

Programmieren II (Java)

2. Praktikum: Grundlagen Objektorientierung

Sommersemester 2024

Christopher Auer



Abgabetermine

Lernziele

- ▶ Implementieren nach einer Spezifikation
- ▶ Aufbau von Klassen: Attribute und Methoden
- ▶ Konstruktoren: Verkettung, Kopier-Konstruktor
- ▶ Getter und Setter
- ▶ Java-Standard-Methoden: equals, toString
- ▶ Dokumentation: javadoc
- ▶ Testen mit JUnit
- ▶ **enums**: definieren, erweitern und verwenden

Hinweise

- ▶ Sie dürfen die Aufgaben *alleine* oder zu *zweit* bearbeiten und abgeben
- ▶ Sie müssen *4 der 5* Praktika bestehen
- ▶ *Kommentieren* Sie Ihren Code
 - ▶ Jede *Methode* (wenn nicht vorgegeben)
 - ▶ *Wichtige* Anweisungen/Code-Blöcke
 - ▶ *Nicht kommentierter* Code führt zu *Nichtbestehen*
- ▶ Bestehen Sie eine Abgabe *nicht* haben Sie einen *zweiten Versuch*, in dem Sie Ihre Abgabe *verbessern müssen*.
- ▶ *Wichtig*: Sie sind einer *Praktikumsgruppe* zugewiesen, *nur* in dieser werden Ihre Abgaben *akzeptiert*!



Bevor es losgeht

Bevor wir starten, lesen Sie sich *aufmerksam* folgende Hinweise durch:

- *Importieren* Sie zunächst das beigefügte *Gradle-Projekt* unter SupportMaterial/passwordmanager in Ihre bevorzugte Entwicklungsumgebung. Erstellen Sie Ihre Klassen im Projekt-Verzeichnis unter:

src/main/java

Wenn Sie Ihre Klassen *woanders* erstellen, wird Ihr Projekt *nicht funktionieren*!

- *Dokumentieren* Sie *alle Klassen* und *öffentlichen Methoden* mit *JavaDoc*! Zusätzlich müssen Sie weiterhin Ihren Quellcode *kommentieren*.
- Verwenden Sie zum Prüfen auf *Gleichheit* von  Strings und anderen Objekten die Methode *equals*!
- Prüfen Sie die Parameter jeder Methode auf *Gültigkeit*! Sollte ein Parameter einen ungültigen Wert haben, erzeugen Sie eine  *IllegalArgumentException* wie folgt:

```
throw new IllegalArgumentException("Aussagekräftige (!) Fehlermeldung");
```

Geben Sie eine *aussagekräftige Fehlermeldung* an!

- Achten Sie auf die korrekte *Sichtbarkeit* (*public*, *private*, *protected*) der Klassen, Attribute und Methoden! Es ist im Folgenden *nicht korrekt* einfach *keine Sichtbarkeit* anzugeben — und der Übungsleiter wird Sie darauf ansprechen!
- Testen Sie Ihre Klassen mit den mitgelieferten *JUnit*-Tests in den beigefügten Gradle-Projekten! Führen Sie dazu den Gradle-Task *test* aus. Die *JUnit*-Tests finden Sie im Projektverzeichnis unter:

src/test/java

Machen Sie sich außerdem mit der Unterstützung von *JUnit*-Tests in Ihrer Entwicklungsumgebung vertraut.

- *Tipp*: Haben Sie die Implementierung einer Methode abgeschlossen, kommentieren Sie die Tests mit entsprechenden Namen ein. Diese sind nach dem Schema *testMethodenName...* benannt.
- Solange ein Test scheitert, ist *Ihre Implementierung nicht korrekt*. Betrachten Sie in diesem Fall die Fehlermeldung und den Quellcode des gescheiterten Tests. Für die Abgabe müssen *alle Testfälle* erfolgreich durchlaufen — der Übungsleiter wird Sie dazu auffordern, die Tests laufen zu lassen und die Abgabe *erst akzeptieren* wenn alle Tests *erfolgreich* sind!
- *Verändern Sie nicht die Inhalte der JUnit-Tests* um das Problem zu „lösen“!



Aufgabe: Passwort-Manager ★★

In dieser Aufgaben implementieren wir einen einfachen *Passwort-Manager um die Zugangsdaten zu Internetseiten* zu verwalten. Dazu implementieren wir im Folgenden vier Klassen:

- ▶ PasswordComplexity ist eine **enum** und Hilfsklasse um Passworte verschiedener *Stärken* zu erzeugen.
- ▶ PasswordEntry modelliert die *Zugangsdaten* (Login und Passwort) zu einer Website.
- ▶ PasswordStore dient zur *Verwaltung* unserer Zugangsdaten als eine ↗ einfach-verkettete Liste.
- ▶ PasswordManager beinhaltet das *Hauptprogramm* zur Verwaltung der Zugangsdaten. Diese Klasse ist bereits für Sie vorbereitet und muss von Ihnen etwas ergänzt werden.

Hauptprogramm

Die main-Methode befindet sich in der Klasse PasswordManager, die einen den ganzen Passwort-Manager bereits zum Großteil implementiert. Ist es empfehlenswert, dass Sie eine *weitere main-Klasse* erstellen in dessen main-Methode Sie Ihre bisherigen Implementierung testen.

Passwort-Komplexität: Das enum PasswordComplexity ★★

Ein guter Passwort-Manager sollte Passwörter *generieren* können. Dazu modellieren wir fünf verschiedene Typen der Passwort-Komplexität mit einer **enum** mit folgenden Eigenschaften:

Wert	String chars	int length
PIN	"0"	4
SIMPLE	"aA"	5
MEDIUM	"aA0"	8
COMPLEX	"aA0!"	10
SUPER_COMPLEX	"aA0!"	16

Das Attribut length gibt die *Länge* des Passworts an. Das Attribut chars gibt an, aus welchen Zeichen das Passwort besteht mit:

Wert	Bedeutung	Zeichen
0	Ziffern	0123456789
a	Kleinbuchstaben	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
A	Großbuchstaben	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
!	Sonderzeichen	! ? + - ; , . :

Implementieren Sie PasswordComplexity wie angegeben und statuen Sie sie mit zwei *Gettern* für die zwei Attribute aus! Testen Sie Ihre Implementierung mit PasswordComplexityTest.testValues.

Generieren von Passwörtern ★★

Implementieren Sie die Methode **public String generatePassword()** in PasswordComplexity, die ein Passwort der Länge length mit Zeichen entsprechend chars zufällig generiert und zurückgibt!

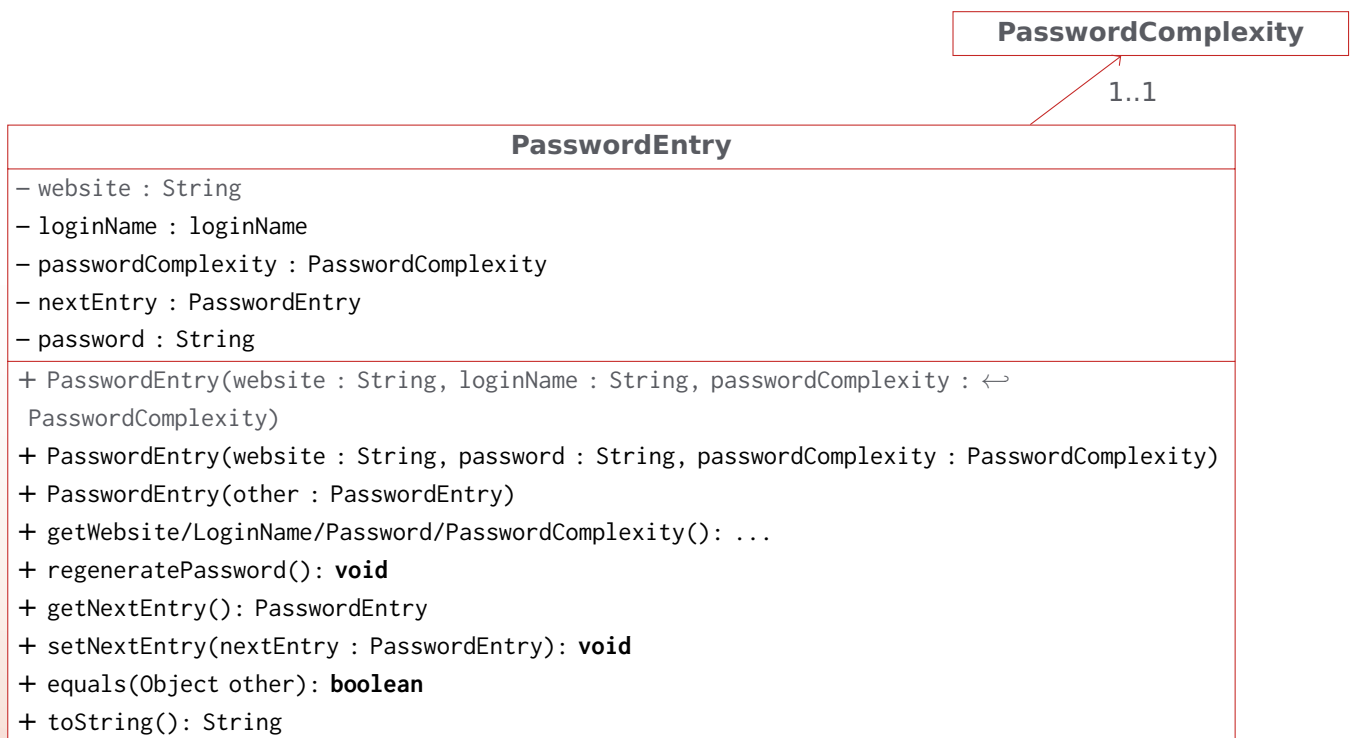
Ist z.B. `chars="aA0` und `length=8`, so könnte ein mögliches Passwort `K9mn10Pi` sein. Testen Sie `generatePassword` mit `PasswordComplexityTest.testGeneratePassword`.

Hinweise falls Sie nicht weiterwissen:

- ▶ Sie können mit `String.charAt(index)` auf das Zeichen am Index `index` (beginnend bei 0) in einem String zugreifen. Die Länge eines Strings ermitteln Sie mit `String.length()`.
- ▶ Die Methode `Random.nextInt(bound)` erzeugt `int`-Zufallszahlen von 0 bis `bound-1`. Sie müssen dazu ein Objekt vom Typ `Random` erzeugen.
- ▶ Erzeugen Sie sich zunächst einen String `allowedChars`, der *alle* erlaubten Zeichen beinhaltet. Iterieren Sie über die einzelnen Zeichen des Attributs `chars` und hängen an `allowedChars` alle erlaubten Zeichen gemäß der obigen Tabelle an. Erzeugen Sie dann Zeichen für Zeichen des Passworts, indem Sie zufällig Zeichen aus `allowedChars` auswählen und an das Passwort anhängen.

Die Klasse `PasswordEntry` ★★

Die Klasse `PasswordEntry` modelliert einen *Eintrag in unserem Passwort-Manager*:¹



Die Attribute von `PasswordEntry` modellieren:

- ▶ `String website` — Webseite für die die Zugangsdaten hinterlegt werden (*unveränderlich*, darf *nicht null* oder „blank“ sein, d.h. nur aus „Whitespaces“ bestehen)
- ▶ `String loginName` — der Login-Name (*unveränderlich*, darf `null` sein)
- ▶ `PasswordComplexity passwordComplexity` — die Komplexität des Passworts (*unveränderlich*, darf nicht `null` sein)
- ▶ `String password` — das Passwort (*veränderlich*, wird durch `PasswordComplexity.generatePassword()` erzeugt)

¹Aus *Platzgründen* sind manche Methoden, durch *Schrägstriche* getrennt, in einer Zeile aufgelistet.

- `PasswordEntry nextEntry` — der nächste Passwort-Eintrag in der *Liste* (*veränderlich*, darf `null` sein und wird mit `null` initialisiert)

Deklarieren Sie die Klasse `PasswordEntry` und die *Attribute* wie angegeben! Achten Sie auf *korrekte Sichtbarkeit* und *Modifizierer*. Implementieren Sie den Konstruktor `PasswordEntry(String website, String loginName, PasswordComplexity passwordComplexity)`, der die drei Attribute *initialisiert*. Rufen Sie `PasswordComplexity.generate` auf um das Passwort zu erzeugen.

JUnit-Test: `PasswordEntryTest.testConstructor`.

Konstruktor-Verkettung ★★

Implementieren Sie den zweiten Konstruktor, der alle Argument des ersten Konstruktors aufnimmt, bis auf `loginName`! Rufen Sie dazu den ersten Konstruktor auf und übergeben Sie für `loginName` den Wert `null`.

JUnit-Test: `PasswordEntryTest.testConstructor2`.

Kopier-Konstruktor ★★

Statten Sie `PasswordEntry` mit einem *Kopier-Konstruktor* `PasswordEntry>PasswordEntry other` aus!

JUnit-Test: `PasswordEntryTest.testCopyConstructor`.

Getter und Setter ★★

Implementieren Sie die Getter für alle Attribute und einen Setter für `nextEntry`!

JUnit-Tests: keine

Password neu generieren ★★

Implementieren Sie die Methode `regeneratePassword`, die das Passwort mit Hilfe der Methode `PasswordComplexity.generatePassword()` neu generiert.

JUnit-Tests: `PasswordEntryTest.testRegeneratePassword`

String-Repräsentation mit `toString` ★★

Implementieren Sie die Methode `String toString()`, die eine String-Repräsentation des Eintrags nach folgendem Schema zurückgibt:

`moodle.haw-landshut.de L:s-cauer P:XVurk05o (MEDIUM)`

D.h. zuerst `website`, dann `loginName`, dann `password` und schließlich `passwordComplexity` in Klammern. Sie können für die Erstellung der String-Repräsentation *Konkatenation* oder die Methode `String.format` verwenden.

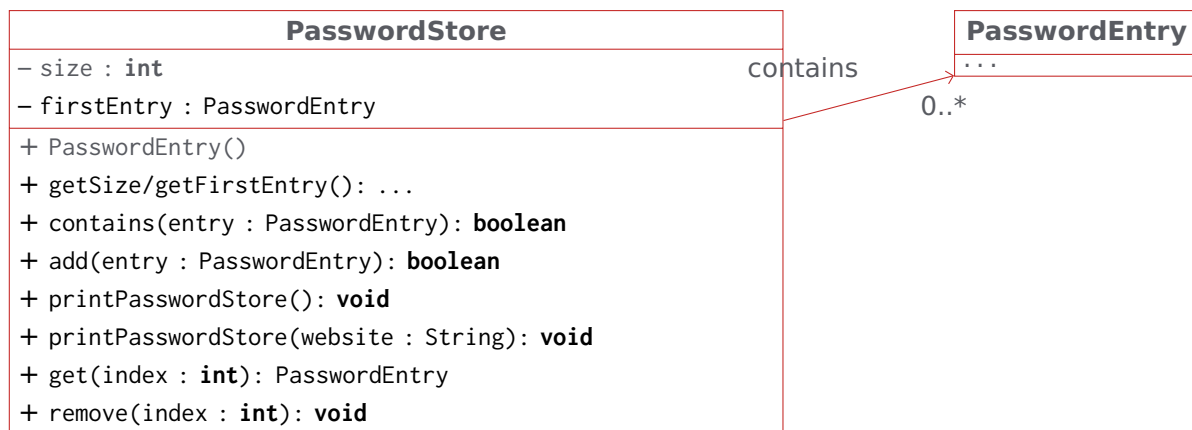
JUnit-Test: keiner

Gleichheit mit equals ★★

Implementieren Sie die equals-Methode in PasswordEntry! Zwei PasswordEntry-Instanzen sind *gleich* wenn die Attribute website, loginName und passwordComplexity *gleich* sind. Gehen Sie dabei nach dem in der Vorlesung gezeigten „Kochrezept“ vor. Vergessen Sie nicht @Override zu verwenden und beachten Sie, dass das Argument der Methode equals vom *Typ Object* und *nicht vom Typ PasswordEntry* ist.

JUnit-Test: PasswordEntryTest.testEquals

Die Klasse PasswordStore dient zur Verwaltung von mehreren PasswordEntryS.



Sie besitzt zwei Attributen:

- ▶ **int** size — aktuelle Anzahl der Einträge
- ▶ **PasswordEntry** firstEntry — Referenz auf den ersten Eintrag

Die Einträge sind in einer einfach-verketteten Liste abgelegt, wobei firstEntry auf das *erste Element* der Liste verweist und das Attribut nextEntry in PasswordEntry auf das *nächste Element*:²

**Attribute und Konstruktor von PasswordStore** ★★

Deklarieren Sie die Klasse PasswordStore mit den *zwei Attributen* wie oben definiert! Achten Sie wieder auf die *Sichtbarkeit*. Implementieren Sie den Default-Konstruktor, der size mit 0 und firstEntry mit null initialisiert. Fügen Sie zudem die Getter für die beiden Attribute hinzu und einen Setter für firstEntry! Warum macht es keinen Sinn, dass size einen Setter besitzt?

JUnit-Test: PasswordStore.testConstructor

Die Methode contains ★★

Die Methode **boolean** contains>PasswordEntry entry) prüft ob sich eine PasswordEntry-Instanz in der Liste befindet, die *gleich* (!) zu entry ist. In dem Fall, liefert sie **true** zurück, sonst **false**. **null** ist für entry *nicht erlaubt*. Implementieren Sie contains!

²Später lernen wir die Java-Collections kennen, die diese Art von Datenstruktur und noch viele mehr bereits implementieren.

JUnit-Test: PasswordStore.testContains

Die Methode add ★★

Die Methode `boolean add(PasswordEntry entry)` fügt einen Eintrag in die Liste ein, aber *nur wenn dieser noch nicht vorhanden ist*. Ist er schon vorhanden, gibt die Methode `false` zurück. Sonst wird entry *am Anfang* der Liste eingefügt, size um 1 erhöht und `true` zurückgegeben. `null` ist als Parameter wie immer *nicht erlaubt*. Implementieren Sie `add`!

JUnit-Test: PasswordStore.testAdd

Hinweise wenn Sie nicht weiterwissen:

- ▶ Verwenden Sie `contains` um herauszufinden, ob das Element bereits *vorhanden* ist.
- ▶ entry wird das *neue erste Element* im PasswordStore.
- ▶ Das *neue erste Element* muss auf das *alte erste Element* als *nächstes Element* verweisen.

Ausgeben des PasswordStores

Implementieren Sie die Methode `void printPasswordStore`, die alle Einträge wie folgt ausgibt:

```
0. reddit.com L:extremelurker P:gBn0v
1. github.com L:java-programmer P:Fo,AqWte9C
2. moodle.haw-landshut.de L:s-cauer P:ENZ5hAyt
```

Für die Ausgaben verwenden Sie `PasswordEntry.toString`. Diese Methoden testen Sie mit Hilfe des `main`-Programms in der nächsten Aufgabe.

main-Methode

Implementieren Sie die Klasse `PasswordManager.addExampleEntries` wie folgt: Erstellen Sie drei beispielhafte `PasswordEntry`s Ihrer Wahl und fügen Sie sie in den übergebenen `PasswordStore` ein. Kommentieren Sie danach die Implementierungen der Methoden `printPasswordStore` und `addPasswordEntry` ein und führen Sie das Programm aus. Sie können über das Drücken der Taste `1` mit Enter testen, ob ihre erstellten Einträge richtig ausgegeben werden:

```
(N)ew entry, (L)ist entries, re(G)enerate password, (F)ind entry, (R)emove entry, (Q)uit
1
0. reddit.com L:extremelurker P:CPRkc (SIMPLE)
1. github.com L:java-programmer P:Bc7G4Bx8po (COMPLEX)
2. moodle.haw-landshut.de L:s-cauer P:xQjWwjqo (MEDIUM)
(N)ew entry, (L)ist entries, re(G)enerate password, (F)ind entry, (R)emove entry, (Q)uit
```

Über `n` können Sie einen neuen Eintrag erzeugen. Warum werden die Einträge in der zum Einfügen *umgekehrten Reihenfolge* ausgegeben?

```
(N)ew entry, (L)ist entries, re(G)enerate password, (F)ind entry, (R)emove entry, (Q)uit
n
Website: gitlab.com
Login name: supercoder0815
Choose a password complexity:
0: PIN - 0 Length: 4
```

```
1: SIMPLE - aA Length: 5
2: MEDIUM - aA0 Length: 8
3: COMPLEX - aA0! Length: 10
4: SUPER_COMPLEX - aA0! Length: 16
Selection: 3
New entry added: gitlab.com L:supercoder0815 P:v2GLeV:.SH (COMPLEX)
```

Ausgabe mit Suche ★★

Implementieren Sie die *überladene* Methode `printPasswordStore(String website)`, die *die gleiche Ausgabe* wie `printPasswordStore` macht, aber nur für die Website, die im Parameter angegeben ist (darf nicht `null` sein)! Kommentieren Sie danach die Methode `printPasswordStoreForWebsite` ein und testen Sie Ihre Implementierung mit dem Hauptprogramm über „find entry“:

```
(N)ew entry, (L)ist entries, re(G)enerate password, (F)ind entry, (R)emove entry, (Q)uit
f
Website: github.com
0. github.com L:supercoder0815 P:DRcfY (SIMPLE)
2. github.com L:java-programmer P:G5C,K-lcd4 (COMPLEX)
```

Achtung:

- ▶ Beachten Sie, dass der ausgegebene Index der Stelle in der verketteten Liste entspricht!
- ▶ Überlegen Sie sich, wie sie die Methode `printPasswordStore` implementieren können *ohne Quellcode zu duplizieren*.

Die Methode `get` ★★

Sie haben es gleich geschafft! Was noch fehlt ist die Methode `PasswordEntry get(int index)`, die für den übergebenen Index den entsprechenden `PasswordEntry` in der verketteten Liste zurückgibt. Der index muss dabei gültig sein. Testen Sie `get` mit `PasswordStoreTest.testGet` und indem Sie die Methode `PasswordManager.regeneratePassword` einkommentieren! Jetzt können Sie mit der Eingabe `g` und dem Index ein Passwort *neu generieren*.

Optional: Die Methode `remove` ★★

Implementieren Sie die Methode `remove(int index)`, die den Eintrag an der Stelle `index` entfernt. Testen Sie `remove` mit `PasswordStore.testRemove` und indem Sie die Methode `PasswordManager.removeEntry` einkommentieren. Jetzt können Sie mit der Eingabe `g` und dem Index einen Eintrag wieder entfernen.