

Objektorientering: Identitet och likhet

- Är identitet och likhet samma sak?

– Oj, vi har samma kläder på oss idag!
– Nej, men likadana!

– *Besserwisser*

- Två rutor som:

- Är exakt likadana
- Men inte samma – de har varsin identitet



Identitet i Java

(vad är "samma" objekt?)

- "Samma objekt" **betyder** "samma adress"

- Ser jag två saker i minnet,
så är de inte samma sak:
Då vore de ju en sak

- Olika adress = olika identitet!

- Även om *innehållet (tillståndet)*
är lika

Datorns minne	
Object header:	(data)
x	12.7
y	4.512
r	0.0002
Object header:	(data)
x	12.7
y	4.512
r	0.0002

Identitet och ==

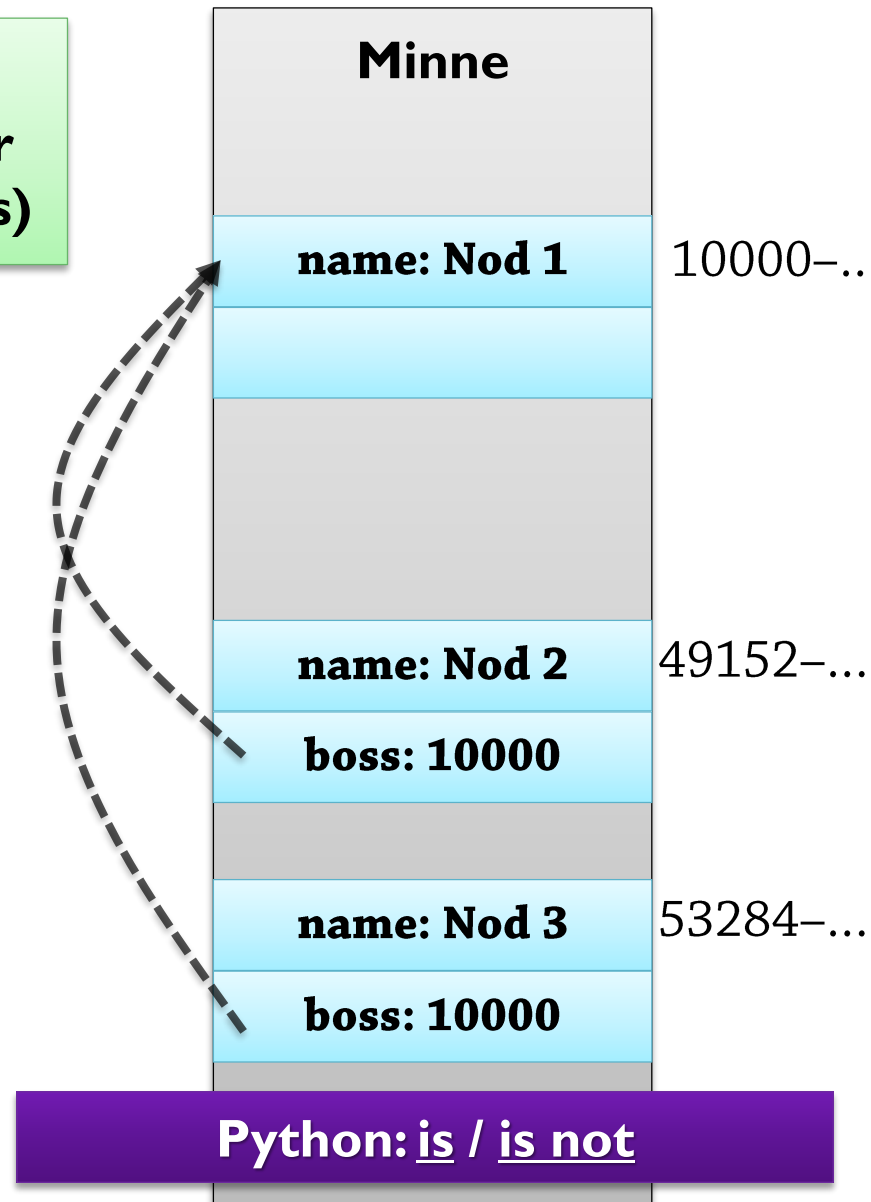
**== jämför värdet
på två variabler**

**Värdet av en
objektvariabel är
en pekare (adress)**

== jämför pekare

**== testar om två variabler
pekar på samma objekt!**

**nod2 != nod3
nod2.boss == nod3.boss**



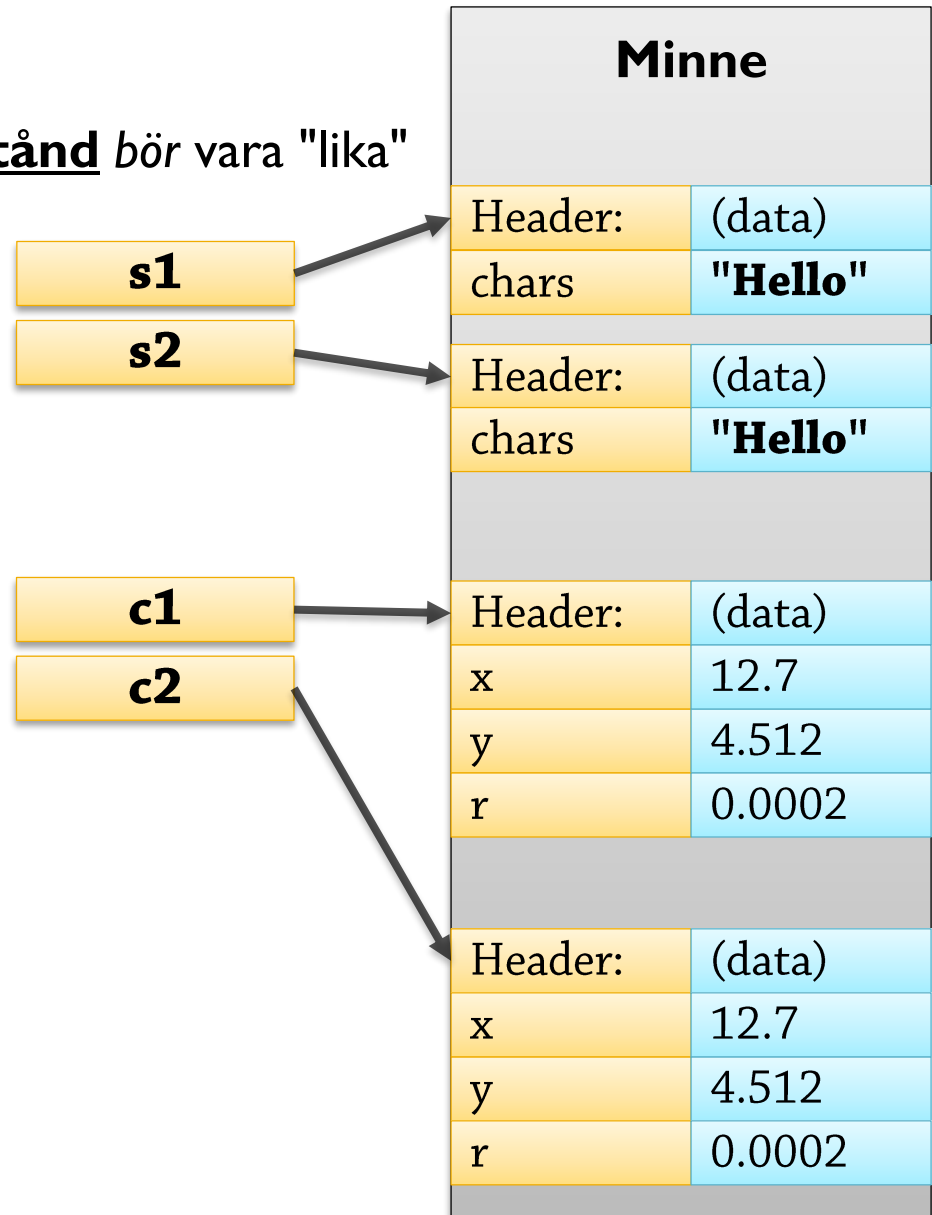
Likhet i Java

Likhet = identiskt tillstånd?

■ Vad betyder likhet?

■ I) Två objekt med identiskt tillstånd bör vara "lika"

- Exempel: Två strängobjekt på olika plats i minnet innehåller samma tecken
- $s1 \neq s2$, men vi tycker objekten är "lika"
- Exempel: Två cirkelobjekt med samma position och radie
- $c1 \neq c2$, men vi tycker objekten är "lika"



Likhet: Även vid olika tillstånd!

- Scenario: Vi vill hitta fel i cirkelklassen
 - Lägger till tidsstämpel för när varje objekt skapades
 - Objekt med olika tidsstämpel kan anses "lika"!
- Scenario: Vi håller reda på datum och tider
 - Fält för datum, klockslag och tidszon
 - Vi vill (kanske) att
12:00 GMT är "samma tid" som
13:00 WET (Western European Time)



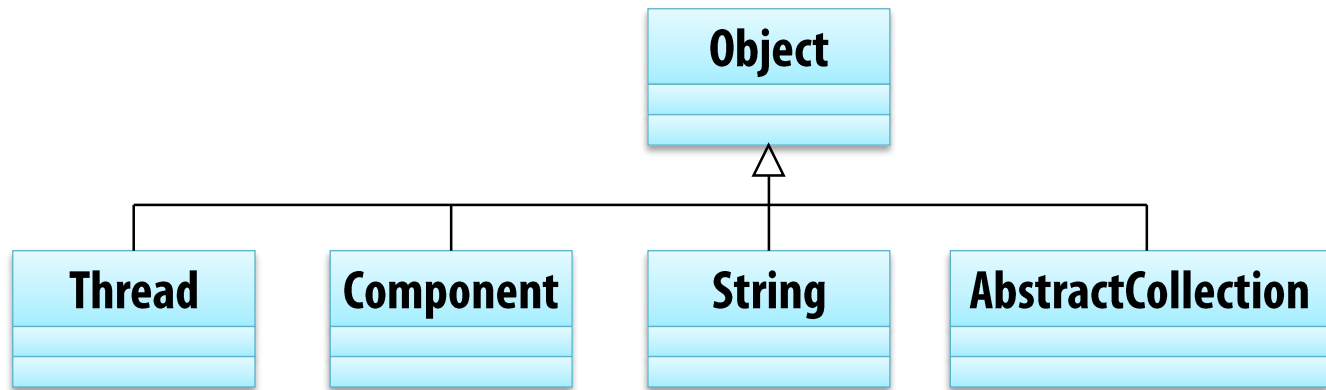
Datorns minne

Object header:	(data)
x	12.7
y	4.512
r	0.0002
created	4711.31

Object header:	(data)
x	12.7
y	4.512
r	0.0002
created	4715.77

→ "Likhet" är inte samma sak som "alla fält har samma värde"

- **Vi** måste definiera likhet – vad menar vi egentligen?
 - Ska *finnas* för alla klasser
 - Klassen **Object** definierar metoden **equals()**, ärvs till alla andra klasser



- Kan behöva vara *olika* för olika klasser
 - Använd overriding för att definiera om **equals()**
- **Används** av *många* klasser och metoder
 - `List.contains(element)` tittar om listan har ett element som är *lika* / *equal*
 - `List.indexOf(element)` ger positionen för ett element som är *lika* / *equal*

- Måste kunna jämföra objekt utan att veta typen i förväg!
 - Lösning: equals() tar **Object** som parameter
 - ➔ Accepterar vilken typ av objekt som helst

Object.java

```
public class Object {  
    public boolean equals(Object other) {  
        ...  
    }  
}
```

MyList.java

```
public class MyList {  
    public boolean contains(Object other) {  
        for (int i = 0; i < size(); i++) {  
            Object atThisPos = this.getElementAt(i);  
            if (atThisPos.equals(other)) return true;  
        }  
        return false;  
    }  
}
```

equals() finns i alla objekt – även atThisPos
equals() accepterar alla objekt – även other

- Måste ha en första implementation i Object
 - Men **Object** har inga fält
 - Enda alternativen:
 - Två **Object** anses alltid **lika** (per default)
 - Två **Object** anses alltid **olika** (per default)
- Vill inte riskera att returnera sant om objekten borde ses som olika:

Object.java

```
public class Object {  
    public boolean equals(Object other) {  
        return this == other;  
    }  
}
```

- I andra klasser: Overriding
 - Åtminstone om man behöver jämföra objekt av denna typ!

Circle.java

```
public class Circle {  
    // Cirklar jämför man så här!  
    public boolean equals(Object other) { ... }  
}
```

Parametern måste vara
av typ Object, inte Circle:
Vi måste kunna jämföra en
cirkel med vad som helst!

- Några **krav** på likhet (en *ekvivalensrelation*):

- Måste vara **reflexiv**: $x.equals(x)$
- Måste vara **symmetrisk**: $x.equals(y) \rightarrow y.equals(x)$
- Måste vara **transitiv**: $x.equals(y) \text{ och } y.equals(z) \rightarrow x.equals(z)$
- Får inte returnera sant för **null**: $x.equals(\text{null}) == \text{false}$

Ger ramar att hålla oss till

Implementera equals(): Circle

- En equals() för Circle:

```
public class Circle {  
    protected double x, y, r;  
    public boolean equals(final Object o) {  
        if (this == o) return true;      // Alltid lika med sig själv  
        if (o == null) return false;     // Aldrig lika med null  
        if (getClass() != o.getClass()) return false; // Måste vara samma klass  
  
        final Circle that = (Circle) o;  
  
        if (this.x != that.x) return false;  
        if (this.y != that.y) return false;  
        if (this.r != that.r) return false;  
  
        return true;  
    }  
}
```

OK, det var en cirkel:
Se till att få rätt pekartyp

Testar våra egna krav:
Samma x, y och radie

Allt OK: Är lika

Implementera equals(): Objektfält

- När vissa fält är objektpekare: Hur jämför vi?

```
public class ColorCircle {  
    protected double x, y, r;  
    protected Color color;  
    public boolean equals(final Object o) {  
        if (this == o) return true;  
        if (o == null || getClass() != o.getClass()) return false;  
  
        final ColorCircle that = (ColorCircle) o;  
        if (this.x != that.x) return false;  
        if (this.y != that.y) return false;  
        if (this.r != that.r) return false;  
        if (this.color != that.color) return false;  
  
        return true;  
    }  
}
```

!= testar om that.color
pekar på
samma färgobjekt

```
Circle gc1 = new ColorCircle(10, 11, 12, new Color(0,0,0));  
Circle gc2 = new ColorCircle(10, 11, 12, new Color(0,0,0));  
gc1.equals(gc2) är falskt!
```

Implementera equals(): Objektfält

- Använd equals() för objektfält!

```
public class ColorCircle {  
    protected double x, y, r;  
    protected Color color;  
  
    public boolean equals(final Object o) {  
        if (this == o) return true;  
        if (o == null || getClass() != o.getClass()) return false;  
  
        final ColorCircle that = (ColorCircle) o;  
  
        if (this.x != that.x) return false;  
        if (this.y != that.y) return false;  
        if (this.r != that.r) return false;  
        if (!this.color.equals(that.color)) return false;  
  
        return true;  
    }  
}
```

equals() testar om det är
samma färgnyans

Implementera equals(): Objektfält, null

- När vissa fält kan vara null:

```
public class ColorCircle {  
    protected double x, y, r;  
    protected Color color;    // Kan vara null  
  
    @Override public boolean equals(final Object o) {  
        if (this == o) return true;  
        if (o == null || getClass() != o.getClass()) return false;  
  
        final ColorCircle that = (ColorCircle) o;  
        if (this.x != that.x) return false;  
        if (this.y != that.y) return false;  
        if (this.r != that.r) return false;  
        if (this.color != null && !this.color.equals(that.color)) return false;  
        if (this.color == null && that.color != null) return false;  
  
        return true;  
    }  
}
```

Har vi en färg? Kolla
att den är lika med
det andra objektets.

Saknar vi färg?
Kolla att den andra
också saknar det.

Implementera equals(): Ärvning

- När vi behöver låta superklassen testa sin likhet:

```
public class Circle {  
    protected double x, y, r;  
    public boolean equals(Object other) {  
        if (this == o) return true;           // Alltid lika med sig själv  
        if (o == null) return false;          // Aldrig lika med null  
        if (getClass() != o.getClass()) return false; // Måste vara samma klass  
        ... testa x, y, r ...  
    }  
}
```

```
public class GraphicCircle extends Circle {  
    protected Color outline, fill;  
    public boolean equals(final Object o) {  
        if (!super.equals(o)) return false;  
  
        final GraphicCircle that = (GraphicCircle) o;  
        if (!outline.equals(that.outline)) return false;  
        if (!fill.equals(that.fill)) return false;  
        return true;  
    }  
}
```

Superklassen testar:
null, klass, superklassens fält
Vi testar: Våra nya fält