

JAVA 应用与开发

集合与映射

让我们愉快的 *Coding* 起来吧...

王晓东

中国海洋大学信息学院计算机系

OCTOBER 13, 2018



学习目标

1. 掌握列表（List）、集（Set）、映射（Map）的概念、层次关系及应用
2. 掌握迭代器（iterator）、Enumeration 接口等容器操作常用 API

大纲

- 1 集合概念及分类
- 2 Collection 和 Map 接口
- 3 列表
- 4 Iterator 接口
- 5 集
- 6 映射
- 7 其他相关 API

集合概念及分类

❖ 面向存放多个数据的需求

- 数组用于存放指定长度的数据。

❖ 面向存放多个数据的需求

- 数组用于存放指定长度的数据。
- 需要保存可以动态增长的数据（在编译时无法确定具体的数量），则需要用到 Java 的集合类。

集合类型

集合就是将若干用途、性质相同或相近的“数据”组合而成一个整体。

集合类型

集合就是将若干用途、性质相同或相近的“数据”组合而成一个整体。

❖ 集合类型分类

集 Set 集合中不区分元素的顺序，不允许出现重复元素。
例如应用于记录所有用户名的场合。

集合类型

集合就是将若干用途、性质相同或相近的“数据”组合而成一个整体。

❖ 集合类型分类

集 Set 集合中不区分元素的顺序，不允许出现重复元素。
例如应用于记录所有用户名的场合。

列表 List 集合区分元素的顺序，且允许包含重复元素。相当于数据结构中的线性表，具体表现为数组和向量、链表、栈、队列等。

集合类型

集合就是将若干用途、性质相同或相近的“数据”组合而成一个整体。

❖ 集合类型分类

集 Set 集合中不区分元素的顺序，不允许出现重复元素。
例如应用于记录所有用户名的场合。

列表 List 集合区分元素的顺序，且允许包含重复元素。相当于数据结构中的线性表，具体表现为数组和向量、链表、栈、队列等。

映射 Map 中保存成对的“键→值”（Key-Value）信息，映射中不能包含重复的键，每个键最多只能映射一个值。

集合类型

集合就是将若干用途、性质相同或相近的“数据”组合而成一个整体。

❖ 集合类型分类

集 Set 集合中不区分元素的顺序，不允许出现重复元素。
例如应用于记录所有用户名的场合。

列表 List 集合区分元素的顺序，且允许包含重复元素。相当于数据结构中的线性表，具体表现为数组和向量、链表、栈、队列等。

映射 Map 中保存成对的“键→值”（Key-Value）信息，映射中不能包含重复的键，每个键最多只能映射一个值。

集合类型

集合就是将若干用途、性质相同或相近的“数据”组合而成一个整体。

❖ 集合类型分类

集 Set 集合中不区分元素的顺序，不允许出现重复元素。
例如应用于记录所有用户名的场合。

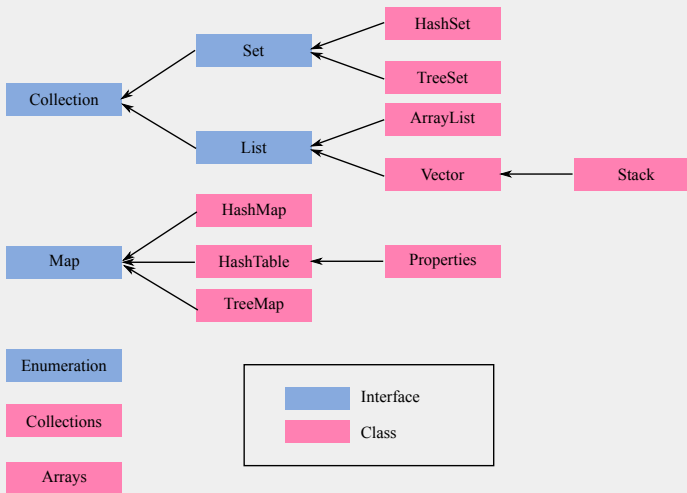
列表 List 集合区分元素的顺序，且允许包含重复元素。相当于数据结构中的线性表，具体表现为数组和向量、链表、栈、队列等。

映射 Map 中保存成对的“键→值”（Key-Value）信息，映射中不能包含重复的键，每个键最多只能映射一个值。

👉 注意

Java 集合中只能保存引用类型的数据，实际上存放的是对象的引用而非对象本身。Java API 中的集合类型均定义在 `java.util` 包中。

集合相关 API 的关系



Collection 和 Map 接口

`java.util.Collection` 接口是描述 `Set` 和 `List` 集合类型（不包含 `Map`）的根接口，其中定义了有关集合操作的普遍性方法：

- `boolean add(Object o)`

向集合中添加一个元素，在子接口中此方法发生了分化，如 `Set` 接口中添加重复元素时会被拒绝（返回 `false`，而不是出错）；`List` 接口则会接受重复元素且返回 `true`。

java.util.Collection 接口是描述 Set 和 List 集合类型（不包含 Map）的根接口，其中定义了有关集合操作的普遍性方法：

- boolean add(Object o)
- **boolean remove(Object o)**
从集合中移除指定的元素。

java.util.Collection 接口是描述 Set 和 List 集合类型（不包含 Map）的根接口，其中定义了有关集合操作的普遍性方法：

- boolean add(Object o)
- boolean remove(Object o)
- **int size()**
返回集合中元素的数目。

java.util.Collection 接口是描述 Set 和 List 集合类型（不包含 Map）的根接口，其中定义了有关集合操作的普遍性方法：

- boolean add(Object o)
- boolean remove(Object o)
- int size()
- **boolean isEmpty()**

判断集合是否为空（即是否包含任何元素）。

java.util.Collection 接口是描述 Set 和 List 集合类型（不包含 Map）的根接口，其中定义了有关集合操作的普遍性方法：

- boolean add(Object o)
- boolean remove(Object o)
- int size()
- boolean isEmpty()
- **boolean contains(Object o)**
判断集合中是否包含指定的元素。

java.util.Collection 接口是描述 Set 和 List 集合类型（不包含 Map）的根接口，其中定义了有关集合操作的普遍性方法：

- boolean add(Object o)
- boolean remove(Object o)
- int size()
- boolean isEmpty()
- boolean contains(Object o)
- void clear()
移除当前集合中的所有元素。

`java.util.Collection` 接口是描述 `Set` 和 `List` 集合类型（不包含 `Map`）的根接口，其中定义了有关集合操作的普遍性方法：

- `boolean add(Object o)`
- `boolean remove(Object o)`
- `int size()`
- `boolean isEmpty()`
- `boolean contains(Object o)`
- `void clear()`
- **`Iterator iterator()`**
返回在此集合的元素上进行迭代的迭代器。

java.util.Collection 接口是描述 Set 和 List 集合类型（不包含 Map）的根接口，其中定义了有关集合操作的普遍性方法：

- boolean add(Object o)
- boolean remove(Object o)
- int size()
- boolean isEmpty()
- boolean contains(Object o)
- void clear()
- Iterator iterator()
- **Object[] toArray()**
返回包含当前集合中所有元素的数组。

SET 和 LIST 接口

`java.util.Set` 和 `java.util.List` 分别描述前述的集和列表结构，二者均为 `Collection` 的子接口。

SET 和 LIST 接口

`java.util.Set` 和 `java.util.List` 分别描述前述的集和列表结构，二者均为 `Collection` 的子接口。

`Set` 接口模拟了数学意义的集合。`List` 接口规定使用者可以对列表元素的插入位置进行精确控制，并添加了根据元素索引来访问元素等功能，接口中新添加了相应方法：

- `void add(int index, Object element)`

SET 和 LIST 接口

`java.util.Set` 和 `java.util.List` 分别描述前述的集和列表结构，二者均为 `Collection` 的子接口。

`Set` 接口模拟了数学意义的集合。`List` 接口规定使用者可以对列表元素的插入位置进行精确控制，并添加了根据元素索引来访问元素等功能，接口中新添加了相应方法：

- `void add(int index, Object element)`
- `Object get(int index)`

SET 和 LIST 接口

`java.util.Set` 和 `java.util.List` 分别描述前述的集和列表结构，二者均为 `Collection` 的子接口。

`Set` 接口模拟了数学意义的集合。`List` 接口规定使用者可以对列表元素的插入位置进行精确控制，并添加了根据元素索引来访问元素等功能，接口中新添加了相应方法：

- `void add(int index, Object element)`
- `Object get(int index)`
- `Object set(int index, Object element)`

SET 和 LIST 接口

`java.util.Set` 和 `java.util.List` 分别描述前述的集和列表结构，二者均为 `Collection` 的子接口。

`Set` 接口模拟了数学意义的集合。`List` 接口规定使用者可以对列表元素的插入位置进行精确控制，并添加了根据元素索引来访问元素等功能，接口中新添加了相应方法：

- `void add(int index, Object element)`
- `Object get(int index)`
- `Object set(int index, Object element)`
- `int indexOf(Object o)` 返回列表中首次出现指定元素的索引，如果列表不包含指定元素，则返回 -1。

SET 和 LIST 接口

`java.util.Set` 和 `java.util.List` 分别描述前述的集和列表结构，二者均为 `Collection` 的子接口。

`Set` 接口模拟了数学意义的集合。`List` 接口规定使用者可以对列表元素的插入位置进行精确控制，并添加了根据元素索引来访问元素等功能，接口中新添加了相应方法：

- `void add(int index, Object element)`
- `Object get(int index)`
- `Object set(int index, Object element)`
- `int indexOf(Object o)` 返回列表中首次出现指定元素的索引，如果列表不包含指定元素，则返回 -1。
- `Object remove(int index)`

MAP 接口

java.util.Map 接口描述了映射结构，Map 结构允许以**键集、值集合或键—值映射关系集**的形式查看某个映射的内容。主要方法：

- **Object put(Object key, Object value)**
向当前映射中加入一组新的键—值对，并返回所加入元素的“值”，如果此映射中以前包含一个该键的映射关系，则用新值替换旧值。

MAP 接口

java.util.Map 接口描述了映射结构，Map 结构允许以**键集、值集合或键-值映射关系集**的形式查看某个映射的内容。主要方法：

- Object put(Object key, Object value)
- Object get(Object key)
返回此映射中映射到指定键的值，没有则返回 null。

MAP 接口

java.util.Map 接口描述了映射结构，Map 结构允许以**键集、值集合或键—值映射关系集**的形式查看某个映射的内容。主要方法：

- Object put(Object key, Object value)
- Object get(Object key)
- **boolean isEmpty()**

MAP 接口

java.util.Map 接口描述了映射结构，Map 结构允许以**键集、值集合或键—值映射关系集**的形式查看某个映射的内容。主要方法：

- Object put(Object key, Object value)
- Object get(Object key)
- boolean isEmpty()
- void clear()

MAP 接口

java.util.Map 接口描述了映射结构，Map 结构允许以**键集、值集合或键—值映射关系集**的形式查看某个映射的内容。主要方法：

- Object put(Object key, Object value)
- Object get(Object key)
- boolean isEmpty()
- void clear()
- **int size()**

MAP 接口

java.util.Map 接口描述了映射结构，Map 结构允许以**键集、值集合或键—值映射关系集**的形式查看某个映射的内容。主要方法：

- Object put(Object key, Object value)

- Object get(Object key)

- boolean isEmpty()

- void clear()

- int size()

- **boolean containsKey(Object key)**

如果映射中包含指定键的映射关系，则返回 true，否则返回 false。

MAP 接口

java.util.Map 接口描述了映射结构，Map 结构允许以**键集、值集合或键—值映射关系集**的形式查看某个映射的内容。主要方法：

- Object put(Object key, Object value)
- Object get(Object key)
- boolean isEmpty()
- void clear()
- int size()
- boolean containsKey(Object key)
- **boolean containsValue(Object value)**

MAP 接口

java.util.Map 接口描述了映射结构，Map 结构允许以**键集、值集合或键—值映射关系集**的形式查看某个映射的内容。主要方法：

- Object put(Object key, Object value)
- Object get(Object key)
- boolean isEmpty()
- void clear()
- int size()
- boolean containsKey(Object key)
- boolean containsValue(Object value)
- **Set keySet()**
返回此映射中包含的键的 set 视图，此 Set 受映射支持，所以对映射的改变可以在此 Set 中反映出来，反之亦然。

MAP 接口

java.util.Map 接口描述了映射结构，Map 结构允许以**键集、值集合或键-值映射关系集**的形式查看某个映射的内容。主要方法：

- Object put(Object key, Object value)
- Object get(Object key)
- boolean isEmpty()
- void clear()
- int size()
- boolean containsKey(Object key)
- boolean containsValue(Object value)
- Set keySet()
- **Collection values()**

返回此映射包含值的 Collection 视图，此 Collection 受映射支持，所以对映射的改变可以在此 Collection 中反映出来，反之亦然。

列表

ARRAYLIST 类

`java.util.ArrayList` 类实现了 `List` 接口，用于表述长度可变的数组列表。

`ArrayList` 列表允许元素取值为 `null`。除实现了 `List` 接口定义的所有功能外，还提供了一些方法来操作列表容量的大小，相关方法包括：

- `public ArrayList()`
构造方法：创建一个初始容量为 10 的空列表。
- `public ArrayList(int initialCapacity)`
- `public void ensureCapacity(int minCapacity)`
对容器进行扩容。
- `public void trimToSize()`
将此 `ArrayList` 实例的容量调整为列表的当前大小。

❖ ArrayList ensureCapacity(int n)

- 该方法可以对 ArrayList 底层的数组进行扩容。
- 显示的调用这个函数，如果参数大于底层数组长度的 1.5 倍，那么这个数组的容量就会被扩容到这个参数值，如果参数小于底层数组长度的 1.5 倍，那么这个容量就会被扩容到下层数组长度的 1.5 倍。
- 在适当的时机，好好利用这个函数，将会使我们写出来的程序性能得到很大的提升。

课程配套代码 ▶ `sample.setlistmap.ArrayListEnSureCapacitySample.java`

VECTOR 类

java.util.Vector 也实现了 List 接口，其描述的也是可变长度的对象数组。

❖ 与 ArrayList 的差别

Vector 是同步（线程安全）的，运行效率要低一些，主要用在在多线程环境中，而 ArrayList 是不同步的，适合在单线程环境中使用。常用方法（除实现 List 接口中定义的方法外）：

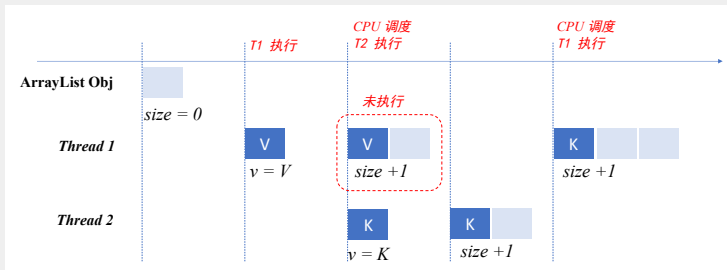
- public Vector()
- public Object elementAt(int index)
- public void addElement(Object obj)
- public void removeElementAt(int index)
- public void insertElementAt(E obj, int index)
- public boolean removeElement(Object obj)
- public void removeAllElements()
- public Object[] toArray()

何谓线程安全

❖ 线程安全的一般意义

线程安全 在多线程访问时采用加锁机制，当一个线程访问该类的某个数据时进行保护，其他线程不能进行访问直到该线程读取完，其他线程才可使用，不会出现数据不一致或者数据污染。（Vector、HashTable 等）

线程不安全 不提供数据访问保护，有可能出现多个线程先后更改数据导致出现“脏数据”。（ArrayList、LinkedList、HashMap 等）



java.util.Stack 类继承了 Vector 类，对应数据结构中以“**后进先出**”（Last in First out, LIFO）方式存储和操作数据的对象栈。Stack 类提供了常规的栈操作方法：

- public Stack() 构造方法，创建一个空栈。
- public Object push(E item) 向栈中压入数据。
- public Object pop() 移除栈顶对象并作为此方法的返回值。
- public Object peek() 查看/返回栈顶对象，但不从栈中移除它。
- public boolean empty() 测试栈是否为空。
- public void clear() 清空栈。
- public int search(Object o) 返回对象在栈中的位置，以 1 为基数。

Iterator 接口

❖ 统一的遍历方式

- 对于 ArrayList 可以使用 get() 方法访问其元素；
- 对于 Vector，还可以使用 elementAt() 方法访问其元素；
- 后续 Set 和 Map 集合也有各自不同的元素访问方式。

❖ 统一的遍历方式

- 对于 ArrayList 可以使用 get() 方法访问其元素；
- 对于 Vector，还可以使用 elementAt() 方法访问其元素；
- 后续 Set 和 Map 集合也有各自不同的元素访问方式。

是否有一种统一的方式来遍历各种不同类型集合中的元素呢？

ITERATOR 接口

Java.util.Iterator 接口描述的是以统一方式对各种集合元素进行遍历/迭代的工具，也称为“**迭代器**”。

迭代器允许在遍历过程中移除集合中的（当前遍历到的那个）元素。主要方法包括：

- boolean hasNext()
如果仍有元素可以迭代，则返回 true，否则返回 false。
- Object next()
返回迭代的下一个元素，重复调用此方法直到 hasNext() 方法返回 false。
- void remove()
将当前迭代到的元素从迭代器指向的集合中移除。

使用迭代器

我们一般不直接创建迭代器对象，而是通过调用集合对象的 `iterator()` 方法（该方法在 `Collection` 接口中定义）来获取。

CODE ▶ TestIterator.java

```
1  import java.util.ArrayList;
2  import java.util.Iterator;

4  public class TestIterator {
5      public static void main(String[] args) {
6          ArrayList a = new ArrayList();
7          a.add("China");
8          a.add("USA");
9          a.add("Korea");
10         Iterator it = a.iterator();

12         while(it.hasNext()) {
13             String country = (String) it.next();
14             System.out.println(country);
15         }
16     }
17 }
```

注意：迭代器相当于原始集合的一个“视图”，即一种表现形式，而不是复制其中所有元素得到的拷贝，因此在迭代器上的操作将影响到原来的集合。

集

`java.util.HashSet` 类实现了 `java.util.Set` 接口，描述典型的 Set 集合结构。

- `HashSet` 中不允许出现重复元素，不保证集合中元素的顺序。
- `HashSet` 中允许包含值为 `null` 的元素，但最多只能有一个 `null` 元素。

`java.util.TreeSet` 类也实现了 `java.util.Set`，它描述的是 `Set` 的一种变体——可以实现排序功能的集合。

- 在将对象元素添加到 `TreeSet` 集中时会自动按照某种比较规则将其插入到有序的对象序列中，以保证 `TreeSet` 集合元素组成的对象序列时刻按照“升序”排列（例如按照字典顺序排列）；
- 对于用户自定义的类型的数据可以自行定义其所需的排序规则（使用 `Comparable` 接口）。

COMPARABLE 接口

java.lang.Comparable 接口中定义的 compareTo() 方法用于提供对其实现类的对象进行整体排序所需的比较逻辑，所为的排序可以理解为按照某种标准来比较对象的大小以确定其次序。

- 实现类基于 compareTo() 方法的排序被称为 **自然排序**。
- compareTo() 方法被称为它的 **自然比较方法**，具体的排序原则可由实现类根据需要而定。

方法格式

```
1    int compareTo(Object o) {  
3    }
```

CODE 📌 sample.setlistmap.NatrualOrderingSample.java

COMPARABLE 接口

❖ 使用 Comparable 接口实现自然排序

CODE Person.java

```
1    public class Person implements java.lang.Comparable {
2        private final int id;
3        ...
4
5        public Person(int id, String name, int age) {
6            this.id = id;
7            ...
8        }
9        ...
10       @Override
11       public int compareTo(Object o) {
12           Person p = (Person) o;
13           return this.id - p.id;
14       }
15       @Override
16       public boolean equals(Object o) {
17           boolean flag = false;
18           if (o instanceof Person) {
19               if (this.id == ((Person) o).id) {
20                   flag = true;
21               }
22           }
23           return flag;
24       }
25     }
```

COMPARABLE 接口

CODE 🌸 TestComparable.java

```
1  import java.util.TreeSet;
2  import java.util.Iterator;
3
4  public class TestComparable {
5      public static void main(String[] args) {
6          TreeSet ts = new TreeSet();
7          ts.add(new Person(1003, "Bob", 15));
8          ts.add(new Person(1008, "Alice", 25));
9          ts.add(new Person(1001, "Kevin", 30));
10     }
11     Iterator it = ts.iterator();
12     while (it.hasNext()) {
13         Person employee = (Person) it.next();
14         System.out.println(employee);
15     }
16 }
```

output

```
Id: 1001 Name: Kevin Age:30
Id: 1003 Name: Bob Age:15
Id: 1008 Name: Alice Age:25
```

❖ 对上述程序的几点说明

1. 用户在重写 `compareTo()` 方法以定制比较逻辑时，需要确保其与等价性判断方法 `equals()` 保持一致，即确保条件“ $(x.compareTo(y) == 0) == (x.equals(y))$ ”永远成立，否则逻辑上不合理。所以上例同时重写了 `equals()` 方法。

❖ 对上述程序的几点说明

1. 用户在重写 `compareTo()` 方法以定制比较逻辑时，需要确保其与等价性判断方法 `equals()` 保持一致，即确保条件“`(x.compareTo(y) == 0) == (x.equals(y))`”永远成立，否则逻辑上不合理。所以上例同时重写了 `equals()` 方法。
2. 为保证能够实现元素的排序功能，`TreeSet` 集合要求向其加入的对象元素必须是 `Comparable` 接口的实现类的实例，否则程序运行时抛出 `ClassCastException`。

❖ 对上述程序的几点说明

1. 用户在重写 `compareTo()` 方法以定制比较逻辑时，需要确保其与等价性判断方法 `equals()` 保持一致，即确保条件“`(x.compareTo(y) == 0) == (x.equals(y))`”永远成立，否则逻辑上不合理。所以上例同时重写了 `equals()` 方法。
2. 为保证能够实现元素的排序功能，`TreeSet` 集合要求向其加入的对象元素必须是 `Comparable` 接口的实现类的实例，否则程序运行时会抛出**造型异常**。
3. `Comparable` 接口并不专用于集合框架。

映射

java.util.HashMap 类实现了 java.util.Map 接口，该类基于**哈希表**实现了前述的映射集合结构。

- HashMap 结构不保证其中元素（映射信息）的先后顺序，且允许使用 null “值” 和 null “键”。
- 当集合中不存在当前检索的“键”所对应的映射值时，HashMap 的 get() 方法会返回空值 null，而不会运行出错。
- 影响 HashMap 性能的两个参数：初始容量（Initial Capacity）和加载因子（Load Factor）。

java.util.Hashtable 与 HashMap 作用基本相同，也实现了 Map 接口，采用哈希表的方式将“键”映射到相应的“值”。

❖ Hashtable 与 HashMap 的差别

- Hashtable 中元素的“键”和“值”均不允许为 null，而 HashMap 则允许。
- Hashtable 是同步的，即线程安全的，效率相对要低一些，适合在多线程环境下使用；而 HashMap 是不同步的，效率相对高一些，提倡在单线程环境中使用。
- 除此之外，Hashtable 与 HashMap 的用法格式完全相同。

TREEMAP 类

java.util.TreeMap 类实现了将 Map 映射中的元素按照“键”进行升序排列的功能，其排序规则可以是默认的按照“键”的自然顺序排列，也可以使用指定的其他排序规则。

向 TreeMap 映射中添加的元素“键”所属的类必须实现 Comparable 接口。

```
1 public MyKey implements Comparable {
2     private final int id;
3     ...
4     public MyKey(int id) {
5         this.id = id;
6     }
7     ...
8     @Override
9     public int compareTo(Object o) {
10         return this.id - ((MyKey) o).id;
11     }
12     @Override
13     public boolean equals(Object o) {
14         return (o instanceof MyKey) && (this.id == ((MyKey) o).id);
15     }
16     @Override
17     public int hashCode() {
18         return new Integer(id).hashCode();
19     }
20 }
```

❖ 对上述程序的说明

MyKey 类重写 equals() 方法的同时也重写了 hashCode() 方法，这是一种规范的做法，目的是为了维护 hashCode() 方法的常规协定，该协定要求相等对象必须具有相等的哈希码，即当两个对象使用 equals() 方法比较结果为等价时，它们各自调用 hashCode() 方法也应该返回相同的结果。

其他相关 API

ENUMERATION 接口

`java.util.Enumeration` 接口作用与 `Iterator` 接口类似，但只提供了遍历 `Vector` 和 `Hashtable`（及子类 `Properties`）类型集合元素的功能，且不支持集合元素的移除操作。

```
1      import java.util.*;
3
4      public class TestEnumeration {
5          public static void main(String[] args) {
6              Vector v = new Vector();
7              v.addElement("Lisa");
8              v.addElement("Billy");
9              v.addElement("Brown");
10
11             Enumeration e = v.elements();
12
13             while(e.hasMoreElements()) {
14                 String value = (String) e.nextElement();
15                 System.out.println(value);
16             }
17         }
18     }
```


`java.util.Collections`

类定义了多种集合操作方法，能够实现了对集合元素的**排序、取极值、批量拷贝、集合结构转换、循环移位以及匹配性检查**等功能。Collections 类的主要方法包括：

- `public static void sort(List list)`
- `public static void reverse(List list)`
- `public static void shuffle(List list)`
- `public static void copy(List dest, List src)`
- `public static ArrayList list(Enumeration e)`
- `public static int frequency(Collection c, Object o)`
- `public static T max(Collection coll)`
- `public static T min(Collection coll)`
- `public static void rotate(List list, int distance)`

`java.util.Arrays`

类定义了多种数组操作方法，实现了对数组元素的排序、填充、转换为列表或字符串形式、增强的检索和深度比较等功能。Arrays 类的主要方法包括¹：

- `public static List asList(Object... a)`
- `public static void sort(< 类型 >[] a)`
- `public static int binarySearch(int[] a, int key)`
- `public static String toString(int[] a)`

¹自行搜索学习各方法的使用法

本节习题

❖ 简答题

1. 根据本节内容，自行梳理一张 Java 集合与映射的思维导图（使用 xmind 8 等思维导图工具），包含分类结构、概念及用法解释，越详细越好。（注意：网上有很多，大家可以参考但思维导图必须自己来画）

❖ 小编程

1. 写代码学习掌握各种常用集合容器类型及容器操作 API 的使用方法。

THE END

WANGXIAODONG@OUC.EDU.CN