

Funktionale und objektorientierte Programmierkonzepte

Übungsblatt 11



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Prof. Karsten Weihe

Übungsblattbetreuer:
Wintersemester 23/24
Themen:
Relevante Foliensätze:
Abgabe der Hausübung:

Patrick B., Ruben Deisenroth und Lars Waßmann
v1.0
Streams
08 (erster Teil: Streams)
26.01.2024 bis 23:50 Uhr

Hausübung 11

Running a Business

Gesamt: 32 Punkte

Beachten Sie die Seite *Verbindliche Anforderungen für alle Abgaben im Moodle-Kurs*.

Verstöße gegen verbindliche Anforderungen führen zu Punktabzügen und können die korrekte Bewertung Ihrer Abgabe beeinflussen. Sofern vorhanden, müssen die in der Vorlage mit TODO markierten crash-Aufrufe entfernt werden. Andernfalls wird die jeweilige Aufgabe nicht bewertet.

Die für diese Hausübung relevanten Verzeichnisse sind `src/main/java/h11` und ggf. `src/test/java/h11`.

Verbindliche Anforderung:

- In dieser Hausübung dürfen Sie **keine Schleifen** und **keine Rekursion** verwenden. Sie müssen alle Aufgaben **ausschließlich** mit `Stream` und den entsprechenden Methoden lösen.
- Nutzen Sie nur die Attribute, welche wir Ihnen vorgeben, und fügen Sie keine eigenen Attribute hinzu.

Einleitung

In dieser Aufgabe werden Sie nicht nur mit Klassen sondern auch mit Records in Java arbeiten. Gucken Sie sich hierfür einmal die Folien 3b Systematische Abrundung bisheriges in Java und dort das Kapitel zu Record-Classes an.

Die Vorlage besteht aus den folgenden Klassen und Records:

- **Employee:**
Die Klasse `Employee` repräsentiert einen Angestellten in der Firma. Ein Objekt der Klasse `Employee` besitzt zwei `private`-Objektattribute:

1. Das erste `salary` vom Typ `double`, welches das Gehalt eines Angestellten angibt.
2. Das zweite `position` vom Typ `Position`, welches die entsprechende Position eines Angestellten angibt. `Position` ist dabei eine Enumeration.

Außerdem besitzt es eine `private`-Objektkonstante:

1. `NAME` vom Typ `String`, welche den Namen eines Angestellten angibt.

Der Name ist dabei wie folgt formatiert: "`Vorname Nachname`"

- **Department:**
Der Record `Department` repräsentiert eine Abteilung/ein Department der Firma. Ein Department hat mehrere Angestellte. Entsprechend besitzt ein Objekt des Records `Department` ein `private`-Objektattribut:

1. `employees` vom Typ `List<Employee>`, welches die Liste der Angestellten in dem Department angibt.

- **Product:**
Der Record `Product` repräsentiert ein Produkt. Ein Objekt des Records `Product` besitzt vier `private`-Objektattribute:

1. `type` vom Typ `ProductType`, welches den Typen angibt, vom dem das Produkt ist, wobei `ProductType` eine Enumeration ist.
2. `price` vom Typ `double`, welches den aktuellen Preis für das Produkt angibt.
3. `quantity` vom Typ `int`, welches die Anzahl angibt, wie oft das Produkt vorhanden ist.
4. `name` vom Typ `String`, welches den Namen des Produktes angibt.

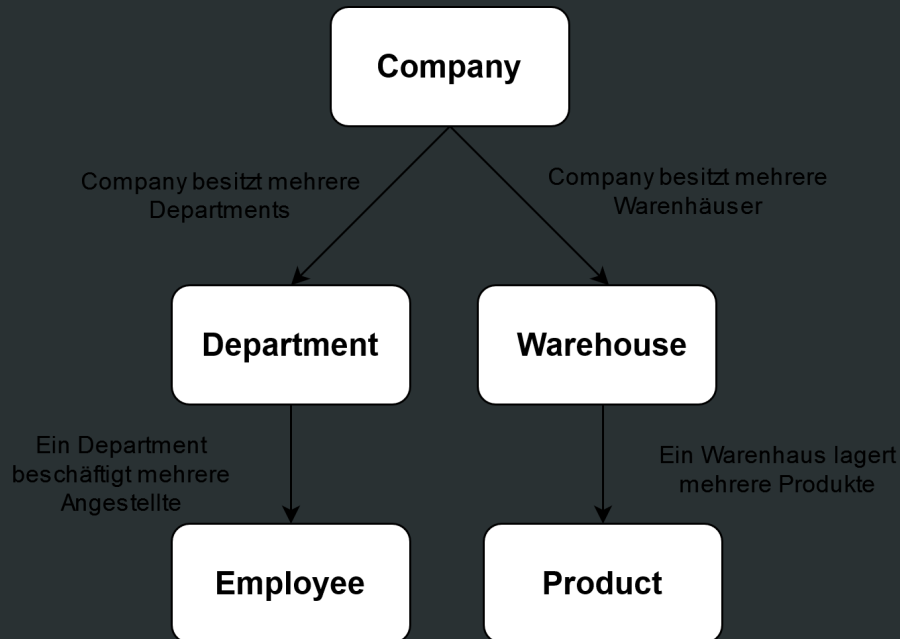
- **Warehouse:**
Die Klasse `Warehouse` repräsentiert ein Warenhaus, in dem Produkte gelagert werden. Ein Objekt der Klasse `Warehouse` besitzt folgende drei `private`-Objektattribute:

1. `products` vom Typ `List<Products>`, welches die Liste aller Produkte ist, die in diesem Warenhaus sind.
2. `maxCapacity` vom Typ `int`, welches die maximale Kapazität des Warenhauses angibt.
3. `currentCapacity` vom Typ `int`, welches die aktuelle Menge an Produkten im Warenhaus angibt.

- **Company:**
Der Record `Company` repräsentiert nun die Firma. Ein Objekt des Records `Company` besitzt zwei `private`-Objektattribut:

1. `departments` vom Typ `List<Department>`, welches die zu verwaltenden Departments angibt.
2. `warehouses` vom Typ `List<Warehouse>`, welches die zu verwaltenden Warenhäuser angibt.

Um Ihnen einen groben Überblick zu geben, wie die Klassen und Records zusammenhängen, geben wir hier ein kleines Diagramm an:

**Hinweis:**

Beachten Sie bitte, dass es sich bei dem Diagramm um kein spezielles Diagramm handelt, wie ein UML-Klassendiagramm oder ähnliches. Das Diagramm hier dient lediglich dazu, sich einen groben Überblick zu verschaffen.

H1: Das Department**?? Punkte**

In dieser Aufgabe realisieren Sie das Verwalten eines Departments.

H1.1: Liste aller Positionen**?? Punkte**

Zuerst wollen Sie eine Liste aller Positionen haben, welche es in einem Department gibt.

Implementieren Sie in dieser Aufgabe die **public**-Objektmethode `getListOfPositionsInDepartment`. Diese Methode hat keinen Parameter und liefert ein Objekt vom Typ `List<Position>` zurück. Die Methode soll eine Liste aller Positionen, welche im Department enthalten sind, zurückliefern. Achten Sie dabei darauf, dass keine Position doppelt enthalten ist.

Hinweis:

Mit Klick auf den Link, erhalten Sie die Dokumentation von `Stream` für folgende Methode:

- `java.util.stream#distinct()`

H1.2: Liste aller Angestellten einer Position**?? Punkte**

Sie wissen nun, welche Positionen es in Ihrem Department gibt. Sie sollen nun die Angestellten filtern, welche eine bestimmte Position besitzen.

Implementieren Sie nun die **public**-Objektmethode `filterEmployeeByPosition`, welche einen formalen Parameter `position` vom Typ `Position` besitzt und als Rückgabotyp `List<Employee>` hat. Die Rückgabe der Methode soll eine Liste aller Angestellten sein, welche die im aktuellen Parameter übergebenen Position besitzen.

H1.3: Nach Gehalt filtern**?? Punkte**

Implementieren Sie die **public**-Objektmethode `getNumberOfEmployeesBySalary`, welche einen formalen Parameter `salary` vom Typ `double` besitzt und als Rückgabotyp `long` hat. Die Methode liefert die Anzahl aller Angestellten zurück, welche ein Gehalt haben, dass größer oder gleich dem im aktuellen Parameter gegebenen Wert ist.

H1.4: Gehaltserhöhung?**?? Punkte**

Als Nächstes wollen Sie die Möglichkeit haben, das Gehalt entsprechend anzupassen.

Implementieren Sie die **public**-Objektmethode `adjustSalary`, welche einen formalen Parameter `amount` vom Typ `double` und einen zweiten formalen Parameter `increase` vom Typ `boolean` hat und nichts zurückliefert. Die Methode soll für jeden Angestellten in dem Department das entsprechende Gehalt, um die im ersten aktuellen Parameter angegebene Menge erhöhen oder verringern, je nach Wert im zweiten aktuellen Parameter.

H2: Das Warenhaus**?? Punkte**

H2.1: Produktpreis**?? Punkte**

Implementieren Sie dazu die **public**-Objektmethode `getPrice`. Diese besitzt einen formalen Parameter `product` vom Typ `Product` und liefert einen Wert von Typ `double` zurück.

Die Rückgabe der Methode soll der Preis des im aktuellen Parameter übergebenen Produktes sein. Achten Sie dabei darauf, dass, wenn der übergebene Parameter `null` ist, Sie dann einen Preis von 0.0 zurückliefern.

Verbindliche Anforderung:

In dieser Aufgabe dürfen Sie keine **if-else**-Statements oder den ternären Operator verwenden. Sie müssen mit `Optional` arbeiten.

Hinweis:

Schauen Sie sich für diese Aufgabe in `Optional`-Dokumentation die Methoden `ofNullable` und `orElse` an.

H2.2: Nur bestimmte Produkte gefordert**?? Punkte**

Anstatt einer normalen `get`-Method für die Produkte werden Sie in dieser Aufgbe eine zusätzliche `get`-Methode implementieren, welche nur bestimmte Produkte ausgibt

Implementieren Sie dafür die **public**-Objektmethode `getProducts`, welche eine Liste von Produkten zurückgibt und ein formalen Parameter `predicate` vom Typ `Predicate<? super Product>`.

Die Methode soll entsprechend eine Liste von Proukten zurückliefern, für die das Prädikat `true` ausgibt.

H2.3: Übersicht über die Stückzahl**?? Punkte**

Ihr Ziel ist es zu wissen, welche Stückzahl Sie von einem Produkt haben. Implementieren Sie dafür die nachfolgende Methode.

Implementieren Sie die **public**-Objektmethode `getTotalQuantityOfProduct`. Die Methode besitzt den Rückgabety `long` und hat einen formalen Parameter `product` vom Typ `Product`.

Die Methode soll die Gesamtmenge des im formalen Parameter übergebenen Produktes in dem aktuellen `Warehouse`-Objekt zurückliefern.

H2.4: Wieviel Wert steckt denn nun hier drinnen ?**?? Punkte**

Sie wollen ermitteln, wieviel die Produkte wert sind, die Sie in Ihrem Warenhaus haben.

In dieser Aufgabe implementieren Sie die **public**-Objektmethode `getTotalPrice`, welche als Rückgabety `double` hat und keine formalen Parameter besitzt.

Die Methode soll die Summe der Preise aller Produkte im aktuellen `Warehouse`-Objekt zurückliefern.

H2.5: Eine Lieferung kommt rein

?? Punkte

Nun realisieren Sie das Hinzufügen von Produkten in das Warenhaus. Fangen Sie dafür zuerst damit an, überhaupt Produkte zu haben, die Sie hinzufügen möchten.

Implementieren Sie die **public**-Objektmethode `generateProducts`. Die Methode besitzt drei formalen Parameter. Der erste Parameter namens `type` ist von Typ `ProductType`. Der zweite Parameter namens `price` ist von Typ `double`. Der dritte Parameter namens `name` ist von Typ `String`. Der Rückgabetyt der Methode ist `Stream<Product>`.

Die Methode soll einen `Stream` erzeugen. Der `Stream` wiederum erzeugt beliebig viele Objekte vom Typ `Product`, und zwar mit den in den aktuellen Parametern übergebenen Spezifikationen. Da der `Stream` beliebig viele Objekte vom Typ `Product` erzeugen soll, reicht es aus, wenn Sie die `quantity` eines Produktes auf 1 setzen.

Hinweis:

Gucken Sie sich hier nochmal in der Dokumentation von `Stream` die folgende Methode an:

- `java.util.stream#generate(java.util.function.Supplier)`

H2.6: Aufstocken

?? Punkte

Implementieren Sie die **public**-Objektmethode `addProducts`. Die Objektmethode `addProducts` besitzt einen formalen Parameter `product` vom Typ `Product` und einen formalen Parameter `numberOfProducts` vom Typ `int` besitzt.

Die Methode soll nun Produkte aus dem, in der vorherigen Aufgabe implementierten, `Stream<Product>` zu dem Attribut `products` hinzufügen. Die Anzahl der hinzugefügten Elements ist der Wert, der im aktuellen Parameter `numberOfProducts` vorliegt.

Hinweis:

Gucken Sie sich hier nochmal in der Dokumentation von `Stream` die folgende Methode an:

- `java.util.stream#limit(long)`

H3: Die Firma

?? Punkte

H3.1: Übersicht aller Mitarbeiter

?? Punkte

Sie wissen nun, wer im Department arbeitet. Nun wollen Sie einen Gesamtüberblick über alle diese Personen haben.

In dieser Aufgabe implementieren Sie die **public**-Objektmethode `getListOfAllEmployee`, welche keine Parameter besitzt und den Rückgabetyt `List<Employee>` hat.

Die Methode soll eine Liste aller Angestellten aus allen Departments zurückliefern.

Hinweis:

Gucken Sie sich hier nochmal in der Dokumentation von `Stream` die folgende Methode an:

- `java.util.stream#flatMap(java.util.function.Function)`

H3.2: Übersicht Gesamtanzahl der Produkte?? Punkte

Als Nächstes brauchen wir den Überblick über die gesamte Anzahl an Produkten, welche die Firma besitzt.

Implementieren Sie die **public**-Objektmethode `getQuantityOfProduct`. Diese Methode hat **long** als Rückgabebetyp und besitzt einen formalen Parameter `product` vom Typ `Product`. Die Methode soll die gesamte Anzahl des im aktuellen Parameter übergebenen Produktes aus allen Warenhäusern zurückliefern.

H3.3: Filtern der Produkte?? Punkte

Vielleicht kennen Sie das, wenn Sie auf einer Seite Filter anwenden, damit Sie das Produkt bekommen, welches Sie suchen. Genau das implementieren Sie in dieser Aufgabe.

Implementieren Sie die **public**-Objektmethode `getFilteredProductNames`. Die Methode hat den Rückgabebetyp `List<String>` und besitzt einen formalen Parameter `predicates` vom Typ `List<Predicate<Product>>`. Die Rückgabe der Methode soll eine Liste mit allen Produktnamen sein, welche alle Prädikate aus dem aktuellen Parameter erfüllen; und zwar aus allen Warenhäusern.

H3.4: Preisspanne vorgeben?? Punkte

Jetzt werden Sie den Filter hinzufügen, welcher nur Produkte in einer bestimmten Preisspanne anzeigt und entsprechend sortiert.

Implementieren Sie die **public**-Objektmethode `productsInPriceRange`. Die Methode besitzt zwei formale Parameter `low` und `high` beide vom Typ **double**. Der Rückgabebetyp der Methode ist `List<Product>`. Die Rückgabe der Methode soll eine Liste aller Produkte aus allen Warenhäusern sein, deren Preis in dem Intervall `[low, high]` liegt. Außerdem soll die Liste aufsteigend sortiert sein.

H3.5: Übersicht der Namen?? Punkte

Es sind nicht immer alle Information notwendig, die man bekommt. Implementieren Sie nun eine Methode, welche nur die Namen der Angestellten ausgibt und zwar in schöner Formatierung.

Implementieren Sie die **public**-Objektmethode `getEmployeesSortedByName`. Diese Methode hat keine formalen Parameter und besitzt den Rückgabebetyp `List<String>`. Die Methode soll eine Liste der Namen aller Angestellten aus allen Departments zurückliefern, welche aufsteigend nach Nachnamen sortiert ist. Außerdem sollen die `String`-Objekte wie folgt formatiert werden:

"Max Mustermann" → "Mustermann, Max"

Hinweis:

In dieser Aufgabe gibt es mehrer Möglichkeiten, wie Sie die Formatierung der Strings realisieren können.

- Sie können einmal auf `String` arbeiten, gucken Sie sich dafür in der Klasse `String` die Methode `split` an.
- Sie können aber auch, wenn Sie wollen, mit regulären Ausdrücken arbeiten. Gucken Sie sich dafür einmal die Klasse `java.util.regex.Pattern` an.

H3.6: Schnellübersicht von Produkten**?? Punkte**

Hier implementieren Sie, wie man einen Überblick über die Produkte erhält.

Implementieren Sie abschließend die `public`-Objektmethode `getAllProductsByType`. Die Methode besitzt einen formalen Parameter `type` vom Typ `ProductType` und hat den Rückgabety `List<String>`.

Die Rückgabe der Methode soll eine Liste aller Produkte, des im aktuellen Parameter übergebenen Produkttypens, und dem entsprechenden Preis sein. Für diese Liste gilt zusätzlich: (1) Die Liste soll absteigend sortiert sein. (2) Es sollen nur die im aktuellen Parameter `numberOfProducts` gegebene Anzahl an Produkten angezeigt werden.

Beispiel:

Ein `String` in der Rückgabe sollte dann wie folgt aussehen:

`"Laptop: 1000"`