

# Programmering, grundkurs

Lösningar till övningar

Datavetenskap, LTH  
Lunds Universitet

Kompilerad: 28 augusti 2016

<http://cs.lth.se/pgk>



# Innehåll

1.	Lösningar till övning expressions	2
2.	Lösningar till övning programs	10
3.	Lösningar till övning functions	18
4.	Lösningar till övning data	25
5.	Lösningar till övning sequences	26
6.	Lösningar till övning classes	40
7.	Lösningar till övning traits	50
8.	Lösningar till övning matching	56
9.	Lösningar till övning matrices	68
10.	Lösningar till övning sorting	76
11.	Lösningar till övning scalajava	87
12.	Lösningar till övning threads	95

# 1. Lösningar till övning expressions

## 1.1 Grunduppgifter

### Uppgift 1.

- a) skriver ut "hejsan REPL"
- b) man får fortsätta skriva på nästa rad
- c) värde: gurkatomat, typ: String
- d) värde: gurkatomatgurkatomatgurkatomatgurkatomat, typ: String

**Uppgift 2.** En literal anger ett specifikt datavärde.

### Uppgift 3.

- a) Int
- b) Long
- c) char
- d) String
- e) Double
- f) Double
- g) Double
- h) Float
- i) Float
- j) Boolean
- k) Boolean

### Uppgift 4.

```
hejsan  
42  
gurka
```

- Klammerparenteser används för att gruppera flera satser. Klammerparenteser behövs om man vill definiera en funktion som består av mer än en sats.
- Semikolon avskiljer flera satser. Semikolon behövs om man vill skriva många satser på samma rad.

### Uppgift 5.

- a) Ett uttryck kan evalueras och resulterar då i ett användbart värde. En sats gör något (t.ex. skriver ut något), men resulterar inte i något användbart värde.
- b) println()
- c) Värdesaknas innehåller Unit

Skriver ut Unit

Skriver ut "()"

Skriver ut "()"

Skriver först ut hej med det innersta anropet och sen () med det yttre anropet

d) Unit

e) Unit

### Uppgift 6.

a) Int, 42

b) Float,19

c) Double,42

d) Double,42

e) Float,1.042E42

f) Long, 12E6

g) String, gurka

h) Char, 'A'

i) Int,65

j) Int,48

k) Int,49

l) Int,57

m) Int, 113

n) Char, 'q'

o) Char, '\*'

### Uppgift 7.

a) Int, 84

b) Float, 21

c) Float, 41.8

d) Double, 12

### Uppgift 8.

a) Int,27

b) Int,50

c) Double, 13.3

d) Int, 13

### Uppgift 9.

a) Int, 21

b) Int, 10

c) Float,10.5

- d) Int, 0
- e) Int, 1
- f) Int,3
- g) Int, 0
- h)  $((5793 - 1000 * (5793 / 1000)) / 100)$

**Uppgift 10.**

- a) 127,-128
- b) 32767, -32768
- c) 2147483647,-2147483648
- d) 9223372036854775807,-9223372036854775808

**Uppgift 11.**

- a) java: PI scala: Pi
- b) använder sig utav pythagoras sats
- c) `scalb()`

**Uppgift 12.**

- a) den blir `Int.MinValue`
- b) kastar exeption
- c) `1.00000000000000001E8`
- d) avrundas till `1E8`
- e) `45.000000000000001`
- f) returnerar en double som är oändlig
- g) `Int.MaxValue`
- h) `NaN`
- i) `NaN`
- j) Man kastar ett nytt exception.

**Uppgift 13.**

- a) **true**
- b) **false**
- c) **false**
- d) **false**
- e) **true**
- f) **true**
- g) **true**
- h) **false**
- i) **true**
- j) **false**

- k) **false**
- l) **true**
- m) **true**
- n) **false**
- o) **true**
- p) **true**
- q) **true**
- r) **false**
- s) **true**
- t) **false**
- u) **true**
- v) **true**

**Uppgift 14.**

```
a = 13
b = 14
c = Double 54
b = 0
a = 0
c = Double 55
```

**Uppgift 15.**

- a)
  - x blir 30
  - x blir 31
  - skriv ut x
  - x = 32
  - skriv ut x
  - false
  - constant värde y blir 20
  - fungerar ej
  - skriv ut gurka och z blir 10
  - funktionen w blir det inom måsvingarna
  - skriv ut z
  - skriv ut z
  - z blir 11
  - anropa w
  - anropa w
  - fungerar ej
- b) Rad 8 och 16. y är konstant och kan ej modifieras. kan ej modifiera en funktion
- c)
  - **var** används för att deklarera en variabel som kan tilldelas nya värden efter att den initialiserats

- **val** används för att deklarerera en variabel som kan tilldelas ett endast en gång (initialseras men sedan inte ändras)
- **def** används för att deklarerera en funktion som evalueras varje gång den anropas.

d) **val** even = n % 2 == 0

e) **val** odd = n % 2 != 0

### Uppgift 16.

a blir 40

b blir 80

a blir 50

b blir 70

a blir 160

b blir 35

### Uppgift 17.

a)

```
Namnet 'Kim Finkodare' har 12 bokstäver.  
Efternamnet 'Finkodare' har 9 bokstäver.
```

b)

```
val fTot = f.size  
val eTot = e.size  
println(s"$f har $fTot bokstäver.")  
println(s"$e har $eTot bokstäver.")
```

### Uppgift 18.

1. skriver ut "sant" (else-grenen görs ej)
2. skriver ut "falskt" (else-grenen görs)
3. skriver ut "faskt" (else-grenen görs)
4. skriver ut "sant" (else-grenen görs ej)
5. definerar en funktion som ...
6. ... skriver ut antingen krona eller klave med lika stor sannolikhet
7. singlar slant tre gånger

### Uppgift 19.

- a) String, inte gott
- b) String, gott
- c) String, likastora
- d) String, gurka
- e) String, banan

### Uppgift 20.

a)



1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,  
 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,  
 2, 4, 6, 8, 10,  
 1, 11, 21, 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91,  
 inget

b)

```
scala> for(i <- 1 to 43 by 3) print("A" + i + ", ")
```

**Uppgift 21.**

a)

9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19,  
 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19,  
 0, 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33,

b)

B33, B30, B27, B24, B21, B18, B15, B12, B9, B6, B3, B0,

**Uppgift 22.**

a)

0 till 9 0, 2, 4, 6, 8, 10, 12

b)

```
var k = 0
while(k <= 43)
{
  print("A" + k + ", ")
  k = k + 3
}
```

c) foreach

**Uppgift 23.**

a) Double

b) 0, less than 1.0

c) Nej

d) Man får 20 olika slumpstal mellan 1 och 3 då `math.random` ger ett slumpstal av typen `Double` mellan 0.0 och nästan, men inte inklusive, 1.0. Om man multiplicerar med 3 och adderar 1 och anropar `toInt` så blir det ett heltal i intervallet [1,3].

e) **for** **for** (i <- 1 to 100) println((math.random \* 9).toInt)f) **for** (i <- 1 to 100) println((math.random \* 5 + 1).toInt)g) **for** (i <- 1 to 100) println((math.random \* 6).toInt + 1 )

h) gurka skrivs ut olika antal gånger

i) **while** (math.random > 0.01) println("gurka")

j) Samma sak som i dem förra fast man skriver ut slumptalet

### Uppgift 24.

- a) poäng > 1000
- b) poäng > 100
- c) poäng < highscore
- d) poäng < 0 || poäng > highscore
- e) poäng > 0 && poäng < highscore
- f) klar
- g) !klar

## 1.2 Extrauppgifter

### Uppgift 25.

a)

```
def tärning = (math.random * 6 + 1).toInt
```

b)

```
def rnd = math.round(math.random * 10) / 10.0f
```

c) Talen avrundas neråt istället för till närmsta tal vilket gör att det är omöjligt att slumpa fram 1.0

### Uppgift 26.

### Uppgift 27.

```
if (x != 42) println(":(") else println("the meaning of it all")
```

### Uppgift 28.

### Uppgift 29.

```
println("My heart will go on")  
while(true) println("and on")
```

### Uppgift 30.

## 1.3 Fördjupningsuppgifter

**Uppgift 31.** Scala använder sig utav Remainderdet vill säga resten vi heltals division. Detta gör att -3

**Uppgift 32.**

- a) Variabeln får namnet "konstig val", backtick gör att man kan namge variabler till annars otilåtna namn t.ex. med mellanrum eller nyckelord i sig.
- b) Backticks tillåter en att anropa metoder som heter samma som nyckelord i scala. I java får man döpa en metod till t.ex. yield men ska man anropa metoden i scala krävs då backticks för att yield är ett nyckel ord. java.Thread.‘yield‘()

**Uppgift 33.** a) toBinaryString gör om heltalet till en sträng med ettor och nollor som är den binära versionen utav talet. toHexString gör sama sak fast till ett hexadecimalt tal. b) 42

**Uppgift 34.**

**Uppgift 35.** först blir i 42. i blir sedan 43 och multipliceras med 2 och blir 86. Efter den delas med 3 blir den 28 eftersom Int inte har några decimaler.

**Uppgift 36.****Uppgift 37.**

- a) Den första raden returnerar 84. Den andra kastar ett exception.
- b) För att kunna hantera situationer när bydelängden på variabler inte är lång nog för värden.
- c) Overflow är när en variabel inte kan innehålla ett värde då det är för stort och istället blir ett värde som variabeln egentligen inte ska få.

**Uppgift 38.**

- a) 4.9E-3240
- b) -1.7976931348623157E308
- c) 4.9E-324

**Uppgift 39.****Uppgift 40.**

```
val s = f"Gurkan är $g meter lång"
```

## 2. Lösningar till övning programs

### Uppgift 1.

- a) värde: `Range(1,2,3,4,5,6,7,8,9)`  
typ: `scala.collection.immutable.Range`
- b) värde: `Range(1,2,3,4,5,6,7,8,9,10)`  
typ: `scala.collection.immutable.Range`
- c) värde: `Range(0,5,10,15,20,25,30,35,40,45)`  
typ: `scala.collection.immutable.Range`
- d) värde: 10, typ: `Int`
- e) värde: `Range(0,5,10,15,20,25,30,35,40,45,50)`  
typ: `scala.collection.immutable.Range`
- f) värde: 11, typ: `Int`
- g) värde: `Range(0,1,2,3,4,5,6,7,8,9)`  
typ: `scala.collection.immutable.Range`
- h) värde: `Range(0,1,2,3,4,5,6,7,8,9)`  
typ: `scala.collection.immutable.Range`
- i) värde: `Range(0,1,2,3,4,5,6,7,8,9)`  
typ: `scala.collection.immutable.Range`
- j) värde: `Range(0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10)`  
typ: `scala.collection.immutable.Range.Inclusive`
- k) värde: `Range(0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10)`  
typ: `scala.collection.immutable.Range.Inclusive`
- l) värde: `Range(0,5,10,15,20,25,30,35,40,45)`  
typ: `scala.collection.immutable.Range`
- m) värde: `Range(0,5,10,15,20,25,30,35,40,45,50)`  
typ: `scala.collection.immutable.Range`
- n) värde: 11, typ: `Int`
- o) värde: 500500, typ: `Int`

### Uppgift 2.

- a) Ett objekt av typen `Array[String]` skapas med värdet `Array(hej, på, dej, !)` och med namnet `xs`.
- b) Returnerar en sträng med värdet `hej`.
- c) Returnerar en sträng med värdet `!`.
- d) Ett exception genereras. Skriver ut:  
`java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: 4`
- e) Returnerar en sträng med värdet `på`.
- f) Returnerar en sträng med värdet `hejpådej!`.
- g) Returnerar en sträng med värdet `hej på dej !`.
- h) Returnerar en sträng med värdet `(hej,på,dej,!)`.

- i) Returnerar en sträng med värdet `Array(hej , på , dej , !)`.
- j) Ett fel uppstår av typen **type mismatch**. Konsollen talar om för oss vad den fick, dvs värdet 42 av typen `Int`. Den talar även om för oss vad den ville ha, dvs något värde av typen `String`. Till sist skriver den ut vår kodrad och pekar ut felet.
- k) Det första elementet i `xs` ändras till värdet 42. Därefter skrivs det första värdet i `xs` ut.
- l) Ett objekt av typen `Array[Int]` skapas med värdet `Array(42, 7, 3, 8)` och med namnet `ys`.
- m) Returnerar summan av elementen i `ys`. Resultatet är 60.
- n) Returnerar det minsta värdet i `ys`. Resultatet är 3.
- o) Returnerar det största värdet i `ys`. Resultatet är 42.
- p) Ett nytt värde av typen `Array[Int]` skapas med 10 stycken element, alla med värdet 42.
- q) Returnerar summan av elementen i `zs`. Resultatet blir 420 (42 multiplicerat med 10).
- r) `r` tar upp 12 bytes. `a` tar upp ca 4 miljarder bytes.

### Uppgift 3.

- a) Ett objekt av typen `scala.collection.immutable.Vector[String]` initieras med värdet `Vector(hej , på , dej , !)`.
- b) Returnerar det nollte elementet i `words`, dvs strängen `hej`.
- c) Returnerar det tredje elementet i `words`, dvs strängen `!`.
- d) Omvandlar vektorn till en Sträng.
- e) Samma som ovan, fast den här gången används mellanrum för att separera elementen.
- f) Samma som ovan, fast den här gången separeras elementen av kommatecken istället för mellanrum och dessutom börjar och slutar den resulterande strängen med parenteser.
- g) Samma som ovan, fast med ordet `Ord` tillagt i början av den resulterande strängen.
- h) Ett fel uppstår. Typen `Vector` är `immutable`. Dess element kan alltså inte bytas ut.
- i) En ny `Vector[Int]` skapas med värdet `Vector(42, 7, 3, 8)`.
- j) Returnerar summan av vektorn `numbers`.
- k) Returnerar vektorns minsta element.
- l) Returnerar vektorns största element.
- m) En ny vektor skapas innehållandes tiotusen 42or.
- n) Returnerar summan av vektorns element.
- o) Byta ut element.

**Uppgift 4.**

- a) typ: `scala.collection.immutable.IndexedSeq[Int]`  
värde: `Vector(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)`
- b) typ: `scala.collection.immutable.IndexedSeq[Int]`  
värde: `Vector(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)`
- c) typ: `scala.collection.immutable.IndexedSeq[Int]`  
värde: `Vector(2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)`
- d) typ: `scala.collection.immutable.IndexedSeq[Int]`  
värde: `Vector(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)`
- e) typ: `scala.collection.immutable.IndexedSeq[Int]`  
värde: `Vector(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)`
- f) typ: `scala.collection.immutable.IndexedSeq[Int]`  
värde: `Vector(2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11)`
- g) typ: `Int`, värde: `Vector(65)`
- h) typ: `scala.collection.immutable.IndexedSeq[Int]`  
värde: `Vector(0.0, 0.707, 1.0, 0.707, 0.0, -0.707, -1.0, -0.707)`

**Uppgift 5.**

- a) typ: `scala.collection.immutable.IndexedSeq[Int]`  
värde: `Vector(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)`
- b) typ: `scala.collection.immutable.IndexedSeq[Int]`  
värde: `Vector(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)`
- c) typ: `scala.collection.immutable.IndexedSeq[Int]`  
värde: `Vector(2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20)`
- d) typ: `scala.collection.immutable.IndexedSeq[Int]`  
värde: `Vector(2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20)`
- e) typ: `scala.collection.immutable.Vector[Int]`  
värde: En vector av tiotusen 85or ( $85 = 42 + 43$ ).

**Uppgift 6.**

- a) En Range skapas och dess element skrivs ut ett och ett.
- b) Samma sak händer.
- c) De tio första tio första jämna talen (noll ej inräknat) skrivs ut med ett "hejframför."
- d) Talen 1 till 10 skrivs ut.
- e) Tiotusen slumpstal mellan 0 och 1 genereras. Varje gång ett tal är större än 0.99 kommer det ett pling.

**Uppgift 7.**

- a) Pseudokoden kan se ut såhär:  
Skapa heltalsvariabel temp. Flytta värdet från x till temp. Flytta värdet från y till x. Flytta värdet från temp till y.

b)

```
scala> var (x, y) = (42, 43)
x: Int = 42
y: Int = 43
scala> var temp = x; x = y; y = temp;
temp: Int = 42
x: Int = 43
y: Int = 42
scala> println("x är " + x + ", y är " + y)
x är 43, y är 42
```

**Uppgift 8.**

- a) Skriver ut "hej skript".
- b) Ett felmeddelande skrivs ut.
- c) Lägg till raden: `println((2 to 1001).sum)` eller motsvarande.
- d) Filen ska se ut ungefär såhär:

```
val n = args(0).toInt
println("hej skript")
println((1 to n).sum)
```

- e) `java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: 0`

**Uppgift 9.**

- a) `Hello.class` och `Hello$.class`
- b) Ta bort en av hakparenteserna i slutet.
- c) I ett skript behöver man inte skriva någon main-metod. Kompilatorn lägger till en automatiskt precis när koden ska köras. I en applikation behöver man däremot det. För att göra en applikation definierar vi ett objekt som vi i det här fallet kallar för `Hello`. Från början gör inte objekt någonting. De bara finns. För att objekt ska kunna göra något behövs det metoder. I vanliga fall utförs inte metoder förrän en annan metod ropar på metoden. main-metoden ropas dock automatiskt när en applikation startas. Annars hade ju ingenting hänt, eftersom alla metoderna väntar på att någon annan metod ska börja.
- d) Första gången man ska köra en applikation måste den först kompileras innan den exekveras. Skript kompileras automatiskt samtidigt som de exekveras, vilket totalt sett görs på kortare tid. Därför tar det längre tid att starta en applikation första gången än att starta ett skript första gånge. När en applikation väl har kompilerats och kan exekveras, går det dock mycket fortare. Fördelen med applikationer är att de kan exekveras flera gånger utan att kompileras om.

**Uppgift 10. a)** `Hi.class`

b) I Javas syntax börjar man med orden `public static`. I Scala uteblir dessa. I Scala är alla metoder automatiskt publika om inget annat används. Därför behövs aldrig ordet `public` i Scala. I Scala finns det tekniskt sett inga statiska metoder. Men i praktiken fungerar vanliga metoder i ett Scala-objekt på ungefär samma sätt som statiska metoder i en Java-klass. I Scala används ordet **def** varje gång en funktion ska definieras. I Java slipper man det. I Java skriver man returtypen (`void`) innan parametrarna. I Scala kommer istället metodens returtyp (`Unit`) i slutet. Javas `void` motsvarar Scalas `Unit`. I Scalas syntax kommer parametrarnas namn (`args`) före parametrarnas typ (`Array[String]`), separerat med ett kolon. I Java kommer typen (`String[]`) först och sen kommer namnet (`args`). `String[]` i Java betyder ungefär samma sak som `Array[String]` i Scala.

c) -

**Uppgift 11.** a) Bugg: Eftersom `i` inte ökar, fastnar programmet i en oändlig loop. Fix: Lägg till en sats i slutet av `while`-blocket som ökar värdet på `i` med 1. Bugg: Eftersom man bara ökar summan med 1 varje gång, kommer resultatet att bli summan av `n` stycken 1or, inte de `n` första heltalen. Fix: Ändra så att summan ökar med `i` varje gång, istället för 1. För -1, blir resultatet 0. Förklaring: `i` börjar på 1 och är alltså aldrig mindre än `n` som ju är -1. `while`-blocket genomförs alltså noll gånger, och efter att `sum` får sitt ursprungsvärde förändras den aldrig. b) 39502716 c) - d) Så här kan implementationen se ut:

```
public class SumN {
    public static void main(String[] args) {
        int n = Integer.parseInt(args[0]);
        int sum = 0;
        int i = 1;
        while(i <= n){
            sum = sum + i;
            i = i + 1;
        }
        System.out.println(sum);
    }
}
```

**Uppgift 12.** a) Bugg: `i` ökar aldrig. Programmet fastnar i en oändlig loop. Fix: Lägg till en sats som ökar `i` med 1, i slutet av `while`-blocket. b) Så här kan implementationen se ut:

```
object Max {
    def main(args: Array[String]): Unit = {
        var max = Int.MinValue
        val n = args.size
    }
}
```



```
var i = 0
while(i < n) {
  val x = args(i).toInt
  if(x > max) {
    max = x
  }
  i = i + 1
}
println(max)
}
```

- c) Raden där max initieras ändras till `var max = args(0).toInt`
- d) `java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: 0`

**Uppgift 13.** a) Skriver ut talet 8. a får värdet  $4 + 4$  eftersom detta är den sista satsen i blocket. Man får också tre stycken varningar. Detta beror på att det förekommer tre satser i blocket som inte gör någon skillnad.

b) Skriver ut talet 5. De tre första satserna i det yttre blocket ignoreras. b får värdet som returneras av det yttre blocket. Det yttre blocket returnerar värdet som returneras i den sista satsen i blocket, som i sin tur är ett block. I det inre blocket skapas en ny `val` som också får namnet b. Notera att detta alltså inte är samma värde, även om det har samma namn. Den andra satsen räknar summan av b med sig själv. Eftersom vi nu befinner oss i det block där det andra bet precis har definieras så är det detta b som används och summan blir alltså åtta. Detta är dock helt irrelevant eftersom resultatet inte sparas någonstans. I den sista satsen blir resultatet 5 (eftersom b är fyra och vi adderar ett). Detta resultatet returneras från det inre blocket och vidare ur det yttre blocket.

c) Skriver ut talet 42. Blockets satser exekveras i ordning.

d) Skriver inte ut 42. I blocket skapas ett `val` med namnet a och värdet 42. Detta värde finns inte utanför blocket och kommer därför inte att skrivas ut. Om du däremot definierat a som något annat tidigare så kommer istället det värdet att skrivas ut.

e) Skriver först ut 43 och sedan 42. Förklaring:

a initieras med värdet 42. Ett nytt värde som också har namnet a initieras med värdet 43. Eftersom detta sker innanför ett nytt block, befinner vi oss i ett annat namespace och det gör alltså inget att vi använder samma namn. a skrivs ut. Eftersom vi befinner oss i det inre blocket är det 43 som skrivs ut, inte 42. Scala kollar först efter värden som heter a i det inre namespace. Det är först i andra hand som den skulle upptäcka att det finns ett a i det yttre blocket. Till sist körs den sista satsen i det yttre blocket. Då skrivs a ut. Eftersom vi nu befinner oss i det yttre blocket, vet inte ens scala om att det anda aet existerar. Resultatet av den här utskriften blir alltså 42.

f) Ett fel uppstår. Variabeln a initieras två gånger i samma namespace.

Förklaring till felet:

I det yttre blockets första sats initieras variabeln `a` med värdet 42. I det yttre blockets tredje sats försöker vi definiera en ny variabel med samma namn. I och med att vi befinner oss i samma namespace, krockar namnen.

Förklaring till vad som händer i sats två:

I det inre blocket har vi inte definierat någon variabel `a`. Till en början hittar alltså inte scala något sådant. Då letar scala vidare i det namespace som finns utanför det inre blocket och hittar variabeln som vi definierade i det yttre blockets första sats. Denna variabel får sitt värde förändrat.

g) Fel. Framåtreferens. Förklaring:

Det är inte tillåtet att referera till variabler som initieras senare i koden.

h) Skriver ut 85. Förklaring:

I och med att vi den här gången initierade variabeln `b` och gav den ett värde innan vi använder oss av den, slipper vi problemet ovan.

i) Skriver ut 85. Förklaring:

Det är tillåtet att referera till funktioner som definieras senare i koden.

j) Skriver ut 85. Förklaring:

`a.b` refererar till variabeln `b` som ingår i objektet `a`. `a.a.a` refererar till variabeln `a`, som ingår i ett objekt som heter `a` som i sin tur befinner sig i ett annat objekt som också heter `a`.

k) Skriver ut 85. Förklaring:

Koden är identisk med förra deluppgiften förutom att ny rad används istället för semikolon.

l) I stora projekt med mycket kod, kan det vara svårt att hitta unika namn till alla sina variabler. Då är det en fördel om man kan hålla sina variabler i begränsade namespaces, så att de bara är tillgängliga precis när de behöver användas.

### Uppgift 14.

a) `script security smartcardio sound sql swing`

b) Radernas funktion i ordning:

1. Importerar `JOptionPane` från `javax.swing`

2. Definierar en metod som tar en sträng och öppnar en dialogruta med strängen.

3. Testar funktionen med argumentet `"Hej på dej!"`. En dialogruta öppnas med texten `"Hej på dej!"`.

4. Definierar en metod som tar emot en sträng som argument och öppnar en input-dialogruta med strängen.

5. Testar funktionen med argumentet `"Vad heter du?"`. En dialogruta öppnas med texten `"Vad heter du?"`. I ett fält kan man fylla i sitt namn. Funktionen returnerar namnet.

6. Importerar `showOptionDialog` från `JOptionPane` under namnet `optDlg`.

7. Definierar en metod som tar emot en sträng och en `Array` som argument och öppnar en flervalsdialog. Strängen ska innehålla frågan som flervalsdialo-

gen visar upp. Arrayn ska innehålla alternativen som användaren ska välja mellan.

8. Testar funktionen med argumenten "Vad väljer du?" och `Array("Sten", "Sax", "Påse")`. En dialogruta kommer upp och man får möjlighet att välja sten sax eller påse. Funktionen returnerar valet som man gör.

c) På alla ställen där `JOptionPane` förekommer, hade man istället fått skriva `javax.swing.JOptionPane`.

d) -

**Uppgift 15.** a) `jar cvf [namn på skapad fil] [namn på input-filer]`

b) -

**Uppgift 16.** a) -

b) -

### 3. Lösningar till övning functions

#### Uppgift 1.

a)

```
def öka(x: Int): Int = x+1
```

b) Int

c) Kompilatorn försöker lista ut vad för returtyp det är och lägger till det själv.

d) För om det skulle bli error och du förväntar dig en returtyp men får en annan så kan det betyda att du har en bug i programmet. Det gör även programmet mer lättläsligt.

e) När man pratar om parameter menar man variabeln som används som indata till funktionen, medans argument är den faktiska indatan. Så i detta fallet så är x parametern, vilket är namnet vi get parametervariabeln, medans 42 är argumentet.

f) 46

g)

```
def minska(x: Int): Int = x-1
```

h) 42

#### Uppgift 2.

a) -100

b) 15

c) 185

d) 256

**Uppgift 3.** Funktionen lägger helt enkelt ihop två värden och om det andra saknas så lägger den bara på 1 till första värdet, d.v.s. om andra värdet saknas antas det vara 1.

Så det första anropet returnerar 44, det andra 43 och det sista returnerar även det 43 då j antas vara 1.

#### Uppgift 4.

a) Utskriften blir följande:

```
Namn: Finkodare, Kim  
Namn: Oval, Viktor  
Namn: Triangelsson, Stina
```

Eftersom vi har namngett argumenten så behöver vi inte nödvändigtvis skriva argumenten i rätt ordning. Att namnge argumenten i andra anropet gör ingen skillnad, men i tredje så skriver vi egentligen in argumenten i fel ordning.

b) Det blir lättare att hålla reda på vad som är vad både när man skriver och sedan när man ska läsa koden. Det låter oss även skriva argument i den ordningen som känns naturligast för oss istället för vad funktionen har dikterat.

**Uppgift 5.** Detta är alla olika sätt att köra en funktion över alla element i en samling

- a) `Vector(1, 2, 3, 4, 5)`
- b) `Vector(0, 1, 2, 3, 4)`
- c) `Vector(1, 2, 3, 4, 5)`
- d) `Vector(0, 1, 2, 3, 4)`
- e) `Vector(1, 2, 3, 4, 5)`
- f) `Vector(0, 1, 2, 3, 4)`
- g) `Vector(13, 4, 42, -7)`
- h) `Vector(11, 2, 40, -9)`

**Uppgift 6.**

- a) `dallas`
- b) `dallas`
- c) Koden skriver ut `dallas` när du sparar variabeln för proceduren skriver ut när den anropas, men den returnerar inget så `print(x)` skriver inte ut något
- d) Det är en procedur så den returnerar inget att skriva ut
- e) Det är en procedur så den returnerar inget att skriva ut
- f) Det är en procedur så den returnerar inget att skriva ut
- g) För att man ska vara säker på att den faktiskt är en procedur och inte gör något man inte väntat sig. Det är ett bra sätt att bugtesta för ifall det blir ett exception så kanske det finns något fel man borde kolla på.

**Uppgift 7.**

- a) `snark, Int = 42`
- b) `snark snark snark, Int = 42`  
Den evaverar inte uttrycket förrän det behövs så flera `snark` ger bara ett resultat för det är bara det som begärs
- c) `2`
- d) `2`  
Det är ingen större skillnad när vi bara skickar in en etta.
- e) `snark, Int = 84`
- f) När vi kallar på `callByValue` så skickar vi in `snark` som ett värde, och därmed behöver `x` bara beräknas en gång medans när vi kallar på `callByName` så skickar vi den som en funktion och därmed kallas `snark` på två gånger i funktionen för att beräkna `x` båda gångerna  
`snark snark, Int = 84`

g) görDetta är en kontrolstruktur som helt enkelt exekverar koden den matas med, görDettaTvåGånger gör just vad den säger. Detta är dock grunderna för vad som kan bli mycket mer avancerat om man kombinerar detta med loopar eller if-satser, som i sig är kontrolstrukturer.

**Uppgift 8.** Först så adderas 22 och 20 för att bli 42

Sedan adderas först 1 och 19 och det adderas sen med 22 för att tillslut bli 42.

**Uppgift 9.**

a) -

b) I den första parameterlistan så anges hur många gånger koden i den andra parameterlistan ska exekveras. så `upprepa(10)(println("hej"))` printar hej 10 gånger

**Uppgift 10.**

a) Man kan spara en funktion som en variabel och funktioner kan likt andra värden sparade i variabler användas i andra funktioner så länge det är godkänd indata. Så femte raden blir identisk med tredje.

b) Kompilatorn saknar en parameterlista så den kastar ett fel, genom att ange `_` så säger vi åt den att vi tar emot en godtycklig parameter.

c)

```
def dec(x: Int): Int = x - 1
val g = dec _
Vector(12, 3, 41, -8).map(g)
```

d) `Int => Int`

`g` har samma typ som `f` alltså `Int => Int`

e) `d = 84`, `h = 21`. Räkna tar en funktion och ger den det första argumentet som indata.

**Uppgift 11.** När man gör curryfunktioner så skjuter man upp att ange det andra värdet till senare och på så sätt gör nyafunktioner så att säga. När vi sparar undan variabeln `f` så har vi angett första argumentet men den väntar fortfarande på det andra som vi anger sen vilket ger ett resultatvärde.

Samma sak senare, genom att skapa variablerna `inc` och `dec` som summan av `+1` respektive `-1` så har vi skapat våra `inc` och `dec` funktioner från tidigare funktioner.

**Uppgift 12.**

a) -

b) -

c)

```
---- Frekvenser ----
```

```

Antal tecken: 1932
Antal ord: 337
Antal meningar: 84

---- Frekvenser ----
Antal tecken: 1890
Antal ord: 295
Antal meningar: 126

---- Frekvenser ----
Antal tecken: 3824
Antal ord: 633
Antal meningar: 210

```

Först och främst, vi har default argument 42 så det är det som används vid anropet. Detta används för att multiplicera s1 och s2 i Test när man anropar printFreq. statistics objektet använder i sin tur funktionerna i stringfun för att räkna ord och meningar. Resultatet presenteras av statistics, vilket är det vi ser.

- d) vi ser att stringfun är enbart funktioner och har därmed inget tillstånd. statistics har ett tillstånd eftersom variabeln history sparar vad som skett, så när man anropar funktioner i objektet så kan objektet ändra beteende beroende på dess tillstånd, tillståndet består alltså av history.

### Uppgift 13.

- inc, addY och isPalindrome. Notera att y sätts till x's värde i början vilket är 0 och sedan kan det inte ändras eftersom det är en **val**.
- Försök att med samma argument få olika resultat med samma funktion genom att ändra x
- Vad är x och y?
- y

### Uppgift 14.

- Först notera att plus med bara paranteser och med apply är indentiska anrop, för det är det som är tricket med ett object med apply metod man kan kalla på den som en funktion.

Sedan sparar vi en funktion som add, men eftersom alla funktioner också är object så har de några andra metoder man också kan anropa vilket vi ser med TAB.

Till sist så sparar vi en ny funktion inc som en curry funktion av add med 1 som argument.

- 

```

1 scala> object slumptal{ def apply(a: Int, b: Int) = (math.random * b + a).toInt
2   defined object slumptal
3
4 scala> (1 to 100).foreach{i => print(slumptal.apply(1,6) + " ")}
5 3 5 6 6 5 3 4 3 2 3 1 3 1 2 2 5 1 2 6 2 1 1 4 5 5 3 4 6 5 1 1 2 3 1 1 1 4 4 6 1
6 scala> (1 to 100).foreach{i => print(slumptal(1,6) + " ")}

```

7 4 2 1 6 5 2 5 2 2 3 1 3 3 3 5 1 6 1 1 2 2 2 2 3 6 1 5 6 4 2 3 3 2 2 4 1 5 4 6

### Uppgift 15.

a) Notera vid deklarationen av nu, sen och igen så är det bara nu som tar tid och skriver ut sin text. För nu evalueras men de andra väntar.

Men när vi ska kalla på dem så tar nu ingen tid och skriver inte ut nu medans sen och igen nu tar tid och skriver ut sin text. För nu har redan evaluerats men de andra behöver evalueras för de kallas på.

Och när vi kallar på dem för andra gången så är det bara igen som tar tid. För nu och sen är evaluerade och vid det här laget identiska medans igen behöver evalueras varje gång man kallar på den.

Vid deklaration av objektet så går allt bra, när vi kallar på liten så får vi 42 men när vi kallar på stor så får vi exception. Eftersom objekt är lata så evalueras inte objektet förrän vi anropar något ur det men stor är också lazy så den blir inte ett problem förrän just den anropas.

b) **val** evalueras direkt, **lazy val** evalueras när det behövs medans **def** evalueras varje gång det behövs.

c) När vi skapar objekt `ÄrLata` så skrivs inget ut för det evalueras inte förrän vi kallar på det, som vi gör nästa rad då skrivs nu ut. När vi sedan anropar sen evalueras inget och nu skrivs inte ut.

`{val x=y; val y = 42}` kastar error eftersom y inte är evaluerad när vi försöker evaluera x.

När vi skapar buggig så varnar den och vi ser varför på nästa rad då att a verkar vara lika med 0. Eftersom b inte är evaluerad än så blir det 0 men till skillnad från tidigare vet **val** a iallafall att den är en Int eftersom objektet med b är åtminstone definerat.

funkar fungerar just för att a är en **lazy val** och evalueras då inte förrän efter b evaluerats och ger därför 42 som den ska.

nowarning har samma problem som buggig men ger ingen varning och därför försöker skriva ut innan one är evaluerad och ger därför nollor.

d) När man vill skapa ett objekt som funkar eller fixa problemet i no warning, man kan vilja ha sina variabler i just den ordningen p.g.a. läslighet.

Men även om man inte vill slöa ner ett system med en massa arbete när allt deklarerats på en gång utan tar det hellre gradvis allteftersom det används.

### Uppgift 16.

a) Utskrift:

```
inc[x = 0]
```

```
dec[x = 1]
```

```
inc[x = 0]
```

```
1
```

inc kallar på dec som i sin tur kallar på inc med argumentet 0. den sista funktionen returnerar sedan 1 varpå nästa minskar till 0 och den sista ökar till 1.



```

    add[x = 1, y = -2]
dec[x = 1]
dec[x = 0]
add[x = 1, y = -1]
dec[x = 1]
add[x = 1, y = 0]
1

```

add kallas på tre gånger, add längst ner kallar på dec två gånger på varandra för att returnera -1 till andra inc som tar det som argument.

Den andra add kallar på dec en gång och returnerar 0 till första add

Den ursprungliga add returnerar till sist 1 utan att kalla på några andra funktioner

b) Stacken för x när den är som djupast

inc
dec
inc

När vi har nått tredje add och den kallat på dec så ser den ut så här för två iterationer.

dec
add
add
add

Sedan vid det andra add så ser den ut så här i en iteration varpå den sedan rensas

dec
add
add

### Uppgift 17.

```

a) 1
add[x = 1, y = -2]
dec[x = 1]
dec[x = 0]
add[x = 1, y = -1]
dec[x = 1]
add[x = 1, y = 0]
1

```

Vi saknar utskrift när den arbetar med x för den använder de funktioner som den känner till vilket är de versioner utan utskrift, när vi kallar på add så får vi dock utskrift när vi kallar på inc samt dec för add använder sin lokala variant.

b) Den stora fördelen är att man kan separera kod i funktioner lokalt utan att påverka något utanför och därmed göra sin kod mer lättläst. Det kommer även dock till stor nytta ifall man vill ha annan funktionalitet lokalt än allmänt, då kan man definiera en ny lokal funktion med samma namn som gör något lite anorlunda.

### Uppgift 18.

a) `Vector(2, 3, 4, 5)` Läger till 1 på varje  
`Vector(2, 3, 4, 5)` Identisk med ovan  
`Vector(2.0, 4.0, 8.0, 16.0)` Ger 2 upphöjt med talen från vektorn  
`Vector(1.0, 4.0, 9.0, 16.0)` Talen upphöjt med 2  
`Vector(1, 2, 3, 4)` Skriver ut talen som sträng  
`Vector(1, 2, 3, 4)` Identisk med ovan

b) `Int => Int Int => Int Int => Double Int => Double Int => String Int => String`

Den vet vad den behöver utgå ifrån och på samma sätt som man i vanliga fall inte explicit behöver ange returtyp för funktioner i scala så ser den vad för typ som returneras t.ex. `i.toString` returnerar en `String`

c) `Missing Parameter type` och `Missing Parameter type for expanded function`

### Uppgift 19.

a) `countdown` skriver ut `x` och kallar på `countdown` igen med `x-1` som argument om det är större än noll vilket innebär att samma sak görs igen tills `x` når 0.

`finalCountdown` gör samma sak fast med en `Byte` och den fortsätter även om `x` passerar 0 med de rekursiva funktionsanropen.

b) Eftersom vi hade `1/x` efter rekursionsanropet innan så kom vi aldrig dit för vi returnerade aldrig något utan gick bara djupare i stacken. Om vi placerar `1/x` tidigare så når vi den raden kod och den kastar ett exception då det är division med noll.

c) Den sista raden leder till mycket fler rekursiva anrop, för rekursionen avslutas när `y` är noll, inte om `x` är det.

## 4. Lösningar till övning data

### Uppgift 1.

- a) 42
- b) Lösningstext.

### Uppgift 2.

### Uppgift 3.

- a) 42
- b) Lösningstext.

### Uppgift 4.

- a) 42
- b) Lösningstext.

## 5. Lösningar till övning sequences

### Uppgift 1.

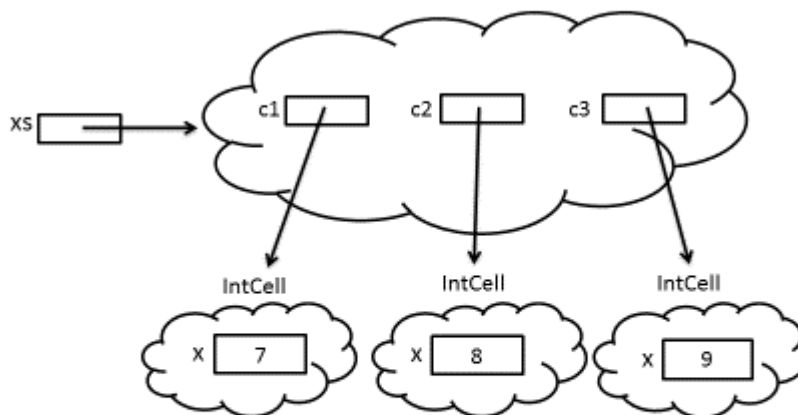
- a) 42;  
1  
2  
7  
42;  
WrappedArray(hej, på, dej)
- b) WrappedArray
- c) `def printAll(xs: Int*) = println(xs.size); xs.foreach(println)`
- d) Storleken "0" skrivs ut och inget annat.

### Uppgift 2.

a)

```
1 scala.collection.immutable.Vector[IntCell] =  
2   Vector([Int](7), [Int](42), [Int](9))
```

Referenserna till c2 och xs ändras aldrig. xs kommer fortfarande ha tre vektorer som refererar till c1, c2, c3, däremot refererar dessa i sin tur till var sin int som är Mutable. I detta fallet ändras c2.x:s referens från 8 till 42.



b)

c) Istället för att skriva `IntCell(var x: Int)` så kan man skriva `IntCell(val x: Int)` där varje cells intvärde kommer vara oförändlig. Alltså då attributen till objektet är "Val" så kommer även de att vara oförändliga.

**Uppgift 3.**

a)

```
def copyAppend(xs: Array[Int], x: Int): Array[Int] = {  
  val n = xs.size  
  val ys = Array[Int](n+1)  
  var i = 0  
  while(i < n) {  
    ys(i) = xs(i)  
    i += 1  
  }  
  ys(n) = x  
  ys  
}
```

b)

```
1 xs: scala.collection.mutable.ArrayBuffer[Int] = ArrayBuffer()  
2 ArrayBuffer(1, 1, 2)  
3 ArrayBuffer(1, 1, 2, 3)  
4 ArrayBuffer(1, 1, 2, 3, 5)  
5 ArrayBuffer(1, 1, 2, 3, 5, 8)  
6 ArrayBuffer(1, 1, 2, 3, 5, 8, 13)  
7 ArrayBuffer(1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21)  
8 ArrayBuffer(1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34)  
9 ArrayBuffer(1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55)  
10 ArrayBuffer(1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89)  
11 ArrayBuffer(1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144)  
12 Int = 144  
13 Int = 12
```

c) xs.size = 46

xs(45) = 1836311903

(Ha en arrayBuffer av typen Long istället och byt 100 mot Int.MaxValue och ta det nästsista elementet i sekvensens (det sista kommer vara över))

**Uppgift 4.**

a) Nej det gör det inte. Då ys tilldelas xs.toArray kopieras datan från xs över i en array (som är mutable) vilket är en annan referens än den till xs. Detta innebär att xs och ys inte "pekar" på samma objekt längre.

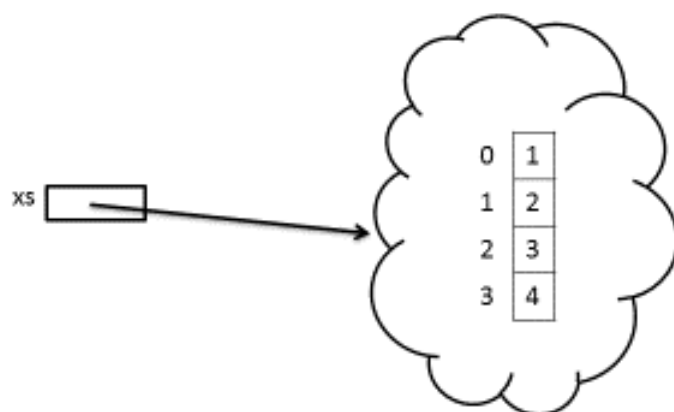
b) Ja därför båda är array och nu kopieras referensen till ys över till zs. Därför kommer alla ändringar i zs att påverka ys (så länge de pekar på samma referens).

c) Nej det gör det inte. Se a).

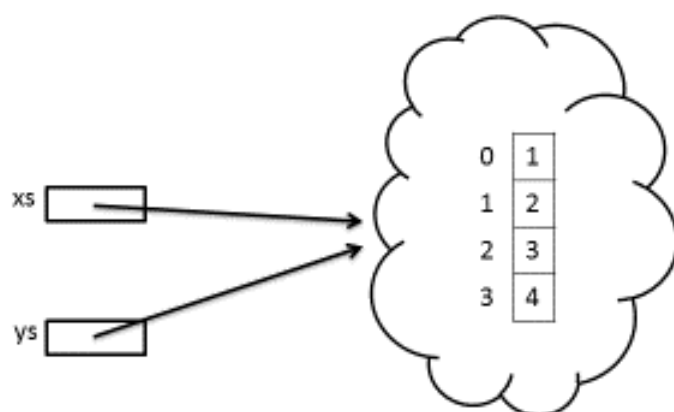
**Uppgift 5.**

a) Den andra parametern anger hur stor den nya vektorn som returneras ska vara.

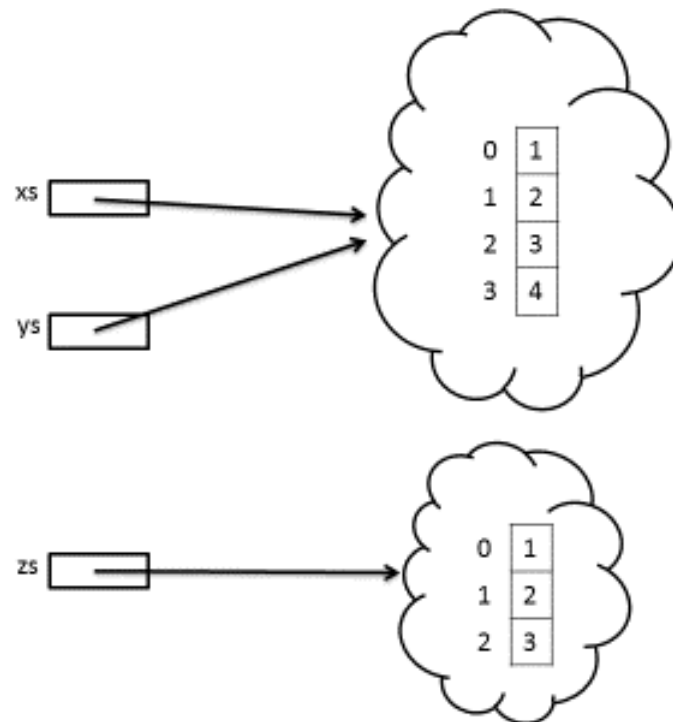
b)



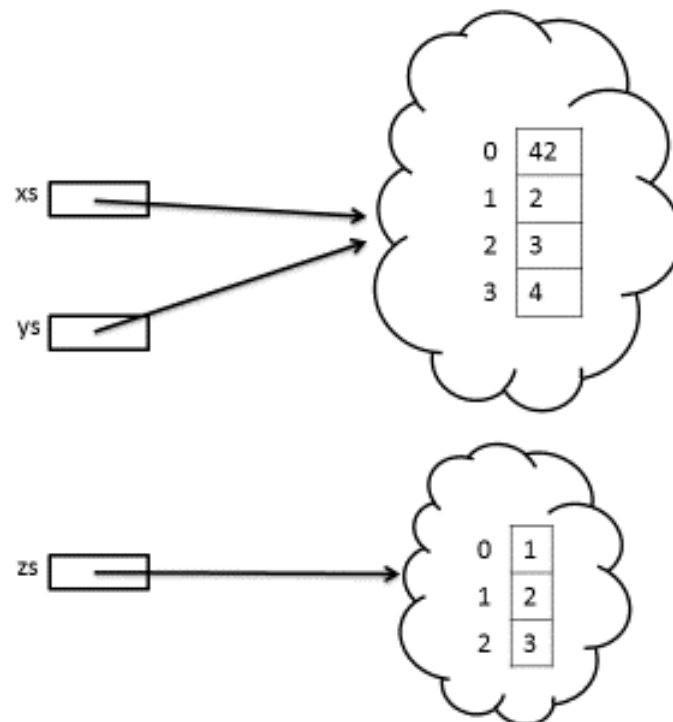
1.



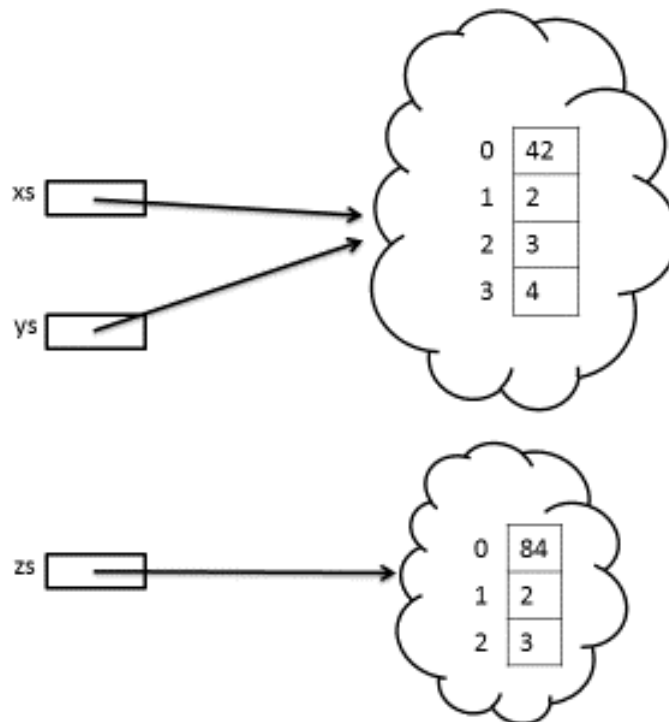
2.



3.



4.



5.

```
xs = Array(42, 2, 3, 4)
```

```
ys = Array(42, 2, 3, 4)
```

```
zs = Array(84, 2, 3)
```

`xs` och `ys` refererar till samma objekt och då deras första `IntCell`:s värde ändras till 42, så kommer förändringen att ske för båda. `zs` har en referens till ett annat objekt med ett mindre element. Att `zs`:s första element ändras, påverkar inte `xs` och `ys`.

### Uppgift 6.

a)

```
def seqReverseCopy(xs: Array[Int]): Array[Int] = {
  val n = xs.size
  val ys = Array[Int](n)
  var i = 0
  while(i < n) {
    ys(n-i-1) = xs(i)
    i += 1
  }
  ys
}
```

b)

```
def seqReverseCopy(xs: Array[Int]): Array[Int] = {
```



```

val n = xs.size
val ys = Array[Int](n)
for(i <- n-1 to 0 by -1) ys(n-i-1) = xs(i)
ys
}

```

c) Se b).

### Uppgift 7.

a)

```

def reverseString(s: String): String = {
  val sb = new StringBuilder(s)
  val n = sb.length
  for (i <- 0 until n / 2) {
    val temp = sb(i)
    sb(i) = sb(n - i - 1)
    sb(n - i - 1) = temp
  }
  sb.toString
}

```

b)

```

def isPalindrome(s: String): Boolean = {s == reverseString(s)}

```

c)

```

def isPalindrome(s: String): Boolean = {
  val n = s.length
  var foundDiff = false
  var i = 0
  while (i < n/2 && !foundDiff) {
    foundDiff = s(i) != s(n - i - 1)
    i += 1
  }
  !foundDiff
}

```

### Uppgift 8.

a) xs.filter(\_ == 6).size

b) xs.filter(\_ % 2 == 0).size

c)

```

1 scala.collection.immutable.Map[Int,scala.collection.immutable.Vector[Int]] =
2   Map(1 -> Vector(5, 3, 1, 1, 3, 5, 1, 1, 3), 0 -> Vector(6, 6, 2, 6))
3 scala.collection.immutable.Map[Int,scala.collection.immutable.Vector[Int]] =

```

```

4   Map(1 -> Vector(5, 3, 1, 1, 3, 5, 1, 1, 3), 0 -> Vector(6, 6, 2, 6))
5   scala.collection.immutable.Map[Int,scala.collection.immutable.Vector[Int]] =
6   Map(2 -> Vector(5, 5, 2), 1 -> Vector(1, 1, 1, 1), 0 -> Vector(3, 6, 3, 6, 3,
7   (2,Vector(5, 5, 2))
8   (1,Vector(1, 1, 1, 1))
9   (0,Vector(3, 6, 3, 6, 3, 6))
10  freqEvenOdd: scala.collection.immutable.Map[Int,Int] = Map(1 -> 9, 0 -> 4)
11  nEven: Int = 4
12  nOdd: Int = 9

```

d) `xs.groupBy(i => i)` skapar en map där nycklarna är alla unika element och värdena är av samma värde som respektive nyckel.

e) `val freq: Map[Int, Int] = xs.groupBy(i => i).map(p => (p._1, p._2.size))`

f)

```

def tärningsRegistrering(xs: Array[Int]): Array[Int] = {
  val f = Array.fill(7)(0)
  f(0) = xs.size
  var i = 0
  while (i < f(0)) {
    f(xs(i)) += 1
    i += 1
  }
  f
}

```

## Uppgift 9.

a)

**Indata** : En sekvens *xs* av typen `Array[Int]` och *pos*  
**Resultat**: En ny sekvens av typen `Array[Int]` som är en kopia av *xs* fast med elementet på plats *pos* borttaget

```

1  n ← antalet element xs
2  ys ← en ny Array[Int] med plats för n - 1 element
3  for i ← 0 to pos - 1 do
4    | ys(i) ← xs(i)
5  end
6  ys(pos) ← x
7  for i ← pos + 1 to n - 1 do
8    | ys(i - 1) ← xs(i)
9  end
10 return ys

```

b)

```

def removeCopy(xs: Array[Int], pos: Int): Array[Int] = {
  val n = xs.size
  val ys = Array.fill(n - 1)(0)
  for (i <- 0 until pos) ys(i) = xs(i)

```

```

for (i <- pos+1 until n) ys(i - 1) = xs(i)
ys
}

```

### Uppgift 10.

a)

**Indata** : En sekvens  $xs$  av typen `Array[Int]` och  $pos$   
**Resultat**: En uppdaterad sekvens av  $xs$  där elementet på plats  $pos$  tagits bort och efterföljande element flyttas ett steg mot lägre index med ett sista element som är 0

```

1  $n \leftarrow$  antalet element  $xs$ 
2 for  $i \leftarrow pos + 1$  to  $n - 1$  do
3   |  $xs(i - 1) \leftarrow xs(i)$ 
4 end
5  $xs(n - 1) \leftarrow 0$ 

```

b)

```

def remove(xs: Array[Int], pos: Int): Unit = {
  val n = xs.size
  for (i <- pos+1 until n) xs(i - 1) = xs(i)
  xs(n-1) = 0
}

```

### Uppgift 11.

a) Antingen kan du skapa en ny instans av `java.util.Random` genom att skriva: **val** r1 = **new** java.util.Random. Men om `java.util.Random` importeras kan "java.util" skippas och istället skrivs: **val** r2 = **new** Random. Som valfritt argument kan ett slumpvalsfrö av typen `Long` skickas med när en ny instans skapas, e.g. **val** r3 = **new** Random(42L). `nextInt(x)` skapar ett slumptal från och med 0, upp till x (exklusive x).

b)

```

1 import java.util.Random // Importerar Random
2
3 frö: Long = 42 // Ett slumpvalsfrö av värdet 42L skapas.
4
5 // Skapar ett Random objekt med slumpvalsfrö "frö".
6 rnd: java.util.Random = java.util.Random@2f410acf
7
8 res0: Int = 7 // Slumpade fram ett tal från 0 till och med 9.
9
10 9 8 8 8 9 7 2 1 4 0 0 3 8 8 4 5 9 1 3 3 5 1 1
11 3 3 3 6 3 4 7 5 7 8 7 6 9 7 0 3 0 6 6 1 0 8 1
12 1 1 0 5 3 5 1 5 3 5 9 9 5 1 8 9 0 6 4 7 5 7 9
13 6 4 0 8 1 0 9 6 6 3 2 7 9 2 7 0 6 9 8 5 0 0 8
14 9 2 7 7 3 5 1 3 // Slumpar och skriver ut 100 tal från 0 till och med 9.
15

```

```

16 // Skapar ett Random objekt med slumpvalsfrö "frö".
17 rnd1: java.util.Random = java.util.Random@31e4bb20
18
19 // Skapar ett Random objekt med slumpvalsfrö "frö".
20 rnd2: java.util.Random = java.util.Random@45e37a7e
21
22 // Skapar ett Random objekt med slumpvalsfrö med
23 // värdet av vad tiden är just nu i nanosekunder.
24 rnd3: java.util.Random = java.util.Random@57eda880
25
26 // Skapar ett Random objekt med slumpvalsfrö
27 // med värdet (math.random * Long.MaxValue).toLong.
28 rnd4: java.util.Random = java.util.Random@79da1ec0
29
30 flip: (r: java.util.Random)String // Skapar en funktion som singlar slant.
31
32 // Singlar slant med alla fyra Random
33 // objekt 100 gånger samt printar ut resultatet.
34 xs: scala.collection.immutable.IndexedSeq[(String, String, String, String)] =
35 Vector((krona,krona,krona,klave), (klave,klave,krona,krona), (krona,krona,klave,klave),
36 (klave,klave,krona,klave), (klave,klave,krona,krona), (krona,krona,klave,krona),
37 (klave,klave,klave,klave), (krona,krona,klave,krona), (krona,krona,klave,krona),
38 (klave,klave,krona,klave), (krona,krona,krona,klave), (klave,klave,krona,klave),
39 (klave,klave,krona,krona), (klave,klave,klave,krona), (klave,klave,klave,krona),
40 (krona,krona,klave,klave), (klave,klave,klave,klave), (krona,krona,klave,krona),
41 (krona,krona,klave,klave), (krona,krona,klave,klave), (krona,krona,klave,krona),
42 (klave,klave,klave,klave), (klave,klave,krona,krona), (klave,klave,klave,klave),
43 (krona,krona,krona,krona), (krona,krona,krona,klave)...
44
45 // Kollar om det finns något värde som rnd1
46 // har genererat men som inte rnd2 genererat.
47 res1: Boolean = false
48
49 // Kollar om det finns något värde som rnd1
50 // har genererat men som inte rnd3 genererat.
51 res2: Boolean = true

```

c) Vid felsökning och vid simulering där man vill att samma "sluppmässiga" sekvens uppstår varenda gång.

d) Ja.

e) <https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/lang/Math.html#random%28%29> - säger att den skapar ett nytt java.util.Random-objekt.

f) Den skapar ett sluppmässigt slumpvalsfrö. För mer information, se: <https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/util/Random.html#Random->

### Uppgift 12.

```

def testRandom(r: Random, n: Int): Unit = {
  val xs = Array.fill(n)(r.nextInt(6) + 1)
  val f = tärningsRegistrering(xs)
  println("Antal kast: " + f(0))
  for (i <- 1 to 6) println(s"Antal $i:or: " + f(i))
}

```

**Uppgift 13.**

a) -

b)

```

1 Rolling the dice 10000 times with seed 42
2 Number of 1's: 1654
3 Number of 2's: 1715
4 Number of 3's: 1677
5 Number of 4's: 1629
6 Number of 5's: 1643
7 Number of 6's: 1682

```

Simulerar 10000 tärningskast (med slumpfrasfrö 42) och skriver ut förekomsten av respektive tärningskast.

c) Array i scala deklareras: **val** scalaArray = Array.ofDim[Int](6) medan i java skrivs: `int[] javaArray = new int[6];` **for**-sats i scala skrivs: **for**(i <- 0 to n) medan i java skrivs: **for** (int i = 0; i < n; i++). I java måste semicolon skrivas efter varje operation samt att typen måste explicit definieras vid variabeldeklaration. I scala behövs inga semicolon (förutom för att separera operationer på samma rad) och scala bestämmer typen implicit, alltså att kompilatorn "gissar" typen av variabeln som deklareras.

d) Lägg till `System.out.println(i);` i for-looparna

e)

```

// DiceReg2.java
import java.util.Random;
public class DiceReg2{
    public static int[] diceReg = new int[6];
    private static Random rnd = new Random();

    public static int parseArguments(String[] args){
        int n = 100;
        if(args.length > 0) {
            n = Integer.parseInt(args[0]);
        }
        if(args.length > 1) {
            int seed = Integer.parseInt(args[1]);
            rnd.setSeed(seed);
        }
        return n;
    }

    public static void registerPips(int n) {
        for(int i = 0; i<n; i++) {
            int pips = rnd.nextInt(6);

```

```

        diceReg[pips]++;
    }
}

public static void main(String[] args) {
    int n = parseArguments(args);
    registerPips(n);
    printReg();
}
}

```

f)

```

1 // Skriver ut förekomsten av 1000 tärningskast med slumpvalsfrö 42.
2 Number of 1's: 165
3 Number of 2's: 163
4 Number of 3's: 178
5 Number of 4's: 183
6 Number of 5's: 156
7 Number of 6's: 155
8
9 // Skriver ut diceReg-attributet
10 res1: Array[Int] = Array(165, 163, 178, 183, 156, 155)
11
12 // Skriver ut diceReg-attributet efter 1000 till kast.
13 res2: Array[Int] = Array(329, 325, 349, 360, 324, 313)
14
15 // Skriver ut diceReg-attributet efter 1000 till kast.
16 res3: Array[Int] = Array(498, 484, 531, 513, 485, 489)
17
18 // Det blir runtime error då attributet rnd är
19 // private och kan inte nås via REPL:n.
20 <console>:11: error: value rnd is not a member of object DiceReg2
21   DiceReg2.rnd
22     ^

```

g)

```

1 value [diceReg/rnd] is not a member of object DiceReg2

```

h) Om man ska spara under någon data som man inte vill att användaren, eller någon annan, inte ska kunna komma åt. T.ex. om du gör en bankapp vill du inte att nyckeln som du använder för att autorisera en användare ska vara tillgänglig för då kan hackare använda det för att ta sig in på kontot och stjäla pengar!

### Uppgift 14.

a) `hasNextInt()` kollar enbart om det finns ett till tal och returnerar **true/false**. `nextInt()` "hoppar" till nästa tal och returnerar det. Se <https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/util/Scanner.html#hasNextInt%28%29> och <https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/util/Scanner.html#nextInt%28%29>

28%29.

- b) -
- c) -
- d)

```
1  import java.util.Random;
2  import java.util.Scanner;
3
4  public class DiceScanBuggy {
5      public static int[] diceReg = new int[6];
6      public static Scanner scan = new Scanner(System.in);
7
8      public static void registerPips() {
9          System.out.println("Enter pips separated by blanks: ");
10         System.out.println("End with -1 and <Enter>.");
11         boolean isPips = true;
12         while(isPips && scan.hasNextInt()){
13             int pips = scan.nextInt();
14             if(pips >= 1 && pips <= 6) {
15                 diceReg[pips-1]++;
16             } else {
17                 isPips = false;
18             }
19         }
20     }
21
22     public static void printReg(){
23         for(int i = 1; i<7; i++) {
24             System.out.println("Number of " + i + "'s: " + diceReg[i-1]);
25         }
26     }
27
28     public static void main(String[] args) {
29         registerPips();
30         printReg();
31     }
32 }
```

### Uppgift 15.

- a) ArrayBuffer.
- b) ArrayBuffer eller Array.
- c) Array.
- d) Vector.

## 5.1 Extrauppgifter

### Uppgift 16.

a)

```
def insertCopy(xs: Array[Int], x: Int, pos: Int): Array[Int] = {
  val n = xs.size
  val ys = Array.ofDim[Int](n + 1)
  for (i <- 0 until pos) ys(i) = xs(i)
  ys(pos) = x
  for (i <- pos until n) ys(i + 1) = xs(i)
  ys
}
```

b) pos måste vara 0.

c)

```
1 java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: -1
```

d) Elementet  $x$  läggs till på slutet av arrayen, alltså kommer den returnerade arrayen vara större än den som skickades in.

e)

```
1 java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: 5
```

Man får `ArrayIndexOutOfBoundsException` då indexeringen är utanför storleken hos arrayen.

### Uppgift 17.

a)

**Indata** : En sekvens  $xs$  av typen `Array[Int]` och heltalen  $x$  och  $pos$   
**Resultat**: En uppdaterad sekvens av  $xs$  där elementet  $x$  har satts in på platsen  $pos$  och efterföljande element flyttas ett steg där sista elementet försvinner

```
1  $n \leftarrow$  antalet element  $xs$ 
2  $ys \leftarrow$  en klon av  $xs$ 
3  $xs(pos) \leftarrow x$ 
4 for  $i \leftarrow pos + 1$  to  $n - 1$  do
5    $xs(i) \leftarrow ys(i - 1)$ 
6 end
```

b)

```
def insert(xs: Array[Int], x: Int, pos: Int): Unit = {
  val n = xs.size
  val ys = xs.clone
  xs(pos) = x
  for (i <- pos + 1 until n) xs(i) = ys(i - 1)
}
```



```
}
```

**Uppgift 18.**

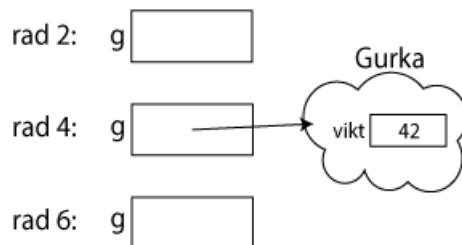
```
def tärningsRegistrering(xs: Array[Int]): Array[Int] = {  
  val f = Array.fill(7)(0)  
  f(0) = xs.size  
  for(i <- 0 until f(0)) f(xs(i)) += 1  
  f  
}
```

## 6. Lösningar till övning classes

### 6.1 Grunduppgifter

#### Uppgift 1.

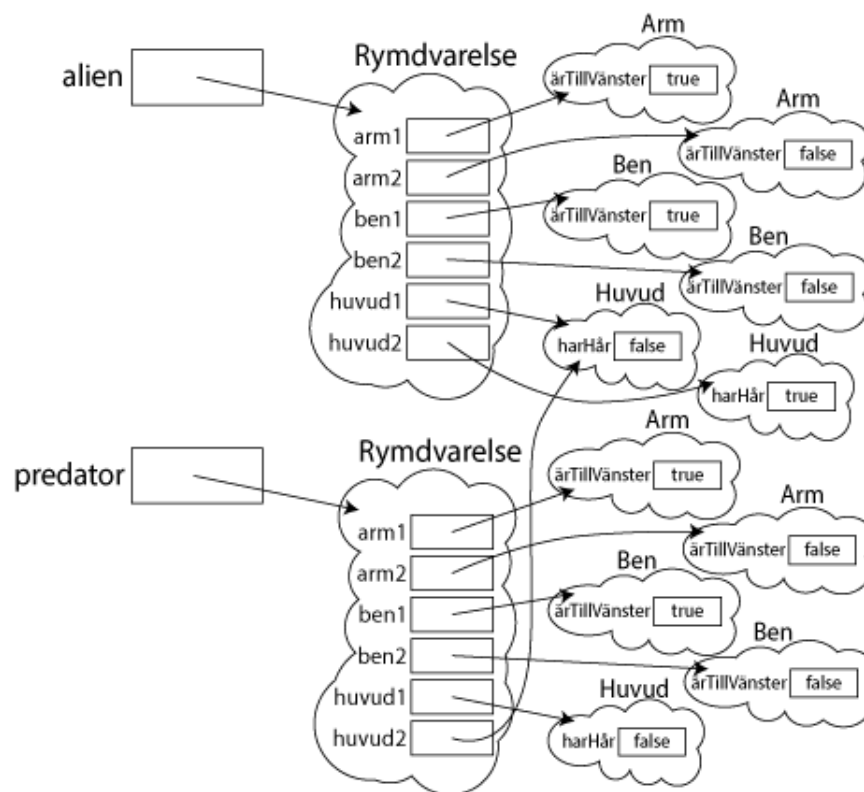
a) Rad 3 och 7 ger båda felmeddelandet "java.lang.NullPointerException". Detta eftersom g i båda fallen inte innehåller en referens till en Gurka utan pekar på inget – null".



b)

#### Uppgift 2.

a) Vi skapar två rymdvarelser, alien och predator, med två ben, två armar samt två huvuden (där det ena är skalligt och det andra har hår) vardera. Efter det är varken alien eller predator skallig eftersom båda har ett huvud med hår. Sen låter man referensen till predators huvud med hår referera till aliens huvud utan hår. Nu är predator helt skallig.



b)

c) Eftersom det inte längre finns någon referens som pekar på det objektet kommer Garbage Collector ta hand om det och kommer förr eller senare skrivas över av något annat som behöver sparas. Nej, det går inte att komma åt.

### Uppgift 3. Rad 2:

```
1 error: value vikt is not a member of Gurka1
```

Detta eftersom om man varken väljer att skriva **val** eller **var** skapar inte scala någon getter eller setter (metoder för att läsa/ändra en variabel) och därför ser det ut som att vikt inte finns för kompilatorn.

Rad 4: Denna rad skapar inte en error eftersom om man skriver **val** innan variabeln skapas en getter automatiskt och man kan därför komma åt vikt.

Rad 6:

```
1 error: value vikt in class Gurka3 cannot be accessed in Gurka3
```

I detta fallet skapas en getter men eftersom accessnivån sätts till **private** vet kompilatorn att man inte får komma åt variabeln utifrån.

Rad 11:

```
1 java.lang.NullPointerException
```

Detta eftersom kompisen är ingenGurka som inte pekar på något objekt och när man då försöker komma åt ett attribut från den kommer det inte funka.

Rad 12: Kommer inte generera en error eftersom när man kallar `kompisVikt` (som är `public`) försöker den komma åt `Gurka4(84, null).vikt`. `vikt` är `private val` vilket innebär att det har en getter och eftersom huvudobjektet också är av typen `Gurka4` är accessnivån tillräckligt hög.

Rad 13:

```
1 error: value vikt is not a member of Gurka5
```

När man sätter ett attribut till `private[this]` tillåts inte ens objekt av samma typ att komma åt variabeln och därför får man en error som säger att den inte finns.

Rad 17:

```
1 error: constructor Gurka6 in class Gurka6 cannot be accessed in object
```

Eftersom man satt klassparametrarna till `private` kan man inte komma åt konstruktorn och därför får man en error.

Rad 26:

```
1 error: constructor Gurka7 in class Gurka7 cannot be accessed in object
```

Samma anledning som på rad 17.

Rad 27:

```
1 java.lang.IllegalArgumentException: requirement failed: negativ vikt: -42
```

Kompanjonsobjektet har en requirement på att `vikt >= 0` vilket innebär att om det inte stämmer kommer man få en error av typen `IllegalArgumentException`.

Rad 30: Anledningen till att man kan sätta vikten till något negativt är att checken om det är negativt endast görs när man skapar `Gurka7` vilket innebär att i efterhand kan man ändra den till vilket värde som helst (av typen `Int`).

#### Uppgift 4.

a) Rad 16:

```
1 java.lang.IllegalArgumentException: requirement failed: negativ vikt: -42
```

Kompanjonsobjektet har en requirement på att `vikt >= 0` vilket innebär att om det inte stämmer kommer man få en error.

Rad 20:

```
1 java.lang.IllegalArgumentException: requirement failed: negativ vikt: -1
```

Eftersom settern har implementerat ett krav på att vikten måste vara större eller lika med 0 får man en error när man försöker sätta den till -1.

Rad 22:

```
1 java.lang.IllegalArgumentException: requirement failed: negativ vikt: -958
```

Eftersom 42-1000 är mindre än noll får man en error.

b) Man kan sätta egna mer specifika krav på vad som får göras med värdena så man har större koll på att inget oväntat händer.

**Uppgift 5.**

```

class Square(val x: Int, val y: Int, val side: Int) {
    val area: Int = side*side

    def move(dx: Int, dy: Int): Square = new Square(x + dx, y + dy, side)

    def isEqualSizeAs(that: Square): Boolean = this.side == that.side

    def scale(factor: Double): Square = new Square(x, y, (side*factor).toInt)

    override def toString: String = s"Square(x: $x, y: $y, side: $side)"
}

object Square {
    val unit: Square = new Square(0, 0, 1)

    def apply(x: Int, y: Int, side: Int): Square = new Square(x, y, side)

    def apply(): Square = new Square(0, 0, 1)
}

```

Eftersom s1, s2, s3 och Square.unit alla har en sida med längden 1 så kommer rad 3-5 returnera **true**. Rad 6 kommer returnera **false** eftersom s2.scale(math.Pi) sida är  $\pi$  och s2 fortfarande har sidan 1. Rad 7 kommer däremot returnera **true** då båda har sidan  $\pi$ .

**Uppgift 6.**

a) Variablerna a och b är båda objekt av en vanlig klass vilket kommer innebära att de jämförs med referenslikhet och eftersom de inte är samma objekt returnerar == **false**. c och d är däremot objekt av en case klass så de jämförs med strukturlikhet och eftersom de har samma vikt returnerar == **true**.

b) Både a eq b och c eq d ska returnera **false** eftersom de alla är olika objekt och det är referenslikhetsom gäller.

**Uppgift 7.**

- a) se e) för komplett lösning
- b) se e) för komplett lösning
- c) se e) för komplett lösning
- d) se e) för komplett lösning
- e)

```

case class Point(x: Int, y: Int) {

    def distanceTo(that: Point): Double = math.hypot(that.x - x, that.y - y)

    def distanceTo(x: Int, y: Int): Double = distanceTo(Point(x, y))

    def move(dx: Int, dy: Int): Point = Point(x + dx, y + dy)
}

```

```
object Point {
  //val origin: Point = new Point(0, 0)
  def origin: Point = Point(0, 0)
}
```

f) `==` och `!=` kollar strukturlikhet så om två objekt innehåller samma värden kommer `==` returnera **true** och `!=` **false** och vise versa. `eq` och `ne` kollar referenslikhet så om två variabler pekar på samma objekt kommer `eq` returnera **true** och `ne` **false** och vise versa.

g) **false**. Detta eftersom om `origin` implementeras som en metod som returnerar en ny `Point` varje gång den kallas kommer `Point.origin` inte peka på samma objekt varje gång metoden kallas (`eq` är referenslikhet).

h) Strukturlikhet bryr sig endast om innehållet i objekten och jämför det. Det kvittar alltså om det är samma objekt eller två olika så länge de innehåller samma värden. Referenslikhet kollar endast på om det är samma objekt variablerna pekar på och struntar fullständigt i om de innehåller samma värden.

### Uppgift 8.

```
class Square(val p: Point, val side: Int) {
  val area: Int = side*side

  def move(dx: Int, dy: Int): Square = new Square(p.move(dx, dy), side)

  def isEqualSizeAs(that: Square): Boolean = this.side == that.side

  def scale(factor: Double): Square = new Square(p, (side*factor).toInt)

  override def toString: String = s"Square(p: $p, side: $side)"
}

object Square {
  val unit: Square = new Square(new Point(0, 0), 1)

  def apply(x: Int, y: Int, side: Int): Square =
    new Square(new Point(x, y), side)

  def apply(): Square = new Square(new Point(0, 0), 1)
}
```

### Uppgift 9.

```
case class Point(p:(Int,Int)) {
  val x: Int = p._1

  val y: Int = p._2

  def distanceTo(that: Point): Double = math.hypot(that.x - x, that.y - y)

  def distanceTo(that: (Int, Int)): Double = distanceTo(Point(that))
}
```

```

def move(dx: Int, dy: Int): Point = Point(x + dx, y + dy)
}

object Point {
  val origin: Point = new Point(0, 0)
}

```

**Uppgift 10.** Inget! Eftersom både `Point(1,2)` och `Point((1,2))` är okej sätt att komma åt den nya klassen så kommer det se likadant utifrån och därför behöver man inte ändra något i `Square`.

### Uppgift 11.

a)

```

class Frog private (initX: Int = 0, initY: Int = 0) {
  private var _x: Int = initX
  private var _y: Int = initY
  private var _distanceJumped: Double = 0

  def jump(dx: Int, dy: Int): Unit = {
    _x += dx
    _y += dy
    _distanceJumped += Math.hypot(dx, dy)
  }

  def x: Int = _x
  def y: Int = _y

  def randomJump: Unit = {
    val r = scala.util.Random
    val xtmp = r.nextInt(10)+1
    val ytmp = r.nextInt(10)+1
    _x += xtmp
    _y += ytmp
    _distanceJumped += Math.hypot(xtmp, ytmp)
  }

  def distanceToStart: Double = Math.hypot(_x,_y)
  def distanceJumped: Double = _distanceJumped
  def distanceTo(that: Frog): Double = Math.hypot(_x - that.x, _y - that.y)
}

object Frog {
  def spawn(): Frog = new Frog()
}

```

b)

```

val f1 = Frog.spawn()
//test requirement 1 and 4
assert(f1.x == 0 && f1.y == 0, "Either x or y isn't 0")

f1.jump(4,3)
//test requirement 1 and 5

```

```

assert(f1.x == 4 && f1.y == 3, "Either x isn't 4 or y isn't 3")

f1.jump(4,3)
//test requirement 2
var text = "distanceJumped is " + f1.distanceJumped + ". Should be 10"
assert(f1.distanceJumped == 10, text)

f1.jump(-4,-3)
//test requirement 3
text = "distanceToStart is " + f1.distanceJumped + ". Should be 5"
assert(f1.distanceToStart == 5, text)

var f2 = Frog.spawn()
for (x <- 1 to 1000) {
  f2.randomJump
  //test requirement 5
  text = "Either x or y isn't in [1,10]. x:" + f2.x + ", y: " + f2.y
  assert(f2.x > 0 && f2.x <= 10 && f2.y > 0 && f2.y <= 10, text)
  f2 = Frog.spawn()
}

val f3 = Frog.spawn()
f3.jump(1,1)
val f4 = Frog.spawn()
f4.jump(4,5)
// Test distanceT()
text = "distanceTo is " + f3.distanceTo(f4) + ". Should be 5"
assert(f3.distanceTo(f4) == 5, text)

```

c) Getter

d) Om metoden har parametrar och retur-typen Unit. Det betyder troligen att parametrarna ändrar något istället för att skapa något nytt.

e)

```

class Frog private (initX: Int = 0, initY: Int = 0) {
  private var _x: Int = initX
  private var _y: Int = initY
  private var _distanceJumped: Double = 0

  def jump(dx: Int, dy: Int): Unit = {
    _x += dx
    _y += dy
    _distanceJumped += Math.hypot(dx, dy)
  }

  def x: Int = _x
  def y: Int = _y

  def x(newX: Int): Unit = {
    _distanceJumped += Math.abs(_x - newX)
    _x = newX
  }

  def y(newY: Int): Unit = {
    _distanceJumped += Math.abs(_y - newY)
    _y = newY
  }
}

```



```
}

def randomJump: Unit = {
  val r = scala.util.Random
  val xtmp = r.nextInt(10)+1
  val ytmp = r.nextInt(10)+1
  _x += xtmp
  _y += ytmp
  _distanceJumped += Math.hypot(xtmp, ytmp)
}

def distanceToStart: Double = Math.hypot(_x,_y)
def distanceJumped: Double = _distanceJumped
def distanceTo(that: Frog): Double = Math.hypot(_x - that.x, _y - that.y)
}

object Frog {
  def spawn(): Frog = new Frog()
}
```

f)

```
var noCollision = true
var counter = 0
val numberOfFrogs = 100
val distanceBetweenFrogs = 8
val frogArray = Array.fill(numberOfFrogs){Frog.spawn()}
(0 until numberOfFrogs).foreach(i => frogArray(i).x(i*distanceBetweenFrogs))
while (noCollision) {
  frogArray.foreach(frog => frog.randomJump)
  for (frog <- frogArray) {
    for (frog2 <- frogArray) {
      if (frog != frog2 && frog.distanceTo(frog2) < 0.5) {
        noCollision = false
      }
    }
  }
  counter += 1
}
print(counter)
```

## 6.2 Extrauppgifter

### Uppgift 12.

```
/** A mutable and expensive Square. */
class Square private (val initX: Int, val initY: Int, val initSide: Int) {

  private var nMoves = 0;
  private var sumCost = 0.0;
  private var _x = initX;
  private var _y = initY;
  private var _side = initSide;

  private def addCost: Unit = {
    sumCost += math.hypot(x - initX, y - initY) * side
  }

  /** The current position on the x axis */
  def x: Int = _x

  /** The current position on the y axis */
  def y: Int = _y

  /** The size of the side */
  def side = _side

  /** Scales the size of this square and rounds it to nearest integer */
  def scale(factor: Double): Unit = { _side = (_side * factor).round.toInt }

  /** Moves this square to position (x + xd, y + dy) */
  def move(dx: Int, dy: Int): Unit = {
    _x += dx; _y += dy;
    nMoves += 1
    addCost
  }

  /** Moves this square to position (x, y) */
  def moveTo(x: Int, y: Int): Unit = {
    _x = x; _y = y;
    nMoves += 1
    addCost
  }

  /** The accumulated cost of this Square */
  def cost: Double = sumCost

  /** Reset the cost of this Square */
  def pay: Unit = {sumCost = 0}

  /** A string representation of this Square */
  override def toString: String =
    s"Square[($x, $y), side: $side, #moves: $nMoves times, cost: $sumCost]"
}
```

```
object Square {  
  private var created = Vector[Square]()  
  
  /** Constructs a new Square object at (x, y) with size side */  
  def apply(x: Int, y: Int, side: Int): Square = {  
    require(side >= 0, s"side must be positive: $side")  
    val sq = (new Square(x, y, side))  
    created :+= sq  
    sq  
  }  
  
  /** Constructs a new Square object at (0, 0) with side 1 */  
  def apply(): Square = apply(0, 0, 1)  
  
  /** The total number of moves that have been made for all squares. */  
  def totalNumberOfMoves: Int = created.map(_._nMoves).sum  
  
  /** The total cost of all squares. */  
  def totalCost: Double = created.map(_._cost).sum  
}
```

### 6.3 Fördjupningsuppgifter

TODO!!!

## 7. Lösningar till övning traits

### 7.1 Grunduppgifter

#### Uppgift 1.

- a) Vector[Object].
- b) Det beror på att vektorns element är av typen Object. vikt är inte definierat för denna typ.
- c) -.
- d) Vector[Grönsak].
- e) Ja.
- f) -.
- g) Grönsak. \$anon\$1@88dfbe.

#### Uppgift 2.

a)

```
def skapaDjur: Djur =  
  {if(math.random > 0.5) new Ko else new Gris}
```

b)

```
class Häst extends Djur{ def väsnas = println("Gnääääägg") }  
def skapaDjur: Djur = {val r = math.random;  
  if(r < 0.33) new Ko else if(r < 0.67) new Gris else new Häst}
```

#### Uppgift 3.

a)

```
val c1 = Circle(Point(1, 1), 42)  
val r1 = Rectangle(Point(3, 3), 20, 30)  
c1.move(2, 3)  
r1.move(3, 2)
```

b) För Point: **def** moveTo(dx: Double, dy: Double): Point = Point(dx, dy).

För Shape: **def** moveTo(dx: Double, dy: Double): Shape.

För Rectangle: **override def** moveTo(dx: Double, dy: Double): Rectangle = Rectangle(pos.moveTo(dx, dy), **this**.dx, **this**.dy).

För Circle: **override def** moveTo(dx: Double, dy: Double): Circle = Circle(pos.moveTo(dx, dy), radius).

c) **def** distanceTo(that: Point): Double = math.hypot(that.x - x, that.y - y).

d) **def** distanceTo(that: Shape): Double = pos.distanceTo(that.pos).

#### Uppgift 4.

a)

```
fyle.filter(f => f.isInstanceOf[Ånka] && f.ärFlygkunnig).size
```

b)

```
val antalKrax: Int = fylle.filter(f => !f.ärSimkunnig).size * 2
val antalKvack: Int = fylle.filter(f => f.ärSimkunnig).size * 4
```

### Uppgift 5.

- a) Sätt **final** framför **class** i klasserna.
- b) error: illegal inheritance from final class Kråga.

### Uppgift 6.

- a) error: not found: value minHemlis.
- b) error: value vårHemlis in class Super\$class cannot be accessed in Sub.
- c) Ja.

### Uppgift 7.

- a) I Fyle:

```
protected var räknaLäte: Int = 0
def väsnas: Unit = { print(läte * 2); räknaLäte += 2 }
```

I Ånka: **override def** väsnas = { print(läte \* 4); räknaLäte += 4 }

- b) **def** antalLäten: Int = räknaLäte
- c) Om en klass som representerar en fågel som skulle ge ifrån sig fler/färre läten än en vanlig Fyle, behöver väsnas ändras. Denna metod behöver tillgång till räknaLäte, vilken inte får vara **private**.
- d) Räknar-variabeln ska inte kunna påverkas i någon annan del av programmet.

### Uppgift 8.

- a) B ärver A. C och D ärver B.
- b) 1. True eftersom c är av typen C.
- 2. False eftersom c inte är av typen D.
- 3. True eftersom d är av typen D som är en subtyp av B.
- 4. True eftersom c är av typen C som är en subtyp av B, som i sin tur är en subtyp av A.
- 5. True eftersom b är av typen D, som är en subtyp av B, som i sin tur är en subtyp av A.
- 6. True eftersom b är av typen D.
- 7. True eftersom a är av typen C som är en subtyp av B.
- 8. True eftersom c är av typen C som är en subtyp av AnyRef.
- 9. True eftersom c är av typen C som är en subtyp av Any.
- 10. Error eftersom isInstanceOf inte kan använda sig av AnyVal.

11. True eftersom c är av typen C som är en subtyp av Object (Object är java-representationen av AnyRef).
  12. Error eftersom instanceof inte kan testa om värdetyper (i detta fallet 42) är referenstyper.
  13. True eftersom 42 är av typen Int som är en subtyp av Any.
- c) 3. Går inte eftersom c inte är av typen D, utan typen C.
6. Går inte eftersom a inte är av typen D, utan typen C.
7. Går inte eftersom typen E inte finns.

### Uppgift 9.

- a) 2. Måste ha **override** framför b för att kunna ändra på metoden.
4. c är **private**, vilket betyder att den är gömd för subklasserna. Därför kan den inte överskuggas. Genom att ta bort **override** fungerar klassen.
5. En **final**-medlem måste ha ett bestämt värde. Kan lösas genom att tilldela **final** a ett värde eller ta bort **final**.
6. En **final**-medlem kan inte överskuggas, varken med eller utan **override**. Här får konflikterna tas bort.
7. Se 6.
8. Eftersom c inte finns i Super5 kan den inte överskuggas. Genom att ta bort **override** fungerar klassen.
10. Överskuggningen av **val** måste vara oföränderlig (immutable); detta är inte nödvändigtvis **def**. Löses genom att byta ut **def** a mot **val** a hos Sub10.
11. Samma problem som i 10.; **lazy val** kan vara föränderlig. Löses genom att ta bort **lazy**.
12. Samma problem igen! **var** är föränderlig, vilket bryter mot typsäkerheten när man försöker överskugga en **val**. Löses genom att ändra **var** till **val**.
15. **def** a = 43 och **val** c = "?" täcker inte allt som **var** kräver. Det behövs en setter för att kunna uppfylla kraven för överskuggning för en **var**. Dessutom finns det ingen anledning för en **val** att överskuggas; man kan ju ändra på den lite hur man vill!
- b) Sub3: a = 43, b = 43 eftersom medlemmen är överskuggad. c hittas inte eftersom den är **private**.
- Sub13: a = 43, b = 42, c = still lazy"eftersom medlemmen överskuggas.
- SubSub: a = 44 eftersom medlemmen överskuggas, b = 42, c = still lazy".
- c) -.

### Uppgift 10.

a)

```
val person = new Person("Person1")
val akademiker = new Akademiker("Person2", "LTH")
val student = new Student("Person3", "LTH", "D")
val forskare = new Forskare("Person4", "LTH", "Doktorand")
```

b)

```
val vec = Vector(person, akademiker, student, forskare)
for(i <- vec){ print(i.toString + i.namn) }
```

c) error: class Person is abstract; cannot be instantiated.

d) error: overriding value namn in class Person of type String; value namn needs 'override' modifier.

toString för Student: Student(Person3,LTH,D).

toString för Forskare: Student(Person4,LTH,Doktorand).

e)

```
trait Person {val namn: String; val nbr: Int}
trait Akademiker extends Person {val universitet: String}
case class Student(
  namn: String,
  nbr: Int,
  universitet: String,
  program: String) extends Akademiker
case class Forskare(
  namn: String,
  nbr: Int,
  universitet: String,
  titel: String) extends Akademiker
case class IckeAkademiker(
  namn: String,
  nbr: Int) extends Person
```

f) Man måste använda en klass om man behöver klassparametrar. Man måste använda en trait om man vill göra in-mixning med **with**.Se <http://www.artima.com/pins1ed/traits.html#12.7>.**Uppgift 11.**

a) Sättet är säkrare då man inte kan tilldela korten en färg som inte finns. Med heltalskonstanterna kan man till exempel ge ett kort färgen 5, vilken inte korresponderar till någon riktig färg.

b) **for** (f <- Färg.values; v <- 1 to 13) **yield** Kort(f,v)

c)

```
def blandadKortlek: Vector[Kort] = {
  val kortlek =
    for (f <- Färg.values; v <- 1 to 13) yield Kort(f,v)
  scala.util.Random.shuffle(kortlek)
}
```

d) **def** färgPoäng(xs: Vector[Kort]): Int = xs.map(\_.färg.toInt).sum

## 7.2 Extrauppgifter

### Uppgift 12.

```
trait Fyle {
  val läte: String
  def väsnas: Unit = { print(läte * 2); räknaLäte += 2 }
  protected var räknaLäte: Int = 0
  val ärSimkunnig: Boolean
  val ärFlygkunnig: Boolean
  val ärStor : Boolean
  def antalLäten: Int = räknaLäte
}

trait KanSimma { val ärSimkunnig = true }
trait KanInteSimma { val ärSimkunnig = false }
trait KanFlyga { val ärFlygkunnig = true }
trait KanKanskeFlyga { val ärFlygkunnig = math.random < 0.8 }
trait KanKanskeSimma { val ärSimkunnig = math.random < 0.2 }
trait ÄrStor { val ärStor = true }
trait ÄrLiten { val ärStor = false }

final class Kråga
  extends Fyle
  with KanFlyga
  with KanInteSimma
  with ÄrStor{
  val läte = "krax"
}

final class Ånka
  extends Fyle
  with KanSimma
  with KanKanskeFlyga
  with ÄrStor{
  val läte = "kvack"
  override def väsnas = { print(läte * 4); räknaLäte += 4 }
}

final class Pjodd
  extends Fyle
  with KanFlyga
  with KanKanskeSimma
  with ÄrLiten{
  val läte = "kvitter"
  override def väsnas = { print(läte * 8); räknaLäte += 8 }
}
```



I REPL:

```
1 val fyle = Vector.fill(42)(
2   if(math.random < 0.33) new Kråga else
3   if (math.random < 0.5) new Ånka else
4   new Pjodd)
5 fyle.filter(f => f.isInstanceOf[Kråga]).size*2
6 fyle.filter(f => f.isInstanceOf[Ånka]).size*4
7 fyle.filter(f => f.isInstanceOf[Pjodd]).size*8
```

## 7.3 Fördjupningsuppgifter

## 8. Lösningar till övning matching

### 8.1 Grunduppgifter

#### Uppgift 1.

a) Beroende på första bokstaven i din favoritgrönsak får du olika svar såsom *gurka är gott!* vid första bokstaven *g*.

Javas **switch**-sats testar den första bokstaven på favoritgrönsaken genom att stegvis jämföra den med **case**-uttrycken. Om första bokstaven `firstChar` matchar bokstaven efter ett **case** körs koden efter kolonet till **switch**-satsens slut eller tills ett **break** avbryter **switch**-satsen.

Matchar inte `firstChar` något **case** så finns även **default**, som körs oavsett vilken första bokstaven är, ett generellt fall.

b) Om **case** `'t'` körs kommer både *tomat är gott!* och *broccoli är gott!* skrivas ut, man säger att koden "faller igenom". Utan **break**-satsen i Java körs koden i efterkommande **case** tills ett **break** avbryter exekveringen eller **switch**-satsen tar slut.

#### Uppgift 2.

a) Svaret blir identiskt mot föregående uppgiften i Java.

Scalas **match**-uttryck fungerar väldigt likt Javas **switch**. Den jämför stegvis värdet med varje **case** för att sedan returnera ett värde tillhörande motsvarande **case**.

b)

```
1 scala.MatchError (of class java.lang.Character)
```

Exekveringsfel, uppstår av en viss input under körningen.

c) Scalas **match** ersätter kolonet (`:`) i **switch** med Scalas högerpil (`=>`).

**match** returnerar ett värde till skillnad från **switch** som inte returnerar något. **match** kan inte "falla igenom" så ett **break** efter varje **case** är inte nödvändigt. Till skillnad från **switch**-satsen kastar **match** ett `MatchError` om ingen matchning skulle ske.

#### Uppgift 3.

Garden som införts vid **case** `'g'` slumpar fram ett tal mellan 0 och 1 och om talet inte är större än 0.5 så blir det ingen matchning med **case** `'g'` och programmet testar vidare tills default-caset.

Gardens krav måste uppfyllas för att det ska matcha som vanligt.

#### Uppgift 4.

a) `G100true`. Vid byte av plats: `Gtrue100`.

**match** testar om kompanjonsobjektet `Gurka` är av typen `Gurka` med två parametervärden. De angivna parametrarna tilldelas namn, vikt får namnet `v` och är `Rutten` namnet `rutten` och skrivs sedan ut. Byts namnen dessa ges skrivs de ut i den omvända ordningen.

b) `Option[(Int, Boolean)]`

c) `Some((100, true))`, en `Option` med en tupel av parametrarna från g.

d) `ärÄtvärd` testar om `Grönsak g` är av typen `Gurka(v, ruten)` eller `Tomat`. Dessa har sedan `garder`.

`Gurka` måste ha vikt över 100 och `ärRutten` vara `false` för att `case Gurka` ska returnera `true`.

`Tomat` måste ha vikt över 50 och `ärRutten` vara `false` för att `case Tomat` ska returnera `true`.

Matchas inte `Grönsak g` med någon av dessa returneras default-värdet `false`.

### Uppgift 5.

a)

```
package vegopoly

trait Grönsak {
  def vikt: Int
  def ärRutten: Boolean
  def ärÄtbar: Boolean
}

case class Gurka(vikt: Int, ärRutten: Boolean) extends
  Grönsak { val ärÄtbar: Boolean = (!ärRutten && vikt > 100)}
case class Tomat(vikt: Int, ärRutten: Boolean) extends
  Grönsak { val ärÄtbar: Boolean = (!ärRutten && vikt > 50)}

object Main{
  def slumpvikt: Int = (math.random*500 + 100).toInt
  def slumprutten: Boolean = math.random > 0.8
  def slumpgurka: Gurka = Gurka(slumpvikt, slumprutten)
  def slumptomat: Tomat = Tomat(slumpvikt, slumprutten)
  def slumpgrönsak: Grönsak = if (math.random > 0.2) slumpgurka
    else slumptomat

  def main(args: Array[String]): Unit = {
    val skörd = Vector.fill(args(0).toInt)(slumpgrönsak)
    val ätvärda = skörd.filter(_.ärÄtbar)
    println("Antal skördade grönsaker: " + skörd.size)
    println("Antal ätvärda grönsaker: " + ätvärda.size)
  }
}
```

b) Följande `case class` läggs till:

```
case class Broccoli(vikt: Int, ärRutten: Boolean) extends
  Grönsak { val ärÄtbar: Boolean = (!ärRutten && vikt > 50)}
```

Därefter läggs följande till i **object** Main innan **def** slumpgrönsak:

```
def slumpbroccoli: Broccoli = Broccoli(slumpvikt, slumprutten)
```

Slutligen ändras **def** slumpgrönsak till följande:

```
def slumpgrönsak: Grönsak = if (math.random > 0.2) slumpgurka
  else{
    if (math.random > 0.2) slumptomat else slumpbroccoli}
```

c) Fördelarna med **match**-versionen, och mönstermatchning i sig, är att det är väldigt lätt att göra ändringar på hur matchningen sker. Detta innebär att det skulle vara väldigt lätt att ändra definitionen för ätbarheten. Skulle dock dessa inte ändras ofta utan snarare grönsaksutbudet så kan det polyformistiska alternativet vara att föredra. Detta eftersom det skulle implementeras och ändras lättare än mönstermatchningen vid byte av grönsaker.

### Uppgift 6.

a)

```
def parafärg(f: Färg): Färg = f match {
  case Spader => Klöver
  case Hjärter => Ruter
  case Ruter   => Hjärter
  case Klöver  => Spader
}
```

b)

```
1 <console>:17: warning: match may not be exhaustive.
2 It would fail on the following input: Ruter
```

Varningen kommer redan vid kompilering.

c)

```
1 scala.MatchError: Ruter (of class Ruter$)
2   at .parafärg(<console>:17)
```

Detta är ett körtidsfel.

d) Om en klass är **sealed** innebär det att om ett element ska matchas och är en subtyp av denna klass så ger Scala varning redan vid kompilering om det finns en risk för ett MatchError, alltså om **match**-uttrycket inte är uttömmande och det finns fall som inte täcks av ett **case**.

En förseglad supertyp innebär att programmeraren redan vid kompileringstid får en varning om ett fall inte täcks och i sånt fall vilket av undertyperna, liksom annan hjälp av kompilatorn. Detta kräver dock att alla subtyperna delar samma fil som den förseglade klassen.

**Uppgift 7.**

a) Både `str` och `vadsomhelst` matchar med inputen, oavsett vad denna är på grund av att de har en liten begynnelsebokstav.

`str` har dock en gard att strängen måste börja med `g` vilket gör så endast **val** `g = "gurka"` matchar med denna. **val** `x = "urka"` plockas dock upp av `vadsomhelst` som är utan gard.

b)

```
1 <console>:16: warning: patterns after a variable pattern cannot match (SLS 8.1
2 .1)
```

och

```
1 <console>:17: warning: unreachable code due to variable patter 'tomat' on line
2 16
```

Trots att en klass `tomat` existerar så tolkar Scalas **match** den som en **case**-gren som fångar allt på grund av en liten begynnelsebokstav. Detta gör så alla objekt som inte är av typen `Gurka` kommer ge utskriften *tomat* och att sista caset inte kan nås.

c)

```
case `tomat` => println("tomat")
```

**Uppgift 8.**

a)

1. **var** kanske blir en `Option` som håller `Int` men är utan något värde, kallas då `None`.
2. Eftersom **var** kanske är utan värde är storleken av den 0.
3. **var** kanske tilldelas värdet 42 som förvaras i en `Some` som visar att värde finns.
4. Eftersom **var** kanske nu innehåller ett värde är storleken 1.
5. Eftersom **var** kanske innehåller ett värde är den inte tom.
6. Eftersom **var** kanske innehåller ett värde är den definierad.
7. **def** `ökaOmFinns` matchar en `Option[Int]` med dess olika fall.  
Finns ett värde, alltså `opt: Option[Int]` är en `Some`, så returneras en `Some` med ursprungliga värdet plus 1.  
Finns inget värde, alltså `opt: Option[Int]` är en `None`, så returneras en `None`.
8. -
9. -

10. -
11. **def** ökaOmFinns appliceras på kanske och returnerar en Some med värdet hos kanske plus 1, alltså 43.
12. **def** öka tar emot värdet av en Int och returnerar värdet av denna plus 1.
13. map applicerar **def** öka till det enda elementen i kanske, 42. Denna funktion returnerar en Some med värdet 43 som tilldelas merKanske.

b)

1. **val** meningen blir en Some med värdet 42.
2. **val** ejMeningen blir en Option[Int] utan något värde, en None.
3. map(\_ + 1) appliceras på meningen och ökar det existerande värdet med 1 till 43.
4. map(\_ + 1) appliceras på ejMening men eftersom inget värde existerar fortsätter denna vara None.
5. map(\_ + 1) appliceras ännu en gång på ejMening men denna gång inkluderas metoden orElse. Om ett värde inte existerar hos en Option, alltså är av typen None, så utförs koden i orElse-metoden som i detta fall skriver ut *saknas* för värdet som saknas.
6. Samma anrop från föregående rad utförs denna gång på meningen och eftersom ett värde finns utförs endast första biten som ökar detta värde med 1.

Denna metod kan användas i stället för **match**-versionen i föregående exempel i och med dennas simplare form. En Option innehåller ju antingen ett värde eller inte så ett längre **match**-uttryck är inte nödvändigt.

c)

1. En vektor xs skapas med var femte tal från 42 till 82.
2. En tom Int-vektor e skapas.
3. headOption tar ut första värdet av vektorn xs och returnerar den sparad i en Option, Some(42).
4. Första värdet i vektorn xs sparas i en Option och hämtas sedan av get-metoden, 42.
5. Som i föregående rad men denna gång används getOrElse som om den Option som returneras saknar ett värde, alltså är av typen None, returnerar 0 istället.  
Eftersom xs har minst ett värde så är den Option som returneras inte None och ger samma värde som i föregående, 42.

6. Som föregående rad fast istället för att returnera 0 om värde saknas så returneras en `Option[Int]` med 0 som värde.

7. `headOption` försöker ta ut första värdet av vektorn `e` men eftersom denna saknar värden returneras en `None`.

8.  
1 `java.util.NoSuchElementException: None.get`

Liksom föregående rad returnerar `headOption` på den tomma vektorn `e` en `None`. När `get`-metoden försöker hämta ett värde från en `None` som saknar värde ger detta upphov till ett körtidsfel.

9. Liksom i föregående returneras `None` av `headOption` men eftersom `getOrElse`-metoden används på denna `None` returneras 0 istället.

10. Liksom föregående används `getOrElse`-metoden på den `None` som returneras. Denna gång returneras dock en `Option[Int]` som håller värdet 0.

11. En vektor innehållandes elementen `xs`-vektorn och 3 `e`-vektorer skapas.

12. `map` använder metoden `lastOption` på varje delvektor från vektorn på föregående rad. Detta sammanställer de sista elementen från varje delvektor i en ny vektor. Eftersom vektor `e` är tom returneras `None` som element från denna.

13. Samma sker som i föregående rad men `flatten`-metoden appliceras på slutgiltiga vektorn som rensar vektorn på `None` och lämnar endast faktiska värden.

14. `lift`-metoden hämtar det eventuella värdet på plats 0 i `xs` och returnerar den i en `Option` som blir `Some(42)`.

15. `lift`-metoden försöker hämta elementet på plats 1000 i `xs`, eftersom detta inte existerar returneras `None`.

16. Samma sker som i föregående fast applicerat på vektorn `e`. Sedan appliceras `getOrElse(0)` som, eftersom `lift`-metoden returnerar `None`, i sin tur returnerar 0.

17. `find`-metoden anropas på `xs`-vektorn. Den letar upp första talet över 50 och returnerar detta värde i en `Option[Int]`, alltså `Some(52)`.

18. `find`-metoden anropas på `xs`-vektorn. Den letar upp första värdet under 42 men eftersom inget värde existerar under 42 i `xs` returneras `None` istället.

19. `find`-metoden anropas på `e`-vektorn och skriver ut *HITTAT!* om ett element under 42 hittas. Eftersom `e`-vektorn är tom returneras `None` vilket `foreach` inte räknar som element och därav inte utförs på.

d) Användning av `-1` som returvärde vid fel eller avsaknad på värde kan ge upphov till körtidsfel som är svåra att upptäcka. `null` kan i sin tur orsaka kraschar om det skulle bli fel under körningen. `Option` har inte samma problem som dessa, används ett `getOrElse`-uttryck eller dylikt så kraschar inte heller programmet.

Dessutom behöver inte en funktion som returnerar en `Option` samma dokumentation av returvärdena. Istället för att skriva kommentarer till koden på vilka värden som kan returneras och vad dessa betyder så syns det direkt i koden.

Slutgiltigen är `Option` mer typsäkert än `null`. När du returnerar en `Option` så specificeras typen av det värde som den kommer innehålla, om den innehåller något, vilket underlättar att förstå och begränsar vad den kan returnera.

### Uppgift 9.

a)

1. Ett `Exception` kastas med felmeddelandet *PANG!*.
2. Flera olika typer av `Exception` visas.
3. En typ av `Exception`, `IllegalArgumentException`, kastas med felmeddelandet *fel fel fel*.
4. Ett stycke kod testas med `try`. Ett `Exception` med felmeddelandet *stormvind!* kastas som fångas av `catch`-uttrycket. Den matchar felmeddelandet såsom ett `match`-uttryck och det godtyckliga fallet `e` skriver ut det `Exception` som fångats och returnerar `-1`.

b) Exempelvis:

`OutOfMemoryError`, om programmet får slut på minne.

`IndexOutOfBoundsException`, om en vektorposition som är större än vad som finns hos vektorn försöker nås.

`NullPointerException`, om en metod eller dylikt försöker användas hos ett objekt som inte finns och därav är en nullreferens.

c) Eftersom värdet som skulle vara av typen `Int` känner `try`-funktionen igen returtypen hos `case` `e` och `carola` blir av typen `Int`. Skulle `catch`-grenen returnera en sträng istället vet programmet inte vilken typ denna är av och `carola` blir av typen `Any`.

### Uppgift 10.

a)

1. Eftersom första argumentet inte är strängen *safe* görs en oskyddad division av 42 med 42 där slutsvaret 1 visas.
2. Eftersom första argumentet inte är strängen *safe* görs en oskyddad division av 42 med 0 som ger `ArithmeticException` eftersom ett tal inte kan delas med noll.



3. Eftersom första argumentet är strängen *safe* görs en skyddad division av 42 med 42 där slutsvaret 1 visas.
4. Eftersom första argumentet är strängen *safe* görs en skyddad division av 42 med 0. Denna gång fångas `ArithmeticException` av **try-catch**-satsen vilket ersätter den gamla division med en säker division med 1 där slutsvaret 42 visas.
5. Eftersom inga argument givits kastas ett `ArrayIndexOutOfBoundsException` när programmet försöker anropa `equals` metoden hos en sträng som inte finns. Detta kunde också kontrollerats av en **try-catch**-sats.

b)

```
1 TryCatch.java:16: error: variable input might not have been initialized
```

Ett kompileringsfel uppstår på grund av risken att `input` inte blivit definierad vid division.

c) Den mest markanta skillnaden mellan språken är att Scala varken kräver att ett undantag fångas av en **catch** eller att ett undantag behöver deklarerar innan det kastas med en **@throws**. Dessutom saknar **catch**-metoden hos Java de **match**-egenskaper Scala har. Inte heller returnerar **catch** hos Java något värde vilket gör det nödvändigt att definiera variabler för detta innan. I övrigt är semantiken och syntaxen väldigt lika mellan båda språken. De använder samma struktur och samma ord, dessutom har de en hel del `Exception` gemensamt.

### Uppgift 11.

a)

1. **def** `pang` skapas som kastar ett `Exception` med felmeddelandet *PANG!*.
2. Scalas verktyg `Try`, `Success` och `Failure` importeras.
3. **def** `pang` anropas i `Try` som fångar undantaget och kapslar in den i en `Failure`.
4. Metoden `recover` matchar undantaget i `Failure` från föregående rad med ett **case** och gör om föredetta `Failure` till `Success` vid matchning, liknande **catch**.
5. Strängen *tyst* körs i föregående test men eftersom inget undantag kastas blir den inkapslad i en `Success` och `recover` behöver inte göra något. Den tar endast hand om undantag.
6. **def** `kanskePang` skapas som har lika stor chans att returnera strängen *tyst* såsom anropa **def** `pang`.
7. **def** `kanskeOk` skapas som testar **def** `kanskePang` med `Try`.

8. En vektor `xs` fylls med resultaten, `Success` och `Failure`, från 100 körningar av `kanskeOk`.
9. Elementet på plats 13 i vektor `xs` matchas med något av 2 **case**. Om det är en `Success` skrivs :) ut, om en `Failure` skrivs :( plus felmeddelandet ut.
10. -
11. -
12. -
13. Metoden `isSuccess` testas om elementet på plats 13 i `xs` är en `Success` och returnerar **true** om så är fallet.
14. Metoden `isFailure` testas om elementet på plats 13 i `xs` är en `Failure` och returnerar **true** om så är fallet.
15. Metoden `count` räknar med hjälp av `isFailure` hur många av elementen i `xs` som är `Failure` och returnerar detta tal.
16. Metoden `find` letar upp med hjälp av `isFailure` ett element i `xs` som är `Failure` och returnerar denna i en `Option`.
17. `badOpt` tilldelas den första `Failure` som hittas i `xs`.
18. `goodOpt` tilldelas den första `Success` som hittas i `xs`.
19. Resultatet `badOpt` skrivs ut, `Option[scala.util.Try[String]] = Some(Failure(java.lang.Exception: PANG!))`
20. Metoden `get` hämtar från `badOpt` den `Failure` som förvaras i en `Option`.
21. Metoden `get` anropas ännu en gång på resultatet från föregående rad, alltså en `Failure`, som hämtar undantaget från denna och som då i sin tur kastas.
22. Metoden `getOrElse` anropas på den `Failure` som finns i `badOpt`. Eftersom detta är en `Exception` utförs `orElse`-biten istället för att undantaget försöker hämtas. Då returneras strängen *bomben desarmerad!*.
23. Metoden `getOrElse` anropas på den `Success` som finns i `goodOpt`. Eftersom detta är en `Success` med en normal sträng sparad i sig returneras denna sträng, *tyst*.
24. Metoden från föregående används denna gång på alla element i `xs` där resultatet skrivs ut för varje.
25. Metoden `toOption` appliceras på alla `Success` och `Failure` i `xs`. De med ett `exception`, alltså `Failure`, blir en `None` medan de med värden i `Success` ger en `Some` med strängen *tyst* i sig.

26. Metoden `flatten` appliceras på vektorn fylld med `Option` från föregående rad för att ta bort alla `None`-element.
27. Metoden `size` används på slutgiltiga listan från föregående rad för att räkna ut hur många `Some` som resultatet innehåller. Den har alltså beräknat antalet element i `xs` som var av typen `Success` med hjälp av `Option`-typen.
- b) `pong` har returtypen `Nothing`, en specialtyp inom `Scala` som inte är kopplad till `Any`, och som inte går att returnera.
- c) Typen `Nothing` är en subtyp av varenda typ i `Scalas` hierarki. Detta innebär att den även är en subtyp av `String` vilket implicerar att `String` inkluderar både strängar och `Nothing` och därav blir returtypen.

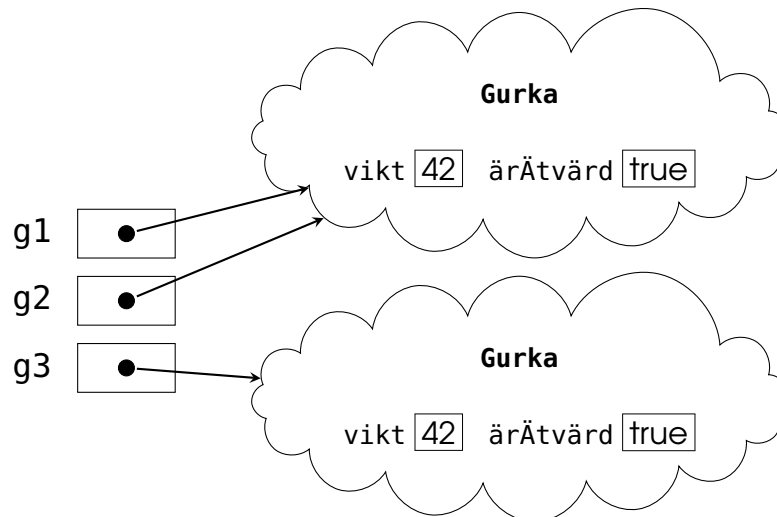
### Uppgift 12.

a)

1. En klass `Gurka` skapas med parametrarna `vikt` av typen `Int` och `ärÄtbar` av typen `Boolean`.
2. `g1` tilldelas en instans av `Gurka`-klassen med `vikt = 42` och `ärÄtbar = true`.
3. `g2` tilldelas samma `Gurka`-objekt som `g1`.
4. `g3` tilldelas en ny instans av `Gurka`-klassen med motsvarande parametrar som `g1`.
5. `==(equals)`-metoden jämför `g1` med `g2` och returnerar `true`.
6. `==(equals)`-metoden jämför `g1` med `g3` och returnerar `false`.
7. `def equals(x: Any): Boolean`

Som kan ses ovan är elementet som jämförs i `equals` av typen `Any`. Eftersom programmet inte känner till klassen så används `Any.equals` vid jämförelsen. Till skillnad från de primitiva datatyperna som vid jämförelse med `equals` jämför innehållslighet, så jämförs referenslikheten hos klasser om inget annat är specificerat. `g1` och `g2` refererar till samma objekt medan `g3` pekar på ett eget sådant vilket innebär att `g1` och `g3` inte har referenslikhet.

b)



c) -

d) I de första 3 raderna sker samma som i deluppgift a. När nu dessa jämförelser görs mellan Gurka-objekten så överskuggas `Any.equals` av den `equals` som är specificerad för just Gurka. Eftersom båda objekten g1 jämförs med också är av typen Gurka så matchar den med **case** that: Gurka. Denna i sin tur jämför vikterna hos de båda gurkorna och returnerar en Boolean huruvida de är lika eller inte, vilket de i båda fallen är.

e) I deluppgift a gav `g1 == g3` **false** trots innehållslighet. Efter skuggningen ger dock detta uttryck **true** vilket påvisar jämförelse av innehållslighet.

## 8.2 Extrauppgifter

### Uppgift 13.

- a)
- b)

### Uppgift 14.

### Uppgift 15.

## 8.3 Fördjupningsuppgifter

### Uppgift 16.

### Uppgift 17.

### Uppgift 18.

### Uppgift 19.

**Uppgift 20.**

**Uppgift 21.**

**Uppgift 22.**

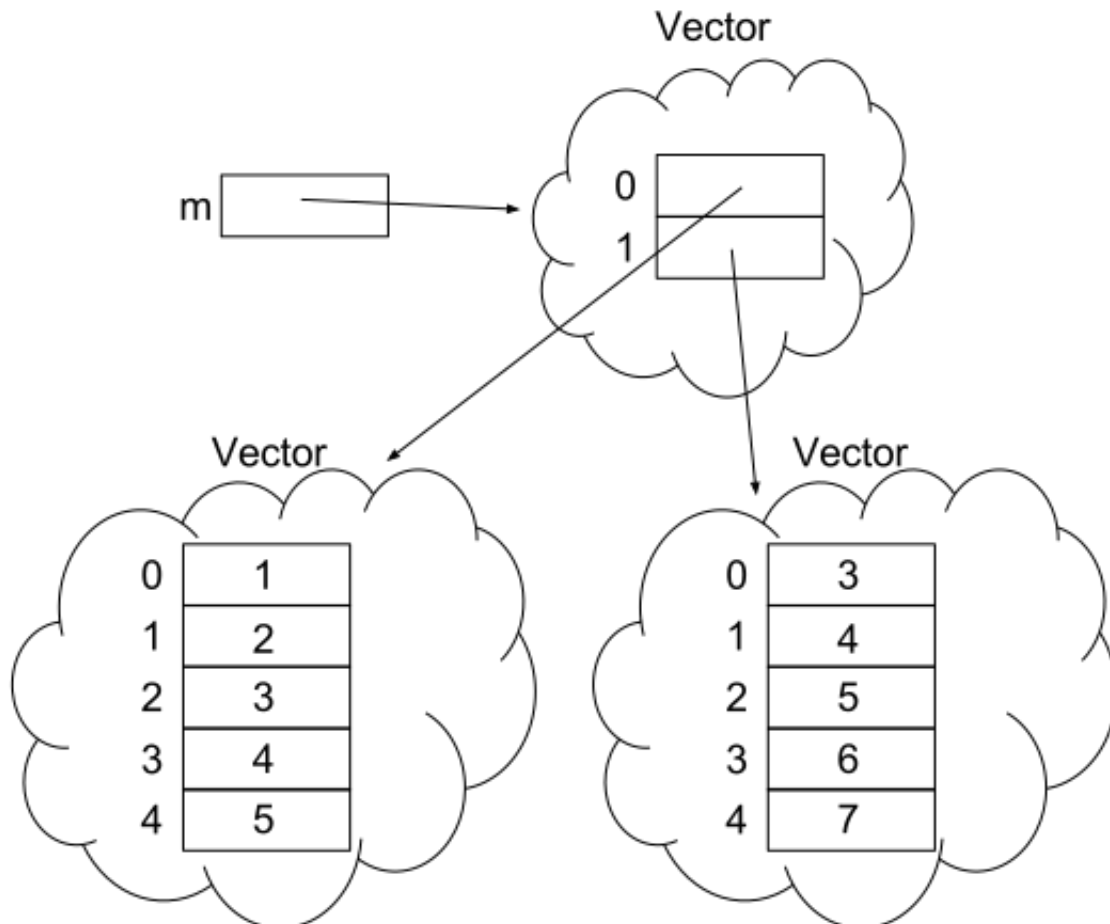
**Uppgift 23.**

**Uppgift 24.**

## 9. Lösningar till övning matrices

### 9.1 Grunduppgifter

#### Uppgift 1.



a)

Typ: `Vector[Vector[Int]]`

Värde: `Vector(Vector(1, 2, 3, 4, 5), Vector(3, 4, 5, 6, 7))`

Dimensioner:  $2 \times 5$

Inom matematiken sker indexering enligt konvention med 1 som lägsta index.

I scala är lägsta index 0, man använder s.k. 0-indexering.<sup>1</sup>

b)

2: `Int`

3: `Vector[Int]`

4: `Int`

c)

`m2: Vector[Vector[Int]]`

`m3: Vector[Vector[AnyVal]]`

`m4: Vector[Vector[Any]]`

<sup>1</sup>Detta är inte fallet i alla programmeringsspråk, vilket du kan läsa mer om på [https://en.wikipedia.org/wiki/Array\\_data\\_type#Index\\_origin](https://en.wikipedia.org/wiki/Array_data_type#Index_origin)

m5: Vector[Vector[Int]]

d) TODO

e) m5,  $42 \times 2$

### Uppgift 2.

a)

```
def throwDie: Int = (math.random * 6).toInt + 1
```

b)  $1000 \times 5$

c) –

d)

```
def roll(n: Int) = Vector.fill(n)(throwDie).sorted
```

e)

```
def isYatzy(xs: Vector[Int]): Boolean = xs.forall(_ == xs(0))
```

f)

```
def isYatzy(xs: Vector[Int]): Boolean = {
  var foundDiff = false
  var i = 0
  while (i < xs.size && !foundDiff) {
    foundDiff = xs(i) != xs(0)
    i += 1
  }
  !foundDiff
}
```

g)

```
def diceMatrix(m: Int, n: Int): Vector[Vector[Int]] =
  Vector.fill(m)(roll(n))
```

h)

```
def diceMatrixToString(xss: Vector[Vector[Int]]): String =
  xss.map(_.mkString(" ")).mkString("\n")
```

i) Funktionen går igenom varje matrisrad, där den i sin tur går igenom varje element på raden och lägger till i StringBuilder-objektet. Om det inte är det sista elementet på raden läggs även ett blanktecken till, annars läggs ett nyradstecken till. Undantaget är sista raden, där inget nyradstecken läggs till. Slutligen konverteras StringBuilder-objektet till en String som returneras. Är xss tom utvärderas 0 until xss.size till en tom Range eftersom xss.size blir 0 och until är exkluderande. Innehållet i den yttre **for**-loopen hoppas

över och en tom sträng returneras. Är alla rader tomma hoppas i stället de inre **for**-looparna över, med samma resultat.

Med `StringBuilder` behöver inte hela innehållet kopieras vid varje tillägg, vilket spar prestanda vid många tillägg, men eftersom det är ett föränderligt objekt kan innehållet ändras av någon annan del av programmet som också har tillgång till referensen; objektet kan helt plötsligt innehålla någonting annat, trots att referensen är densamma.

j)

```
def filterYatzy(xss: Vector[Vector[Int]]): Vector[Vector[Int]] =
  xss.filter(isYatzy)
```

k)

```
def filterYatzy(xss: Vector[Vector[Int]]): Vector[Vector[Int]] = {
  var result: Vector[Vector[Int]] = Vector()
  for (i <- 0 until xss.size) {
    if (isYatzy(xss(i))) result = result :+ xss(i)
  }
  result
}
```

l) –

m)

```
def yatzyPips(xss: Vector[Vector[Int]]): Vector[Int] =
  xss.filter(isYatzy).map(_.head)
```

### Uppgift 3.

a)

```
case class Table(
  data: Vector[Vector[String]],
  headings: Vector[String],
  sep: String){

  val dim: (Int, Int) = (data.size, headings.size)

  def apply(r: Int, c: Int): String = data(r)(c)

  def row(r: Int): Vector[String] = data(r)

  def col(c: Int): Vector[String] = data.map(r => r(c))

  lazy val indexOfHeading: Map[String, Int] = headings.zipWithIndex.toMap

  def col(h: String): Vector[String] = col(indexOfHeading(h))

  def values(h: String): Vector[String] = col(h).distinct.sorted

  override lazy val toString: String =
    headings.mkString(sep) + "\n" + data.map(_.mkString(sep)).mkString("\n")
}
```



```

}
object Table {
  def fromFile(fileName: String, separator: Char = ';'): Table = {
    val lines = scala.io.Source.fromFile(fileName).getLines().toVector
    val matrix= lines.map(_.split(separator)).toVector
    new Table(matrix.tail, matrix.head, separator.toString)
  }
}

```

b)

```

object RegTable {
  def main( args:Array[String]): Unit = {
    val t = Table.fromFile(args(0), args(1)(1))
    val counts: Vector[Vector[String]] =
      (0 until t.dim._2)
        .map(i => t.values(t.headings(i))
          .map(x => x + ": " + t.col(i).count(_ == x))
          .toVector)

    for (i <- 0 until t.dim._2) {
      println(s"\nColumn: ${i + 1}, ${t.headings(i)}:")
      for (j <- 0 until counts(i).length) {
        println(counts(i)(j))
      }
    }
  }
}

```

#### Uppgift 4.

a)

1. –
2. Strängrepresentationen av 42 spegelvänds
3. "hej" spegelvänds - toString av en sträng ger en likadan sträng
4. –
5. Gurk-objektets strängrepresentation spegelvänds
6. Funktionens typparameter matchar inte parameterns typ: 42 är ingen sträng
7. Implicit typkonvertering till Double sker för att stämma överens med typparameter, vilket ger en strängrepresentation med decimal

b)

1. En funktion definieras så att den tar emot två andra funktioner som argument, sätter ihop dem, och matar in ett tredje argument till den sammansatta funktionen

2. En funktion som inkrementerar ett heltal med 1 definieras
3. En funktion som halverar ett flyttal definieras
4. 42 matas in i `inc()` och resultatet (43) matas vidare till `half()`. Inuti `half()` sker implicit typkonvertering till `Double` då talet divideras med ett flyttal (2.0) och resultatet blir  $43.0 / 2.0$ , alltså 21.5.
5. Resultatet från `half()` är av typ `Double`, medan `inc()` tar emot ett argument av typ `Int`. Då flyttal generellt inte kan konverteras till heltal utan informationsförlust sker ingen implicit konvertering, istället sker ett kompileringsfel.

c)

```
def inc(x: Double): Double = x + 1.0
```

Nu ges kompileringsfel på rad 4 istället, vilket kan lösas med följande ändring:

```
def half(x: Double): Double = x / 2.0
```

### Uppgift 5.

- a) –
- b)

```
class Cell[T](var value: T){
  override def toString = "Cell(" + value + ")"
  def concat[U](that: Cell[U]): Cell[String] =
    new Cell(value.toString + that.value.toString)
}
```

- c) Endast celler med samma typparameter kan nu konkateneras. Eftersom `concat()` returnerar ett objekt av typ `Cell[String]` kan ett ojämnt antal celler med någon annan typparameter än `String` alltså inte längre konkateneras. Är antalet jämnt går det att konkatenera dem parvis och sedan konkatenera de returnerade `Cell[String]`-objekten, men det är något omständigt.
- d) –

### Uppgift 6.

a) Vid initialisering fylls alla element i `xss` med standardvärdet för typen, 0 i fallet med `int`. Den yttre **for**-loopen i `showMatrix()` itererar över raderna i `xss`. Den inre **for**-loopen itererar i sin tur längs med elementen på den aktuella raden och skriver ut rad, kolumn och innehåll. Efter varje rad sker en radbrytning, så att en rad i utskriften även motsvarar en rad i matrisen. Exempel på skillnader mellan användning av matriser i `scala` och `java`:

- åtkomst: `minArray(rad)(kolumn)` respektive `minArray[rad][kolumn]`

- typnamn: Array[Array[elementTyp]] respektive elementTyp[][]
- allokering: Array.ofDim[typ](xDim,yDim) respektive **new** typ[xDim][yDim]

b)

```
public class ArrayMatrix {

    public static void showMatrix(int[][] m){
        System.out.println("\n--- showMatrix ---");
        for (int row = 0; row < m.length; row++){
            for (int col = 0; col < m[row].length; col++) {
                System.out.print "[" + row + " ]";
                System.out.print "[" + col + " ] = ";
                System.out.print(m[row][col] + ";");
            } System.out.println();
        }
    }

    public static void fillRnd(int[][] m, int n){
        for (int row = 0; row < m.length; row++){
            for (int col = 0; col < m[row].length; col++) {
                m[row][col] = (int) (Math.random() * n + 1);
            }
        }
    }

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("ArrayMatrix test");
        int[][] xss = new int[10][5];
        showMatrix(xss);
        fillRnd(xss, 6);
        showMatrix(xss);
    }
}
```

## 9.2 Extrauppgifter

### Uppgift 7.

a)

```
/** En skiss på en klass som kan användas till ett förenklat yatzy-spel */
case class YatzyRows(val rows: Vector[Vector[Int]]) {

    private def throwDie: Int = (math.random * 6).toInt + 1

    /** A new YatzyRows with a new row of 5 dice rolls appended to rows */
}
```

```

def roll: YatzyRows = new YatzyRows(rows :+ Vector.fill(5)(throwDie))

/** A new YatzyRow with some indices of the last row re-rolled */
def reroll(indices: Vector[Int]): YatzyRows =
  new YatzyRows(rows :+ rows(rows.length - 1).zipWithIndex.map {
    case (x, i) => if (indices.contains(i)) throwDie else x
  })
}
object YatzyRows {

  def isYatzy(xs: Vector[Int]): Boolean = xs.forall(_ == xs(0))

  def isThreeOfAKind(xs: Vector[Int]): Boolean =
    xs.exists(x => xs.count(_ == x) >= 3)

  def isFourOfAKind(xs: Vector[Int]): Boolean =
    xs.exists(x => xs.count(_ == x) >= 4)

  def isFullHouse(xs: Vector[Int]): Boolean =
    xs.exists(x => xs.count(_ == x) == 3) &&
    xs.exists(x => xs.count(_ == x) == 2)

  def isSmallStraight(xs: Vector[Int]): Boolean =
    xs.forall(x => xs.count(_ == x) == 1) && !xs.exists(_ == 6)

  def isLargeStraight(xs: Vector[Int]): Boolean =
    xs.forall(x => xs.count(_ == x) == 1) && !xs.exists(_ == 1)
}

```

Observera att fem stycken 2:or uppfyller kraven för Yatzy, men även för triss och fyrtalet.

b) Slumpen gör att utfallet inte kommer stämma exakt överens med teorin, men för ett stort antal kast bör resultaten hamna ganska nära. De teoretiska sannolikheterna (utan omkast) finns i [1](#).

**Tabell 1:** Sannolikhet för olika Yatzy-resultat

Yatzy	0,077%
≥ 3 av samma	21%
≥ 4 av samma	2,0%
Kåk	3,9%
Liten stege	1,5%
Stor stege	1,5%

Kodexempel:

```

import YatzyRows._

object YatzyStats extends App {
  val n = 1000000.0
  var yr = YatzyRows(Vector(Vector[Int]()))
  for (i <- 1 to n.toInt) yr = yr.roll
  println(s"Yatzy: ${yr.rows.count(isYatzy(_)) / n * 100}%")
}

```

```
println(s"Three of a kind: ${yr.rows.count(isThreeOfAKind(_)) / n * 100}%")
println(s"Four of a kind: ${yr.rows.count(isFourOfAKind(_)) / n * 100}%")
println(s"Full house: ${yr.rows.count(isFullHouse(_)) / n * 100}%")
println(s"Small straight: ${yr.rows.count(isSmallStraight(_)) / n * 100}%")
println(s"Large straight: ${yr.rows.count(isLargeStraight(_)) / n * 100}%")
}
```

c) —

### 9.3 Fördjupningsuppgifter

#### Uppgift 8.

a) —

#### Uppgift 9.

a) —

b) —

c) —

d) —

e) —

f) —

#### Uppgift 10.

a) —

## 10. Lösningar till övning sorting

### 10.1 Grunduppgifter

#### Uppgift 1.

a)

```
1 true
2 true
3 true
4 true
5 true
6 false
```

b) `sI` kommer först.

#### Uppgift 2. a)

```
1 String = java.lang.String
2 Boolean = true
3 Int = 0
```

b) Exempel på 3 olika uttryck för att testa `compareTo`:

1. Hej kommer först då `H < h`.

```
"hej".compareTo("Hej")
res: Int = 32
```

2. Dessa är ekvivalenta, så `compareTo` returnerar 0.

```
"hej".compareTo("hej")
res: Int = 0
```

3. `h` kommer före `ö`.

```
"hej".compareTo("ö")
res: Int = -142
```

c) Exempel på 3 olika uttryck för att testa `compareToIgnoreCase`:

1.

```
"hej".compareToIgnoreCase("HEj")
res: Int = 0
```

2.

```
"hej".compareToIgnoreCase("Ö")
res: Int = -142
```

3. Samma som ovan, då `Ö` omvandlas till `ö` innan jämförelse.

```
"hej".compareToIgnoreCase("ö") \\ res: Int = -142
```

d)

```
1 false
2 true
3 0
```

### Uppgift 3.

a)

1. Returnerar en sorterad Vector av double-värden
2. Skapar en variabel xs och sparar en Array med Int-värden mellan 100000 till 1.
3. Sorterar xs = 1,2,3...
4. Konverterar xs till en Array av String-värden och sorterar dem lexicografiskt: xs = "1", "10", "100" etc.
5. Konverterar xs till en Array av Byte-värden (max 127, min -128) och sorterar dem, samt tar bort dubletter: xs = -128, -127, -1...
6. Skapar en ny klass Person som tar 2 String-argument i konstruktorn
7. Sparar en Vector med två Person-objekt i en variabel ps
8. Försöker kalla på sorted-metoden för klassen Person. Eftersom vi skrivit denna klass själva och inte berättat för Scala hur Person-objekt ska sorteras, resulterar detta i ett felmeddelande.

b)

1. —
2. —
3. Sorterar Person-objekten i ps med avseende på värdet i firstName
4. Sorterar Person-objekten i ps med avseende på värdet i familyName
5. sortBy tar en funktion f som argument. f ska ta ett argument av typen Person och returnera en generisk typ B.
6. Sortera Person-objekten i ps med avseende på firstName i sjunkande ordning (omvänt från tidigare alltså)
7. sortWith tar en funktion lt som argument. lt ska i sin tur ta två argument av typen Person och returnera ett boolskt värde.

8. Sorterar en vektor så att värdena som är minst delbara med 2 hamnar först, och de mest delbara med 2 hamnar sist. Detta delar alltså upp udda och jämna tal.

c) Klassens signatur blir då:

```
case class Person(firstName: String, lastName: String, age: Int)
```

Lägg in dem i en vektor:

```
val ps2 = Vector(Person("a", "asson", 34), Person("asson", "assonson", 1234),  
Person("anna", "Book", 2))
```

Sortera dem på olika sätt:

1. Vektorn blir sorterad med avseende på personernas ålder i stigande ordning

```
scala> ps2.sortWith((p1, p2) => p1.age < p2.age)  
res40: scala.collection.immutable.Vector[Person] = Vector(Person(anna,Book,  
Person(a,asson,34), Person(asson,assonson,1234))
```

2. Sorterar vektorn med avseende på namn, men också med avseende på ålder (i sjunkande ordning). För att komma före någon i ordningen måste alltså både namnet komma före, och åldern vara högre.

```
scala> ps2.sortWith((p1, p2) => (p1.firstName < p2.firstName) &&  
(p1.age > p2.age))  
res42: scala.collection.immutable.Vector[Person] = Vector(Person(a,asson,  
Person(asson,assonson,1234), Person(anna,Book,2))
```

#### Uppgift 4.

a) Exekvera koden och du bör finna att det tar längre tid att hitta värdet 1 i vårt Set s än i vektorn v.

b)

En vektor har en sekventiell ordning som find kan använda, medan Set är internt ordnad på ett annat sätt för att innehållskontroll ska gå extra snabbt. Anledningen att det tar tid för find på Set är att det först måste skapas en iterator innan vår mängd kan gås igenom från början till slut. Metoden contains på Set däremot är rasande snabb beroende på den interna strukturen hos objekt av typen Set (som är smart designad med s.k. hash-koder, där det går lika snabbt att hitta ett element oavsett vart det befinner sig).

#### Uppgift 5.

a) Förslag på test av indexOfSlice:



```
scala> List(1,2,3,35,1,23).indexOfSlice(List(35,1,23))
res73: Int = 3
scala> List(1,2,3,35,1,23).indexOfSlice(List(35,1,3))
res74: Int = -1
```

b) Förslag på test av lastIndexOfSlice:

```
Vector(1,2,3,4,1,2).lastIndexOfSlice(Vector(1,2))
res2: Int = 4
Vector("apa", "banan", "majs", "banan").lastIndexOfSlice(Vector("banan"))
res3: Int = 3
Vector("apa", "banan", "majs", "banan").lastIndexOfSlice(Vector("banand"))
res4: Int = -1
```

c) Observera att metoden search antar att samlingen är sorterad i stigande ordning. När vi inverterar ordningen kan search oftast inte hitta det vi letar efter, eftersom den kommer leta i fel halva av samlingen.

```
scala> val udda = (1 to 1000000 by 2).toVector
scala> import scala.collection.Searching._
scala> udda.search(udda.last)
res18: collection.Searching.SearchResult = Found(499999)
//Search hittar det sista elementet på plats 499999 i samlingen.

scala> udda.search(udda.last + 1)
res19: collection.Searching.SearchResult = InsertionPoint(500000)
//Search kan inte hitta udda.last + 1 eftersom det inte existerar i samlingen
//och returnerar således ett objekt av typen InsertionPoint med värdet 500000.
//Vårt element udda.last + 1 hade alltså legat på plats 500000 om det funnits.

scala> udda.reverse.search(udda(0))
res20: collection.Searching.SearchResult = InsertionPoint(0)
//Som förklarat innan så förutsätter search att listan är sorterad i stigande
//ordning, så den kan inte hitta elementet udda(0) = 1 när listan är inverterad

scala> def lin(x: Int, xs: Seq[Int]) = xs.indexOf(x)
scala> def bin(x: Int, xs: Seq[Int]) = xs.search(x) match {
  case Found(i) => i
  case InsertionPoint(i) => -i
}
//Definierar en metod bin som använder sig av metoden search på en sekvens.
//Den ser sedan till med hjälp av "pattern matching" att bara returnera position
//i, och inte ett objekt av typen Found eller InsertionPoint.

scala> timed{ lin(udda.last, udda) }
time: 42.294821 ms
res22: (Int, Long) = (499999,42294821)
//För att hitta udda.last = 499999 med linjärsökning tog det ca 42ms.

scala> timed{ bin(udda.last, udda) }
time: 0.147314 ms
res23: (Int, Long) = (499999,147314)
//Binärsökning för att hitta värdet 499999 tog extremt mycket kortare tid.
//Detta för att vid varje steg i binärsökningen halveras mängden tal som
//sökningen måste kolla i. Detta är dock ett extremfall eftersom vi söker
```

```
//talet längst bak i listan. Om vi istället gjort en linjärsökning efter
//det första talet 1, hade detta gått minst lika snabbt som binärsökning.
```

d) Det behövs  $\log_2(n)$  jämförelser. Detta eftersom att vi hela tiden halverar antalet element i listan vi behöver söka igenom. Så efter första jämförelsen har vi  $\frac{n}{2}$  element kvar. Efter andra jämförelsen har vi  $\frac{n}{2*2}$  element kvar etc. När vi bara har ett element kvar har vi hittat det vi söker efter, och har då gjort  $b$  antal jämförelser. Ekvationen ser då ut på följande vis:

$$\frac{n}{2^b} = 1$$

Enligt lagarna för logaritmer kan vi nu komma fram till vad  $b$  är:

$$\log_2(n) = b$$

### Uppgift 6.

a) Den finns som värde för en `td` tagg, på följande vis: `<td class="mitt">2</td>`.

b) Koden laddar ner html-koden för sidan

[http://kurser.lth.se/lot/?lasar=16\\_17&soek\\_text=&sort=kod&val=kurs&soek=t](http://kurser.lth.se/lot/?lasar=16_17&soek_text=&sort=kod&val=kurs&soek=t) och sparar den i en vektor. Sedan filtreras ut endast de rader som innehåller strängen "kurskod" så att all onödig HTML-kod försvinner. Sedan konverteras detta, för varje rad, till Course-objekt med hjälp av metoden `fromHtml`. Eftersom variabeln `lth2016` är deklarerad som **lazy** kommer inte `download()` bli anropad förrän vi vill komma åt variabeln. Vi startar alltså processen genom att referera variabeln `lth2016` i objektet `courses`:

```
courses.lth2016
```

Detta genererar en lång lista med Course-objekt. Antalet kurser är således lika med storleken på vektorn `lth2016`.

```
courses.lth2016.size
res38: Int = 1097
```

c)

```
1 scala> def isCS(s: String) = s.startsWith("EDA") || s.startsWith("ETS")
2 scala> val x = courses.lth2016.find(c => isCS(c.code) && c.level == "G2").get
3 x: courses.Course = Course(EDA031,C++ - programmering,C++ Programming,7.5,G2)
```

Obs: metoden `find` returnerar ett objekt av typen `Option`. För att få värdet som är lagrat i detta objekt krävs det att man kallar på `get`.

d)

```
def linearSearch[T](xs: Seq[T])(p: T => Boolean): Int = {
  var i = 0
  while(i < xs.size && !p(xs(i))) i += 1
  if (i < xs.size) i else -1
}
```

e)

```
def rndCode: String = {
  //randomizes from 0 to n (inclusive)
  def rnd(n: Int) = (math.random * (n + 1)).toInt

  def letter = (rnd('Z' - 'A') + 'A').toChar
  def dig = ('0' + rnd(9)).toChar
  val special = "ACFGLMNP0123456789"
  def digLetter = special(rnd(special.size - 1))
  Seq(letter, letter, letter, digLetter, dig, dig).mkString
}
```

f)

```
val lthCourses = courses.lth2016 //avoid including download time
val xs = Vector.fill(500000)(rndCode)
val (ixs, elapsedLin) = timed{
  xs.map(x => linearSearch(lthCourses)(_.code == x))}
val found = ixs.filterNot(_ == -1).size
```

g)

```
def linearSearch[T](xs: Seq[T])(p: T => Boolean): Int =
  xs.indexOfWhere(p)
```

### Uppgift 7.

a) —

b)

```
def binarySearch(xs: Seq[String], key: String): Int = {

  var (low, high) = (0, xs.size - 1)
  var found = false
  var mid = -1

  while (low <= high && !found) {
    mid = (low + high) / 2
    if (xs(mid) == key) found = true
    else if (xs(mid) < key) low = mid + 1
    else high = mid - 1
  }
  if (found)
    mid
  else
    -(low + 1)
}
```

c) Med en i7-3770K @ 3.50Hz tog sökningarna följande tid:

- Binärsökning: time: 142.6 ms
- Linjärsökning: time: 3316.5 ms

d) Binärsökningen var ca 23 gånger snabbare.

### Uppgift 8.

a)

```
public static boolean isYatzy(int[] dice){
    int col = 1;
    boolean allSimilar = true;
    while(col < dice.length && allSimilar){
        allSimilar = (dice[0] == dice[col]);
        col++; //denna raden saknades
    }
    return allSimilar;
}
```

b)

```
public static int findFirstYatzyRow(int[][] m){
    int row = 0;
    int result = -1;
    while(row < m.length){
        if(isYatzy(m[row])){
            result = row;
            break;
        }
        row++;
    }
    return result;
}
```

### Uppgift 9.

a) —

b)

```
def insertionSort(xs: Seq[Int]): Seq[Int] = {
    val result = scala.collection.mutable.ArrayBuffer.empty[Int]
    for (e <- xs) {
        var pos = 0
        while (pos < result.size && result(pos) < e) pos += 1
        result.insert(pos,e)
    }
}
```

```
result.toVector
}
```

### Uppgift 10.

```
def selectionSortInPlace(xs: Array[String]): Unit = {

  def indexOfMin(startFrom: Int): Int = {
    var minPos = startFrom
    var i = startFrom + 1
    while (i < xs.size) {
      if (xs(i) < xs(minPos)) minPos = i
      i += 1
    }
    minPos
  }

  def swapIndex(i1: Int, i2: Int): Unit = {
    val temp = xs(i1)
    xs(i1) = xs(i2)
    xs(i2) = temp
  }

  for (i <- 0 to xs.size - 1) swapIndex(i, indexOfMin(i))
}
```

## 10.2 Extrauppgifter

### Uppgift 11.

a)

Det tar i värsta fall  $O(n \cdot \log(n))$  för timsort att sortera listan med  $n$  element. Sedan krävs  $n$  stycken jämförelser mellan den sorterade och osorterade listan. Det totala antalet jämförelser i värstafallet uppgår därför till  $n + n \cdot \log(n)$ .

b)

En mer effektiv version av `isSorted` som stoppar direkt när den upptäcker att ett element inte är sorterat.

```
def isSorted(xs: Vector[Int]): Boolean = {

  if(xs.length > 1){
    for(i <- 0 until xs.length-1 if xs(i) > xs(i+1)){
      return false
    }
  }
  true
}
```

```
}
```

c)

2-tupeln är av typen (Int, Int).

```
def isSorted(xs: Vector[Int]): Boolean =
  xs.zip(xs.tail).forall(x => x._1 <= x._2)
```

## Uppgift 12.

a)

```
def insertionSort(xs: Array[Int]): Unit = {
  for(elem <- 1 until xs.length if xs.length > 0){
    var pos = elem
    while(pos > 0 && xs(pos) < xs(pos - 1)){
      val temp = xs(pos - 1)
      xs(pos - 1) = xs(pos)
      xs(pos) = temp
      pos -= 1
    }
  }
}
```

b)

```
public static void insertionSort(int[] xs) {
  if (xs.length < 1)
    return;

  for (int i = 1; i < xs.length; i++) {
    int pos = i;

    for (; pos > 0 && xs[pos] < xs[pos - 1]; pos--) {
      int temp = xs[pos - 1];
      xs[pos - 1] = xs[pos];
      xs[pos] = temp;
    }
  }
}
```

## Uppgift 13.

```
def selectionSort(xs: Seq[String]): Seq[String] = {
  def indexOfMin(xs: Seq[String]): Int = xs.indexOf(xs.min)
  val unsorted = xs.toBuffer
```

```
val result = scala.collection.mutable.ArrayBuffer.empty[String]

while (!unsorted.isEmpty) {
  val minPos = indexOfMin(unsorted)
  val elem = unsorted.remove(minPos)
  result.append(elem)
}

result.toVector
}
```

### 10.3 Fördjupningsuppgifter

#### Uppgift 14.

- a) —
- b) —
- c) Tänk på att det fortfarande måste returneras en Int.
- d) Undersök i Javas API hur metoden `compareTo` är implementerad för strängar.

#### Uppgift 15.

—

#### Uppgift 16.

—

#### Uppgift 17.

Tänk på att för att sortering i omvänd ordning (alltså högst rank först) ska fungera så måste jämförelsen returnera **false**.

```
case class Team(name: String, rank: Int) extends Ordered[Team]{
  override def compare(that: Team): Int = -rank.compare(that.rank)
}
```

#### Uppgift 18.

- a)
- b)

```
val teamComparator = new Comparator[Team]{
  def compare(o1: Team, o2: Team) = o2.rank - o1.rank
}
```

- c)
- d)
- e)

```
case class Point(x: Int, y: Int) extends Comparable[Point] {  
  def distanceFromOrigin: Double = math.hypot(x, y)  
  def compareTo(that: Point): Int =  
    (distanceFromOrigin - that.distanceFromOrigin).round.toInt  
}
```

**Uppgift 19.**

**Uppgift 20.**

**Uppgift 21.**



# 11. Lösningar till övning scalajava

## 11.1 Grunduppgifter

### Uppgift 1.

a)

```

1  import java.net.URL;
2  import java.util.ArrayList;
3  import java.util.{Set => JSet};
4  import java.util.{HashSet => JHashSet};
5  import java.util.Scanner;
6
7  object Hangman { // This is Java-like, non-idiomatic Scala code!
8      private var hangman: Array[String] = Array[String](
9          " ===== ",
10         " | /   | ",
11         " |    0  ",
12         " |  -|-  ",
13         " |   / \  ",
14         " |       ",
15         " |       ",
16         " ===== RIP  :(");
17
18     private def renderHangman(n: Int): String = {
19         var result: StringBuilder = new StringBuilder();
20         for (i: Int <- 0 until n){
21             result.append(hangman(i));
22             if (i < n - 1) {
23                 result.append("\n");
24             }
25         }
26         return result.toString();
27     }
28
29     private def hideSecret(secret: String,
30         found: JSet[Character]): String = {
31         var result: String = "";
32         for (i: Int <- 0 until secret.length()) {
33             if (found.contains(secret.charAt(i))) {
34                 result += secret.charAt(i);
35             } else {
36                 result += '_';
37             }
38         }
39         return result;
40     }
41
42     private def foundAll(secret: String,
43         found: JSet[Character]): Boolean = {
44         var foundMissing: Boolean = false;
45         var i: Int = 0;
46         while (i < secret.length() && !foundMissing) {
47             foundMissing = !found.contains(secret.charAt(i));

```

```

48         i += 1;
49     }
50     return !foundMissing;
51 }
52
53 private def makeGuess(): Char = {
54     var scan: Scanner = new Scanner(System.in);
55     var guess: String = "";
56     do {
57         System.out.println("Gissa ett tecken: ");
58         guess = scan.next();
59     } while (guess.length() > 1);
60     return Character.toLowerCase(guess.charAt(0));
61 }
62
63 def download(address: String, coding: String): String = {
64     var result: String = "lackalänga";
65     try {
66         var url: URL = new URL(address);
67         var words: ArrayList[String] = new ArrayList[String]();
68         var scan: Scanner = new Scanner(url.openStream(), coding);
69         while (scan.hasNext()) {
70             words.add(scan.next());
71         }
72         var rnd: Int = (Math.random() * words.size()).asInstanceOf[Int];
73         result = words.get(rnd);
74     } catch { case e: Exception =>
75         System.out.println("Error: " + e);
76     }
77     return result;
78 }
79
80 def play(secret: String): Unit = {
81     var found: JSet[Character] = new JHashSet[Character]();
82     var bad: Int = 0;
83     var won: Boolean = false;
84     while (bad < hangman.length && !won){
85         System.out.println(renderHangman(bad));
86         System.out.print("Felgissningar: " + bad + "\t");
87         System.out.println(hideSecret(secret, found));
88         var guess: Char = makeGuess();
89         if (secret.indexOf(guess) >= 0) {
90             found.add(guess);
91         } else {
92             bad += 1;
93         }
94         won = foundAll(secret, found);
95     }
96     if (won) {
97         System.out.println("BRA! :)");
98     } else {
99         System.out.println("Hängd! :(");
100     }
101     System.out.println("Rätt svar: " + secret);
102     System.out.println("Antal felgissningar: " + bad);
103 }

```

```

104
105     def main(args: Array[String] ): Unit = {
106         if (args.length == 0) {
107             var runeberg: String =
108                 "http://runeberg.org/words/ord.ortsnamn.posten";
109             play(download(runeberg, "ISO-8859-1"));
110         } else {
111             var rnd: Int = (Math.random() * args.length).asInstanceOf[Int];
112             play(args(rnd));
113         }
114     }
115 }

```

b)

```

1  object hangman {
2      val hangman = Vector(
3          "=====",
4          "|/  |",
5          "|  0",
6          "|  -|-",
7          "|  / \\",
8          "|",
9          "|",
10         "===== RIP  :(")
11
12     def renderHangman(n: Int): String = hangman.take(n).mkString("\n")
13
14     def hideSecret(secret: String, found: Set[Char]): String =
15         secret.map(ch => if (found(ch)) ch else '_')
16
17     def makeGuess(): Char = {
18         val guess = scala.io.StdIn.readLine("Gissa ett tecken: ")
19         if (guess.length == 1) guess.toLowerCase.charAt(0)
20         else makeGuess()
21     }
22
23     def download(address: String, coding: String): Option[String] =
24         scala.util.Try {
25             import scala.io.Source.fromURL
26             val words = fromURL(address, coding).getLines().toVector
27             val rnd = (math.random * words.size).toInt
28             words(rnd)
29         }.recover{ case e: Exception =>
30             println(s"Error: $e")
31             "lackalänga"
32         }.toOption
33
34     def play(secret: String): Unit = {
35         def loop(found: Set[Char], bad: Int): (Int, Boolean) =
36             if (secret forall found) (bad, true)
37             else if (bad >= hangman.length) (bad, false)
38             else {

```

```

39     println(renderHangman(bad) + s"\nFelgissningar: $bad\t")
40     println(hideSecret(secret, found))
41     val guess = makeGuess()
42     if (secret contains guess) loop(found + guess, bad)
43     else loop(found, bad + 1)
44 }
45
46 val (badGuesses, won) = loop(Set(), 0)
47 val msg = if (won) "BRA! :)" else "Hängd! :("
48 println(s"$msg\nRätt svar: $secret")
49 println(s"Antal felgissningar: $badGuesses")
50 }
51
52 def main(args: Array[String]): Unit = {
53     if (args.length == 0) {
54         val runeberg = "http://runeberg.org/words/ord.ortsnamn.posten"
55         download(runeberg, "ISO-8859-1").foreach(play)
56     } else play(args((math.random * args.length).toInt))
57 }
58 }

```

## Uppgift 2.

a)

```

1  import java.util.List;
2  import java.util.ArrayList;
3
4  public class JPoint {
5      private int x, y;
6
7      public JPoint(int x, int y){
8          this.x = x;
9          this.y = y;
10     }
11
12     public JPoint(int x, int y, boolean save){
13         this(x, y);
14         if (save) {
15             saved.add(0, this);
16         }
17     }
18
19     public JPoint(){
20         this(0, 0);
21     }
22
23     public int getX(){
24         return x;

```

```

25     }
26
27     public int getY(){
28         return y;
29     }
30
31     public double distanceTo(JPoint that) {
32         return distanceBetween(this, that);
33     }
34
35     @Override public String toString() {
36         return "JPoint(" + x + ", " + y + ")";
37     }
38
39     private static List<JPoint> saved = new ArrayList<JPoint>();
40
41     public static Double distanceBetween(JPoint p1, JPoint p2) {
42         return Math.hypot(p1.x - p2.x, p1.y - p2.y);
43     }
44
45     public static void showSaved() {
46         System.out.print("Saved: ");
47         for (int i = 0; i < saved.size(); i++){
48             System.out.print(saved.get(i));
49             if (i < saved.size() - 1) {
50                 System.out.print(", ");
51             }
52         }
53         System.out.println();
54     }
55 }

```

b) -

c)

```
case class Person(name: String, age: Int = 0)
```

d) p.\*TAB\* - copy, producArity, ProductIterator, productElement, productPre-  
fix

Person.\*TAB\* - apply, curried, tupled, unapply

```

scala> p.copy
      def copy(name: String,age: Int): Person

scala> p.copy()
res0: Person = Person(Björn,49)

scala> p.copy(age = p.age + 1)

```

```
res1: Person = Person(Björn,50)

scala> Person.unapply(p)
res2: Option[(String, Int)] = Some((Björn,49))
```

### Uppgift 3.

- a) -
- b) Cell har typen `java.lang.Integer`. När man hämtar ut värdet med `c.value` hämtas den primitiva typ `int` ut.
- c) Med hjälp av autoboxing förvandlas 42 till typen `Integer` och kan därför jämföras med en annan `Integer`.
- d) `i.compareTo(42)` fungerar på grund av autoboxing. Då JVM packar in den primitiva typ `int` i en `Integer`-objekt automatiskt.
- e)

```
0 10 20 30 40 50 60 ... 390 400 410

[0]: 0
[42]: 0
NOT EQUAL
```

f)

```
1 import java.util.ArrayList;
2
3 public class Autoboxing2 {
4     public static void main(String[] args) {
5         ArrayList<Integer> xs = new ArrayList<Integer>();
6         for (int i = 0; i < 42; i++) {
7             xs.add(i);
8         }
9         for (int x: xs) {
10             int y = x * 10;
11             System.out.print(y + " ");
12         }
13         int pos = xs.size();
14         xs.add(pos, 0);
15         System.out.println("\n\n[0]: " + xs.get(0));
16         System.out.println "[" + pos + "]: " + xs.get(pos));
17         if (xs.get(0).equals(xs.get(pos))) {
18             System.out.println("EQUAL");
19         } else {
20             System.out.println("NOT EQUAL");
21         }
22     }
23 }
```

g) 42 kommer läggas längst fram i listan istället för längst bak, då autounboxing kommer göra Integer(0) till 0 och tvärtom med variabeln pos.

h) Om man ska undersöka om två int-variabler är lika ska man använda ==, men om variablerna är av typen Integer måste man använda equals.

JVM kommer inte varna om man vänder på Integer och int, som i xs.add(0, pos).

#### Uppgift 4.

a) Vector[Int] - java.util.List[Int] Set[Char] - java.util.Set[Char] Map[String, Int] - java.util.Map[String, Int]

b) ArrayList[Int] - scala.collection.mutable.Buffer[Int] HashSet[Char] - scala.collection.mutable.Set[Char]

Båda blir föränderliga motsvarigheter. Det visas genom att de tillhör scala.collection.mutable och både ArrayList och HashSet är föränderliga i Java.

c) scala.collection.immutable.Set

d) sm.asJava.asScala ger typen scala.collection.mutable.Map[String, Int]  
sm.asJava.asScala.toMap ger typen scala.collection.immutable.Map[String, Int]

e) -

## 11.2 Extrauppgifter

#### Uppgift 5.

```

1 object showInt {
2   def show(obj: Any, msg: String = ""): Unit = println(msg + obj)
3
4   def repeatChar(ch: Char, n: Int): String = ch.toString * n
5
6   def showInt(i: Int): Unit = {
7     val leading = Integer.numberOfLeadingZeros(i)
8     val binaryString = repeatChar('0', leading) + i.toBinaryString
9     show(i, "Heltal : ")
10    show(i.asInstanceOf[Char], "Tecken : ")
11    show(binaryString, "Binärt : ")
12    show(i.toHexString, "Hex : ")
13    show(i.toOctalString, "Oktal : ")
14  }
15
16
17  import scala.io.StdIn.readLine
18  import scala.util.{Try, Success, Failure}
19
20  def loop: Unit =
21    Try { readLine("Heltal annars pang: ").toInt } match {

```

```
22     case Failure(e) => show(e); show("PANG!")
23     case Success(i) => showInt(i); loop
24 }
25
26 def main(args: Array[String]): Unit =
27     if(args.length > 0) args.foreach(i => showInt(i.toInt))
28     else loop
29 }
```

### Uppgift 6.

## 11.3 Fördjupningsuppgifter

### Uppgift 7.

### Uppgift 8.

### Uppgift 9.



## 12. Lösningar till övning threads

### 12.1 Grunduppgifter

#### Uppgift 1.

- a) -
- b) `java.lang.IllegalThreadStateException`. Det går inte att starta en tråd mer än en gång. Tråden kan därför inte startas om när den redan har exekverats.
- c) När start anropas exekveras koden i run parallellt. Därför skrivs Gurka och Tomat ut omlöpande. Om istället run anropas direkt blir det inte jämnlopande exekvering och Gurka skrivs ut 100 gånger, sedan skrivs Tomat ut 100 gånger.
- d) `Thread.sleep` pausar inte tråden i exakt den tiden som angets. Alltså kommer det skrivas ut `zzz snark hej!` i de flesta fall, men det är inte garanterat.

#### Uppgift 2.

- a) I `slösaSpara` hämtas saldot, ändras och placeras tillbaka i minnet - fördröjs - upprepas. Om bamse blir klar med att ladda, ändra och lagra innan skutt gör detsamma med den muterbara variabeln hade det inte varit perfekt. Problemet ligger i när en tråd laddar och innan den kan lagra det förändrade värdet laddar den andra tråden samma värde. Bara en av dessa trådar vinner racet och får lagra sitt ändrade tal. skutt och bamse blir alltså upprörda för att inte alla dess uttag och insättningar registreras.

#### Uppgift 3.

Nu är farmor garanterad att kunna ladda saldot, ta ut pengar/ändra och lagra innan vargen kan överskriva resultatet. I `slösaSpara` pausas tråden i en millisekund så vargen kan fortfarande ta ut pengar innan farmor hinner sätta in pengar igen. Dock kommer alla uttag och insättningar registreras eftersom operationerna är atomära.

#### Uppgift 4.

- a) `error: Cannot find an implicit ExecutionContext`. `Future` behöver en `ExecutionContext` för att kunna köras. `f` är av typen `Future[Unit]`.
- b) Funktionen `printLater` har en `Future`, vilket innebär att när både `printLater` och `println` anropas i `foreach`-loopen exekveras dom jämnlopande. Eftersom det tar längre tid att starta upp en `Future` för datorn är `println` snabbare och skriver ut att alla är igång först. Sedan skrivs siffrorna från 1 - 42 ut med oregelbundna mellanrum eftersom tråden pausas olika länge.
- c) `big` är en `Future[Int]`. Det stora talet har 7 520 383 siffror. `r` är av typen `Try[Int]` (se dokumentationen för `Future` om du är osäker)
- d) Eftersom exekveringen blockas tills den har fått ett resultat går det inte

att fortsätta skriva i REPL medan uträkningen pågår. Väntar man för kort tid får man ett `TimeoutException` och uträkningen avbryts.

### Uppgift 5.

- a) -
- b) -
- c) Varje sida fördröjs med mellan 2 upp till 3 sekunder (2000-3000 millisekunder). Så i medeltal tar det 2.5 sekunder för varje sida att laddas. Vektorn måste fyllas innan exekveringen kan fortsätta. Därför laddas alla 10 stycken sidor in innan man kan se första websidan. Det tar därför i medeltal  $2.5 \times 10 = 25$  sekunder.
- d) `f` ger en Vektor fylld med strängar där varje element ges av en rad på hemsidan. Då `f` körs i bakgrunden kan programmet fortlöpa medan innehållet räknas ut. Du kan därför skriva `f` i REPL:n men det är inte säkert att processen är klar och det slutgiltiga resultatet visas.
- e) Samma som ovan, förutom att det blir en vektor där varje element är i sig en vektor med strängar.
- f) Laddar in datan parallelt så nedladdningen sker samtidigt, men det går olika snabbt pga metoden `seg`.
- g) Eftersom datan laddas i parallella trådar utan blockering blir dom inte klara i ordning, utan i den ordningen tråden körs klart. Till slut blir alla klara och resultatet visar en vektor med **true** värden.
- h) Metoden `lycka` är väldefinierad och kastar därför inga undantag. Den skriver alltid ut `:`). Metoden `olycka` är inte väldefinierad då division med 0 ger `java.lang.ArithmeticException`. Detta fångas upp vid callbacken och det skrivs ut `:(` samt det specificerade undantaget.

## 12.2 Extrauppgifter

### Uppgift 6.

```
def isPrime(n: BigInt): Boolean = n match {
  case _ if (n <= 1) => false
  case _ if (n <= 3) => true
  case _ if n % 2 == 0 || n % 3 == 0 => false
  case _ =>
    var i = BigInt(5)
    while (i * i < n) {
      if (n % i == 0 || n % (i + 2) == 0) false
      i += 6
    }
    true
}

import scala.concurrent._
```

```
import ExecutionContext.Implicits.global

val primes = Vector.fill(10)(Future{nextPrime(randomBigInt(16))})
primes.foreach(_.onSuccess{case i => println(i)})
```

### Uppgift 7.

a) Stackoverflow ger följande förklaring:

A thread is an independent set of values for the processor registers (for a single core). Since this includes the Instruction Pointer (aka Program Counter), it controls what executes in what order. It also includes the Stack Pointer, which had better point to a unique area of memory for each thread or else they will interfere with each other.

b)

```
val thread = new Thread(new Runnable{
  def run(){println('Det här är en tråd')}
})
```

c) thread.start

d) Det kan bli kapplöpning(race conditions) om vilken tråds resurser blir sparade. Vilket leder till att de andra trådarnas ändringar blir ignorerade.

e) Trådsäkerhet innebär att flera trådar kan köras parallellt utan felaktigheter i resultatet. Exempelvis får man vara väldigt försiktig om man vill ha en muterbar variabel som alla trådar ska ändra samtidigt.

f) Till exempel slipper man skapa instanser av klassen Thread eftersom man kan placera koden i en Future istället. Den löser även mycket under huven för kodaren.

### Uppgift 8.

-

## 12.3 Fördjupningsuppgifter

### Uppgift 9.

a) abbasillen skrivs ut baklänges till nellisabba.

b)

c)

d)

e)

f)

g)

h)

i)

## Lösningsförslag:

```

1 package fibserver
2
3 import java.net.{ServerSocket, Socket}
4 import java.io.OutputStream
5 import java.util.Scanner
6 import scala.util.{Try, Success, Failure}
7 import scala.concurrent._
8 import ExecutionContext.Implicits.global
9
10 object html {
11   def page(body: String): String = //minimal web page
12     s"""<!DOCTYPE html>
13       |<html><head><meta charset="UTF-8"><title>Min Sörver</title></head>
14       |<body>
15       |$body
16       |</body>
17       |</html>
18       """.stripMargin
19
20   def header(length: Int): String = //standardized header of reply to client
21     s"HTTP/1.0 200 OK\nContent-length: $length\nContent-type: text/html\n\n"
22
23   def insertBreak(s: String, n: Int = 80): String =
24     if (s.size < n) s else s.take(n) + "<br>" + insertBreak(s.drop(n), n)
25 }
26
27 object compute {
28   import java.util.concurrent.ConcurrentHashMap
29   val memcache = new ConcurrentHashMap[BigInt, BigInt]
30
31   def fib(n: BigInt): BigInt =
32     if (memcache.containsKey(n)) {
33       println("CACHE HIT!!! no need to compute: " + n)
34       memcache.get(n)
35     } else {
36       println("cache miss :( must compute fib: " + n)
37       val f = superFib(n)
38       memcache.put(n, f)
39       f
40     }
41
42   private def superFib(n: BigInt): BigInt = {
43     if (n <= 0) 0
44     else if (n == 1 || n == 2) 1
45     else {
46       var secondLast: BigInt = 1
47       var last: BigInt = 1
48       var sum: BigInt = secondLast + last
49       var i = 3
50       while (i < n) {
51         if (memcache.containsKey(i)) {
52           sum = memcache.get(i)
53         } else {
54           secondLast = last

```

```

55         last = sum
56         sum = secondLast + last
57         memcache.put(i, sum)
58     }
59     i += 1
60 }
61 sum
62 }
63 }
64 }
65
66
67 object start {
68
69     def fibResponse(num: String) = Try { num.toInt } match {
70         case Success(n) =>
71             val result = html.insertBreak(compute.fib(n).toString)
72             html.page(s"<p>fib($n) == " + result + "</p>")
73         case Failure(e) => html.page(s"FEL $e: skriv heltal, inte $num")
74     }
75
76     def errorResponse(uri:String) = html.page("FATTAR NOLL: " + uri)
77
78     def handleRequest(cmd: String, uri: String, socket: Socket): Unit = {
79         val os = socket.getOutputStream
80         val parts = uri.split('/').drop(1) // skip initial slash
81         val response: String = (parts.head, parts.tail) match {
82             case (head, Array(num)) => fibResponse(num)
83             case _                  => errorResponse(uri)
84         }
85         os.write(html.header(response.size).getBytes("UTF-8"))
86         os.write(response.getBytes("UTF-8"))
87         os.close
88         socket.close
89     }
90
91     def serverLoop(server: ServerSocket): Unit = {
92         println(s"http://localhost:${server.getLocalPort}/hej")
93         while (true) {
94             Try {
95                 var socket = server.accept // blocks thread until connect
96                 val scan = new Scanner(socket.getInputStream, "UTF-8")
97                 val (cmd, uri) = (scan.next, scan.next)
98                 println(s"Request: $cmd $uri")
99                 Future { handleRequest(cmd, uri, socket) }.onFailure {
100                     case e => println(s"Requet failed: $e")
101                 }
102             }.recover{ case e: Throwable => s"Connection failed: $e" }
103         }
104     }
105
106     def main(args: Array[String]) {
107         val port = Try{ args(0).toInt }.getOrElse(8089)
108         serverLoop(new ServerSocket(port))
109     }
110 }

```

**Uppgift 10.**

—

**Uppgift 11.**

—

**Uppgift 12.**

—

**Uppgift 13.**

- a)
- b)
- c)

**Uppgift 14.**

- a) —
- b) —
- c) —
- d) —