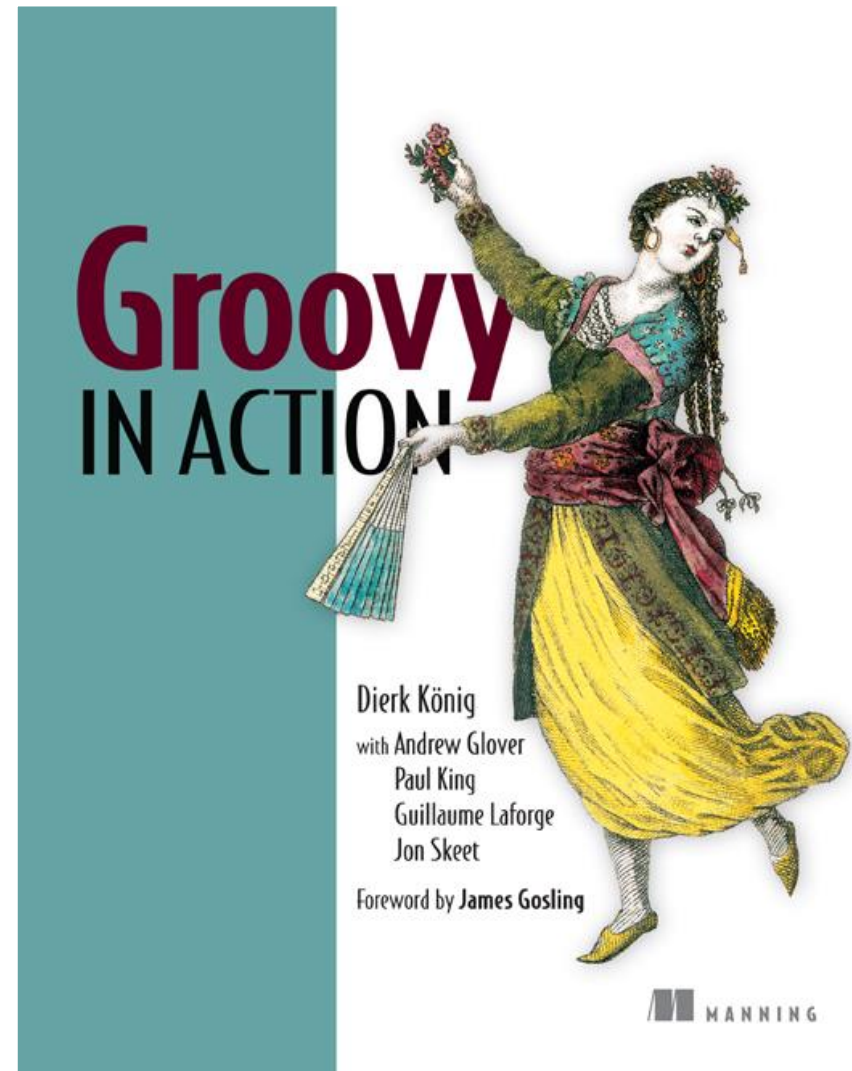
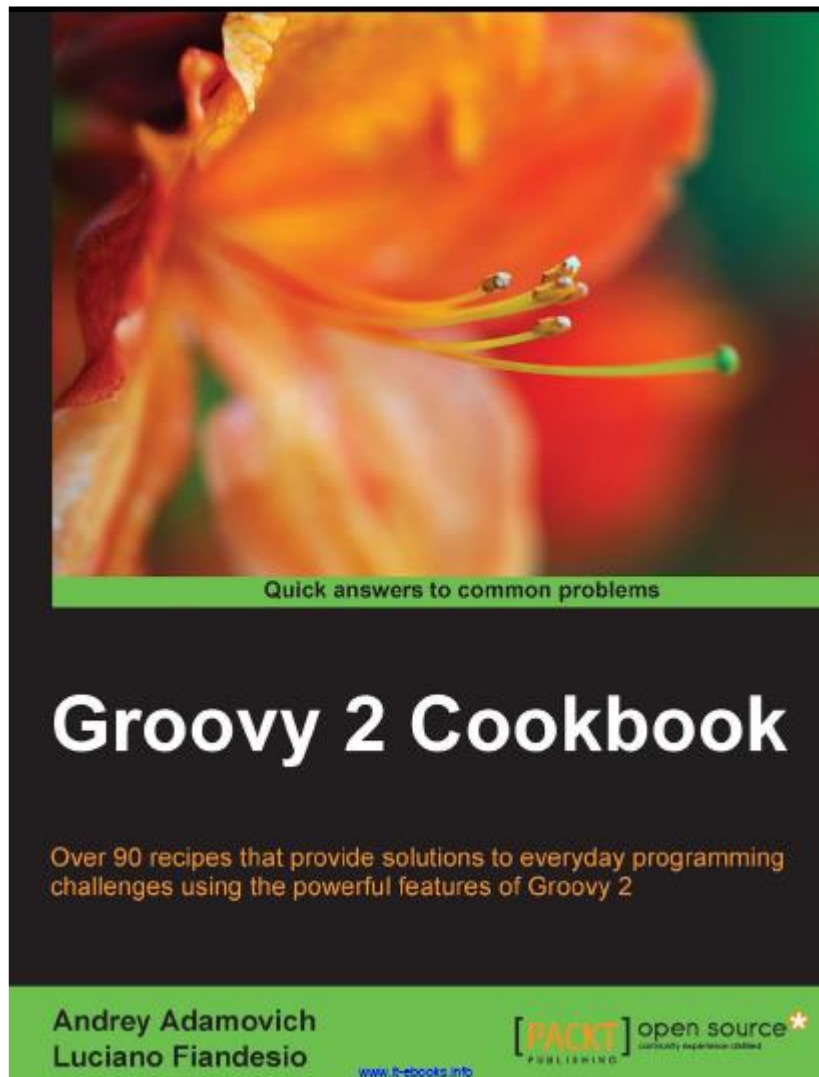




integrata
cegos

Groovy

Grundlagen der Programmierung



- Die in diesem Seminar verwendete Werkzeuge und Frameworks sind Open Source
 - LPGL Lizenzmodell
- Dies ist ein Programmier-Seminar
 - Damit werden die Inhalte durch Übungen vertieft und verinnerlicht
 - Musterbeispiele werden zur Verfügung gestellt
 - Diese können am Ende des Seminars als ZIP-Datei kopiert werden
 - USB-Stick oder ähnliches
- Dokumentation und Ressourcen stehen auch im Internet zur Verfügung
 - Beispiele unter <https://GitHub.com/Javacream/org.javacream.training.groovy>
- Konventionen
 - Befehle werden in `Courier-Schriftart` dargestellt
 - Dateinamen werden in *kursiver Courier-Schriftart* dargestellt
 - Links werden in unterstrichener Courier-Schriftart dargestellt

© Javacream

Javacream

Dr. Rainer Sawitzki

Alois-Gilg-Weg 6

81373 München

eMail: training@rainer-sawitzki.de

**Alle Rechte, einschließlich derjenigen des auszugsweisen Abdrucks,
der fotomechanischen und elektronischen Wiedergabe vorbehalten.**

Einführung	6
Programmieren in Groovy	20
Groovy und Java	59
Objektorientierung	74
Groovy und JasperReports	88

1

EINFÜHRUNG

1.1

HINTERGRUND

- Codehaus
 - Die Open Source Community ist bei der Weiterentwicklung von Groovy maßgeblich beteiligt
 - Offizielle Web Seite groovy.codehaus.org
- Pivotal
 - Spin-out unter Beteiligung von VmWare
- Seit 2016 ist Groovy ein Apache Projekt

1.2

EINSATZBEREICHE

- Skriptsprache
- Ergänzung zur Programmiersprache Java
- Vollwertige eigene Programmiersprache

- Skriptsprachen sind für eine schnelle und agile Softwareentwicklung geeignet
 - "Shell-Skripte"
 - Build-Prozesse
 - Testabläufe
- Weiterhin wird Groovy wird von Produktlösungen als integrierte Skript-Sprache benutzt
 - Reporting, z.B. Jasper Reports
 - Jenkins-Pipelines
 - Abfragesprache für Datenbanken

- Wichtig
 - Grundlegende Syntax
 - Datentypen
 - Zeichenketten
 - Zahlen
 - Logische Werte
 - Zeichenkettenverarbeitung
 - Rechnen
 - Datum und Uhrzeit
 - Arbeiten mit Daten-Containern, z.B. Listen
 - Dateibasierte Ein- und Ausgabe
- Eher unwichtig
 - OOP-Konzepte
 - Dynamische Erweiterungen

- Groovy und Java sind komplett interoperabel
 - Jede Java-Klasse kann in Groovy benutzt werden und umgekehrt
- Zusatz-Features von Groovy:
 - Erweiterungen der Java-Standardklassen
 - Einfache Realisierung eines untypisierten Programmiermodells
 - Dynamische Erweiterungen aller Klassen ohne Vererbung
 - "Open Classes"
- Java 8 hat einige Groovy-Features übernommen
 - Allerdings ist Groovy damit nicht obsolet

- Wichtig
 - Erweiterungen der Java-Standardklassen
 - Groovy-Bibliotheken
 - Ergänzende Ansätze der OOP
 - Untypisiertes Programmiermodell
 - Für Java-Versionen kleiner 8: Funktionale Programmierung
- Fast identisch zu Java und damit einfach
 - Elementare Syntax
 - Typ-System
 - Klassen-Definition

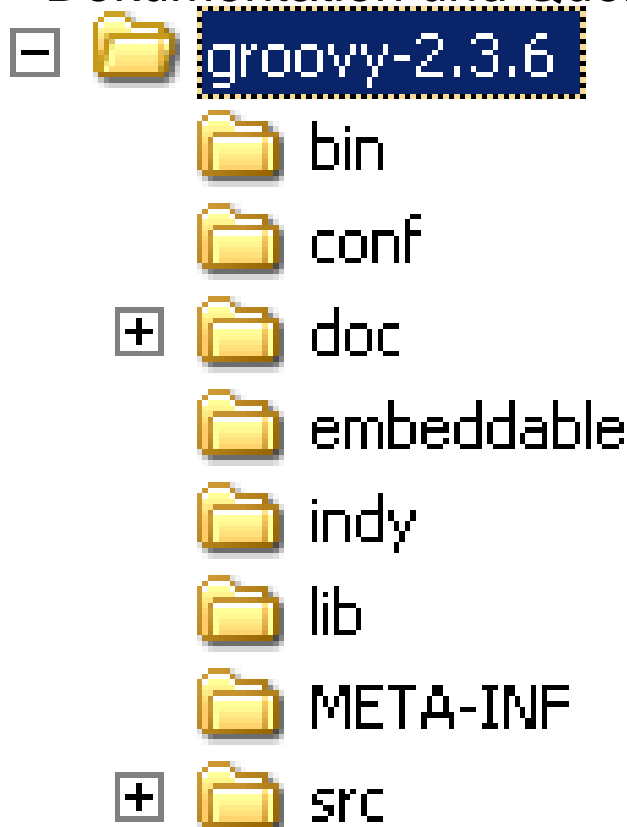
- Hier sind die wichtigen Inhalte beider vorheriger Ansätze gleichermaßen relevant

1.3

INSTALLATION UND WERKZEUGE

- Notwendige Vorbedingung: Java Runtime
 - Damit ist die Groovy-Installation Plattform-unabhängig
- Die Groovy-Distribution wird als ZIP-Datei verteilt
 - Die eigentliche Installation erfolgt damit über ein simples Entpacken
 - Keine Administrator-Rechte etc. notwendig

- Die Groovy-Bibliotheken als Java-Archive (.jars)
- Einige Hilfswerkzeuge
- Dokumentation und Quellcodes



- `grape.bat`
 - Dynamisches Nachladen von benötigten Bibliotheken
- `groovy.bat`
 - Ausführen einer Groovy-Anwendung
- `groovyc.bat`
 - Aufruf des Groovy-Compilers
- `groovyConsole.bat`
 - Start der grafischen Groovy-UI
- `groovydoc.bat`
 - Erzeugen der Groovy-Dokumentation
- `groovysh.bat`
 - Start der interaktiven Groovy-Shell
- `java2groovy.bat`
 - Konvertieren einer Java-Anwendung nach Groovy
- `startGroovy.bat`
 - Allgemeines Start-Skript für alle anderen Skripte
 - Startet einen Java-Prozess

2

PROGRAMMIEREN IN GROOVY

2.1

GRUNDLAGEN DER PROGRAMMIERUNG

- Einfache Textdateien
 - Für die Programmierung mit Groovy kann damit theoretisch jeder beliebige Text-Editor benutzt werden
- Dateiendung .groovy
- Zur besseren Lesbarkeit kann das Skript fast beliebig formatiert werden
 - Leerzeichen
 - Tabulatoren
 - Absätze

- Liegen im master-Branch des Git-Repositories
 - <https://github.com/Javacream/org.javacream.training.groovy>
 - Das Repository kann gecloned oder als Zip-Datei geladen werden
- Alle Themenbereiche dieses Abschnitts werden in einem jeweiligen Skript dargestellt
 - Abgelegt im Ordner `scripts`

- **Kommentare**
 - `//Einzeilig`
 - `/* Potenziell Mehrzeilig */`
 - `/** Groovy-Doc-Kommentar */`
- **Blöcke**
 - Anweisungen können durch geschweifte Klammern `{...}` zu einem Block gruppiert werden
 - Blöcke definieren einen Scope/Gültigkeitsbereich für Variablen

2.2

VARIABLEN UND LITERALE

- Vor der Verwendung einer Variable, eines Parameters oder einer Funktion muss dies bekannt gemacht werden
 - Untypisiert mit `def`
 - `def myVar`
 - `def myFunc() {...}`
 - Typisiert mit Type-Angabe
 - `String myVar`
 - `String myFunc(...) {return "Hello World!"}`
 - `def myVar = 'B' as String`

- Einfache Anführungszeichen definieren einen normalen String
 - `' Hello '`
 - `''' Multiline '''`
- Doppelte Anführungszeichen unterstützen die String-Interpolation
 - `" Hello ${name}"`
 - `" Hello ${person.info()}"`
 - `" Hello $name.property "`
 - `""" Multiline """`
- Slashy Strings und Dollar slashy Strings benötigen kein Escaping von speziellen Zeichen
 - und sind damit für reguläre Ausdrücke geeignet
 - `/ Hel\ lo /`
 - String Interpolation wird unterstützt
 - Slashy und Dollar slashy Strings sind mehrzeilig

- Angabe
 - dezimal
 - 4.2
 - hexadezimal
 - 0xC7
 - oktal
 - 077
 - binär
 - 0b11001001
- Unterstützte Typen sind
 - `byte`, `char`, `short`, `int`, `long`, `java.lang.BigInteger`
 - `float`, `double`, `BigDecimal`
- Unterscheidung implizit während der Zuweisung oder durch nachgestelltes Kürzel
 - 42f
 - 122s

- Datentyp `boolean`
 - `true`
 - `false`
- Groovy Truth
 - Auch andere Datentypen können als logischer Wert interpretiert werden
 - `boolean thatsTrue = "Hello"`
 - `boolean thatsFalse = ""`
 - `boolean thatsTrue = 42`
 - `boolean thatsFalse = 0`

- Zuweisungsoperator

=

- Arithmetische Operatoren

a + b

Addition

a - b

Subtraktion

a * b

Multiplikation

a / b

Division

a % b

Modulo-Division (nur für Ganzzahlobjekte

erlaubt)

- Kurzschreibweise

a += b

a -= b

a *= b

a /= b

a %= b

- Vergleichsoperatoren

> < >= <= != ==

- Logische Operatoren

&& Und (binär)

|| Oder (binär)

! Nicht, logische Negation(unär)

- Bit-Operatoren

>>

>>>

<<

&

|

^

~

```
if (boolescher Ausdruck) {  
    Anweisungen  
    Anweisungen  
}  
  
else {  
    Anweisungen  
    Anweisungen  
}
```


- Groovy interpretiert die folgenden Bedingungen als `true`:
 - Nicht-leere Zeichenkette
 - Collections mit mindestens einem Element
 - Variablen, denen ein Wert zugewiesen wurde

```
switch( ganzzahliger oder char-Ausdruck oder auch  
    String )  
    {  
        case Konstante1:  
            Anweisung1.1  
            Anweisung1.n  
        case Konstante2:  
            Anweisung2.1  
            Anweisung2.n  
        default:  
            Anweisungd.1  
            Anweisungd.n  
    }
```

```
while( boolescher Ausdruck )
```

```
    Anweisung
```

```
do
```

```
    Anweisung
```

```
while( boolescher Ausdruck );
```

```
for( Ausdruck1;  Ausdruck2;  Ausdruck3 )  
    Anweisung
```

- Abbrüche mit `break` `continue`
- Hinweis: Iterationen über Collections werden in Groovy jedoch in den allermeisten Fällen über eine Closure formuliert
 - Kommt später

2.3

FUNKTIONEN

- Funktionen haben
 - einen Namen
 - eine Liste von Parametern
 - einen Block mit der Funktions-Implementierung
 - darin können beliebige weitere Elemente deklariert werden
 - Insbesondere lokale Variable
 - Die Parameter stehen innerhalb des Blocks als Variable zur Verfügung
 - einen Rückgabewert
 - Dieser wird mit return zurück gegeben und damit die Funktion abgeschlossen

Beispiel: Eine einfache Funktion

```
def myFirstFunction(def param1, def param2){  
    def result = "OK"  
    println ("calling myFirstFunction, param1=${param1}",  
    param2=${param2}")  
    return result  
}
```

- Eine Funktion kann an beliebiger Stelle aufgerufen werden
- Dabei werden die Parameter an die Funktion übergeben
- Die Übergabe-Parameter stehen dann innerhalb der Funktion als Parameter zur Verfügung


```
def application() {  
    def number = 42;  
    def number2 = 21;  
    def result  
    result = checkNumberIsEvenOrOdd(number)  
    println resultFrom  
    result = checkNumberIsEvenOrOdd number2  
    println resultFromDemo  
}  
  
def checkNumberIsEvenOrOdd(def numberToCheck) {  
    def result = (numberToCheck%2 == 0)  
    return result  
}
```

2.4

DATEN-CONTAINER

- `List`
 - Listen enthalten Elemente, die über einen Index angesprochen werden
 - Der Index beginnt bei 0
- `Map`
 - Auch bekannt als "Dictionary" oder "assoziatives Array"
 - Maps enthalten Elemente, die über einen Key-Wert angesprochen werden
- `Set`
 - Eine Menge von Elementen ohne Duplikate
 - Ein Set hat keine innere Ordnung und deshalb keinen Zugriff über Index oder Schlüssel
- Collections ist der Überbegriff für `List`, `Map` und `Set`

```
def list = [element1, element2, element3]
list[0] // Ausgabe element1
list[2] //element3
//list[3] //Fehler
list[3] = "Neu"
list[3] //Neu
```

```
def colors = ['red': '#FF0000', 'green': '#00FF00',  
             'blue': '#0000FF']
```

```
Colors['blue'] // '#0000FF'
```

- Eine weitere Form von Listen sind Ranges
- Diese werden über das Range-Literal erzeugt

```
def range = 1..4
```

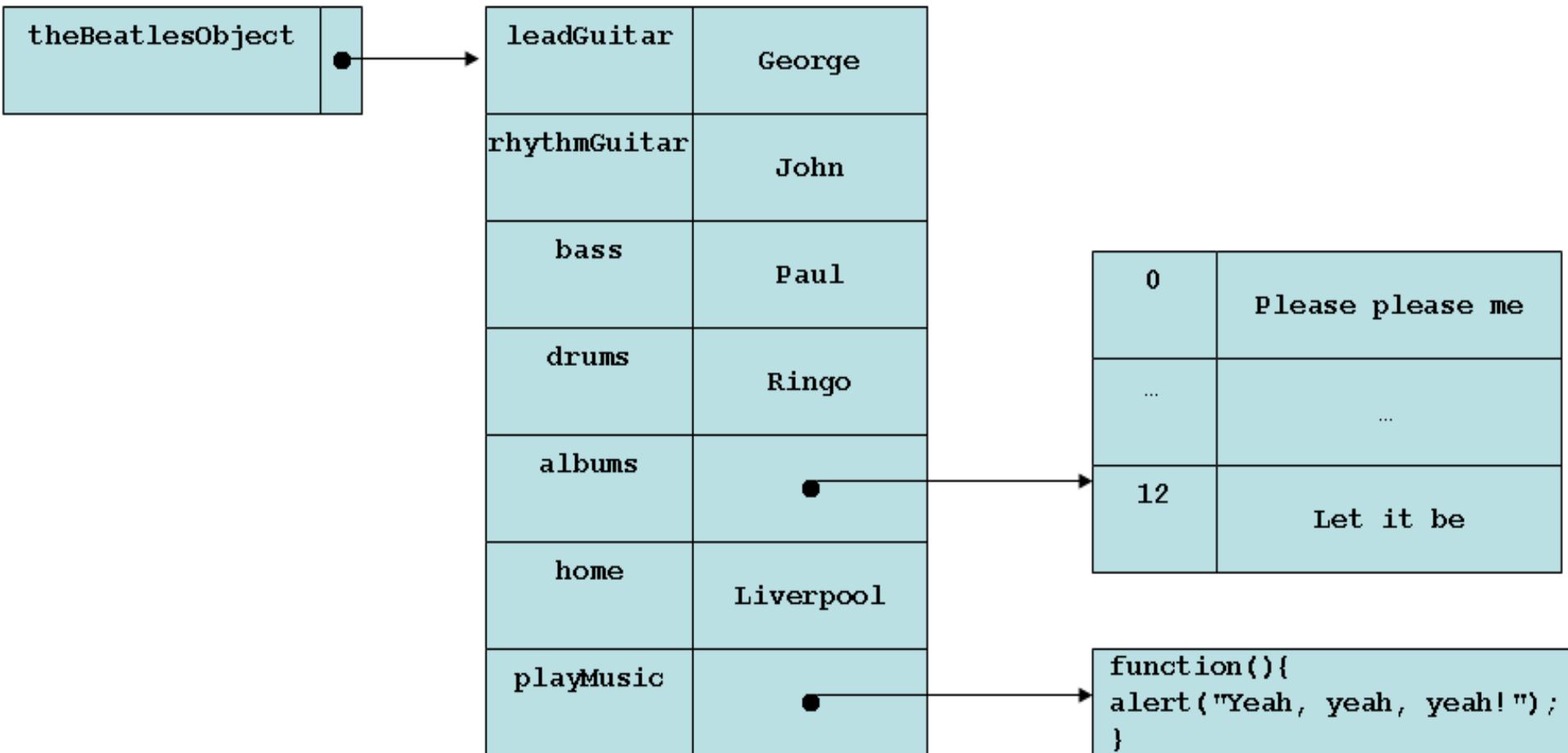
- Über Listen kann über den Index iteriert werden
- Problem:
 - Wie wird die Größe der Liste bestimmt, um einen Zugriff über die Grenzen des Arrays zu vermeiden?
- Lösung:
 - `list.size`
 - Diese Schreibweise wird im Anschluss detailliert erläutert

```
for (def i= 0; i < list.size; i++) {  
    println("Element ${i + 1}: ${list[i]}")  
}
```


2.5

REFERENZEN

- Alles in Groovy sind Objekte
 - und hat damit Attribute und Methoden
- Der Zugriff auf die Eigenschaften und Methoden erfolgt über den Punkt-Operator
 - `object.property`
 - `object.method()`
- Groovy legt alle Objekte im Heap-Speicher der Virtuellen Maschine ab
- Das Programm greift auf diese Informationen stets über eine Referenz zu
- Parameter und Rückgabewerte eine Funktion werden durch eine Kopie des Wertes der jeweiligen Referenz übertragen



2.6

FUNKTIONEN IM DETAIL

- Auch Funktionen sind Objekte

```
def myFunc = {x, y -> return x + y}  
println myFunc(1, 2)
```

- `myFunc` ist eine Referenz auf ein Objekt vom Typ `function`
 - und kann damit wie alle anderen Referenzen behandelt werden
 - In Zuweisungen
 - Als Parameter
 - Als Rückgabewert
- Funktionsobjekte werden beispielsweise bei der Verarbeitung von Collections exzessiv benutzt
 - Iteration
 - Filtern
 - Transformation

- Mit Hilfe der Funktionsobjekte können komplexere Situation entstehen:

```
def myFunc() {  
  def innerVar = 42  
  def innerFunc = {println ("From innerFunc: ${innerVar}")}  
  innerFunc()  
}  
myFunc()
```

- `innerFunc` hat Zugriff auf die Variable `innerVar`

- Dies bleibt immer noch gültig, wenn der Funktionsaufruf aus der Implementierung der äußeren Funktion herausgezogen wird:

```
def myFunc2() {  
    def innerVar = 42  
    def innerFunc = {  
        println ("From innerFunc2: ${innerVar}")  
    }  
    return innerFunc  
}  
def f = myFunc2()  
f()
```

- `innerVar` ist somit nicht, wie vermutet, eine lokale Variable der Funktion `myFunc2`, sondern eine Closure-Variable
 - Diese bleibt so lange gültig, bis keine Referenzen auf innerhalb von `myFunc2` definierten Funktionsobjekte mehr vorhanden sind

2.7

SYNTACTIC SUGAR

- Syntactic Sugar
 - soll die Menge überflüssiger Codezeichen verringern
 - die Lesbarkeit erhöhen
- Vorsicht: Syntactic Sugar kann auch zu sehr schwer erkennbaren Fehlern führen!

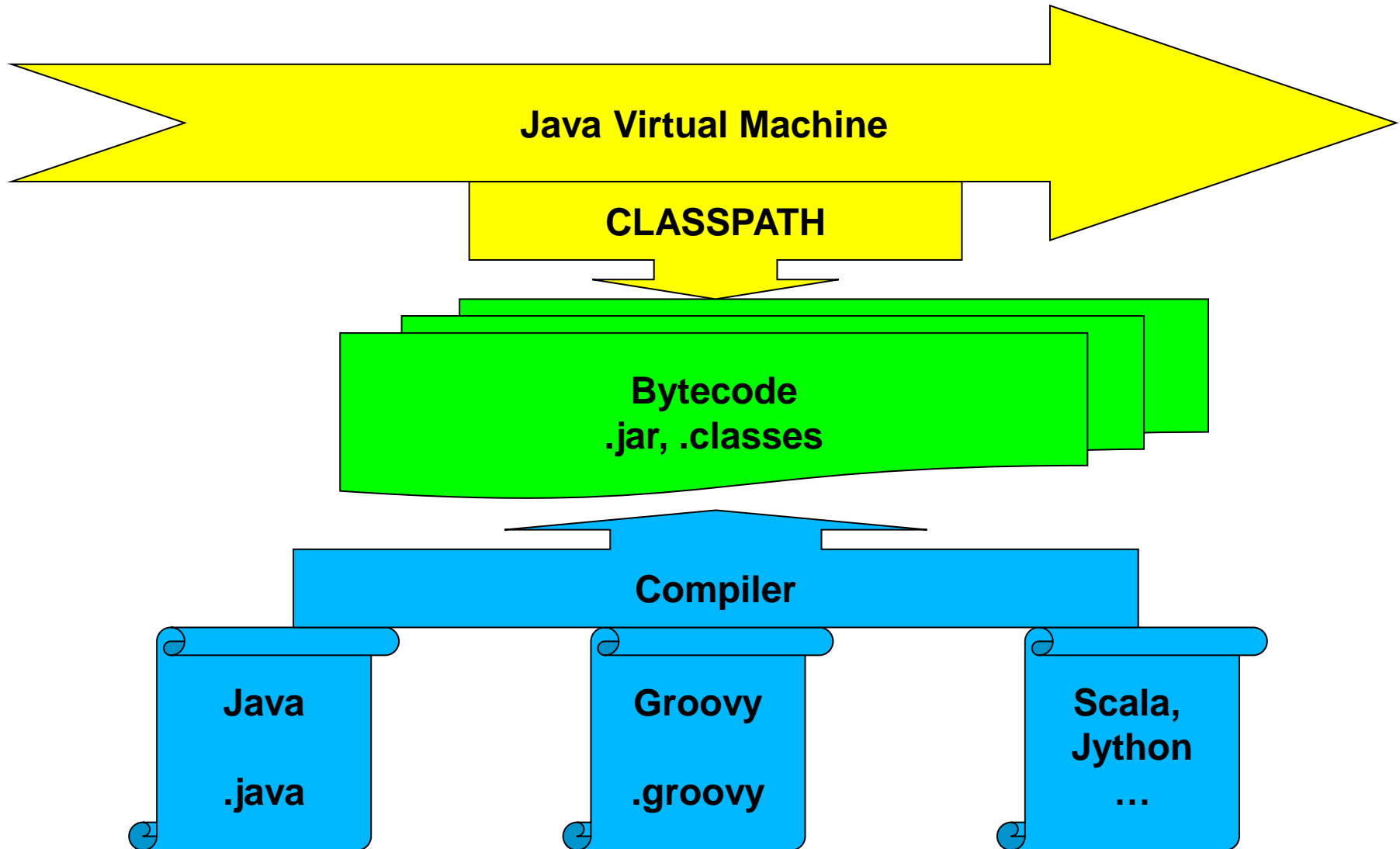
- Abschließende Semikolons sind optional
- Runde Klammern um die Parameter eines Funktionsaufrufs sind optional
 - Außer es ist zur Auflösung von Mehrdeutigkeiten notwendig
- Eine Klassendefinition ist optional
 - Sinnvoll für einfache Skripte
 - Die automatisch generierte Hüllklasse bekommt den Namen der Datei
- Einrückungen bzw. Whitespaces sind beliebig möglich
- Jede Funktion gibt implizit einen Wert zurück
- Eine Closure kann außerhalb der runden Klammern eines Funktionsaufrufs stehen, falls die Closure der letzte Parameter ist
 - Damit sind folgende Aufrufe äquivalent:
 - `list.findIndexOf(start, {element -> element.equals("X") })`
 - `list.findIndexOf start, {element -> element.equals("X") }`
 - `list.findIndexOf(start) {element -> element.equals("X") }`

3

GROOVY UND JAVA

3.1

INTEROPERABILITÄT



- `print "Hello World!"`
 - Ist eine vollständige und funktionierende Groovy-Anwendung
- Aber: Bytecode ist auf Klassenobjekte ausgerichtet
- Problemlösung: Der Groovy-Compiler erstellt aus einem Skript eine ausführbare Klasse
 - Beweise
 - Darstellung des Outlines des Skriptes in Eclipse



- Die Java Virtuelle Maschine macht keinen Unterschied, wie der Bytecode erzeugt wurde
 - Damit „sehen“ zur Laufzeit Groovy-Programme sofort Java-Klassen und umgekehrt
 - Vorsicht: Java-Anwendungen benötigen Zugriff auf die Groovy-Bibliotheken
 - Die `groovy-all.jar` muss sich im Klassenpfad befinden
- Auch die Compiler beruhen auf Bytecode
 - Damit kann der Compiler auch automatische Typ-Prüfungen durchführen
- Ebenso Entwicklungsumgebungen
 - Auto-Vervollständigung!

3.2

FALLSTRICKE FÜR JAVA-ENTWICKLER


```
/*  
 * File HelloWorld.groovy  
 */  
print "Hello World!"  
  
class HelloWorld{  
  
}
```

```
int myFunc(state) {  
    if (state) {  
        result = "Hugo"  
    } else {  
        return 42;  
    }  
}
```

```
println myFunc(false)  
println myFunc(true)
```

3.3

BIBLIOTHEKEN

- Alle Klassen des Java Development Kits stehen uneingeschränkt zur Verfügung
 - Diese Klassen sind bei Bedarf teilweise drastisch erweitert worden!
 - Dokumentation: `/doc/html/groovy-jdk/index.html`
 - Bei Bedarf können auch eigene Erweiterungen durchgeführt werden
 - Das ist jedoch ein fortgeschrittenes Thema, siehe Groovy Dokumentation
- Groovy-Klassen stehen über normale Archive auch Java zur Verfügung
 - Zwei Varianten
 - `lib`-Verzeichnis enthält die Groovy-Bibliotheken für ältere JVM-Versionen
 - `indy`-Verzeichnis enthält die Groovy-Bibliotheken für JVM-Versionen `>= 7`
 - Mit Unterstützung des `invokedynamic`-Befehls

Beispiel: Einfaches Multithreading mit Groovy

```
class SimpleWorker {
    CyclicBarrier barrier = new CyclicBarrier(4);
    def work(String action) {
        println "start working for action $action"
        Thread.start{subUnitOfWork1(action)}
        Thread.start{subUnitOfWork2(action)}
        Thread.start{subUnitOfWork3(action)}
        barrier.await();
        println "work finished for action $action"
    }

    private def subUnitOfWork1(action) {
        println "starting subUnitOfWork1 for action $action"
        Thread.sleep(200);
        println "finished subUnitOfWork1 for action $action"
        barrier.await();
    }
    //...
}
```

- Alle weiteren Java-Produkte stehen ebenfalls zur Verfügung
 - Datenbanktreiber
 - Apache-Bibliotheken
 - Frameworks
 - JUnit
 - Spring
 - ...

```
class Dao {
    DataSource source
    {
        source = new org.hsqldb.jdbc.jdbcDataSource()
        source.database = 'jdbc:hsqldb:hsqldb://localhost'
        source.user = 'sa'
        source.password = ''
    }

    def doInStatement(Closure c){
        def con = source.getConnection()
        Statement statement = con.createStatement()
        def result = c.call statement
        statement.close()
        con.close()
        return result
    }
}
```

- **Klassisch**

```
public class SimpleUnitTest {  
    @Test void simpleTest() {  
        Assert.assertTrue(true)  
    }  
}
```

- **Mit Groovy-Erweiterungen**

```
public class SimpleGroovyUnitTest extends GroovyTestCase {  
    void testSimple() {  
        this.assertLength(2, ["A", "B"] as String[])  
    }  
}
```


- Grails
 - Ein Web Framework
 - Analogie zu Ruby on Rails nicht zufällig
- GPars
 - Realisierung paralleler Systeme

4

OBJEKTORIENTIERUNG

4.1

DIE KLASSENBIBLIOTHEK

- Groovy hat Zugriff auf alle Typen der zu Grunde liegenden Java-
Runtime
 - Allerdings sind diese Klassen erweitert
 - Beispielsweise haben alle Collections eine Reihe von Funktionen, die mit Closures
arbeiten
 - `list.each {element -> println element}`

All Classes

Packages

Primitive types

java.awt

java.io

java.lang

java.math

java.net

java.nio.file

java.sql

java.util

All Classes

AbstractCollection

OverviewPackageClassIndex

Groovy JDK API Documentation

Version 2.3.6

This document describes the methods added to the JDK to make it more groovy.

- Java 8 hat einige Feature von Groovy übernommen
 - Funktionale Programmierung
 - Erweiterte Collections
- Die Groovy-Syntax unterstützt jedoch noch nicht Java 8
 - Geplant für die Version 3
 - <http://groovy-lang.org/releases/groovy-3.0.html>

- Groovy hat Zugriff auf alle Typen der zu Grunde liegenden Java-
Runtime
 - Allerdings sind diese Klassen erweitert
 - Beispielsweise haben alle Collections eine Reihe von Funktionen, die mit Closures arbeiten
 - `list.each {element -> println element}`
- Die Groovy-Bibliothek enthält APIs und Hilfsklassen, die nicht Bestandteil der Java-Umgebung sind
 - Paket `groovy` und Subpakete
 - Diese sind Bestandteil der Groovy-Spezifikation
 - Paket `org.codehaus.groovy` und Subpakete
 - Groovy-Erweiterungen, deren API sich je nach Version ändern kann

All Classes

Packages

groovy.beans
groovy.grape
groovy.inspect
groovy.inspect.swingui
groovy.io
groovy.jmx.builder

All Classes

AbstractASTTransformation
AbstractASTTransformUtil
AbstractButtonProperties
AbstractCallSite
AbstractComparator
AbstractConcurrentDoubleKeyMap
AbstractConcurrentMap
AbstractConcurrentMap.Entry
AbstractConcurrentMap.Segment
AbstractConcurrentMapBase
AbstractConcurrentMapBase.Entry
AbstractConcurrentMapBase.Segment
AbstractFactory
AbstractFullBinding

Overview **Package** Class Tree Deprecated Index Help

Prev Next Frames No Frames

Groovy 2.3.6

Groovy - An agile dynamic language for the Java **Platform**
(JavaDoc for Java classes)

See: Description

Packages

Package	Description
groovy.beans	
groovy.grape	
groovy.inspect	Classes for inspecting object properties through introspection.
groovy.inspect.swingui	
groovy.io	Classes for Groovier Input/Output.
groovy.jmx.builder	
groovy.json	

4.2

EIGENE KLASSEN

- Eine Groovy-Klassendefinition wird durch das Schlüsselwort `class` eingeleitet
- Die im darauf folgenden Block deklarierten Variablen und Funktionen werden zu Attributen bzw. Methoden der Klasse
 - Standard: Attribute und Methoden stehen einer Instanz der Klasse zur Verfügung
 - `static`-Definitionen werden über die Klasse referenziert
- Mit `extends` kann eine Klasse eine Superklasse angeben
 - Von dieser werden die darin enthaltenen Attribute und Methoden geerbt
- Die Standard-Sichtbarkeit ist öffentlich/`public`
 - Daneben noch bekannt `private` und `protected`

- „Unterstützt Groovy auch Interfaces?“
 - Ja, aber dieses Feature hat in Groovy bei weitem nicht die Bedeutung wie in Java
- „Unterstützt Groovy auch Mehrfachvererbung für Klassen?“
 - Nein, aber Groovy 2.3 führt die so genannten Traits ein, die etwas vereinfacht Schnittstellen mit Attributen und Methoden darstellen
- „Ist Groovy als Script-Sprache dynamisch, das heißt, können Objekten zur Laufzeit neue Attribute und Methoden hinzugefügt werden?“
 - Nicht automatisch, aber es gibt mehrere Sprachfeatures, genau dies zu erreichen
 - `Expando`-Objekte
 - Manipulation der Meta-Klasse eines Objekts oder einer Klasse
 - `Categories` und `MixIns`
 - Dynamische Properties (`get`, `set`-Methode) und Methoden (`invokeMethod`)

- Mehrere Klassendefinitionen können in einer `.groovy`-Datei abgelegt werden
- Standardmäßig ein Konstruktor mit benannten Parametern erzeugt
 - Wird ein eigener Konstruktor geschrieben, wird dieser Standard-Konstruktor nicht mehr automatisch erzeugt!
- Standard-Imports
 - Klassen aus `java.util`, `java.io` etc sind automatisch importiert
 - Die vollständige Liste ist der Dokumentation zu entnehmen
- Annotations für Standard-Funktionen aus `groovy.transform`
 - `@ToString`
 - `@EqualsAndHashCode`
 - `@Canonical`
 - ...

- Die Operatoren in Groovy sind bis auf wenige Ausnahmen Syntactic Sugar:
 - `def result = 17 + 4`
 - ist vollkommen äquivalent zu
 - `def result = 17.plus(4)`
 - **oder** `def result = 17.plus 4`

Äquivalentes gilt für alle anderen Operatoren

Operator	Method	Operator	Method
<code>+</code>	<code>a.plus(b)</code>	<code>a[b]</code>	<code>a.getAt(b)</code>
<code>-</code>	<code>a.minus(b)</code>	<code>a[b] = c</code>	<code>a.putAt(b, c)</code>
<code>*</code>	<code>a.multiply(b)</code>	<code><<</code>	<code>a.leftShift(b)</code>
<code>/</code>	<code>a.div(b)</code>	<code>>></code>	<code>a.rightShift(b)</code>
<code>%</code>	<code>a.mod(b)</code>	<code>++</code>	<code>a.next()</code>
<code>**</code>	<code>a.power(b)</code>	<code>--</code>	<code>a.previous()</code>
<code> </code>	<code>a.or(b)</code>	<code>+a</code>	<code>a.positive()</code>
<code>&</code>	<code>a.and(b)</code>	<code>-a</code>	<code>a.negative()</code>
<code>^</code>	<code>a.xor(b)</code>	<code>~a</code>	<code>a.bitwiseNegative()</code>

- Implementieren eigene Klassen die entsprechenden Methoden, so werden damit die Operatoren unterstützt

```
class Money {  
    Money(amount) {this.amount = amount}  
    double amount  
    Money plus(Money other) {  
        Money money = new Money(this.amount + other.amount)  
        return money  
    }  
    Money minus(Money other) {  
        Money money = new Money(this.amount - other.amount)  
        return money  
    }  
}
```

- ...

```
Money money = money1 + money2
```

5

GROOVY UND JASPERREPORTS

5.1

ALLGEMEINES

- Werkzeug zur Erstellung von Reports aus (beliebigen) Datenquellen
- Java-basiert
- Reports werden durch Templates definiert, in denen Expressions benutzt werden
 - Java
 - JavaScript
 - **Groovy**
- JasperReports kann in Anwendungen integriert werden
 - Java
 - **Groovy**

- TIBCO Jaspersoft Studio
 - <https://community.jaspersoft.com/project/jaspersoft-studio>
- Eclipse-basiert
- Direkte Ausführung der Report-Generierung

5.2

GROOVY-EXPRESSIONS

- <https://community.jaspersoft.com/documentation/tibco-jaspersoft-studio-user-guide/v60/using-groovy-language-expressions>
- <http://jasperreports.sourceforge.net/sample.reference/groovy/index.html>