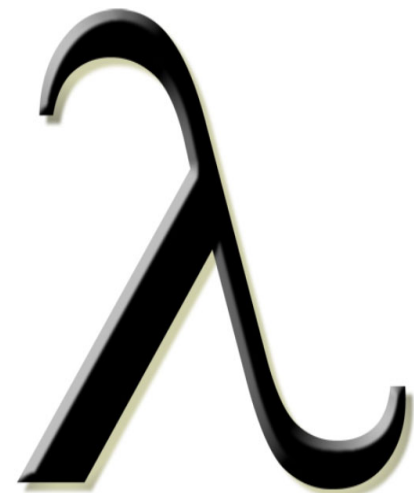


● Forelæsning Uge 5 – Torsdag

- **Funktionel programmering i Java (Kapitel 5)**
 - De dele af Java, som I har set indtil nu, er **imperative**
 - **Funktionelle** programmeringssprog fungerer på en helt anden måde, som vi skal se nærmere på om lidt
- **Forskellige slags objektsamlinger (Kapitel 6)**
 - **List** (liste) – kendt fra ArrayList
 - **Set** (mængde)
 - **Map** (afbildning / funktion)
 - Polymorfe variabler
- **Dokumentation af jeres egne klasser**



● Imperative og funktionelle sprog

- **De dele af Java, som I har set indtil nu, er imperative**
 - En udførsel af et program forstås som en række **operationer**, der ændrer **systems tilstand**, f.eks. via **assignments** til feltvariabler
 - Objekt-orienterede sprog (og de fleste andre programmeringssprog) er (primært) imperative
 - Eksempler på imperative sprog: Java, C#, C og C++
- **Funktionelle programmeringssprog fungerer anderledes**
 - En udførsel af et program forstås som en **evaluering** af et **matematisk udtryk** (uden brug af assignments)
 - Programmer skrevet ved hjælp af funktionel programmering er ofte kortere, mere letlæselige og nemmere at bevise korrekte
 - Eksempler på funktionelle sprog: Standard ML, OCaml, F#, Lisp, Haskell og Erlang
- **Moderne sprog er ofte både imperative og funktionelle**
 - Java indeholder **lambda**'er (som I skal lære om i denne forelæsning)
 - OCaml indeholder **mutable** data (som kan ændres med assignments)

Lambda calculus

- **Funktionelle programmeringssprog bygger på lambda calculus**
 - Formalisme til beskrivelse af beregninger (introduceret i 1930)

- **Java**

```
public int addOne(int n) {  
    return n+1;  
}
```

Metode, der lægger 1 til parameteren
Funktion \approx metode (synonymer)

- **Standard ML (funktionelt sprog)**

Tæt på den notation vi kender fra matematik

```
fun addOne(n) = n+1;
```

```
addOne(n) = n+1 for alle n
```

```
int  $\rightarrow$  int
```

Man behøver ikke at angive typerne
Dem deducerer oversætteren selv

```
fn(n) => n+1;
```

Anonym funktion (uden navn)
Kan bruges som parameter til
en anden funktion

- **Lambda calculus**

```
 $\lambda n. n+1$ 
```

Datalogistuderende vil lære meget
mere om λ -calculus i senere kurser

Funktionelle aspekter i Java

- **Java er (primært) et imperativt programmeringssprog**
 - Men de nyere versioner af Java (fra og med version 8 i 2014) indeholder også aspekter fra funktionelle programmeringssprog
 - Det gør sproget mere kompliceret (fordi der er flere ting at lære)
 - Til gengæld kan man (som I snart skal se) udtrykke visse ting simplere, mere elegant og mere læseligt
- **De funktionelle dele af Java vinder hurtigt indpas og er dermed et "must" for alle kompetente Java programmører**
 - De er bl.a. yderst velegnede til gennemsøgning og sortering af collections (objektsamlinger)
 - Om lidt vil vi se, at vi ved hjælp af funktionel programmering
 - kan omskrive vores fem algoritmeskabeloner, så de bliver mere kompakte og letlæselige
 - sortere uden selv at skulle skrive en compareTo eller compare metode

● Observationer af dyr (eksempel)

```
public class Sighting {  
    private final String animal; // Which animal  
    private final int spotter; // Who saw it  
    private final int count; // How many  
    private final int area; // Where  
    private final int period; // When  
  
    public Sighting(String animal, int spotter,  
                    int count, int area, int period) {  
        this.animal = animal;  
        this.spotter = spotter;  
        ...  
    }  
  
    public String toString() {  
        return animal +  
            ", count = " + count +  
            ", area = " + area +  
            ", spotter = " + spotter +  
            ", period = " + period;  
    }  
    ...  
}
```

"Elephant, count = 24, area = 2, spotter = 3, period = 2"

- BlueJ bogen kalder metoden for getDetails
- Som vi skal se om et øjeblik, er det bedre at kalde den toString

AnimalMonitor klassen

addAll metoden i ArrayList klassen tager en Collection (af Sighting objekter) som parameter og tilføjer dem bagerst i arraylisten



```
import java.util.ArrayList;  
public class AnimalMonitor {
```

```
    private ArrayList<Sighting> sightings;
```

```
    public AnimalMonitor() {  
        this.sightings = new ArrayList<>();  
    }
```

```
    // Add sightings from file
```

```
    public void addSightings(String filename) {  
        SightingReader reader = new SightingReader();  
        sightings.addAll(reader.getSightings(filename));  
    }
```

Returnerer en ArrayList<Sighting>

```
    public void printList() {  
        for(Sighting s : sightings) {  
            System.out.println(s);  
        }  
    }
```

println metoden kalder automatisk toString på s

```
    ...
```

Elephant, count = 24, area = 2, spotter = 3, period = 2

```
}
```

● Lambda'er i Java

- En lambda er en "kodestump"
 - Kan bruges som parameter værdi bruges i et metodekald
 - Den kaldte metode kan så udføre lambda'en ("kodestumpen")
 - Skellet mellem kode og data forsvinder

Imperativ kode

```
public void printList() {  
    for(Sighting s : sightings) {  
        System.out.println(s);  
    }  
}
```

For-each løkke

- Bruger kroppen på alle elementer

Funktionel kode

```
public void printList() {  
    sightings.forEach(s -> System.out.println(s));  
}
```

Lambda



forEach er en metode i ArrayList klassen (og andre collections)

- Tager en lambda som parameter
- Bruger lambda'en på alle elementerne i arraylisten (en efter en)

Java syntaks for Lambda'er

- Den generelle syntax er som følger

```
(P p, Q q, ...) ->
{
    code;
}
```

- **Simplifikationer**

- Vi kan (i de fleste tilfælde) udelade typerne på parametrene, idet oversætteren selv kan deducere dem
- Hvis der kun er én parameter (uden typeangivelse) kan vi udelade ()
- Hvis kroppen kun har én sætning kan vi udelade { } og semikolonnet

```
p -> code
```

Én parameter

```
(p, q, ...) -> code
```

Flere parametre

- **Eksemplet fra før**

```
sightings.forEach(s -> System.out.println(s));
```

↑
Lambda

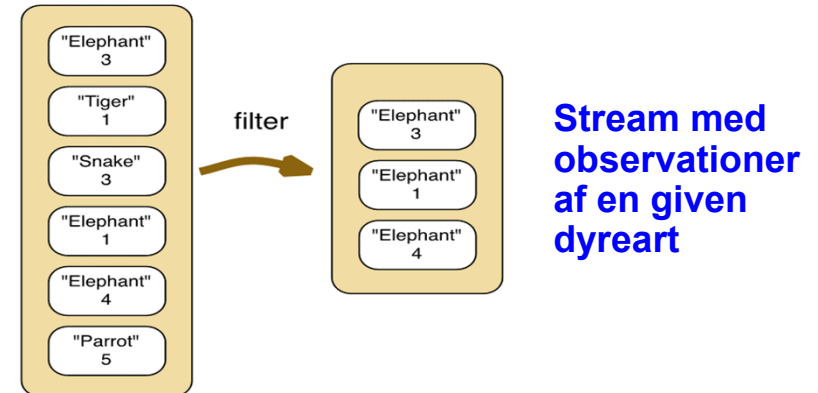
● Streams i Java (interfacet Stream<T>)

- **En stream er sekvens af data, f.eks.**
 - Elementerne i en Collection (f.eks. en arrayliste)
 - Tekstlinjer fra en tekstfil
 - Tegn (char værdier) fra en tekststreng (String)
 - Data der "strømmer" ind via et netværk
- **Karakteristika for streams**
 - Elementer tilgås ikke via et index (men i den rækkefølge, de kommer)
 - Streams er **immutable** (rækkefølgen og elementer kan ikke ændres), men man kan lave en ny stream ud fra den gamle
 - Streams kan være potentielt "uendelige" (have ubegrænset længde)
- **Elementer i en stream kan behandles parallelt på en multi-core maskine**
 - Potentiel stor **effektivitetsgevinst** uden ekstra programmeringsindsats
- **En arrayliste er ikke en stream**
 - Men ArrayList klassen har en metode, som skaber en stream ud fra arraylistens elementer (analogt for andre collections)

Streams har tre vigtige metoder (funktioner)

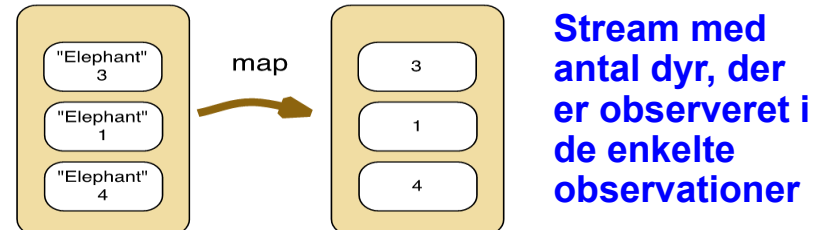
- filter funktionen**

- Gennemløber en stream og skaber en ny stream indeholdende de elementer fra den gamle, som opfylder en given betingelse



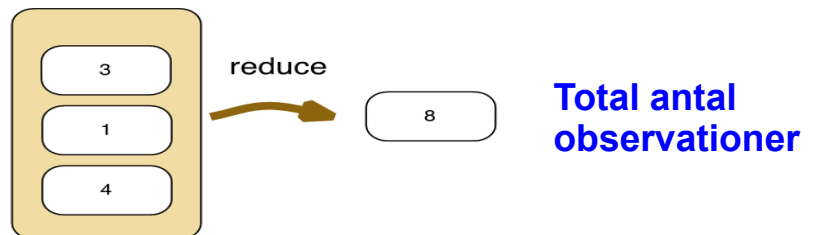
- map funktionen**

- Gennemløber en stream og skaber en ny stream ved at bruge en lambda på hvert element i den gamle stream



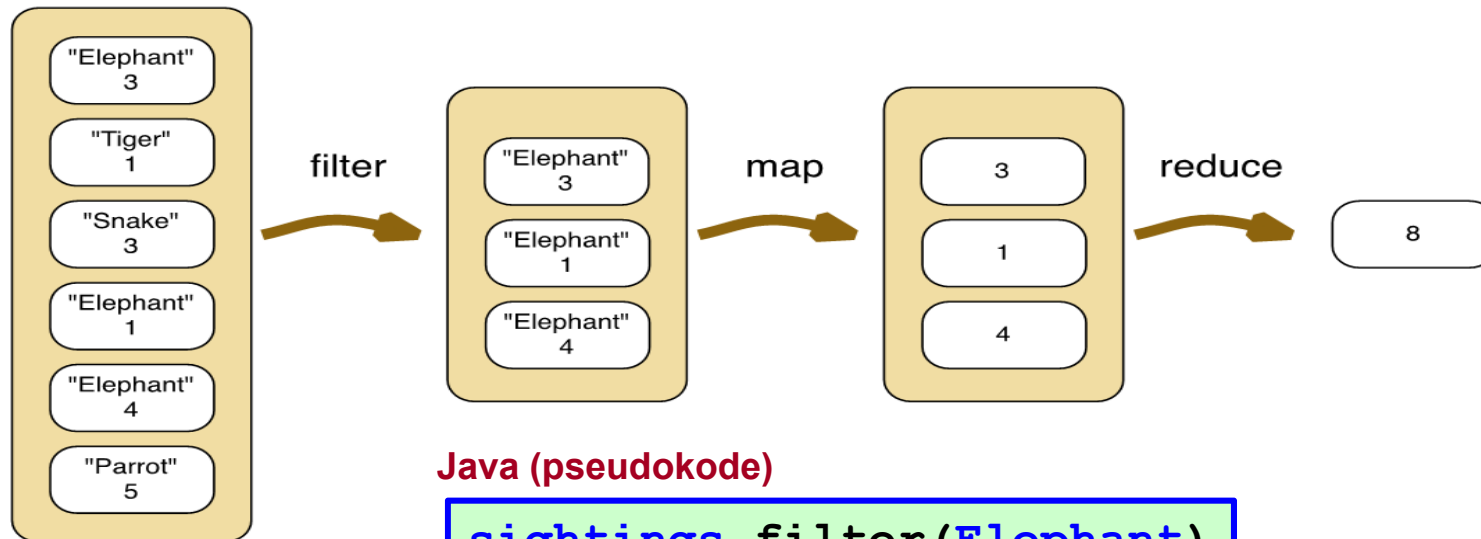
- reduce funktion**

- Gennemløber en stream og returnerer en enkelt værdi (f.eks. ved at lægge alle værdierne i stream'en sammen)



Pipelines (sammensætning af funktioner)

- **Stream funktioner kan sættes sammen til en pipeline**
 - Nedenstående pipeline beregner hvor mange elefanter der er observeret



Java (pseudokode)

```
sightings.filter(Elephant)
          .map(count)
          .reduce(sum) ;
```

- **For at få eksekverbar Java kode mangler vi to ting**
 - Arraylisten sightings skal "omdannes" til en stream
 - Parametrene til filter, map og reduce funktionerne skal formaliseres

Opbygning af pipelines

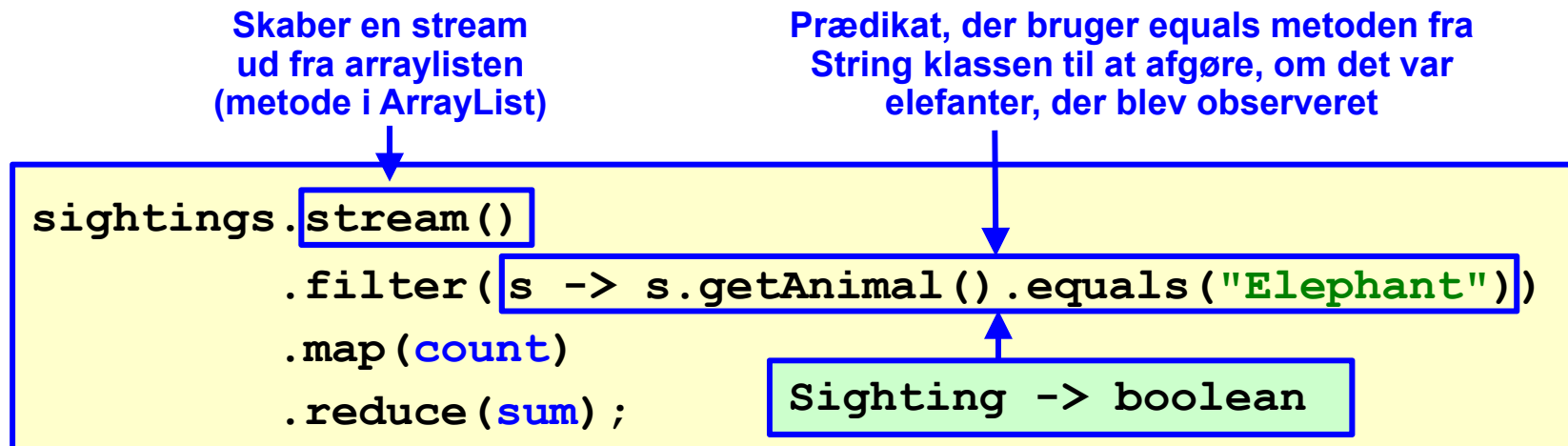
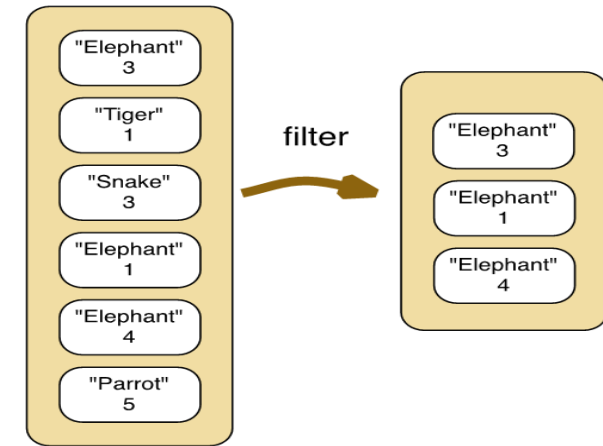
- **Pipelines er opbygget af**
 - en source (kilde)
 - et antal intermediate (mellemliggende) operationer
 - en terminal (afsluttende) operation, som producerer en værdi (eller har resultattypen void)
- **Hver intermediate operation producerer en ny stream**
- **Eksemplet fra før**
 - sightings er kilden
 - filter og map er intermediate
 - reduce er terminal
- **Man kan nemt lave andre beregninger**
 - Hvad gør denne pipeline?

```
sightings.filter(Elephant)
           .map(count)
           .reduce(sum) ;
```

```
sightings.filter(spotterID)
           .filter(dayID)
           .map(count)
           .reduce(sum) ;
```

Filter funktionen

- Gennemløber en stream og skaber en ny indeholdende de elementer fra den gamle, som opfylder en given betingelse
 - Intermediate operation
 - Udvælgelsen sker via et **prædikat** (predicate), dvs. en lambda med returtype boolean
 - Input stream ændres ikke (streams er immutable)
 - Den nye stream har samme type objekter som den gamle, men der er ofte færre

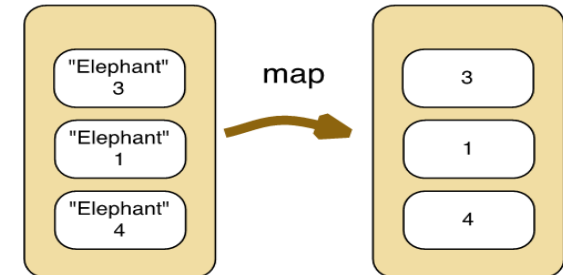


- Vi behøver ikke at specificere typen for variablen s
- Oversætteren ved at sourcen leverer Sighting objekter

Map funktionen

- Gennemløber en stream og skaber en ny ved at bruge en **lambda** på hvert element i den gamle stream

- Intermediate operation
- Mapningen sker ved hjælp af en **lambda**
- Input stream ændres ikke (streams er immutable)
- Den nye stream har samme antal objekter som den gamle, men de er ofte af en anden type



```
sightings.stream()  
    .filter( s -> s.getAnimal().equals("Elephant"))  
    .map( s -> s.getCount() )  
    .reduce( sum );
```

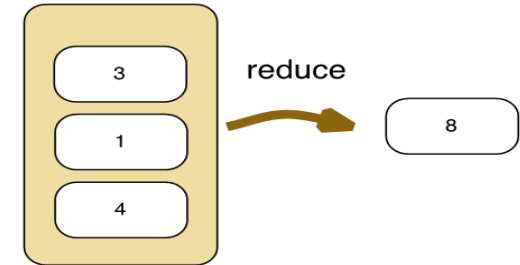
Sighting -> int

- Vi behøver ikke at specificere typen for variabelen s
- Oversætteren ved at sourcen, og dermed filter metoden, leverer Sighting objekter
- Den nye stream er af typen Stream<Integer>

Reduce funktionen

- **Gennemløber en stream og returnerer én værdi**

- Terminal operation
- Metoden har to parametre
 - Første parameter er en startværdi
 - Anden parameter er en lambda med to parametre, hvor den første er det hidtidige mellemresultat, mens den anden er det element, der pt behandles
- Input stream ændres ikke (streams er immutable)



```
sightings.stream()  
    .filter(s -> s.getAnimal().equals("Elephant"))  
    .map(s -> s.getCount())  
    .reduce(0, (res, s) -> res + s);
```

Startværdi

Lambda: $\text{int} * \text{int} \rightarrow \text{int}$

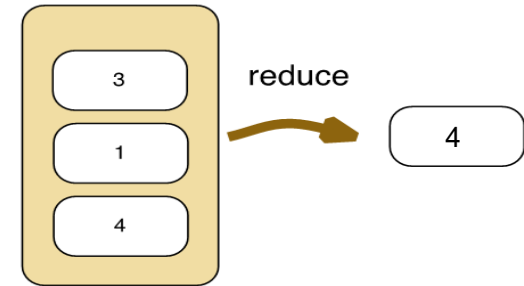
- **res** initialiseres til startværdien og holder det foreløbige resultat
- For hvert element **s** i stream'en bruges lambda'en til at beregne den nye værdi af **res**

$(0, 3) \rightarrow (3, 1) \rightarrow (4, 4) \rightarrow 8$

I dette tilfælde findes **summen** af heltallene i stream'en

Alternativ reduce funktionen

- Det **maksimale** antal elefanter, set i en enkelt sighting, kan beregnes ved at ændre den lambda, der gives som parameter til reduce



```
sightings.stream()  
    .filter( s -> s.getAnimal().equals("Elephant"))  
    .map( s -> s.getCount() )  
    .reduce( 0, (res, s) -> Math.max(res, s) );
```

Startværdi

Lambda: `int * int -> int`

- **res** initialiseres til startværdien og holder det foreløbige resultat
- For hvert element **s** i stream'en bruges lambda'en til at beregne den nye værdi af **res**

$(0, 3) \rightarrow (3, 1) \rightarrow (3, 4) \rightarrow 4$

I dette tilfælde findes det **maksimale** af heltallene i stream'en

Færdig metode (med streams og lambda'er)

```
/**
 * Return the number of sightings of the specified animal.
 * @param animal Type of animal.
 * @return Count of sightings of the given animal.
 */
public int getCount(String animal) {
    return sightings.stream() ● Stream<Sighting>
        ● ArrayList<Sighting> .filter( s -> s.getAnimal().equals(animal)) ● Stream<Sighting>
        .map( s -> s.getCount() ) ● Stream<Integer>
        .reduce( 0 , (res, s) -> res + s ); ● int
}
```

Vores pipeline (med parameteren **animal** indsat i stedet for konstanten **"Elephant"**)

- Hvis man vil have parallel eksekvering af elementerne i stream'en og dermed åbne op for multi-core processing, skal man erstatte **stream()** med **parallelStream()**
- Giver kun en tidsgevinst, hvis man har **mange elementer**

Andre Stream metoder

- **Stream interfacet har ca. 40 forskellige metoder, hvoraf vi i det følgende vil bruge nedenstående**
 - **count** returnerer antallet af elementer i en Stream
 - **findFirst** returnerer første element i en stream af typen `Stream<T>` som et objekt af typen **Optional<T>**
- **Optional<T> er et alternativ til at bruge null til at angive, at man ikke har et objekt**
 - Buges i de funktionelle dele af Java
 - Metoden **isPresent** fortæller, om der er et T objekt eller ej
 - Hvis der er et T objekt, kan dette hentes via metoden **get**
 - Metoden **orElse(T other)** returnerer det objekt, der er gemt i Optional objektet (hvis der findes et sådan) og ellers værdien af parameteren **other**
 - Det betyder, at **orElse(null)** returnerer, det objekt der er gemt i Optional objektet (hvis der findes et sådan) og ellers **null**
 - Optional objekter er **immutable**

IntStream

- **Stream** interfacet har en metode, der kan producere en **IntStream**
 - **mapToInt** producerer en IntStream ud fra en Stream (ved hjælp af en brugerspecificeret lambda, der mapper hvert enkelt element i et heltal)
- **Det er vigtigt at skelne mellem IntStream og Stream<Integer>**
 - Begge er en sekvens af heltal, men IntStream har nogle metoder, som en "almindelig" Stream ikke har
 - **sum** returnerer summen af elementerne
 - **min** og **max** returnerer mindste og største element (som en OptionalInt)
 - **average** returnerer gennemsnittet (som en OptionalDouble)
- **Ved at bruge en IntStream, kan vi ofte slippe for at skrive vores egen reduce metode**

Hvorfor findes de ikke i Stream<Integer>?
Hvorfor returnerer de sidste en Optional?

```
.mapToInt ( s -> s.getCount() ) ● IntStream  
.sum() ;
```

```
.mapToInt ( s -> s.getCount() ) ● IntStream  
.max() ;
```

Analogt, kan man mappe en Stream til en DoubleStream eller en LongStream

● Algoritmeskabelonerne, findOne + findAll

- Vores fem algoritmeskabeloner kan implementeres via streams og lambda'er

- Den funktionelle version af findOne tester **alle** elementer **før** den finder det **første**, hvilket er ueffektivt
- Det slipper man for, når man bruger multi-core processing

```
public TYPE findOne( PARAM ) {  
    return LISTE.stream()  
        .filter( s -> TEST( s, PARAM ) )  
        .findFirst()  
        .orElse( null );  
}
```

Lav en stream
ud fra ArrayListen

Returner det første
af disse (eller null)

Find de elementer,
der opfylder TEST

```
public List<TYPE> findAll( PARAM ) {  
    return LISTE.stream()  
        .filter( s -> TEST( s, PARAM ) )  
        .toList();  
}
```

- toList er en metode i Stream interface
- Returnerer de fundne elementer som en objektsamling af typen **List<Type>**
- List er et **interface** som ArrayList (og andre lister) implementerer
- List Introduceres i afsnit 6.17

findNoOf og findSumOf

count metoden
returnerer en long,
hvorfor returtypen
er long

```
public long findNoOf ( PARAM ) {  
    return LISTE.stream()  
        .filter( s -> TEST (s, PARAM) )  
        .count() ;  
}
```

Lav en stream
ud fra Arraylisten

Tæl hvor mange der er

Find de elementer,
der opfylder TEST

sum metoden
returnerer en int,
hvorfor returtypen
er int

```
public int findSumOf ( PARAM ) {  
    return LISTE.stream()  
        .filter( s -> TEST (s, PARAM) )  
        .mapToInt( s -> VALUE (s, PARAM) )  
        .sum() ;  
}
```

Læg elementerne sammen

Lav en IntStream med værdierne
af de udvalgte elementer

findBest

```
public TYPE findBest( PARAM ) {  
    return LISTE.stream()  
        .filter( s -> TEST( s, PARAM ) )  
        .max( new BEST() )  
        .orElse( null );  
}
```

Lav en stream
ud fra Arraylisten

Find de elementer
der opfylder TEST

Returner bedste element (eller null)

- Ordningen bestemmes ved hjælp af et objekt fra en klasse **BEST**, der implementerer Comparator interfacet
- Men er det ikke "bøvlet" at skulle lave en sådan klasse?

- **Comparator interfacet har en klassemetode, der kan gøre det for os**

- Hvis man vil finde det objekt, der er **ældst** skriver man

```
.max( Comparator.comparing ( s -> s.getAge() ) )
```

- Hvis man vil finde det objekt, der er **mindst** skriver man

```
.min( Comparator.comparing ( s -> s.getSize() ) )
```

- Hvis man vil finde det objekt, hvis **navn** kommer **først** (alfabetisk), skriver man

```
.min( Comparator.comparing ( s -> s.getName() ) )
```

- **comparing** tager en **lambda** som parameter og returnerer et **Comparator objekt**
- Parameteren "udpeger" den feltvariabel, hvis værdier skal sammenlignes
- Sammenligningen sker via den naturlige ordning (i lambda'ens returtype)

Sammenligning af algoritmeskabelonerne

- De funktionelle er mere **kompakte og mere ens** end de imperative

De to første linjer i kroppen er helt ens

Det er kun de sidste 1-2 linjer og returtypen, der er forskellige

```
public ??? findXXX( PARAM ) {  
    return LISTE.stream()  
        .filter( s -> TEST( s, PARAM ) )  
    .???  
}
```

- Mange synes, at det er svært at huske, hvor de forskellige metoder ligger
- Men det skal man heldigvis heller ikke
- Det fremgår af den sammenhæng, de anvendes i

findOne

```
.findFirst()  
.orElse( null );
```

TYPE

findAll

```
.toList();
```

List<TYPE>

findNoOf

```
.count();
```

long

findSumOf

```
.mapToInt( s -> VALUE( s, PARAM ) )  
.sum();
```

int

findBest

```
.max( Comparator.comparing( s -> s.getField() ) )  
.orElse( null );
```

TYPE

For at bruge de funktionelle skabeloner skal man importere Collections, Comparator, og Optional via `import java.util.*`

Ved køreprøven skal opgave 11 og 12 løses ved hjælp af **funktionel** programmering, dvs. Streams og lambda'er (samt de funktionelle algoritmeskabeloner)

● Sortering

- Indtil nu har vi sorteret ved at skrive en compareTo metode
 - For Person klassen ser dette ud, som vist nedenfor
 - Vi sorterer efter alder og hvis to personer er lige gamle alfabetisk efter navn

```
public int compareTo(Person p) {  
    if(this.age != p.age) {  
        return this.age - p.age;  
    }  
    // Alderen er identisk  
    return this.name.compareTo(p.name);  
}
```

← Fastlæggelse af ordning
via compareTo metode

```
public void printPersons() {  
    Collections.sort(persons);  
    for(Person p : persons {  
        System.out.println(p);  
    }  
}
```

← Sortering (via den naturlige ordning
fastlagt af vores compareTo metode)

← Udskrift af den
sorterede arrayliste

Funktionel sortering version 1

- Som vi har set, har **Comparator** interfacet en klassemetode, der gør det let at definere en ordning uden selv at skrive en **compareTo** metode
 - For Persons kan dette anvendes, som vist nedenfor
 - Som før sorteres efter alder, og hvis to personer er lige gamle alfabetisk efter navn

```
public void printPersons() {  
    Collections.sort(persons, Comparator.comparing(p -> p.getName()));  
    Collections.sort(persons, Comparator.comparing(p -> p.getAge()));  
    persons.forEach(p -> System.out.println(p));  
}
```

Udskrift af den sorterede arrayliste

Vi sorterer to gange

- Vil den sidste sortering ikke blot ødelægge den første?
- Nej, sorteringerne er stabile (stable). Det betyder, at de kun bytter om på elementer, når det er nødvendigt
- Derfor vil den første sortering stadig være gældende for de elementer, der har samme ordning i den anden sortering

- Sortering via to **Comparator** klasser (der anvender den naturlige ordning for henholdsvis **String** og **int**)
- Klassemetoden **comparing** returnerer et **Comparator** objekt
- Bemærk, at vi starter med det **mindst** betydende kriterie og slutter med det **mest** betydende
- Hvis man vil have de ældste først sætter man et **minus** på lambda'ens højre side

Funktionel sortering version 2

- **Man kan nøjes med én sortering**
 - Før brugte vi to forskellige Comparator objekter, hvor det ene sorterede efter navn og det anden efter alder
 - Nu bruger vi **ét** Comparator objekt, der primært sorterer efter alder og sekundært efter navn

Klassemetoden **comparing** returnerer et **Comparator objekt**

Nu er det nødvendigt at hjælpe oversætteren ved at angive p's type

```
public void printPersons() {  
    Collections.sort(persons, Comparator.comparing((Person p) -> p.getAge())  
                                         .thenComparing(p -> p.getName()));  
    persons.forEach(p -> System.out.println(p));  
}
```

- Bemærk, at **comparing** er en klassemetode, mens **thenComparing** er en almindelig metode
- Det fremgår af den sammenhæng, som de anvendes i

- **Metode i Comparator interfaceet, der kaldes på det Comparator objekt, som comparing returnerer**
- **thenComparing returner også et Comparator objekt, og det er dette der bestemmer den ordening, der sorteres efter**

Bemærk også, at vi nu starter med det mest betydende kriterie og slutter med det mindst betydende (hvilket gør koden mere logisk og lettere at forstå)

Funktionel sortering version 3 og 4

- I stedet for at sortere arraylisten kan vi sortere en stream

```
public void printPersons() {  
    persons.stream()  
        .sorted(Comparator.comparing((Person p) -> p.getAge())  
                .thenComparing(p -> p.getName()))  
        .forEach(p -> System.out.println(p));  
}
```

Metode i Stream klassen (fungerer analogt til sort metoden i ArrayList klassen)

- Bemærk at arraylisten og den Stream, der produceres ud fra den ikke ændres.
- Metoden sorted returnerer en ny Stream, der er sorteret (som angivet af Comparator objektet)

- Derudover kan vi erstatte de tre lambda'er med metode referencer

```
public void printPersons() {  
    persons.stream()  
        .sorted(Comparator.comparing(Person::getAge)  
                .thenComparing(Person::getName))  
        .forEach(System.out::println);  
}
```

Forkortelse for lambda'en
(Person p) -> p.getAge()

- Metode referencer er beskrevet på side 219-220 i BlueJ bogen
- De kan også bruges i findBest algoritmeskabelonen

Forkortelse for lambda'en
p -> System.out.println(p)

Forkortelse for lambda'en
(Person p) -> p.getName()

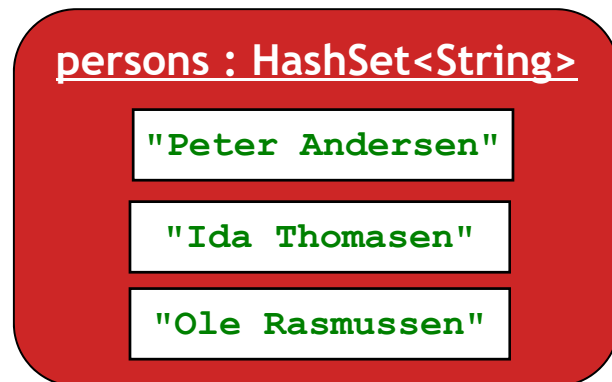
reversed() metoden i Comparator klassen returnerer et Comparator objekt med omvendt sortering

● Set (mængde)

- **Matematisk mængde**

- Et element kan højst forekomme **én gang** i mængden
- Indsætter man elementet en gang til, har det ingen effekt
- Der er mange forskellige implementationer af mængder – på samme måde, som der er forskellige implementationer af lister
- Her vil vi se på **HashSet<E>** klassen

- **En mængde af personnavne kan modelleres via HashSet<String>**



Implementation af mængde af personer

```
import java.util.HashSet;
...
// Oprettelse af mængde
HashSet<String> persons = new HashSet<>();

// Indsættelse af personnavne
persons.add("Peter Andersen");
persons.add("Ida Thomasen");
persons.add("Ole Rasmussen");
System.out.println(persons.size());
...
// Indsæt et navn, der allerede er i mængden
persons.add("Ida Thomasen");
System.out.println(persons.size());
```

- add metoden indsætter elementer
- returnerer true, hvis mængden ændres

3

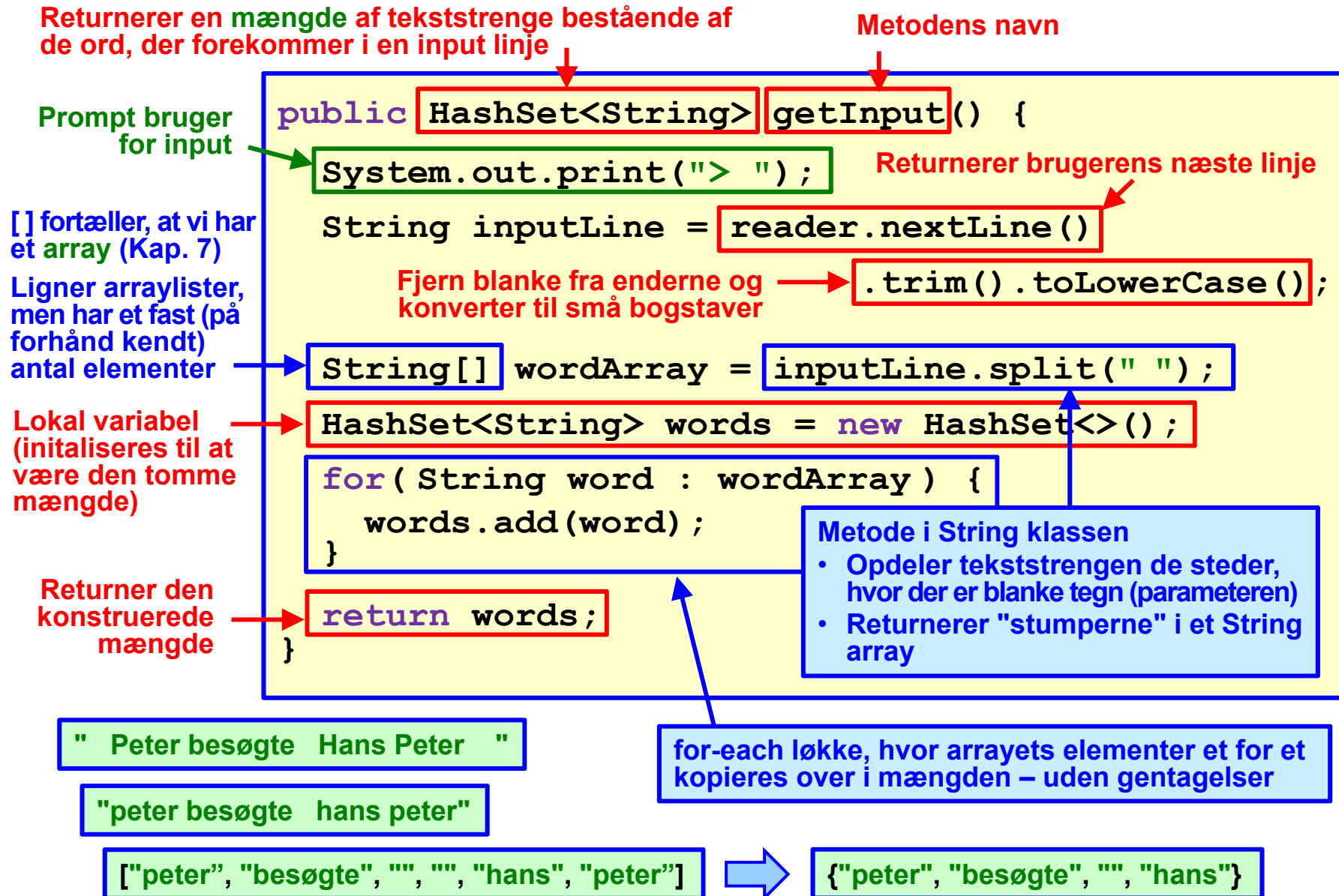
- size metoden fortæller, hvor mange elementer, der er i mængden

3

- add metoden returnerer false, hvis mængden ikke ændres
- size ændres ikke

- Det er **equals** metoden (for element typen E), der bruges til at afgøre, om elementet allerede forekommer i mængden
 - Object klassen (som alle klasser er underklasser af) har en equals metode
 - Dette sikrer at alle klasser har en equals metode

Eksempel: Indlæsning af kommandoer

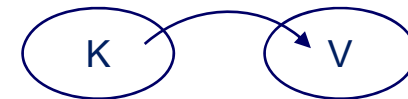


● Map (afbildning / funktion)

- **Matematisk funktion (afbildning) fra en mængde til en anden**

- Der er mange forskellige implementationer af maps – på samme måde, som der er forskellige implementationer af lister og mængder
- Her vil vi se på **HashMap<K, V>** klassen

- **Parametriseret klasse med 2 type parametre**



- Første parameter **K** angiver **keys (nøgler)** – den type der afbildes fra
- Anden parameter **V** angiver **values (værdier)** – den type der afbildes til

- **Et Map objekt indeholder par på formen (k,v), hvor k er af typen K og v af typen V**

- Hvis man kender nøglen **k**, kan man slå værdien **v** op (ved hjælp af Map objektet)
- En værdi **v** kan være knyttet til flere nøgler (afbildningen behøver ikke være injektiv)
- Omvendt har en nøgle højst én tilknyttet værdi (ellers ville det være en relation og ikke en afbildning)

Telefonliste

- **En telefonliste er et typisk eksempel på brug af Map**
 - K er personer, mens V er deres telefonnumre
 - Begge kan repræsenteres som tekststreng (String)

<u>contacts : HashMap<String, String></u>	
"Peter Andersen"	"2674 5681"
"Ida Thomasen"	"4525 2512"
"Ole Rasmussen"	"hemmeligt"

- **Alternativt kan man bruge HashMap<String, Integer>**
 - Nu er værdierne heltal (og hemmeligt nummer angives som 0)

<u>contacts : HashMap<String, Integer></u>	
"Peter Andersen"	26745681
"Ida Thomasen"	45252512
"Ole Rasmussen"	0

Implementation af telefonliste

```
import java.util.HashMap;
...
// Oprettelse af kontaktliste
HashMap<String, String> contacts = new HashMap<>();
// Operettelse af kontakter
contacts.put("Peter Andersen", "2674 5681");
contacts.put("Ida Thomasen", "7412 3716");
contacts.put("Ole Rasmussen", "hemmeligt");
contacts.put("Ida Thomasen", "4525 2512");
// Opslag i kontaktlisten
String number = contacts.get("Ida Thomasen");
System.out.println(number);
```

- put metoden indsætter et nyt par
- Hvis nøglen allerede er i brug glemmes det gamle par

"4525 2512"

- get metoden laver opslag
- Returnerer den værdi, der er knyttet til den anvendte nøgle (null hvis nøglen ikke er i brug)

- **Andre metoder i HashMap**

- **size** metoden fortæller, hvor mange par, der er i afbildningen
- **keySet** metoden returnerer en **mængde** indeholdende alle de nøgler (keys), der er i brug
- I alt er der ca. 20 metoder (kan ses i Java API'en)

● Collections (objektsamlinger)

- **Forskellige måder at gruppere objekter**
 - ArrayList, LinkedList, ... (lister / sekvenser)
 - HashSet, LinkedHashSet, TreeSet, ... (mængder)
 - HashMap, LinkedHashMap, TreeMap, ... (afbildninger / funktioner)
 - **Sidste del** af navnet angiver, om det er en liste, mængde (set) eller afbildning (map)
 - **Første del** af navnet angiver implementationsmetoden
 - Der er ca. 30 forskellige slags collections (objektsamlinger)
- **Alle collections er parametriserede typer**
 - Parametrene skal være objekt typer
 - For de primitive typer bruges de tilsvarende wrapper typer
- **Alle collections bruger de samme metodenavne**
 - F.eks. **size**, **clear**, **isEmpty**, **get** og **remove**
 - Bemærk dog, at man i lister og mængder indsætter via **add** metoden, mens man i maps indsætter via **put** metoden

Polymorfe variabler

- Når vi skriver et program, behøver vi ikke fra start at fastlægge, hvilken type objektsamling vi vil anvende

- I stedet for at erklære en variabel til at referere til en arrayliste

```
ArrayList<Person> persons;
```

kan man med **stor fordel** nøjes med at angive, at den refererer til en liste

```
List<Person> persons;
```

Variablen persons er **polymorf**, fordi den kan pege på værdier af **forskellig type**

- Man kan så senere let **udskifte** en liste implementation med en anden

- Det eneste sted man skal ændre i koden er der, hvor listen oprettes. Her angiver man, hvilken liste implementation, man vil bruge

```
persons = new ArrayList<>();
```

```
persons = new LinkedList<>();
```

- Tilsvarende kan vi bruge **polymorfe variabler** for mængder og afbildninger

```
Set<Person> persons;
```

```
Map<Person, Person> farthers;
```

List, Set og Map er **interfaces** (som vi skal kigge nærmere på i Kap. 12)

● Dokumentation

- Når I fremover konstruerer en klasse **skal** den dokumenteres lige så godt som klasserne i Javas API
 - Ellers får I genaflevering
 - Gælder dog **ikke** køreprøvesættene

- **For klassen skal I angive**

- En kommentar der beskriver klassens overordnede formål og virkemåde (se eksempler i Javas API)
- Versionsinfo (som bør indeholde datoen)
- Forfatterens navn(e)

```
/**  
 * Comment  
 */
```

```
@version 2019-12-24
```

```
@author Kurt Jensen
```

- **For hver konstruktør/metode skal I angive**

- En kommentar der beskriver virkemåden
- Beskrivelse af de enkelte parametre
- Beskrivelse af den returnerede værdi

```
@param animal Type of animal.
```

```
@return List of all sightings.
```

Skift fra **Source code** til **Documentation** view (i BlueJ editoren) for at kontrollere, at jeres dokumentation ser fornuftig ud

```
/**  
 * Comment  
 */
```

- Første sætning bruges i "Summary"-delen
- Hele kommentaren bruges i "Details"-delen

● Opsummering

- **Funktionel programmering i Java (Kapitel 5)**

- Forskellen på imperative og funktionelle programmeringssprog
- Lambda'er (kdestumper, der kan bruges som parametre i et metodekald)
- Streams (sekvenser / strømme af data)
- De fem algoritmeskabeloner implementeret ved hjælp af streams og lambda'er
- Sortering ved hjælp af lambda'er

- **Forskellige objektsamlinger (Kapitel 6)**

- Liste (kendt fra ArrayList)
- Sæt (mængde)
- Maps (afbildning / funktion)
- Polymorfe variabler

- **Dokumentation af jeres egne klasser**

Køreprøven

- Opgave 1-10 skal løses ved hjælp af **imperativ programmering**. Man må altså **ikke** bruge streams og lambda'er
- Opgave 11-12 skal løses ved hjælp af **funktionel programmering**, dvs. streams, lambda'er (og de funktionelle algoritmeskabeloner)
- Testserveren bruges **ikke** under køreprøven

Husk at I **SKAL** tjekke køreprøveopgaverne ved hjælp af **testserveren**, før I afleverer dem

- Så ved I, at de virker
- Instruktorerne kigger på koden i testserveren

Resten af kapitel 6 i BlueJ bogen

- **Kapitel 6 er forholdsvis langt, men det indeholder mange ting, som I allerede er stødt på her i kurset og derfor vil have let ved at læse**
 - Læsning og skrivning af Java dokumentation
 - Brug af klassen Random til at generere tilfældige tal
 - Import af klasser og pakker fra Javas klassebibliotek
 - Automatisk konvertering af værdier mellem primitive typer og de tilhørende wrapper klasser
 - Brug af nøgleordene public og private
 - Klassevariabler og klassemetoder (static)
 - Konstanter (final)
- **Læs kapitlet grundigt – uden at springe afsnit over**
 - Det er nyttig repetition og tilføjer **mange nye detaljer**

Status

- **Forelæsninger**
 - Dagens forelæsning er den sidste før køreprøve og efterårsferie
 - I har nu haft 10 forelæsninger og mangler kun 7
- **Når I når frem til køreprøven, har I afleveret**
 - 6 programmeringsopgaver (Raflebæger, Skildpadde og Billedredigering)
 - 7 køreprøvesæt
 - 5 quizzer
- **I mangler så kun 7 programmeringsopgaver**
 - De er noget større end dem, som I hidtil har haft, men de enkelte dele er ikke meget sværere
 - Al erfaring viser, at hvis I kan klare opgaverne frem til køreprøven, kan I også klare de sidste syv
 - Der er stort set ingen, der falder fra i kursets sidste halvdel

Forberedelse til køreprøven

- **Husk at se videoerne om køreprøvesættene**
 - Hvis du ikke allerede har set videoerne om Phone og Pirate er det **på høje tid**, at du ser dem nu
 - Er du usikker på brugen af algoritmeskabeloner bør du også se Car og Turtle
 - Se også Penguin (der løses ved hjælp af funktionel programmering)
- **Det er ikke nok at se videoerne**
 - Efter hvert sæt, bør I **selv** prøve at løse opgaverne
 - Hvis det kniber, ses videoerne igen
 - Bliv ved, indtil I kan løse sættet hurtigt og sikkert (tag tid)
- **Løs tidligere opgavesæt**
 - Kan findes på Brightspace siden "Køreprøvesæt fra tidligere år" under "Afleveringsopgaver"
 - Det er helt normalt, at det på nuværende tidspunkt tager 1 time at løse et opgavesæt
 - Til køreprøven kan de fleste studerende klare det på 30 minutter
 - Test din besvarelse ved hjælp af testserveren (gælder også de sæt, der er på videoerne, og de sæt, som I skal aflevere i uge 5 og 6)
- **Deltag i prøve-køreprøven ved første øvelsesgang i uge 7**

Træning i mundtlig præsentation

- **I kurset sidste halvdel er der intensiv træning i, hvordan man går til mundtlig eksamen**
 - I skal hver især lave 2 præsentationer af et eksamensspørgsmål
 - Det er den eneste gang under jeres studier, at I får systematisk oplæring i og feedback omkring, hvordan man laver en god mundtlig præsentation
 - Kan få stort betydning for jeres fremtidige eksaminer og jeres fremtidige job
- **Held og lykke med køreprøven**
 - Hvis I forbereder jer godt, har I intet at frygte
 - De sidste år har 75% afleveret fuld besvarelse
 - Mere end 90% har fået mindst 4 tjekpunkter godkendt
 - Rekorden for fuld besvarelse er imponerende 9 minutter og 55 sekunder (indehaves af Mads Odgaard)

Det var alt for nu.....

... spørgsmål

