

FOP Recap #2



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Objekte, Attribute, Methoden





Hey, los gehts!



Organisation, Hinweise

break, continue, if, else

if und else

Import-Anweisungen

Objekte und Typen

Attribute vs lokale Variable

Enumeration

Das steht heute auf dem Plan



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Organisation, Hinweise

Was ist das Recap?

Wann und wo findet das Recap statt?

break, continue, if, else

if und else

Import-Anweisungen

Objekte und Typen

Attribute vs lokale Variable

Enumeration

Organisation

Was ist das Recap?



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

- Das Recap ist ein zusätzliches und freiwilliges Angebot
- Keine Anwesenheitspflicht
- Keine Beantwortung von Fragen zu Hausübungen
- Stattdessen:
 - ▣ Wiederholung des Stoffes
 - ▣ Erklärung anhand von Beispielen
 - ▣ Rückfragen und Diskussion **erwünscht**, auch über Discord!

Organisation

Wann und wo findet das Recap statt?



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

- Jeden Mittwoch um 15:30 Uhr bis ca. 17:00 Uhr
- Verfügbar:
 - ▣ In Präsenz (regulär in S1|03 226)
 - ▣ per Live-Stream auf YouTube
 - ▣ Aufzeichnung nachträglich als YouTube-Video verfügbar

Das steht heute auf dem Plan



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Organisation, Hinweise

break, continue, if, else
break und continue

if und else

Import-Anweisungen

Objekte und Typen

Attribute vs lokale Variable

Enumeration



```
1 for(int i = 0; i < 3; i++) {  
2     System.out.println("i = " + i + "!");  
3 }
```


Ergänzung Schleifen

break und continue



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1 for(int i = 0; i < 3; i++) {  
2     System.out.println("i = " + i + "!");  
3 }
```

```
$ i = 0!  
$ i = 1!  
$ i = 2!
```

Ergänzung Schleifen

break und continue



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1  for(int i = 0; i < 3; i++) {  
2      if(i == 1) {  
3          continue;  
4      }  
5      System.out.println("i = " + i + "!");  
6  }
```

Ergänzung Schleifen

break und continue



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1  for(int i = 0; i < 3; i++) {  
2      if(i == 1) {  
3          continue;  
4      }  
5      System.out.println("i = " + i + "!");  
6  }
```

```
$ i = 0!
```

```
$ i = 2!
```

Ergänzung Schleifen

break und continue



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1  for(int i = 0; i < 3; i++) {  
2      if(i == 1) {  
3          break;  
4      }  
5      System.out.println("i = " + i + "!");  
6  }
```

Ergänzung Schleifen

break und continue



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1  for(int i = 0; i < 3; i++) {  
2      if(i == 1) {  
3          break;  
4      }  
5      System.out.println("i = " + i + "!");  
6  }
```

```
$ i = 0!
```

Das steht heute auf dem Plan



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Organisation, Hinweise

break, continue, if, else

if und else

Mit && sowie | |

Import-Anweisungen

Objekte und Typen

Attribute vs lokale Variable

Enumeration

if und else



```
1  if(condition1) {  
2      //...  
3  }  
4  else if(condition2) {  
5      //...  
6  }  
7  else {  
8      //...  
9  }
```

```
1  if(condition1) {  
2      //...  
3  }  
4  else {  
5      if(condition2) {  
6          //...  
7      }  
8      else {  
9          //...  
10     }  
11 }
```

if und else



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1  boolean isMoving = true;
2  boolean lowOnGas = false;
3
4  if(isMoving == false) {
5      car.startMotor();
6  }
7  else if(lowOnGas == false) {
8      car.drive();
9  }
10 else {
11     car.stopMotor();
12 }
```

```
1  boolean isMoving = true;
2  boolean lowOnGas = false;
3
4  if(isMoving == false) {
5      car.startMotor();
6  }
7  else {
8      if(lowOnGas == false) {
9          car.drive();
10     }
11     else {
12         car.stopMotor();
13     }
14 }
```


if und else

Mit && sowie ||



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1  int x = 25;
2  int y = 7;
3  int c = 12;
4  Robot r = new Robot(4, 0, DOWN, 12);
5  if((r.getX() == x && r.getY() == y) ||
6      r.getNumberOfCoins() == c) {
7      r.move();
8  }
9  else {
10     r.turnOff();
11 }
```

if und else

Mit && sowie ||



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1  int x = 25;
2  int y = 7;
3  int c = 12;
4  Robot r = new Robot(4, 0, DOWN, 12);
5  if(r.getX() >= x || r.hasAnyCoins() || -c == x) {
6      r.move();
7  }
8  else {
9      r.turnOff();
10 }
```

Das steht heute auf dem Plan



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Organisation, Hinweise

break, continue, if, else

if und else

Import-Anweisungen

Objekte und Typen

Attribute vs lokale Variable

Enumeration

■ Beispiel package-Struktur:

■ fopbot

- Robot
- Direction
- World

■ other

- MyClass

</>

MyClass.java

</>

```
1  package other;
2
3  import fopbot.Robot;
4
5  public class MyClass {
6      public Robot myRobot;
7
8      public void testCall() {
9          myRobot.move();
10     }
11 }
```

Das steht heute auf dem Plan



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Organisation, Hinweise

break, continue, if, else

if und else

Import-Anweisungen

Objekte und Typen

- Typen

- Objekte

- Konstruktoren

- Methodenaufruf

- Spezialwert null

- Pass-by-value, Pass-by-reference

Attribute vs lokale Variable

Enumeration



```
1 public class CoolClassName {  
2     public int importantNumber;  
3  
4     public void coolMethodName() {  
5         importantNumber += 1;  
6         boolean b = false;  
7         LemonTree tree = new LemonTree();  
8     }  
9 }
```



```
1 public int importantNumber;  
2 ....  
3 boolean b = ....;  
4 LemonTree tree = ....;
```

■ Unterteilung:

- Primitive Datentypen: `int`, `bool`, usw.
- Objekt-Datentypen: `LemonTree`, `Robot`, usw.



Objekt:

Ein **Objekt** ist eine Instanz einer **Klasse**. Es hat seinen eigenen Speicher und die gespeicherten Werte in seinen Attributen können unabhängig von anderen Instanzen geändert werden.

Auf Objekten können **Methoden** aufgerufen werden. Dies geht auf primitiven Datentypen nicht. Welche **Methoden** verfügbar sind, hängt von der **Klasse** ab.

Um ein neues Objekt zu erstellen, muss der **new**-Operator verwendet werden. Hierbei wird der jeweilige **Konstruktor** auf dem neu erstellten Objekt implizit aufgerufen.

Nicht mehr genutzte Objekte werden von Java (irgendwann) automatisch gelöscht [Stichwort Garbage-Collection]



LemonTree.java



```
1 package mypackage;
2
3 public class LemonTree {
4     public int numberOfLemons;
5     public boolean fullyGrown;
6     public String name = "NoName";
7
8     public LemonTree(int lemons) {
9         numberOfLemons = lemons;
10        fullyGrown = false;
11    }
12 }
```



```
1 public LemonTree(int lemons) {  
2     numberOfLemons = lemons;  
3     fullyGrown = false;  
4 }
```

Syntax Konstruktor:

Zugriffsmodifikatoren Klassen-Name (Parameter1, Parameter2, ...)

- Konstruktor legt fest, mit welchen Parametern ein neues Objekt von der Klasse erstellt werden kann und wie diese das neue Objekt beeinflussen

Objekte und Typen

Konstruktoren



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1 public LemonTree(int lemons) {  
2     numberOfLemons = lemons;  
3     fullyGrown = false;  
4 }
```

```
1 LemonTree myTree = new LemonTree(25);  
2 System.out.println(myTree.numberOfLemons);  
3 System.out.println(myTree.fullyGrown);
```

Objekte und Typen

Konstruktoren



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1 public LemonTree(int lemons) {  
2     numberOfLemons = lemons;  
3     fullyGrown = false;  
4 }
```

```
1 LemonTree myTree = new LemonTree(25);  
2 System.out.println(myTree.numberOfLemons);  
3 System.out.println(myTree.fullyGrown);
```

```
$ 25  
$ false
```

Objekte und Typen

Konstruktoren – Standard-Konstruktor



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT



LemonTree.java



```
1 public class LemonTree {  
2     public int numberOfLemons;  
3     public boolean fullyGrown;  
4     public String name = "NoName";  
5 }
```

Objekte und Typen

Konstruktoren – Standard-Konstruktor



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT



LemonTree.java



```
1 public class LemonTree {  
2     public int numberOfLemons;  
3     public boolean fullyGrown;  
4     public String name = "NoName";  
5 }
```

```
1 LemondTree myTree = new LemonTree(?????);
```



LemonTree.java



```
1 public class LemonTree {  
2     ....  
3  
4     public LemonTree() {  
5         // Automatisch generiert.  
6     }  
7 }
```

Objekte und Typen

Konstruktoren – Standard-Konstruktor



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT



LemonTree.java



```
1 public class LemonTree {  
2     ....  
3  
4     public LemonTree() {  
5         // Automatisch generiert.  
6     }  
7 }
```

```
1 LemondTree myTree = new LemonTree();
```




LemonTree.java



```
1 package mypackage;
2
3 public class LemonTree {
4     public int numberOfLemons;
5     public boolean fullyGrown;
6     public String name = "NoName";
7
8     public LemonTree(int lemons) {
9         numberOfLemons = lemons;
10        fullyGrown = false;
11    }
12 }
```



```
1 LemonTree a = new LemonTree(5);  
2 a.numberOfLemons = -2;  
3 LemonTree b = new LemonTree(6);  
4 b.fullyGrown = true;  
5  
6 System.out.println(a.fullyGrown);  
7 System.out.println(b.numberOfLemons);
```

Objekte und Typen

Konstruktoren – Attribute



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1 LemonTree a = new LemonTree(5);  
2 a.numberOfLemons = -2;  
3 LemonTree b = new LemonTree(6);  
4 b.fullyGrown = true;  
5  
6 System.out.println(a.fullyGrown);  
7 System.out.println(b.numberOfLemons);
```

```
$ false  
$ 6
```

Objekte und Typen

Methodenaufruf



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT



LemonTree.java



```
1 public void grow() {  
2     fullyGrown = true;  
3 }  
4 public void water() {  
5     grow(); // Ohne Objekt??  
6     numberOfLemons += 1;  
7 }
```

```
1 LemonTree tree = new LemonTree(0);  
2 tree.grow();  
3 tree.water();
```



```
1 LemonTree tree = new LemonTree(0);
2 LemonTree other = new LemonTree(5);
3 LemonTree third = null;
4
5 third.water(); // NullPointerException
6 third = new LemonTree(25);
7 third.grow();
```

Objekte und Typen

Pass-by-value, Pass-by-reference



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1 public void doMorningRoutine(LemonTree tree) {  
2     tree.water();  
3 }
```

```
1 LemonTree a = new LemonTree(0);  
2 doMorningRoutine(a);  
3 System.out.println(a.numberOfLemons);
```

Objekte und Typen

Pass-by-value, Pass-by-reference



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1 public void doMorningRoutine(LemonTree tree) {  
2     tree.water();  
3 }
```

```
1 LemonTree a = new LemonTree(0);  
2 doMorningRoutine(a);  
3 System.out.println(a.numberOfLemons);
```

\$ 1

Objekte und Typen

Pass-by-value, Pass-by-reference



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1 public void doMorningRoutine(int num) {  
2     num += 1;  
3 }
```

```
1 int a = 0;  
2 doMorningRoutine(a);  
3 System.out.println(a);
```


Objekte und Typen

Pass-by-value, Pass-by-reference



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1 public void doMorningRoutine(int num) {  
2     num += 1;  
3 }
```

```
1 int a = 0;  
2 doMorningRoutine(a);  
3 System.out.println(a);
```

\$ 0

Objekte und Typen

Pass-by-value, Pass-by-reference



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

- Ein Objekt belegt einen bestimmten Speicherplatz
- Mehrere Variablen können auf dasselbe Objekt verweisen
- Objekte werden per Referenz übergeben! Es wird keine Kopie erstellt.

Objekte und Typen

Pass-by-value, Pass-by-reference



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1 LemonTree a = new LemonTree(0);
2 LemonTree b = a;
3 LemonTree c = b;
4
5 a.grow();
6 System.out.println(a.fullyGrown);
7 System.out.println(b.fullyGrown);
8 System.out.println(c.fullyGrown);
```

Objekte und Typen

Pass-by-value, Pass-by-reference



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1 LemonTree a = new LemonTree(0);
2 LemonTree b = a;
3 LemonTree c = b;
4
5 a.grow();
6 System.out.println(a.fullyGrown);
7 System.out.println(b.fullyGrown);
8 System.out.println(c.fullyGrown);
```

```
$ true
$ true
$ true
```

Das steht heute auf dem Plan



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Organisation, Hinweise

break, continue, if, else

if und else

Import-Anweisungen

Objekte und Typen

Attribute vs lokale Variable

Initialisierung

Enumeration

Attribute vs lokale Variable

Initialisierung



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1 public class DataContainer {  
2     public int data; // Attribut  
3  
4     public void printData() {  
5         System.out.println(data);  
6     }  
7 }
```

```
1 public void abc() {  
2     int data; // Lokale Variable  
3     System.out.println(data);  
4 }
```

Attribute vs lokale Variable

Initialisierung – Standardwerte



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Name	Typ	Attribut Standardwert
boolean	Wahr/Falsch	false
int	Ganze Zahl	0
double	Gleitkommazahl	0.0
String	Zeichenkette	null
LemonTree	Eigene Klasse	null

Attribute vs lokale Variable

Initialisierung – Uninitialized local variable



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1  int data; // Lokale Variable
2
3  if(....) {
4      data = 5;
5  }
6
7  System.out.println(data); // ERROR!
```


Attribute vs lokale Variable

Initialisierung – Uninitialized local variable



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1  int data; // Lokale Variable
2
3  while(...) {
4      data = 5;
5  }
6
7  System.out.println(data); // ERROR!
```

Attribute vs lokale Variable

Initialisierung – Uninitialized local variable



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

```
1  int data = 0; // Lokale Variable
2
3  while(...) {
4      data = 5;
5  }
6
7  System.out.println(data); // OK!
```



Organisation, Hinweise

break, continue, if, else

if und else

Import-Anweisungen

Objekte und Typen

Attribute vs lokale Variable

Enumeration

Beispiel aus der Welt der FOPBot-Roboter

Notation

Methoden für Enumerationen

Rückgabe

Enumeration

Beispiel aus der Welt der FOPBot-Roboter



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Enumeration Direction

- Direction.UP
- Direction.RIGHT
- Direction.DOWN
- Direction.LEFT

```
1 public enum Direction {  
2     UP,  
3     RIGHT,  
4     DOWN,  
5     LEFT  
6 }
```

Enumeration

Beispiel aus der Welt der FOPBot-Roboter



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

- Aufzählung von Konstanten
- können wie andere Konstanten verwendet werden
z.B. `true` oder 1 – ohne jeweilige Operationen
- Bedeutung der Konstanten wird von Entwickler festgelegt

Operationen

==

```
1 Robot robot = new Robot(0, 0, UP, 42);
2 Direction direction = robot.getDirection();
3 ...
4 if (direction == UP) {
5     ...
6 }
7 ...
8 if (direction.equals(RIGHT)) {
9     ...
10 }
```



Anstatt z.B. `Direction.UP` kann auch nur `UP` geschrieben werden!

- einzelne Konstante
`import static fopbot.Direction.UP;`
- alle Konstanten einer Enumeration
`import static fopbot.Direction.*;`



Syntax Enumeration:

Zugriffsmodifikatoren Enumeration-Name { Konstante1, Konstante2, ... }

Best Case

- Namen für Enumerationen → Pascal Case – wie bei Namen für Klassen
z.B. `MyDirection`
- Namen für Konstanten → Upper Case
z.B. `MY_UP`, `MY_RIGHT`, `MY_DOWN` und `MY_LEFT`



`ordinal()` für Konstante

- liefert Position der Konstante in Enumeration

Beispiel für `Direction`

- `Direction.UP.ordinal() → 0`
- `Direction.RIGHT.ordinal() → 1`
- `Direction.DOWN.ordinal() → 2`
- `Direction.LEFT.ordinal() → 3`



`values()`

- liefert Array mit Konstanten der Enumeration

Beispiel für `Direction`

- `Direction.values()` → `[UP, RIGHT, DOWN, LEFT]`
- `Direction.values()[0]` → `UP`



`valueOf(String)`

- liefert Konstante mit gegebenem Namen

Beispiel für `Direction`

- `Direction.valueOf("UP")` → UP (Konstante)



```
1 public boolean checkNumber(int a) {  
2     return a > 5;  
3 }
```

```
1 boolean resultA = checkNumber(4);  
2 boolean resultB = checkNumber(6);  
3 System.out.println(resultA + " & " + resultB);
```



```
1 public boolean checkNumber(int a) {  
2     return a > 5;  
3 }
```

```
1 boolean resultA = checkNumber(4);  
2 boolean resultB = checkNumber(6);  
3 System.out.println(resultA + " & " + resultB);
```

```
$ false & true
```



```
1 public LemonTree createATree(int a) {  
2     return new LemonTree(a + 42);  
3 }
```

```
1 LemonTree resultA = createATree(4);  
2 LemonTree resultB = createATree(6);
```



```
1 public LemonTree createATree(int a) {  
2     LemonTree localVar = new LemonTree(a + 42);  
3     localVar.grow();  
4     localVar.fullyGrown = false;  
5  
6     return localVar;  
7 }
```



```
1 public int runMe(int a) {  
2     if(a > 5) {  
3         return 3;  
4     }  
5     else {  
6         a = 2;  
7     }  
8     // ERROR! Return benötigt!  
9 }
```




```
1 public void growIt(LemonTree tree) {  
2     if(tree == null) {  
3         return; // Beendet Methode direkt  
4     }  
5     tree.grow();  
6     // Kein return benötigt! Nur optional  
7 }
```



Live-Coding!