

PROGRAMMIEREN I

MATTHIAS BERG-NEELS

VORSTELLUNGSRUNDE

- Name
- Firma
- Guess what?

ANMERKUNGEN ZUR VORLESUNG

- Skript
 - PDF in public Code Repository (Vorlesung/ProgrammierenSkript.pdf)
- Repositories: <https://gitlab.mubn.de>

KAPITELÜBERSICHT - PROGRAMMIEREN 1

1. Einführung
2. Grundlagen von Java
3. Datentypen
4. Ausdrücke und Anweisungen
5. Objektorientierung
6. Vererbung
7. Interfaces

QUELLEN & LITERATURVERZEICHNIS

- **basierend auf dem Skript "Programmieren 1 + 2" von Michael Lang**

- BALZERT, HEIDE: Lehrbuch der Objektmodellierung - Analyse und Entwurf. Spektrum Akademischer Verlag, 2. Auflage, 2005. ISBN 3-8274-1162-9
- HÄUSLEIN, ANDREAS: Systemanalyse - Grundlagen, Techniken, Notierungen. VDE Verlag, 2004. ISBN 3-8007-2715-3
- HITZ, M., KAPPEL, G., KAPSAMMER, E. und RETSCHITZEGGER, W.: UML@Work - Objektorientierte Modellierung mit UML 2. dpunkt.verlag, 3., aktualisierte und überarbeitete Auflage, 2005. ISBN 3-89864-261-5
- HOLEY, T., WELTER, G. und WIEDEMANN, A.: Wirtschaftsinformatik. Kiehl Verlag, 2004. ISBN 3-470-52791-1
- RUPP, CHRIS / SOPHIST GROUP: Systemanalyse kompakt. Elsevier Spektrum Akademischer Verlag, 2004. ISBN 3-8274-1509-8
- STAHLKNECHT, P. und HASENKAMP, U.: Arbeitsbuch Wirtschaftsinformatik. Springer Verlag, 4. Auflage, 2006. ISBN 3-540-26361-6
- STAHLKNECHT, P. und HASENKAMP, U.: Einführung in die Wirtschaftsinformatik. Springer Verlag, 10. Auflage, 2002. ISBN 3-540-41986-1
- ZUSER, W., BIFFL, S., GRECHENING, T. und KÖHLE, M.: Software Engineering mit UML und dem Unified Process. Pearson Studium, 2001. ISBN 3-8273-7027-2

KAPITEL 1

EINFÜHRUNG

ÜBERSICHT

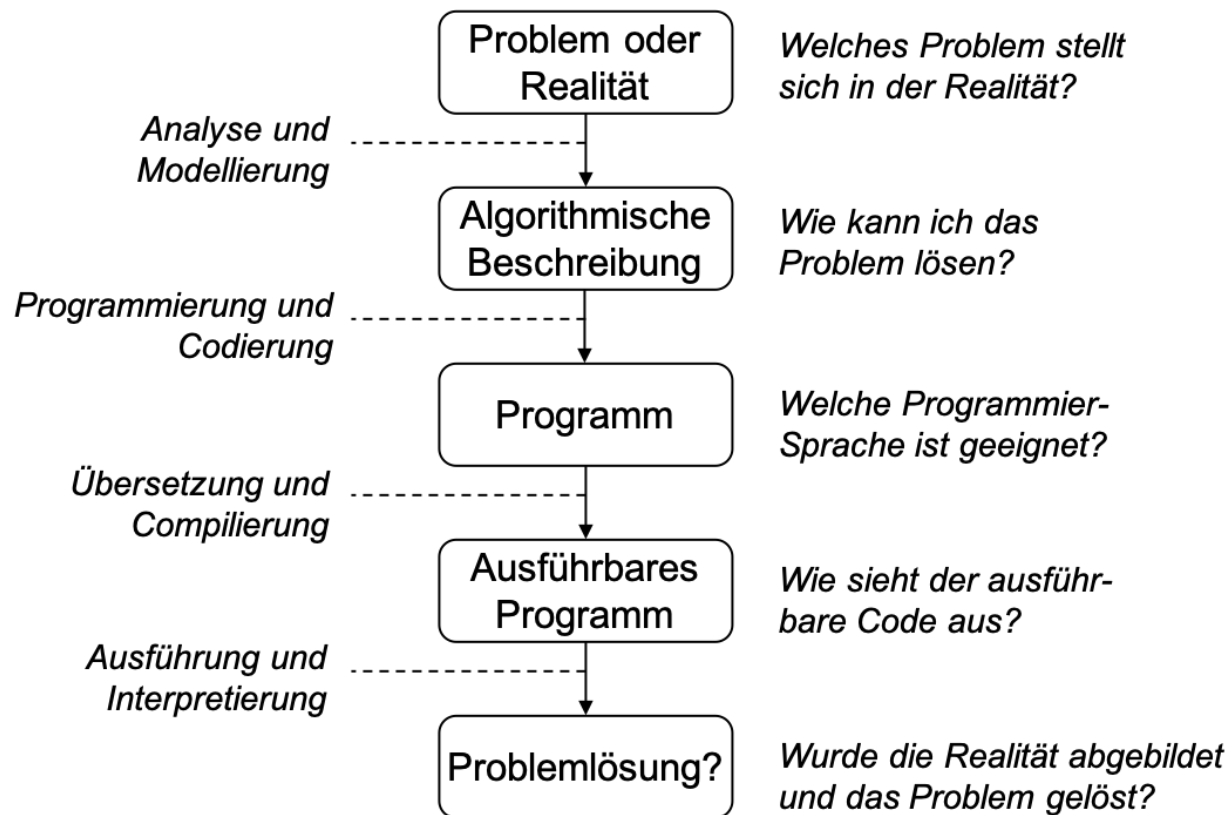
1. **Einführung**
2. Grundlagen von Java
3. Datentypen
4. Ausdrücke und Anweisungen
5. Objektorientierung
6. Vererbung
7. Interfaces

LERNZIELE

- Sie können den Begriff Algorithmus definieren
- Sie kennen die Eigenschaften und Bestandteile von Algorithmen
- Sie können die Grundbegriffe der Programmierung nennen und einsetzen
- Sie kennen unterschiedliche Darstellungsformen von Algorithmen
- Sie können einfache Algorithmen in Form von Pseudocode, Programmablaufplänen und Struktogrammen darstellen

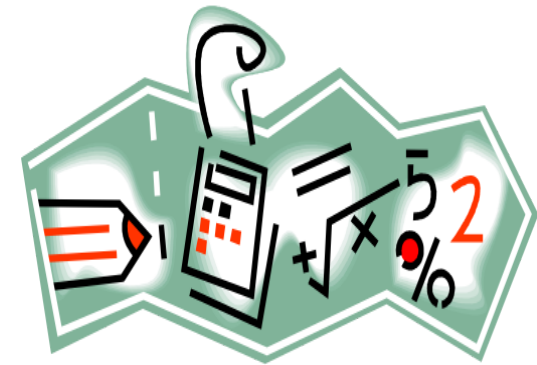
ZIEL DER PROGRAMMIERUNG

Umsetzung eines gegebenen oder selbstentwickelten Algorithmus in ein lauffähiges Computerprogramm



BEISPIELE FÜR ALGORITHMEN

- Bedienungsanleitungen
- Bauanleitungen
- Kochrezepte
- mathematische Problemstellungen
- Such- und Sortieralgorithmen



BEISPIEL: EIN KOCHREZEPT

Zutaten

- 500 g Hackfleisch vom Rind
- 2 große Zwiebeln, fein gehackt
- 4 Stangen Staudensellerie, fein gehackt
- 150 g Speck, fein gehackt
- 2 Zehen Knoblauch, fein gehackt
- 400 g geschälte Tomaten
- 300 ml Fond (Bratenfond)
- 1 Paprikaschote, rot, klein gewürfelt
- 1 Gewürznelke
- 1 Lorbeerblatt
- ½ TL Oregano
- ½ TL Muskat (gemahlen)
- 3 EL Öl (Oliven)
- 40 g Butter
- 150 ml Wein, rot, trocken
- 1 Chilischote, zerkleinert, getrocknet

Zubereitung

Butter und Öl in einer Pfanne (besser Bräter) erhitzen. Zwiebeln, Sellerie, Speck und Paprika gut anbraten. Die Sachen aus der Pfanne nehmen und zur Seite stellen. Den Knoblauch leicht anrösten und dann das Hackfleisch dazugeben, alles gut anbraten. Die Sachen wieder dazugeben und alles ca. 10 Min. köcheln lassen. Jetzt alle übrigen Zutaten und Gewürze dazugeben und das Ganze ca. 45 Min. (bei geschlossenem Deckel) köcheln lassen (gelegentlich abschmecken und ggf. nachwürzen). Über die fertig gegarten Spaghetti geben.

PROBLEME BEI DIESEM BEISPIEL

- Zutaten sind bereits vorbereitet
- Spaghetti fehlen bei Zutaten
- Beschreibung für Zubereitung der Spaghetti fehlt
- ungenaue Aussagen
 - fein gehackt
 - klein gewürfelt
 - erhitzen
 - gut anbraten
 - leicht anrösten
 - ...
- Pfanne (besser Bräter)

KURZ: Die Beschreibung lässt Raum für individuelle Entscheidungen und Interpretationen.

VERBESSERUNGSMÖGLICHKEITEN DES REZEPTS

- komplette Eliminierung von individuellen Interpretationsspielräumen
- vollständige Beschreibung der Arbeitsschritte inkl. Vorbereitung und der Kochanweisung für die Spaghetti
- vollständige Angabe der Zutaten präzise Angaben bei den Aussagen
 - fein gehackt \Rightarrow gewürfelt, $2\text{ mm} \leq \text{Kantenlänge} \leq 3\text{ mm}$ (Zwiebeln und Speck)
 - fein gehackt \Rightarrow gewürfelt, $0,8\text{ mm} \leq \text{Kantenlänge} \leq 1\text{ mm}$ (Knoblauch)
 - klein gewürfelt $\Rightarrow 4\text{ mm} \leq \text{Kantenlänge} \leq 6\text{ mm}$
 - erhitzen $\Rightarrow 120\text{ °C} < \text{Temperatur} < 125\text{ °C}$
 - gut anbraten \Rightarrow Farbe der Zwiebeln entspricht dem RGB-Wert CC3300
 - leicht anrösten \Rightarrow Farbe des Knoblauchs entspricht dem RGB-Wert CC6600

ALGORITHMUS: DEFINITION

DUDEN

Al|go|rith|mus, der; , ...men [mlat. algorismus = Art der indischen Rechenkunst, in Anlehnung an griech. arithmós = Zahl entsteht aus dem Namen des pers.- arab. Mathematikers Al-Hwarizmi, gest. nach 846] (Math., Datenverarb.): Verfahren zur schrittweisen Umformung von Zeichenreihen; Rechengvorgang nach einem bestimmten [sich wiederholenden] Schema.

INFORMATIK

Ein Algorithmus ist eine präzise (d.h. in einer festgelegten Sprache abgefasste) endliche Beschreibung eines allgemeinen Verfahrens unter Verwendung ausführbarer elementarer (Verarbeitungs-)Schritte.

ALGORITHMUS: EIGENSCHAFTEN

TERMINIERUNG

- bricht nach endlich vielen Schritten ab
-

DETERMINISMUS

- legt die „Wahlfreiheit“ fest
 - deterministischer Ablauf
 - legt eindeutige Vorgabe der Schrittfolge der auszuführenden Schritte fest
 - determiniertes Ergebnis
 - wird immer dann geliefert, wenn bei vorgegebener Eingabe ein eindeutiges Ergebnis geliefert wird - auch bei mehrfacher Durchführung mit denselben Eingabeparametern
-

ALGORITHMUS: BESTANDTEILE

- elementare Operationen (Ausdrücke und Anweisungen)
Berechne 5 plus 7
- sequenzielle Ausführung
Berechne 10 minus 3, dann multipliziere das Ergebnis mit 4
- parallele Ausführung
Du rechnest Aufgabe 1 und ich rechne Aufgabe 2
- bedingte Ausführung
Wenn Du Aufgabe 1 gelöst hast, dann beginne mit Aufgabe 2
- Schleife
Rechne Aufgabe 1, bis Du das richtige Ergebnis bekommst
- Unterprogramm
Rechne Aufgabe 1 anhand der Lösung auf Seite 106
- Variablen und Konstanten

GRUNDBEGRIFFE DER PROGRAMMIERUNG

Ausdruck

- Kombination von Operanden und Operatoren als "Vorschrift" zur Berechnung eines Werts
- liefert immer einen Wert (Ergebniswert) ab
- Beispiel: $1 / x$

Anweisung

- Kombination von Ausdrücken und Methoden als "Vorschrift" zur Ausführung einer Aktion
- Beispiele:
 - $y = 1 / x$ Wertzuweisung
 - `print(x)` Ausgabeanweisung (Methodenaufruf "Drucke x")

GRUNDBEGRIFFE DER PROGRAMMIERUNG

Sequenz

- bildet eine zeitliche Abfolge von Anweisungen
- einzelne Schritte werden durchnummeriert oder es wird zum Abschluss der Sequenz ein Semikolon gesetzt

Bedingte Anweisung

- es werden Bedingungen auf Ihre Richtigkeit geprüft
- für wahre und falsche Aussagen in der Bedingung können unterschiedliche Anweisungen ausgeführt werden

Schleifen

- bestimmte Anweisungen werden wiederholt, bis eine definierte Endbedingung erfüllt wird
- Unterscheidung in drei Schleifenarten

GRUNDBEGRIFFE DER PROGRAMMIERUNG

Unterprogramme

- beinhaltet einen Teilalgorithmus
- dieser Teilalgorithmus kann in mehreren Algorithmen wieder verwendet werden

Variablen

- „Platzhalter“ für einen konkreten Wert
- sind von einem bestimmten Datentyp können ihren Wert ändern

Konstanten

- haben einen festen Wert
- sind von einem bestimmten Datentyp
- können ihren Wert NICHT ändern

DARSTELLUNGSFORMEN VON ALGORITHMEN

Pseudocode

- nahe an den Konstrukten verbreiteter Programmiersprachen
- Verwendung spezieller englischer Begriffe aus dem Alltag
- Begriffe haben eine festgelegte Bedeutung

Programmablaufpläne

- genormt nach DIN 66001
- Ursprung in der linearen Programmierung
- nur für kleinere Programme geeignet (Übersichtlichkeit)

Nassi-Schneiderman-Diagramme (Struktogramme)

- Entstehung 1973
- Darstellung genormt nach DIN 66261 im Jahr 1985
- überwiegender Einsatz in der prozeduralen Programmierung

PSEUDOCODE

Sequenz

- Alternative 1: Schritte werden durchnummeriert: 1, 2, 3, ...
- Alternative 2: Abschluss der Sequenz durch Semikolon
- Vorteil Alternative 1: Verfeinerung einzelner Schritte: 2.1, 2.2, ...

Bedingte Anweisung

- es werden Bedingungen auf Ihre Richtigkeit geprüft
- Alternative 1: falls Bedingung dann Schritt
- Alternative 2: falls Bedingung dann Schritt A sonst Schritt B

Schleifen

- kopfgesteuert: solange Bedingung wahr führe aus Schritte
- fußgesteuert: wiederhole Schritte bis Bedingung wahr
- Zählschleife: wiederhole für Zahlenbereich Arbeitsschritte

BEISPIEL: PSEUDOCODE

SEQUENZ

1. Koche Wasser
2. Gib Kaffeepulver in Tasse
3. Fülle Wasser in Tasse

BEDINGTE ANWEISUNG

falls Ampel rot oder gelb
 dann stoppe
 sonst fahre weiter

falls Ampel ausgefallen
 dann fahre vorsichtig weiter
 sonst falls Ampel grün
 dann fahre weiter
 sonst stopp

SCHLEIFEN

solange Liste nicht erschöpft
 führe aus

 Gib nächste Zahl aus der Liste aus

wiederhole

 Gib nächste Zahl aus der Liste aus
 bis Liste erschöpft

wiederhole für 5 bis 10

 Gib nächste Zahl aus der Liste aus

STRUKTOGRAMME

Sequenz

Eingabe: 2 Zahlen ohne Kommastellen

Addiere die beiden Zahlen

Ausgabe: Ergebnis der Addition

Kopfgesteuerte Schleife

Zähler auf 0 setzen

Solange Zähler kleiner 100 ist

Zähler um 1 erhöhen

Bedingte Anweisung

Eingabe: 2 Zahlen ohne Kommastellen

Zahl 1 > Zahl 2

Ausgabe: Zahl 1 ist
größer als Zahl 2

Ausgabe: Zahl 2 ist
größer als Zahl 1

Fußgesteuerte Schleife

Zähler auf 0 setzen

Zähler um 1 erhöhen

bis Zähler gleich 100 ist

Mehrfachverzweigung

Eingabe: 2 Zahlen und 1 Operator

		Operator ist
+	-	
Ergebnis = Zahl 1 + Zahl 2	Ergebnis = Zahl 1 - Zahl 2	Operation nicht möglich

Ausgabe: 2 Zahlen, Operator, Ergebnis

Zählschleife

Für Zähler von 1 bis 100

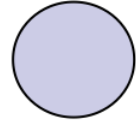
Ausgabe: Zähler

Ausgabe: „Unser Rechner kann Zählen“

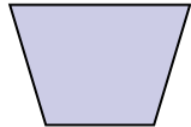
PROGRAMMABLAUFPLAN



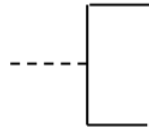
Allgemeine Verarbeitung
(einschl. Ein- und Ausgabe)



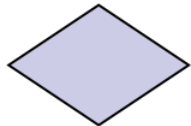
Verbindungsstelle



manuelle Verarbeitung
(einschl. Ein- und Ausgabe)



Bemerkung
(erläuternder Text)



Verzweigung

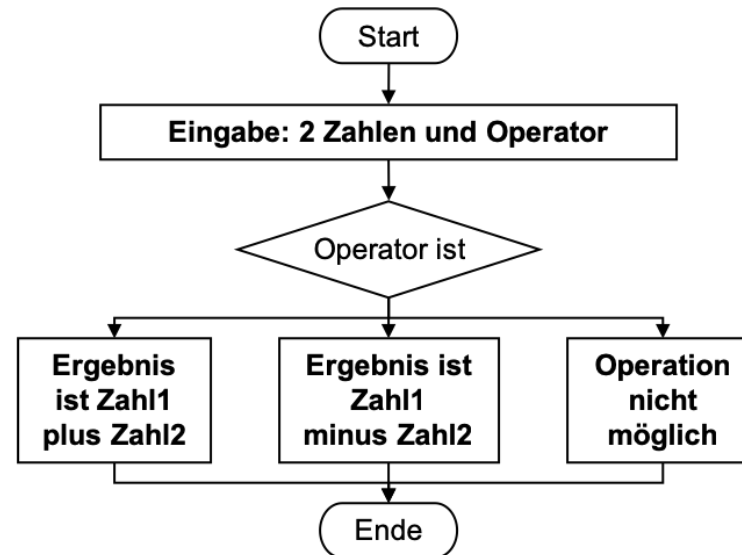
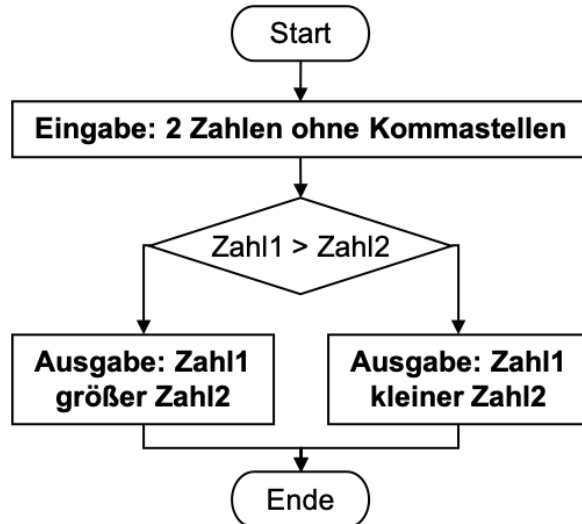
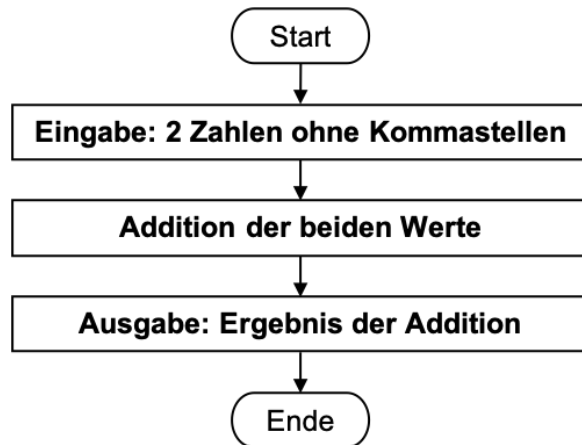


Verbindung
(Verarbeitungsfolge)



Grenzstelle (zur Umwelt)

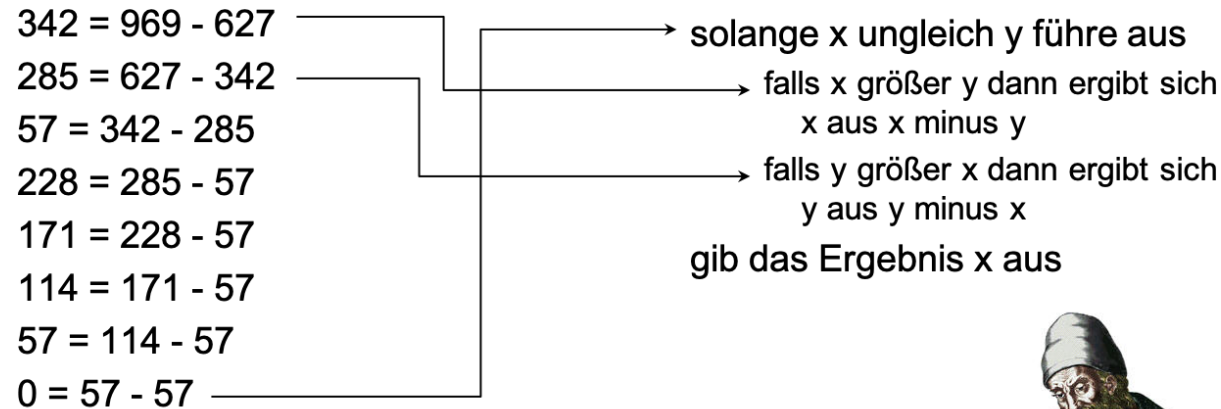
BEISPIEL: PROGRAMMABLAUFPLAN



BEISPIEL: MATHEMATISCHE PROBLEMSTELLUNG

gesucht sei $\text{ggT}(969,627)$ durch Anwendung des Euklidschen Algorithmus

allgemeingültige Formulierung mit den Variablen x und y : $\text{ggT}(x,y)$



Übung: Erstellen Sie zum beschriebenen des euklidschen Algorithmus ein Struktogramm und einen Programmablaufplan.

KAPITEL 1

EINFÜHRUNG

KONTROLLFRAGEN & ÜBUNGEN

KONTROLLFRAGEN

1. Wie würden Sie den Begriff Algorithmus im Rahmen der Informatik definieren?
2. Beschreiben Sie die Bestandteile sowie die Eigenschaften von Algorithmen!
3. Nennen Sie fünf Grundelemente der Programmierung!
4. Welche Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung, um Algorithmen grafisch darzustellen?
5. Was ist ein wesentlicher Nachteil der Programmablaufpläne?
6. Beschreiben Sie die Darstellungsform „Pseudocode“!

ÜBUNGEN

1. Beschreiben Sie den euklidischen Algorithmus zur Berechnung des größten gemeinsamen Teilers als Struktogramm und Programmablaufplan!
2. Beschreiben Sie einen Algorithmus zur Berechnung der Fakultät! Nutzen Sie dazu den Pseudocode.
3. Beschreiben Sie im Pseudocode einen Algorithmus zur Bestimmung der Fibonacci Folge 1 – 1 – 2 – 3 – 5 – 8 – 13 – 21!
4. Beschreiben Sie in einem Struktogramm das Sieb des Eratosthenes zur Bestimmung von Primzahlen.

KAPITEL 2

GRUNDLAGEN VON JAVA

ÜBERSICHT

1. Einführung
2. **Grundlagen von Java**
3. Datentypen
4. Ausdrücke und Anweisungen
5. Objektorientierung
6. Vererbung
7. Interfaces

LERNZIELE

- Sie können die Eigenschaften der Programmiersprache Java beschreiben
- Sie kennen die Aufgaben von Compiler, Linker und Interpreter
- Sie können das Zusammenspiel von Bytecode und der Java Virtual Machine erläutern
- Sie können die wesentlichen Java-Tools benennen und ihre Aufgabe beschreiben
- Sie können das Paketkonzept in Java erläutern
- Sie kennen die wesentlichen Systemvariablen im Umfeld von Java
- Sie können Eclipse als Java-Entwicklungsumgebung einsetzen

VORBEREITUNG

- [prüfen] Installieren Sie das Java Developer Kit, falls notwendig. [JDK Download von Oracle](#)
- Aktivieren Sie eine Studierenden-Lizenz und installieren Sie IntelliJ [Jetbrains Free License for faculty members - DHBW-Email benötigt](#)
- [optional] Registrieren Sie sich auf <https://gitlab.mubn.de> und beantragen Sie unter "Groups" > "explore Groups" für die Gruppe Ihres Kurses den Zugang

KLASSIFIZIERUNG VON SOFTWARE

- Programme zur Steuerung der Verarbeitungsprozesse, der Übertragungsprozesse und der Speicherungsprozesse in Computern
- unterschiedliche Softwarearten
 - Systemsoftware
 - grundlegende Dienste für andere Programme
 - Steuerung des Computersystems (Hardware)
 - Ablaufsteuerung anderer Programme
 - Entwicklungssoftware
 - Erstellung und Modifikation von Programmen
 - Übersetzungsprogramme für Programmiersprachen
 - Anwendungssoftware
 - Programme zur Verarbeitung der Daten
 - Unterhaltungssoftware
 - Spiele

EIGENSCHAFTEN VON JAVA

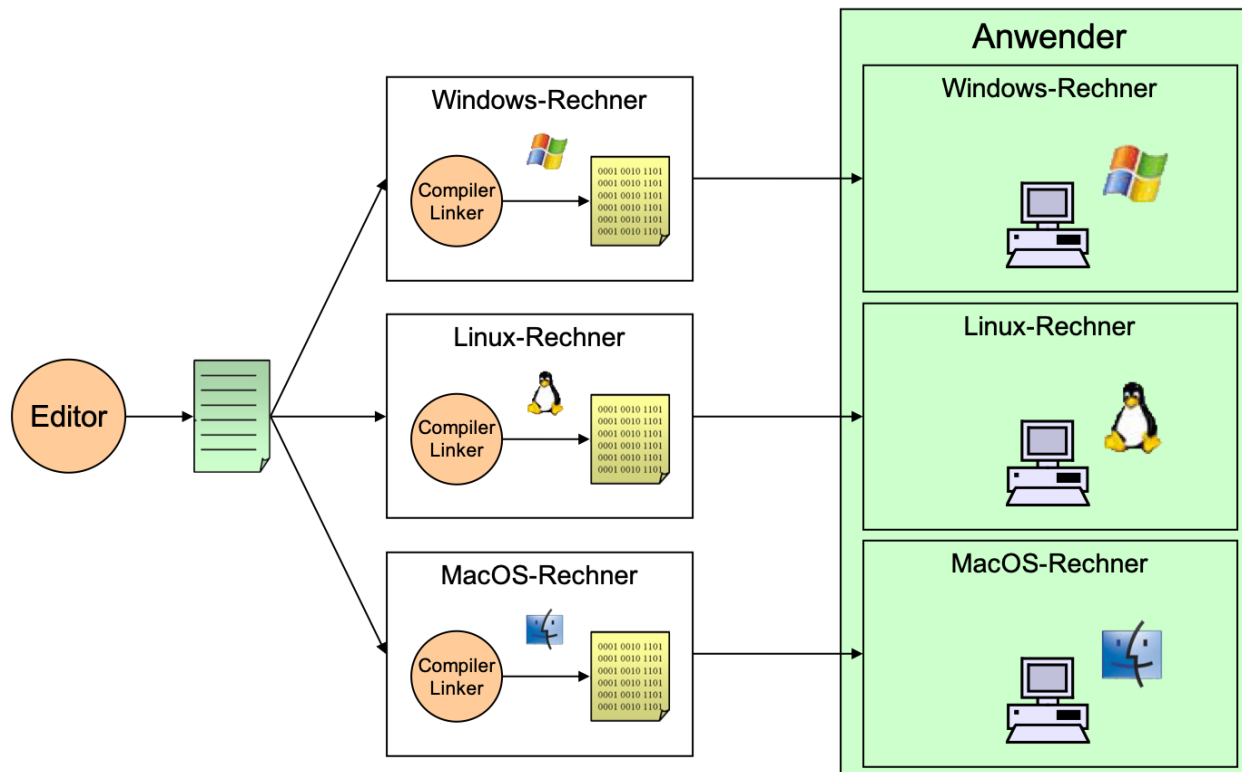
- vollständig objektorientiert
 - ohne prozedurale Altlasten
- unkompliziert - einfach und leicht erlernbar
 - Syntax ähnlich zu C, C++
 - Beschränkung auf das Notwendigste
 - keine Pointer
 - keine Header-Dateien
 - keine Präprozessor-Anweisungen
 - keine Mehrfachvererbung
- plattformunabhängig (architekturneutral)
 - übersetzte Java-Programme (Bytecode) sind auf jeder javafähigen Plattform ausführbar
 - fest definierter Wertebereich für Zahlen

EIGENSCHAFTEN VON JAVA

- sicher
 - keine direkten Speicherzugriffe mit * Pointerarithmetik
 - strenge Typüberprüfung
 - keine Programmierung mit Sprachverletzung
- robust
 - keine Rechnerabstürze durch Programmierfehler
 - Überprüfung der Speicherzugriffe
 - Ausnahmeroutinen zur Fehlerbehandlung
- multithreaded
 - parallele Ausführung von Programmteilen
- internetfähig
 - Java-Applets sind über das Internet verteilbar und können lokal auf dem Rechner ausgeführt werden

UMWANDLUNG VON QUELLCODE IN MASCHINENSPRACHE

COMPILER



FUNKTIONSWEISE EINES COMPILER

- übersetzt ein Computerprogramm aus einer Quellsprache in ein semantisch äquivalentes Programm einer Zielsprache
- Aufbau eines Compilers in 2 Phasen
 - Analysephase
 - lexikalische Analyse zerteilt Code in zusammengehörende Token
 - syntaktische Analyse überprüft auf formale Richtigkeit
 - semantische Analyse überprüft die logischen Rahmenbedingungen
 - Synthesephase
 - Zwischencodeerzeugung liefert die Basis für die Optimierung
 - Programmoptimierung auf Basis des maschinennahen Zwischencodes
 - Codegenerierung erzeugt den Programmcode der Zielsprache

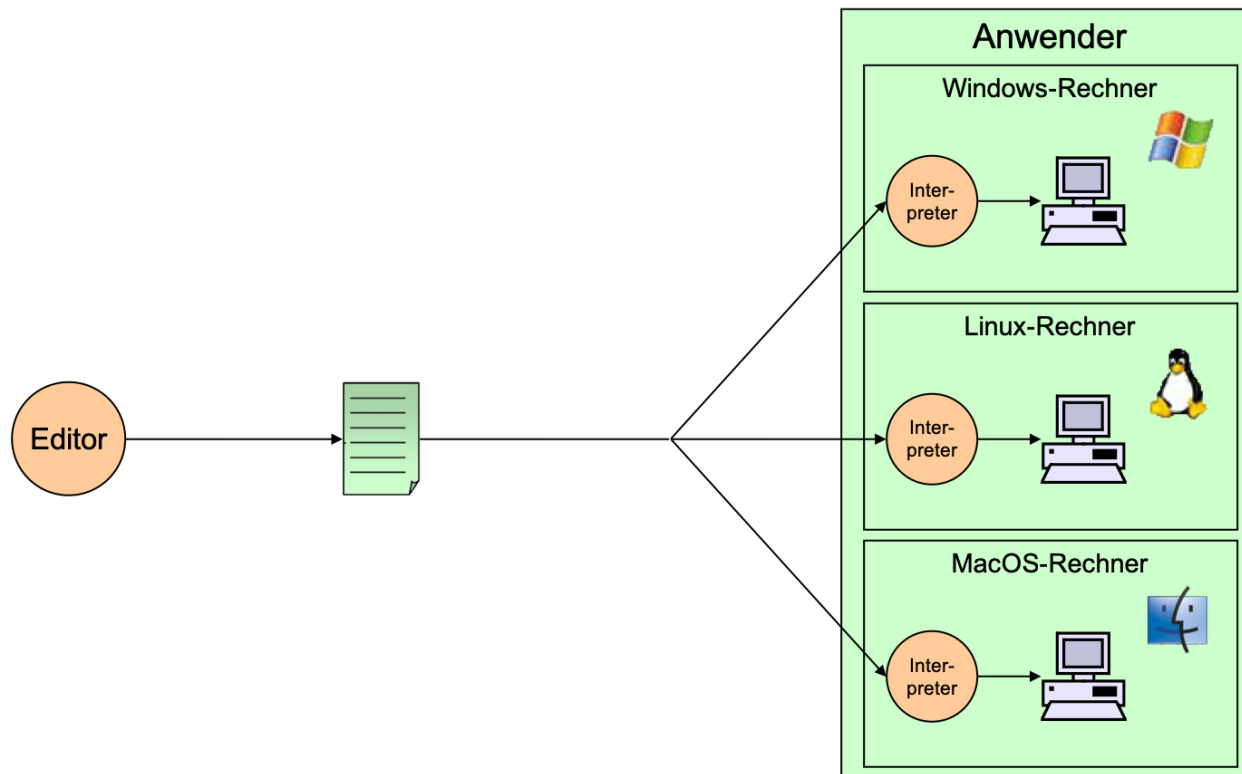
ARTEN VON COMPILERN

- Native Compiler erzeugt Code für die Plattform, auf der er läuft
- Cross-Compiler erzeugt Code für andere Plattformen
- One-pass-Compiler erzeugt den Code in einem Durchlauf
- Multi-pass-Compiler erzeugt den Code in mehreren Durchläufen

LINKER

- stellt einzelne Programmmodule zu einem ausführbaren Programm zusammen
- fügt benötigten Code aus Funktionsbibliotheken zum Code des Hauptprogramms hinzu
- statisches Linken
 - beim kompilieren werden benötigte Codings aus Funktionsbibliotheken dem Coding des Hauptprogramms hinzugefügt
- dynamisches Linken
 - zur Laufzeit werden die Codings aus Funktionsbibliotheken o.ä. zum Hauptprogramm hinzugelinkt
 - DLL-Konzept von Windows
 - auch bei Java findet dynamisches Linken statt

INTERPRETER

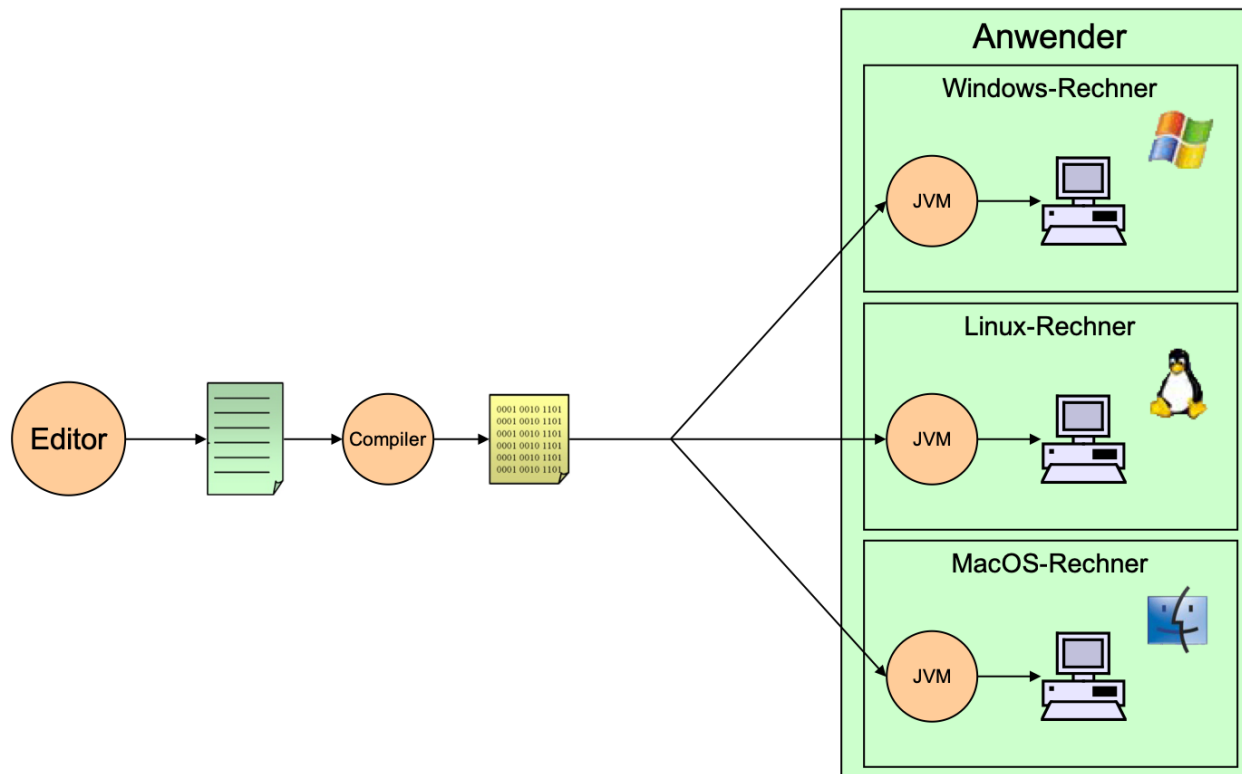


FUNKTIONSWEISE EINES INTERPRETERS

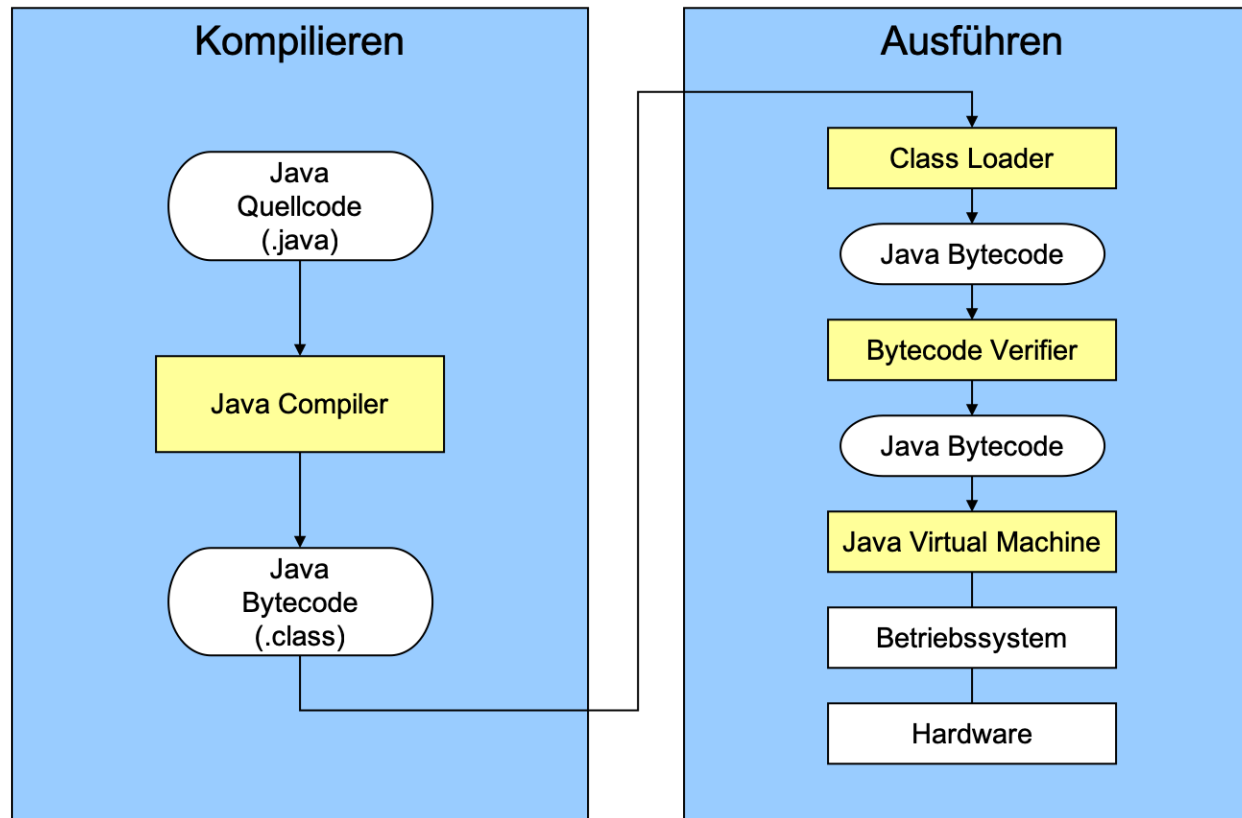
- übersetzt den Quellcode nicht in eine direkt ausführbare Datei
- liest den Quellcode ein, analysiert diesen und führt ihn dann aus
- die Analyse erfolgt also zur Laufzeit des Programms
- auf jeder Rechnerarchitektur lauffähig
- deutlich langsamer als kompilierte Programme
- Möglichkeiten zur Steigerung der Geschwindigkeit
 - Just-In-Time-Compiler
 - zur Laufzeit wird der Quellcode in einen Maschinencode übersetzt
 - Maschinencode wird direkt vom Prozessor ausgeführt
 - mehrfach durchlaufene Programmteile müssen nur ein Mal übersetzt werden
 - nur auf einer bestimmten Rechnerarchitektur lauffähig
 - Bytecode-Interpreter
 - Quellcode wird zur Laufzeit in sog. Bytecode übersetzt
 - Bytecode wird von einem Interpreter (Virtual Machine) ausgeführt
 - Bytecode kann auf verschiedenen Plattformen ausgeführt werden

JAVAQUELLCODE ZU MASCHINENSPRACHE

PLATFORMUNABHÄNGIGKEIT DURCH BYTECODE



BYTECODE UND VIRTUAL MACHINE



WESENTLICHE JAVA-TOOLS

Java-Compiler (javac.exe)

Java virtual Machine (java.exe)

Javadoc

- dient der automatischen Erstellung von Dokumentationen

Class Loader

- lädt Java-Klassen in den Arbeitsspeicher
- bereitet Ausführung von Java-Applikationen vor

Bytecode Verifier

- Prüfung auf syntaktische Korrektheit
- Überprüfung der Klassenhierarchie
- Überprüfung jeder Methode auf strukturelle Gültigkeit
- Datenflussanalyse, um u.a. Typfehler zu vermeiden

WICHTIGE SYSTEMVARIABLEN

PATH

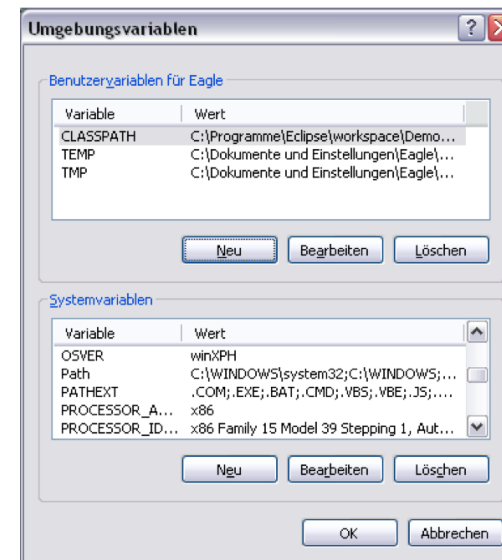
- Verzeichnis, in dem sich die JAVA-Tools befinden

CLASSPATH

- Verzeichnisse, in denen nach Klassen und Paketen gesucht werden soll

JAVA_HOME

- Verzeichnis, in dem das J2SDK installiert wurde



BEISPIEL: HELLO WORLD ÜBER DIE KONSOLE

1. anlegen einer Datei "HelloWorld.java" mit folgendem Quellcode

```
class HelloWorld {  
  
    public static void main (String[] args){  
        System.out.println("Hello to the Java World");  
    }  
}
```

1. Quellcode zu Bytecode kompilieren

```
javac HelloWorld.java
```

1. Ausführen des kompilierten Bytecode in Java Virtual Machine (JVM)

```
java HelloWorld
```

JAVA - KOMMENTARE IM QUELLCODE

Einzeiliger Kommentar

```
// single line comment -
```

Blockkommentar (Mehrzeiliger Kommentar)

```
/*  
multi line comment  
starting with the signs  
  
ending with the signs  
*/
```

Beispiel

```
// HelloWorld class as first small programming example  
class HelloWorld {  
  
    // main method as starting point in Code  
    public static void main (String[] args){  
        /*  
        Implementation of main method  
        prints out "Hello to the Java World"  
        to the console.  
        */  
        System.out.println("Hello to the Java World");  
    }  
}
```


EXKURS: JAVADOC

GENERIERUNG VON DOKUMENTATION AUS JAVAQUELLCODE UND KOMMENTAREN

- Generiert Dokumentation anhand des Quellcodes
- Kommentare mit spezieller Formatierung ("/** ") werden berücksichtigt
- Resultat: Dokumentation im HTML-Format

Beispiel:

```
/** HelloWorld class as first programming example
 * @author Matthias Berg-Neels
 * @version 1.0
 * @since 1.0
 */
class HelloWorld {

    /** main method as starting point for program start
     * @param args String array for parameters from the console
     */
    public static void main (String[] args){

        System.out.println("Hello to the Java World");
    }
}
```

GENERIERUNG DER DOKUMENTATION

```
javadoc HelloWorld.java -html5 -author -version
```

Ergebnis:

[PACKAGE](#) [CLASS](#) [TREE](#) [DEPRECATED](#) [INDEX](#) [HELP](#)

[PREV CLASS](#) [NEXT CLASS](#) [FRAMES](#) [NO FRAMES](#) [ALL CLASSES](#)

SUMMARY: [NESTED](#) | [FIELD](#) | [CONSTR](#) | [METHOD](#) [DETAIL: FIELD](#) | [CONSTR](#) | [METHOD](#)

SEARCH:

Class HelloWorld

java.lang.Object
HelloWorld

```
public class HelloWorld
extends java.lang.Object
```

HelloWorld class as first programming example

Since:
1.0

Version:
1.0

Author:
Matthias Berg-Neels

Constructor Summary

[Constructors](#)

Constructor	Description
<code>HelloWorld()</code>	

Method Summary

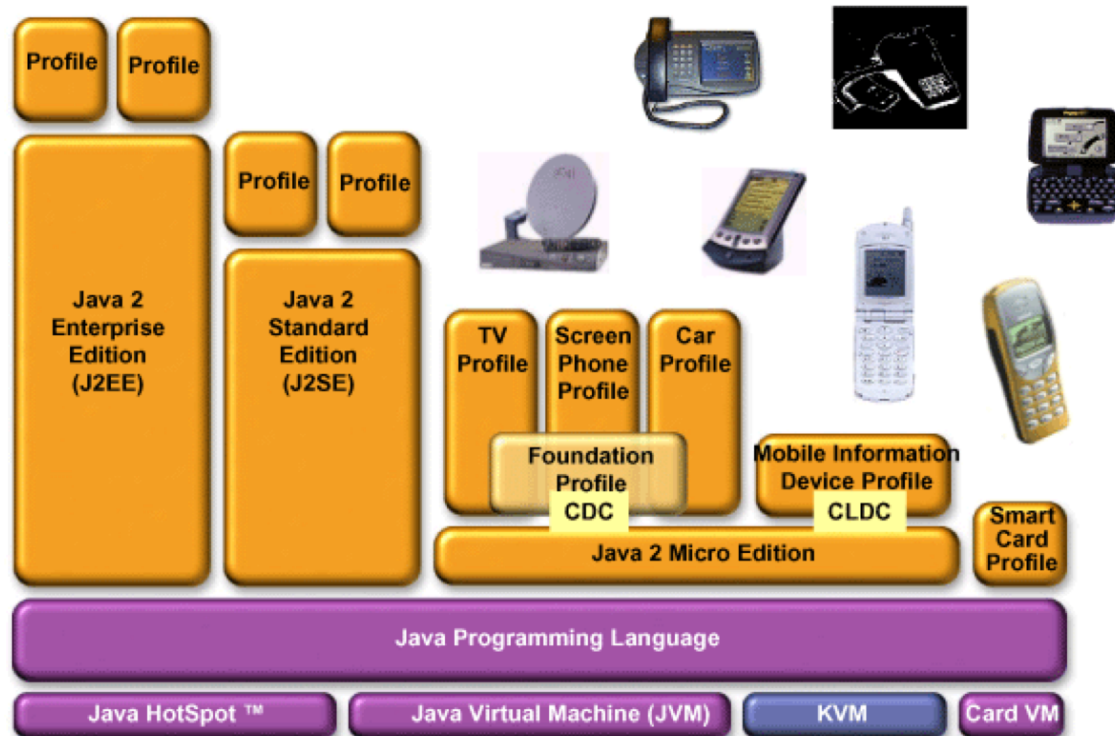
[All Methods](#) [Static Methods](#) [Concrete Methods](#)

Modifier and Type	Method	Description
static void	<code>main(java.lang.String[] args)</code>	main method as starting point for program start

DAS PAKETKONZEPT IN JAVA

- Möglichkeit zur Strukturierung bzw. sinnvollen Sortierung von Klassen
- Pakete sind somit Sammlungen von Klassen
- die Klassen verfolgen einen gemeinsamen Zweck
- jede Klasse ist genau einem Paket zugeordnet
- Paketnamen können aus mehreren Teilen bestehen und hierarchisch aufgebaut sein (vergleichbar mit der Ordnerstruktur im Windows-Explorer)
- eine Klasse kann eindeutig über das Paket und ihren Namen identifiziert werden

FUNKTIONSUMFANG DER JAVA 2™ PLATFORM



FUNKTIONSUMFANG DER JAVA 2™ PLATFORM

- Java 2 Standard Edition beinhaltet das Software Development Kit mit der Standard API zur Entwicklung von Java-Applikationen
- Java 2 Enterprise Edition umfasst neben der J2SE weitere Packages zur serverseitigen Programmierung (Enterprise Java Beans, Servlets, JSP, Java-Mail-API, etc.)
- Java 2 Micro Edition stellt eine funktional kleinere Laufzeitumgebung für mobile Endgeräte (PDAs, Handys, Navigationssysteme, etc.) dar
- Connected Device Configuration (CDC) beinhaltet die komplette JVM und ist in mobilen Systemen integriert
- Connected Limited Device Configurations (CLDC) ist eine J2ME-Bibliothek zur Abdeckung gerätespezifischer Funktionen; ermöglicht die Zusammenarbeit verschiedener Geräte der gleichen Kategorie
- KVM ist die kleinste Laufzeitumgebung und wird für den Einsatz auf Geräten mit beschränkter Speicherkapazität und CPU-Leistung verwendet
- Java Card APIs definieren eine minimale Laufzeitumgebung auf SmartCards

ENTWICKLUNGSUMGEBUNG

INTELLIJ IDEA

- Entwickler: [Jetbrains](#)
- Integrated Development Environment (IDE) für unterschiedliche Programmierspachen und Umgebungen
 - **Java**, Javascript (Node.js), Android, Kotlin, ...
- freie Community Edition
- seit Version 9.0: kostenpflichtige Version (sehr beliebt)
- seit Version 14.0: Decompiler für Java Bytecode
- Erweiterbarkeit durch Plug-Ins
- verschiedene Ableger für weitere Programmiersprachen
 - z.B. Webstorm für PHP

KAPITEL 2

GRUNDLAGEN VON JAVA

KONTROLLFRAGEN

KONTROLLFRAGEN

1. Beschreiben Sie die wesentlichen Eigenschaften von Java!
2. Beschreiben Sie die Funktionsweise eines Compilers!
3. Welche Aufgaben übernimmt der Linker?
4. Nennen Sie unterschiedliche Interpreter-Arten!
5. Welche Rolle spielen Compiler und Interpreter im Umfeld der Programmiersprache Java?
6. Beschreiben Sie den Prozess von der Erstellung des Quellcodes bis zur Ausführung des Programms in der Programmiersprache Java!
7. Nennen Sie drei wesentliche Java-Tools und beschreiben Sie kurz deren Aufgaben!
8. Beschreiben Sie das Paketkonzept der Programmiersprache Java!
9. Welche wesentlichen Systemvariablen kennen Sie im Java-Umfeld?
10. Beschreiben Sie die wesentlichen Unterschiede der verschiedenen Editionen im Rahmen der Java 2™ Platform!
11. Wozu werden die einzelnen Systemvariablen benötigt?

KAPITEL 3

DATENTYPEN

ÜBERSICHT

1. Einführung
2. Grundlagen von Java
3. **Datentypen**
4. Ausdrücke und Anweisungen
5. Objektorientierung
6. Vererbung
7. Interfaces

LERNZIELE

- Sie kennen die unterschiedlichen einfachen Datentypen in Java
- Sie kennen die Wertebereiche der jeweiligen Datentypen
- Sie können Variablen und Konstanten in Java deklarieren
- Sie kennen die unterschiedlichen Literale
- Sie kennen unterschiedliche Standard-Escape-Sequenzen und können diese einsetzen
- Sie kennen die Konvertierungsvorschriften bezüglich der einfachen Datentypen
- Sie können den Aufbau von Arrays beschreiben
- Sie können Arrays in Java deklarieren
- Sie kennen den theoretischen Umgang mit Referenzdatentypen
- Sie kennen die speziellen Referenzdatentypen Array und String

ARTEN VON DATENTYPEN



ARTEN VON DATENTYPEN

- bool'sche Typen sind Wahrheitswerte: True und False
- numerische Typen
 - Byte, Short, Integer und Long: Menge der ganzen Zahlen
 - Double und Float: Menge der reellen Zahlen
- alphanumerisch
 - Char: Menge der vereinbarten Schriftzeichen, z.B. ASCII-Zeichensatz
- komplexe Datentypen
 - String: Verkettung von Character-Werten \Rightarrow Zeichenketten
 - Array: Definition eines n-dimensionalen Feldes
 - Referenzdatentypen: Individuell definierte Datentypen

WERTEBEREICHE UND SPEICHERVERBRAUCH

Typname	Länge in Byte	Wertebereich
boolean	1	<i>true, false</i>
char	2	Alle Unicode-Zeichen
byte	1	-2^7 bis 2^7-1 (-128 bis 127)
short	2	-2^{15} bis $2^{15}-1$ (-32.768 bis 32.767)
int	4	-2^{31} bis $2^{31}-1$ (-2.147.483.648 bis 2.147.483.647)
long	8	-2^{63} bis $2^{63}-1$ (-9.223.372.036.854.775.808 bis 9.223.372.036.854.775.807)
float	4	$\pm 3.40282347 \cdot 10^{38}$
double	8	$\pm 1.79769313486231570 \cdot 10^{308}$

DEKLARATION VON VARIABLEN

- Variablen werden durch Datentyp und Variablennamen deklariert

```
Typname Variablenname;
```

- Beispiele für Variablendeklarationen

```
boolean muede;  
int a;
```

- Beispiele für Deklarationen mit Initialisierung

```
char buchstabe = 'a';  
long zahl = 45768;
```

DEKLARATION VON KONSTANTEN

- Konstanten werden ähnlich wie Variablen deklariert vor den Typnamen wird das Schlüsselwort

```
final gesetztfinal Typname Konstantenname;
```

- Konstanten können nach der Deklaration einmalig mit einem Wert initialisiert werden

```
final double pi = 3.1415926535897932384626433832795;
```

LITERALE

Ein Literal (lateinischen littera "Buchstabe") in der Programmiersprache bezeichnet fest definierte Zeichenfolgen zur Darstellung von Werten für Basis-Datentypen.

NUMERISCHE LITERALE

GANZZAHLEN

Literale für die Familie der Integer-Werte (byte, short, int, long) können in Dezimal-, Oktal- oder Hexadezimalform geschrieben werden

- Dezimalliterale bestehen aus den Ziffern 0 bis 9
- Oktalliterale bestehen aus dem Präfix 0 und den Ziffern 0 bis 7
- Hexadezimalliterale bestehen aus dem Präfix 0x, den Ziffern 0 bis 9 und den Buchstaben A bis F bzw. a bis f
- durch das Suffix l bzw. L wird ein Literal vom Typ long erzeugt

NUMERISCHE LITERALE

FLIESSKOMMAZAHLEN

Literale für Fließkommazahlen float und double

- bestehen aus einem Vorkommateil, dem Dezimalpunkt, einem Nachkommateil, einem Exponenten und einem Suffix
- Unterscheidung zwischen float und double durch das Suffix f bzw. d
- Exponent wird durch ein e bzw. E eingeleitet
- Vorkomma- oder Nachkommateil darf ausgelassen werden, der Exponent und das Suffix sind optional
- ohne Suffix sind Fließkommazahlen immer vom Typ double

ALPHANUMERISCHE LITERALE

- besondere Literale für den Datentyp boolean

true und false

-
- Char-Literale werden grundsätzlich in einfache Hochkommata gesetzt
 - Char-Variablen sind prinzipiell 2 Byte lang, da in char Unicode-Werte gespeichert werden können

```
'a';  
'\u2764';
```

-
- besondere Zeichenliterale stellen die String-Literale dar
 - String-Literale stehen in doppelten Hochkommata

```
"Hier ist eine Zeichenkette"
```

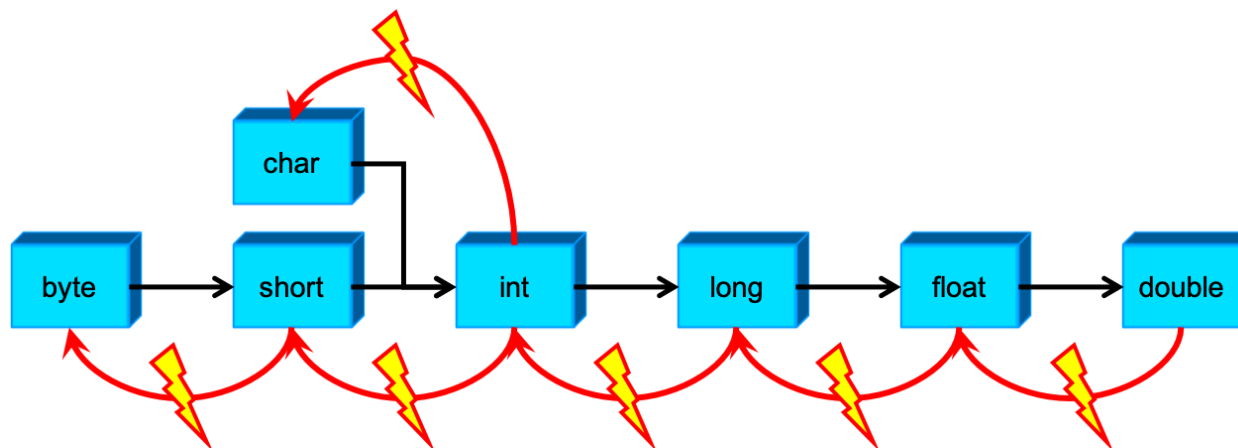
STANDARD-ESCAPE-SEQUENZEN

- Zeichenliterale können Standard-Escape-Sequenzen zur Darstellung von Sonderzeichen beinhalten
- Beispiele:

Zeichen	Bedeutung
<code>\t</code>	Horizontaler Tabulator
<code>\n</code>	Zeilenschaltung (Newline)
<code>\“</code>	Doppeltes Anführungszeichen
<code>\‘</code>	Einfaches Anführungszeichen
<code>\\</code>	Backslash
<code>\uxxxx</code>	Unicodezeichen (xxxx steht für den Hexadezimalwert des Unicodezeichens)

KONVERTIERUNGSREGELN

- generelle Unterscheidung in erweiternde und einschränkende Konvertierung
- es existiert keine Konvertierungsvorschrift für den Datentyp boolean und für die Konvertierung zwischen einfachen und Referenzdatentypen



ARRAYS

- Arrays sind (mehrdimensionale) Feldvariablen, die aus mehreren Elementen bestehen
- alle Elemente eines Arrays gehören dem gleichen Datentyp an
- in Java sind Arrays semidynamisch, d.h. ihre Größe kann zur Laufzeit festgelegt, aber danach nicht mehr verändert werden
- Arrays in Java sind Objekte und bieten verschiedene Methoden
- die Elemente eines Arrays sind bei n Elementen von 0 bis n-1 durchnummeriert
- Zugriffe auf einzelne Elemente von Arrays erfolgen über den numerischen Index
- das Attribut length ist vom Typ Integer und gibt die Anzahl der Elemente eines Arrays zurück

DEKLARATION UND INITIALISIERUNG VON ARRAYS

- die Deklaration eines Arrays entspricht syntaktisch der einer einfachen Variablen
- Unterschied: an den Typnamen oder an den Variablennamen werden eckige Klammern angefügt
- die Initialisierung erfolgt mithilfe des new-Operators oder durch Zuweisung eines Array-Literals
- Beispiele

```
int [] zahl = {1, 2, 3, 4, 5};  
zahl[1] = 7;
```

```
int [][] matrix = new int[3][3];  
matrix[1][2] = 15;
```

```
int [][] matrix = new int[3][];  
matrix[0] = new int[4];
```

```
int [][][] wuerfel = new int[3][3][3];  
wuerfel[2][0][0] = 73;
```

	7			
--	----------	--	--	--

	15	

--	--	--

⋮

		73		

UMGANG MIT REFERENZDATENTYPEN

- im Gegensatz zu einfachen Datentypen handelt es sich bei Referenzdatentypen um komplexe Typen
- zu den Referenztypen zählen
 - Objekte (näheres im Kapitel 5: Objektorientierung)
 - Strings
 - Arrays
- Strings und Arrays sind besondere Objekte
- sowohl bei Strings als auch bei Arrays kennt der Compiler Literale, die den Aufruf des Operators new überflüssig machen
- bei einfachen Datentypen reicht die Deklaration der Variablen aus, während Referenztypen mittels des new-Operators noch erzeugt werden müssen (Ausnahmen Strings und Arrays)
- Referenztypen stellen lediglich einen Verweis auf Objekte dar

KAPITEL 3

DATENTYPEN

KONTROLLFRAGEN

KONTROLLFRAGEN

1. Welche unterschiedlichen Datentypen kennen Sie in Java?
2. Wie lassen sich diese Datentypen klassifizieren?
3. Nennen Sie die numerischen Datentypen der Programmiersprache Java!
Worin liegt der wesentliche Unterschied im Wertebereich?
4. Wie können Variablen und Konstanten in Java deklariert initialisiert werden?
5. Was ist der Unterschied zwischen einer Konstanten und einer Variablen?
6. Erläutern Sie den Begriff „Literal“ am Beispiel der numerischen Literale!
7. Was sind Escape-Sequenzen?
8. Beschreiben Sie die Konvertierungsregeln in Java bzgl. Erweiternder und einschränkender Konvertierungen für einfache Datentypen!
9. Was ist ein Array und wie ist dieses aufgebaut?
10. Welche Aufgabe erfüllt das Attribut length bei einem Array?
11. Worin unterscheidet sich die Deklaration eines Arrays von der Deklaration einer einfachen Variablen?
12. Was sind Referenzdatentypen?

KAPITEL 4

AUSDRÜCKE & ANWEISUNGEN

ÜBERSICHT

1. Einführung
2. Grundlagen von Java
3. Datentypen
4. **Ausdrücke und Anweisungen**
5. Objektorientierung
6. Vererbung
7. Interfaces

LERNZIELE

- Sie kennen die Begriffe Ausdrücke und Anweisungen
- Sie kennen die unterschiedlichen Arten von Operatoren
 - arithmetisch
 - relational
 - logisch
 - Zuweisung
 - sonstige
- Sie kennen die Verzweigungsmöglichkeiten mit der IF- und der SWITCH-Anweisung
- Sie kennen die unterschiedlichen Schleifentypen
 - kopfgesteuert
 - fußgesteuert
 - zählend
- Sie kennen die break- und continue-Anweisung

AUSDRÜCKE

- kleinste ausführbare Einheit in einem Programm
- Ausdrücke haben folgende Aufgaben
 - Variablen Werte zuzuweisen
 - numerische Berechnungen durchzuführen
 - logische Bedingungen zu formulieren
- Ausdrücke bestehen aus mindestens einem Operator und einem oder mehreren Operanden, auf die der Operator angewendet wird
- Unterscheidung der Operatoren nach dem Typ der Operanden
 - arithmetische Operatoren
 - relationale Operatoren
 - logische Operatoren
 - (bitweise Operatoren)
 - Zuweisungsoperatoren
 - sonstige Operatoren

OPERATOREN

ARITHMETISCHE OPERATOREN

Operator	Bezeichnung	Bedeutung
+	Positives Vorzeichen	$+n$ ist gleichbedeutend mit n
-	Negatives Vorzeichen	$-n$ kehrt das Vorzeichen von n um
+	Summe	$a + b$ ergibt die Summe von a und b
-	Differenz	$a - b$ ergibt die Differenz
*	Produkt	$a * b$ ergibt das Produkt
/	Quotient	a / b ergibt den Quotienten
%	Restwert	$a \% b$ ergibt den Rest der ganzzahligen Division von a durch b
++	Präinkrement	$++a$ erhöht a um 1 und ergibt a
++	Postinkrement	$a++$ ergibt a und erhöht a um 1
--	Prädekrement	$--a$ verringert a um 1 und ergibt a
--	Postdekrement	$a--$ ergibt a und verringert a um 1

RELATIONALE OPERATOREN

Operator	Bezeichnung	Bedeutung
==	Gleich	a == b ergibt true, wenn a gleich b ist. Sind a und b Referenztypen, so ist der Rückgabewert true, wenn beide Werte auf dasselbe Objekt zeigen.
!=	Ungleich	a != b ergibt true, wenn a ungleich b ist. Sind a und b Referenztypen, so ist der Rückgabewert true, wenn beide Werte auf verschiedene Objekt zeigen.
<	Kleiner	a < b ergibt true, wenn a kleiner b ist.
<=	Kleiner gleich	a <= b ergibt true, wenn a kleiner oder gleich b ist.
>	Größer	a > b ergibt true, wenn a größer b ist.
>=	Größer gleich	a >= b ergibt true, wenn a größer oder gleich b ist.

LOGISCHE OPERATOREN

Operator	Bezeichnung	Bedeutung
!	Logisches NICHT	!a ergibt false, wenn a wahr ist, und true, wenn a falsch ist.
&&	UND mit Short-Circuit-Evaluation	a && b ergibt true, wenn sowohl a als auch b wahr sind. Ist a bereits falsch, so wird false zurückgegeben und b nicht mehr ausgewertet.
	ODER mit Short-Circuit-Evaluation	a b ergibt true, wenn mindestens einer der beiden Ausdrücke a oder b wahr ist. Ist a bereits wahr, so wird true zurückgegeben und b nicht mehr ausgewertet.
&	UND ohne Short-Circuit-Evaluation	a & b ergibt true, wenn sowohl a als auch b wahr sind. Beide Teilausdrücke werden ausgewertet.
	ODER ohne Short-Circuit-Evaluation	a b ergibt true, wenn mindestens einer der beiden Ausdrücke a oder b wahr ist. Beide Teilausdrücke werden ausgewertet.
^	Exklusiv-ODER	a ^ b ergibt true, wenn beide Ausdrücke einen unterschiedlichen Wahrheitswert haben.

ZUWEISUNGSOPERATOREN

Operator	Bezeichnung	Bedeutung
=	Einfache Zuweisung	$a = b$ weist a den Wert von b zu und liefert b als Rückgabewert.
+=	Additionszuweisung	$a += b$ weist a den Wert von $a + b$ zu und liefert $a + b$ als Rückgabewert.
-=	Subtraktionszuweisung	$a -= b$ weist a den Wert von $a - b$ zu und liefert $a - b$ als Rückgabewert.
*=	Multiplikationszuweisung	$a = b$ weist a den Wert von $a \cdot b$ zu und liefert $a \cdot b$ als Rückgabewert.
/=	Divisionszuweisung	$a /= b$ weist a den Wert von a / b zu und liefert a / b als Rückgabewert.
%=	Modulozuweisung	$a \% = b$ weist a den Wert von $a \% b$ zu und liefert $a \% b$ als Rückgabewert.

SONSTIGE OPERATOREN

- der Fragezeichenoperator ?:
 - ist der einzige dreistellige Operator in Java
 - er besteht aus einem logischen Ausdruck und zwei weiteren Ausdrücken, die entweder numerisch, boolean oder von einem Referenztyp sind.

```
a ? b : c // ==> results in b if a is true or c if a is false
```

- Type-Cast-Operator
 - dient der expliziten Typumwandlung bei einer einschränkenden Konvertierungen
 - (type) a wandelt den Ausdruck a in einen Ausdruck vom Typ *type* um
- String-Verkettung
 - mit dem +-Operator können nicht nur mit numerische Operanden verwendet werden, sondern auch zur Verkettung von Strings
 - a + b ergibt einen verketteten String, wenn einer der Operanden a oder b ein Objekt vom Typ String ist

ANWEISUNGEN

Anweisungen sind elementare Arbeitsschritte

die leere Anweisung

```
;
```

- die einfachste Anweisung in Java
 - kann dort verwendet werden, wo syntaktisch eine Anweisung erforderlich, aber von der Programmlogik nicht sinnvoll ist
-

der Anweisungsblock

```
{  
  Anweisung 1;  
  Anweisung 2;  
  ...  
  Anweisung n;  
}
```

- ist eine Zusammenfassung von Anweisungen
- wird als einzelne Anweisung behandelt und wird dort verwendet, wo syntaktisch nur eine Anweisung erlaubt ist

BEEINFLUSSUNG DES KONTROLLFLUSSES

Der Kontrollfluss (oder Programmablauf) bezeichnet in der Informatik die zeitliche Abfolge der einzelnen Befehle eines Computerprogramms. Der Kontrollfluss ist gewöhnlich durch die Reihenfolge der Befehle innerhalb des Programms festgelegt. Durch Kontrollstrukturen kann von der sequenziellen Abarbeitung abgewichen werden. Hierzu zählen beispielsweise Verzweigungen und Schleifen.

VERZWEIGUNGEN

VERZWEIGUNGEN - IF-ANWEISUNG

die einfache if-Anweisung

```
if (ausdruck)
    anweisung;
```

- *ausdruck* kann aus einem relationalen Operator oder aus mehreren relationalen Operatoren bestehen, die mit logischen Operatoren verknüpft sind
 - *anweisung* wird genau dann ausgeführt, wenn *ausdruck* true ist
-

die if-else-Anweisung

```
if (ausdruck)
    anweisung1;
else
    anweisung2;
```

- *anweisung1* wird ausgeführt, wenn *ausdruck* true ist
- ist *ausdruck* false, wird *anweisung2* ausgeführt

VERZWEIGUNGEN MIT DER IF-ANWEISUNG

die if-else if-Anweisung

```
if (ausdruck1)
    anweisung1;
else if (ausdruck2)
    anweisung2;
else
    anweisung3;
```

- *anweisung1* wird ausgeführt, wenn *ausdruck1* true ist
- ist *ausdruck1* false, wird *ausdruck2* ausgewertet
- ist *ausdruck2* true, wird *anweisung2* ausgeführt
- ist auch *ausdruck2* false, wird *anweisung3* ausgeführt

VERZWEIGUNGEN MIT DER SWITCH-ANWEISUNG

```
switch (ausdruck) {  
    case constant1:  
        anweisung1;  
    case constant2:  
        anweisung2;  
    ...  
    default:  
        default_anweisung;}
```

- bietet die Möglichkeit der Mehrfachverzweigung
- Ablauf
 - der *ausdruck* wird zunächst ausgewertet
 - das Ergebnis wird mit den Konstanten der case-Label verglichen und bei Gleichheit die Anweisung und alle nachstehenden Anweisungen ausgeführt
 - dies kann durch Einsatz einer break-Anweisung verhindert werden
 - jede Konstante darf nur einmal auftauchen
 - gibt es keine passende Konstante, wird das optionale default-Label am Ende der switch-Anweisung angesprungen

SCHLEIFEN

UNTERSCHIEDLICHE SCHLEIFENARTEN

- kopfgesteuerte Schleifen
 - die Abbruchbedingung steht im Schleifenkopf
 - wird auch als abweisende Schleife bezeichnet
 - wird 0, 1 oder n Mal durchlaufen
- fußgesteuerte Schleifen
 - die Abbruchbedingung steht im Schleifenfuß
 - wird auch als offene oder nicht abweisende Schleife bezeichnet
 - wird mind. 1 Mal durchlaufen
- zählende Schleifen
 - besitzt einen Zähler
 - hat i.d.R. eine feste Anzahl an Durchläufen
 - die Abbruchbedingung kann sich in Java nicht nur auf den Zähler beziehen

KOPFGESTEUERTE SCHLEIFEN

```
while (ausdruck)  
    anweisung;
```

- in Java realisiert durch die while-Schleife
- die Abbruchbedingung ausdruck muss als Ergebnis einen Wert vom Typ boolean zurückliefern
- ist das Ergebnis von ausdruck true, wird die Anweisung anweisung; ausgeführt
- liefert ausdruck als Ergebnis false, wird mit der ersten Anweisung nach der Schleife fortgefahren
- ist das Ergebnis von ausdruck gleich zu Beginn false, werden die Anweisungen in der Schleife nie ausgeführt⇒ daher der Begriff: abweisende Schleife

FUSSGESTEUERTE SCHLEIFEN

```
do  
    anweisung1;  
while (ausdruck);
```

- in Java realisiert durch die do-while-Schleife
- zunächst wird *anweisung1* ausgeführt
- erst danach wird das Ergebnis der Abbruchbedingung *ausdruck* geprüft
- ist das Ergebnis von *ausdruck* true, wird die Schleife ein weiteres Mal durchlaufen
- ist das Ergebnis von *ausdruck* false, wird die Schleifenverarbeitung beendet
- da die Bedingung erst nach dem ersten Durchlauf geprüft wird, muss die Schleife mindestens einmal durchlaufen werden ⇒ daher der Begriff: nicht abweisende Schleife

ZÄHLENDE SCHLEIFEN

```
for (init; test; update)
    anweisung1;
```

- in Java realisiert durch die for-Schleife
- der Schleifenkopf besteht aus drei optionalen Ausdrücken
 - der init-Teil wird i.d.R. zur Initialisierung von einem oder mehreren Schleifenzählern verwendet, die nur lokal innerhalb der Schleife bekannt sind
 - der test-Teil bildet die Abbruchbedingung der Schleife
 - anweisung1 wird nur dann ausgeführt, wenn test als Ergebnis true liefert
 - fehlt der test-Teil, setzt der Compiler an diese Stelle die Konstante true
 - im update-Teil werden die Schleifenzähler verändert
- besondere for-Schleife zum Durchlaufen von Feldern (Arrays)

```
for ( Typ Bezeichner : Feld )
```

DIE BREAK- UND CONTINUE-ANWEISUNG

- beide Anweisungen dienen der Änderung des Ablaufs innerhalb von Schleifen
- die break-Anweisung
 - eine break-Anweisung innerhalb einer Schleife führt zum Verlassen der Schleife
 - das Programm wird mit der ersten Anweisung nach der Schleife fortgesetzt
- die continue-Anweisung
 - der aktuelle Schleifendurchlauf wird beendet und das Programm springt zum Ende der Schleife
 - ein neuer Durchlauf der Schleife mit Prüfung der Abbruchbedingung beginnt

LESBARER CODE DURCH EINRÜCKUNG UND CODING-BLOCKS

KORREKTER CODE

schlecht lesbar (gar nicht eingerückt)

```
ausdruck0; if(ausdruck1) anweisung1; else ausdruck2; ausdruck3;
```

besser lesbar (eingerückt)

```
ausdruck0;  
  
if(ausdruck1)  
    anweisung1;  
else  
    ausdruck2;  
  
ausdruck3;
```

KORREKTER CODE

schlecht lesbar (falsch eingerückt)

(dangling-else)

```
if(ausdruck1)
  if(ausdruck2)
    anweisung1;
else
  anweisung2;
```

besser lesbar (korrekt eingerückt)

```
if(ausdruck1)
  if(ausdruck2)
    anweisung1;
else
  anweisung2;
```

besser lesbar (Verzweigungen mit Coding-Blöcken separiert)

```
if(ausdruck1){
  if(ausdruck2){
    anweisung1;
  } else {
    anweisung2;
  }
}
```


KORREKTER CODE

schlecht lesbar (falsch eingerückt)

```
while (ausdruck)
  anweisung1;
  anweisung2;
  anweisung3;
anweisung4;
```

besser lesbar (korrekt eingerückt)

```
while (ausdruck)
  anweisung1;

anweisung2;
anweisung3;
anweisung4;
```

besser lesbar (korrekt eingerückt & separiert mit Coding-Block)

```
while (ausdruck){
  anweisung1;
}

anweisung2;
anweisung3;
anweisung4;
```

KAPITEL 4

AUSDRÜCKE UND

ANWEISUNGEN

KONTROLLFRAGEN & ÜBUNGEN

KONTROLLFRAGEN

1. Was verstehen Sie im Zusammenhang mit Programmierung unter dem Begriff „Ausdruck“?
2. Woraus setzen sich Ausdrücke zusammen?
3. Zählen Sie unterschiedliche Operatoren auf! Unterscheiden Sie dabei die Operatoren nach dem Typ der Operanden!
4. Erläutern Sie den Fragezeichenoperator anhand des folgenden Codings!
`String X = (a == b) ? "Ja" : "Nein";`
5. Definieren Sie den Begriff „Anweisung“ im Sinne der Programmierung!
6. Welche Möglichkeiten bietet Ihnen die Programmiersprache Java, um Verzweigungen zu realisieren?
7. Erläutern Sie den Begriff „dangling else“!

KONTROLLFRAGEN

1. Welche Bedeutung messen Sie der Break-Anweisung im Zusammenhang mit der Switch-Anweisung bei?
2. Nennen Sie die unterschiedlichen Schleifenarten in Java und beschreiben Sie deren Verhalten!
3. Worin besteht der wesentliche Unterschied zwischen einer kopf- und einer fußgesteuerten Schleife?
4. Beschreiben Sie den Schleifenkopf einer For-Schleife!
5. Was bewirken die Break- und die Continue-Anweisung innerhalb einer Schleife?

ÜBUNGEN

1. Implementieren Sie Ihr Struktogramm aus Übung 1 im Kapitel 1. zur Berechnung des größten gemeinsamen Teilers nach Euklid!
2. Implementieren Sie Ihre Pseudocode-Lösung aus Übung 2 im Kapitel 1. zur Berechnung der Fakultät einer Zahl!
3. Implementieren Sie Ihr Struktogramm aus Übung 4 im Kapitel 1. zur Bestimmung der Primzahlen nach dem Sieb des Eratosthenes, wobei der Anwender eine beliebige Zahl eingeben soll. Verwenden Sie dazu folgende Eingabemöglichkeit:

```
import javax.swing.JOptionPane;  
//...  
String s = JOptionPane.showInputDialog("Geben Sie eine Zahl ein:");  
int zahl = Integer.parseInt(s);
```

4. Formulieren Sie eine Anweisung, die zur folgenden semantisch äquivalent ist zu folgender Anweisung ohne Verwendung des Wortes “if” und unter Verwendung logischer Operatoren.

```
return a==b ? false : true;
```

1. Gegeben sind folgende Variablen mit ihren Werten:

```
int a = 10;  
int b = 5;  
boolean z = false;
```

2. Füllen Sie folgende Wahrheitstabelle aus:

Ausdruck	Wahrheitswert
!z	
a < 20	
a == 2*b	
a%b != 0	
(a > b) && z	
(a > b) z	
!(a < b) ^ !z	
(a < b) ((a%3 < b) && !z)	

KAPITEL 5

OBJEKTORIENTIERUNG

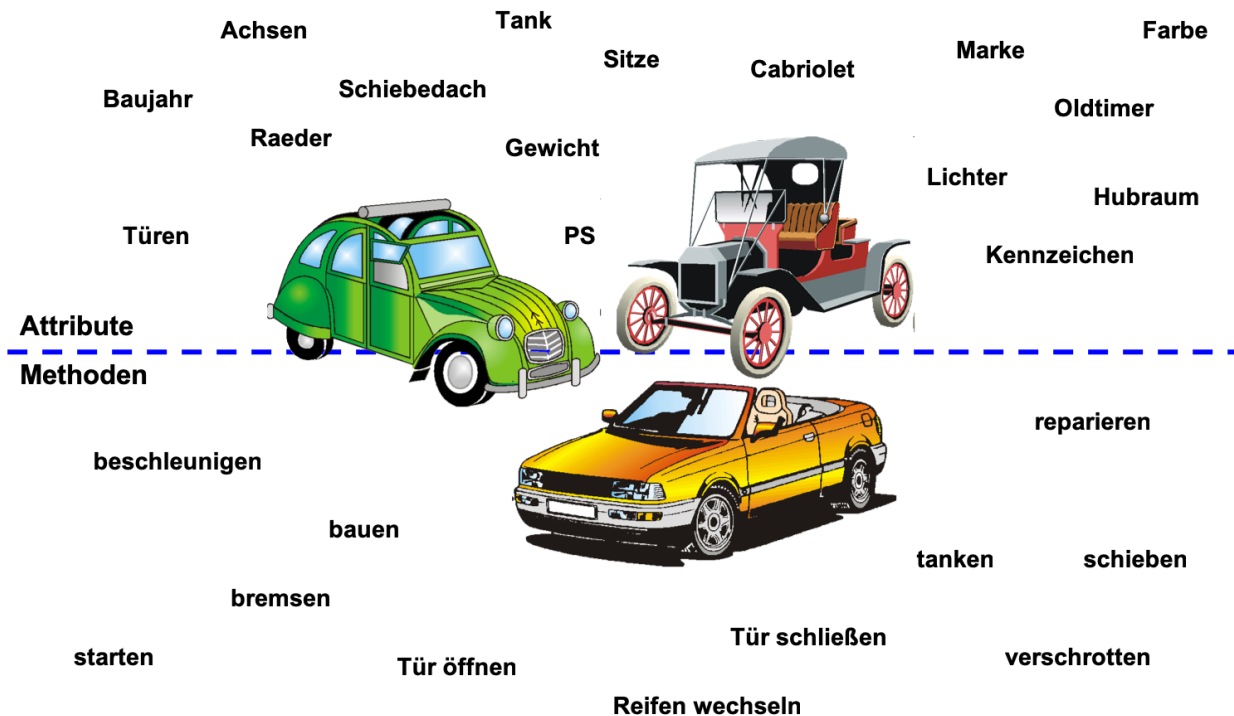
ÜBERSICHT

1. Einführung
2. Grundlagen von Java
3. Datentypen
4. Ausdrücke und Anweisungen
5. **Objektorientierung**
6. Vererbung
7. Interfaces

LERNZIELE

- Sie kennen die Begriffe Klasse, Objekt, Attribut und Methode..
- Sie kennen die Eigenschaften von Attributen und Methoden.
- Sie können Klassen, Attribute und Methoden in der Unified Modelling Language (UML) darstellen.
- Sie können Objekte mithilfe von Konstruktoren erzeugen.
- Sie können das Prinzip der Kapselung im Zusammenhang mit Getter- und Setter-Methoden erläutern.
- Sie kennen die unterschiedlichen Sichtbarkeiten von Attributen und Methoden.
- Sie können Methoden überladen.
- Sie kennen die Begriffe der Klassenattribute und -methoden.
- Sie können Objekte mit dem Garbage Collector zerstören.
- Sie kennen die Begriffe Assoziation, Aggregation und Komposition

EINFÜHRUNG IN DIE OBJEKTORIENTIERUNG



EINFÜHRUNG IN DIE OBJEKTORIENTIERUNG

Klassen

- Klassen bilden den Bauplan (die Schablone) für Objekte
- nach dem Bauplan können mehrere Objekte erzeugt werden

Objekte

- stellen die sog. Instanz einer Klasse dar
- können erzeugt, verändert und zerstört werden
- haben eine Identität und einen Zustand

Attribute

- beschreiben die Eigenschaften von Objekten
- beschreiben den Zustand eines Objektes

Methoden

- beschreiben das Verhalten von Objekten
- stellen die Funktionalität von Objekten dar

ATTRIBUTE UND METHODEN

- Attribute sind Variable oder Konstanten innerhalb eines Objektes
- Attribute werden wie Variablen oder Konstanten deklariert
- in den Methoden werden die Algorithmen zu einem Objekt implementiert
- Methoden können einen Rückgabewert haben
- der Rückgabewert einer Methode kann von einem einfachen oder einem Referenzdatentyp oder vom Typ void sein
- Methoden vom Rückgabewerttyp void haben keinen Rückgabewert
- die Deklaration von Methoden erfolgt nach folgender Syntax

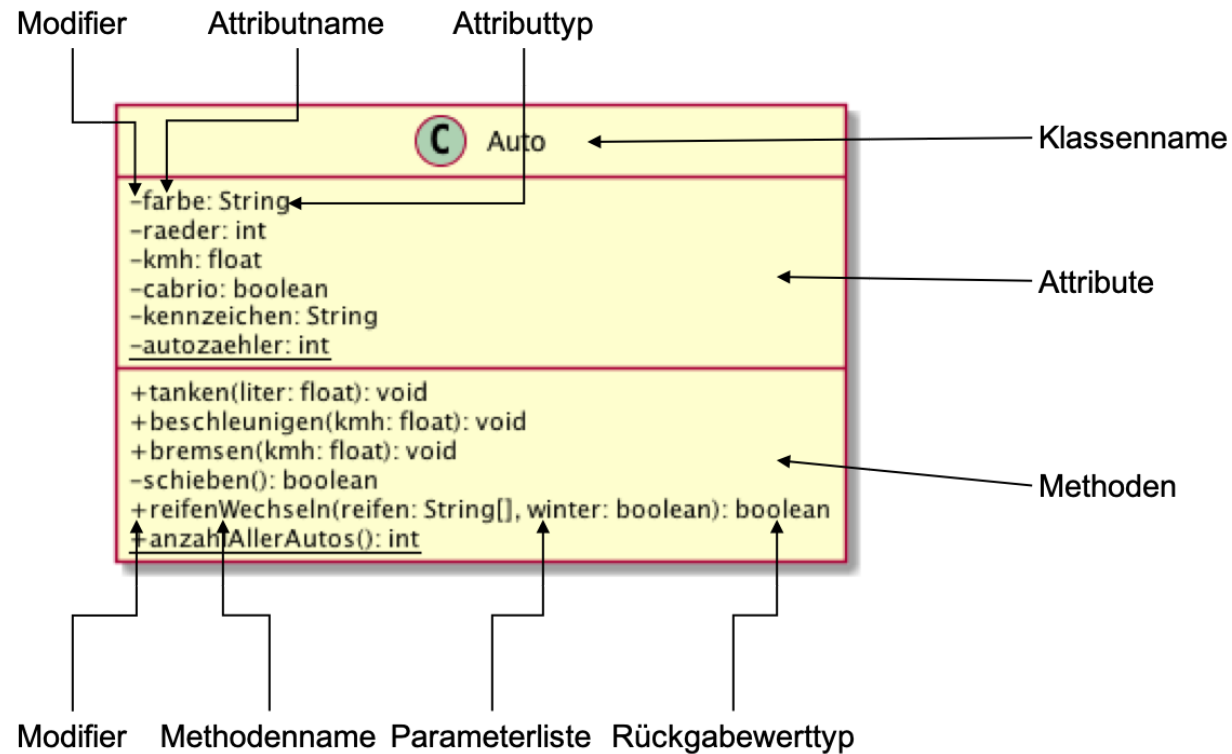
```
[Modifier] Typ Name ([Übergabeparameter]) {  
    Anweisungen;  
}
```

- sowohl Attribute und Methoden haben einen Modifier, der die Sichtbarkeit außerhalb der Klassen festlegt

DARSTELLUNG VON KLASSEN IN DER UML

- UML steht für Unified Modelling Language
- wird im Rahmen der objektorientierten Analyse und im objektorientierten Design eingesetzt
- beschreibt eine standardisierte Sammlung von Diagrammen
- die Diagramme werden unterschieden in
 - statische Diagramme
 - dynamische Diagramme
- Klassen werden durch Klassendiagramme dargestellt
- Klassendiagramme zählen zu den statischen Diagrammen
- in den Klassendiagrammen werden festgelegt
 - der Name der Klasse
 - die Namen und Datentypen der Attribute
 - die Namen und Rückgabewerte der Methoden
 - die Sichtbarkeit von Attributen und Methoden

DARSTELLUNG DER KLASSEN IN DER UML



OBJEKTE ERZEUGEN

- Objekte sind Instanzen einer Klasse
- zum Erzeugen von Objekten muss zunächst eine Klasse definiert werden
 - die Definition einer Klasse beginnt mit dem Schlüsselwort `class`
 - innerhalb der Klasse werden die entsprechenden Attribute und Methoden zu der Klasse deklariert und implementiert
 - die Definition einer Klasse beschreibt also den Aufbau und das Verhalten einer Klasse
- Objekte werden wie folgt erzeugt
 - zunächst wird eine Variable vom Typ der Klasse deklariert
 - mit Hilfe des `new`-Operators wird ein neues Objekt der Klasse instanziiert und muss der Variable zugewiesen werden
 - durch Verwendung des `new`-Operators wird gleichzeitig für das neue Objekt Speicher allokiert
 - mit dem `new`-Operator wird eine spezielle Methode der Klasse implizit aufgerufen, der Konstruktor

KONSTRUKTOREN

- sind spezielle Methoden zum Erzeugen von neuen Objekten einer Klasse
- Konstruktoren tragen den gleichen Namen wie die Klasse
- werden ausschließlich über den new-Operator aufgerufen
- liefern als Ergebnis die Referenz auf das neu geschaffene Objekt zurück
- es existiert ein Standardkonstruktor
 - dieser wird automatisch vom Compiler zur Verfügung gestellt, wenn in der Klassendefinition kein Konstruktor implementiert wurde
 - besitzt keine Übergabeparameter
 - sobald ein Konstruktor in der Klasse implementiert wurde, erzeugt der Compiler keinen Standardkonstruktor mehr
- Konstruktoren können dazu verwendet werden, um die Attribute zu initialisieren

BEISPIEL FÜR DIE IMPLEMENTIERUNG EINER KLASSE

```
package progl.demos.objekt;
class Auto {

    // Deklaration der Attribute
    int ps;
    float kmh;
    String kfzKZ;
    String marke;

    // Implementierung des Konstruktors
    Auto(){
        ps = 75;
        kmh = 0;
        kfzKZ = "XX-XX 0000";
        marke = "Eigenbau";
    }

    // Implementierung der Methoden
    void beschleunigen(float pluskmh){
        kmh += pluskmh;
    }
    void bremsen(float minuskmh){
        if (kmh - minuskmh >= 0){
            kmh -= minuskmh;
        }
    }
}
```

PRINZIP DER KAPSELUNG

- die Kapselung ist ein Programmiergrundsatz in der objektorientierten Programmierung
- es handelt sich dabei um keine Eigenschaft der Programmiersprache Java
- Idee: auf die Attribute eines Objektes wird nicht direkt, sondern über spezielle Methoden zugegriffen
- dazu müssen die Attribute vor der Außenwelt verborgen und vor unerlaubtem Zugriff geschützt werden
- dies geschieht durch die Sichtbarkeitsmodifizier
- Ziel: die Werte der Attribute dürfen nur im Sinne des Entwicklers sinnvoll verändert werden -> Plausibilitätsprüfung
- die speziellen Änderungsmethoden werden als Getter- und Setter-Methoden bezeichnet
 - Getter-Methoden dienen zum Auslesen der Attribute
 - Setter-Methoden werden zum Verändern der Attribute verwendet

SICHTBARKEIT VON ATTRIBUTEN UND METHODEN

private

- nur innerhalb der Klasse sichtbar
- stärkste Form der Kapselung, da auf die Attribute und Methoden nur innerhalb der Klasse zugegriffen werden kann

protected

- nur innerhalb eines Paketes und in Subklassen (siehe Kapitel 6: Vererbung) sichtbar

default

- nur innerhalb des Paketes sichtbar

public

- von überall sichtbar
- normalerweise sind die Getter- und Setter-Methoden öffentlich, um auf private Attribute zuzugreifen

BEISPIEL FÜR GETTER- UND SETTER-METHODEN

```
package progl.demos.objekt;
class Auto {

    // Deklaration der gekapselten Attribute
    private int ps;
    private float kmh;
    private String kfzKZ;
    private String marke;

    // Getter- und Setter-Methoden
    public String getKfzKZ() {
        return kfzKZ;
    }

    public void setKfzKZ(String kfzKZ) {
        this.kfzKZ = kfzKZ;
    }

    public float getKmh() {
        return kmh;
    }

    public void setKmh(float kmh) {
        this.kmh = kmh;
    }
}
```


ZUGRIFF AUF ATTRIBUTE UND METHODEN

- auf Methoden und Attribute wird in der Punktnotation zugegriffen

```
objektname.methode(Übergabeparameter);  
objektname.attribut;
```

- Voraussetzung: die Sichtbarkeit der Methoden und Attribute lässt den direkten Zugriff zu
- call by value
 - alle Parameter werden in Java mit call by value übergeben
 - Änderungen der Werte innerhalb der Methoden haben keinen Einfluss auf den Übergabeparameter
- call by reference
 - werden Referenzdatentypen (Objekte) übergeben, steht in der Methode die Referenz auf das Originalobjekt zur Verfügung
 - alle Methoden und Attribute zum Originalobjekt stehen in der Methode zur Verfügung
 - Änderungen der Attribute finden somit innerhalb des Originalobjektes statt

BEISPIEL FÜR METHODEN- UND ATTRIBUTZUGRIFFE

```
package progl.demos.objekt;
class Auto {

    // Deklaration der Attribute
    private int ps;
    private float kmh;
    private String kfzKZ;
    private String marke;
    public int tueren;

    // Getter- und Setter-Methoden
    public String getKfzKZ() {
        return kfzKZ;
    }

    public void setKfzKZ(String kfzKZ) {
        this.kfzKZ = kfzKZ;
    }

    public float getKmh() {
        return kmh;
    }

    public void setKmh(float kmh) {
        this.kmh = kmh;
    }
}
```

BEISPIEL FÜR METHODEN- UND ATTRIBUTZUGRIFFE II

```
package progl.demos.objekt;
class AutoTest {
    public static void main(String[] args) {

        Auto bmw = new Auto();
        Auto audi = new Auto();

        bmw.tueren = 5;
        audi.tueren = 3;

        bmw.setKfzKZ("HD-XX 321");
        audi.setKmh(135.7f);

        System.out.println("Der BMW hat das
            Kennzeichen: " + bmw.getKfzKZ());

        System.out.println("Der Audi fährt: " +
            audi.getKmh());
    }
}
```

ÜBERLADENE METHODEN

- Methoden mit dem gleichen Namen werden innerhalb einer Klasse mehrmals definiert
- die Methoden unterscheiden sich dabei in der Anzahl und/oder in der Typisierung der Übergabeparameter
- die Modifier können dabei unterschiedliche Sichtbarkeiten zulassen
- Ziel: gleichnamige Operationen können mit unterschiedlichen Datentypen als Parameter versorgt werden
- gleichnamige Operationen können unterschiedliche Funktionalität zur Verfügung stellen
- auch Konstruktoren können überladen werden

BEISPIEL FÜR ÜBERLADENE METHODEN

```
package progl.demos.objekt;
class Auto {

    // Deklaration der gekapselten Attribute
    private int ps;
    private float kmh;
    private String kfzKZ;
    private String marke;

    // überladene Konstruktoren und Methoden
    Auto(){
        ps = 75; kmh = 0;
        kfzKZ = "XX-XX 0000"; marke = "Eigenbau";
    }

    public Auto(int ps, float kmh, String kfzKZ, String marke){
        this.ps = ps; this.kmh = kmh;
        this.kfzKZ = kfzKZ; this.marke = marke;
    }

    void beschleunigen(float pluskmh){
        kmh += pluskmh;
    }
    protected void beschleunigen(){
        kmh+= 10;
    }
}
```

KLASSENATTRIBUTE UND –METHODEN

- Klassenattribute und –methoden existieren unabhängig von einer Instanz einer Klasse
- ohne das ein Objekt existiert können diese verwendet werden
- sie werden durch den Modifier static als Klassenattribut bzw. –methode definiert
- ZU beachten: static-Methoden können nur auf static-Attribute zugreifen, und nicht auf Instanzattribute und -methoden
- auf Klassenattribute und –methoden wird ebenfalls in der Punktnotation über den Klassennamen zugegriffen

BEISPIEL FÜR KLASSENATTRIBUTE UND -METHODEN

```
package progl.demos.objekt;
class Auto {

    // Deklaration der gekapselten Attribute
    private int ps;
    private float kmh;
    private String kfzKZ;
    private String marke;
    private static int autoZaehler = 0;

    // Getter- und Setter-Methoden
    Auto(){
        autoZaehler++;
        ps = 75;
        kmh = 0;
        kfzKZ = "XX-XX 0000";
        marke = "Eigenbau";
    }

    public static int getAutoZaehler() {
        return autoZaehler;
    }

    public static void setAutoZaehler(int autoZaehler) {
        Auto.autoZaehler = autoZaehler;
    }
}
```

BEISPIEL FÜR KLASSENATTRIBUTE UND -METHODEN II

```
package progl.demos.objekt;
class AutoTest {
    public static void main(String[] args) {

        System.out.println(Auto.getAutoZaehler());

        Auto bmw = new Auto();
        Auto audi = new Auto();

        System.out.println(Auto.getAutoZaehler());

        bmw.tueren = 5;
        audi.tueren = 3;

        bmw.setKfzKZ("HD-XX 321");
        audi.setKmh(135.7f);

        System.out.println("Der BMW hat das
            Kennzeichen: " + bmw.getKfzKZ());

        System.out.println("Der Audi fährt: " +
            audi.getKmh());
    }
}
```


OBJEKTE LÖSCHEN MIT DEM GARBAGE-COLLECTOR

- nicht mehr benötigte Objekte belasten den Speicher und müssen daher „eingesammelt“ werden
- diese Aufgabe übernimmt der Garbage Collector
- benötigte Objekte sind dadurch gekennzeichnet, dass sie noch referenziert sind (reachable)
- sobald keine Referenzvariable mehr auf das Objekt verweist, wird das Objekt vom Garbage Collector zerstört (unreachable)
- Java verfügt über eine automatische Garbage Collection
- der Garbage Collector in Java startet, wenn die Virtual Machine für neue Objekte Speicherplatz benötigt
- explizit kann der Garbage Collector auch über den Befehl `System.gc();` gestartet werden
- der Garbage Collector ruft den Destruktor eines Objektes
- Destruktoren sind parameterlose Methoden mit dem Namen

```
finalize();
```

BEZIEHUNGEN ZWISCHEN OBJEKTEN

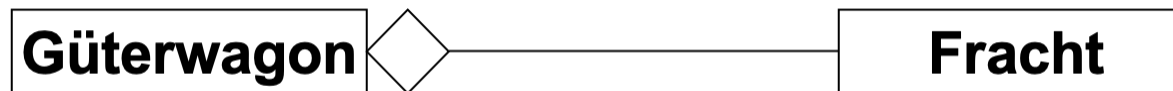
ASSOZIATION

- beschreibt die Struktur einer Menge von Beziehungen zwischen Objekten
- binäre Assoziationen beschreiben die Beziehung zwischen je zwei Klassen
- Assoziationen können benannt werden, durch eine verbale Beschreibung der Beziehung
- die Darstellung in der UML erfolgt durch eine einfache Verbindungslinie zwischen den Klassen



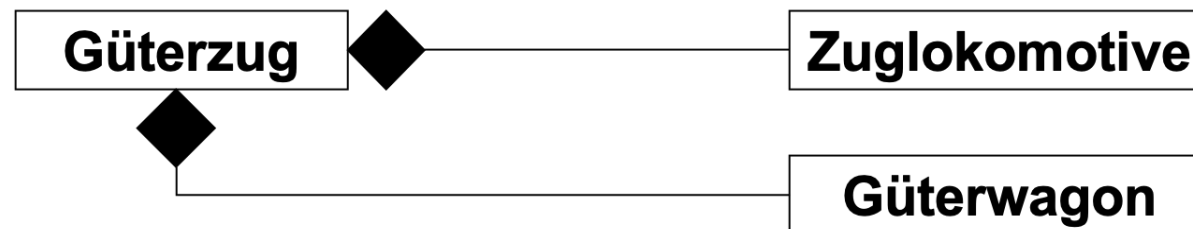
AGGREGATION

- Aggregationen stellen eine spezielle Form der Assoziation dar
- Aggregationen stellen eine „Teile-Ganzes-Beziehung“ oder „Besteht-aus-Beziehung“ dar
- Aggregationen beschreiben keine existentielle Abhängigkeiten
- Beispiel: die Beziehung zwischen einem Güterwagon und der Fracht; der Wagon existiert auch ohne Fracht
- die Notation in der UML erfolgt durch eine Linie mit einer Raute am Ende, wobei die Raute bei der Aggregatsklasse (dem Ganzen) angesiedelt ist



KOMPOSITION

- die Komposition ist eine spezielle Form der Aggregation
- Kompositionen sind „strenger“ als Aggregationen
- es handelt sich ebenfalls um eine „Teile-Ganzes-Beziehung“
- die Existenz des Ganzen ist im Unterschied zur Aggregation von der Existenz des einzelnen Teils abhängig
- Beispiel: ein Güterzug kann nur dann existieren, wenn mind. eine Zuglokomotive und mind. ein Güterwagen existiert
- die Darstellung erfolgt analog der Aggregation nur mit einer ausgefüllten Raute



KAPITEL 5

OBJEKTORIENTIERUNG

KONTROLLFRAGEN & ÜBUNGEN

KONTROLLFRAGEN I

1. Grenzen Sie die Begriffe Klasse und Objekt voneinander ab!
2. Was beschreiben Attribute und Methoden?
3. Wie werden Klassen in der UML dargestellt?
4. Wie werden in Java Objekte erzeugt? Welche Rolle spielen dabei die Konstruktoren einer Klasse?
5. Erläutern Sie den Begriff des Konstruktors!
6. Beschreiben Sie das Konzept der Kapselung in der objektorientierten Programmierung!
7. Welche unterschiedlichen Sichtbarkeitsmodifizier sind Ihnen bekannt? Beschreiben Sie die Sichtbarkeit jedes Modifiers!
8. Beschreiben Sie den Zugriff auf Instanzattribute und –methoden! Welche Rolle spielen dabei die Sichtbarkeitsmodifizier?
9. Unterscheiden Sie die Begriffe „call by value“ und „call by reference“!

KONTROLLFRAGEN II

1. Was versteht man unter dem Begriff „überladen von Methoden“?
2. Worin unterscheiden sich Klassenattribute und –methoden von Instanzattributen und –methoden?
3. Wie können Klassenmethoden auf den Instanzenkontext zugreifen?
Beschreiben Sie zwei Lösungsansätze!
4. Erläutern Sie das Prinzip der Garbage Collection in Java!
5. Was sind Destruktoren und wie werden Sie aufgerufen?
6. Nennen Sie unterschiedliche Klassenarten in Java!
7. Erläutern Sie die Begriffe Assoziation, Aggregation und Komposition! Wie werden die unterschiedlichen Beziehungen in der UML dargestellt?

ÜBUNGEN

(SIEHE PDF)

ÜBUNG 1

Gegeben ist folgendes UML-Diagramm einer Klasse Haus:

- Bei den Setter-Methoden soll die Plausibilität der übergebenen Werte überprüft werden (z.B. keine leeren Strings, keine negativen Postleitzahlen, keine negative Anzahl an Türen, Fenstern oder Etagen, eine minimale Wohnfläche größer 100 und kleiner 500, usw.). Schreiben Sie zusätzlich eine Testklasse HausTest, in der Sie 3 Hausobjekte erzeugen und in einem Array speichern. Geben Sie alle Hauseigenschaften der im Array gespeicherten Hausobjekte innerhalb einer For-Schleife aus.

ÜBUNG 2

Erweitern Sie die Klasse Haus um weitere Konstruktoren. Es soll zu jedem Attribut ein eigener Konstruktor zur Verfügung gestellt werden. Außerdem soll ein Konstruktor zur Verfügung stehen, der alle Attribute entgegen nimmt.

ÜBUNG 3

Erweitern Sie die Klasse Haus aus Übung 1 um ein statisches Attribut objCnt vom Typ Integer mit dem Initialwert 0 und die statische Methode getObjCnt() vom Typ Integer. Ändern Sie Ihren Konstruktor so ab, dass objCnt um 1 erhöht wird, sobald ein neues Objekt erzeugt wird. Geben Sie in der Klasse HausTest nach der Ausgabe der Eigenschaften der Hausobjekte die Anzahl der erzeugten Objekte aus.

ÜBUNG 4

Erweitern Sie Ihre Klasse Haus um die `finalize()`-Methode. Dekrementieren Sie `objCnt` um 1, wenn ein Objekt gelöscht wird. Löschen Sie zum Test am Ende Ihrer Klasse HausTest ein Hausobjekt und geben Sie die Anzahl der vorhandenen Hausobjekte erneut aus.

ÜBUNG 5

Gegeben ist das folgende Diagramm, dass die Assoziationen, Aggregationen und Kompositionen zwischen den Klassen abbildet.

1. Nennen Sie die Klassen und die Beziehungsarten, die zwischen den Klassen vorherrschen.
2. Wie können die Beziehungen sinnvoll realisiert werden? Erweitern Sie die nachstehenden Klassendiagramme um entsprechende Attribute oder Methoden!
3. Implementieren Sie die einzelnen Klassen und berücksichtigen Sie dabei die Beziehungen.
4. Implementieren Sie eine Testklasse, um einen Güterzug zu erstellen, ihm einen Fahrer zuzuordnen und die Güterwagons mit Fracht zu beladen. Geben Sie anschließend über die jeweiligen Getter-Methoden die Informationen zum Fahrer, dem Güterzug und der geladenen Fracht aus.

KAPITEL 6

VERERBUNG

KONTROLLFRAGEN & ÜBUNGEN

KONTROLLFRAGEN I

1. Beschreiben Sie das objektorientierte Konzept der Vererbung!
2. Erläutern Sie die Begriffe Superklasse, Subklasse und Vererbungshierarchie!
3. Beschreiben Sie die Darstellung der Vererbung in der UML mithilfe eines kleinen Beispiels!
4. Was ist die Besonderheit in der Vererbung bei Java und wie ist die Vererbung syntaktisch in Java realisiert?
5. Beschreiben Sie die wesentlichen Eigenschaften der Klasse Object und ihre besondere Rolle in der Vererbungshierarchie in Java?
6. Beschreiben Sie das Konzept des Überschreibens von Methoden!
7. Was bewirken die Modifier abstract und final in Bezug auf Klassen?
8. Welche Auswirkungen haben die Modifier abstract und final bei Methoden?

KONTROLLFRAGEN II

1. Wozu wird der Ausdruck `super` in der Vererbung benötigt?
2. Was stellt der Ausdruck `this` dar?
3. Beschreiben Sie das Konzept des narrowing und widening Cast!
4. Beschreiben Sie das Konzept des Polymorphismus in der objektorientierten Programmierung anhand eines einfachen Beispiels!
5. Welche Möglichkeiten haben Sie, um in Java Objekte zu kopieren? Worin besteht der Unterschied in den beiden Verfahren?

ÜBUNGEN

KAPITEL 7

INTERFACES

ÜBUNGEN

ÜBUNGEN