double x, y, r;  
  
    Circle(double x, double y, double r) {  
  
        this.x = x;  
        this.y = y;  
        this.r = r;  
    }  
}
```

Exempel: Vad är tillåtet?



- Får jag ("Cirkel-utvecklare") ändra min kod så här?
 - Verkar rimligt att cirklar ska ha positiv radie
 - Men kod som förut fungerade kommer nu att krascha!

```
class Circle {  
    double x, y, r;  
  
    Circle(double x, double y, double r) {  
  
        this.x = x;  
        this.y = y;  
        this.r = r;  
    }  
}
```



```
class Circle {  
    double x, y, r;  
  
    Circle(double x, double y, double r) {  
        if (r <= 0.0) {  
            // Signalera fel...  
            throw ...;  
        }  
        this.x = x;  
        this.y = y;  
        this.r = r;  
    }  
}
```


- Ange löften genom kontrakt!
 - Vissa språk har **explicit** stöd – t.ex. **Eiffel**

```
set_hour (new_hour: INTEGER)
  -- Set `hour` to `new_hour`
  require
    valid_argument: 0 <= new_hour and new_hour <= 23
  do
    hour := new_hour
  ensure
    hour_set: hour = new_hour
  end
```

precondition

postcondition

- Ofta får man istället använda **dokumentationen**
- Idealet: **Bara** det som står i kontraktet gäller – titta aldrig på koden!

```
class List {
  /** Sorterar listan efter ordlängd. */
  void sort() { ... }
}
```

Här står inget om *stabilitet*.

Då kan vi inte förutsätta det!

- Ju tydligare, desto bättre...

```
class List {  
    ...  
  
    /** Sorterar listan efter ordlängd.  
        Stabilitet garanteras inte.  
    */  
    void sort() {  
        ...  
    }  
}
```

Beskriv gärna mer om
vad koden lovar och *inte* lovar

Exempel 2: Kontrakt?



- Med kontrakt tänkande:

```
class Circle {  
    double x, y, r;  
    /** Skapar en cirkel med angivna  
        koordinater och radie.  
    */  
    Circle(double x, double y, double r) {  
        this.x = x;  
        this.y = y;  
        this.r = r;  
    }  
}
```

Metoden tar emot double.
Det står inget om begränsningar.
Alltså lovar den att klara
godtycklig double.

Exempel 2: Kontrakt?

- Med kontrakttänkande:

```
class Circle {  
    double x, y, r;  
    /** Skapar en cirkel med angivna  
        koordinater och radie. Radien  
        måste vara strikt positiv.  
    */  
    Circle(double x, double y, double r) {  
        this.x = x;  
        this.y = y;  
        this.r = r;  
    }  
}
```

Lovar att klara strikt positiva radier.

Kräver sådan input.

Skickar du in annat är beteendet
odefinierat (kan krascha, ...)

Grundregel för kontrakt:

Dokumentera alltid vad koden kräver
och vad den lovar.

Relaterad grundregel:

Dokumentera inte vad koden gör
utan vad den ska göra
(och gärna varför)