

OOP

Delegati i događaji

U ovom poglavlju naučit ćete

- Što su delegati
- Što su događaji (eventi)

Delegati

- referentni tipovi koji se koriste za učajurivanje metoda.
- stvara se pomoću ključne riječi **delegate** iza koje se navodi povratni tip i potpis metoda koje mu se mogu delegirati:
 - **[modifikator pristupa] delegate** NazivDelegata(potpisMetode);
 - **public delegate int** KojiJePrvi(object o1, object o2);

Koja je uloga delegata?

- Delegati razdvajaju klasu koja deklarira delegat od klase koja ga koristi.
- Delegat služi kao poveznica između tih dviju razdvojenih klasa.

Događaji

- Vrijednost višedredišnih delegata najbolje možemo shvatiti na primjeru događaja.
- Kad se dogodi događaj poput pritiska gumba, višedredišni delegat može pozvati cijelu seriju metoda za obradu toga događaja.

Događaji (2)

- U programskom jeziku C# događaji se implementiraju s pomoću delegata
 - Delegat je element jezika C# koji razdvaja objekt izdavač od objekata pretplatnika, što je poželjno jer programski kôd čini fleksibilnijim i robusnijim
 - Funkcionalnost delegata omogućuje obavještavanje proizvoljnog broja objekata pretplatnika.

Ključna riječ **event**

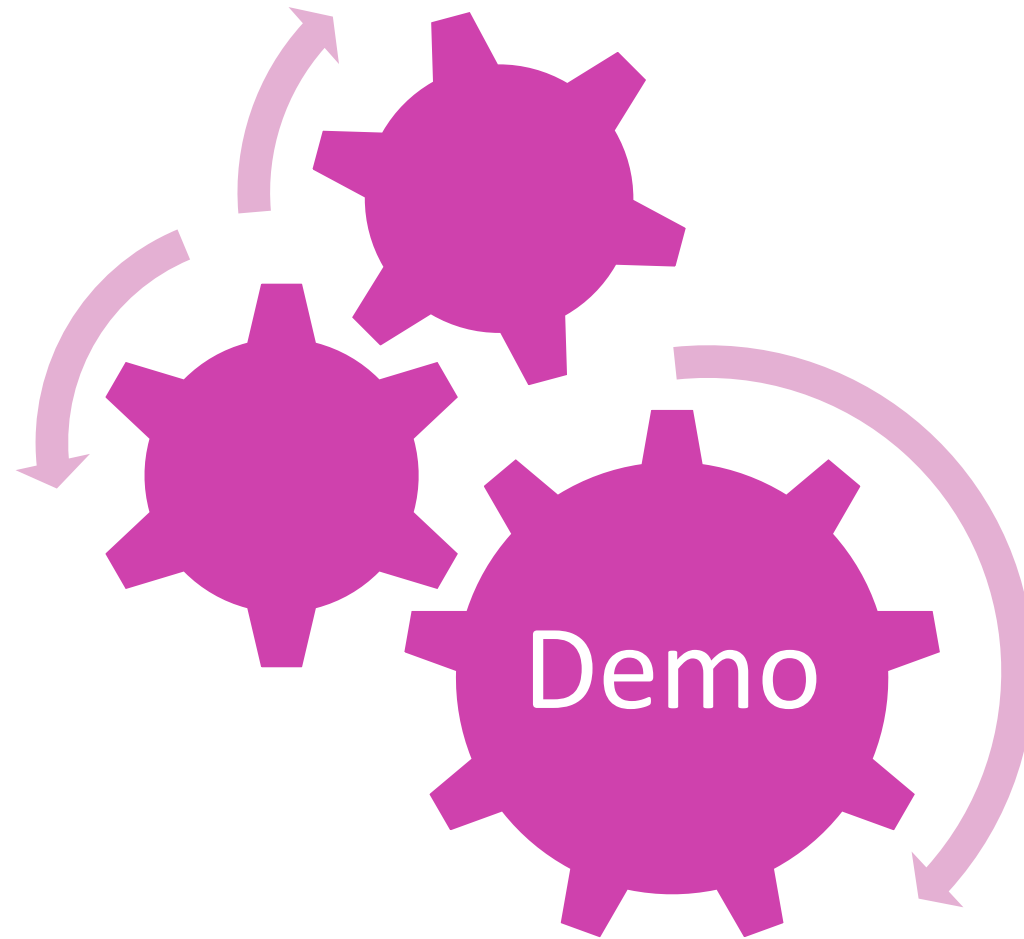
POTENCIJALNI PROBLEMI:

- Operator = umjesto +=
- Izravni poziv delegata

Ključna riječ **event** (2)

- Ključna riječ **event** prevoditelju označava kako delegata može pozvati samo klasa koja ga definira, a ostale se klase na delegat mogu pretplatiti (pomoću operatora `+=`) ili poništiti pretplatu (pomoću operatora `-=`)
- Sve što je potrebno napraviti za rješavanje oba spomenuta problema jest dodavanje ključne riječi **event** u klasi koja definira delegat (klasa izdavač – Sat)

Demo – temp senzor



Pitanja za kraj



Hvala na pažnji!