

JavaC - CheatSheet

Allgemein

Primitive Datentypen

Typ	Beschreibung	Wertebereich	Wrapper-Klasse
boolean	Boolescher Wert	true, false	Boolean
char	Textzeichen (UTF16)	'a', 'B', '0', 'é' etc.	Character
byte	Ganzzahl (8 Bit)	-128 bis 127	Byte
short	Ganzzahl (16 Bit)	-32'768 bis 32'767	Short
int	Ganzzahl (32 Bit)	-2 ³¹ bis 2 ³¹ -1	Integer
long	Ganzzahl (64 Bit)	-2 ⁶³ bis 2 ⁶³ -1, 1L (L Suffix)	Long
float	Gleitkommazahl(32 Bit)	0.1f, 2e4f (2*10 ⁴)	Float
double	Gleitkommazahl(64 Bit)	0.1, 2e4	Double

Überlauf bzw. Unterlauf ist in Java definiert. Bei einem Überlauf wird ganz unten weitergezählt, bei einem Unterlauf wird von ganz oben fortgesetzt. Bei Gleitkommazahlen wird führt ein Über-/Unterlauf zu POSITIVE_INFINITY bzw. NEGATIVE_INFINITY.

Explizite Typkonversion

Nur C-Style Cast: (int)3.5; → 3

TO DO: evtl. noch Arrays und Mehrdimensionale Arrays

TO DO: evtl. "var" beschreiben (folie 7, Woche 4)

Collections

Collection sind Datenstrukturen für Gruppen von Elementen und fordern einen Import aus dem Paket java.util

List

Eine Liste ist eine Folge von Elementen und kann wie folgt definiert werden:

```
ArrayList<Obj> name = new ArrayList<Obj>();
ArrayList<Obj> name = new ArrayList<>();
var name = new ArrayList<Obj>();
List<Obj> name = new ArrayList<Obj>();
List<Obj> name = new ArrayList<>();
```

Einige nützliche Operationen mit Listen:

```
var stringList = new ArrayList<String>();

stringList.add("one");           // add at the end
stringList.add(0, "two");       // insert at pos 0
//add -> wenn Array voll, umkopieren in doppelt so grosses Array (gibt leere plaezte)
String x = stringList.get(1);   // get at pos 1
stringList.set(0, "three");     // replace at pos 0
stringList.remove("two");       // removes the FIRST "two" in List
stringList.remove(1);           // remove at pos 1
// remove -> alles dahinter wird nach vorne geschoben
stringList.contains("three");   // true -> "three" is in List, else -> false
long size = stringList.size();  // get size (number of Elements)
```

Iteration mit Enhanced for

Besucht jedes Element in einer Collection:

```
for (String s: stringList) {
    System.out.println(s);
}
```

Set

Ein Set ist eine Menge von Elementen, in welchem jedes Element genau einmal vorkommt und wird wie folgt verwendet:

```
Set<String> carModels = new HashSet<>();
carModels.add("Ferrari");
carModels.add("Maserati");
carModels.add("Lamborghini");
carModels.add("Ferrari"); // already present (no effect)
if (carModels.contains("Volkswagen")) {...}
```

Map

Abbildung Schlüssel → Werte

```
Map<Integer, Student> map = new HashMap<>();

Student st1 = new Student("Andrea", "Meier");
Student st2 = new Student("Bertha", "Mueller");
Student st3 = new Student("Clara", "Schneider");

map.put(20000, st1);    // Bei gleichem Schluessel
map.put(70000, st2);    // wird der Wert ueberschrieben
map.put(13000, st3);    // -> nur ein Key pro Map

Student st = map.get(12345);    // Finden nach Schluessel (sehr effizient)

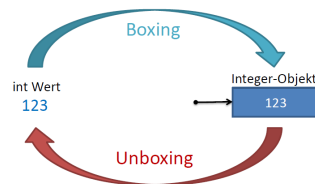
for(Student s : map.values()){ // .values() gibt Collection aller Werte
    System.out.println(s);
}
```

Wrapper-Klassen

Collections (bzw. alle Generics) nehmen nur Referenzen, welche primitive Datentypen nicht bringen. Um dennoch int's oder double's in Listen zu speichern, gibt es sogenannte Wrapper-Klassen.

```
// Implizites Boxing (Integer.valueOf(123))
Integer wrapper = 123;

// Implizites Unboxing (wrapper.intValue())
int value = wrapper;
```



Vererbung

In Java gibt es nur Einfachvererbung, sprich jede Klasse hat maximal eine Basisklasse. Die Subklasse bietet alles was Superklasse bietet und eventuell mehr.

Root Class Object

Jede Klasse erbt automatisch (direkt oder indirekt) von der obersten Basisklasse Object. Folgend einige der wichtigsten Methoden der Klasse Object:

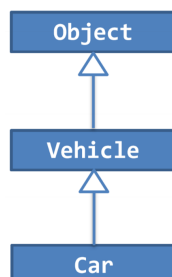
```
public String toString()
public boolean equals(Object obj)
public int hashCode()
```

Typ-Polymorphismus

Ein Objekt hat nicht nur den Typ seiner Klasse, sondern auch die Typen seiner Superklassen. Beispiel:

```
Car c = new Car();
Vehicle v = new Car();
Object o = new Car();
```

TO DO: evtl. @Override??



Konstruktor bei Vererbung

Das erste Statement in jedem Konstruktor ist der Aufruf des Basis-Konstruktors mittels `super()`. Dieser wird implizit vom Compiler eingefügt, wenn ein Default-Konstruktor (ohne Parameter) existiert, ansonsten muss er an **erster** Stelle im Konstruktor explizit aufgerufen werden.

```
public class Vehicle{
    private int speed;

    public Vehicle(int speed){
        this.speed = speed;
    }
}

public class Car extends Vehicle{
    private boolean[] isDoorOpen;

    public Car(int speed, int nofDoors){
        super(speed);    // expliziter Aufruf
        isDoorOpen = new boolean[nofDoors];
    }
}
```

Schnittstellen(Interfaces)

Ein Interface beschreibt die öffentlich nutzbare Funktionalität einer Klasse. Während aber Klassen instanzierbar sind, sind Interfaces lediglich als deklarierbare Typen verwendbar. **TO DO: evtl beispiel???**

Spezifikation

```
public interface Vehicle{
    void drive();
    int maxSpeed();
}
```

Methoden einer Schnittstelle sind implizit **public** und **abstract**, sprich diese modifier können weggelassen werden. Andere Modifier sind ungültig.

Konstanten in Schnittstellen

```
public interface Vehicle{
    int HIGHWAY_MIN_SPEED = 60;
    int HIGHWAY_MAX_SPEED = 120;
    ...
}
```

Vermeintliche Variablen sind in Schnittstellen Konstanten, welche bei gutem Stil in Grossbuchstaben geschrieben werden. Diese sind implizit **public**, **static** und **final**.

Implementation

```
class RegularCar implements Vehicle{
    ...
    @Override
    public void drive(){
        System.out.println("driving...");
    }

    @Override
    public int maxSpeed(){
        return 120;
    }
    ...
}
```

Vererbungen und Mehrfachimplementation

```
// Vererbung:
interface I1 extends I2 {...}
// Mehrfachimplementation:
class C implements I1, I2 {...}
// Kombination:
class C1 extends C2 implements I1, I2 {...}
```

Kollisionen bei Mehrfach-Implementation

gleiche Methode: Methode wird nur einmal implementiert → kein Problem

gleichnamige Konstanten: Muss explizit auf Konstante zugegriffen werden → `Vehicle.HIGHWAY_MIN_SPEED`

Variadische Funktionen mit Varargs

- Erlaubt beliebige Anzahl Parameter
- Nur am Schluss der Parameterliste erlaubt
- Compiler generiert ein Array

```
s = sum();
s = sum(1);
s = sum(1, 2, 3);
```

```
static int sum(int... numbers){
    int sum = 0;
    for(int i = 0 ; i < numbers.length ; i++){
        sum += numbers[i];
    }
    return sum;
}
```

Spezielle Grundfunktionen

Grundfunktionen sind Funktionen, welche in jedem `Object()` vorhanden sind und nach bedarf überschrieben werden können.

Gleichheit

`equals()` ist standardmässig nur **Referenzvergleich**. Für einen inhaltlichen Vergleich muss `equals()` überschrieben werden. **TO DO: sollte das immer der Fall sein?** Bei der `String` Klasse ist es bereits implementiert, bei Arrays aber nicht!

```
class Person {
    private String firstName, lastName;
    ...
    @Override
    public boolean equals(Object obj){
        if(obj == null){
            return false;
        }
        if(getClass() != obj.getClass()){ //Pruefe ob von untersch. Klassen erzeugt
            return false;
        }
        Person other = (Person)obj;
        return Objects.equals(firstName, other.firstName) && Objects.equals(lastName,
            other.lastName);
    }
}
```

Hash-Code

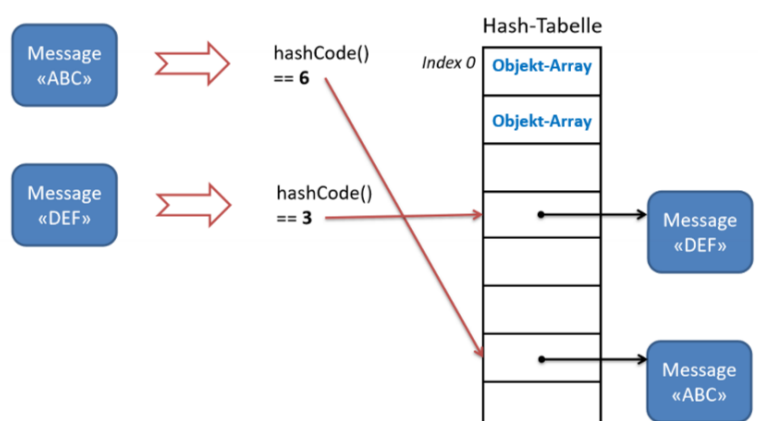
- Sobald `equals()` überschrieben wird, muss auch `hashCode()` überschrieben werden.
- `hashCode()` berechnet aus Objekthalt den Hash-Code.
- Hashcodes müssen immer gleich sein, wenn Objekte `equals` sind.
- Umkehrung muss nicht unbedingt gelten!
- Mittels **Hashing** kann ein Element effizient gefunden werden.
 - **Streuspeicher**: Elemente werden auf ein Array(Hash-Tabelle) verstreut, mit 'Hash-Code' als jeweiliger Index.

Eigene Hashfunktion:

```
@Override
public int hashCode(){
    return firstName.hashCode()
        + 31 * lastName.hashCode();
}
```

Die Erstellung von `hashCode()` und `equals()` wird üblicherweise der IDE überlassen.

Beispiel:



Generics

Generics sind zu vergleichen mit Templates in C++. In Java könnte es auch gelöst werden, indem ein Element mit dem Typ `Object` entgegen genommen wird, dann ist aber ein Type-Cast notwendig wenn das Objekt, ohne Typinformationsverluste, wieder zurückgenommen werden will.

Generische Klasse

- **Typ-Parameter:** Platzhalter für unbekannten Typ
- **Bei Einsatz:** Typ-Argument muss angegeben werden

Klasse mit Typ-Parameter

```
class Stack<T> {  
    ...  
}
```

Einsatz mit Typ-Argument

```
Stack<String> stack1;  
Stack<Integer> stack2;  
Stack<Person> stack3;  
Stack<double[]> stack4;  
Stack<Object> stack5;
```

Generische Interfaces

```
interface Iterator<E> {  
    boolean hasNext();  
    E next();  
}  
  
interface Iterable<T> {  
    Iterator<T> iterator();  
}
```

Generische Methoden

```
public <E> Stack<E> multiPush(E value, int times){  
    var result = new Stack<E>();  
    for(int i = 0; i < times; i++){  
        result.push(value);  
    }  
    return result;  
}
```

Type-Bound

- extends-Klausel bei Typ-Parameter
- Typ-Argument muss Subtyp von Graphic sein

```
class GraphicStack<T extends Graphic>  
    ...
```

Type Inference

Generische Methoden ohne Typ-Argument aufrufen → wird automatisch von Methodenargument erkannt.

```
var stack1 = multiPush("Hello", 100);  
var stack2 = multiPush(3.141, 3);
```