

# Programmering, grundkurs

Övningar

*Utkast – pågående arbete*  
*Kommentarer välkomna!*

[bjorn.regnell@cs.lth.se](mailto:bjorn.regnell@cs.lth.se)

Datavetenskap, LTH  
Lunds Universitet

<https://github.com/lunduniversity/introprog>



# Innehåll

1.	Övning: expressions . . . . .	2
2.	Övning: programs . . . . .	12
3.	Övning: functions . . . . .	23
4.	Övning: data . . . . .	34
5.	Övning: sequences . . . . .	50

# 1. Övning: expressions

## Mål

- ☐ Förstå vad som händer när satser exekveras och uttryck evalueras.
- ☐ Förstå sekvens, alternativ och repetition.
- ☐ Känna till literalerna för enkla värden, deras typer och omfång.
- ☐ Kunna deklarerat och använda variabler och tilldelning, samt kunna rita bilder av minnessituationen då variablers värden förändras.
- ☐ Förstå skillnaden mellan olika numeriska typer, kunna omvandla mellan dessa och vara medveten om noggrannhetsproblem som kan uppstå.
- ☐ Förstå booleska uttryck och värdena **true** och **false**, samt kunna förenkla booleska uttryck.
- ☐ Förstå skillnaden mellan heltalsdivision och flyttalsdivision, samt användning av rest vid heltalsdivision.
- ☐ Förstå precedensregler och användning av parenteser i uttryck.
- ☐ Kunna använda **if**-satser och **if**-uttryck.
- ☐ Kunna använda **for**-satser och **while**-satser.
- ☐ Kunna använda `math.random` för att generera slumpantal i olika intervall.

## Förberedelser

- ☐ Studera teorin i kapitel ??.
- ☐ Du behöver en dator med Scala installerad; se appendix ??.

## 1.1 Grunduppgifter

**Uppgift 1.** Starta Scala REPL (eng. *Read-Evaluate-Print-Loop*) och skriv satsen `println("hejsan REPL")` och tryck på *Enter*.

```
> scala
Welcome to Scala version 2.11.7 (Java HotSpot(TM) 64-Bit Server VM, Java 1.8).
Type in expressions to have them evaluated.
Type :help for more information.

scala> println("hejsan REPL")
```

- a) Vad händer?
- b) Skriv samma sats igen men "glöm bort" att skriva högerparentesen innan du trycker på *Enter*. Vad händer?
- c) Evaluera uttrycket `"gurka" + "tomat"` i REPL. Vad har uttrycket för värde och typ? Vilken siffra står efter ordet `res` i variabeln som lagrar resultatet?

```
scala> "gurka" + "tomat"
```

- d) Evaluera uttrycket `res0 * 42` men byt ut `0`:an mot siffran efter `res` i utskriften från förra evalueringen. Vad har uttrycket för värde och typ?

```
scala> res2 * 42
```



**Uppgift 2.** Vad är en *literal*?

[en.wikipedia.org/wiki/Literal\\_\(computer\\_programming\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Literal_(computer_programming))

**Uppgift 3.** Vilken typ har följande literaler?

- a) 42
- b) 42L
- c) '\*'
- d) "\*"
- e) 42.0
- f) 42D
- g) 42d
- h) 42F
- i) 42f
- j) **true**
- k) **false**



**Uppgift 4.** Vad gör dessa satser? Till vad används klammer och semikolon?

```
scala> def p = { print("hej"); print("san"); println(42); println("gurka") }  
scala> p;p;p;p
```



**Uppgift 5.** Satser versus uttryck.

- a) Vad är det för skillnad på en sats och ett uttryck?
- b) Ge exempel på satser som inte är uttryck?
- c) Förklara vad som händer för varje evaluerad rad:

```
1 scala> def värdeSaknas = ()  
2 scala> värdeSaknas  
3 scala> värdeSaknas.toString  
4 scala> println(värdeSaknas)  
5 scala> println(println("hej"))
```

- d) Vilken typ har literalen ()?
- e) Vilken returtyp har println?

**Uppgift 6.** Vilken typ och vilket värde har följande uttryck?

- a) 1 + 41
- b) 1.0 + 41
- c) 42.toDouble
- d) (41 + 1).toDouble
- e) 1.042e42
- f) 42E6.toLong
- g) "gurk" + 'a'

- h) 'A'
- i) 'A'.toInt
- j) '0'.toInt
- k) '1'.toInt
- l) '9'.toInt
- m) ('A' + '0').toChar
- n) "?!%#".charAt(0)

**Uppgift 7.** *De fyra räknesätten.* Vilket värde och vilken typ har följande uttryck?

- a)  $42 * 2$
- b)  $42.0 / 2$
- c)  $42 - 0.2$
- d)  $42L + 2d$

**Uppgift 8.** *Precedensregler.* Evalueringsordningen kan styras med parenteser. Vilket värde och vilken typ har följande uttryck?

- a)  $42 + 2 * 2$
- b)  $(42 + 2) * 2$
- c)  $(-(2 - 42)) / (1 + 1 + 1).toDouble$
- d)  $((-(2 - 42)) / (1 + 1 + 1).toDouble).toInt$

**Uppgift 9.** *Heltalsdivision.* Vilket värde och vilken typ har följande uttryck?

- a)  $42 / 2$
- b)  $42 / 4$
- c)  $42.0 / 4$
- d)  $1 / 4$
- e)  $1 \% 4$
- f)  $2 \% 42$
- g)  $42 \% 2$

**Uppgift 10.** *Heltalsomfång.* För var och en av heltalstyperna i deluppgifterna nedan: undersök i REPL med operationen `MaxValue` resp. `MinValue`, vad som är största och minsta värde, till exempel `Int.MaxValue` etc.

- a) `Byte`
- b) `Short`
- c) `Int`
- d) `Long`

**Uppgift 11.** Klassen `java.lang.Math` och paketobjektet `scala.math`.

```
1 scala> java.lang.Math.    //tryck TAB
2 scala> scala.math.       //tryck TAB
```

- 
- a) Undersök genom att trycka på Tab-tangenten, vilka funktioner som finns i Math och math. Vad heter konstanten  $\pi$  i java.lang.Math respektive scala.math?
- b) Undersök dokumentationen för klassen java.lang.Math här:  
<https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/lang/Math.html>  
Vad gör java.lang.Math.hypot?
- c) Undersök dokumentationen för pakobjektet scala.math här:  
<http://www.scala-lang.org/api/current/#scala.math.package>  
Ge exempel på någon funktion i java.lang.Math som inte finns i scala.math.


**Uppgift 12.** Vad händer här? Notera undantag (eng. *exceptions*) och nogrannhetsproblem.

- a) Int.MaxValue + 1
- b) 1 / 0
- c) 1E8 + 1E-8
- d) 1E9 + 1E-9
- e) math.pow(math.hypot(3,6), 2)
- f) 1.0 / 0
- g) (1.0 / 0).toInt
- h) math.sqrt(-1)
- i) math.sqrt(Double.NaN)
- j) **throw new** Exception("PANG!!!")

**Uppgift 13.** Booelska uttryck. Vilket värde och vilken typ har följande uttryck?

- a) **true** && **true**
- b) **false** && **true**
- c) **true** && **false**
- d) **false** && **false**
- e) **true** || **true**
- f) **false** || **true**
- g) **true** || **false**
- h) **false** || **false**
- i) 42 == 42
- j) 42 != 42
- k) 42.0001 == 42
- l) 42.000000000000000001 == 42
- m) 42.0001 > 42
- n) 42.000000000000000001 > 42
- o) 42.0001 >= 42
- p) 42.000000000000000001 <= 42

- q) `true == true`
- r) `true != true`
- s) `true > false`
- t) `true < false`
- u) `'A' == 65`
- v) `'S' != 66`

**Uppgift 14.** *Variabler och tilldelning.* Rita en ny bild av datorns minne efter varje evaluerad rad nedan. Bilderna ska visa variablers namn, typ och värde. 


```
1 scala> var a = 42
2 scala> var b = a + 1
3 scala> var c = (a + b) * 2.0
4 scala> b = 0
5 scala> a = 0
6 scala> c = c + 1
```


Efter första raden ser minnessituationen ut så här:

a: Int

**Uppgift 15.** *Deklarationer: `var`, `val`, `def`.* Evaluera varje rad nedan i tur och ordning i Scala REPL.

```
1 scala> var x = 42
2 scala> x + 1
3 scala> x
4 scala> x = x + 1
5 scala> x
6 scala> x == x + 1
7 scala> val y = 42
8 scala> y = y + 1
9 scala> var z = {println("gurka"); 42}
10 scala> def w = {println("gurka"); 42}
11 scala> z
12 scala> z
13 scala> z = z + 1
14 scala> w
15 scala> w
16 scala> w = w + 1
```

- a) För varje rad ovan: förklara för vad som händer.
- b) Vilka rader ger kompileringsfel och i så fall vilket och varför?
- c) Vad är det för skillnad på `var`, `val` och `def`? 

**Uppgift 16.** *Tilldelningsoperatorer.* Man kan förkorta en tilldelningssats som förändrar en variabel, t.ex. `x = x + 1`, genom att använda så kallade tilldelningsoperatorer och skriva `x += 1` som betyder samma sak. Rita en ny bild av datorns minne efter varje evaluerad rad nedan. Bilderna ska visa variablers namn, typ och värde. 



```
1 scala> var a = 42
2 scala> var b = a + 42
3 scala> a += 10
4 scala> b -= 10
5 scala> a *= 2
6 scala> b /= 2
```

**Uppgift 17.** *Stränginterpolatorn s.* Man behöver ofta skapa strängar som innehåller variabelvärden. Med ett `s` framför en strängliteral får man hjälp av kompilatorn att infoga variabelvärden i en sträng. Variablernas namn ska föregås med ett `$`-tecken, t.ex. `s"Hej $namn"`.

```
1 scala> val f = "Kim"
2 scala> val e = "Robinson"
3 scala> val tot = f.size + e.size
4 scala> println(s"Namnet '$f $e' har $tot bokstäver.")
```

- a) Vad skrivs ut ovan?
- b) Skapa följande utskrifter med hjälp av stränginterpolatorn `s` och lämpliga variabler.

```
1 Namnet 'Kim' har 3 bokstäver.
2 Namnet 'Robinson' har 9 bokstäver.
```

**Uppgift 18.** *if-sats.* För varje rad nedan; förklara vad som händer.

```
1 scala> if (true) println("sant") else println("falskt")
2 scala> if (false) println("sant") else println("falskt")
3 scala> if (!true) println("sant") else println("falskt")
4 scala> if (!false) println("sant") else println("falskt")
5 scala> def kasta = if (math.random > 0.5) print(" krona") else print(" klave")
6 scala> kasta; kasta; kasta
```

**Uppgift 19.** *if-uttryck.* Deklarera följande variabler med nedan initialvärden:

```
scala> var grönsak = "gurka"
scala> var frukt = "banan"
```

Vad har följande uttryck för värden och typ?

- a) `if (grönsak == "tomat") "gott" else "inte gott"`
- b) `if (frukt == "banan") "gott" else "inte gott"`
- c) `if (frukt.size == grönsak.size) "lika stora" else "olika stora"`
- d) `if (true) grönsak else frukt`
- e) `if (false) grönsak else frukt`

**Uppgift 20.** *for-sats.*

- a) Vad ger nedan `for`-satser för utskrift?

```

1 scala> for (i <- 1 to 10) print(i + ", ")
2 scala> for (i <- 1 until 10) print(i + ", ")
3 scala> for (i <- 1 to 5) print((i * 2) + ", ")
4 scala> for (i <- 1 to 92 by 10) print(i + ", ")
5 scala> for (i <- 10 to 1 by -1) print(i + ", ")

```

b) Skriv en **for**-sats som ger följande utskrift:

```
A1, A4, A7, A10, A13, A16, A19, A22, A25, A28, A31, A34, A37, A40, A43,
```

### Uppgift 21. Repetition med foreach.

a) Vad ger nedan satser för utskrifter?

```

1 scala> (9 to 19).foreach{i => print(i + ", ")}
2 scala> (1 until 20).foreach{i => print(i + ", ")}
3 scala> (0 to 33 by 3).foreach{i => print(i + ", ")}

```

b) Använd foreach och skriv ut följande:

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

### Uppgift 22. while-sats.

a) Vad ger nedan satser för utskrifter?


```

1 scala> var i = 0
2 scala> while (i < 10) { println(i); i = i + 1 }
3 scala> var j = 0; while (j <= 10) { println(j); j = j + 2 }; println(j)

```




b) Skriv en **while**-sats som ger följande utskrift. Använd en variabel k som initialiseras till 1.

```
A1, A4, A7, A10, A13, A16, A19, A22, A25, A28, A31, A34, A37, A40, A43,
```

c) Vilken av **for**, **while** och foreach är kortast att skriva om man vill repetera mer än en sats 100 gånger? Vilken tycker du är lättast att läsa? 

**Uppgift 23. Slumptal.** Undersök vad dokumentationen säger om funktionen `scala.math.random`:

<http://www.scala-lang.org/api/current/#scala.math.package>

- Vilken typ har värdet som returneras av funktionen `random`? 
- Vilket är det minsta respektive största värde som kan returneras? 
- Är `random` en *äkta* funktion (eng. *pure function*) i matematisk mening? 
- Anropa funktionen `math.random` upprepade gånger och notera vad som händer. Använd pil-upp-tangenten.

```
scala> math.random
```

e) Vad händer? Använd *pil-upp* och kör nedan **for**-sats flera gånger. Förklara vad som sker.

```
scala> for (i <- 1 to 10) println(math.random)
```

f) Skriv en for-sats som skriver ut 100 slumpmässiga heltal från 0 till och med 9 på var sin rad.

```
scala> for (i <- 1 to 100) println(???)
```

g) Skriv en for-sats som skriver ut 100 slumpmässiga heltal från 1 till och med 6 på samm rad.

```
scala> for (i <- 1 to 100) print(???)
```

h) Använd *pil-upp* och kör nedan **while**-sats flera gånger. Förklara vad som sker.

```
scala> while (math.random > 0.2) println("gurka")
```

i) Ändra i **while**-satsen ovan så att sannolikheten ökar att riktigt många strängar ska skrivas ut.

j) Förklara vad som händer nedan.

```
1 scala> var slumptal = math.random
2 scala> while (slumpthal > 0.2) { println(slumpthal); slumpthal = math.random }
```



**Uppgift 24.** *Logik och De Morgans Lagar.* Förenkla följande uttryck. Antag att poäng och highscore är heltalsvariabler medan klar är av typen Boolean.

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

## 1.2 Extrauppgifter: öva mer på grunderna

**Uppgift 25.** *Slumptal.*

a) Ersätt ??? nedan med literaler så att tärning returnerar ett slumpmässigt heltal mellan 1 och 6.

```
scala> def tärning = (math.random * ??? + ???).toInt
```

b) Ersätt ??? med literaler så att rnd blir ett decimaltal med max en decimal mellan 0.0 och 1.0.

```
scala> def rnd = math.round(math.random * ???) / ???
```

c) Vad blir det för skillnad om `math.round` ersätts med `math.floor` ovan? (Se dokumentationen av `java.lang.Math.round` och `java.lang.Math.floor`.)

### 1.3 Fördjupningsuppgifter: avancerad nivå

**Uppgift 26.** Läs om modulatoräkning här [en.wikipedia.org/wiki/Modulo\\_operation](https://en.wikipedia.org/wiki/Modulo_operation) och undersök hur tecknet blir med olika tecken på divisor och dividend.

**Uppgift 27.** `Integer.toString`, `Integer.toHexString`

**Uppgift 28.** Typannoteringar.

**Uppgift 29.** `0x2a`

**Uppgift 30.** `i += 1; i *= 1; i /= 2`

**Uppgift 31.** `BigInt`, `BigDecimal`

**Uppgift 32.** Vad händer här?

```
scala> Math.multiplyExact(2, 42)
scala> Math.multiplyExact(Int.MaxValue, Int.MaxValue)
```

**Uppgift 33.** Sök reda på dokumentationen i javadoc för klassen `java.lang.Math` i JDK 8. Tryck `Ctrl+F` i webbläsaren och sök efter förekomster av texten *”overflow”*. Vad är *”overflow”*? Vilka metoder finns i `java.lang.Math` som hjälper dig att upptäcka om det blir overflow?

**Uppgift 34.** Använda Scala REPL för att undersöka konstanterna nedan. Vilket av dessa värden är negativt? Vad kan man ha för praktisk nytta av dessa värden i ett program som gör flyttalsberäkningar?

- a) `java.lang.Double.MIN_VALUE`
- b) `scala.Double.MinValue`
- c) `scala.Double.MinPositiveValue`

**Uppgift 35.** För typerna `Byte`, `Short`, `Char`, `Int`, `Long`, `Float`, `Double`: Undersök hur många bitar som behövs för att representera varje typs omfång?

*Tips:* Några användbara uttryck:

```
Integer.toString(Int.MaxValue + 1).size
```

```
Integer.toString((math.pow(2,16) - 1).toInt).size
```

```
1 + math.log(Long.MaxValue)/math.log(2)
```

Se även språkspecifikationen för Scala, kapitlet om heltalsliteraler:

<http://www.scala-lang.org/files/archive/spec/2.11/01-lexical-syntax.html#integer-literals>

- a) Undersök källkoden för paketobjektet `scala.math` här:

<https://github.com/scala/scala/blob/v2.11.7/src/library/scala/math/package.scala>

Hur många olika överlagrade varianter av funktionen `abs` finns det och för vilka parametertyper är den definierad?

**Uppgift 36.** Läs mer om stränginterpolatorer här:

[docs.scala-lang.org/overviews/core/string-interpolation.html](https://docs.scala-lang.org/overviews/core/string-interpolation.html)

Hur kan du använda f-interpolatorn för att göra följande utskrift i REPL? Byt ut ??? mot lämpliga tecken.

```
scala> val g: Double = 1 / 3.0
scala> val s: String = f"Gurkan är ??? meter lång"
scala> println(s)
Gurkan är 0.333 meter lång
```

## 2. Övning: programs

### Mål

- ☐ Kunna skapa samlingarna Range, Array och Vector med heltals- och strängvärden.
- ☐ Kunna indexera i en indexerbar samling, t.ex. Array och Vector.
- ☐ Kunna anropa operationerna size, mkString, sum, min, max på samlingar som innehåller heltal.
- ☐ Känna till grundläggande skillnader och likheter mellan samlingarna Range, Array och Vector.
- ☐ Förstå skillnaden mellan en for-sats och ett for-uttryck.
- ☐ Kunna skapa samlingar med heltalsvärden som resultat av enkla for-uttryck.
- ☐ Förstå skillnaden mellan en algoritm i pseudo-kod och dess implementation.
- ☐ Kunna implementera algoritmerna SUM, MIN/MAX på en indexerbar samling med en **while**-sats.
- ☐ Kunna köra igång enkel Scala-kod i REPL, som skript och som applikation.
- ☐ Kunna implementera och köra igång ett Java-program.
- ☐ Känna till några grundläggande syntaxskillnader mellan Scala och Java, speciellt variabeldeklarationer och indexering i Array.
- ☐ Förstå vad ett block är.
- ☐ Förstå vad en lokal variabel är.
- ☐ Förstå hur nästlade block påverkar namnsynlighet och namnöverskuggning.
- ☐ Förstå kopplingen mellan paketstruktur och klassfilstruktur.
- ☐ Kunna skapa en jar-fil.
- ☐ Kunna skapa dokumentation med scaladoc.

### Förberedelser

- ☐ Studera teorin i kapitel ??.
- ☐ Bekanta dig med grundläggande terminalkommandon; se appendix ??.
- ☐ Bekanta dig med den editor du vill använda; se appendix ??.

### 2.1 Grunduppgifter

**Uppgift 1.** *Datastrukturen Range.* Evaluera nedan uttryck i Scala REPL. Vad har respektive uttryck för värde och typ?

- a) Range(1, 10)
- b) Range(1, 10).inclusive
- c) Range(0, 50, 5)
- d) Range(0, 50, 5).size


- e) `Range(0, 50, 5).inclusive`
- f) `Range(0, 50, 5).inclusive.size`
- g) `0.until(10)`
- h) `0 until (10)`
- i) `0 until 10`
- j) `0.to(10)`
- k) `0 to 10`
- l) `0.until(50).by(5)`
- m) `0 to 50 by 5`
- n) `(0 to 50 by 5).size`
- o) `(1 to 1000).sum`

**Uppgift 2.** *Datastrukturen Array.* Kör nedan kodrader i Scala REPL. Beskriv vad som händer.

- a) `val xs = Array("hej", "på", "dej", "!")`
- b) `xs(0)`
- c) `xs(3)`
- d) `xs(4)`
- e) `xs(1) + " " + xs(2)`
- f) `xs.mkString`
- g) `xs.mkString(" ")`
- h) `xs.mkString("(", ", ", ")")`
- i) `xs.mkString("Array(", ", ", ")")`
- j) `xs(0) = 42`
- k) `xs(0) = "42"; println(x(0))`
- l) `val ys = Array(42, 7, 3, 8)`
- m) `ys.sum`
- n) `ys.min`
- o) `ys.max`
- p) `val zs = Array.fill(10)(42)`
- q) `zs.sum`

**Uppgift 3.** *Datastrukturen Vector.* Kör nedan kodrader i Scala REPL. Beskriv vad som händer.

- a) `val words = Vector("hej", "på", "dej", "!")`
- b) `words(0)`
- c) `words(3)`
- d) `words.mkString`
- e) `words.mkString(" ")`
- f) `words.mkString("(", ", ", ")")`

- g) `words.mkString("Ord(", ", ", ")")`
- h) `words(0) = "42"`
- i) `val numbers = Vector(42, 7, 3, 8)`
- j) `numbers.sum`
- k) `numbers.min`
- l) `numbers.max`
- m) `val moreNumbers = Vector.fill(10000)(42)`
- n) `moreNumbers.sum`
- o) Jämför med uppgift 2. Vad kan man göra med en Array som man inte kan göra med en Vector? 

**Uppgift 4. *for*-uttryck.** Evaluera nedan uttryck i Scala REPL. Vad har respektive uttryck för värde och typ?

- a) `for (i <- Range(1,10)) yield i`
- b) `for (i <- 1 until 10) yield i`
- c) `for (i <- 1 until 10) yield i + 1`
- d) `for (i <- Range(1,10).inclusive) yield i`
- e) `for (i <- 1 to 10) yield i`
- f) `for (i <- 1 to 10) yield i + 1`
- g) `(for (i <- 1 to 10) yield i + 1).sum`
- h) `for (x <- 0.0 to 2 * math.Pi by math.Pi/4) yield math.sin(x)`

**Uppgift 5. Metoden *map* på en samling.** Evaluera nedan uttryck i Scala REPL. Vad har respektive uttryck för värde och typ?

- a) `Range(0,10).map(i => i + 1)`
- b) `(0 until 10).map(i => i + 1)`
- c) `(1 to 10).map(i => i * 2)`
- d) `(1 to 10).map(_ * 2)`
- e) `Vector.fill(10000)(42).map(_ + 43)`

**Uppgift 6. Metoden *foreach* på en samling.** Kör nedan satser i Scala REPL. Vad händer?

- a) `Range(0,10).foreach(i => println(i))`
- b) `(0 until 10).foreach(i => println(i))`
- c) `(1 to 10).foreach{i => print("hej"); println(i * 2)}`
- d) `(1 to 10).foreach(println)`
- e) `Vector.fill(10000)(math.random).foreach(r => if (r > 0.99) print("pang!"))`

**Uppgift 7. Algoritmen: SWAP.**

- a) Skriv med *pseudo-kod* algoritmen SWAP. Beskriv på vanlig svenska, steg för steg, hur en variabel *temp* används för mellanlagring vid värdebytet:



*Indata:* två heltalsvariabler  $x$  och  $y$   
???

*Utdata:* variablerna  $x$  och  $y$  vars värden har bytt plats.

b) Implementerar algoritmen SWAP. Ersätt ??? nedan med satser separerade av semikolon:

```
1 scala> var (x, y) = (42, 43)
2 scala> ???
3 scala> println("x är " + x + ", y är " + y)
4 x är 43, y är 42
```

**Uppgift 8. Skript.** Skapa med hjälp av en editor en fil med namn `hello-script.scala` som innehåller denna enda rad:

```
println("hej skript")
```

Spara filen och kör kommandot `scala hello-script.scala` i terminalen:

```
> scala hello-script.scala
```

- a) Vad händer?
- b) Ändra i filen så att högerparentesen saknas. Spara och kör skriptfilen igen. Vad händer?
- c) Lägg till en sats sist i skriptet som skriver ut summan av de ett tusen stycken heltalen från och med 2 till och med 1001, så som visas nedan.

```
1 > scala hello-script.scala
2 hej skript
3 501500
```

- d) Ändra i `hello-script.scala` genom att införa **val** `n = args(0).toInt` och använd `n` som övre gräns för summeringen av de `n` första heltalen.

```
1 > scala hello-script.scala 5001
2 hej skript
3 12507501
```

- e) Vad blir det för felmeddelande om du glömmer ge programmet ett argument?

**Uppgift 9. Applikation med main-metod.** Skapa med hjälp av en editor en fil med namn `hello-app.scala`.

```
> gedit hello-app.scala
```

Skriv dessa rader i filen:



```
object Hello {
  def main(args: Array[String]): Unit = {
    println("Hej scala-app!")
  }
}
```

```
}
```

- a) Kompilera med `scalac hello-app.scala` och kör koden med `scala Hello`.

```
> scalac hello-app.scala
> ls
> scala Hello
```

Vad heter filerna som kompilatorn skapar?

- b) Ändra i din kod så att kompilatorn ger följande felmeddelande:  
Missing closing brace
- c) Varför behövs `main`-metoden? 
- d) Vilket alternativ går snabbast att köra igång, ett skript eller en kompilerad applikation? Varför? Vilket alternativ kör snabbast när väl exekveringen är igång? 

**Uppgift 10.** *Java-applikation.* Skapa med hjälp av en editor en fil med namn `Hi.java`.




```
> gedit Hi.java
```

Skriv dessa rader i filen:

```
public class Hi {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hej Java-app!");
    }
}
```

Kompilera med `javac Hi.java` och kör koden med `java Hi`.

```
> javac Hi.java
> ls
> java Hi
```


- a) Vad heter filen som kompilatorn skapat? 
- b) Jämför signaturen för Java-programmets `main`-metod med signaturen för Scala-programmets `main`-metod. De betyder samma sak men syntaxen är olika. Beskriv skillnader och likheter i syntaxen. 
- c) Vad blir det för felmeddelande om källkodsfilen och klassnamnet inte överensstämmer i ett Java-program? 

**Uppgift 11.** *Algoritm: SUMBUG.* Nedan återfinns pseudo-koden för SUMBUG.

**Indata** : heltalet  $n$

**Resultat** : utskrift av summan av de första  $n$  heltalen

```
1  $sum \leftarrow 0$ 
2  $i \leftarrow 1$ 
3 while  $i \leq n$  do
4   |  $sum \leftarrow sum + 1$ 
5 end
6 skriv ut  $sum$ 
```

 a) Kör algoritmen steg för steg med penna och papper, där du skriver upp hur värdena för respektive variabel ändras. Det finns en bugg i algoritmen. Vilken? Rätta buggen.

b) Skapa med hjälp av en editor filen `sumn.scala`. Implementera algoritmen SUM enligt den rättade pseudokoden och placera implementationen i en main-metod i ett objekt med namnet `sumn`. Du kan skapa indata  $n$  till algoritmen med denna deklaration i början av din main-metod:

```
val n = args(0).toInt
```

Vad ger applikationen för utskrift om du kör den med argumentet 8888?

```
> scalac sumn.scala
> scala sumn 8888
```

c) Kontrollera att din implementation räknar rätt genom att jämföra svaret med detta uttrycks värde, evaluerat i Scala REPL:

```
scala> (1 to 8888).sum
```

d) Implementera algoritmen SUM enligt pseudokoden ovan, men nu i Java. Skapa filen `SumN.java` och använd koden från uppgift 10 som mall för att deklarera den publika klassen `SumN` med en main-metod. Några tips om Java-syntax och standardfunktioner i Java:

- Alla satser i Java måste avslutas med semikolon.
- Heltalsvariabler deklareras med nyckelordet **int** (litet i).
- Typnamnet ska stå *före* namnet på variabeln. Exempel:  

```
int sum = 0;
```
- Indexering i en array görs i Java med hakparenteser: `args[0]`
- I stället för Scala-uttrycket `args(0).toInt`, använd Java-uttrycket:  
`Integer.parseInt(args[0])`
- **while**-satser i Scala och Java har samma syntax.
- Utskrift i Java görs med `System.out.println`

**Uppgift 12.** *Algorithm: MAXBUG.* Nedan återfinns pseudo-koden för MAXBUG.

```

Indata : Array args med strängar som alla innehåller heltal
Resultat: utskrift av största heltalet
1 max ← det minsta heltalet som kan uppkomma
2 n ← antalet heltal
3 i ← 0
4 while i < n do
5   | x ← args(i).toInt
6   | if (x > max) then
7   |   | max ← x
8   | end
9 end
10 skriv ut max


```

- a) Kör med penna och papper. Det finns en bugg i algoritmen ovan. Vilken?   
Rätta buggen.
- b) Implementera algoritmen MAX (utan bugg) som en Scala-applikation.  
Tips:
- Det minsta Int-värdet som någonsin kan uppkomma: `Int.MinValue`
  - Antalet element i *args* ges av: *args.size*

```

1 > gedit maxn.scala
2 > scalac maxn.scala
3 > scala maxn 7 42 1 -5 9
4 42

```

- c) Skriv om algoritmen så att variabeln *max* initialiseras med det första talet i sekvensen. 
- d) Implementera den nya algoritmvarianten från uppgift c och prova programmet. Vad händer om *args* är tom?

**Uppgift 13.** *Block, namnsynlighet, namnöverskuggning.* Kör nedan kod i Scala REPL eller i Kojo. Vad händer nedan? Varför?

- a) `val a = {1 + 1; 2 + 2; 3 + 3; 4 + 4}; println(a)`
- b) `val b = {1; 2; 3; {val b = 4; b + b; b + 1}}; println(b)`
- c) `{val a = 42; println(a)}`
- d) `{val a = 42}; println(a)`
- e) `{val a = 42; {val a = 43; println(a)}; println(a)}`
- f) `{var a = 42; {a = a + 1}; var a = 43}`
- g) `{var a = 42; {a = a + b; var b = 43}; println(a)}`
- h) `{var a = 42; {var b = 43; a = a + b}; println(a)}`
- i) `{var a = 42; {a = a + b; def b = 43}; println(a)}`
- j) `{object a{var b=42;object a{var a=43}};println(a.b+a.a.a)}`
- k)

```
{
  object a {
    var b = 42
    object a {
      var a = 43
    }
  }
  println(a.b + a.a.a)
}
```

l) Vad är fördelen med att namn deklarerade inne i ett block är lokala i stället för globala?

**Uppgift 14.** *Paket, **import** och klassfilstrukturer.* Med Java-8-plattformen kommer 4240 färdiga klasser, som är organiserade i 217 olika paket.<sup>1</sup>

a) Vilka paket finns i paketet javax som börjar på s?

```
scala> javax.s //tryck på TAB-tangenten
```

b) Kör raderna nedan i REPL. Beskriv vad som händer för varje rad.

```
1 scala> import javax.swing.JOptionPane
2 scala> def msg(s: String) = JOptionPane.showMessageDialog(null, s)
3 scala> msg("Hej på dej!")
4 scala> def input(msg: String) = JOptionPane.showInputDialog(null, msg)
5 scala> input("Vad heter du?")
6 scala> import JOptionPane.{showOptionDialog => optDlg}
7 scala> def inputOption(msg: String, opt: Array[Object]) =
8       optDlg(null, msg, "Option", 0, 0, null, opt, opt(0))
9 scala> inputOption("Vad väljer du?", Array("Sten", "Sax", "Påse"))
```



c) Vad hade du behövt ändra på efterföljande rader om import-satsen på rad 1 ovan ej hade gjorts?

d) Skapa med en editor filen paket.scala och kompilera. Rita en bild av hur katalogstrukturen ser ut.

```
package gurka.tomat.banan

package p1 {
  package p11 {
    object hello {
      def hello = println("Hej paket p1.p11!")
    }
  }
  package p12 {
    object hello {
      def hello = println("Hej paket p1.p12!")
    }
  }
}
```

<sup>1</sup>Se Stackoverflow: [how-many-classes-are-there-in-java-standard-edition](#)

```

    }
  }
}

package p2 {
  package p21 {
    object hello {
      def hello = println("Hej paket p2.p21!")
    }
  }
}

object Main {
  def main(args: Array[String]): Unit = {
    import p1._
    p11.hello.hello
    p12.hello.hello
    import p2.{p21 => apelsin}
    apelsin.hello.hello
  }
}

```

```

1 > gedit paket.scala
2 > scalac paket.scala
3 > scala gurka.tomat.banan.Main
4 > ls -R

```

### Uppgift 15. Skapa jar-filer och använda classpath

- Skriv kommandot `jar` i terminalen och undersök vad som finns för optioner. Se speciellt "Example 1." i hjälputskriften. Vilket kommando ska du använda för att packa ihop flera filer i en enda jar-fil?
- Som en fortsättning på uppgift 14, packa ihop biblioteket gurka i en jar-fil med nedan kommando, samt kör igång REPL med jar-filen på classpath.

```

1 > jar cvf mittpaket.jar gurka
2 > scala -cp mittpaket.jar
3 scala> gurka.tomat.banan.Main.main(Array())

```

### Uppgift 16. Skapa dokumentation med scaladoc-kommandot

- Som en fortsättning på uppgift 14, kör nedan kommando i terminalen:

```

1 > scaladoc paket.scala
2 > ls
3 > firefox index.html # eller öppna index.html i valfri webbläsare

```

Vad händer?

b) Lägg till några fler metoder i något av objekten i filen `paket.scala` och lägg även till några dokumentationskommentarer. Kompilera om och kör. Generera om dokumentationen.

```
//... ändra i filen paket.scala

/** min paketedokumentationskommentar p2 */
package p2 {
  /** min paketedokumentationskommentar p21 */
  package p21 {
    /** ett hälsningsobjekt */
    object hello {
      /** en hälsningsmetod i p2.p21 */
      def hello = println("Hej paket p2.p21!")

      /** en metod som skriver ut tiden */
      def date = println(new java.util.Date)
    }
  }
}
```

```
1 > gedit paket.scala
2 > scalac paket.scala
3 > jar cvf mittpaket.jar gurka
4 > scala -cp mittpaket.jar
5 scala> gurka.tomat.banan.p2.p21.hello.date
6 scala> :q
7 > scaladoc paket.scala
8 > firefox index.html
```

## 2.2 Extrauppgifter: öva mer på grunderna

## 2.3 Fördjupningsuppgifter: avancerad nivå

**Uppgift 17.** `ArrayBuffer` vs `Vector` vs `Array` och metoden `append`

**Uppgift 18.** Läs om krullpareneter och vanliga parenteser på stack overflow: [what-is-the-formal-difference-in-scala-between-braces-and-parentheses-and-when](#)

**Uppgift 19.** Bygg vidare på koden nedan och gör ett Sten-Sax-Påse-spel<sup>2</sup> som även meddelar vem som vinner. Koden fungerar att köra som den är, men funktionen `winnerMsg` är ej klar. *Tips:* Du kan använda modulo-räkning med `%`-operatoren för att avgöra vem som vinner.

---

<sup>2</sup>[sv.wikipedia.org/wiki/Sten,\\_sax,\\_p%C3%A5se](http://sv.wikipedia.org/wiki/Sten,_sax,_p%C3%A5se)

```
object Rock {  
  import javax.swing.JOptionPane  
  import JOptionPane.{showOptionDialog => optDlg}  
  
  def inputOption(msg: String, opt: Vector[String]) =  
    optDlg(null, msg, "Option", 0, 0, null, opt.toArray[Object], opt(0))  
  
  def msg(s: String) = JOptionPane.showMessageDialog(null, s)  
  
  val opt = Vector("Sten", "Sax", "Påse")  
  
  def userChoice = inputOption("Vad väljer du?", opt)  
  
  def computerChoice = (math.random * 3).toInt  
  
  def winnerMsg(user: Int, computer: Int) = "??? vann!"  
  
  def main(args: Array[String]): Unit = {  
    var keepPlaying = true  
    while (keepPlaying) {  
      val u = userChoice  
      val c = computerChoice  
      msg("Du valde " + opt(u) + "\n" +  
        "Datorn valde " + opt(c) + "\n" +  
        winnerMsg(u, c))  
      if (u != c) keepPlaying = false  
    }  
  }  
}
```



## 3. Övning: functions

### Mål

- ☐ Kunna skapa och använda funktioner med en eller flera parametrar, default-argument, namngivna argument, och uppdelad parameterlista.
- ☐ Kunna använda funktioner som äkta värden.
- ☐ Kunna applicera en funktion på element i en samling.
- ☐ Förstå skillnader och likheter mellan en funktion och en procedur.
- ☐ Förstå skillnader och likheter mellan en värde-anrop och namnanrop.
- ☐ Kunna skapa en procedur i form av en enkel kontrollstruktur med fördröjd evaluering av ett block.
- ☐ Kunna skapa och använda objekt som moduler.
- ☐ Förstå skillnaden mellan äkta funktioner och funktioner med sidoeffekter.
- ☐ Kunna skapa och använda variabler med fördröjd initialisering och förstå när de är användbara.
- ☐ Kunna förklara hur nästlade funktionsanrop fungerar med hjälp av begreppet aktiveringspost.
- ☐ Kunna skapa och använda lokala funktioner, samt förstå nyttan med lokala funktioner.
- ☐ Känna till att funktioner är objekt med en apply-metod.
- ☐ Känna till stegade funktioner och kunna använda partiellt applicerade argument.
- ☐ Känna till rekursion och kunna förklara hur rekursiva funktioner fungerar med hjälp av anropsstacken.
- ☐ Känna till svansrekursion och att svansrekursiva funktioner kan optimeras till loopar.

### Förberedelser

- ☐ Studera teorin i kapitel ??.

## 3.1 Grunduppgifter

**Uppgift 1.** *Definiera och anropa funktioner.* En funktion med två parametrar definieras med följande syntax i Scala:

```
def namn(parameter1: Typ1, parameter2: Typ2): Returtyp = returvärde
```

a) Definiera en funktion med namnet öka som har en heltalsparameter  $x$  och som returnerar  $x + 1$ . Ange returtypen explicit. Testa funktionen i REPL med argumentet 42.

```
1 scala> ??? // definiera funktionen öka
2 scala> öka(42)
3 43
```

- b) Vad har funktionen öka i föregående uppgift för returtyp?
- c) Vad gör kompilatorn om du utelämnar returtypen?
- d) Varför kan det vara bra att ange returtypen explicit?
- e) Vad är det för skillnad mellan parameter och argument?
- f) Vad har uttrycket öka(öka(öka(öka(42)))) för värde?
- g) Definera funktionen minska(x: Int): Int med returvärdet x - 1.
- h) Vad är värdet av uttrycket öka(minska(öka(öka(minska(minska(42)))))



**Uppgift 2.** *Funktion med flera parametrar.* Definiera i REPL två funktioner sum och diff med två heltalsparametrar som returnerar summan respektive differensen av argumenten:

```
def sum(x: Int, y: Int): Int = x + y
def diff(x: Int, y: Int): Int = x - y
```

Vad har nedan uttryck för värden? Förklara vad som händer.

- a) diff(0, 100)
- b) diff(100, add(42, 43))
- c) sum(sum(42, 43), diff(100, sum(0, 0)))
- d) sum(diff(Byte.MaxValue, Byte.MinValue), 1)

**Uppgift 3.** *Funktion med default-argument.* Förklara vad som händer här?

```
1 scala> def inc(i: Int, j: Int = 1) = i + j
2 scala> inc(42, 2)
3 scala> inc(42, 1)
4 scala> inc(42)
```

**Uppgift 4.** *Funktionsanrop med namngivna argument.*

```
1 scala> def skrivNamn(förnamn: String, efternamn: String) =
2     println("Namn: " + efternamn + ", " + förnamn)
3 scala> skrivNamn("Kim", "Robinson")
4 scala> skrivNamn(förnamn = "Viktor", efternamn = "Oval")
5 scala> skrivNamn(efternamn = "Triangelsson", förnamn = "Stina")
```

- a) Förklara vad som händer ovan?
- b) Vad är fördelen med namngivna argument?



**Uppgift 5.** *Applicera en funktion på elementen i en samling.* Använd dina funktioner öka och minska från uppgift 1. Vad har nedan uttryck för värde? Förklara vad som händer.


- a) `for (i <- 0 to 4) yield öka(i)`
- b) `for (i <- 1 to 5) yield minska(i)`
- c) `(0 to 4).map(i => öka(i))`
- d) `(1 to 5).map(i => minska(i))`
- e) `(0 to 4).map(öka)`

- f) (1 to 5).map(minska)
- g) Vector(12, 3, 41, -8).map(öka)
- h) Vector(12, 3, 41, -8).map(öka).map(minska).map(minska)

**Uppgift 6.** En funktion som inte returnerar något intressant värde, men som anropas för det den *gör* kallas **procedur**. Definiera följande procedur i REPL:

```
def tUvirks(msg: String) = println(msg.reverse)
```

Vad skriver nedan satser ut? Förklara vad som händer.

- a) println("sallad".reverse)
- b) tUvirks("sallad")
- c) **val** x = tUvirks("sallad"); println(x)
- d) **def** enhetsvärdet = (); println(enhetsvärdet)
- e) **def** bortkastad: Unit = 1 + 1; println(bortkastad)
- f) **def** bortkastad2 = {**val** x = 1 + 1}; println(bortkastad2)
-  g) Varför är det bra att explicit ange Unit som returtyp för procedurer?

**Uppgift 7.** *Värdeanrop och namnanrop (fördröjd evaluering, "lata" argument).* Deklarera nedan funktioner i REPL eller Kojo.

```
def snark: Int = {print("snark "); Thread.sleep(1000); 42}
def callByValue(x: Int) = x + x
def callByName(x: => Int) = x + x
```

Evaluera nedan uttryck. Förklara vad som händer.

- a) snark
- b) snark; snark; snark
- c) callByValue(1)
- d) callByName(1)
- e) callByValue(snark)
- f) callByName(snark)
- g) Förklara vad som händer här:

```
1 scala> def görDetta(block: => Unit) = block
2 scala> görDetta(println("hej"))
3 scala> görDetta{println("goddag")}
4 scala> görDetta{println("hej"); println("svejs")}
5 scala> def görDettaTvåGånger(block: => Unit) = {block; block}
6 scala> görDettaTvåGånger{println("goddag")}
```

**Uppgift 8.** *Uppdelad parameterlista.* Man kan dela upp parametrarna till en funktion i flera parameterlistor. Förklara vad som händer här:

```
1 scala> def add(a: Int)(b: Int) = a + b
2 scala> add(22)(20)
3 scala> add(22)(add(1)(19))
```

**Uppgift 9.** Skapa din egen kontrollstruktur. Använd fördröjd evaluering och stegad funktion och skapa din egen loop-konstruktion.

```
1 scala> def upprepa(n: Int)(block: => Unit) = {
2     var i = 0
3     while (i < n) {block; i = i + 1}
4 }
5 scala> upprepa(10)(println("hej"))
6 scala> upprepa(1000){
7     val tärning = (math.random * 6 + 1).toInt
8     print(tärning + " ")
9 }
```

Förklara vad som händer ovan. (Det är så som upprepa i Kojo är definierad.)

**Uppgift 10.** Funktion som värde. Funktioner är äkta värden i Scala.

a) Förklara vad som händer nedan. Notera understrecket på rad 4:

```
1 scala> def inc(x: Int): Int = x + 1
2 scala> inc(42)
3 scala> Vector(12, 3, 41, -8).map(inc)
4 scala> val f = inc _
5 scala> Vector(12, 3, 41, -8).map(f)
```

b) Vad händer om du bara skriver **val** f = inc utan understreck?

c) På liknande sätt som i uppgift a: definiera en funktion dec som i stället minskar med 1. Deklarera ett funktionsvärde g som tilldelas funktionen dec och kör sedan g på varje element i Vector(12, 3, 41, -8) med metoden map.

d) Vad har variablerna f och g ovan för typ?

e) Förklara vad som händer nedan. Vad får d och h för värde?

```
1 scala> def räkna(x: Int, f: Int => Int) = f(x,y)
2 scala> def dubbla(x: Int) = 2 * x
3 scala> def halva(x: Int) = x / 2
4 scala> val d = räkna(42, dubbla)
5 scala> val h = räkna(42, halva)
```

**Uppgift 11.** Stegade funktioner ("Curry-funktioner"). Förklara vad som händer nedan.

```
1 scala> def sum(a: Int)(b: Int) = a + b
2 scala> sum(1)(2)
3 scala> val f = sum(42) _
4 scala> f(1)
5 scala> val inc = sum(1) _
6 scala> val dec = sum(-1) _
7 scala> inc(42)
8 scala> dec(42)
```

**Uppgift 12.** Objekt som moduler.

a) Lär dig följande terminologi utantill:

- Ett objekt som samlar funktioner och variabler kallas även en **modul**.
- Funktioner i objekt kallas även **metoder**.
- Variabler och metoder i objekt kallas **medlemmar**.
- Moduler kan i sin tur innehålla moduler, i godtyckligt nästlingsdjup.
- Man kommer åt innehållet i en modul med **punktnotation**.
- Med **import** slipper man punktnotation.
- Ett objekt med variabler sägs ha ett **tillstånd**.

b) Deklarera modulerna stringstat och Test nedan i REPL eller i Kojo.

```
object stringstat {  
  object stringfun {  
    def sentences(s: String): Array[String] = s.split('.')  
    def words(s: String): Array[String] = s.split(' ')  
    def countWords(s: String): Int = words(s).size  
    def countSentences(s: String): Int = sentences(s).size  
  }  
  
  object statistics {  
    var history = ""  
    def printFreq(s: String): Unit = {  
      println("\n---- Frekvenser ----")  
      println("Antal tecken:   " + s.size)  
      println("Antal ord:         " + stringfun.countWords(s))  
      println("Antal meningar: " + stringfun.countSentences(s))  
      history = history + " " + s  
    }  
    def printTotal: Unit = printFreq(history)  
  }  
}  
  
object Test {  
  import stringstat._  
  def apply(n: Int = 42): Unit = {  
    val s1 = "Fem myror är fler än fyra elefanter. Ät gurka."  
    val s2 = "Galaxer i mina braxer. Tomat är gott. Hejsan."  
    statistics.printFreq(s1 * n)  
    statistics.printFreq(s2 * n)  
    statistics.printTotal  
  }  
}
```

- c) Anropa Test() och förklara vad som händer. Vad skrivs ut?
- d) Vilket av objekten i modulen stringstat har tillstånd och vilket av objekten är tillståndslöst? Vad består tillståndet av?

**Uppgift 13. Äkta funktioner.** En **äkta funktion** ger alltid samma resultat med samma argument.

```
object inSearchOfPurity {
  var x = 0
  val y = x
  def inc(i: Int) = i + 1
  def oink(i: Int) = {x = x + i; "Pig says oink " + x}
  def addX(i: Int): Int = x + i
  def addY(i: Int): Int = y + i
  def isPalindrome(s: String): Boolean = s == s.reverse
  def rnd(min: Int, max: Int) = math.random * max + min
}
```

- Vilka funktioner i objektet `inSearchOfPurity` är äkta funktioner?
- Anropa de funktioner som inte är äkta i REPL och demonstrera med exempel att de kan ge olika resultat för samma argument.
- Vad objektets är tillstånd efter dina körningar i uppgift b?
- Vilken del av tillståndet i objektet är oföränderligt?



**Uppgift 14.** Funktioner är objekt med en `apply`-metod.

- Förklara vad som händer här:

```
1 scala> object plus { def apply(x: Int, y: Int) = x + y }
2 scala> plus.apply(42,43)
3 scala> plus(42, 43)
4 scala> val add: (Int, Int) => Int = (x, y) => x + y
5 scala> add(42, 42)
6 scala> add. // tryck på TAB
7 scala> add.apply(42, 42)
8 scala> val inc = add.curried(1)
9 scala> inc(42)
```

- Definiera i REPL ett objekt som heter `Slumptal` som har en `apply`-metod som tar två heltalsparametrar `a` och `b` och som med hjälp av `math.random` returnerar ett slumpal i intervallet  $[a, b]$ . Anropa objektets `apply`-metod med `(1 to 100).foreach(println(???))`, där `???` ersätts först med punktnotation och sedan med funktionsappliceringssyntax.

**Uppgift 15.** Fördröjd initialisering ("lata" variabler).


- Förklara vad som händer här:

```
1 scala> val olat = 42
2 scala> lazy val lat = 42
3 scala> println(lat)
4 scala> val nu = {Thread.sleep(1000); println("nu"); 42}
5 scala> lazy val sen = {Thread.sleep(1000); println("sen"); 42}
6 scala> def igen = {Thread.sleep(1000); println("hver gang"); 42}
7 scala> println(nu)
8 scala> println(sen)
9 scala> println(igen)
10 scala> println(nu)
```

```

11 scala> println(sen)
12 scala> println(igen)
13 scala> object m {lazy val stor = Array.fill(1e9.toInt)(liten); val liten = 42}
14 scala> m.liten
15 scala> m.stor

```


 b) Vad är skillnaden mellan **val**, **lazy val** och **def**, vad gäller *när* evalueringen sker?

c) Förklara vad som händer här:

```

1 scala> object objektÄrLata { val sen = { println("nu!"); 42 } }
2 scala> objektÄrLata
3 scala> objektÄrLata.sen
4 scala> {val x = y; val y = 42}
5 scala> object buggig {val a = b; val b = 42}
6 scala> buggig.a
7 scala> object funkar {lazy val a = b; val b = 42}
8 scala> funkar.a
9 scala> object nowarning {val many = Array.fill(10)(one); val one = 1}
10 scala> nowarning.many

```

 d) Med ledning av uppgift a och uppgift c, beskriv två olika situationer när kan man ha nytta av **lazy val**?

**Uppgift 16. Aktiveringspost.** Antag att vi bara kan addera eller subtrahera med ett. Då kan man ändå skapa en additionsfunktion på nedan (ganska omständliga) sätt. Skriv nedan program i en editor, kompilera och exekvera.


```

object Count {
  def inc(x: Int) = {println("inc[x = " + x + "]); x + 1}
  def dec(x: Int) = {println("dec[x = " + x + "]); x - 1}

  def add(x: Int, y: Int) = {
    println("add[x = " + x + ", y = " + y + "])
    var result = x;
    var i = 0;
    while (i < math.abs(y)){
      result = if (y >= 0) inc(result) else dec(result)
      i = i + 1
    }
    result
  }

  def main(args: Array[String]): Unit = {
    val x = inc(dec(inc(0)))
    println(x)
    val y = add(1, add(1, add(1, -2)))
    println(y)
  }
}

```


- a) Vad skrivs ut? Förklara vad som händer.
- b) Rita hur anropsstacken förändras under exekveringen av main-metoden. 

**Uppgift 17. Lokala funktioner.** Skapa nedan program i en editor, kompilera och exekvera. I programmet nedan har metoden `add` två lokala funktioner som skiljer sig från metoderna med samma namn.

```
object Count {
  def inc(x: Int) = x + 1
  def dec(x: Int) = x - 1

  def add(x: Int, y: Int) = {
    def inc(x: Int) = {println("inc[x = " + x + "]); x + 1}
    def dec(x: Int) = {println("dec[x = " + x + "]); x - 1}
    println("add[x = " + x + ", y = " + y + "]")
    var result = x;
    var i = 0;
    while (i < math.abs(y)){
      result = if (y >= 0) inc(result) else dec(result)
      i = i + 1
    }
    result
  }

  def main(args: Array[String]): Unit = {
    val x = inc(dec(inc(0)))
    println(x)
    val y = add(1, add(1, add(1, -2)))
    println(y)
  }
}
```

- a) Vad skrivs ut? Förklara vad som händer.
- b) Vilka fördelar finns med lokala funktioner? 

**Uppgift 18. Anonyma funktioner.** Vi har flera gånger sett syntaxen `i => i + 1`, till exempel i en loop `(1 to 10).map(i => i + 1)` där funktionen `i => i + 1` appliceras på alla heltal från 1 till och med 10. Funktionen `i => i + 1` kallas en **anonym** funktion, eftersom den inte har något namn, till skillnad från `def öka(i: Int): Int = i + 1`, som har namnet `öka`.


Anonyma funktioner kallas även för *funktionslitteraler* eller *lambda*.


Det finns ett ännu kortare sätt att skriva en anonym funktion om den bara använder sin parameter en enda gång, med understreck `_ + 1` som expanderas av kompilatorn till `ngtnamn => ngtnamn + 1` (namnet på parametern spelar ingen roll; kompilatorn väljer något eget, internt namn).



a) Förklara vad som händer nedan. Vad blir resultatet av varje uttryck?

```
1 scala> (1 to 4).map(i => i + 1)
2 scala> (1 to 4).map(_ + 1)
3 scala> (1 to 4).map(math.pow(2, _))
4 scala> (1 to 4).map(math.pow(_, 2))
5 scala> (1 to 4).map(i => i.toString)
6 scala> (1 to 4).map(_.toString)
```

 b) Vilken typ kommer kompilatorn att härleda för de anonyma funktionerna i argumenten till metoden map på rad 1–6 i uppgiften ovan? Vad använder kompilatorn för information i dessa exempel för att härleda funktionstyperna?

 c) Vilka felmeddelande ger kompilatorn när den inte kan lista ut att funktionslitteralerna nedan har typen Int => Int?

```
1 scala> val inc = i => i + 1
2 scala> val inc = (i: Int) => i + 1
3 scala> (1 to 10).map(inc)
4 scala> val dec = _ - 1
5 scala> val dec: Int => Int = _ - 1
6 scala> (1 to 10).map(dec)
```

**Uppgift 19. Rekursion.** En rekursiv funktion anropar sig själv.

a) Förklara vad som händer nedan.

```
1 scala> def countdown(x: Int): Unit = if (x > 0) {println(x); countdown(x - 1)}
2 scala> countdown(10)
3 scala> countdown(-1)
4 scala> def finalCountdown(x: Byte): Unit =
5     {println(x); Thread.sleep(100); finalCountdown((x-1).toByte); 1 / x}
6 scala> finalCountdown(Byte.MaxValue)
```

b) Vad händer om du gör satsen som riskerar division med noll *före* det rekursiva anropet i funktionen finalCountdown ovan?

c) Förklara vad som händer nedan. Varför tar sista raden längre tid än näst sista raden?

```
1 scala> def signum(a: Int): Int = if (a >= 0) 1 else -1
2 scala> def add(x: Int, y: Int): Int =
3     if (y == 0) x else add(x + 1, y - signum(y))
4 scala> add(100, 100)
5 scala> add(Int.MaxValue, 0)
6 scala> add(0, Int.MaxValue)
```

## 3.2 Extrauppgifter: öva mer på grunderna

**Uppgift 20.** Visa anropsstacken genom att kasta undantag.

### 3.3 Fördjupningsuppgifter: avancerad nivå

**Uppgift 21.** *Kolla bajtkoden.*

```
1 scala> def plusxy(x: Int, y: Int) = x + y
2 scala> :javap plusxy
```

a) Leta upp raden `public int plusxy(int, int);` och studera koden efter Code: och försök gissa vilken instruktion som utför själva additionen.

b) Lägg till en parameter till:

```
def plusxyz(x: Int, y: Int, z: Int) = x + y + z
```

och studera bajtkoden med `:javap plusxyz`. Vad skiljer bajtkoden mellan `plusxy` och `plusxyz`?

c) Läs om bajtkod här: [en.wikipedia.org/wiki/Java\\_bytecode](https://en.wikipedia.org/wiki/Java_bytecode). Vad betyder den inledande bokstaven i additionsinstruktionen? 

**Uppgift 22.** *Undersök svansrekursion genom att kasta undantag.* Förklara vad som händer. Kan du hitta bevis för att kompilatorn kan optimera rekursionen till en vanlig loop?

```
1 scala> def explode = throw new Exception("BANG!!!")
2 scala> explode
3 scala> lastException.printStackTrace
4 scala> def countdown(n: Int): Unit =
5     if (n == 0) explode else countdown(n-1)
6 scala> countdown(10)
7 scala> lastException.printStackTrace
8 scala> def countdown2(n: Int): Unit =
9     if (n == 0) explode else {countdown2(n-1); print("no tailrec")}
10 scala> countdown2(10)
11 scala> countdown2(1000)
12 scala> lastException
13 scala> lastException.getStackTrace.size
14 scala> :javap countdown
15 scala> :javap countdown2
```

**Uppgift 23.** *@tailrec-annotering.* Du kan be kompilatorn att ge felmeddelande om den inte kan optimera koden till en loop och därmed öka prestanda och undvika en överfull anropsstack (eng. *stack overflow*). Prova nedan rader i REPL och förklara vad som händer.

```
1 scala> def countNoTailrec(n: Long): Unit =
2     if (n <= 0L) println("Klar! " + n) else {countNoTailrec(n-1L); ()}
3 scala> countNoTailrec(1000L)
4 scala> countNoTailrec(100000L)
5 scala> import scala.annotation.tailrec
6 scala> @tailrec def countNoTailrec(n: Long): Unit =
7     if (n <= 0L) println("Klar! " + n) else {countNoTailrec(n-1L); ()}
8 scala> @tailrec def countTailrec(n: Long): Unit =
9     if (n <= 0L) println("Klar! " + n) else countTailrec(n-1L)
10 scala> countTailrec(1000L)
```

```
11 scala> countTailrec(100000L)
12 scala> countTailrec(Int.MaxValue.toLong * 2L)
```

## 4. Övning: data

### Mål

- ☐ Kunna skapa och använda tupler, som variabelvärden, parametrar och returvärden.
- ☐ Förstå skillnaden mellan ett objekt och en klass och kunna förklara betydelsen av begreppet instans.
- ☐ Kunna skapa och använda attribut som medlemmar i objekt och klasser och som klassparametrar.
- ☐ Beskriva innebörden av och syftet med att ett attribut är privat.
- ☐ Kunna byta ut implementationen av metoden toString.
- ☐ Kunna skapa och använda en objektfabrik med metoden apply.
- ☐ Kunna skapa och använda en enkel case-klass.
- ☐ Kunna använda operatornotation och förklara relationen till punktnotation.
- ☐ Förstå konsekvensen av uppdatering av föränderlig data i samband med multipla referenser.
- ☐ Känna till och kunna använda några grundläggande metoder på samlingar.
- ☐ Känna till den principiella skillnaden mellan List och Vector.
- ☐ Kunna skapa och använda en oföränderlig mängd med klassen Set.
- ☐ Förstå skillnaden mellan en mängd och en sekvens.
- ☐ Kunna skapa och använda en nyckel-värde-tabell, Map.
- ☐ Förstå likheter och skillnader mellan en Map och en Vektor.

### Förberedelser

- ☐ Studera teorin i kapitel ??.

### 4.1 Grunduppgifter

**Uppgift 1.** *En enkel datastruktur: tupel.* Du kan samla olika data i en tupel. Du kommer åt värdena med en metod som har namnet understreckt följt av ordningsnumret.

```
1 scala> val namn = ("Pippi", "Långstrump")
2 scala> namn._1
3 scala> namn._2
4 scala> println("Förnamn: " + namn._1 + "\nEfternamn:" + namn._2)
```

- a) Definiera en oföränderlig variabel med namnet pt som representerar en punkt med x-koordinaten 15.9 och y-koordinaten 28.9. Använd sedan math.hypot för att ta reda på avståndet från origo till punkten. Vad blir svaret?
- b) Du kan dela upp en tupel i sina beståndsdelar så här:

```
scala> val (förnamn, efternamn) = ("Ronja", "Rövardotter")
```

Dela upp din punkt `pt` i sina beståndsdelar och kalla delarna `x` och `y`

c) Värdena i en tupel kan ha olika typ.

```
scala> val creature = ("Doktor", "Krokodil", 65.0, false)
scala> val (title, name, weight, isHuman) = creature
```

Vilken typ har 4-tupeln `creature` ovan?

d) Tupler kan ingå i samlingar.

```
scala> val pts = Vector((0.0, 0.0), (1.0, 0.0), (1.0, 1.0), (0.0, 1.0))
scala> pts.foreach(println)
```

Vilken typ har vektorn `pts` ovan?

e) För 2-tupler finns ett kortare skrivsätt:

```
scala> ("Skåne", "Malmö")
scala> "Skåne" -> "Malmö"
scala> val huvudstäder = Vector("Sverige" -> "Stockholm", "Norge" -> "Oslo")
```

Lägg till fler huvudstäder i vektorn ovan.

f) Funktioner kan ta tupler som parametrar.

```
1 scala> def length(pt: (Double, Double)) = math.hypot(pt._1, pt._2)
2 scala> length((3.0, 4.0))
3 scala> length(3.0, 4.0)    //kompilatorn lägger till parenteserna innan anrop
```

Applicera funktionen `length` ovan på alla tupler i samlingen `pts` från uppgift d med `map`. Vad får resultatet för värde och typ?

g) Funktioner kan ge tupler som resultat.

```
1 scala> def div(a: Int, b: Int) = (a / b, a % b)
2 scala> div(10, 3)
3 scala> (div(9,2), div(10,2))
4 scala> (div(9,2)._2, div(10,2)._2)
5 scala> val nOdd = (1 to 10).map(i => div(i, 2)._2).sum
```

Förklara vad som händer ovan. Använd `div` ovan för att ta reda på hur många udda tal finns det i intervallet `[1234, 3456]`.

h) En tupel med  $n$  värden kallas  $n$ -tupel. Om man betraktar enhetsvärdet `()` som en tupel, vad kan man då kalla detta värde?

**Uppgift 2.** *Objekt med attribut (fält).* Ett objekt kan samla data som hör ihop och på så sätt skapa en datastruktur. Data i ett objekt kallas *attribut* eller *fält*, (eng. *field*). Objekt som samlar enbart data kallas även *post* (eng. *record*).

```
scala> object mittKonto { var saldo = 0; val nummer = 12345L }
```

a) Skriv en sats som sätter in ett slumpmässigt belopp mellan 0 och en miljon på `mittKonto` ovan med hjälp av punktnotation och tilldelning.

b) Vad händer om du försöker ändra attributet `nummer`?

**Uppgift 3. Klass med attribut.** Om du vill ha många objekt av samma typ, kan du använda en **klass**. På så sätt kan man skapa många datastrukturer av samma typ men med olika innehåll. Man skapar nya objekt med nyckelordet **new** följt av klassens namn. Klassen utgör en ”mall” för objektet som skapas. Ett objekt som skapas med **new** Klassnamn kallas även en **instans** av klassen Klassnamn. Nedan skapas en datastruktur Konto som samlar data om ett bankkonto. Poster av typen Konto håller reda på hur mycket pengar det finns på kontot och vilket kontonumret är:

```
1 scala> class Konto {
2     var saldo = 0
3     var nummer = 0L
4 }
5 scala> val k1 = new Konto
6 scala> val k2 = new Konto
7 scala> k1.saldo = 1000
8 scala> k1.nummer = 12345L
9 scala> k2.saldo = 2000
10 scala> k2.nummer = 67890L
11 scala> println("Konto: " + k1.nummer + " Saldo:" k1.saldo)
12 scala> println("Konto: " + k2.nummer + " Saldo:" k2.saldo)
```

- a) Rita hur minnessituationen ser ut efter att ovan rader har exekverats.
- b) Vad hade det fått för konsekvenser om attributet nummer vore oföränderligt i klassen ovan? (Jämför med objektet mittKonto.)

**Uppgift 4. Klass med attribut som parametrar.** Om man vill ge attributen initialvärden när objektet skapas med **new** kan placera attributen i en parameterlista till klassen. Koden som körs när objektet skapas och attributen tilldelas sina initialvärden, kallas **konstruktor** (eng. *constructor*).

```
1 scala> class Konto(var saldo: Int, val nummer: Long)
2 scala> val k = new Konto(0, 12345L)
3 scala> println("Konto: " + k.nummer + " Saldo:" k.saldo)
4 scala> println(k)
5 scala> k.toString
```

- a) Den två sista raderna ovan skriver ut den identifierare som JVM använder för att hålla reda på objektet i sina interna datastrukturer. Vad skrivs ut?
- b) Skapa ännu en instans av klassen Konto med samma saldo och nummer som k ovan och spara den i **val** k2 och undersök dess objektidentifierare. Får objekten k och k2 olika objektidentifierare?
- c) Sätt in olika belopp på respektive konto.
- d) Vad händer om du försöker ändra attributet nummer?
- e) Ibland räcker det fint med en tupel, men ofta vill man ha en klass istället. Beskriv några fördelar med en Konto-klassen ovan jämfört med en tupel av typen (Int, Long).

```
scala> var k3 = (0, 12345L)
scala> k3 = (k3._1 + 100, k3._2)
```

**Uppgift 5.** *Publikt versus privat attribut.* Man kan förhindra att ett attribut syns utanför klassen med hjälp av nyckelordet **private**.

```
1 scala> class Konto1(val nummer: Long){ var saldo = 0 }
2 scala> val k1 = new Konto1(12345678901L)
3 scala> k1.nummer
4 scala> k1.saldo += 1000
5 scala> class Konto2(val nummer: Long){ private var saldo = 0 }
6 scala> val k2 = new Konto2(12345678901L)
7 scala> k2.nummer
8 scala> k2.saldo += 1000
```

- a) Vad händer ovan?
- b) Gör en ny version av klassen Konto enligt nedan:

```
class Konto(val nummer: Long){
  private var saldo = 0
  def in(belopp: Int): Unit = {saldo += belopp}
  def ut(belopp: Int): Unit = {saldo -= belopp}
  def show: Unit =
    println("Konto Nr: " + nummer + " saldo: " + saldo)
}

object Main {
  def main(args: Array[String]): Unit = {
    val k = new Konto(1234L)
    k.show
    k.in(1000)
    println("Uttag: " + k.ut(500))
    println("Uttag: " + k.ut(1000))
    k.show
  }
}
```

- c) Spara koden i en fil, kompilera och kör. Testa även vad som händer om du försöker komma åt attributet saldo i main-metoden med t.ex. `println(k.saldo)` eller `k.saldo += 1000`.
- d) Vi ska nu förhindra överuttag. Ändra i metoden ut så att den får signaturen `ut(belopp: Int): (Int Int) = ???` och implementera ut så att den returnerar både beloppet man verkligen kan ta ut och kvarvarande saldo. Om man försöker ta ut mer än det finns på kontot så ska saldot bli 0 och man får bara ut det som finns kvar. Spara, kompilera, kör.
- e) Förbättra metoderna in och ut så att man inte kan sätta in eller ta ut negativa belopp.
- f) Vad är fördelen med att göra föränderliga attribut privata och bara påverka deras värden indirekt via metoder?

**Uppgift 6.** Vilken typ har ett objekt? Objektets typ bestäms av klassen. Vid tilldelning måste typerna passa ihop.

a) Vilka rader nedan ger felmeddelande? Hur lyder felmeddelandet?

```
1 scala> class Punkt(val x: Double, val y: Double)
2 scala> val pt: Punkt = new Punkt(10.0, 10.0)
3 scala> val i: Int = pt.x
4 scala> val (x: Double, y: Double) = (pt.x, pt.y)
5 scala> val p: Double = new Punkt(5.0, 5.0)
6 scala> val p = new Punkt(5.0, 5.0): Double
7 scala> val p = new Punkt(5.0, 5.0): Punkt
8 scala> pt: Punkt
```

b) Man kan undersöka om ett objekt är av en viss typ med metoden `isInstanceOf[Typnamn]`. Vad ger nedan anrop av metoden `isInstanceOf` för värde?

```
1 scala> class Punkt(val x: Double, val y: Double)
2 scala> val pt: Punkt = new Punkt(1.0, 2.0)
3 scala> pt.isInstanceOf[Punkt]
4 scala> pt.isInstanceOf[Double]
5 scala> pt.x.isInstanceOf[Double]
6 scala> pt.x.isInstanceOf[Int]
7 scala> pt.x.isInstanceOf[Punkt]
```

**Uppgift 7.** *Any*. Alla klasser är också av typen *Any*. Alla klasser får därmed med sig några gemensamma metoder som finns i den fördefinierade klassen *Any*, däribland metoderna `isInstanceOf` och `toString`. Vad blir resultatet av respektive rad nedan? Vilken rad ger ett felmeddelande?

```
1 scala> class Punkt(val x: Double, val y: Double)
2 scala> val pt: Punkt = new Punkt(1.0, 2.0)
3 scala> pt.isInstanceOf[Punkt]
4 scala> pt.isInstanceOf[Any]
5 scala> pt.x.toString
6 scala> println(pt.x)
7 scala> val a: Any = pt
8 scala> println(a.x)
9 scala> a.toString
10 scala> pt.y.toString
11 scala> a.y.toString
```

**Uppgift 8.** Byta ut metoden `toString`. I klassen *Any* finns metoden `toString` som skapar en strängrepresentation av objektet. Du kan byta ut metoden `toString` i klassen *Any* mot din egen implementation. Man använder nyckelordet **override** när man vill byta ut en metodimplementation.

```
1 scala> class Punkt(val x: Double, val y: Double) {
2     override def toString: String = "[x=" + x + ",y=" + y + "]"
3 }
4 scala> val pt = new Punkt(1.0, 42.0)
5 scala> pt.toString
```



```
6 scala> println(pt)
```

- a) Vad händer egentligen på sista raden ovan?
- b) Omdefiniera toString så att den ger en sträng på formen Punkt(1.0, 42.0).
- c) Vad händer om du utelämnar nyckelordet **override** vid omdefiniering?

**Uppgift 9.** *Objektfabrik med apply-metod.* Man kan ordna så att man slipper skriva **new** med ett s.k. *fabriksobjekt* (eng. *factory object*).

```
class Pt(val x: Double, y: Double) {  
  override def toString: String = "Pt(x=" + x + ",y=" + y + ")"  
}  
object Pt {  
  def apply(x: Double, y: Double): Pt = new Pt(x, y)  
}
```

- a) Skriv satser som använder metoden apply i fabriksobjektet **object** Pt för att skapa flera olika punkter.
- b) Ge applymetoden default-argument 0.0 för både x och y så att Pt() skapar en punkt i origo.
- c) Skapa en klass Rational som representerar rationellt tal som en kvot mellan två heltal. Ge klassen två oföränderliga, publika klassparameterattribut med namnen nom för täljaren och denom för nämnaren.
- d) Skapa ett fabriksobjekt med en apply-metod som tar två heltalsparametrar och skapar en instans av klassen Rational.
- e) Skapa olika instanser av din klass Rational ovan med hjälp av fabriksobjektet.

**Uppgift 10.** *Skapa en case-klass.* Med en case-klass får man toString och fabriksobjekt på köpet. Man behöver inte skriva **val** framför klassparametrar i case-klasser; klassparametrar blir publika, oföränderliga attribut automatiskt när man deklarerar en case-klass.

```
1 scala> case class Pt(x: Double, y: Double)  
2 scala> val p = Pt(1.0, 42.0)  
3 scala> p.toString  
4 scala> println(p)  
5 scala> println(Pt(5,6))
```

- a) Implementera din klass Rational från föregående uppgift, men nu som en case-klass.
- b) Skapa en case-klass Complex som representerar komplext tal. Ge klassen två oföränderliga, publika Double-attribut: re som lagrar realdelen och im som lagrar imaginärdelen.

**Uppgift 11.** *Metoder på datastrukturer.* En datastruktur blir mer användbar om det finns metoder som kan användas på datastrukturen. Metoder i Scala

kan även ha (vissa) specialtecken som namn, t.ex. + enligt nedan.

```
1 scala> case class Point(x: Double, y: Double) {
2     def length: Double = math.hypot(x, y)
3     def add(p: Point): Point = Point(x + p.x, y + p.y)
4     def +(p: Point): Point = Point(x + p.x, y + p.y)
5 }
```

- Använd metoden `length` för att ta reda på vad punkten med koordinaterna (3, 4) har för avstånd till origo?
- Skriv satser som skapar två punkter (3,4) och (5, 6) och låt variablerna `p1` och `p2` referera till respektive punkt. Låt variabeln `p3` bli summan av `p1` och `p2`. Vad får uttrycken `p3.x` resp. `p3.y` för värden?

**Uppgift 12. Operatornotation.** Vid punktnotation på formen:

`objekt.metod(argument)`

kan man skippa punkten och parenteserna och skriva:

`objekt metod argument`


Detta förenklade skrivsätt kallas **operatornotation**.

- Använd klassen `Point` från uppgift 11 och prova nedan satser. Vilka rader använder operatornotation och vilka rader använder punktnotation? Vilka rader ger felmeddelande?


```
1 scala> val p1 = Point(3,4)
2 scala> val p2 = Point(3,4)
3 scala> p1.add(p2)
4 scala> p1 add p2
5 scala> p1.+(p2)
6 scala> p1 + p2
7 scala> 42 + 1
8 scala> 42.+(1)
9 scala> 42.+ 1
10 scala> 42 +(1)
11 scala> 1.to(42)
12 scala> 1 to 42
13 scala> 1.(to 42)
```

- Implementera metoderna `sub` och `-` i klassen `Point` och skriv uttryck som kombinerar `add` och `sub`, samt `+` och `-` i både punktnotation och operatornotation.
- Operatornotation fungerar även med flera argument. Man använder då parenteser om listan med argumenten: `objekt metod (arg1, arg2)`  
Definiera en metod  
**def** `scale(a: Double, b: Double) = Point(x * a, y * b)`  
i klassen `Point` och skriv satser som använder metoden med punktnotation och operatornotation.


**Uppgift 13. Föränderlighet och oföränderlighet.** Oföränderliga och föränderliga objekt beter sig olika vid tilldelning.

-  a) Innan du kör nedan kod: Försök lista ut vad som kommer att skrivas ut. Rita minnessituationen efter varje tilldelning.


```
println("\n--- Example 1: mutable value assignment")
var x1 = 42
var y1 = x1
x1 = x1 + 42
println(x1)
println(y1)
```

-  b) Innan du kör nedan kod: Försök lista ut vad som kommer att skrivas ut. Rita minnessituationen efter varje tilldelning.

```
println("\n--- Example 2: mutable object reference assignment")
class MutableInt(private var i: Int) {
  def +(a: Int): MutableInt = { i = i + a; this }
  override def toString: String = i.toString
}
var x2 = new MutableInt(42)
var y2 = x2
x2 = x2 + 42
println(x2)
println(y2)
```

-  c) Innan du kör nedan kod: Försök lista ut vad som kommer att skrivas ut. Rita minnessituationen efter varje tilldelning.

```
println("\n--- Example 3: immutable object reference assignment")
class ImmutableInt(val i: Int) {
  def +(a: Int): ImmutableInt = new ImmutableInt(i + a)
  override def toString: String = i.toString
}
var x3 = new ImmutableInt(42)
var y3 = x3
x3 = x3 + 42
println(x3)
println(y3)
```

-  d) Vad finns det för fördelar med oföränderliga datastrukturer?

**Uppgift 14.** Några användbara samlingar. En **samling** (eng. *collection*) är en datastruktur som samlar många objekt av samma typ. I `scala.collection` och `java.util` finns många olika samlingar med en uppsjö användbara metoder. De olika samlingarna i `scala.collection` är ordnade i en gemensam hierarki med många gemensamma metoder; därför har man nytta av det man lär sig om metoderna i en Scala-samling när man använder en annan samling. Vi har redan tidigare sett samlingen `Vector`:

---

```
1 scala> val tärningskast = Vector.fill(10000)((math.random * 6 + 1).toInt)
2 scala> tä    // tryck TAB
3 scala> tärningskast. // tryck TAB
```

a) Ungefär hur många metoder finns det som man kan göra på objekt av typen `Vector`? Det är svårt att lära sig alla dessa på en gång, så vi väljer ut några få i kommande uppgifter.

b) Jämför överlappet mellan metoderna i `Vector` och `List` och uppskatta hur stor andel av metoderna som är gemensamma:

```
1 scala> val myntkast =
2     List.fill(10000)(if (math.random < 0.5) "krona" else "klave")
3 scala> my    // tryck TAB
4 scala> myntkast. // tryck TAB
```

**Uppgift 15.** Några viktiga samlingsmetoder. Deklarera följande vektorer i REPL.

```
1 scala> val xs = (1 to 10).toVector
2 scala> val a = Vector("abra", "ka", "dabra")
3 scala> val b = Vector("sim", "sala", "bim", "sala", "bim")
4 scala> val stor = Vector.fill(100000)(math.random)
```

Undersök i REPL vad som händer nedan. Alla dessa metoder fungerar på alla samlingar som är indexerbara sekvenser. Givet deklARATIONerna ovan: vad har uttrycken nedan för värde och typ? Förklara vad som händer hjälp av denna översikt: [docs.scala-lang.org/overviews/collections/seqs](https://docs.scala-lang.org/overviews/collections/seqs)

- a) `a(1) + xs(1)`
- b) `a apply 0`
- c) `a.isDefinedAt(3)`
- d) `a.isDefinedAt(100)`
- e) `stor.length`
- f) `stor.size`
- g) `stor.min`
- h) `stor.max`
- i) `a indexOf "ka"`
- j) `b.lastIndexOf("sala")`
- k) `"först" ++ b` //minnesregel: colon on the collection side
- l) `a ++ "sist"` //minnesregel: colon on the collection side
- m) `xs.updated(2,42)`
- n) `a.padTo(10, "!")`
- o) `b.sorted`
- p) `b.reverse`
- q) `a.startsWith(Vector("abra", "ka"))`

- r) `"hejsan".endsWith("san")`
- s) `b.distinct`

**Uppgift 16.** *Några generella samlingsmetoder.* Det finns metoder som går att köra på *alla* samlingar även om de inte är indexerbara. Givet deklARATIONerna i föregående uppgift: vad har uttrycken nedan för värde och typ? Förklara vad som händer med hjälp av dessa översikter:

[docs.scala-lang.org/overviews/collections/trait-traversable](https://docs.scala-lang.org/overviews/collections/trait-traversable)

[docs.scala-lang.org/overviews/collections/trait-iterable](https://docs.scala-lang.org/overviews/collections/trait-iterable)

- a) `a ++ b`
- b) `a ++ stor`
- c) `val ys = xs.map(_ * 5)`
- d) `b.toSet` // En mängd har inga dubletter
- e) `a.head + b.last`
- f) `a.tail`
- g) `a.head +: a.tail == a`
- h) `Vector(a.head) ++ Vector(b.last)`
- i) `a.take(1) ++ b.takeRight(1)`
- j) `a.drop(2) ++ b.drop(1).dropRight(2)`
- k) `a.drop(100)`
- l) `val e = Vector.empty[String]; e.take(100)`
- m) `Vector(e.isEmpty, e.nonEmpty)`
- n) `a.filter(s => s.contains("k"))`
- o) `a.filter(_.contains("k"))`
- p) `a.map(_.toUpperCase).filterNot(_.contains("K"))`

**Uppgift 17.** De olika samlingarna i `scala.collection` används flitigt i andra paket, exempelvis `scala.util` och `scala.io`.

- a) Vad händer här? (Metoden `shuffle` skapar en ny samling med elementen i slumpvis ordning.)

```
val xs = Vector(1,2,3)
def blandat = scala.util.Random.shuffle(xs)
def test = if (xs == blandat) "lika" else "olika"
(for(i <- 1 to 100) yield test).count(_ == "lika")
```

- b) Skapa en textfil med namnet `fil.txt` som innehåller lite text och läs in den med:

```
scala.io.Source.fromFile("fil.txt", "UTF-8").getLines.toVector
```

```
1 > cat > fil.txt
2 hejsan
3 svejsan
4 > scala
5 scala> val xs = scala.io.Source.fromFile("fil.txt", "UTF-8").getLines.toVector
```

```
6 scala> xs.foreach(println)
```

c) Vad händer här? (Metoden `trim` på värden av typen `String` ger en ny sträng med blanktecken i början och slutet borttagna.)

```
1 scala> val pgk =
2   scala.io.Source.fromURL("http://cs.lth.se/pgk/", "UTF-8").getLines().toVector
3 scala> pgk.foreach(println)
4 scala> pgk.map(_.trim).
5     filterNot(_.startsWith("<")).
6     filterNot(_.isEmpty).
7     foreach(println)
```

**Uppgift 18. Jämföra *List* och *Vector*.** En indexerbar sekvens av värden kallas vektor eller lista. I Scala finns flera klasser som kan indexeras, däribland klasserna `Vector` och `List`.

a) *Likheter mellan `Vector` och `List`.* Kör nedan rader i REPL. Prova indexera i båda och studera hur stor andel av metoderna som är gemensamma.

```
1 scala> val sv = Vector("en", "två", "tre", "fyra")
2 scala> val en = List("one", "two", "three", "four")
3 scala> sv(0) + sv(3)
4 scala> en(0) + en(3)
5 scala> sv. //tryck TAB
6 scala> en. //tryck TAB
```

b) *Skillnader mellan `Vector` och `List`.* Klassen `Vector` i Scala har ”under huven” en avancerad datastruktur i form av ett s.k. självbalanserande träd, vilket gör att `Vector` är snabbare än `List` på nästan allt, *utom* att bearbeta elementen i *början* av sekvensen; vill man lägga till och ta bort i början av en `List` så kan det ibland gå ungefär dubbelt så fort jämfört med `Vector`, medan alla andra operationer är lika snabba eller snabbare med `Vector`. Det finns ett fåtal speciella metoder, som bara finns i `List`, för att skapa en lista och lägga till i början av en lista. Vad händer nedan?

```
1 scala> var xs = "one" :: "two" :: "three" :: "four" :: Nil
2 scala> xs = "zero" :: xs
3 scala> val ys = xs.reverse ::: xs
```

**Uppgift 19. Mängd.** En mängd är en samling som garanterar att det inte finns några dubletter. Det går dessutom väldigt snabbt, även i stora mängder, att kolla om ett element finns eller inte i mängden. Elementen i samlingen `Set` hamnar ibland, av effektivitetsskäl, i en förvånande ordning.

```
1 scala> val s = Set("Malmö", "Stockolm", "Göteborg", "Köpenhamn", "Oslo")
2 s: scala.collection.immutable.Set[String] =
3   Set(Oslo, Malmö, Köpenhamn, Stockolm, Göteborg)
4
5 scala> val t = Set("Sverige", "Sverige", "Sverige", "Danmark", "Norge")
6 t: scala.collection.immutable.Set[String] = Set(Sverige, Danmark, Norge)
```

Givet ovan deklarationer: vad blir värde och typ av nedan uttryck?

- a) `s + "Malmö" == s`
- b) `s ++ t`
- c) `Set("Malmö", "Oslo").subsetOf(s)`
- d) `s subsetOf Set("Malmö", "Oslo")`
- e) `s contains "Lund"`
- f) `s apply "Lund"`
- g) `s("Malmö")`
- h) `s - "Stockholm"`
- i) `t - ("Norge", "Danmark", "Tyskland")`
- j) `s -- t`
- k) `s -- Set("Malmö", "Oslo")`
- l) `Set(1,2,3) intersect Set(2,3,4)`
- m) `Set(1,2,3) & Set(2,3,4)`
- n) `Set(1,2,3) union Set(2,3,4)`
- o) `Set(1,2,3) | Set(2,3,4)`

**Uppgift 20.** *Slå upp värden från nycklar med Map.* Samlingen Map är mycket användbar. Med den kan man snabbt leta upp ett värde om man har en nyckel. Samlingen Map är en generalisering av en vektor, där man kan "indexera", inte bara med ett heltal, utan med vilken typ av värde som helst, t.ex. en sträng.

```
1 scala> var huvudstad =  
2   Map("Sverige" -> "Stockholm", "Norge" -> "Oslo", "Skåne" -> "Malmö")
```

Givet ovan variabel huvudstad, vad händer nedan?

- a) `huvudstad apply "Skåne"`
- b) `huvudstad("Sverige")`
- c) `huvudstad.contains("Skåne")`
- d) `huvudstad.contains("Malmö")`
- e) `huvudstad += "Danmark" -> "Köpenhamn"`

## 4.2 Extrauppgifter: öva mer på grunderna

**Uppgift 21.** Träna mer på klass

```
class Account(val number: Long, val maxCredit: Int){  
  private var balance = 0  
  
  def deposit(amount: Int): Int = {  
    if (amount > 0) {balance += amount}  
    balance  
  }  
}
```

```

def withdraw(amount: Int): (Int, Int) = if (amount > 0) {
  val allowedWithdrawal =
    if (amount < balance + maxCredit) amount
    else balance + maxCredit
  balance = balance - allowedWithdrawal
  (allowedWithdrawal, balance)
} else (0, balance)

def show: Unit =
  println("Account Nbr: " + number + " balance: " + balance)
}

object Main {
  def main(args: Array[String]): Unit = {
    ???
  }
}

```

**Uppgift 22.** Träna mer på mängd

- a) Keno-bollar.

### 4.3 Fördjupningsuppgifter: avancerad nivå

**Uppgift 23.** *Dokumentationen för Any.* Undersök vilka metoder som finns i klassen Any här: <http://www.scala-lang.org/api/current/#scala.Any>. Prova några av metoderna i REPL.

**Uppgift 24.** *Dokumentationen för samlingar.* Leta upp metoden tabulate i dokumentationen för objektet Vector nästan längst ner i listan här:

[http://www.scala-lang.org/api/current/#scala.collection.immutable.Vector\\$](http://www.scala-lang.org/api/current/#scala.collection.immutable.Vector$)

Leta upp den variant av tabulate som har signaturen:

```
def tabulate[A](n: Int)(f: (Int) => A): Vector[A]
```

Klicka på den gråfyllda trekanten till vänster om signaturen som faller ut beskrivningen

- a) Förklara vad som händer här:

```
scala> Vector.tabulate(10)(i => i % 3)
```

- b) Klicka på det blåa stora o-et överst på sidan, för att växla till klass-vyn och studera listan med alla metoder i klassen Vector.

**Uppgift 25.** *Fler metoder på indexerbara sekvenser.* Deklarera följande vektorer i REPL.

```
1 scala> val xs = (1 to 10).toVector
```



```
2 scala> val a = Vector("abra", "ka", "dabra")
3 scala> val b = Vector("sim", "sala", "bim", "sala", "bim")
```

Undersök i REPL vad som händer nedan. Alla dessa metoder fungerar på alla samlingar som är indexerbara sekvenser. Vad har uttrycken för värde och typ? Förklara vad metoden gör. Studera även denna översikt: [docs.scala-lang.org/overviews/collections/seqs](https://docs.scala-lang.org/overviews/collections/seqs)

- a) `b.indexWhere(s => s.startsWith("b"))`
- b) `a.indices`
- c) `xs.patch(1, Vector(42,43,44), 7)`
- d) `xs.segmentLength(_ < 8, 2)`
- e) `b.sortBy(_.reverse)`
- f) `b.sortWith((s1, s2) => s1.size < s2.size)`
- g) `a.reverseMap(_.size)`
- h) `a intersect Vector("ka", "boom", "pow")`
- i) `a diff Vector("ka")`
- j) `a union Vector("ka", "boom", "pow")`

**Uppgift 26.** Jämför tidsprestanda mellan List och Vector vid hantering i början och i slutet.

- a) Hur snabbt går nedan på din dator? (Exemplet nedan är exekverat på en Intel i7-4790K CPU @ 4.00GHz.)

```
scala> :paste

def time(n: Int)(block: => Unit): Double = {
  def now = System.nanoTime
  var timestamp = now
  var sum = 0L
  var i = 0
  while (i < n) {
    block
    sum = sum + (now - timestamp)
    timestamp = now
    i = i + 1
  }
  val average = sum.toDouble / n
  println("Average time: " + average + " ns")
  average
}

scala> val n = 100000
scala> val l = List.fill(n)(math.random)
scala> val v = Vector.fill(n)(math.random)

scala> (for(i <- 1 to 20) yield time(n){l.take(10)}).min
Average time: 47.1852 ns
Average time: 41.64156 ns
Average time: 105.53986 ns
```

```
Average time: 41.91562 ns
Average time: 41.73559 ns
Average time: 63.17134 ns
Average time: 52.93756 ns
Average time: 41.58533 ns
Average time: 41.68017 ns
Average time: 60.18881 ns
Average time: 41.69867 ns
Average time: 41.60771 ns
Average time: 60.32759 ns
Average time: 41.62671 ns
Average time: 43.88916 ns
Average time: 70.47824 ns
Average time: 41.68801 ns
Average time: 41.67223 ns
Average time: 41.67262 ns
Average time: 102.84893 ns
res85: Double = 41.58533

scala> (for(i <- 1 to 20) yield time(n){v.take(10)}).min
Average time: 312.67005 ns
Average time: 88.60023 ns
Average time: 73.21829 ns
Average time: 92.148 ns
Average time: 91.01078 ns
Average time: 87.82874 ns
Average time: 74.04663 ns
Average time: 94.16038 ns
Average time: 88.4243 ns
Average time: 105.88971 ns
Average time: 98.85731 ns
Average time: 72.77369 ns
Average time: 97.04337 ns
Average time: 90.01969 ns
Average time: 88.11196 ns
Average time: 75.20191 ns
Average time: 93.72112 ns
Average time: 110.19777 ns
Average time: 132.4207 ns
Average time: 324.28702 ns
res86: Double = 72.77369

scala> (for(i <- 1 to 20) yield time(1000){l.takeRight(10)}).min
Average time: 247365.43 ns
Average time: 212801.958 ns
Average time: 212335.938 ns
Average time: 212313.427 ns
Average time: 212524.963 ns
Average time: 219525.627 ns
Average time: 223059.563 ns
Average time: 222426.504 ns
Average time: 221838.828 ns
Average time: 223268.567 ns
Average time: 222739.402 ns
Average time: 222685.229 ns
Average time: 223122.599 ns
```

```
Average time: 222683.921 ns
Average time: 222865.865 ns
Average time: 222889.118 ns
Average time: 223247.135 ns
Average time: 222016.82 ns
Average time: 223040.299 ns
Average time: 222624.613 ns
res87: Double = 212313.427

scala> (for(i <- 1 to 20) yield time(1000){v.takeRight(10)}).min
Average time: 2665.715 ns
Average time: 190634.043 ns
Average time: 773.111 ns
Average time: 509.008 ns
Average time: 519.04 ns
Average time: 418.172 ns
Average time: 365.54 ns
Average time: 409.016 ns
Average time: 353.115 ns
Average time: 503.679 ns
Average time: 421.369 ns
Average time: 388.685 ns
Average time: 461.725 ns
Average time: 390.791 ns
Average time: 381.83 ns
Average time: 309.667 ns
Average time: 372.09 ns
Average time: 312.254 ns
Average time: 323.925 ns
Average time: 310.261 ns
res88: Double = 309.667
```

b) Varför går det olika snabbt olika körningar?

**Uppgift 27.** Studera skillnader i prestanda mellan olika samlingar här:  
[docs.scala-lang.org/overviews/collections/performance-characteristics.html](https://docs.scala-lang.org/overviews/collections/performance-characteristics.html)  
(Mer om detta i kommande kurser.)

**Uppgift 28.** Gör något rekursivt med en lista för att visa hur syntaxen kan se ut med cons.

## 5. Övning: sequences

### Mål



### Förberedelser



### 5.1 Grunduppgifter

**Uppgift 1.** *Variabelt antal argument.* Det går fint att deklarera en funktion som tar en argumentsekvens av godtycklig längd. Syntaxen består av en asterisk \* efter typen.

a) Vad händer nedan?

```
1 scala> def printAll(xs: Int*) = xs.foreach(println)
2 scala> printAll(42)
3 scala> printAll(1, 2, 7, 42)
4 scala> def printStrings(wa: String*) = println(wa)
5 scala> printStrings("hej", "på", "dej")
```

b) Vad har parametern wa i printStrings ovan för typ?

c) Ändra i printAll så att även längden på xs skrivs ut före utskriften av alla element. Testa att anropa printAll med olika antal parametrar.

d) Vad händer om du anropar printAll med noll parametrar?

**Uppgift 2.** *Oföränderliga sekvenser med föränderliga objekt.*

a) Vad får xs för värde efter att attributet i objektet som c2 refererar till ändras på rad 4 nedan? Förklara vad som händer.

```
1 scala> class IntCell(var x: Int){override def toString = "[Int](" + x + ")"}
2 scala> val (c1, c2, c3) = (new IntCell(7), new IntCell(8), new IntCell(9))
3 scala> val xs = Vector(c1, c2, c3)
4 scala> c2.x = 42
5 scala> xs
```

b) Rita en bild av minnessituationen efter rad 4 ovan.



c) Vad krävs för att allt innehåll i en oföränderlig samling garanterat ska förbli oförändrat?



**Uppgift 3.** *Föränderliga, indexerbara sekvenser: Array och ArrayBuffer*

a) Samlingen scala.Array har speciellt stöd i JVM och är extra snabb att allokera och indexera i. Dock kan man inte ändra storleken efter att en Array allokerats. Behöver man mer plats kan man kopiera den till en ny, större array. Koden nedan visar hur det kan gå till.

```

1 scala> val xs = Array(42, 43, 44)
2 scala> val ys = new Array[Int](4) //plats för 4 heltal, från början nollor
3 scala> for (i <- 0 until xs.size){ys(i) = xs(i)}
4 scala> ys(3) = 45

```

Definiera funktionen **def** copyAppend(xs: Array[Int], x): Array[Int] som implementerar nedan algoritm, *efter* att du rättat de **två buggarna** i algoritmens while-loop:

**Indata** : Heltalsarray *xs* och heltalet *x*

**Resultat**: En ny array som är en kopia av *xs* men med *x* tillagt på slutet som extra element.

```

1  $n \leftarrow$  antalet element i xs
2 ys  $\leftarrow$  en ny array med plats för  $n + 1$  element
3  $i \leftarrow 0$ 
4 while  $i \leq n$  do
5   |  $ys(i) \leftarrow xs(i)$ 
6 end
7  $ys(n) \leftarrow x$ 

```

b) Samlingen `scala.collection.mutable.ArrayBuffer` är inte riktigt lika snabb i alla lägen som `scala.Array` men storleksändring hanteras automatiskt, vilket är en stor fördel då man slipper att själv implementera algoritmer liknande copyAppend ovan. Speciellt använder man ofta `ArrayBuffer` om man stegvis vill bygga upp en sekvens. Vad händer nedan?

```

1 scala> val xs = scala.collection.mutable.ArrayBuffer.empty[Int]
2 scala> xs.append(1, 2)
3 scala> while (xs.last < 100) {xs.append(xs.takeRight(2).sum); println(xs)}
4 scala> xs.last
5 scala> xs.length

```

c) Talen i sekvensen som produceras ovan kallas Fibonaccital<sup>3</sup>. Hur lång ska en Fibonacci-sekvens vara för att det sista elementet ska komma så nära (men inte över) `Int.MaxValue` som möjligt?

**Uppgift 4. Kopiering och uppdatering.** Metoder på oföränderliga samlingar skapar nya samlingar istället för att ändra. Därför behöver man inte själv skapa kopior. När en *föränderlig* samling uppdateras på plats, syns denna förändring via alla referenser till samlingen.

```

1 scala> val xs = Vector(1, 2, 3)
2 scala> val ys = xs.toArray
3 scala> ys(1) = 42
4 scala> xs
5 scala> ys
6 scala> val zs = ys.toArray
7 scala> zs(1) = 84
8 scala> xs
9 scala> ys



```

<sup>3</sup>[sv.wikipedia.org/wiki/Fibonaccital](http://sv.wikipedia.org/wiki/Fibonaccital)

10 scala> zs

- Syns uppdateringen av objektet som `ys` refererar till via referensen `xs`? Varför?
- Syns uppdateringen av objektet som `zs` refererar till via referensen `ys`? Varför?
- Syns uppdateringen av objektet som `zs` refererar till via referensen `xs`? Varför?


**Uppgift 5.** Färdig metod för att skapa kopia av array. Om man inte vill att en uppdatering av en föränderlig samling ska få oönskad påverkan på andra koddelar som refererar till samlingen, behöver man göra kopior av samlingen före uppdatering. Det finns färdiga metoder för kopiering av objekt av typen `Array` i paketet `java.util.Arrays`.


- Studera dokumentationen för metoden `java.util.Arrays.copyOf` här: [docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/util/Arrays.html#copyOf-int:A-int-](https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/util/Arrays.html#copyOf-int:A-int-) Notera att syntaxen för arrayer i Java är annorlunda: När det står `int[]` i Java så motsvarar det `Array[Int]` i Scala. Vad används den andra parametern till? 
- Rita en bild av hur minnet ser ut efter varje tilldelning nedan. Vad har `xs`, `ys` och `zs` för värden efter exekveringen av raderna 1–5 nedan? Varför? 

```
1 scala> val xs = Array(1, 2, 3, 4)
2 scala> val ys = xs
3 scala> val zs = java.util.Arrays.copyOf(xs, xs.size - 1)
4 scala> xs(0) = 42
5 scala> zs(0) = 84
6 scala> ys
7 scala> xs
8 scala> zs
```

**Uppgift 6.** Algoritim: *SEQ-REVERSE-COPY*. Implementera nedan algoritim:

<p><b>Indata</b> : Heltalsarray <code>xs</code> och heltalet <code>x</code></p> <p><b>Resultat</b> : En ny heltalsarray med elementen i <code>xs</code> i omvänd ordning.</p> <pre> 1 <math>n \leftarrow</math> antalet element i <code>xs</code> 2 <code>ys</code> <math>\leftarrow</math> en ny heltalsarray med plats för <math>n</math> element 3 <math>i \leftarrow 0</math> 4 <b>while</b> <math>i &lt; n</math> <b>do</b> 5       <math>ys(n - i - 1) \leftarrow xs(i)</math> 6       <math>i \leftarrow i + 1</math> 7 <b>end</b> 8 <b>return</b> <code>ys</code> </pre>
--

- Skriv implementation med penna och papper. Använd en **while**-sats på samma sätt som i algoritmen. Prova sedan din implementation på dator och kolla så att den fungerar. 

-  b) Skriv implementationen med penna och papper igen, men använd nu istället en **for**-sats som räknar baklänges. Prova sedan din implementation på dator och kolla så att den fungerar.
- c) Definiera en funktion i REPL med namnet `reverseCopy` med din implementation i uppgift b.

**Uppgift 7.** *Algortim: SEQ-REVERSE.* Strängar av typen `String` är oföränderliga. Vill man ändra i en sträng utan att skapa en ny kopia kan man använda en `StringBuffer` enligt nedan algoritm som vänder bak-och-fram på en sträng.

**Indata** : En sträng `s` av typen `String`  
**Resultat**: En ny sträng av typen `String`

```

1 sb ← en ny StringBuilder som innehåller s
2 n ← antalet tecken i s
3 i ← 0
4 for i ← 0 to  $\frac{n}{2} - 1$  do
5   temp ← sb(i)
6   sb(i) ← sb(n - i - 1)
7   sb(n - i - 1) ← temp
8 end
9 return sb omvandlad till en String
```

- a) Implementera algoritmen ovan i en funktion med signaturen:


**def** `reverseString(s: String): String`

```

// Kod till facit:
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) Använd din funktion `reverseString` från föregående deluppgift i en ny funktion med signaturen:

**def** `isPalindrome(s: String): Boolean`  
 som avgör om en sträng är en palindrom.<sup>4</sup>

-  c) Man kan med en **while**-sats och indexering direkt i en `String` avgöra om en sträng är en palindrom utan att kopiera den till en `StringBuilder`. Implementera en ny variant av `isPalindrome` som använder denna metod. Skriv först algoritmen på papper i pseudo-kod.

<sup>4</sup>[sv.wikipedia.org/wiki/Palindrom](https://sv.wikipedia.org/wiki/Palindrom)

```
// Kod till facit:  
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.** Keno-dragningar under ett år -> Registrering...

## 5.2 Extrauppgifter: öva mer på grunderna

## 5.3 Fördjupningsuppgifter: avancerad nivå

**Uppgift 9.** Studera skillnader och likheter mellan

- a) Array
- b) WrappedArray
- c) ArraySeq

genom att läsa mer om dessa arrayvarianter här:

[docs.scala-lang.org/overviews/collections/concrete-mutable-collection-classes](https://docs.scala-lang.org/overviews/collections/concrete-mutable-collection-classes)

[docs.scala-lang.org/overviews/collections/arrays.html](https://docs.scala-lang.org/overviews/collections/arrays.html)

[stackoverflow.com/questions/5028551/scala-array-vs-arrayseq](https://stackoverflow.com/questions/5028551/scala-array-vs-arrayseq)

**Uppgift 10.** Studera vad metoden `java.util.Arrays.deepEquals` gör här:

[Arrays.html#deepEquals-java.lang.Object:A-java.lang.Object:A-](#)

Vad skiljer ovan metod från metoden `java.util.Arrays.equals`?