

Typage et Polymorphisme

Cours 4

Emmanuel Chailloux

Spécialité Science et Technologie du Logiciel
Master mention Informatique
Université Pierre et Marie Curie

année 2013-2014

Plan du cours 4

Programmation par objets:

- ▶ Types en Java, sous-typage
- ▶ Surcharge en Java
 - ▶ par l'exemple
 - ▶ algorithmes de résolution
- ▶ Classes de type en Haskell

Types en Java

définition inductive de l'ensemble des types Java :

- ▶ Si τ est un type primitif alors τ est un type
- ▶ Si I est une interface, alors I est un type
- ▶ Si C est une classe, alors C est un type
- ▶ Si τ est un type, alors $\tau []$ est un type

auxquels on ajoute les types **enum** les classes et interfaces paramétrées :

- ▶ si τ est un type énuméré alors τ est un type
- ▶ Si $C < T_1, \dots, T_n >$ est une classe, avec T_1, \dots, T_n des paramètres de types, alors si τ_1, \dots, τ_n sont des types, $C < \tau_1, \dots, \tau_n >$ est un type
- ▶ Si $I < T_1, \dots, T_n >$ est une interface, avec T_1, \dots, T_n des paramètres de types, alors si τ_1, \dots, τ_n sont des types, $I < \tau_1, \dots, \tau_n >$ est un type

Vérifications statiques

- ▶ vérification de types
 - ▶ des déclarations de variable
 - ▶ des affectations
 - ▶ des passages de paramètres
 - ▶ de la valeur de retour d'une méthode
 - ▶ permet de vérifier des portées de variables
 - ▶ variables locales (même type si même nom)
 - ▶ portée liée aux modifieurs de visibilité
 - ▶ des implantations d'interfaces
 - ▶ des concrétisations de classes abstraites
-
- ▶ de résoudre la surcharge

Relation de subsomption, sous-typage

- ▶ principe de subsomption
 - ▶ utilisation d'un objet d'une certaine classe/spécification à la place et lieu d'un objet d'une autre classe/spécification
- ▶ vérification
 - ▶ par la relation de sous-typage (notée \leq)
on peut utiliser une valeur d'un sous-type lorsqu'une valeur d'un super-type est attendue. Dans ce cas la valeur n'est pas changée, elle est juste vue sous un type différent, c'est toujours la même référence.

Sous-types en Java (1)

La relation de sous-typage est réflexive et transitive.

Elle est définie inductivement de la manière suivante :

- ▶ si τ est un type alors $\tau \leq \tau$;
- ▶ si τ est un sous-type de τ' et τ' est un sous-type de τ'' , alors $\tau \leq \tau''$;
- ▶ si SC est sous-classe de C , alors $SC \leq C$;
- ▶ si SI est sous-interface de I , alors $SI \leq I$;
- ▶ si C implante I alors $C \leq I$;
- ▶ si $\tau_2 \leq \tau_1$, alors $\tau_2[] \leq \tau_1[]$
- ▶ si τ est un type alors $\tau[] \leq Object$

Sous-types en Java (2)

Il faut de plus ajouter pour pouvoir typer la valeur **null**, valeur indéfinie pour tous les types de valeurs allouées (tableaux, objets). On ajoute un type, appelé `nil` qui n'aura que cette valeur.

- ▶ si C est une classe, alors *nil* est un sous-type de C
- ▶ si I est une interface, alors *nil* est un sous-type de I
- ▶ si τ est un type, alors *nil* est un sous-type de $\tau[]$

Conversion de types explicite

opération de transtypage : $(\tau)expr$

indique que l'expression $expr$ doit être considérée de type τ

- ▶ types primitifs
 - ▶ sans perte d'information : octet vers entier
 - ▶ avec perte d'information : flottant vers entier
- ▶ types de valeurs allouées (objets ou tableaux)
 - ▶ même référence vue d'un autre type
 - ▶ selon la relation de sous-typage, ajoute ou non un test dynamique pour vérifier la correction du transtypage
 - ▶ si $\tau_{expr} \leq \tau$: code correct du point de vue des types

```
1 PointCouleur pc0 =  
2   new PointCouleur(2,3, "Bleu");  
3 String s0 = pc0.getCouleur();  
4 Point p2 = (Point)pc0;
```

- ▶ si $\tau_{expr} \not\leq \tau$: nécessite l'ajout d'un test dynamique

```
1 String s1 = ((PointCouleur) p2).getCouleur();
```


Conversion de types implicite

- ▶ en cas d'affectation ou de passage de paramètre, si la valeur passée est d'un sous-type de la valeur attendue :

```
1 Point p0 = new PointColore();
```

- ▶ pour certains opérateurs : arithmétiques ou de concaténation des chaînes de caractères

```
1 int x = 3.14 + 4;  
2 String s0 = pc0 + " " + p0;
```

- ▶ dans le cas où il faut transformer la valeur d'un type primitif vers sa valeur «équivalente» de sa classe associée (classe encapsulante ou *wrapper*) : autoboxing

Boxing/unboxing et autoboxing

- ▶ boxing (encapsulation) : la conversion d'une valeur d'un type primitif vers sa classe associée :

```
1 int x = 421;  
2 Integer ix = new Integer(x);
```

- ▶ unboxing (désencapsulation) : récupérer la valeur d'un objet d'une classe associée à un type primitif

```
1 Double iy = new Double(32.45);  
2 double y = iy.doubleValue();
```

- ▶ autoboxing : opération automatique d'encapsulation (boxing) ou de désencapsulation (unboxing)

```
1 IListe nil = new ListeVide();  
2 IListe l = new ListePleine(33,nil);
```

Autoboxing et égalité

Le fait de convertir un entier (int) en objet de la classe Integer fait changer la représentation et donc l'égalité physique.

```
1 package pobj.cours4;
2
3 class Classic {
4     public static void main(String[] args) {
5         int i = 0;
6         int j = 10;
7         i = j << 32;
8         System.out.println (i); // i = 10
9         if (i == j) System.out.println ("0"); // i = j
10        Integer a = new Integer(i);
11        Integer b = new Integer(j);
12        if (a == b) System.out.println ("1"); // a != b
13    }
14 }
```

Autoboxing et égalité

Avec quelquesfois des surprises (exemple tiré du cours de Yann Régis-Gianas) :

```
1 package pobj.cours4;
2
3 class Strange {
4     public static void main(String[] args) {
5         int i = 0;
6         int j = 10;
7         i = j << 32;
8         System.out.println (i); // i = 10
9         Integer a = new Integer(10);
10        Integer b = new Integer(10);
11        if (a == b) System.out.println ("1"); // a != b
12        a++; // conside'e' comme un int
13        b++;
14        if (a == b) System.out.println("2"); // a == b
15        a = 317; // toujours conside're' comme un Integer
16        b = 317;
17        if (a == b) System.out.println("3"); // a != b
18    }
19 }
```

Types énumérés (1)

Déclaration pour les types énumérés

- ▶ une classe avec un nombre fini d'instances correspondant à l'énumération

```
1 package pobj.cours4;
2
3 public enum Couleur {
4     Pique, Coeur, Carreau, Trefle;
5
6     public boolean est_atout(Couleur c) {
7         return c == this;
8     }
9 }
```

- ▶ `Couleur.Pique` est une des quatre instances de `Couleur`
- ▶ deux méthodes statiques prédéfinies
 - ▶ **values()** : retourne un tableau avec toutes les valeurs possibles
 - ▶ **valueOf(String)** : retourne l'instance correspondante au nom

Types énumérés (2)

```
1 package pobj.cours4;
2
3 class TestEnum {
4     public static void main(String[] args) {
5         Couleur c1 = Couleur.Pique;
6         Couleur c2 = Couleur.Coeur;
7         Couleur atout = Couleur.Coeur;
8
9         if (c1.est_atout(atout)) System.out.println("1");
10        if (c2.est_atout(atout)) System.out.println("2"); //
11        if (c1.est_atout(Couleur.valueOf("Pique")))
12            System.out.println("3"); //
13        if (c1.est_atout(Couleur.valueOf("Coeur")))
14            System.out.println("4");
15    }
16 }
```

```
1 > java pobj/cours4/TestEnum
2 2
3 3
```

Polymorphisme d'inclusion

- ▶ polymorphisme = plusieurs formes, se rapporte au type des paramètres
- ▶ autre nom pour la généricité
- ▶ différentes classes de polymorphisme
 - ▶ paramétrique : un seul code pour des données de types différents (fonctions OCaml, génériques en Java, ...)
 - ▶ ad hoc ou de surcharge : un code différent selon les types et le nombre des arguments (surcharge de méthodes en Java)
 - ▶ objet ou d'inclusion : un code différent selon les sous-types (sous-classes) ;

Exemple 1 : Point et PointCoulore

```
1 package pobj.cours4;
2 import pobj.cours3.*;
3 class ExPointsBis {
4     public static void main(String[] args) {
5         Point p0 = new Point();
6         Point p1 = new Point(2,3);
7         PointCoulore pc0 = new PointCoulore();
8         PointCoulore pc1 = new PointCoulore(2,3,"Bleu");
9         System.out.println(p0 + " " + p1);
10        System.out.println(pc0 + " " + pc1);
11        System.out.println("-----");
12        p0 = pc0;
13        System.out.println(p0 + " " + p1);
14        System.out.println(pc0 + " " + pc1);
15    }
16 }
```

```
1 > java pobj/cours4/ExPointsBis
2 (0.0,0.0) (2.0,3.0)
3 (0.0,0.0)-INDEFINIE (2.0,3.0)-Bleu
4 -----
5 (0.0,0.0)-INDEFINIE (2.0,3.0)
6 (0.0,0.0)-INDEFINIE (2.0,3.0)-Bleu
```


Exemple 2 : StackAL

```
1  class Exemple2 {
2      public static void main(String[] args) {
3          IStack s = new StackAL();
4          Point p0 = new Point(1,2);
5          PointColore pc0 = new PointColore(10,12, "Bleu");
6          s.push(p0);
7          s.push(pc0);
8          System.out.println(s.pop());
9          System.out.println(s.pop());
10     }
11 }
```

```
1  > java pobj/cours4/Exemple2
2  (10.0,12.0)-Bleu
3  (1.0,2.0)
```

Résolution de la surcharge

- ▶ choix du type de la méthode à employer lors d'un appel de méthode
- ▶ résolue STATIQUEMENT selon une relation d'ordre sur la classe de définition et le type des arguments
- ▶ le type du résultat n'est pas pris en compte
- ▶ il y a des cas où la résolution échoue

Exemple

```
1 class A : m2(A) m2(A,A)
2 class B : m2(B) m2(A,B) m2(B,A)
3 class C : m2(A) m2(B,C) m2(C,A)
```

avec C qui hérite de B qui hérite de A.

```
1 A a1 = new A();
2 B b1 = new B();
3 C c1 = new C();
4 c1.m2(x,y)
```

Quel est le type de la méthode à utiliser en fonction des types de x et y ?

Sélection du type de la méthode (1)

Au niveau de la classe C on a 8 méthodes dont 5 à 2 arguments

	classe de définition	type de la méthode
m2	A	(A)
	A	(A,A)
	B	(B)
	B	(A,B)
	B	(B,A)
	C	(C)
	C	(B,C)
	C	(C,A)

Sélection du type de la méthode (2)

```
1 c1.m(x,y);
```

Sur l'ensemble des méthodes $m2$ du receveur (ici $c1$), on ne conserve que celles dont le type $(t1,t2)$ vérifie :

- ▶ type de $x \leq t_1$
- ▶ type de $y \leq t_2$

$c1.m2(a1,b1)$;

	classe de définition	type de la méthode
$m2$	A	(A,A)
	B	(A,B)

Le choix de la signature de la méthode se portera sur la méthode la plus spécifique au sens du sous-typage (ici celle de signature (A,B)).

Cas d'ambiguïté

Soit une classe B avec 2 méthodes $m2(A, B)$ et $m2(B, A)$:

```
1 A a1 = new A();  
2 B b1 = new B();  
3 b1.m2(a1, a1);
```

Sur les types on obtient $B \times (A, B)$ et $B \times (B, A)$

Aucune de ces deux méthodes ne possède un type tel que (A, A) soit plus petit. il y a un clash à la compilation!!!

```
1 b1.m2(b1, b1)
```

Ici les deux méthodes ont un type tel que (B, B) soit plus petit, mais aucune des deux méthodes est plus petite que l'autre il y a un clash à la compilation!!!

Surcharge et liaison tardive

```
1  class A {
2      void m2(A a) {System.out.println("A1");}
3      void m2(A a1, A a2) {System.out.println("A2");}    }
4  class B extends A {
5      void m2(B b) {System.out.println("B1");}
6      void m2(B b1, A a2) {System.out.println("B2");}    }
7  class C extends B {
8      void m2(C c) {System.out.println("C1");}
9      void m2(A a1, A a2) {System.out.println("C2");}
10     void m2(B b1, B b2) {System.out.println("C3");}    }
11  class TestSurcharge {
12     public static void main(String [] args) {
13         A a1 = new A();
14         B b1 = new B();
15         C c1 = new C();
16         B b2 = c1;
17         A a2 = c1;
18         a1.m2(c1,c1); // A2
19         b1.m2(c1,c1); // B2
20         c1.m2(c1,c1); // C3    b2, c1 et a2 partagent un objet
21         b2.m2(c1,c1); // B2    mais ne sont pas de me^me type
22         a2.m2(a2,a2); // C2
23     }
24 }
```

Redéfinition et co-variance du résultat

Depuis la version 1.5, il est possible dans le cadre d'une redéfinition de préciser (au sens du sous-typage) le type de retour. Le type du résultat de la méthode redéfinie est en relation de sous-typage avec celui défini dans la sur-classe. On parle de co-variance du type résultat.

- ▶ toujours pour éviter les *cast* inutiles

Exemple :

- ▶ dans `Point` :

```
1 protected Point clone () {  
2     return new Point(getX(), getY()); }
```

- ▶ dans `PointCouleur` :

```
1 protected PointCouleur clone () {  
2     return new PointCouleur(getX(), getY()); }
```

- ▶ pas besoin de retourner un `Object` pour le transtyper ensuite en `Point` ou `PointCouleur`.

Surcharge et autoboxing

```
1
2 class TS2 {
3     public static int  m1(int y){return 2 * y;}
4     public static Integer  m1(Integer z){return 5 * z;}
5     public static int  m2(int z){return 10 * z;}
6
7     public static void main(String[] a) {
8         int i = 1;
9         Integer k = new Integer(10);
10        System.out.println(m1(i) + "," + m1(k)); // 2,50
11        System.out.println(m1(m1(i)) + "," + m1(m1(k))); // 4,250
12        System.out.println(m2(i) + "," + m2(k)); // 10,100
13        System.out.println(m2(m2(i)) + "," + m2(m2(k))); // 100,1000
14    }
15 }
```

Algorithmes de résolution de la surcharge (1)

- ▶ First Match : on garde la première signature de méthode trouvée.
simple mais peu efficace
- ▶ Perfect Match :
ne garder que la signature de méthode pour laquelle tous les types sont identiques aux expressions passées en paramètre.
Pas d'ambiguïté mais très restrictive.

Algorithmes de résolution de la surcharge (2)

- ▶ Mult : Multiplication des distances entre les arguments et les paramètres de la méthode.

calcul d'une distance de parentée entre deux types correspondant au nombre de liens de parenté nécessaires pour aller d'un type à l'autre : si B hérite de A et C hérite de B , alors la distance entre A et C est de 2. On calcule donc l'ensemble des distances, auxquelles on ajoute 1, et on les multiplie. On gardera bien entendu la méthode ayant la valeur minimale (si tous les arguments ont le même type que les paramètres de la méthode, on obtient la plus petite valeur possible : 1).

Algorithme de résolution de la surcharge (3)

- ▶ Java 1.2 : produit cartésien de sa classe de définition et des paramètres de la méthode.

Les méthodes plus précises possèdent alors des valeurs plus grandes que les autres, ce qui permet de les sélectionner. A noter que plusieurs méthodes peuvent avoir la même valeur, ce qui peut mener soit à une impossibilité à typer, soit à une sélection purement arbitraire (au choix, par exemple la première méthode trouvée).

- ▶ Java 1.5 : produit cartésien des paramètres de la méthode. La classe fournissant la méthode n'est donc plus prise en compte. Cela évite qu'une méthode moins précise mais issue d'une sous-classe soit sélectionnée.

Algorithme de résolution de la surcharge (4)

- ▶ Mixte : On prend la signature la plus petite dans la classe la plus petite. A la différence de java 1.2 on ne recherche que dans les méthodes définies les dernières (recherche dans la classe la plus petite).

Exemple en Java 1.2 et 1.5 (1)

B hérite de A :

```
1 class A {  
2     int m (A x) { System.out.println(1+" "); return (1); }  
3     boolean n (B x) {System.out.println(2+" "); return (true); }  
4 }  
5  
6 class B extends A {  
7     int m (B x) { System.out.println(5+" "); return (5); }  
8     boolean n (A x) {System.out.println(6+" "); return(true); }  
9 }
```

```
1 A a1 = new A ();  
2 B b1 = new B();  
3 A a2 = b1;
```

Exemple en Java 1.2 et 1.5 (2)

1er appel :

```
1 b1.m(b1);
```

on a 2 méthodes candidates : $A.m(A\ x)$ et $B.m(B\ x)$ La résolution ne posera ici aucun souci : la méthode $B.m(B\ x)$ est dans la plus petite classe, et possède une signature qui colle parfaitement avec le type de l'argument. C'est donc celle qui sera sélectionnée.

Exemple en Java 1.2 et 1.5 (3)

2ème appel :

```
1 b1.n(b1);
```

Les 2 candidats sont ici $A.n(B \ x)$ et $B.n(A \ x)$.

- ▶ Pour Java 1.2, ces méthodes sont représentées par les couples (A, B) et (B, A) , en on n'en trouve pas un plus petit que l'autre : il y a ambiguïté.
- ▶ Pour Java 1.5, les méthodes sont représentées par (B) et (A) , et la méthode $A.n(B \ x)$ est donc plus précise. C'est cette signature qui sera sélectionnée.
- ▶ Pour Perfect Match et Multiply, la même méthode sera sélectionnée.

Cette différence de traitement entre Java 1.2 et les autres algorithmes montre sur un exemple simple l'importance de l'algorithme de résolution de la surcharge, en particulier dans les cas où il n'y a pas d'erreurs de compilation ; c'est-à-dire quand l'algorithme sélectionne une signature.

Haskell

- ▶ fonctionnel
- ▶ pur
sans effets de bord
- ▶ à évaluation paresseuse
stratégie standard du λ -calcul
- ▶ typé statiquement (fortement)
*polymorphe paramétrique et
ad hoc : types de classes pour la surcharge*
- ▶ avec inférence de types

plusieurs compilateurs (ghc (Glasgow Haskell Compiler)), livres, sites dont le très riche <http://www.haskell.org>.

de OCaml à Haskell (1)

déclaration de type:

type pour les synonymes

data pour les types avec constructeurs

```
1 data Couleur = Pique | Coeur | Carreau | Trefle
2 data Maybe a = Just a | Nothing
3 data Arbre a b = Feuille b | Noeud a (Arbre a b) (Arbre a b)
```

contrainte de type pour une déclaration :

```
1 succ :: Integer -> Integer
2 succ n = n + 1
```

de OCaml à Haskell (2)

fonctions et applications:

fonction anonyme ($\lambda xy.x + y$)

```
1 \x y -> x + y
```

composition ($f \circ g \circ h$)

```
1 f . g . h
```

opérateur d'application \$

```
1 a b c x = ((a b) c) x  
2 a $ b $ c $ x = a ( b ( c x))
```

de OCaml à Haskell (3)

une écriture équationnelle :

```
1 sign x | x > 0      = 1
2           | x == 0   = 0
3           | x < 0    = -1
```

la fonction map :

```
1 map :: (a -> b) -> [a] -> [b]
2 map _ [] = []
3 map f (x:xs) = f x : map f xs
4
5 > map (+3) [1,5,3,1,6]
6 [4,8,6,4,9]
7 > map reverse ["abc", "cda", "1234"]
8 ["cba", "adc", "4321"]
```

Surcharge

- ▶ en OCaml
 - ▶ un opérateur différent pour chaque type argument
 - ▶ opérateurs de calcul : `+` pour les *int*, `+.` pour les *float*
 - ▶ ou des fonctions de conversion explicite : `string_of_int`, `string_of_float`
 - ▶ écrire des fonctions paramétriques qui explorent la structure des valeurs (builtin)
 - ▶ égalité structurelle : `(=) : 'a -> 'a -> bool` qui explore la structure des arguments en exécutant un code différent
 - limitation : impossible à écrire dans le langage
- ▶ en Haskell
 - ▶ classes de types (ou type class)

Classes de types

Une classe de types définit une propriété sur les types.

Par exemple les types avec égalité :

```
1 class Eq a where
2   (==) :: a -> a -> Bool
```

indique que les types de la classe Eq possèdent l'opérateur d'égalité
==

une classe de types peut avoir une ou plusieurs implantation pour
des types donnés :

```
1 instance Eq Bool where
2   x == y = if x then y else not y
3 instance Eq Couleur where
4   x == y = ...
```

Contraintes de typage

On peut ajouter des contraintes de types sur des paramètres de types de fonctions polymorphes : ici le prédicat `mem` qui retourne `True` si un élément appartient à une liste et `False` sinon doit pouvoir tester l'égalité du paramètre `x` avec les éléments de la liste.

```
1 mem : Eq a => a -> [a] -> Bool
2 mem x [] = False
3 mem x (y :: ys) = x == y || mem x ys
```

```
1 > mem True [False, False, False]
2 False
3 > mem True [False, True, False]
4 True
```

Conjonctions de contraintes

Soit la classe Show a définissant show :

```
1 class Show a where
2   show :: a -> String
```

on peut utiliser des conjonctions de contraintes comme par exemple suivant :

```
1 filter_show :: (Eq a, Show a) => (a -> Bool) -> [a] -> String
2 filter_show p l = foldl write "" (filter p l)
3   where write "" obj = show obj
4         write str obj = str ++ "," ++ show obj
```

la fonction `filter_show` filtre les éléments d'une liste en fonction d'un prédicat et convertit en une seule chaîne de caractères les éléments sélectionnés. Ces éléments de liste sont des instances de `Eq a` et `Show a`.

contraintes sur les instances

Une instance peut être paramétrée, et donc on peut faire porter une contrainte sur les paramètres de types.

```
1 data Ordering = LT | EQ | GT
2 class Ord a where
3 compare :: a -> a -> Ordering
```

voici une instance des éléments ordonnés pour des listes quelconques dont les éléments sont ordonnés.

```
1 instance Ord a => Ord [a] where
2 compare [] [] = EQ
3 compare _ [] = GT
4 compare [] _ = LT
5 compare (x : xs) (y : ys) = case compare x y of
6     XEQ -> compare xs ys
7     other -> other
```

Contraintes sur les classes

On peut contraindre qu'une classe de type SC fournisse toutes les fonctions d'une classe de type C à la manière de l'héritage. Par exemple la classe des éléments bornés (Bounded) intègre les méthodes de la classe des éléments ordonnés (Ord)

```
1 class Ord a => Bounded a where
2   maxBound :: a
3   minBound :: a
```

Ainsi toute instance de Bounded a aura d'une part la fonction compare mais aussi les bornes maxBound et minBound.

Classes standards

- ▶ types avec égalité ordre :
 - ▶ Eq a – $x == y$
 - ▶ Ord a – compare, ($<$), ($<=$)
 - ▶ Bounded – minBound, maxBound
- ▶ types numériques
 - ▶ Num a – structure d'anneau (+, -, *, ...)
 - ▶ Fractional a – inverse, quotient (/)
 - ▶ Floating - ajoute les fonctions trigonométriques et transcendentales
- ▶ utilitaires
 - ▶ Show a – show :: a -> String
 - ▶ Enum a – types indexables par des entiers (fromEnum, toEnum)

Dérivations

- ▶ définition automatique sur les énumérations :

```
1 data Couleur = Pique | Coeur | Carreau | Trefle deriving Enum
```

on obtient un `fromEnum : Couleur -> Int` et un
`Int -> Couleur`

```
1 data Arbre a = Feuille a | Noeud a (Arbre a) (Arbre a)  
2 deriving (Eq, Show)
```

engendrent les instances suivantes :

```
1 instance Eq a => Eq (Arbre a) where ...  
2 instance Show a => Show (Arbre a) where ...
```