

# FOP Recap #10



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

## Listen und verzweigte Strukturen



# Das steht heute auf dem Plan



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

Interface List

- Listen in Java

- Nutzung

- Listen vs. Arrays

Interface Iterator

Verzeigerte Datenstrukturen



- Listen in Java sind unterschiedlich zu Listen in Racket
- Der abstrakte Datentyp der Liste wird in Java durch das Interface `List` repräsentiert
- `List` ist generisch mit einem Typparameter `E`
- Wichtige Operationen, die in dem Interface festgelegt werden:
  - ▣ `size()`: Länge der Liste
  - ▣ `add(E element)`: Element am Ende hinzufügen
  - ▣ `remove(E element)`: Element aus Liste entfernen
  - ▣ `contains(E element)`: Prüfen ob Element in Liste ist
  - ▣ Viele weitere, siehe Dokumentation



- Im Package `java.util` finden sich einige Klassen, die `List` implementieren:
  - ▣ `ArrayList`
  - ▣ `LinkedList`
  - ▣ Eigene Implementation auch möglich
- Oft genutztes Muster:
  - ▣ Überall, wo Implementation egal ist (fast immer): Verwende statischen Typ `List<E>`
  - ▣ Wenn eine Liste erstellt werden muss, verwende Implementation aus Standardbibliothek

```
1 ArrayList<String> myList1 = new ArrayList<String>();  
2 // Diamond Operator: String wird impliziert:  
3 ArrayList<String> myList2 = new ArrayList<>();  
4 // List ist Supertyp von ArrayList:  
5 List<String> myList3 = new ArrayList<>();
```

# Interface List

## Listen vs. Arrays



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

Eigenschaft	Arrays	Listen
<b>Gesamtgröße</b>	fest	dynamisch
<b>Implementation</b>	immer gleich	dynamischer Typ kann variieren
<b>Objektattribute</b>	length	keins
<b>Generics</b>	zu vermeiden	Sehr wichtig
<b>Hilfsmethoden</b>	nur in <code>java.util.Arrays</code>	durch Interface festgelegt, <code>java.util.Collections</code>

# Das steht heute auf dem Plan



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

Interface List

Interface Iterator

Grundlagen

Beispiele

Verzeigerte Datenstrukturen



- Teil des Collections-Frameworks
- Weg, um über eine `Collection`, insbesondere auch `List` zu iterieren
- Generisch mit einem Typparameter `E`
- Repräsentiert ein Objekt, das über die zugrundeliegende `Collection` iteriert
- Das Interface definiert v.a. 2 Methoden:
  1. `boolean hasNext()`: liefert `true` genau dann, wenn es weitere Objekte im Iterator gibt
  2. `E next()`:  
liefert das nächste Element, wirft eine `NoSuchElementException`, wenn es keins mehr gibt

# Interface Iterator

Beispiele – Gut



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

```
1 public <T> void foo(List<T> list){  
2     Iterator<T> iterator = list.iterator();  
3     while(iterator.hasNext()){  
4         T element = iterator.next();  
5         doSomething(element);  
6     }  
7 }
```



# Interface Iterator

Beispiele – Vorsicht: Häufiger Fehler!



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

```
1 public <T> void foo(List<T> list){  
2     // this is wrong!  
3     while(list.iterator().hasNext()){  
4         T element = list.iterator().next();  
5         doSomething(element);  
6     }  
7 }
```

# Das steht heute auf dem Plan



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

Interface `List`

Interface `Iterator`

Verzeigerte Datenstrukturen

- Grundideen

- Klasse `ListItem`

- Typische Form

- Mögliche interne Struktur

- Visuelle Repräsentation

- Zugriff auf Elemente

- Iterieren von Datenstrukturen

- Iterieren mit `ListItem`

- Beispiel-Implementierungen

- Typische Fehler



- Nutzen Objekte, die durch Referenzen (Zeiger/Pointer) aufeinander verweisen
- Starker Kontrast zu Arrays:
  - ▣ Haben veränderbare Länge
  - ▣ Effizientes Hinzufügen und Entfernen
  - ▣ Auch Nachteile: Können Endlos-Schleifen besitzen

# Verzeigerte Datenstrukturen

## Klasse `ListItem`



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

```
1 public class ListItem<T> {  
2     public T key;  
3     public ListItem<T> next;  
4 }
```

# Verzeigerte Datenstrukturen

## Typische Form – LinkedList



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

- add: Hinzufügen von Objekten
- remove: Entfernen von Objekten
- contains: Prüfen, ob Objekte in Liste sind
- ...

# Verzeigerte Datenstrukturen

## Mögliche interne Struktur – LinkedList



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

```
1 public class ListItem<T> {  
2     public T key;  
3     public ListItem<T> next;  
4 }
```

```
1 public class LinkedList<T> {  
2     private ListItem<T> head;  
3     // private ListItem<T>tail;  
4 }
```

# Verzeigerte Datenstrukturen

## Mögliche interne Struktur – Double Linked

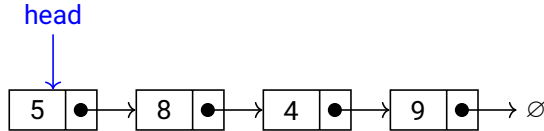


TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

```
1 public class ListItem<T> {  
2     public T key;  
3     public ListItem<T> next;  
4     public ListItem<T> prev;  
5 }
```

# Verzeigerte Datenstrukturen

## Visuelle Repräsentation – LinkedList<Integer>





# Verzeigerte Datenstrukturen

## Zugriff auf Elemente



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

- Keinen (direkten) Zugriff durch einen Index
- Zugriff durch "Folgen der Zeiger"

# Verzeigte Datenstrukturen

## Iterieren von Datenstrukturen — Arrays



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

```
1 public static <T> void print(T[] array) {  
2     System.out.println("Array:");  
3     for(T obj : array) {  
4         System.out.println("-> " + obj);  
5     }  
6 }
```

```
1 public static <T> void print(T[] array) {  
2     System.out.println("Array:");  
3     for(int index = 0; index < array.length; index++) {  
4         System.out.println("-> " + array[index]);  
5     }  
6 }
```



```
1 public static <T> void print(List<T> list) {  
2     System.out.println("List:");  
3     // possible for every class that implements Iterable  
4     for(T obj : list) {  
5         System.out.println("-> " + obj);  
6     }  
7 }
```

```
1 public static <T> void print(List<T> list) {  
2     System.out.println("List:");  
3     for(int index = 0; index < list.size(); index++) {  
4         System.out.println("-> " + list.get(index));  
5     }  
6 }
```

# Verzeigte Datenstrukturen

## Iterieren mit ListItem



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

```
1 public class ListItem<T> {  
2     public T key;  
3     public ListItem<T> next;  
4 }
```

```
1 public static <T> void print(ListItem<T> head) {  
2     System.out.println("List:");  
3     ListItem<T> pointer = head;  
4     while(pointer != null) {  
5         System.out.println("-> " + pointer.key);  
6         pointer = pointer.next;  
7     }  
8 }
```

# Verzeigerte Datenstrukturen

## Iterieren mit ListItem



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

```
1 public class ListItem<T> {  
2     public T key;  
3     public ListItem<T> next;  
4 }
```

```
1 public static <T> void print(ListItem<T> head) {  
2     System.out.println("List:");  
3     for(ListItem<T> pointer = head; pointer != null;  
4         pointer = pointer.next) {  
5         System.out.println("-> " + pointer.key);  
6     }  
7 }
```



```
1 public class ListItem<T> {  
2     public T key;  
3     public ListItem<T> next;  
4 }
```

```
1 public class LinkedList<T> {  
2     private ListItem<T> head;  
3     //....  
4 }
```



```
1 public void addFirst(T item) {  
2     ListItem<T> newItem = new ListItem<T>();  
3     newItem.key = item;  
4     newItem.next = head;  
5     head = newItem;  
6 }
```

# Verzeigerte Datenstrukturen

## Beispiel-Implementierungen – add



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

```
1 public void add(T item) {  
2     ListItem<T> newItem = new ListItem<T>();  
3     newItem.key = item;  
4  
5     if(head == null) {  
6         head = newItem;  
7     }  
8     else {  
9         // ....  
10    }  
11 }
```





```
1 public void add(T item) {  
2     ....  
3     else {  
4         // Get last item  
5         ListItem<T> tail = head;  
6         while(tail.next != null) {  
7             tail = tail.next;  
8         }  
9  
10        // Append item  
11        tail.next = newItem;  
12    }  
13 }
```



```
1 public boolean remove(T item) {  
2     if(head != null && head.key.equals(item)) {  
3         head = head.next;  
4         return true;  
5     }  
6     else {  
7         ....  
8     }  
9 }
```



```
1  else {
2      ListItem<T> pointer = head;
3      // Search for previous node
4      while(pointer.next != null &&
5      pointer.next.key.equals(item) == false) {
6          pointer = pointer.next;
7      }
8      if(pointer.next == null) {
9          return false;
10     }
11     // Set pointers
12     pointer.next = pointer.next.next;
13     return true;
14 }
```



```
1 public boolean contains(T item) {  
2     ListItem<T> pointer = head;  
3     while(pointer != null) {  
4         if(pointer.key.equals(item)) {  
5             return true;  
6         }  
7         pointer = pointer.next;  
8     }  
9     return false;  
10 }
```



```
1 public T get(int index) {  
2     int position = 0;  
3     ListItem<T> pointer = head;  
4     while(pointer != null) {  
5         if(position == index) {  
6             return pointer.key;  
7         }  
8         pointer = pointer.next;  
9         position += 1;  
10    }  
11    throw new IndexOutOfBoundsException(index);  
12 }
```

# Verzeigerte Datenstrukturen

## Beispiel-Implementierungen – insert



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

```
1 public boolean insert(int index, T item) {
2     if(index < 0) { return false; }
3     if(index == 0) {
4         addFirst(item);
5         return true;
6     }
7     else {
8         // Create new item
9         ListItem<T> newItem = new ListItem<T>();
10        newItem.key = item;
11        ....
12    }
13 }
```



```
1  ....
2  // Search for previous item
3  int position = 0;
4  ListItem<T> pointer = head;
5
6  while(pointer != null && position+1 < index) {
7      pointer = pointer.next;
8      position += 1;
9  }
10  ....
```



```
1  ....
2  if(pointer == null) {
3      // Index was not reachable
4      return false;
5  }
6  // Insert newItem between pointer and pointer.next
7  newItem.next = pointer.next;
8  pointer.next = newItem;
9  return true;
```





- Edge-Cases nicht beachtet, zum Beispiel:
  - ▣ `head` ist `null`
  - ▣ `remove` bezieht sich auf `head`
  - ▣ ....
- Zeiger werden vergessen, zum Beispiel:
  - ▣ `newItem.next` in `remove`
  - ▣ ....
- Erzeugen einer Schleife durch fehlerhaftes Setzen von Zeigern
  - ▣ Führt zu Endlos-Schleifen



---

# Live-Coding!