

OOMPA 2D1359 & 2D1360

Föreläsning 16: Smalltalk

Innehåll

Smalltalk

En introduktion till språket Smalltalk

Historik, syntax, meddelanden, grundläggande klasser, styrstrukturer

Klassdefinition (med instans- och klassvariabler)

Metoder

”konstruktörer”

Kort-kort om Smalltalk (nio sidor som sammanfattar Smalltalk, i slutet av anteckningarna)

◀ previous

next ▶

OOMPA-F16

Smalltalk/VisualWorks

Historik

- Arbetet med Smalltalk började på Xerox PARC i början av 70 - talet. (3000 rader BASIC 1972)
- Skapade begreppet objektorienterat
 - Mycket av dagens terminologi kommer härifrån
 - Även Javas rekommenderade regler för namngivning härifrån
- Avsikten var att bygga ett kraftfullt informationssystem som skulle kunna växa och förändras i takt med användarens idéer och önskemål
- I gruppen eller intilliggande grupper var man också först med
 - Fönstersystem med bitmappade displayer, pop-up-menyer, mm
 - Influerade Apples Macintosh
 - Ethernet
 - Postscript
- Smalltalk, eller folk som jobbar med Smalltalk, har också varit dominerande i:
 - Designmönster
 - XP
 - Teorier och mönster för gränssnitts konstruktion

◀ previous

next ▶

2

Smalltalk var en vision

- Man valde två utgångspunkter för att realisera denna idé:
 - ett beskrivningsspråk (programspråk) som kan användas för att beskriva användarens mentala bild av tillämpningen för datorn
 - ett interaktionsspråk som används för att beskriva gränssnittet mellan användare och dator

I Smalltalk är allt objekt



<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial/weblogstatsprimers.htm>

- Smalltalk är helt objektorienterat och uppbyggt kring de grundläggande begreppen: *objekt*, *instans*, *meddelande*, *klass* och *metod*
- Allt i Smalltalk är objekt:
ex. Tal, strängar, grafik, fönster, kompilator, klasser
- En operation (metod) utförs genom att ett objekt (mottagaren) får ett meddelande. Objektet själv avgör vad som skall hända



Syntax: <http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial/vwsyntax1.htm>

I VisualWorks använder man verktyg



<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial/weblogstatstoc.htm>

<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial2/weblogstatstoc2.htm>

- Browser för att koda



<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial/vwbrowser1.htm>

- Workspace för att testa



<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial/weblogstats2.htm>

- GUI-builder för att skriva delar av interaktiva grafiska tillämpningar



<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial2/weblogstats22.htm>

<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial2/weblogstats23.htm>

Definiera klass (VW3)

- En klass skapas genom att ett meddelande till en existerande klass

existerande klass
Blir superklass

Object subclass: #MyClass

instanceVariableNames: 'ivar1 ivar2'

classVariableNames: 'ClassVar1'

poolDictionaries: ''

category: 'MyCategory'

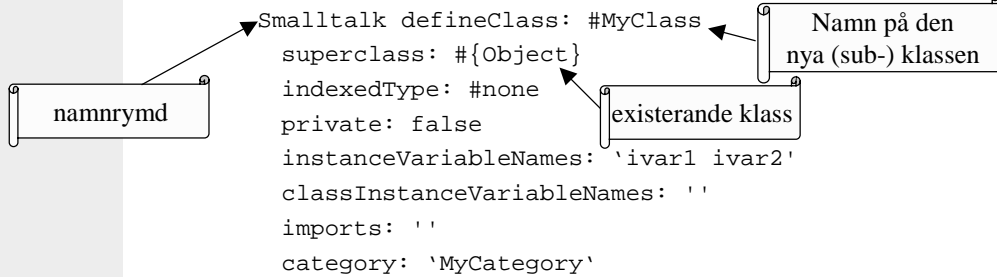
Namn på den
nya (sub-) klassen

Fungerar i
VW5 också
men nu finns
ny mall

- Där man anger den nya subclassens namn, instansvariabler, klassvariabler och en del annat

Definiera klass (VW5)

- En klass skapas genom att ett meddelande till en namnrymd



- Klassvariabler heter nu shared variables och deklaras på särskilt sätt

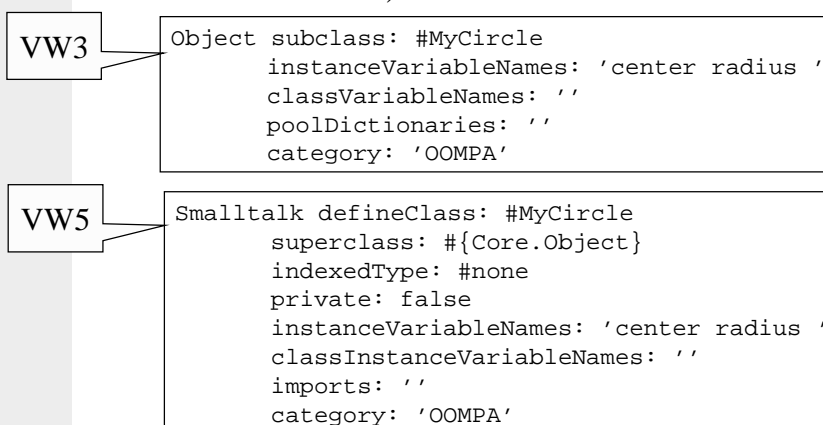


Mer om Browsers och hur man kodar:

<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial/weblogstats7.htm>

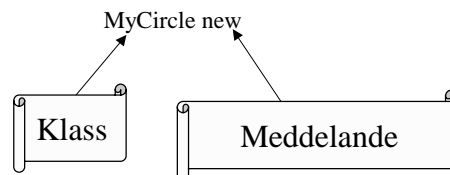
Exempel: klassdefinition MyCircle

- Vi definierar en cirkel med centrum i center (en instans av Point) och radien radius.



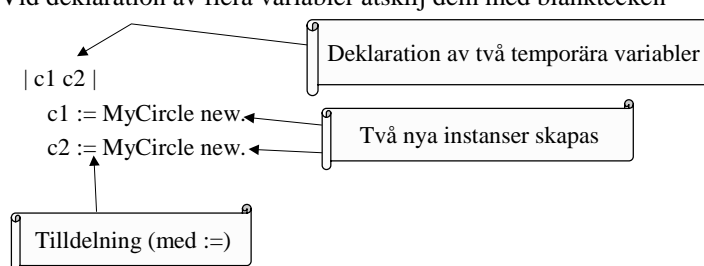
Instansiera klass

- Förutsättningar
 - Vi har definierat en klass `MyCircle`
- Problem
 - Hur skapar vi en instans av `MyCircle`?
- Lösning
 - Skapa instanser av klassen med hjälp av meddelandet `new`



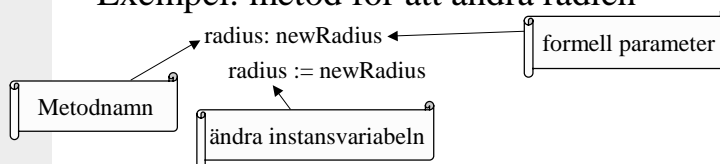
Temporär variabel

- Problem
 - Hur kan jag referera till en instans?
- Lösning
 - Använd temporär variabel
 - En temporär variabel deklarerars inom ett par av vertikala "streck".
 - En variabel deklarerars utan typinformation
 - Vid deklaration av flera variabler åtskilj dem med blanktecken



Ändra en instansvariabels värde

- Förutsättningar
 - Vi har deklarerat en klass med instansvariabler men kan varken läsa eller ändra deras värden
- Problem
 - Hur kan jag ändra en instansvariabel?
- Lösning
 - Skriv en mutator, dvs en metod som förändrar
- Exempel: metod för att ändra radien



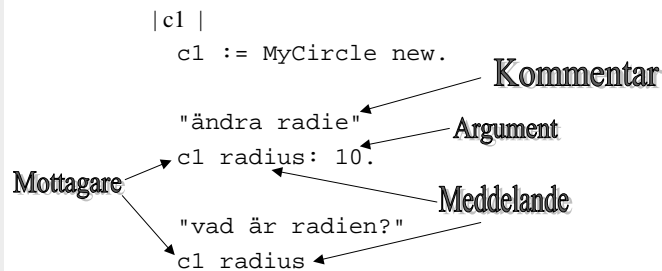
Läsa instansvariabel

- Förutsättningar
 - I Smalltalk kommer man inte åt attribut i ett objekt om inte klassen erbjuder sätt att göra detta (inkapsling).
- Problem
 - Hur kommer jag åt en instansvariabel?
- Lösning
 - Skriv en inspektor. För att explicit returnera något från en metod används "stiliserad uppåtpil" (^).
- Exempel: metod för att läsa radien

```
radius
^radius
```

Meddelande

- Problem
 - Hur skickar jag meddelanden till objekt, dvs anropar en av dess metoder?
- Lösning
 - Meddelanden har samma namn som metoderna



Andra metoder än inspektorer

- Problem
 - Hur skriver jag en metod som använder en instansvariabel för att beräkna något?
- Lösning
 - Instansvariabeln kan alltid refereras innifrån den aktuella instansen
- Exempel: omkrets

```

circumference
  ^2 * 3.14 * radius
  
```

- Testa


```

c1 circumference
      
```

Anropa annan metod i klassen

- Förutsättningar
 - I det förra exemplet använde vi instansvariabeln radius direkt trots att det fanns en inspektor
- Problem
 - Hur använder vi en annan metod i objektet själv?
- Lösning
 - Pseudovariabeln self refererar till det aktuella objektet. För att skicka meddelanden till det aktuella objektet utnyttjas detta.

```
circumference  
  ^2 * 3.14 * self radius
```

=====

Reflektion: inspektorer

- Fördelar med att använda inspektorer istället för instansvariabler direkt
 - andra metoder blir mindre beroende av hur radien verkligen lagras. Om lagring eller andra detaljer ändras (tex om radien lagras i en databas eller i en vektor) behöver endast mutatorn förändras
 - förändringar i subklasser blir enklare
- Det ovan beskrivna gäller också mutatorer!

Initiala värden för objekt

- Förutsättningar
 - Hittills har vi använt meddelandet `new` för att konstruera instanser och accessmetoder för att ändra och läsa attribut.
 - Alla variabler har värdet `nil` om inget annat angivits
- Problem
 - Om vi använder meddelandet `circumference` utan att ange värde för `radius` får vi ett felavbrott.
 - Hur kan vi ange skönsvärden (defaultvärden) för instansvariablerna
- Lösning
 - Definiera en speciell instansmetod som ansätter defaultvärden

Forts (initieringsmetod)

- Exempel
 - Initieringsmetod

```
initialize
  self center: Point zero.
  self radius: 1.
```
 - Testa

```
| c |
c := MyCircle new.
c initialize.

c circumference
```

→ **6.28**

Forts (ändra konstruktor)

- Förutsättningar
 - Programmeraren måste fortfarande komma ihåg att initiera
- Problem
 - Hur kan vi tvinga fram en initiering av skönsvärdena?
- Lösning
 - Definiera om konstruktorn new

```
new
| newCircle |
newCircle := self basicNew.
newCircle center: 0@0.
newCircle radius: 1.
^newCircle
```

**Eller om vi utnyttjar att
initialize redan är skriven**

```
new
^self basicNew initialize
```

Vi testar MyCircle

```
c1 := MyCircle new.
c1 circumference
```

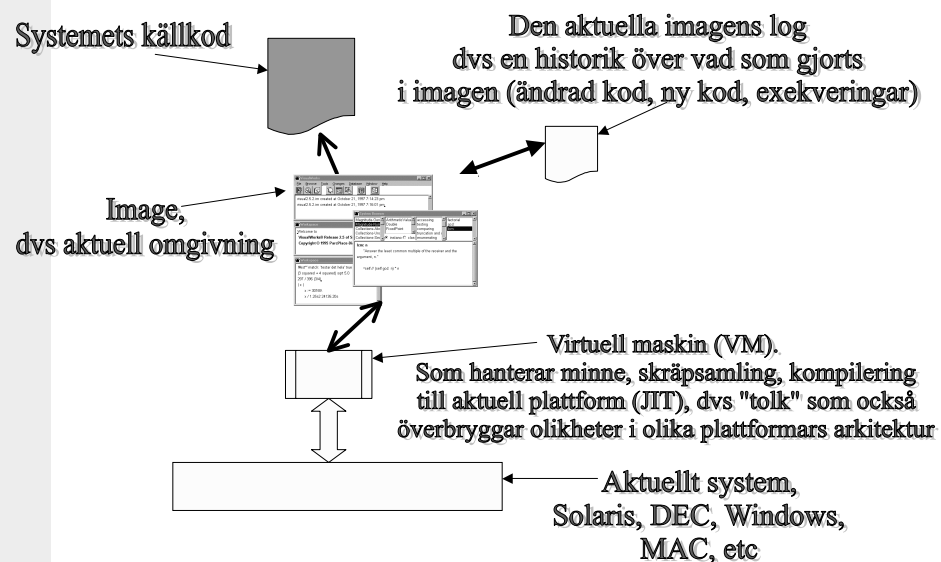
➔ **6.28**

- Fungerar utan felavbrott och med förväntat resultat

VisualWorks

- Förutsättningar
 - Vi vet hur vi konstruerar Smalltalkklasser med klass- och instansmetoder.
- Problem
 - Hur implementerar vi och testar det hela i VisualWorks?

Arkitektur VisualWorks, VM, image och filer



...Forts

- Sammanfattning system
 - Image
 - den omgivning med fönster och kod "vi kör i"
 - namnet slutar på ".im", tex minImage.im
 - Källkod
 - systemkällkod, en fil i systemets katalog
 - egen kod + log, i en fil med den kod vi skrivit eller ändrat samt en log av vad vi gjort. Namnet slutar på ".cha", tex minImage.cha.
 - Virtuell maskin (VM)
 - Den enda plattformsberoende delen som översätter plattformsoberoende beskrivningar till aktuell plattform, minneshantering och tar hand om objektens "liv och död"
 - En VM per plattform (en för Solaris 5, en för Windows, en för Linux, en för Mac, osv)

För- och nackdelar med en VM

- Fördelar
 - Kod och image flyttbar mellan olika plattformar
 - Koden kan skrivas på en hög plattformsoberoende nivå
 - Koden blir kompakt
- Nackdelar
 - Långsammare exekvering än om koden optimeras för aktuell arkitektur
 - Svårt att konstruera speciellt gränssnitt på ett helt plattformsoberoende sätt (fast det är ju egentligen inget VM-problem, utan mer generellt)
 - Vissa typer av program kräver plattformsspecifika "finesser"

Forts

- Överbryggande av vissa nackdelar
 - Just in time compiling (JIT)
 - dvs en översättning till riktig binärkod just före exekveringen
 - VisualWorks gör på detta sätt
 - Smalltalk har gjort det sedan 1983
 - Dom flesta Java-VM använder också JIT
 - Anropa kod skriven i andra språk
 - I VW kan man dynamiskt länka in C-kod
 - Olika versioner av gränssnitt
 - I VW kan man känna av vilken plattform som körs och göra anpassningar (på hög nivå!) till detta.
 - Alla plattformar är “emulerade” via lättviktiga gränssnitt (vilket Java också börjat göra i swing...)

Starta VisualWorks

- **Förutsättningar**
 - Vi kör under UNIX (i terminalsalarna)
- **Hur startar jag VisualWorks?**
- **Lösning**
 - Explicit angivande av virtuell maskin och image
 - /pkg/visual/5i.4nc/bin/solaris/visual /pkg/visual/5i.4nc/image/visualnc.im
 - Använd module add först"
 - module add visual/5i.4nc
 - visual /pkg/visual/5i.4nc/image/visualnc.im
- **På PC och MAC då?**
 - När det hela är installerat startas en image via dubbelklick

```

#est" match: 'testar det hela'
(3 squared + 4 squared) sqrt 5.0
297 / 396 (3/4)
|x|
x := 30169.
x / 1.25s2 24135.203
  
```

Konstruera klass i VW

- Vi har startat VisualWorks
- Hur konstruerar vi ny klass?
Enklast använda Browsern



<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial/weblogstats7.htm>

Pröva kod

- Hur prövar vi kod och nyskapade klasser?
- Använd ett Workspace

Spara kod

- Hur sparar jag min kod?
- Gör file out
 - Från Browsern



<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial/weblogstats8.htm>

Eller lite mer avancerat

<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial2/weblogstats213.htm>

Läsa in kod

- Hur läser jag in kod som finns på fil?
- Lösning
 - Använd en Fillista
 - eller explicit meddelandet fileIn



<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial/weblogstats3.htm>

<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial/weblogstats4.htm>

<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial/weblogstats6.htm>

<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial/weblogstats8.htm>

<http://www.cincom.com/smalltalk/tutorial2/weblogstats21.htm>

Spara image

- Dagen är slut vi vill gå hem och helst vill vi kunna försätta från exakt samma utgångsläge (med öppna fönster osv) imorgon
- Hur sparar jag mitt arbete inklusive omgivning?
- Spara image
 - Från Launchern



<http://www.nada.kth.se/~bjorne/vw5doc/vwadg.pdf>

<http://www.nada.kth.se/~bjorne/vw5doc/walkthrough.pdf>

Starta egen image

- Hur startar jag en egen image igen?
- Lösning (se också OH sid 26)
 - (UNIX) visual minImage.im
 - (MAC, PC) dubbeklicka på ikonen

Fördefinierade klasser

- Hur använder jag fördefinierade klasser och metoder?
- Sök reda på metoder i systemet
 - Titta vad du kan göra
 - Testa i tex ett Workspace

SUnit

- Vi testar SUnit
 - Vi konstruerar en klass BankAccount
 - Vi gör samma exempel som på föreläsning 2
 - Dvs Java-koden som du hittar i katalogen
`/info/oompa01/SOURCE/EXAMPLES/Lecture2XP/oompaf2`
 - Fast vi använder SUnit och skriver det hela i Smalltalk den här gången

Vi gör lab 2 också

- Dvs vi gör så mycket av lab 2, designmönsterlaborationen, som vi hinner
- Vi använder SUnit för att skriva tester
- Idag kör vi efter principen ”Det enklaste som fungerar” och snyggar till och gör refactoring på vissa delar vid nästa föreläsning om VisualWorks\Smalltalk
- Koden vi skriver kommer läggas i katalogen:
`/info/oompa01/SOURCE/Smalltalk`