

INF011 – Padrões de Projeto

19 –

Sandro Santos Andrade
sandroandrade@ifba.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia
Departamento de Tecnologia Eletro-Eletrônica
Graduação Tecnológica em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

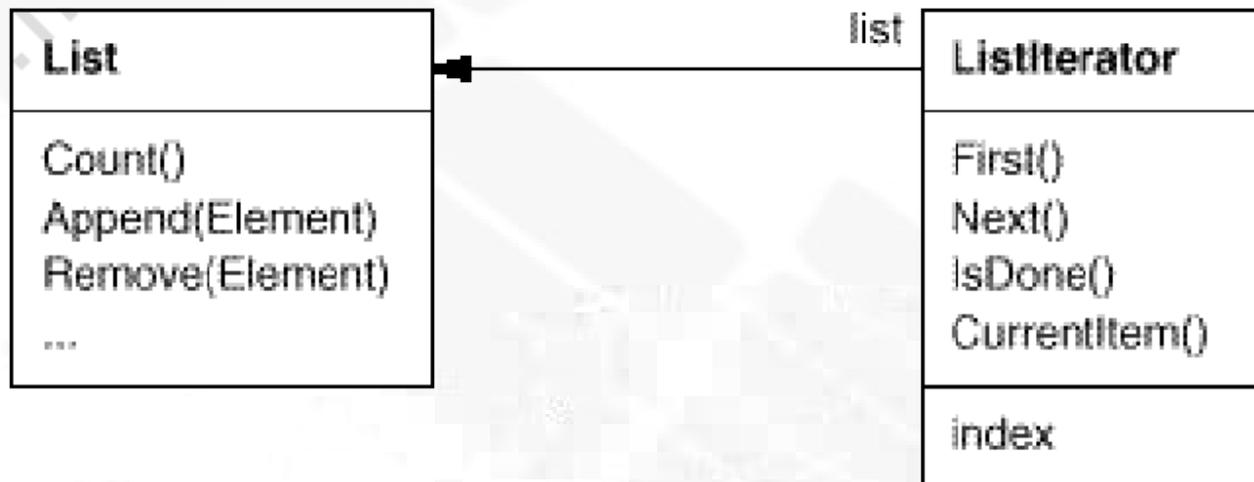


Iterator

- Propósito:
 - Disponibilizar uma forma de acesso sequencial aos elementos de um agregado sem expor a sua representação subjacente
- Também conhecido como:
- Motivação:
 - Deve-se poder percorrer uma lista encadeada, por exemplo, sem conhecer sua estrutura interna
 - Podem existir diferentes formas de varredura e não deseje-se que todo este código esteja na classe da lista
 - Podem existir diferentes varreduras simultâneas

Iterator

- Motivação:

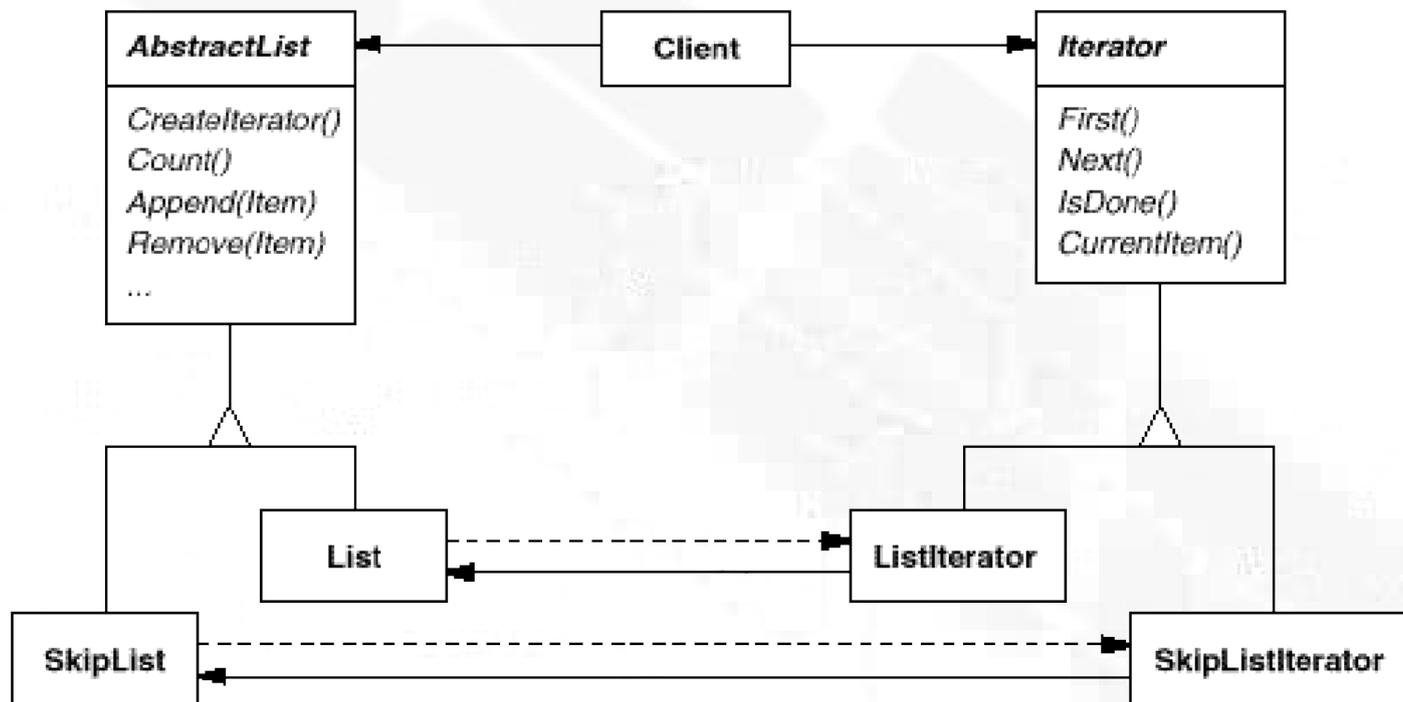


- O `List` define a interface de acesso aos elementos da lista e armazena o elemento atual
- Pode-se definir `ListIterator` para diferentes políticas de varredura sem enumerá-los na classe `List`. Ex:
- A dependência explícita com o tipo do agregado (`List`) pode ser removida com o uso de `Iterator` polimórficos

Iterator

- Motivação:

- polimórficos



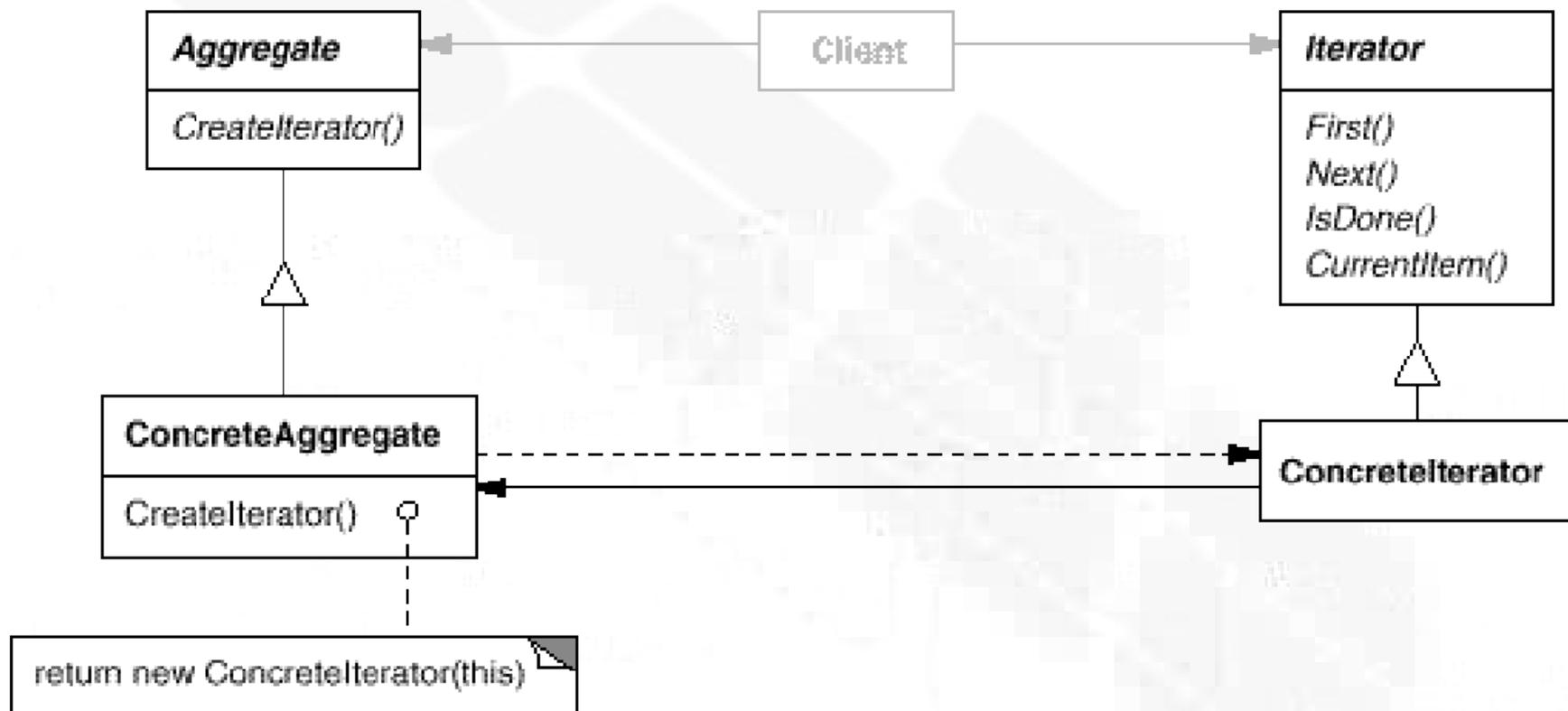
- Utiliza-se um `Iterator` no agregado para que o cliente não instancie um `Iterator` específico

Iterator

- Aplicabilidade:
 - Para acessar o conteúdo de um agregado sem expor a sua representação interna
 - Para suportar múltiplas varreduras em objetos agregados
 - Para disponibilizar uma interface uniforme para varredura de objetos agregados (iteração polimórfica)

Iterator

- Estrutura:



Iterator

- Participantes:
 - `Iterator`:
 - Define a interface para acessar e percorrer elementos
 - `ConcreteIterator`:
 - Implementa a interface do `Iterator`
 - Mantém a posição atual da varredura do agregado
 - `ConcreteAggregate`:
 - Define a interface de criação do `ConcreteIterator`
 - `Aggregate`:
 - Implementa a interface de criação do `ConcreteAggregate`, retornando uma instância de `ConcreteAggregate` apropriada

Iterator

- Colaborações:
 - Um `Iterator` mantém uma referência para o elemento atual do agregado e é capaz de calcular o próximo elemento da varredura

Iterator

- Conseqüências:
 - Suporta variações na varredura do agregado:
 - Diferentes formas de varredura de árvores: em ordem, pré-ordem
 - Para mudar a política de varredura simplesmente utiliza-se um outro tipo de
 - Sub-classes do `Iterator` podem ser facilmente criadas com o objetivo de suportar novas formas de varredura
 - Simplificam a interface do agregado:
 - A interface de varredura do `Iterator` elimina a necessidade de uma interface similar na classe do agregado
 - Suportam diferentes varreduras simultâneas:
 - Cada `Iterator` possui seu próprio estado

Iterator

- Implementação:
 - Quem define o algoritmo de varredura ?
 - O próprio :
 - Pode-se utilizar diferentes algoritmos de iteração no mesmo agregado
 - Pode-se reutilizar o mesmo algoritmo em outros agregados
 - Por outro lado, o pode precisar acessar dados privados do agregado, violando o encapsulamento ()
 - O agregado, recebendo o como parâmetro:
 - Neste caso o é chamado de e é responsável somente pela referência ao item atual da varredura

Iterator

- Implementação:
 - Quanto robusto é o `Iterator` ?
 - Se elementos são adicionados ou removidos durante a varredura, pode-se deixar de percorrer elementos ou acessá-los duas vezes
 - Uma solução fácil, porém custosa, é realizar a varredura em uma cópia do agregado
 - Um `Iterator` garante que inserções e remoções não irão interferir na varredura, mesmo sem realizar cópia do agregado:
 - Pode-se, por exemplo, registrar os `Element` nos agregados. Eles seriam notificados, e re-organizados, sempre que acontecesse uma modificação no agregado

Iterator

- Implementação:
 - Operações adicionais no `Iterator` :
 - As operações básicas são: `begin()`, `end()` e `next()`
 - Pode-se adicionar entretanto `next()` e `next()`
 - Usando `Iterator` polimórficos em C++:
 - `Iterator` polimórficos adicionam um custo, pois são alocados dinamicamente por um `new`
 - O cliente é responsável pela sua desalocação, o que pode ser difícil se existem múltiplos pontos de saída e tratamento de `Iterator`
 - Entretanto, pode-se utilizar um `Iterator` (`Iterator`)

Iterator

- Implementação:
 - Uso de `Iterator` em `Collection` :
 - `Iterator` externos que realizam varreduras em `Collection` podem ser difíceis de implementar (requer pilha ou recursão)
 - Pode ser mais fácil definir um `Iterator` interno ou, se a estrutura interna do `Collection` permitir, utilizar uma abordagem baseada em `Iterator`
 - `Iterator` :
 - `Iterator` degenerado, útil para tratar condições de contorno
 - Um `Iterator` é aquele cuja varredura está sempre concluída (`hasNext()` sempre igual a `false`)
 - Permitem que varreduras em árvores sejam implementadas de maneira uniforme (folhas retornam `Iterator` para percorrer os filhos não-existent)

Iterator

- Código exemplo:
 - Interfaces e :

```
template <class Item>
class List {
public:
    List(long size = DEFAULT_LIST_CAPACITY);

    long Count() const;
    Item& Get(long index) const;
    // ...
};
```

Iterator

- Código exemplo:
 - Interfaces e :

```
template <class Item>
class Iterator {
public:
    virtual void First() = 0;
    virtual void Next() = 0;
    virtual bool IsDone() const = 0;
    virtual Item CurrentItem() const = 0;
protected:
    Iterator();
};
```

Iterator

- Código exemplo:
 - Sub-classes de `Iterator` :

```
template <class Item>
class ListIterator : public Iterator<Item> {
public:
    ListIterator(const List<Item>* aList);
    virtual void First();
    virtual void Next();
    virtual bool IsDone() const;
    virtual Item CurrentItem() const;

private:
    const List<Item>* _list;
    long _current;
};
```

Iterator

- Código exemplo:
 - Sub-classes de `Iterator` :

```
template <class Item>
ListIterator<Item>::ListIterator (
    const List<Item>* aList
) : _list(aList), _current(0) {
}
```

```
template <class Item>
void ListIterator<Item>::First () {
    _current = 0;
}
```

```
template <class Item>
void ListIterator<Item>::Next () {
    _current++;
}
```

Iterator

- Código exemplo:
 - Sub-classes de :

```
template <class Item>
bool ListIterator<Item>::IsDone () const {
    return _current >= _list->Count();
}
```

```
template <class Item>
Item ListIterator<Item>::CurrentItem () const {
    if (IsDone()) {
        throw IteratorOutOfBounds;
    }
    return _list->Get(_current);
}
```

Iterator

- Código exemplo:
 - Utilizando o `Iterator` :

```
void PrintEmployees (Iterator<Employee*>& i) {  
    for (i.First(); !i.IsDone(); i.Next()) {  
        i.CurrentItem() ->Print ();  
    }  
}
```

```
List<Employee*>* employees;  
// ...  
ListIterator<Employee*> forward(employees);  
ReverseListIterator<Employee*> backward(employees);  
  
PrintEmployees (forward);  
PrintEmployees (backward);
```

Iterator

- Código exemplo:
 - polimórfico:

```
template <class Item>
class AbstractList {
public:
    virtual Iterator<Item>* CreateIterator() const = 0;
    // ...
};
```

```
template <class Item>
Iterator<Item>* List<Item>::CreateIterator () const {
    return new ListIterator<Item>(this);
}
```



Iterator

- Código exemplo:

- para o `Iterator` :

```
template <class Item>
class IteratorPtr {
public:
    IteratorPtr(Iterator<Item>* i): _i(i) { }
    ~IteratorPtr() { delete _i; }

    Iterator<Item>* operator->() { return _i; }
    Iterator<Item>& operator*() { return *_i; }
private:
    // disallow copy and assignment to avoid
    // multiple deletions of _i:

    IteratorPtr(const IteratorPtr&);
    IteratorPtr& operator=(const IteratorPtr&);
private:
    Iterator<Item>* _i;
};
```

```
AbstractList<Employee*>* employees;
// ...

IteratorPtr<Employee*> iterator(employees->CreateIterator());
PrintEmployees(*iterator);
```

Iterator

- Usos conhecidos:
 - Comuns em sistemas orientados a objetos
 -
 - ET++
 -

Iterator

- Padrões relacionados:
 - são frequentemente aplicados em estruturas recursivas tais como os
 - polimórficos dependem de para a criação das sub-classes apropriadas de
 - O frequentemente utiliza o (internamente) para armazenar o estado da iteração

INF011 – Padrões de Projeto

19 –

Sandro Santos Andrade
sandroandrade@ifba.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia
Departamento de Tecnologia Eletro-Eletrônica
Graduação Tecnológica em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

