
Dynamische Typabfragen

Abfrage der Klasse eines Objects:

```
Class y = x.getClass();
```

dynamische Untertypabfrage:

```
int calculateTicketPrice (Person p) {  
    if (p.age < 15 || p instanceof Student)  
        return standardPrice / 2;  
    return standardPrice;  
}
```

Explizite Typumwandlung

Typumwandlungen zur Nutzung dynamischer Typinformation:

```
class Point3D extends Point2D {
    private int z;
    public boolean equal (Point2D p) {
        if (p instanceof Point3D)
            return super.equal(p)
                && ((Point3D)p).z == z;
        return false;
    }
}
```

(falsch!! — verbesserte Versionen von `equal` folgen später)

Dynamische Typabfragen vermeiden

Typabfragen sparsam einsetzen!

Grund: dienen oft zur Umgehung statischer Typsicherheit

Beispiel für Vermeidung:

```
if (x instanceof T1)
    doSomethingOfTypeT1 ((T1)x);
else if (x instanceof T2)
    doSomethingOfTypeT2 ((T2)x);
...
else
    doSomethingOfAnyType (x);
```

ersetzen durch `x.doSomething();` (Methoden in T1, T2, ...)

Typumwandlungen und Generizität (1)

```
interface Collection {
    void add (Object elem);
    Iterator iterator();
}

interface Iterator {
    Object next();
    boolean hasNext();
}

class List implements Collection {
    protected class Node {
        Object elem;  Node next = null;
        Node (Object elem) { this.elem = elem; }
    }
    ...
}
```

Typumwandlungen und Generizität (2)

```
List xs = new List();  
xs.add (new Integer(0));  
Integer x = (Integer)xs.iterator().next();  
List ys = new List();  
ys.add ("zerro");  
String y = (String)ys.iterator().next();
```

Sichere Typumwandlungen

- Umwandlung in Obertyp (up-cast)
- nach dynamischer Typabfrage (down-cast)
?alternativer Programmzweig? (fehleranfällig)
- wie bei Generizität, aber nur händisch überprüft
 - gleichförmige Ersetzung der Typparameter
 - keine impliziten UntertypbeziehungenAchtung: `List<String>` $\not\leq$ `List<Integer>`
impliziert `List` $\not\leq$ `List` (nach Ersetzung)

Intuition oft irreführend

gen. Typvergleiche und -umwandlungen

```
<A> Collection<A> up (List<A> xs) {
    return (Collection<A>) xs;
}
<A> List<A> down (Collection<A> xs) {
    if (xs instanceof List<A>)
        return (List<A>)xs;
    else { ... }
}
List<String> bad (Object o) {
    if (o instanceof List<String>) // error
        return (List<String>)o; // error
    else { ... }
}
```

Verwendung übersetzter gen. Klassen

```
class List<A> implements Collection<A> {
    ...
    public boolean equals (Object that) {
        if (!(that instanceof List)) return false;
        Iterator<A> xi = this.iterator();
        Iterator yi = ((List)that).iterator();
        while (xi.hasNext() && yi.hasNext()) {
            A x = xi.next();
            Object y = yi.next();
            if (!(x == null ? y == null : x.equals(y)))
                return false;
        }
        return !(xi.hasNext() || yi.hasNext());
    }
}
```

Kovariante Probleme (1)

```
abstract class Futter { ... }
```

```
class Gras extends Futter { ... }
```

```
class Fleisch extends Futter { ... }
```

```
abstract class Tier {  
    public abstract void friss (Futter x);  
    ...  
}
```

Kovariante Probleme (2)

```
class Rind extends Tier {
    public void friss (Gras x) { ... }
    public void friss (Futter x) {
        if (x instanceof Gras) friss ((Gras)x);
        else erhoeheWahrscheinlichkeitFuerBSE();
    }
}

class Tiger extends Tier {
    public void friss (Fleisch x) { ... }
    public void friss (Futter x) {
        if (x instanceof Fleisch) friss ((Fleisch)x);
        else fletscheZaehne();
    }
}
```

Verbesserung von equal (1)

```
abstract class Point {
    public boolean equal (Point that) {
        if (this.getClass() == that.getClass())
            return uncheckedEqual(that);
        return false;
    }
    protected abstract boolean uncheckedEqual (Point p);
}
```

Verbesserung von equal (2)

```
class Point2D extends Point {
    private int x, y;
    protected boolean uncheckedEqual (Point p) {
        Point2D that = (Point2D)p;
        return x == that.x && y == that.y;
    }
}

class Point3D extends Point {
    private int x, y, z;
    protected boolean uncheckedEqual (Point p) {
        Point3D that = (Point3D)p;
        return x==that.x && y==that.y && z==that.z;
    }
}
```