

Tutorium Programmierung 2

| 15.05.2025

Janens Kurzke und Fabian Bauriedl

Inhalt

1. Exceptions
2. Generics und Optionals
3. Datenstrukturen
4. Big-O-Notation
5. Git

Exceptions

- Fehler die während der Laufzeit auftreten
- Dienen zur Kommunikation
- Manuelles auslösen über throw
- Auffangen über catch
- Exceptions sind Klassen/ Objekte

Exceptions werfen

```
public static void checkAge(int age) throws Exception {  
    if(age < 18) {  
        throw new Exception("You're too young");  
    }  
}
```

Eigene Exceptions

```
public class CustomExceptions extends Exception{  
    CustomExceptions(String message){  
        super(message);  
        System.out.println("I am a custom exception");  
    }  
}
```

Exceptions fangen

```
public static void main(String[] args) {  
    try {  
        checkAge(17);  
    } catch (ToYoungException e) {  
        System.out.println("User appears to be too young");  
    } catch (Exception e) {  
        System.out.println("An unknown error occurred");  
    } finally {  
        System.out.println("finished try catch block");  
    }  
}
```

Generics

- Generische Klassen und Interfaces
- Bezieht sich auf Parameter/ Argumente
- Funktionalität unabhängig von Typen implementieren

Generics Anwendung

- Verwendung des komplexen Datentypes

```
public static void main(String[] args) {  
    ArrayList<String> names = new ArrayList<>();  
    names.add("Christian");  
    names.add("Sabine");  
    int len = names.size();  
    names.remove(0);  
}
```

Generics Implementierung

```
public class Paar<T, U> {  
    private final T firstElement;  
    private final U secondElement;  
  
    public Paar(T firstElement, U secondElement){  
        this.firstElement = firstElement;  
        this.secondElement = secondElement;  
    }  
  
    @Override  
    public String toString(){  
        return firstElement + " and " + secondElement;  
    }  
}
```

Optionals

- Wrapper Klasse
- Vermeidung von Nullpointer Exceptions
- Zugriff auf Werte über umwege

Optionals Anwendung I

```
Optional<String> name = Optional.of("Lindner");
if (name.isPresent()){
    System.out.println("there is a name");
}
```

Optionals Anwendung II

```
String userInput = null;  
Optional<String> userName = Optional.ofNullable(userInput);  
  
userName.ifPresentOrElse(  
    (value) -> System.out.println(value),  
    () -> System.out.println("there is no name"));
```

Datenstrukturen

1. Stack
2. Queue
3. List
4. Tree
5. HashMap

Stack

- Stapel von Elementen
- Neue Elemente werden oben angefuegt
- Zugriff nur von oben moeglich
- Neueste Elemente zuerst --> Last in First Out
- z.B. Undo/ Redo, Browserverlauf

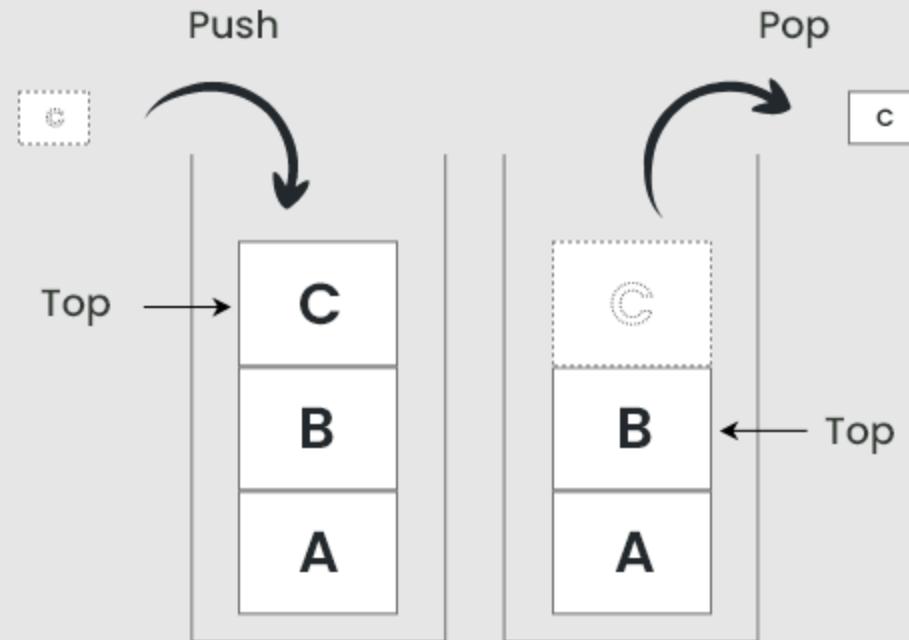
Stack Operationen

Return	Method	Description
boolean	empty()	check ob stack leer ist
E	peek()	gibt oberstes Objekt und behält es
E	pop()	gibt oberstes Objekt und entfernt es
E	push(E item)	fügt Objekt oben an
int	search(Object o)	sucht Objekt und gibt Position zurück

Stack



Stack Data Structure



Queue

- Warteschlange von Elementen
- Neue Elemente werden unten angefuegt
- Zugriff nur von oben moeglich
- Älteste Elemente zuerst --> First in First Out
- z.B. Datenübertragung, Warteschlangen, Schedular (Betriebssysteme)

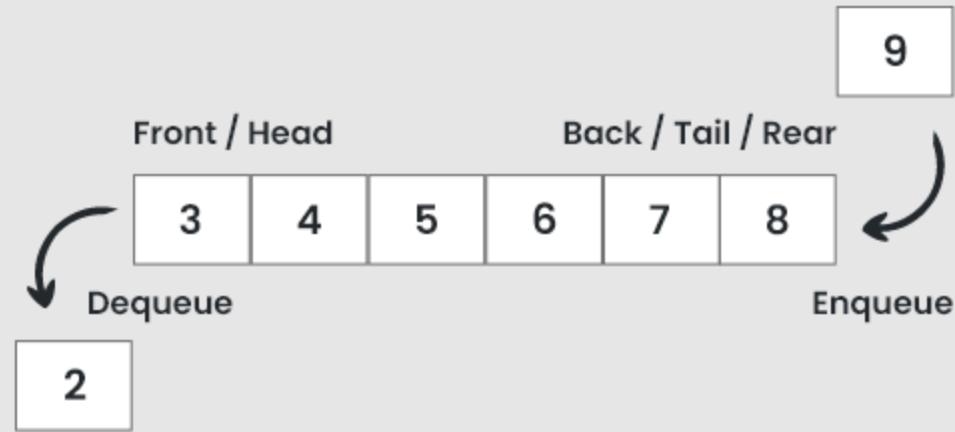
Queue Operationen

Return	Method	Description
boolean	enqueue(E e)	Objekt hinten anfügen
E	dequeue()	Objekt vorne entfernen
E	peek()	gibt vorderstes Element und behält es
boolean	isEmpty()	check ob Queue leer ist

Queue



Queue Data Structure



List

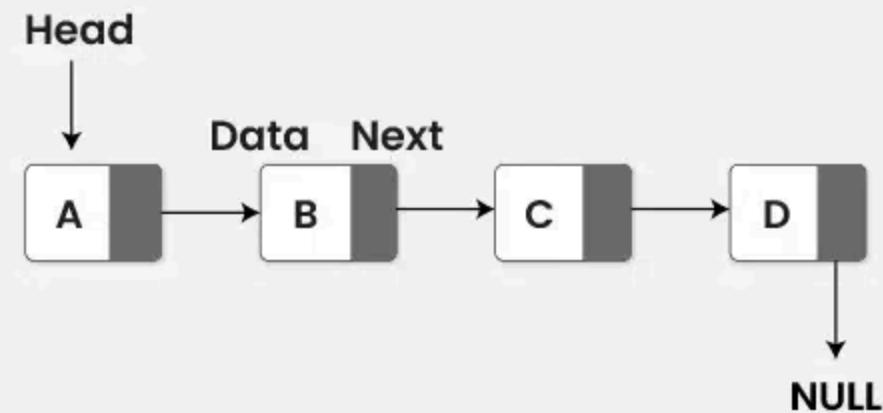
- Liste von Elementen
- Standard anfügen von hinten
- Einfügen an bestimmter Stelle möglich
- Zugriff auf Elemente über Index

List Operationen

Return	Method	Description
int	length()	Länge der Liste
void	prepend(E e)	Objekt vorne anfügen
void	append(E e)	Objekt hinten anfügen
boolean	insertAt(E e, int i)	Objekt bei Index einfügen
boolean	remove(E e)	gegebenes Objekt löschen
void	removeAt(int i)	Objekt an Index löschen
Object	get(int i)	Gibt Objekt an Index aus

Linked List

Linked List Data Structure



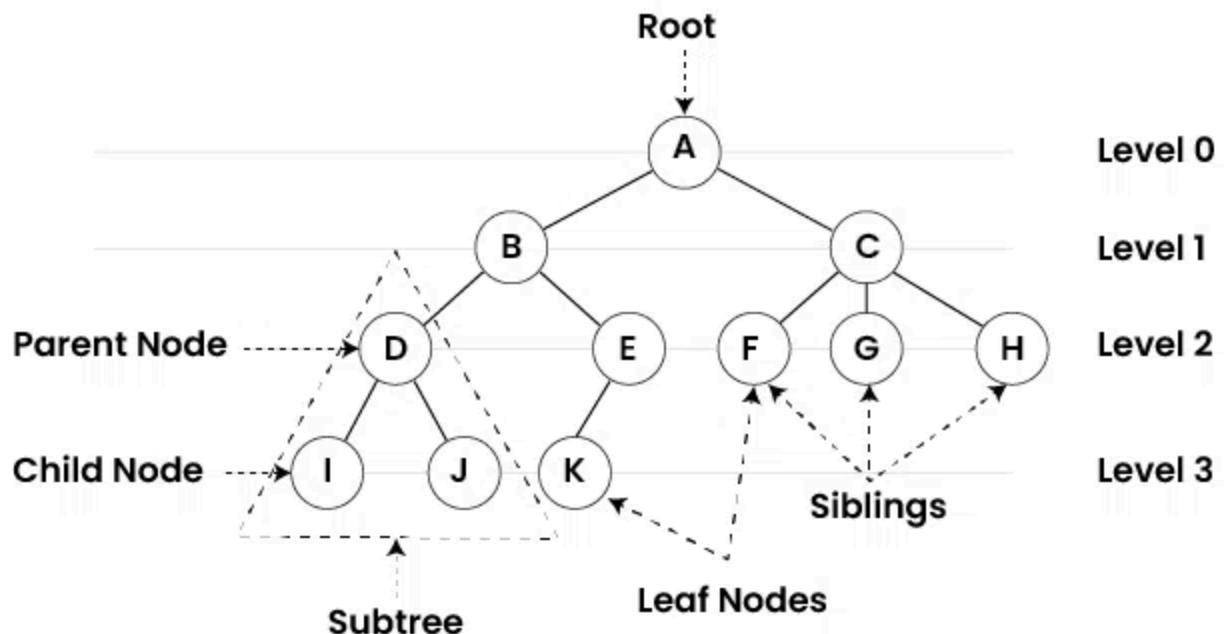
Tree

- hierarchische Datenstruktur
- effiziente Suche und Navigation des Baums
- Daten liegen in Knoten
- Knoten sind über Kanten verbunden
- z.B. Dateisysteme

Tree

Tree Data Structure

DATA STRUCTURE



Tree Begriffe

- Root Node
- Child Node
- Parent Node
- Leaf Node
- Level

Tree Begriffe

- Ancestor Node
- Descendant Node
- Sibling
- Neighbor
- Subtree

Tree Arten

- Binary Tree
- Ternary Tree
- Quadtree
- N-Tree

Binary Tree

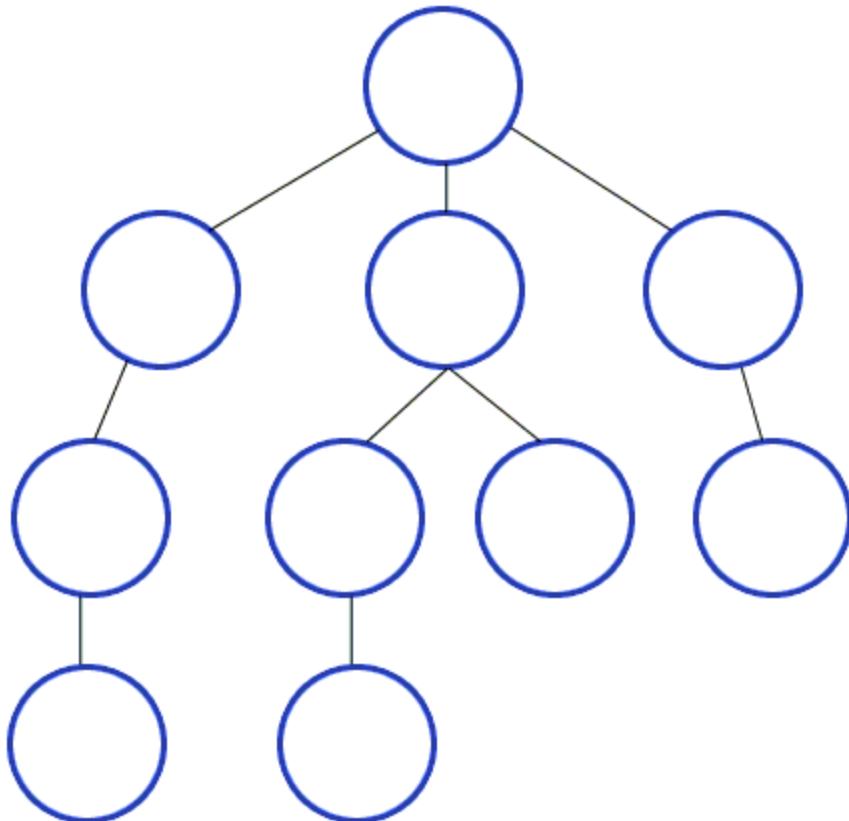
- 0 bis 2 Child Nodes pro Parent Node
- Tree ist unsortiert

```
public class Node {  
    public int number;  
    public Node left;  
    public Node right;  
}
```

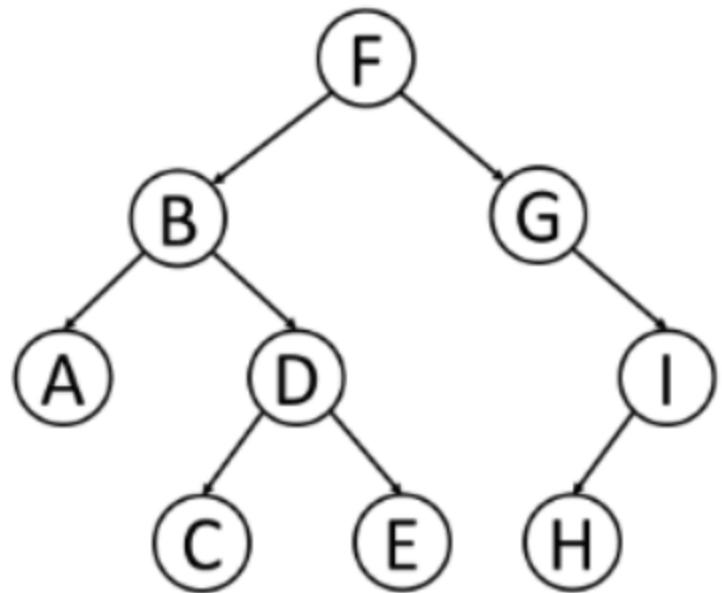
Binary Tree Operations

Return	Method	Description
int	traverse()	Länge der Liste
void	insert(E e)	Objekt einfügen
void	delete(E e)	Objekt löschen
int	search(E e)	Sucht Objekt und gibt Index zurück

Binary Tree Depth First Search



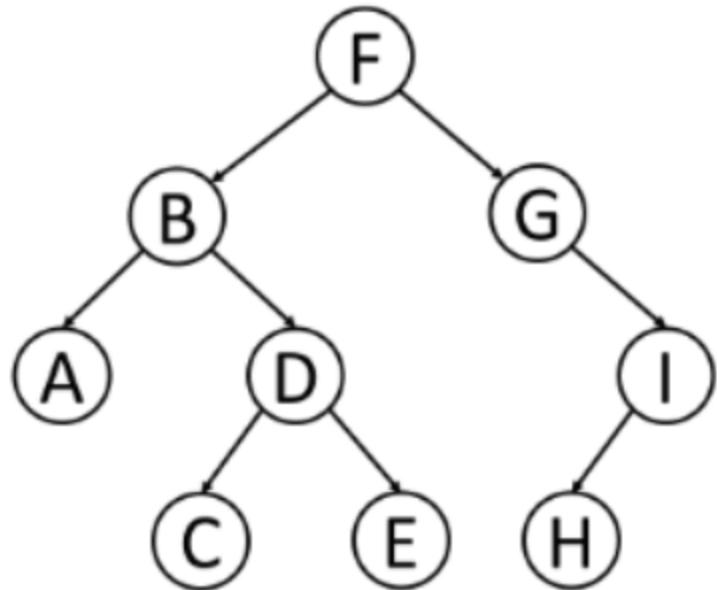
Binary Tree Pre-Order-Traversal



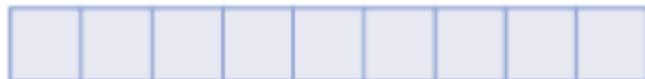
Preorder:



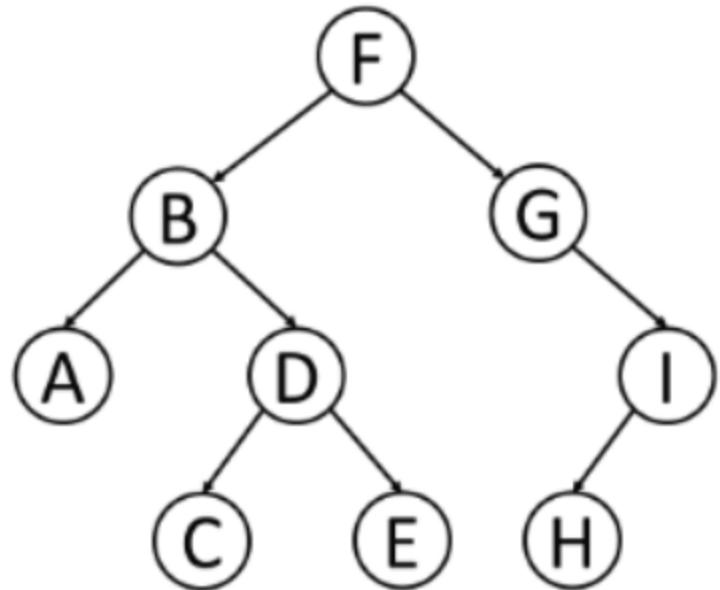
Binary Tree In-Order-Traversal



Inorder:



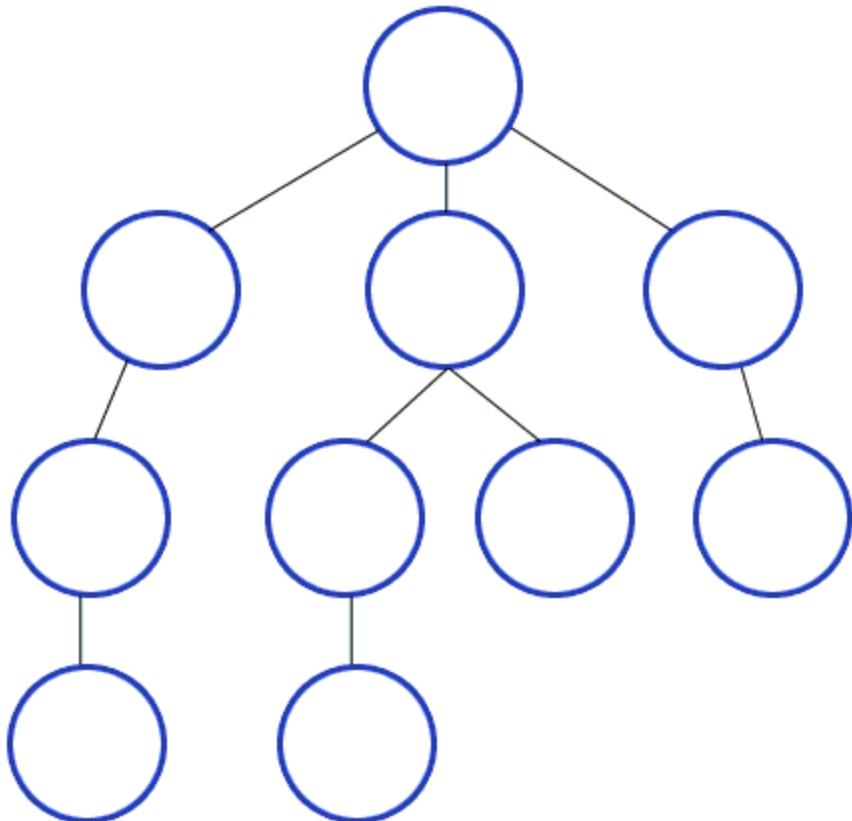
Binary Tree Post-Order-Traversal



Postorder:



Binary Tree Breadth First Search



Binary Search Tree

- Binary Tree mit Sortierung
- Left Child Node \leq Parent Node
- Right Child Node $>$ Parent Node

Binary Search Tree Operations

Return	Method	Description
int	search(E e)	Sucht Objekt im Tree und gibt Index zurück
void	insert(E e)	Objekt einfügen
void	delete(E e)	Objekt löschen

Set

- Interface
- Abbildung einer Menge

Operationen

- Vereinigung (Union)
- Durchschnitt (Intersection)
- Differenz (Difference)

HashSet Example

```
public static void main(String[] args) {
    Set<Integer> numbers = new HashSet<Integer>();
    Set<Integer> otherNumbers = new HashSet<Integer>();

    for (int i = 0; i < 10; i++) {
        numbers.add(i);
        // [0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
        otherNumbers.add(i*2);
        // [0, 16, 2, 18, 4, 6, 8, 10, 12, 14]
    }
    numbers.size();
    // 10
    otherNumbers.addAll(numbers);
    // [0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 16, 18]
    otherNumbers retainAll(numbers);
    // [0, 2, 4, 6, 8]
    otherNumbers.removeAll(numbers);
    // [16, 18, 10, 12, 14]
}
```

Map

- Interface
- Schlüssel-Wert-Paare
- Keine doppelten Schlüssel

HashMap Example

```
public static void main(String[] args) {  
    Map<Integer, String> idNameMap = new HashMap<Integer, String>();  
  
    idNameMap.put(123, "Christian");  
    idNameMap.put(1234, "Sabine");  
  
    idNameMap.get(1234);  
    idNameMap.size();  
    idNameMap.remove(1234);  
    idNameMap.containsKey(123);  
    idNameMap.containsValue("Christian");  
    idNameMap.keySet();      // [123]  
    idNameMap.entrySet();    // [123=Christian]  
    idNameMap.values();     // [Christian]  
}
```

Hash

- Abbildung großer Datenmenge auf kleine
- Ergebnis einer Hashfunktion
- Einwegsfunktion
- Deterministisch
- Kollisionen sind möglich (gleicher Hash bei unterschiedlicher Eingabe)

HashMap insert Funktionsweise

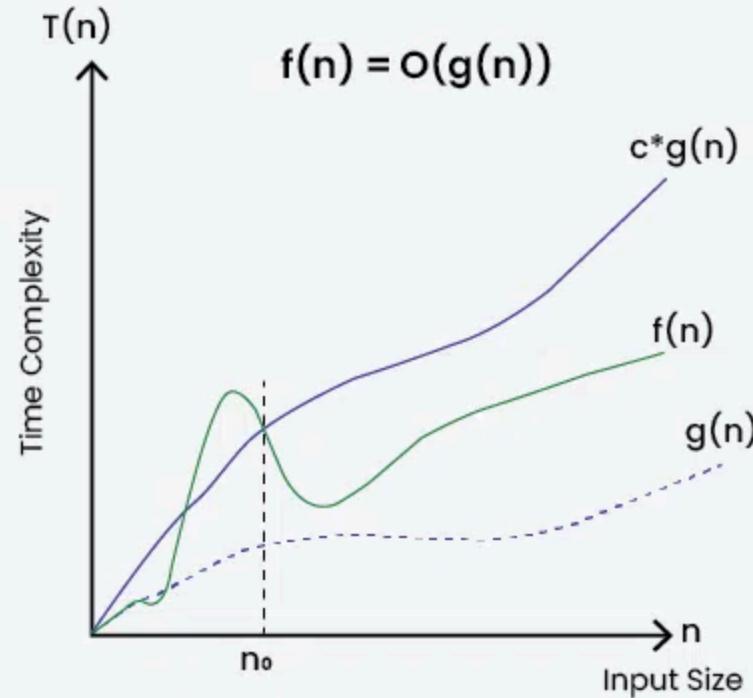
1. Hashwert aus Schlüssel berechnen --> Index
2. Wenn kein Wert an Index --> einfügen
3. Wenn Wert an Index --> Werte vergleichen
4. Wenn Werte gleich --> alten Wert ersetzen
5. Wenn Werte ungleich --> Speicher vergrößern

Big-O-Notation

- Bewertung der Speicher-Komplexität und Zeit-Komplexität
- Unterscheidung in Best-Case, Average-Case und Worst-Case
- Beschreibt wie die Speicher- und Zeit-Komplexität mit Problem skaliert
- Darstellung in Funktion $O(f(n))$
- n gibt die Größe des Problems an (z.B. Datenpunkte)
- Anwendbar auf Algorithmen und Datenstrukturen

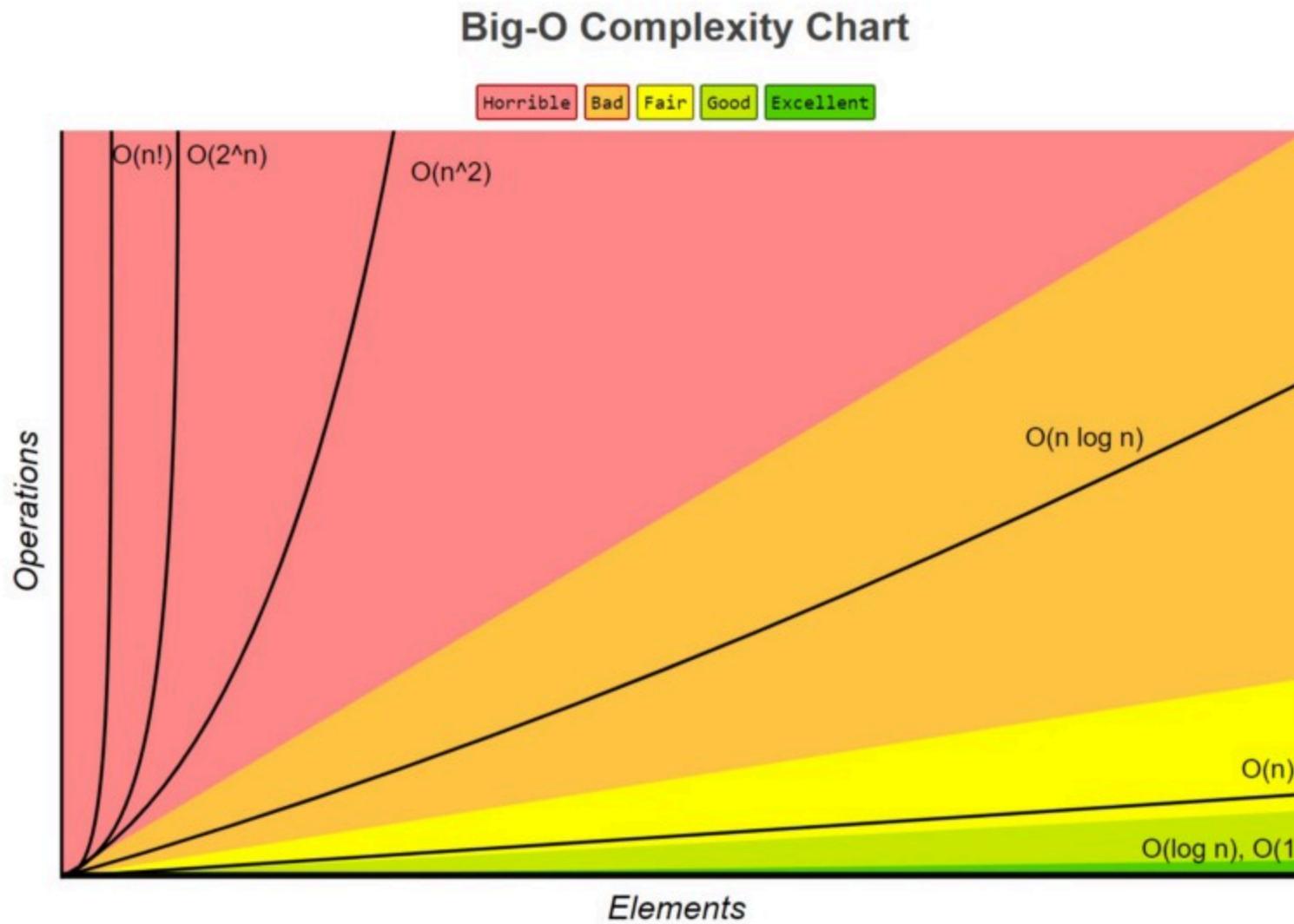
Big-O-Notation

Big O Analysis



$|f(n)|$ is asymptotically bounded
above by $g(n)$ up to constant factor c

Big-O-Notation



Big-O-Notation Sorting

Array Sorting Algorithms

Algorithm	Time Complexity			Space Complexity
	Best	Average	Worst	Worst
Quicksort	$\Omega(n \log(n))$	$\Theta(n \log(n))$	$O(n^2)$	$O(\log(n))$
Mergesort	$\Omega(n \log(n))$	$\Theta(n \log(n))$	$O(n \log(n))$	$O(n)$
Timsort	$\Omega(n)$	$\Theta(n \log(n))$	$O(n \log(n))$	$O(n)$
Heapsort	$\Omega(n \log(n))$	$\Theta(n \log(n))$	$O(n \log(n))$	$O(1)$
Bubble Sort	$\Omega(n)$	$\Theta(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
Insertion Sort	$\Omega(n)$	$\Theta(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
Selection Sort	$\Omega(n^2)$	$\Theta(n^2)$	$O(n^2)$	$O(1)$
Tree Sort	$\Omega(n \log(n))$	$\Theta(n \log(n))$	$O(n^2)$	$O(n)$
Shell Sort	$\Omega(n \log(n))$	$\Theta(n(\log(n))^2)$	$O(n(\log(n))^2)$	$O(1)$
Bucket Sort	$\Omega(n+k)$	$\Theta(n+k)$	$O(n^2)$	$O(n)$
Radix Sort	$\Omega(nk)$	$\Theta(nk)$	$O(nk)$	$O(n+k)$
Counting Sort	$\Omega(n+k)$	$\Theta(n+k)$	$O(n+k)$	$O(k)$
Cubesort	$\Omega(n)$	$\Theta(n \log(n))$	$O(n \log(n))$	$O(n)$

Big-O-Notation Search

ALGORITHM	BEST CASE	AVERAGE CASE	WORST CASE
LINEAR SEARCH	$O(1)$	$O(N)$	$O(N)$
BINARY SEARCH	$O(1)$	$O(\log_2 N)$	$O(\log_2 N)$
TERNARY SEARCH	$O(1)$	$O(\log_3 N)$	$O(\log_3 N)$
JUMP SEARCH	$O(1)$	$O(\sqrt{N})$	$O(\sqrt{N})$
INTERPOLATION SEARCH	$O(1)$	$O(\log(\log(N)))$	$O(N)$

Git

- Open Source Version Control Software
- Verfolgung von Änderungen an Dateien, insbesondere Code
- Kolaboration an einem Projekt wird möglich
- Verwendung von lokalen und remote Repositories
- Erstellung von "Savepoints"
- Arbeit mit Branches ermöglicht Prototyping
- Standard Tool in der Softwareentwicklung

Git-Workflow

1. repository initialisieren (git init)
2. Datei-Änderungen staggen/ snapshots erstellen (git add)
3. Datei-Änderungen commiten (git commit -m "")

Git-Remote-Repository - GitHub

- Repository wird in der Cloud gesichert
- Kolaboration wird möglich

Beispiel Git-Workflow

1. GitHub Repository erstellen
2. "gh clone" befehl kopieren (GitHub CLI wird benötigt)
3. .gitignore beeinhaltet Dateiendungen, die nicht von Version Controll erfasst werden sollen
4. Projekt Struktur anlegen, Dateien erstellen und bearbeiten
5. Commit nach erreichen von Meilensteinen
6. Branch wechseln für Prototyping/ entwicklung neuer Features
7. git push um commits mit remote Repository zu synchronisieren
8. Branches über GitHub Webseite mergen
9. Merge Konflikte mit terminal behandeln (commands lassen sich copy pasten von GitHub Seite)

Git Cheat Sheet



Git Commands Cheat Sheet

Git Setup	
<code>git init [directory]</code>	create a Git repository from an existing directory
<code>git clone [repo / URL]</code>	clone / download a repository onto local machine
<code>git clone [URL] [folder]</code>	clone a repository from a remote location into a specified folder [folder] on your local machine
Git Branches	
<code>git branch</code>	list all branches in the repository
<code>git branch -a</code>	list all remote branches
<code>git branch [branch]</code>	create a new branch under the specified name
<code>git checkout [branch]</code>	switch to another branch (either an existing one or by creating a new one under the specified name)
<code>git branch -d [branch]</code>	delete a local branch
<code>git branch -m [new_branch_name]</code>	rename the branch you are currently working in
<code>git merge [branch]</code>	merge the specified branch with the current branch
Undoing Changes	
<code>git revert [file/directory]</code>	undo all changes in the specified file/directory by creating a new commit and applying it to the current branch
<code>git reset [file]</code>	unstage the specified file without overwriting changes
<code>git reset [commit]</code>	undo all changes that happened after the specified commit
<code>git clean -n</code>	see which files should be removed from the current directory
<code>git clean -f</code>	remove the unnecessary files in the directory
Git Configuring	
<code>git config --global user.name "[your_name]"</code>	set an author name that will be attached to all commits by the current user
<code>git config --global user.email "[email_address]"</code>	set an email address that will be attached to all commits by the current user
<code>git config --global color.ui auto</code>	set Git's automatic command line coloring
<code>git config --global alias.[alias_name] [git_command]</code>	create a shortcut (alias) for a Git command
<code>git config --system core.editor [text_editor]</code>	set a default text editor for all the users on the machine
<code>git config --global --edit</code>	open Git's global configuration file
Managing Files	
<code>git status</code>	show the state of the current directory (along with staged, unstaged, and untracked files)
<code>git log</code>	list the complete commit history of the current branch
<code>git log --all</code>	list all commits from all branches
<code>git log [branch1]..[branch2]</code>	show which commits are on the first branch, but not on the second one
<code>git diff</code>	see the difference between the working directory and the index (which changes have not been committed yet)
<code>git diff --cached</code>	see the difference between the last commit and the index
<code>git diff HEAD</code>	see the difference between the last commit and the working directory
<code>git show [object]</code>	show the content and metadata of an object (blob, tree, tag, or commit)
Rewriting History	
<code>git commit --amend</code>	replace the last commit with a combination of the staged changes and the last commit combined
<code>git rebase [base]</code>	rebase the current branch with the specified base (it can be a branch name, tag, reference to a HEAD, or a commit ID)
<code>git reflog</code>	list changes made to the HEAD of the local repository
Making Changes	
<code>git add [file/directory]</code>	stage changes for the next commit
<code>git add .</code>	stage everything in the directory for an initial commit
<code>git commit -m "[descriptive_message]"</code>	commit the previously staged snapshot in the version history with a descriptive message included in the command
Remote Repositories	
<code>git remote add [name] [URL]</code>	create a new connection to a remote repository and give it a name to serve as a shortcut to the URL
<code>git fetch [remote_repo] [branch]</code>	fetch a branch from a remote repository
<code>git pull [remote_repo]</code>	fetch the specified repository and merge it with the local copy
<code>git push [remote_repo] [branch]</code>	push a branch to a remote repository with all its commits and objects

Mentimeter

