

EDA016 Programmeringsteknik för D

Läsvecka 2: Kodstruktur

Björn Regnell

Datavetenskap, LTH

Lp1-2, HT 2015

2 Kodstruktur

- Algoritmer och loopar
 - Algoritmer, SWAP, repetition (loopar), MIN/MAX
- Varför behövs kodstruktur?
- Objekt

Vad är en algoritm?

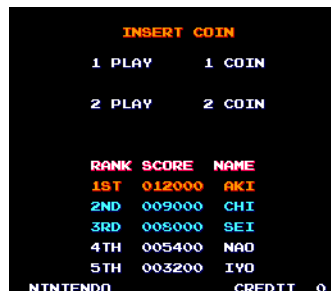
En **algoritm** är en sekvens av instruktioner som beskriver hur man löser ett problem

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 :)

Algorithm:

- 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 :)

Algorithm:

- 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 }
```

Det finns en bugg i denna implementation. Vilken?
Fanns buggen redan i algoritmdesignen?

Abstraktion – varför?

- 1 Dela upp problem i delproblem
- 2 Skapa ”byggblock” av kod som kan återanvändas
- 3 Dölja komplexiteten i lösningar
- 4 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

Mitt första program: en oändlig loop

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



Mitt första program: en oändlig loop

```
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 }
```

for-loop med räknare

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

Denna sats är ekvivalent med **while**-satsen på föregående bild.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 **så länge** 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?

- Nu blev denna programdel för stor och behöver delas upp...

Objekt

Objekt och referensvariabler

