

# Интерфейсы и типы данных (часть 1)

Алексей Островский

Физико-технический учебно-научный центр НАН Украины

9 апреля 2015 г.

## Типы данных в программировании

Интерпретация строки в C++ как разных типов данных:

Тип	Представление
std::string	"Datatype"
signed char[8]	68 97 116 97 116 121 112 101
char[8]	D a t a t y p e
short[4]	24900 24948 31092 25968
int[2]	1635017028 1701869940
long	7309475735980499268
float[2]	2.81751e+20 7.09755e+22
double	4.27256e+180

Каков смысл заданной последовательности байт? Какие операции к ней применимы?

# Система типов

## Определение

**Тип данных** — множество представимых в машинной памяти величин, которые характеризуются своими свойствами и производимыми над ними операциями.

## Определение

**Система типов языка программирования** — совокупность правил, определяющих свойство типа для конструкций языка (переменных, выражений, функций, модулей, ...).

### Цели системы типов:

- ▶ **основная:** определение интерфейсов для взаимодействия с частями программы и обеспечение их корректного использования с целью устранения ошибок;
- ▶ обеспечение функциональности языка (напр., динамическая диспетчеризация в ООП);
- ▶ повышение доступности программы для понимания.

# Типы данных и интерфейсы

## Роль ТД в определении интерфейсов:

### ▶ **Функциональные ЯП:**

спецификация допустимых аргументов и возвращаемых результатов для определяемых функций.

### ▶ **Процедурные ЯП:**

то же + спецификация глобального состояния программы.

### ▶ **Объектно-ориентированные ЯП:**

спецификация классов / объектов в виде набора допустимых методов для работы с инкапсулированными данными.

# Интерфейсы классов

## Области видимости интерфейса:

- ▶ публичные (англ. *public*) операции — доступны всем клиентам;
- ▶ защищенные (англ. *protected*) операции — доступны классу и подклассам;
- ▶ частные (англ. *private*) операции — доступны только классу;
- ▶ внутренние (англ. *package-wide*) операции — доступны классам, находящимся в одном модуле с данным (методы без спецификатора видимости в Java, **internal** в C#).

## Способ определения:

- ▶ методы;
- ▶ свойства;
- ▶ точки расширения (напр., события).

# Стандарт ISO/IEC 11404

**Стандарт ISO/IEC 11404** «Типы данных общего назначения» (англ. *General purpose datatypes*) — содержит описание типов данных, независимое от языка программирования.

## Содержание стандарта:

- ▶ спецификация для формального описания типов данных, независимого от реализации (ЯП и среды выполнения);
- ▶ определение базовых типов данных (содержимое + допустимые операции);
- ▶ способы генерации новых типов данных из базовых.

# Классификация типов данных

## Типы данных по способу определения:

- ▶ примитивные — задаваемые через аксиомы, т. е. независимые от других определений типов данных;
- ▶ генерируемые (англ. *generated*) — определяемые через другие типы данных.

## По структуре:

- ▶ атомарные — ТД, значения которых семантически неделимы (напр., целые числа);
- ▶ агрегационные — ТД со сложной внутренней структурой (напр., массивы).

### Подвиды:

- ▶ однородные / неоднородные — компоненты структуры имеют один / разные типы;
- ▶ фиксированный / переменный размер;
- ▶ уникальность и упорядоченность компонент;
- ▶ метод доступа (произвольный / последовательный).

## Общие свойства типов

### Операция сравнения (=):

- ▶ универсальная:  $\forall a, b \in T \quad (a = b) \vee (a \neq b)$ ;
- ▶ непротиворечивая:  $\nexists a, b \in T \quad (a = b) \wedge (a \neq b)$ ;
- ▶ тривиальная:  $\forall a \in T \quad a = a$ ;
- ▶ коммутативная:  $\forall a, b \in T \quad (a = b) \Leftrightarrow (b = a)$ ;
- ▶ транзитивная:  $\forall a, b, c \in T \quad (a = b) \wedge (b = c) \Rightarrow (a = c)$ .

**Примечание.** Во многих ЯП существуют две операции сравнения — по содержимому и по ссылке (`.equals()` и `==` в Java, `==` и `is` в Python).

### Необязательная операция упорядочивания ( $\leq$ ):

- ▶ универсальная:  $\forall a, b \in T \quad (a \leq b) \vee (a \not\leq b)$ ;
- ▶ связанная с равенством:  $\forall a, b \in T \quad (a \leq b) \wedge (a \leq b) \Rightarrow (a = b)$ ;
- ▶ транзитивная:  $\forall a, b, c \in T \quad (a \leq b) \wedge (b \leq c) \Rightarrow (a \leq c)$ .



## Общие свойства типов

### (Не)ограниченность:

- ▶ Тип данных  $T$  называется ограниченным сверху, если в нем задана операция упорядочивания и существует значение  $U \in T: \forall a \in T \quad a \leq U$ .
- ▶ Ограниченность снизу:  $\exists L \in T : \forall a \in T \quad L \leq a$ .

### Аппроксимация:

- ▶ точные типы;
- ▶ типы, в которых вычислительная модель налагает ограничения на точность операций (напр., числа с плавающей запятой согласно стандарту IEEE 754).

### Мощность:

- ▶ конечное множество значений;
- ▶ счетное множество значений;
- ▶ несчетное множество значений (требуют аппроксимации, т. к. представление в ЭВМ несчетного множества значений невозможно).

## Примитивные типы данных

- ▶ **Булев тип.**

`bool` в C#; `boolean` в Java; `bool` в Python.

- ▶ **Состояние** (англ. *state*) — конечное множество различных неупорядоченных значений.

- ▶ **Перечисление** — конечное множество упорядоченных значений.

`enum` в C / C++, C#, Java.

- ▶ **Символ.**

`char` в C / C++, C#, Java.

- ▶ **Ординальный тип** (англ. *ordinal*): "first", "second", "third", ...

- ▶ **Дата и время.**

`DATETIME` в SQL.

- ▶ **Целые числа.**

~ `BigInteger` в Java, `long` в Python.

## Примитивные типы данных (продолжение)

- ▶ **Рациональные числа.**  
`fractions.Fraction` в Python.
- ▶ **Масштабированный тип** (англ. *scaled*) — рациональные числа с фиксированным знаменателем, напр., валютный тип (знаменатель равен 100).  
~ `BigDecimal` в Java, `decimals.Decimal` в Python.
- ▶ **Действительные числа.**  
`float` и `double` в C++, C#, Java, `float` в Python.
- ▶ **Комплексные числа.**  
`complex` в Python.
- ▶ **Пустой тип** (англ. *void*) — объект, необходимый с точки зрения синтаксиса или семантики, не содержащий информации.  
`void` в C++, C#, Java.

# Подтипы

## Подтипы типов данных:

- ▶ диапазон значений;
- ▶ перечисление значений из базового типа;
- ▶ исключение значений из базового типа;
- ▶ ограничение размера базового типа-коллекции;
- ▶ расширение базового типа.

**Примеры:** целочисленные типы в ЯП, напр., `short`, `int` и `long` в C++, C#, Java; `int` в Python.

# Генерируемые типы данных

## Генерируемые типы данных:

- ▶ **Выбор** (англ. *choice*) — значение типа принадлежит одному из конечного набора базовых типов, в зависимости от состояния.  
`union` в C / C++.
- ▶ **Указатель** на другой тип.  
Указатели и ссылки в C / C++.
- ▶ **Процедурный тип**, задаваемый типами и направлением аргументов (входные или выходные) и типом возвращаемого значения.  
Функции в функциональных ЯП; в Python, JavaScript (без выделения подтипов).

## Агрегационные типы данных

- ▶ **Запись** (англ. *record*) — компоненты (значения различных типов) определяются с помощью именованных полей.
- ▶ **Класс** (англ. *class*) — компоненты (значения различных типов, а также методы) определяются с помощью именованных полей; определены наследование и перегрузка компонентов.
- ▶ **Множество** (англ. *set*) — имплементация математического понятия подмножества пространства базового типа.
- ▶ **Мешок** (англ. *bag*) — неупорядоченный набор с повторениями значений базового типа.

## Агрегационные типы данных (продолжение)

- ▶ **Последовательность** (англ. *sequence*) — упорядоченный набор значений базового типа с повторениями (упорядочивание задано извне).
  - ▶ **Строка** (англ. *string*) — последовательность символов.
- ▶ **Массив** (англ. *array*) — отображение между конечным пространством индексов (декартово произведение одного или более конечных типов) и значениями типа элементов.
- ▶ **Таблица** (англ. *table*) — конечное множество ассоциаций, заданное на декартовом произведении базовых типов (~ реляционная таблица SQL).

## Примеры определений ТД

- ▶ Целочисленный тип со знаком, занимающий 4 байта памяти:

```
type Int = new integer range (-2147483648 .. 2147483647)
```

- ▶ Строка символов Unicode:

```
type String = new sequence of character ( { iso standard 10646 } )
```

- ▶ Дерево:

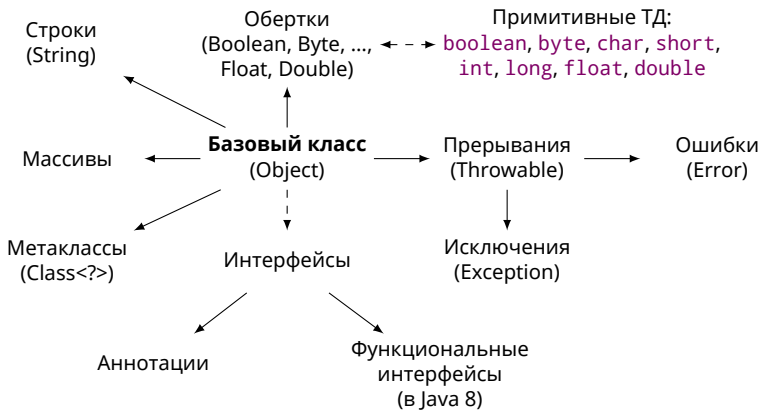
```
type Tree = record (  
  label: String,  
  branches: set of (Tree)  
)
```

- ▶ Интерфейс процедуры для вычисления чисел Фибоначчи:

```
type Fib = procedure ( in n: Int selecting (0 .. *) ) returns ( integer  
)
```



# Иерархия типов данных (Java)



В C / C++, Java, PHP примитивные типы объектов изолированы (не являются потомками других типов).

## Боксинг типов данных

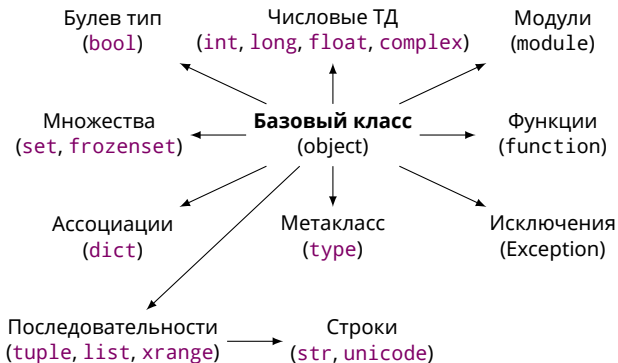
### Определение

**Боксинг** (англ. *boxing*) — преобразование примитивного ТД к соответствующему [ссылочному типу данных](#) и обратно.

### Пример:

```
1 // В Java примитивному типу int соответствует «сложный» тип Integer,
2 // наследуемый от Object
3 Set<Integer> set = new HashSet<Integer>();
4 // Set<int> было бы некорректным определением типа (в отличие от C#)
5
6 // значения типа int автоматически преобразуются к Integer
7 set.put(5);
8 int x = -15; set.put(x);
9
10 // Обратное преобразование Integer → int
11 // (может привести к ошибке, если в коллекции содержится элемент null)
12 for (int i : set) { /* ... */ }
```

# Иерархия типов данных (Python)



Python — ЯП с унифицированной системой типов: все ТД наследуются от базового.

## Иерархия типов данных (Python)

```
1 import math
2 class Foo(object): pass
3
4 # В Python все переменные — потомки object:
5 if (isinstance(5, object) # целые числа
6     and isinstance(2.71828, object) # вещественные числа
7     and isinstance(True, object) # булевы переменные
8     and isinstance(None, object) # нулевой указатель
9     and isinstance('str', object) # строки
10    and isinstance([2, '3'], object) # последовательности
11    and isinstance({'foo': 'bar'}, object) # ассоциативные таблицы
12    and isinstance(map, object) # функции
13    and isinstance(Foo(), object) # объекты
14    and isinstance(Foo, object) # классы
15    and isinstance(math, object) # модули
16 ):
17     print 'OK' # OK
```

# Интерфейс базового типа данных

## Методы класса Object (Java):

```
1  public class Object {
2      public Object(); // конструктор
3      protected void finalize(); // деструктор
4      protected Object clone(); // операция клонирования
5      public boolean equals(Object obj); // сравнение по значению
6      public int hashCode(); // хэш-код для имплементаций таблиц и множеств
7      public String toString(); // приведение к строковому ТД
8      public Class<?> getClass(); // класс объекта (напр., для рефлексии)
9
10     // примитивы синхронизации
11     public void notify();
12     public void notifyAll();
13     public void wait();
14     public void wait(long timeout);
15     public void wait(long timeout, int nanos);
16 }
```

# Интерфейс типов данных в ООП

## Спецификация интерфейса объектов:

- ▶ Методы.
- ▶ Свойства (синтаксический сахар для методов).
- ▶ События (свойства процедурного типа).
- ▶ Перегрузка операций помимо сравнения (напр., арифметических):
  - ▶ `operator` в C++;
  - ▶ методы `__lt__`, `__le__` и т. д. в Python.
- ▶ Приведение к другим ТД помимо строкового:
  - ▶ `operator <Type>()` в C++;
  - ▶ методы `__int__`, `__float__` и т. д. в Python.
- ▶ Манипуляции с содержимым объекта, напр., методы для изменения логики доступа к полям:
  - ▶ методы `__getattr__`, `__setattr__`, `__delattr__` в Python;
  - ▶ методы `__get` и `__set` в PHP.

## Выводы

1. Система типов данных — основной инструмент спецификации интерфейсов в языках программирования. Использование типов данных позволяет повысить понимание программы и служит средством верификации программы.
2. Стандарт ISO/IEC 11404 определяет классификацию типов данных и базовые типы, независимые от языка программирования. В этом стандарте также даны способы построения новых типов данных на основе базовых.
3. ЯП имплементируют систему типов данных в различном объеме и с различными средствами для ее расширения. В объектно-ориентированных ЯП система типов данных представляет собой иерархию с одним или несколькими корневыми классами.

# Материалы



Лавріщева К. М.

Програмна інженерія (підручник).

К., 2008. — 319 с.



ISO / IEC

General Purpose Datatypes.

[http://standards.iso.org/ittf/PubliclyAvailableStandards/c039479\\_ISO\\_IEC\\_11404\\_2007\(E\).zip](http://standards.iso.org/ittf/PubliclyAvailableStandards/c039479_ISO_IEC_11404_2007(E).zip)



Документація Python

Data Model.

<https://docs.python.org/2/reference/datamodel.html>



Спасибо за внимание!

## Приложение. Ссылочные типы данных

### Определение

**Ссылочный тип** (англ. *reference type*) – тип данных, ссылающийся на область памяти (~указатель с автоматическим разыменованием).

Типы, содержащие значение (англ. <i>value type</i> )	Ссылочные типы
присвоение – копирование данных	присвоение – копирование ссылки
сравнение по значению	сравнение по ссылке или значению
размещаются в стеке	размещаются в куче

ЯП	Типы, содержащие значение	Ссылочные типы
Java	примитивные типы	все остальные
C#	примитивные, структуры ( <b>struct</b> )	классы ( <b>class</b> )
Python	числовые, булев (размещаются в куче)	все остальные
Функциональные	все	–

## Приложение. Агрегационные типы данных в ЯП

Тип	Java	Python
Массив	T[] (одномерный), T[][] (многомерный)	Есть в модулях array и numpy
Строка	String	str, unicode
Последовательность	List<T>	list (изменяемая), tuple (неизменяемая)
Множество	Set<T>	set (изменяемое), frozenset (неизменяемое)
Ассоциативная таблица	Map<K, V>	dict

**Обозначения:** T — тип элементов; K — тип ключей, V — тип значений.

- ▶ **Статическая типизация:** тип элементов агрегационного типа указывается с помощью шаблонов (**template** в C++; generics в Java, C#).
- ▶ **Динамическая типизация:** агрегационные типы могут содержать произвольные элементы.

## Приложение. Функции как тип данных

### Определение

Наличие **функций первого класса** в ЯП — работа с функциями как с другими типами данных, в частности:

- ▶ поддержка передачи функций как параметров и возврата их как результатов функций;
- ▶ присваивание функций переменным;
- ▶ (опционально) наличие анонимных функций, вложенных функций и замыканий.

**ЯП с функциями первого класса:** Python, JavaScript, функциональные ЯП (Scheme, Haskell, ML, Scala).

### Частичная поддержка функций как типа данных:

- ▶ C# (делегаты и анонимные функции);
- ▶ Java 8 (функциональные интерфейсы и анонимные классы для замыканий);
- ▶ C / C++ (указатели на функции).

## Приложение. Работа с функциями в Python

```
1 # именованная функция
2 def square(x): return x*x
3 # анонимная функция (лямбда-выражение)
4 square = lambda x: x*x
5 print square(2) # 4
6 # функция композиции (аргументы и результат — функции)
7 compose = lambda fA, fB: lambda x: fB(fA(x))
8 # возвести в квадрат, затем привести к текстовому виду
9 f = compose(square, str)
10 numbers = [1, 2, 3]
11 # map отображает каждый элемент коллекции с помощью заданной функции f
12 print map(f, numbers) # ['1', '4', '9']
```