

LU01d - Ist Klasse gleich Klasse?

TODO SuMa - Python-Beispiel korrigieren

Warum stellen wir uns diese Frage?

Sie haben im (Modul 319) einen ersten Einblick erhalten. Dabei haben Sie eine Klasse als Ansammlung vieler Attribute kennengelernt. Man nennt solche Klassen (informell) auch Datenklassen (POPO - Plain Old Python Object).

In einigen Programmiersprachen oder Frameworks wird der Begriff „Datenklasse“ verwendet, um eine Klasse zu beschreiben, die hauptsächlich dazu dient, Daten zu speichern, ohne viel Verhalten zu haben. Solche Klassen haben normalerweise private Datenfelder (Variablen) und öffentliche Getter- und Setter-Methoden, um auf die Daten zuzugreifen und sie zu setzen. Sie enthalten normalerweise keine komplexe Geschäftslogik oder spezielle Verhaltensmethoden. Eine „allgemeine“ Klasse kann ein komplexeres Objekt mit verschiedenen Verhaltensmethoden enthalten.

Beispiel: Dataklasse und Standardklasse

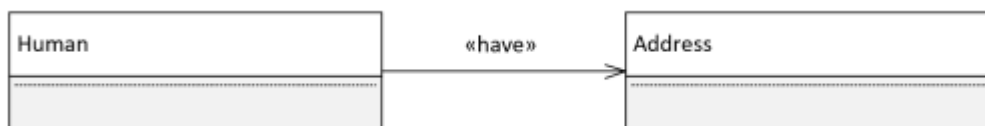


Abb. Beschreibung einer Person mit deren Adresse

Wir finden in Abbildung die zwei Klassen Human und Address, die in einer einseitigen Beziehung „Mensch besitzt Adresse“ stehen.

Die Klasse Human beschreibt eine Person mit all ihren Eigenschaften und Fähigkeiten, was wohl erkennbar eine sehr komplexe Klasse sein wird, während Address die Adresse der Person beschreibt. Die Adresse wird einige wenige Attribute halten wie

- street
- number
- postal_code
- city

die durch set- und get-Methoden geschrieben (set) bzw. gelesen (get) werden. Weitere Methoden werden kaum benötigt. Es handelt sich hier um eine typische Datenklasse.

Dagegen wird die Person durch eine Vielzahl von Eigenschaften wie z.B.

- size
- hair_color
- weight
- ...

und Methoden wie

- breath()

- eat()
- go()
- ...

beschrieben. Zu diesen Attributen finden sich dann auch wieder set- und get-Methoden.

Was aber bedeutet das für die Programmierung in Python?

Wir betrachten uns hier die beiden Klassen Human und Address sowie deren Umsetzung in Code. Für die Person werden einige wenige Attribute und Methoden stellvertretend angeschrieben.

Beispiel: Codierung einer Datenklasse und einer "standard" Klasse

Address	Human
----------------	--------------

```

from dataclasses import dataclass

@dataclass
class Address:
    """
    Represents a residential address
    """
    street: str = None
    number: str = None # String since 11a or
similar are possible,
    postal_code: int = 0
    city: str = None

    # Durch den Decorator @dataclass wird unter
anderem der Konstruktor generiert.
    @property
    def street(self):
        return self._street

    @street.setter
    def street(self, value):
        self._street = value

    @property
    def number(self):
        return self._number

    @number.setter
    def number(self, value):
        self._postal_code = value

    @property
    def postal_code(self):
        return self._postal_code

    @postal_code.setter
    def postal_code(self, value):
        self._number = value

    @property
    def city(self):
        return self._city

    @city.setter
    def city(self, value):
        self._city = value

```

```

from address import Address

class Human:
    """
    Represents a human being with some
    attributes and abilities.
    """
    # Hier wird ein expliziter Konstruktor
angeschrieben.
    # Mehr zur Bedeutung des Konstruktors folgt
später.
    def __init__(self, name, weight, eye_color,
one_address):
        self._name = name
        self._weight = weight
        self._eye_color = eye_color
        # hier können ganz viele weitere
Attribute stehen, die durch
        # den Konstruktor initialisiert werden.
        self._address = one_address # eine
Referenz zu einem Address-Objekt

    def __repr__(self):
        return f'Human(name=\'{self.name}\',
weight={self.weight},
eye_color=\'{self.eye_color}\',
address={self.address})'

    # Attribute werden über get-Methoden
gelesen.
    # Python kennt dazu den Dekorator
@property.
    # Hier als Beispiel drei Methoden.
    @property
    def weight(self):
        return self._weight

    @property
    def name(self):
        return self._name

    @property
    def eye_color(self):
        return self._eye_color

    @property
    def address(self):
        return self._address

    # Attribute werden über set-Methoden
gesetzt.
    # ACHTUNG: Es gibt Attribute, die einmalig
bei der Initialisierung
    # gesetzt werden, hier z.B. die Augenfarbe.
    # Python nutzt hier den @.setter Dekorator.
    # Hier als Beispiel wieder nur eine
Methode.
    @address.setter
    def address(self, new_address):
        self._address = new_address

    # Und hier folgen Methoden, die das
Verhalten des Objekts
    # beeinflussen.
    def eat(self, what_ever):
        self._weight += 0.3

```

```
"""
Hier folgt die main-Methode über die das
Programm ausgeführt werden kann.
"""
if __name__ == '__main__':
    # Instanzieren eines Objektes über den
    Konstruktor.
    # my_home ist eine Objekt-Variablen, während
    Address(...) den Konstruktor
    # der Klasse ausführt, um das Objekt zu
    erzeugen
    my_home = Address(street='Musterstrasse',
                      number='11A',
                      postal_code=9999,
                      city='Musterdorf')

    my_home.postal_code = 1001 # nutzen der
    setter-Methode
    # Ausgabe der Werte über impliziten Aufruf
    der jeweiligen property-Methoden.
    print('Werte des Objekts address:')
    print(f'{my_home.street} {my_home.number} '
          f'{my_home.postal_code} '
          f'{my_home.city}') # nutzen der get-Methoden

    print(my_home) # Die Methode __repr__
    wurde durch @dataclass erzeugt
```

Ausgabe:
Werte des Objekts address:
Musterstrasse 11A 1001 Musterdorf
Address(street='Musterstrasse', number='11A',
postal_code=1001, city='Musterdorf')

```
"""
Und nun ein Stück Programmcode, um den Effekt
zu testen
"""
if __name__ == '__main__':
    address = Address(street='Musterstrasse',
                      number='11A',
                      postal_code=9999,
                      city='Musterdorf')
    milli = Human('Milli', 50, 'blue', address)
    # Initialgewicht ist 50
    milli.eat('chips') # wer isst nimmt zu
    print(f'Name: {milli.name}')
    print(f'Adresse: {milli.address}')
    print(f'Gewicht: {milli.weight}') # das
    Ergebnis sieht man ;- )

    print(milli) # Ruft die Methode __repr__
    auf
```

Ausgabe:
Name: Milli
Adresse: Address(street='Musterstrasse',
number=9999, postal_code=9999,
city='Musterdorf')
Gewicht: 50.3
Human(name='Milli', weight=50.3,
eye_color='blue',
address=Address(street='Musterstrasse',
number=9999, postal_code=9999,
city='Musterdorf'))

Sie haben nun an Hand der Klasse Human den Aufbau einer Klasse mit all ihren Details gesehen. Ebenso können Sie feststellen, dass eine „Datenklasse“ in Python mittels dem `@dataclass` Dekorator um ein vielfaches einfacher zu erstellen ist, da der Konstruktor verschiedene weitere Methoden notwendig sind.

Anmerkung: Sie können natürlich auch einer „Datenklasse“ eigene Methoden für `__init__`, `__repr__`, etc. hinzufügen.



© René Probst, bearbeitet durch Marcel Suter

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/m320_2024/learningunits/lu01/gleichartig?rev=1719841346

Last update: **2024/07/01 15:42**



