

EDA016 Programmeringsteknik för D

Läsvecka 2: Kodstruktur

Björn Regnell

Datavetenskap, LTH

Lp1-2, HT 2015

2 Kodstruktur

- Att göra denna vecka
- Algoritmer
- Loop-strukturer
- Abstraktionsmekanismer
- Filstruktur
- Klasser och objekt

Resurstider och Labbar

- Laborationer är **obligatoriska**.
Ev. sjukdom måste anmälas **före** till kursansvarig!
- Resurstiderna hade närvaro på endast ca. 50%.
Varför?

Att göra i Vecka 2: Fatta kodstruktur

- 1 Läs följande kapitel i kursboken:
2.1-2.6, 4, 5.4, 7.2, 7.5-7.6, 7.8-7.9; Begrepp:
algorithm, pseudokod, abstraktion, oändlig loop, while-sats,
for-sats, paket, import, referensvariabel, objekt,
referenstilldelning, referenslikhet
- 2 Gör övning 2: Paket, kodfiler, och dokumentation
- 3 OBS! Ingen lab denna vecka
- 4 Träffas i samarbetsgrupper och hjälp varandra att förstå
- 5 Gör klart **samarbetskontrakt** och visa för handledare på
resurstid
- 6 **Koda på resurstiderna** och få hjälp och tips!
Varför var de så få kom kom till resurstiderna vecka 1?

Vad är en algoritm?

En **algoritm** är en sekvens av instruktioner som beskriver hur man löser ett problem

Exempel:
matrecept

Vad är en algoritm?

En **algoritm** är en sekvens av instruktioner som beskriver hur man löser ett problem

Exempel:
matrecept
uppdatera highscore i ett spel
...



Algoritm-exempel: Highscore

Problem: Uppdatera high-score i ett spel

Varför?

Algoritm-exempel: Highscore

Problem: Uppdatera high-score i ett spel

Varför? Så att de som spelar uppmuntras att spela mer :)

Algoritm:

Algorithm-exempel: Highscore

Problem: Uppdatera high-score i ett spel

Varför? Så att de som spelar uppmuntras att spela mer :)

Algoritm:

- 1 *points* \leftarrow poängen efter senaste spelet
- 2 *highscore* \leftarrow bästa resultatet innan senaste spelet
- 3 **om** *points* är större än *highscore*
Skriv "Försök igen!"
annars
Skriv "Grattis!"

Algorithm-exempel: Highscore

Problem: Uppdatera high-score i ett spel

Varför? Så att de som spelar uppmuntras att spela mer :)

Algoritm:

- 1 *points* \leftarrow poängen efter senaste spelet
- 2 *highscore* \leftarrow bästa resultatet innan senaste spelet
- 3 **om** *points* är större än *highscore*
 Skriv "Försök igen!"
 annars
 Skriv "Grattis!"

Hittar du buggen?

Algorithm-exempel: Highscore

```
1  import java.util.Scanner;
2
3  public class HighScore {
4      public static void main(String[] args){
5          Scanner scan = new Scanner(System.in);
6          System.out.println("Hur många poäng fick du?");
7          int points = scan.nextInt();
8          System.out.println("Vad var higscore före senaste spelet?");
9          int highscore = scan.nextInt();
10         if (points > highscore) {
11             System.out.println("GRATTIS!");
12         } else {
13             System.out.println("Försök igen!");
14         }
15     }
16 }
```

Är det en bugg eller en feature att det står
(points > highscore och inte points >= highscore ?

Abstraktion – varför?

- Dela upp problem i delproblem
- Skapa ”byggblock” av kod som kan återanvändas
- Dölja komplexiteten i lösningar
- Abstraktion är själva **essensen i all programmering**

```
public static void main(String[] args){  
    askUser();  
    updateHighscore();  
}
```

Kolla hela programmet här:

<https://github.com/bjornregnell/lth-eda016-2015>

i filen:

lectures/examples/terminal/highscore/HighScoreAbstraction.java

Vår första algoritmkluring: SWAP

Problem: läs in och byt plats på två tal i minnet

Vår första algoritmkluring: SWAP

Problem: läs in och byt plats på två tal i minnet

Algoritm:

- 1 skapa en Scanner
- 2 läs in x
- 3 läs in y
- 4 Skriv ut x och y
- 5 byt plats på värdena mellan x och y
- 6 Skriv ut x och y

Varför kan det vara bra att kunna byta plats på olika värden?

Steg 5 är egentligen en **abstraktion** av själva problemet SWAP, som inte är så lätt som det verkar och behöver delas upp i flera steg för att det ska vara rakt fram att översätta till exekverbar kod i t.ex. Java.

Vår första algoritmkluring: SWAP

```
1  import java.util.Scanner;
2
3  public class SwapQuest {
4      public static void main(String[] args){
5          //Steg 1: skapa en Scanner
6          Scanner scan = new Scanner(System.in);
7
8          int x = scan.nextInt(); //Steg 2: läs in x
9          int y = scan.nextInt(); //Steg 3: läs in y
10
11         //Steg 4: Skriv ut x och y
12         System.out.println("x: " + x + " y: " + y);
13
14         //Steg 5: byt plats på värdena mellan x och y HUR???
15         // ... skriv SWAP-satser här ...
16         //Steg 6: Skriv ut x och y
17         System.out.println("x: " + x + " y: " + y);
18     }
19 }
```

Vår första algoritmkluring: SWAP

```
1  import java.util.Scanner;
2
3  public class SwapSolution {
4      public static void main(String[] args){
5          Scanner scan = new Scanner(System.in);
6
7          int x = scan.nextInt();
8          int y = scan.nextInt();
9
10         System.out.println("x: " + x + "   y: " + y);
11
12         int temp = x;
13         x = y;
14         y = temp;
15
16         System.out.println("x: " + x + "   y: " + y);
17     }
18 }
```

Övning: Rita hur minnet ser ut efter respektive raderna 7, 8, 12, 13, 14

Loop-strukturer

Mitt första program: en oändlig loop på ABC80

```
10 print "hej"  
20 goto 10
```



Mitt första program: en oändlig loop på ABC80

```
10 print "hej"  
20 goto 10
```



```
hej  
hej  
hej  
hej  
hej  
hej  
hej  
hej  
hej  
hej  
hej  
hej  
<Ctrl+C>
```

Repetition med while-sats

```
1 public class InfiniteLoop {  
2  
3     public static void main(String[] args){  
4  
5         while (true) {  
6             System.out.println("Hej!");  
7         }  
8     }  
9 }  
10
```

Repetition med while-sats

```
1 public class InfiniteLoop {  
2  
3     public static void main(String[] args){  
4  
5         while (true) {  
6             System.out.println("Hej!");  
7         }  
8  
9     }  
10 }
```

- En av de saker en dator är *extra* bra på är att göra samma sak om och om igen utan att tröttna!
Och det är ju människor *extra* dåliga på :)
- Med klockfrekvens i storleksordningen 10^9 Hz är det ganska många instruktioner som kan göras per sekund...

Oändlig while-loop med räknare

```
1  public class InfiniteLoopWithCounter {  
2  
3      public static void main(String[] args){  
4  
5          int i = 0;  
6          while (true) {  
7              System.out.println("Hej " + i);  
8              i = i + 1;  
9          }  
10  
11      }  
12  }
```

Ändlig while-loop med räknare

```
1  public class FiniteWhileLoopWithCounter {  
2  
3      public static void main(String[] args){  
4  
5          int i = 0;  
6          while (i < 5000) {  
7              System.out.println("Hej " + i);  
8              i = i + 1;  
9          }  
10  
11      }  
12  }
```

Ändlig for-loop med räknare

```
1 public class ForLoop {  
2     public static void main(String[] args){  
3  
4         for (int i = 0; i < 5000; i = i + 1){  
5             System.out.println("Hej " + i);  
6         }  
7  
8     }  
9 }
```

Denna sats är ekvivalent med föregående **while**-sats.¹

¹Förutom att variabeln *i* finns efter **while**-satsen men *inte* efter **for**-satsen

Ändlig while-loop med timer

```
1 public class LoopWithTimer {
2
3     public static void main(String[] args){
4
5         long startTime = System.currentTimeMillis();
6         int i = 0;
7         int max = 5000;
8         while (i < max) {
9             System.out.println("Hej " + i);
10            i = i + 1;
11        }
12        long stopTime = System.currentTimeMillis();
13        long duration = stopTime-startTime;
14        System.out.println(
15            "Det tog " + duration +
16            " ms att räkna till " + max);
17    }
18 }
```

Övning: Skriv om till **for**-loop och kolla om den är lika snabb som **while**

Algoritm: MIN/MAX

Problem: hitta största talet

Algoritm: MIN/MAX

Problem: hitta största talet

Algoritm:

- 1 *scan* \leftarrow en Scanner som läser det användaren skriver
- 2 *maxSoFar* \leftarrow ett heltal som är *mindre* än alla andra heltal
- 3 **sålänge** det finns fler heltal att läsa:
 x \leftarrow läs in ett heltal med hjälp av *scan*
 om *x* är större än *maxSoFar*
 maxSoFar \leftarrow *x*
- 4 skriv ut *maxSoFar*

Övning 1: Kör algoritmen med papper och penna med indata:

0 41 1 45 2 3 4

Övning 2: skriv om så att algoritmen istället hittar *minsta* talet.

Övning: Implementera algoritmen MIN/MAX i Java

Några ledtrådar:

- 1 Man kan få det minsta heltalet med `Integer.MIN_VALUE` (negativt värde)
- 2 Man kan få det största heltalet med `Integer.MAX_VALUE`
- 3 Dokumentation av klassen `Scanner` finns här:
<https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/>
- 4 Man kan kolla om det finns mer att läsa med `scan.hasNextInt()`
- 5 Man läser nästa heltal med `scan.nextInt()`

Googlingstävling 1: Vem hittar först största Double-värdet i Java?

Googlingstävling 2: Vem hittar först minsta Double-värdet i Java?

Varför kodstruktur med abstraktion?

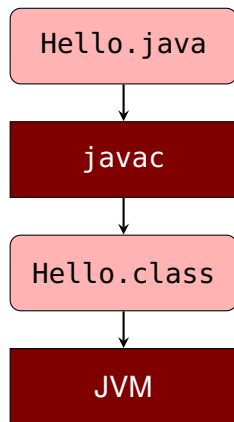
- Stora programdelar behöver delas upp annars blir det mycket svårt att förstå programmet.
- Vi behöver kunna välja namn på saker i koden *lokalt*, utan att det krockar med samma namn i andra delar av koden.
- Abstraktioner hjälper till att hantera och kapsla in komplexa delar så att de blir enklare att använda om och om igen.
Exempel på **abstraktionsmekanismer** i Java:
 - **Paket** används för att organisera koddelar som samverkar i en hierarkisk katalogstruktur. Nyckelord: **package**
 - **Klasser** är "byggblock" med kod som används för att skapa **objekt**, innehållande delar som hör ihop. Nyckelord: **class**
 - **Metoder** är programdelar som finns i klasser och används för att lösa specifika uppgifter. Exempel: `updateHighScore()`

Exempel på olika sorters metoder:

- **Procedurer** är metoder som *gör* något men som inte returnerar något värde. Avsaknad av värde anges i Java med nyckelordet **void**
- **Funktioner** är metoder som beräknar och *returnerar* ett specifikt värde av en viss typ (gärna ngt som övriga programdelar har nytta av...)
 - En **funktion utan sidoeffekter** ger alltid samma resultat varje gång den anropas med samma parametrar och den *ändrar inte* något som märks "utanför" funktionen.
 - En **funktion med sidoeffekter** returnerar ett värde men kan också göra något som påverkar **tillståndet** hos programdelar utanför funktionen och ger *inte* garanterat samma resultat varje gång den anropas med samma parametrar.

Filstruktur

Källkodsfiler och klassfiler



Källkodsfil

Fil med byte-kod

Java Virtual Machine

Översätter till maskinkod
som passar din specifika CPU
medan programmet kör

Paket

Katalogstrukturen för källkoden måste i Java **motsvara paketstrukturen**.

Byte-koden placeras av kompilatorn i katalogstruktur enligt paketstrukturen.

src/greeting/Hello.java



```
javac -d bin src/greeting/Hello.java
```



bin/greeting/Hello.class



```
java -classpath bin greeting.Hello
```

```
package greeting;  
public class Hello { ...
```

Paketens bytekod hamnar i katalog med samma namn som paketnamnet

Import

Med hjälp av punktnotation kommer man åt klasser i ett paket.
SimpleWindow ligger i paketet window som ligger i paketet pt ...

```
SimpleWindow w = new se.lth.cs.pt.window.SimpleWindow(200, 200, "");
```

En **import**-sats i början av kodfilen:

```
import se.lth.cs.pt.window.SimpleWindow;
```

...gör så att kompilatorn "ser" klassnamnet, och man slipper skriva paketsökvägen före klassnamnet:

```
SimpleWindow w = new SimpleWindow(200, 200, "");
```

Man säger att namnet SimpleWindow hamnar *in scope*.

Dokumentation

För att kod ska bli begriplig för människor är det bra att dokumentera vad den gör. Det finns tre sorters kommentarer man kan skriva direkt i Java-koden, som kompilatorn struntar fullständigt i när den gör byte-kod:

```
// Enradskommentarer börjar med dubbla snedstreck
//          men de gäller bara till radslut

/* Flerradskommentarer börjar med snedstreck-asterisk
   och slutar med asterisk-snedstreck.
*/

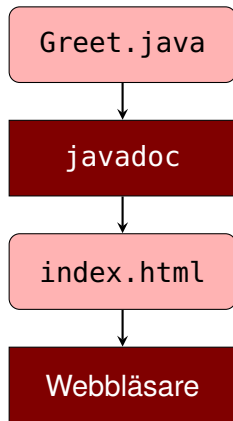
/** Dokumentationskommentarer placeras före en klass
 *  eller en metod och berättar vad som görs
 *  och vad eventuella parametrar används till.
 *  Börjar med snedstreck-asterisk-asterisk.
 *  Varje ny kommentarsrad börjar med asterisk.
 *  Avslutas med asterisk-stjärna.
 */
```

Exempel på dokumentationskommentarer

Exempel på dokumnetationskommentar som ges i **övning 2** i kompendiet finns här:

<https://github.com/bjornregnell/lth-eda016-2015/blob/master/lectures/examples/terminal/greet>
i filen `Greet.java`

Generera dokumentation för webbläsare



Källkodsfil med
dokumentationskommentarer

...och en massa andra filer...

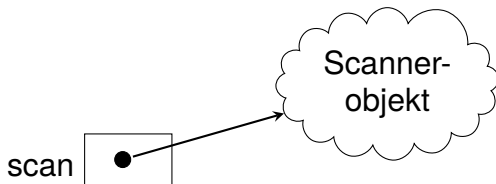
Klasser och objekt

Objekt och referensvariabler

Ni har redan på övning 1 och lab 1 skapat ett objekt av typen `Scanner` och deklarerat en **referensvariabel** `scan` som refererar till objektet.

```
Scanner scan = new Scanner(System.in);
```

Nyckelordet **new** skapar plats någonstans i minnet för objektet:



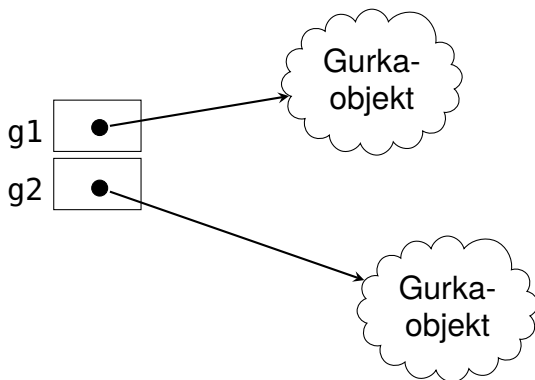
Objekt och referensvariabler

```
1  class Gurka {
2      public int vikt = 100; //gram
3  }
4
5  public class ReferenceVariables {
6      public static void main(String[] args){
7          Gurka g1 = new Gurka();
8          Gurka g2 = new Gurka();
9          g2.vikt = 200;
10         System.out.println("Gurka 1 väger: " + g1.vikt + "g");
11         System.out.println("Gurka 2 väger: " + g2.vikt + "g");
12         g1.vikt = 200;
13         System.out.println("Gurka 1 väger nu: " + g1.vikt + "g");
14         if (g1 == g2) {
15             System.out.println("samma");
16         } else {
17             System.out.println("olika");
18         }
19     }
20 }
```


Objekt och referensvariabler

```
7   Gurka g1 = new Gurka();  
8   Gurka g2 = new Gurka();
```

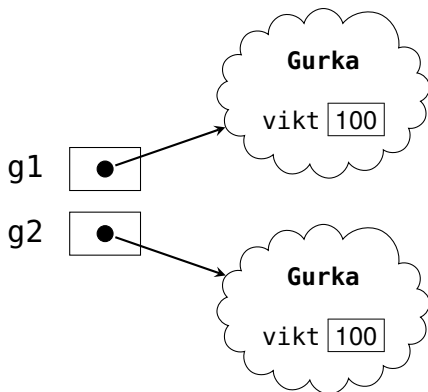
Efter rad 8 ser det ut såhär i minnet:



Objekt och referensvariabler

```
7   Gurka g1 = new Gurka();  
8   Gurka g2 = new Gurka();
```

En mer detaljerad bild av minnet efter rad 8:



Punktnotation för att komma åt klassmedlemmar

9

```
g2.vikt = 200;
```

Efter rad 9 ser det ut såhär i minnet:

