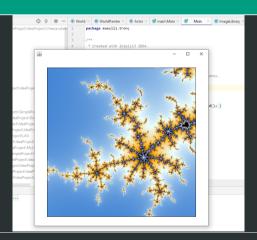
#### **FOP Tutorium #3**



#### **Arrays**



# Weiter gehts!

#### Heute aufn Menü



Wiederholung

Arrays - Basics

Eindimmensionale Arrays

Mehrdimensionale Arrays

Beispiel: TODO

### Das steht heute auf dem Plan



Wiederholung
Objekt
Attribute: Standardwerte
Werte speichern

Arrays - Basics

Eindimmensionale Arrays

Mehrdimensionale Arrays

Beispiel: TODC

#### Wiederholung Obiekt



#### **Definition - 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]

# Wiederholung

Attribute: Standardwerte



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

## Wiederholung

Werte speichern



- In einer lokale Variable
- Als Attribut in einem Objekt
- Neu: In einem Array

#### Das steht heute auf dem Plan



Wiederholung

Arrays – Basics
Arrays mit Primitivem Komponententyp
length
Exceptions
Arrays mit Referenztypen

**Eindimmensionale Arrays** 

Mehrdimensionale Arrays

Raisnial TODO



#### **Definition – Array:**

Ein **Array** hat einen **Komponententyp** und eine feste **Länge**, welche bei der Erstellung angegeben werden muss.

In ihm können **mehrere Werte** von dem angegebenen **Komponententypen** gespeichert werden.

Der Zugriff erfolgt über einen Index, der mit 0 anfängt und bei length - 1 aufhört.

Ein Variable / ein Attribute mit dem Typ Array kann auch den Wert **null** annehmen.

Arrays mit Primitivem Komponententyp



int[] myArray = new int[5];



**Arrays mit Primitivem Komponententyp** 



```
int[] myArray = new int[5];
myArray[0] = 1;
myArray[1] = -5;
myArray[2] = 9;
myArray[3] = 3;
myArray[4] = 5;
```



**Arrays mit Primitivem Komponententyp** 



int[] myArray = new int[] {1, -5, 9, 3, 5};



# Arrays - Basics length



```
int[] myArray = new int[5];
myArray[1] = 3;
```

System.out.println(myArray.length);
System.out.println(myArray[0]);
System.out.println(myArray[1]);

length



```
int[] myArray = new int[5];
myArray[1] = 3;
```

- System.out.println(myArray.length);
  System.out.println(myArray[0]);
- 3 System.out.println(myArray[1]);

```
$ 5
$ 6
$ 3
```

**Exceptions** 



```
int[] myArray = null;
```

- System.out.println(myArray.length); // NullPointerException!
- 2 System.out.println(myArray[0]); // NullPointerException!
  - System.out.println(myArray[1]); // NullPointerException!

**Exceptions** 



```
int[] myArray = new int[25];

// ArrayIndexOutOfBoundsException on all lines:
System.out.println(myArray[-8]);
System.out.println(myArray[-1]);
System.out.println(myArray[25]);
System.out.println(myArray[400]);
```

# Arrays - Basics Arrays mit Referenztypen



1 Robot[] myArray = new Robot[5];

myArray null null null null null

**Arrays mit Referenztypen** 



```
Robot robby1 = new Robot(0, 0, Direction.UP, 5);
Robot robby2 = new Robot(3, 3, Direction.UP, 6);
Robot[] myArray = new Robot[5];
myArray[0] = robby1;
myArray[3] = robby2;
```

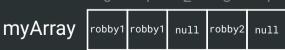
myArray robby1 null null robby2 null

Arrays mit Referenztypen



```
Robot robby1 = new Robot(\emptyset, \emptyset, Direction.UP, 5);
Robot robby2 = new Robot(3, 3, Direction.UP, 6);
Robot[] myArray = new Robot[5];
myArray[0] = robby1;
myArray[1] = robby1;
mvArrav[3] = robbv2:
System.out.println(myArray[0] == myArray[1]); // true
System.out.println(myArray[0] == myArray[3]); // false
```





#### Das steht heute auf dem Plan



Wiederholung

Arrays - Basics

Eindimmensionale Arrays Über Elemente iterieren Enhanced for-Loops

Mehrdimensionale Arrays

Beispiel: TOD(

## **Eindimmensionale Arrays**

Über Elemente iterieren



```
int[] numArray = new int[250];

for(int i = 0; i < numArray.length; i++) {
   int value = numArray[i];
   System.out.println(value);
}</pre>
```

# **Eindimmensionale Arrays**

**Enhanced for-Loops** 



```
int[] numArray = new int[250];

for(int value : numArray) {
    System.out.println(value);
}
```

- Achtung: Kein (direkter) Zugriff auf Index möglich!
- Gut fürs Lesen, schlecht fürs Schreiben

#### Das steht heute auf dem Plan



Wiederholung

Arrays - Basics

Eindimmensionale Arrays

Mehrdimensionale Arrays Über Elemente iterieren Enhanced for

Beispiel: TOD(



```
int[][] multiArray = new int[3][5]; // length == 3
int[] a = multiArray[0]; // length == 5
int[] b = multiArray[1]; // length == 5
int[] c = multiArray[2]; // length == 5
```

Zweidimensionale Arrays sind 'Arrays von Arrays'

Über Elemente iterieren



```
int[][] multiArray = new int[3][5];

for(int i = 0; i < 3; i++) {
   int[] subArray = multiArray[i];
   for(int j = 0; j < 5; j++) {
      int value = subArray[j];
   }
}</pre>
```

Über Elemente iterieren



```
int[][] multiArray = new int[3][5];

for(int i = 0; i < 3; i++) {
    for(int j = 0; j < 5; j++) {
        int value = subArray[i][j];
    }
}</pre>
```

**Enhanced for** 



```
int[][] multiArray = new int[3][5];

for(int[] subArray : multiArray) {
    for(int value : subArray) {
        System.out.println(value);
    }
}
```

# Das steht heute auf dem Plan



Wiederholung

Arrays - Basics

Eindimmensionale Arrays

Mehrdimensionale Arrays

Beispiel: TODO

# **Beispiel: TODO**



# **Live-Coding!**