

Αντικειμενοστρέφεια



Henri Matisse, *Harmony in Red*, 1908

Κωστής Σαγώνας <kostis@cs.ntua.gr>

Ορισμοί αντικειμενοστρέφειας

- Ποιοι είναι οι ορισμοί των παρακάτω;
 - Αντικειμενοστρεφής γλώσσα προγραμματισμού
 - Αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός
- Αλλά από την άλλη μεριά, για ποιο λόγο να τους ξέρουμε;

Κάποιες γενικές παρατηρήσεις:

- Ο αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός δεν είναι απλά προγραμματισμός σε μια αντικειμενοστρεφή γλώσσα
- Οι αντικειμενοστρεφείς γλώσσες δεν είναι όλες σαν τη Java

Αντικειμενοστρέφεια

2

Περιεχόμενα

- Αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός στην ML
- Μη αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός στη Java

Χαρακτηριστικά αντικειμενοστρεφών γλωσσών

- Κλάσεις
- Πρωτότυπα
- Κληρονομικότητα (inheritance)
- Ενθυλάκωση (encapsulation)
- Πολυμορφισμός

Αντικειμενοστρέφεια

3

```
public class Node {
    private String data;
    private Node link;
    public Node(String theData, Node theLink) {
        data = theData;
        link = theLink;
    }
    public String getData() {
        return data;
    }
    public Node getLink() {
        return link;
    }
}
```

Ένα προηγούμενο παράδειγμα σε Java: ένας κόμβος που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την κατασκευή μιας στήβας από συμβολοσειρές

Αντικειμενοστρέφεια

4

Η κλάση Node

- Δύο πεδία, **data** και **link**
- Ένας κατασκευαστής που αναθέτει αρχικές τιμές στα πεδία **data** και **link**
- Δύο μέθοδοι: **getData** και **getLink**
- Σε κάποιο αφηρημένο επίπεδο, ένα αντικείμενο δέχεται ένα μήνυμα (π.χ. το μήνυμα “get data” ή “get link”) και επιστρέφει μια απάντηση στο μήνυμα (π.χ. κάποιο String ή κάποιο άλλο αντικείμενο)
- Δηλαδή ένα αντικείμενο συμπεριφέρεται σα μια συνάρτηση με τύπο **message -> response**

Αντικειμενοστρέφεια

5

Αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός στην ML

- Την ίδια ιδέα μπορούμε να την υλοποιήσουμε και σε ML
- Ορίζουμε τύπους για τα μηνύματα και τις απαντήσεις ΤΟΥΣ

```
datatype message = GetData | GetLink;
```

```
datatype response =
  Data of string
  | Object of message -> response;
```
- Για την κατασκευή ενός κόμβου καλούμε τη συνάρτηση **node**, περνώντας τις δύο πρώτες παραμέτρους
- Το αποτέλεσμα είναι μια συνάρτηση με τύπο **message -> response**

```
fun node data link GetData = Data data
  | node data link GetLink = Object link;
```

Αντικειμενοστρέφεια

6

Παράδειγμα χρήσης της node

```
- val n1 = node "Hello" null;
val n1 = fn : message -> response
- val n2 = node "world" n1;
val n2 = fn : message -> response
- n1 GetData;
val it = Data "Hello" : response
- n2 GetData;
val it = Data "world" : response
```

- Αντικείμενα που αποκρίνονται σε μηνύματα
- Το `null` πρέπει να είναι ένα αντικείμενο του τύπου `message -> response`, όπως π.χ.

```
fun null _ = Data "null";
```

Αντικειμενοστρέφεια

7

Η κλάση stack

- Ένα πεδίο: `top`
- Τρεις μέθοδοι: `hasMore`, `add`, και `remove`
- Υλοποιείται με χρήση μιας συνδεδεμένης λίστας από αντικείμενα `Node`

Αντικειμενοστρέφεια

8

Η επέκταση των μηνυμάτων και των απαντήσεων, τόσο για `node` όσο και για `stack`

```
datatype message =
  IsNull
| Add of string
| HasMore
| Remove
| GetData
| GetLink;

datatype response =
  Pred of bool
| Data of string
| Removed of (message -> response) * string
| Object of message -> response;

fun root _ = Pred false;
```

Η `root` χειρίζεται όλα τα μηνύματα με το να επιστρέφει `Pred false`

Αντικειμενοστρέφεια

9

```
fun null IsNull = Pred true
  | null message = root message;

fun node data link GetData = Data data
  | node data link GetLink = Object link
  | node _ _ message = root message;

fun stack top HasMore =
  let val Pred(p) = top IsNull
  in Pred(not p) end
| stack top (Add data) =
  Object(stack (node data top))
| stack top Remove =
  let
    val Object(next) = top GetLink
    val Data(data) = top GetData
  in
    Removed(stack next, data)
  end
| stack _ message = root message;
```

Αντικειμενοστρέφεια

10

```
- val a = stack null;
val a = fn : message -> response
- val Object(b) = a (Add "the plow.");
val b = fn : message -> response
- val Object(c) = b (Add "forgives ");
val c = fn : message -> response
- val Object(d) = c (Add "The cut worm ");
val d = fn : message -> response
- val Removed(e,s1) = d Remove;
val e = fn : message -> response
val s1 = "The cut worm" : string
- val Removed(f,s2) = e Remove;
val f = fn : message -> response
val s2 = "forgives" : string
- val Removed(_,s3) = f Remove;
val s3 = "the plow." : string
- s1^s2^s3;
val it = "The cut worm forgives the plow." : string
```

Αντικειμενοστρέφεια

11

Κληρονομικότητα (στο περίπου...)

- Ορίζουμε μια `peekableStack` σαν αυτή της Java

```
fun peekableStack top Peek = top GetData
  | peekableStack top message = stack top message;
```

- Το συγκεκριμένο στυλ προγραμματισμού είναι συναφές με αυτό που υποστηρίζει η γλώσσα `Smalltalk`
 - Έχουμε ανταλλαγή μηνυμάτων
 - Τα μηνύματα δεν έχουν στατικούς τύπους
 - Όταν μια κλάση δε χειρίζεται κάποια μηνύματα τα προωθεί για χειρισμό στην υπερκλάση της

Αντικειμενοστρέφεια

12

Κάποιες σκέψεις

- Προφανώς, αυτός δεν είναι ο καλύτερος τρόπος να χρησιμοποιήσουμε τη γλώσσα ML
 - Τα μηνύματα και οι απαντήσεις τους δεν έχουν σωστούς τύπους
 - Δε δείξαμε ότι η ML βγάζει πολλές “binding not exhaustive” προειδοποιήσεις στα προηγούμενα παραδείγματα
- Το “ηθικό δίδαγμα” είναι: ακόμα και στην ML ο αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός είναι δυνατός
- Ο αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός δεν είναι κάτι που απαιτεί την ύπαρξη μιας αντικειμενοστρεφούς γλώσσας

Σημείωση: Η Objective CAML είναι μια διάλεκτος της ML που εισάγει αντικειμενοστρεφή στοιχεία στην ML

13

Μη αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός στη Java

- Παρόλο που η Java υποστηρίζει καλύτερα από την ML το αντικειμενοστρεφές στυλ προγραμματισμού, η χρήση της δεν αποτελεί εγγύηση αντικειμενοστρεφείας
 - Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μόνο στατικές μεθόδους
 - Μπορούμε να βάλουμε όλον τον κώδικα σε μια μόνο κλάση
 - Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις κλάσεις σε records ή σε C structures—με πεδία που είναι public και χωρίς μεθόδους

```
public class Node {
    public String data; // Each node has a String...
    public Node link; // ...and a link to the next Node
}

public class Stack{
    public Node top; // The top node in the stack
}
```

Αντικειμενοστρέφεια

14

Μη αντικειμενοστρεφής Stack

```
public class Main {
    private static void add(Stack s, String data) {
        Node n = new Node();
        n.data = data;
        n.link = s.top;
        s.top = n;
    }
    private static boolean hasMore(Stack s) {
        return (s.top != null);
    }
    private static String remove(Stack s) {
        Node n = s.top;
        s.top = n.link;
        return n.data;
    }
    ...
}
```

Παρατηρήστε τις άμεσες αναφορές σε public πεδία (δεν απαιτούνται get μέθοδοι), επίσης τα δεδομένα και ο κώδικάς τους είναι εντελώς ξεχωριστά

Αντικειμενοστρέφεια

15

Πολυμορφισμός χωρίς αντικειμενοστρέφεια

- Σε προηγούμενη διάλεξη είδαμε μια διαπροσωπεία **Worklist** να υλοποιείται από μια **Stack**, **Queue**, κ.λπ.
- Υπάρχει ένα κοινό τρικ υποστήριξης της συγκεκριμένης δυνατότητας πολυμορφισμού σε μη αντικειμενοστρεφείς γλώσσες
- Κάθε εγγραφή (record) αρχίζει με ένα στοιχείο κάποιας απαρίθμησης, που προσδιορίζει το είδος της **Worklist**

Αντικειμενοστρέφεια

16

Μη αντικειμενοστρεφής Worklist

```
public class Worklist {
    public static final int STACK = 0;
    public static final int QUEUE = 1;
    public static final int PRIORITYQUEUE = 2;
    public int type; // one of the above Worklist types
    public Node front; // front Node in the list
    public Node rear; // unused when type == STACK
    public int length; // unused when type == STACK
}
```

- Το πεδίο **type** προσδιορίζει το είδος της **Worklist**
- Η ερμηνεία των άλλων πεδίων εξαρτάται από το **type**
- Οι μέθοδοι που διαχειρίζονται τις **Worklist** εγγραφές έχουν κάποια διακλάδωση με βάση την τιμή του **type**...

Αντικειμενοστρέφεια

17

Διακλάδωση με βάση τον τύπο

```
private static void add(Worklist w, String data) {
    if (w.type == Worklist.STACK) {
        Node n = new Node();
        n.data = data;
        n.link = w.front;
        w.front = n;
    }
    else if (w.type == Worklist.QUEUE) {
        // the implementation of add for queues
    }
    else if (w.type == Worklist.PRIORITYQUEUE) {
        // the implementation of add for priority queues
    }
}
```

Κάθε μέθοδος που χρησιμοποιεί μια **Worklist** πρέπει να έχει κάποια αντίστοιχη διακλάδωση τύπου

Αντικειμενοστρέφεια

18

Μειονεκτήματα

- Η επανάληψη του κώδικα που υλοποιεί τη διακλάδωση είναι βαρετή και επιρρεπής σε προγραμματιστικά λάθη
- Ανάλογα με τη γλώσσα, μπορεί να μην υπάρχει τρόπος αποφυγής της σπατάλης χώρου εάν διαφορετικά είδη εγγραφών απαιτούν διαφορετικά πεδία
- Κάποιες τυπικές προγραμματιστικές λειτουργίες, όπως για παράδειγμα η πρόσθεση κάποιου νέου είδους αντικειμένου δυσκολεύουν αρκετά

Αντικειμενοστρέφεια

19

Πλεονεκτήματα αντικειμενοστρέφειας

- Όταν καλούμε μια μέθοδο κάποιας διαπροσωπείας, η υλοποίηση της γλώσσας αυτόματα αποστέλλει (dispatches) την εκτέλεση στο σωστό κώδικα της μεθόδου για το συγκεκριμένο αντικείμενο
- Οι διαφορετικές υλοποιήσεις μιας διαπροσωπείας δεν είναι απαραίτητο να μοιράζονται πεδία
- Η πρόσθεση μιας κλάσης που υλοποιεί μια διαπροσωπεία είναι πολύ εύκολη διότι δεν απαιτεί την τροποποίηση κάποιου υπάρχοντα κώδικα

Αντικειμενοστρέφεια

20

Κάποιες σκέψεις

- Ο αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός δεν είναι το ίδιο πράγμα με τον προγραμματισμό σε μια αντικειμενοστρεφή γλώσσα
 - Μπορεί να γίνει σε μια μη αντικειμενοστρεφή γλώσσα
 - Μπορεί να μη γίνει σε μια αντικειμενοστρεφή γλώσσα
- Συνήθως, οι αντικειμενοστρεφείς γλώσσες συνδυάζονται με τα αντικειμενοστρεφή στυλ προγραμματισμού
 - Συνήθως ένα πρόγραμμα σε ML που έχει γραφεί με χρήση αντικειμενοστρεφούς στυλ προγραμματισμού δεν είναι ότι καλύτερο υπάρχει από πλευράς σχεδιασμού
 - Επίσης συνήθως ένα πρόγραμμα σε Java που έχει γραφεί με χρήση του αντικειμενοστρεφούς στυλ προγραμματισμού έχει καλύτερο σχεδιασμό από ότι ένα που έχει γραφεί χωρίς να ακολουθηθεί το συγκεκριμένο στυλ

Αντικειμενοστρέφεια

21

Χαρακτηριστικά αντικειμενοστρέφειας

Αντικειμενοστρέφεια

22

Κλάσεις

- Οι περισσότερες αντικειμενοστρεφείς γλώσσες έχουν κάποιον τρόπο ορισμού κλάσεων
- Οι κλάσεις εξυπηρετούν διάφορους σκοπούς:
 - Ομαδοποιούν πεδία και μεθόδους
 - Στιγμιότυποποιούνται: το πρόγραμμα μπορεί να δημιουργήσει όσα αντικείμενα των κλάσεων χρειάζεται για την εκτέλεσή του
 - Αποτελούν μονάδες κληρονομικότητας: μια παραγόμενη κλάση κληρονομεί από όλες τις βασικές κλάσεις της
 - Αποτελούν τύπους: τα αντικείμενα (ή οι αναφορές τους) έχουν κάποιο όνομα κλάσης ως στατικό τύπο
 - Στεγάζουν στατικά πεδία και μεθόδους και αυτή η στέγαση γίνεται ανά κλάση, όχι ανά στιγμιότυπο
 - Λειτουργούν ως χώροι ονομάτων και ελέγχουν την ορατότητα του περιεχομένου μιας κλάσης εκτός της κλάσης

Αντικειμενοστρέφεια

23

Αντικειμενοστρέφεια χωρίς κλάσεις

- Σε μια γλώσσα με κλάσεις δημιουργούμε αντικείμενα με το να φτιάχνουμε στιγμιότυπα των κλάσεων
- Σε μια γλώσσα χωρίς κλάσεις δημιουργούμε αντικείμενα είτε από το μηδέν με το να ορίσουμε τα πεδία τους και να γράψουμε τον κώδικα των μεθόδων τους
- Ή με κλωνοποίηση ενός υπάρχοντος πρωτοτύπου αντικειμένου και τροποποίηση κάποιων από τα μέρη του

Αντικειμενοστρέφεια

24

```
x = new Stack();
```

```
x = {  
  private Node top = null;  
  public boolean hasMore() {  
    return (top != null);  
  }  
  public String remove() {  
    Node n = top;  
    top = n.getLink();  
    return n.getData();  
  }  
  ...  
}
```

```
x = y.clone();  
x.top = null;
```

Με κλάσεις:
δημιουργία
στιγμιότυπου

Χωρίς κλάσεις:
δημιουργία
αντικειμένου
από το μηδέν

Χωρίς κλάσεις:
κλωνοποίηση
πρωτοτύπου

Αντικειμενοστρέφεια

25

Πρωτότυπα

- Ένα **πρωτότυπο (prototype)** είναι ένα αντικείμενο το οποίο μπορεί να αντιγραφεί ώστε να δημιουργήσει παρόμοια αντικείμενα
- Κατά τη δημιουργία αντιγράφων, το πρόγραμμα μπορεί να τροποποιήσει τις τιμές κάποιων πεδίων, να προσθέσει ή να αφαιρέσει πεδία και μεθόδους
- Οι γλώσσες που βασίζονται σε πρωτότυπα (όπως η Self) χρησιμοποιούν αυτήν την ιδέα αντί για κλάσεις

Αντικειμενοστρέφεια

26

Χωρίς κλάσεις αλλά με πρωτότυπα

- Η εύκολη δημιουργία στιγμιότυπων είναι μία από τις βασικές χρησιμότητες των κλάσεων
- Κάποια άλλα χαρακτηριστικά που πρέπει να αποχωριστούν οι γλώσσες που βασίζονται σε πρωτότυπα:
 - Τις κλάσεις ως τύπους: οι περισσότερες γλώσσες που βασίζονται σε πρωτότυπα έχουν δυναμικούς τύπους
 - Την κληρονομικότητα: οι γλώσσες που βασίζονται σε πρωτότυπα χρησιμοποιούν μια δυναμική τεχνική η οποία είναι σχετική με την κληρονομικότητα και λέγεται **αντιπροσωπεία (delegation)**

Αντικειμενοστρέφεια

27

Κληρονομικότητα

- Σε επιφανειακό επίπεδο, η έννοια της κληρονομικότητας είναι αρκετά εύκολη να κατανοηθεί
 - Η επέκταση κλάσεων δημιουργεί μια σχέση μεταξύ δύο κλάσεων: μια σχέση μεταξύ μιας παραγόμενης και μιας βασικής κλάσης
 - Η παραγόμενη κλάση κληρονομεί πεδία και μεθόδους από τη βασική κλάση
- Αλλά το τι κληρονομείται από τη βασική κλάση (ή κλάσεις) καθορίζεται από τη γλώσσα
- Θα δούμε ότι διαφορετικές γλώσσες έχουν διαφορετικές προσεγγίσεις πάνω σε θέματα κληρονομικότητας

Αντικειμενοστρέφεια

28

Ερωτήσεις κληρονομικότητας

- Επιτρέπονται περισσότερες από μία βασικές κλάσεις;
 - Απλή κληρονομικότητα: Smalltalk, Java
 - Πολλαπλή κληρονομικότητα: C++, CLOS, Eiffel
- Οι υποκλάσεις κληρονομούν τα πάντα;
 - Στη Java: η παραγόμενη κλάση κληρονομεί όλες τις μεθόδους και τα πεδία
 - Στη Sather: η παραγόμενη κλάση μπορεί να μετονομάσει τις κληρονομημένες μεθόδους της (κάτι που είναι χρήσιμο όταν υπάρχει πολλαπλή κληρονομικότητα), ή απλώς να τις ξε-ορίσει
- Υπάρχει κάποια καθολική βασική κλάση;
 - Μια κλάση από την οποία όλες οι κλάσεις κληρονομούν: η κλάση `Object` της Java
 - Δεν υπάρχει κάποια τέτοια κλάση στη C++

Αντικειμενοστρέφεια

29

Ερωτήσεις κληρονομικότητας

- Κληρονομούνται οι προδιαγραφές;
 - Ως υποχρεώσεις των μεθόδων για υλοποίηση, όπως στη Java
 - Ως επιπλέον προδιαγραφές: invariants, όπως στην Eiffel
- Κληρονομούνται οι τύποι;
 - Στη Java κληρονομούνται όλοι οι τύποι της βασικής κλάσης
- Υποστηρίζεται υπερκάλυψη, απόκρυψη, κ.λπ.;
 - Τι συμβαίνει στη Java, στο περίπου (χωρίς πολλές λεπτομέρειες):
 - Οι κατασκευαστές μπορούν να προσελάσουν τους κατασκευαστές των βασικών τους κλάσεων (Αυτό γίνεται με χρήση του `super` που καλεί τον κατασκευαστή της άμεσης υπερκλάσης.)
 - Μια νέα μέθοδος με το ίδιο όνομα και τύπο με την κληρονομημένη μέθοδο την υπερκαλύπτει (Η υπερκαλυμμένη μέθοδος μπορεί να κληθεί με χρήση του προσδιοριστή `super`.)
 - Ένα νέο πεδίο ή στατική μέθοδος αποκρύπτει τις κληρονομημένες, οι οποίες όμως μπορούν να προσελαστούν με χρήση του `super` ή με στατικούς τύπους της βασικής κλάσης

Αντικειμενοστρέφεια

30

Ενθυλάκωση (encapsulation)

- Απαντάται σχεδόν σε όλες τις μοντέρνες γλώσσες προγραμματισμού, όχι μόνο στις αντικειμενοστρεφείς
- Τα μέρη του προγράμματος που ενθυλακώνονται:
 - Παρουσιάζουν μια ελεγχόμενη διαπροσωπεία στους χρήστες τους
 - Αποκρύπτουν όλα τα άλλα (ιδιωτικά) μέρη τους
- Στις αντικειμενοστρεφείς γλώσσες, τα αντικείμενα ενθυλακώνονται
- (Διαφορετικές γλώσσες υλοποιούν την ενθυλάκωση με διαφορετικούς τρόπους)

Ορατότητα των πεδίων και των μεθόδων

- Στη Java υπάρχουν τέσσερα επίπεδα ορατότητας
 - **private**: ορατά μόνο μέσα στην κλάση
 - (default): ορατά μόνο εντός του πακέτου (package)
 - **protected**: ορατά μόνο στο ίδιο πακέτο και στις παραγόμενες κλάσεις
 - **public**: παντού
- Κάποιες αντικειμενοστρεφείς γλώσσες (Smalltalk, Self) έχουν λιγότερα επίπεδα ελέγχου ορατότητας: όλα κοινά (**public**)
- Άλλες έχουν περισσότερα: στην Eiffel, πεδία και μέθοδοι μπορεί να γίνουν ορατά σε ένα συγκεκριμένο σύνολο από κλάσεις-πελάτες

Πολυμορφισμός

- Συναντιέται σε πολλές γλώσσες, όχι μόνο στις αντικειμενοστρεφείς
- Κάποιες από τις βασικότερες εκφράσεις του πολυμορφισμού στις αντικειμενοστρεφείς γλώσσες:
 - Όταν διαφορετικές κλάσεις έχουν μεθόδους του ίδιου ονόματος και τύπου
 - Π.χ. μια κλάση στοιβας και μια κλάση ουράς μπορεί και οι δύο να έχουν μια μέθοδο ονόματι `add`
 - Όταν η γλώσσα επιτρέπει μια κλήση μεθόδου σε στιγμές που η κλάση του αντικειμένου δεν είναι γνωστή στατικά

Παράδειγμα σε Java

```
public static void flashoff(Drawable d, int k) {
    for (int i = 0; i < k; i++) {
        d.show(0,0);
        d.hide();
    }
}
```

- Εδώ, η **Drawable** είναι μια διαπροσωπεία
- Η κλάση του αντικειμένου στην οποία αναφέρεται η αναφορά `d` δεν είναι γνωστή στο χρόνο μεταγλώττισης

Δυναμική αποστολή (dynamic dispatch)

- Στη Java, ο στατικός τύπος μιας αναφοράς μπορεί να είναι μια υπερκλάση ή μια διαπροσωπεία κάποιας κλάσης
- Στο χρόνο εκτέλεσης, το σύστημα υλοποίησης της γλώσσας θα πρέπει κάπως να βρει και να καλέσει τη σωστή μέθοδο της πραγματικής κλάσης
- Αυτό αναφέρεται ως **δυναμική αποστολή (dynamic dispatch)**: η κρυφή και έμμεση διακλάδωση πάνω στην κλάση κατά την κλήση των μεθόδων
 - Η δυναμική αποστολή είναι προαιρετική στη C++
 - Χρησιμοποιείται πάντα στη Java και στις περισσότερες άλλες αντικειμενοστρεφείς γλώσσες

Υλοποιήσεις και τύποι

- Στη Java υπάρχουν δύο μηχανισμοί:
 - Μια κλάση κληρονομεί τόσο τους τύπους όσο και την υλοποίηση της βασικής της κλάσης
 - Μια κλάση παίρνει πρόσθετους τύπους (αλλά όχι αυτόματα κάποια υλοποίηση) με την υλοποίηση διαπροσωπειών
- Το παραπάνω μερικώς διαχωρίζει την κληρονομικότητα της υλοποίησης από την κληρονομικότητα του τύπου
- Άλλες αντικειμενοστρεφείς γλώσσες διαφέρουν στο κατά πόσο ξεχωρίζουν τα δύο παραπάνω

Υλοποιήσεις και τύποι

- Στη C++ δεν υπάρχει κάποιος αντίστοιχος διαχωρισμός
 - Υπάρχει ένας μόνο μηχανισμός για την κληρονομικότητα
 - Για την κληρονομιά τύπου μόνο, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μια αφηρημένη βασική κλάση χωρίς κάποια υλοποίηση
- Από την άλλη μεριά στη Sather ο διαχωρισμός υλοποιήσεων και τύπων είναι πλήρης:
 - Μια κλάση μπορεί να δηλώσει ότι **περιλαμβάνει** κάποια άλλη κλάση, οπότε κληρονομεί την υλοποίηση αλλά όχι τον τύπο
 - Μια κλάση μπορεί να δηλώσει ότι είναι μια υποκλάση μιας αφηρημένης κλάσης, οπότε κληρονομεί τον τύπο αλλά όχι την υλοποίηση (όπως συμβαίνει με τις διαπροσωπείες στη Java)

Χρήση δυναμικού συστήματος τύπων

- Κάποιες αντικειμενοστρεφείς γλώσσες χρησιμοποιούν δυναμικό σύστημα τύπων: π.χ. η Smalltalk και η Self
- Ένα αντικείμενο μπορεί να είναι ή να μην είναι σε θέση να απαντήσει σε ένα συγκεκριμένο μήνυμα—και αυτό μπορεί να μην μπορεί να ελεγχθεί κατά το χρόνο μετάφρασης (όπως π.χ. έγινε στο ML τρικ μας)
- Αυτό δίνει απόλυτη ελευθερία: το πρόγραμμα μπορεί να δοκιμάσει τη χρησιμοποίηση οποιασδήποτε μεθόδου σε οποιοδήποτε αντικείμενο
- (Ο πολυμορφισμός δεν έχει σχέση με τη συγκεκριμένη ελευθερία)

Συμπερασματικά

- Σήμερα, ακολουθήσαμε μια κοσμοπολίτικη προσέγγιση:
 - Ο αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός δεν είναι το ίδιο πράγμα με τον προγραμματισμό με μια αντικειμενοστρεφή γλώσσα
 - Οι αντικειμενοστρεφείς γλώσσες δεν είναι όλες σαν τη Java
- Το τι είναι αντικειμενοστρεφές στυλ προγραμματισμού δεν είναι μονοσήμαντα ορισμένο: υπάρχει αρκετή διαφωνία ως προς το ακριβές σύνολο των χαρακτηριστικών της αντικειμενοστρέφειας και τα χαρακτηριστικά αυτά συνεχώς εξελίσσονται
- Δείξτε σκεπτικισμό στους ορισμούς!