

Groovy - Eine Einführung



Organisatorisches

Dies ist eine interaktive Veranstaltung!



- Akute Fragen/Anmerkungen einfach durch Aktivieren des eigenen Mikrofons und Unterbrechen des Vortrags
 - "Handheben" etc. nicht nötig
- Nutzen Sie den Chat, um nicht ganz dringende Fragen/Anmerkungen zu schreiben
- Schreiben Sie eine Mail an <u>training@rainer-sawitzki.de</u>, um z.B. komplexere Fragen mit Anhang etc. zu senden
 - Gerne auch zwischen den Online-Sessions
 - Bitte auch bei technischen Problemen als "Notfall-Kommunikation" nutzen

Kurze Vorstellung



- Name, Rolle im Unternehmen
- Themenbezogene Vorkenntnisse
- Aktuelle Problemstellung
- Konkrete individuelle Zielsetzung



Aufsetzen der Trainings-Umgebung

Anmeldung: Informationen und Zuordnung der Teilnehmenden



W8Admin

2=Denchev	1	student_f0602@integrata-cegos.de		Pa\$\$w0rd_f0602		win_f0602	1	W8Admin	Pa\$\$w0rd
	1	student_f0603@integrata-cegos.de		Pa\$\$w0rd f0603		win_f0603		W8Admin	Pa\$\$w0rd
3=Rudolph	1	student_f0604@integrata-cegos.de		Pa\$\$w0rd f0604		win f0604		W8Admin	Pa\$\$w0rd
4=El Karsi	1	student_f0605@integrata-cegos.de	1	Pa\$\$w0rd f0605		win f0605	1	W8Admin	Pa\$\$w0rd
5=Hartlap	1	student_f0606@integrata-cegos.de		Pa\$\$w0rd_f0606		win_f0606	1	W8Admin	Pa\$\$w0rd
6=Helbig	1	student_f0607@integrata-cegos.de	1	Pa\$\$w0rd_f0607		win_f0607		W8Admin	Pa\$\$w0rd
•	1	student_f0608@integrata-cegos.de	1	Pa\$\$w0rd_f0608		win_f0608		W8Admin	Pa\$\$w0rd
7=Ronge	1	student_f0609@integrata-cegos.de	1	Pa\$\$w0rd_f0609		win_f0609		W8Admin	Pa\$\$w0rd
8=Bolz	1	student_f0610@integrata-cegos.de	1	Pa\$\$w0rd_f0610		win_f0610		W8Admin	Pa\$\$w0rd
	1	student_f0611@integrata-cegos.de	1	Pa\$\$w0rd_f0611		win_f0611		W8Admin	Pa\$\$w0rd
	1	student f0612@integrata-cegos.de	1	Pa\$\$w0rd f0612	1	win f0612	1	W8Admin	Pa\$\$w0rd

Pa\$\$w0rd f0613 |

win f0613 |

RDWEB-Link:

https://rdweb.integrata-cegos.de/rdweb/webclient

student f0613@integrata-cegos.de |

Anmeldung



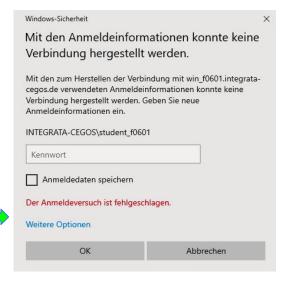
- Öffnen der URL https://rdweb.integrata-cegos.de/rdweb/webclient/
- Eingabe des ersten Usernamens (Pseudo-Mail-Adresse) und Passwort
- Auswahl der Windows-Ressource

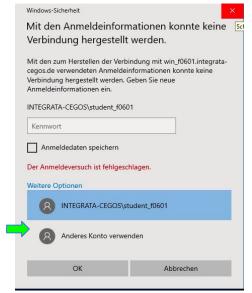


Anmeldung



 Anmeldung schlägt fehl, dann die Option "Als Anderer Benutzer anmelden" wählen und als Benutzer W8Admin eingeben



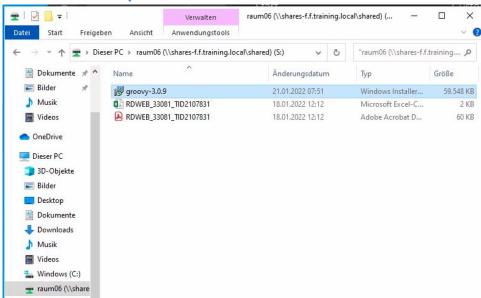




Installation von Groovy

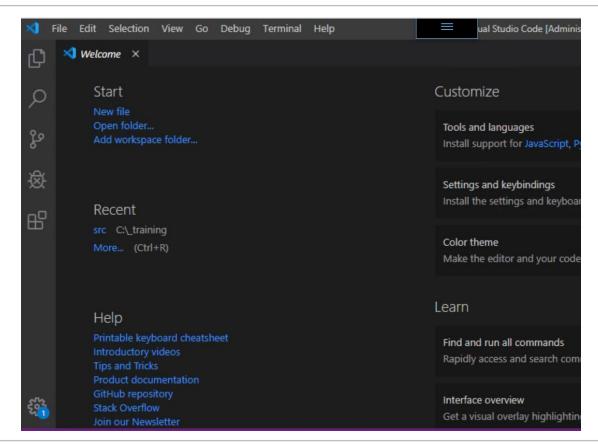


- Öffnen Sie einen Dateiexplorer
- Installieren Sie vom Laufwerk raum06 groovy-3.0.9
 - Akzeptieren Sie die Lizenz sowie alle Vorschläge



Start Visual Studio Code





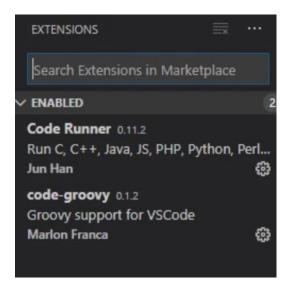
Installation der PlugIns

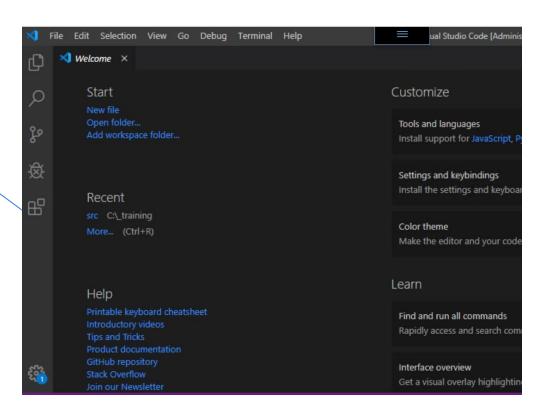


Add-Ons auswählen

Installation von

- Code Runner
- code-groovy







Einführung in Groovy

Features



- Eine ganz normale Programmiersprache
 - Operatoren
 - Mathematisch
 - Logisch
 - Variablen
 - Funktionen
- Kontrollstrukturen
 - Schleifen
 - Abfragen
- "Groovy ist eine ganz normale Programmiersprache"

Features 2



- Eine Objekt-orientierte Sprache
 - Klassen-Hierarchien, Objekt-Erzeugung
 - "Zum Glück ist OOP relativ menschlich"
- Eine funktionale Sprache
 - Eine etwas schwierige formale Syntax
- Groovy ist interoperabel mit der Programmiersprache Java
 - alle Java-Bibliotheken sind in Groovy sofort verfügbar

Groovy-Anwendungsentwicklung



- Skript-Programmierung
 - Features 1 und nur Teile der Features 2
- Vollständige Anwendungsprogrammierung (z.B. RESTful WebService mit Datenbankzugriff)
 - Features1 + 2
- Unser Seminar
 - Einsatz in JasperReports durch Verwendung von Expressions
 - Expressions sind Skript-Fragmente



Groovy Programmierung

Hands On!





Groovy: Zusammenspiel mit Java

Überblick Java

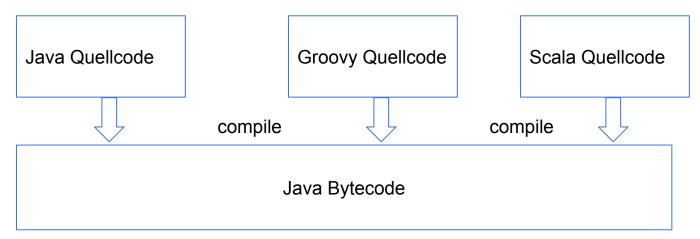


- Programmiersprache
 - Objekt-orientiert
 - Statisch typisiert
 - Ein Java-Compiler übersetzt den Java-Quellcode in den Java Bytecode
- Ausführung dieses ByteCodes übernimmt die so genannte Java Virtual Machine (JVM)
- Java ist eine Spezifikation von Oracle
 - Lang Jahre war die Weiterentwicklung von Java-Features recht langwierig
 - Release-Zyklen 2006 (Java 5), Java 8 2013

Groovy als Java-basierte Sprache



Groovy-Programme werden ebenfalls als Java ByteCode in der JVM ausgeführt



- Aus Sicht der JVM ist die Programmiersprache vollkommen belanglos
- Aus Sicht der Programmiersprachen kann jeder ByteCode auch aus anderen Sprachen jederzeit benutzt werden

Groovy Historie



- Entstammt der Zeit der langen Java-Release-Zyklen
- Groovy war als agile Spielwiese für Java-Entwickler gedacht
 - Heutzutage spielt das keine sonderlich große Rolle mehr
- Auch heute ist Groovy immer noch im Einsatz, wird weiterentwickelt,

. . .

- Verantwortung liegt bei der Apache Community
- Aktuelle Version 3.0.9
- Heute ein Nischen-Produkt insbesondere als Skript-Sprache in diversen Java-basierten Server-Anwendungen
 - Job-Definitionen in Jenkins
 - Expressions in JasperReports

Groovy-Dokumentation



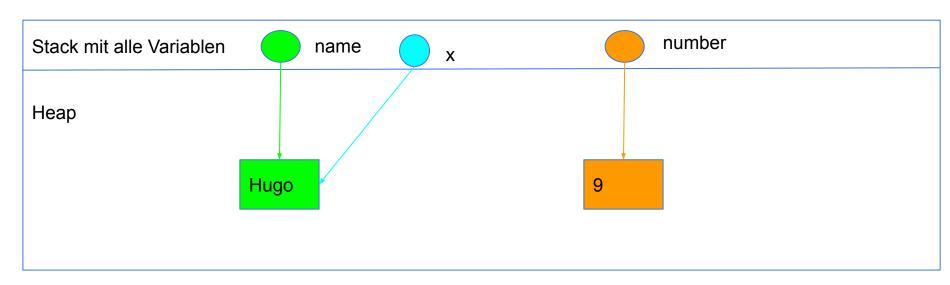
- Besteht aus drei Teilen
 - Die eigentliche Groovy-Dokumentation
 - Java-Dokumentation
 - Groovy-Erweiterungen von Standard-Java-Bibliotheken

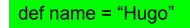


Kurzeinführung OOP

Arbeitsweise der JVM

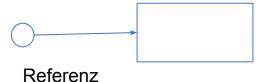






def number = 9

def x = name



Objekt

Objekte



- liegen im Heap
- Können Referenzen auf andere Objekte im Heap enthalten
 - Attribute
 - Funktionen -> Methoden
- Zum Verfolgen einer Referenz wird der Punkt-Operator genutzt
 - name.length()
 - name.startsWith("H")
- Objekte haben zur Laufzeit immer einen Typ
 - "Hugo" -> String
 - 9 -> BigInteger
 - true, false -> Boolean
 - 4.2 -> BigDecimal

Elementares Programmieren mit Groovy



- Zeichenkettenverarbeitung mit Hilfe der Klasse String
- Mathematische Operationen BigDecimal bzw. BigInteger
- Konversionen
 - Integer.parseInt(string)
 - Method toString()
 - Vorsicht: Hüten Sie sich vor impliziten Konversionen
 - 5 + 2 + "Hugo" + 42 -> 7Hugo42

Abfrage

```
if (Bedingung){
}
else{
}
```



- Schreiben Sie eine Anwendung, die eine Zeichenkette
 - Bestimmung der Länge
 - Ist eine bestimmte Zeichenkette enthalten(contains)
 - •
- Umwandlung von Zeichenketten in Zahlen
 - Integer.parseInt("42")
 - Integer.parseInt("Hugo")
- Hinweis:
 - Noch nicht behandelt sind Array, also z.B. "Zerlege eine Zeichnkette"