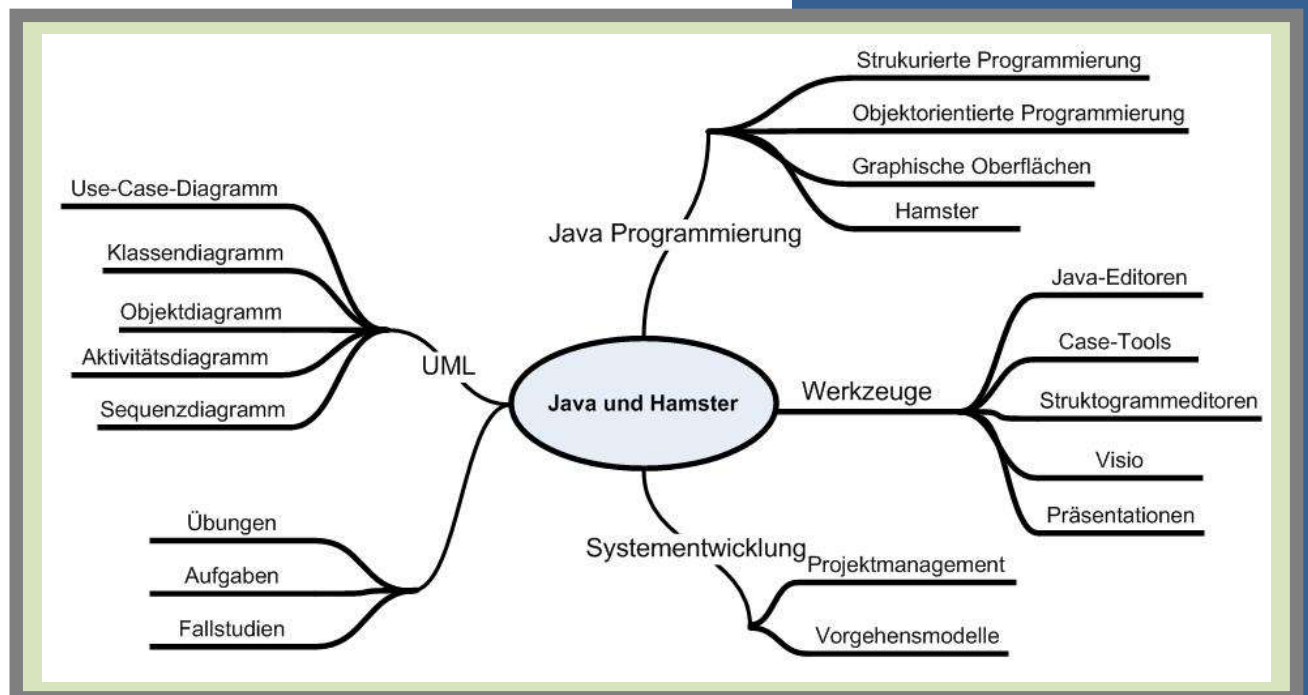


Skript für den Informatikunterricht an der



Max-Weber-Schule



Teil A: Programmieren Lernen mit dem Java-Hamstermodell

Teil B: Strukturiertes Programmieren mit Java und dem Java-Editor

Teil C: Objektorientierte Programmierung mit Java und UML

Teil D: Graphische Benutzeroberflächen (GUI)

Jochen Pellatz



Version 4.1 (2019)



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



Teil A. Einführung in die Hamsterprogrammierung

Prozedurale Hamsterprogrammierung

Das Hamstermodell ist ein auf der Programmiersprache JAVA basierendes Werkzeug, welches die Grundlagen der Programmierung auf einfache und anschauliche Weise vermittelt.

Der Hamster wurde an der Universität Oldenburg von Dietrich Bowles entwickelt.

Die Syntax der Hamstersprache ist an den Programmiersprachen JAVA und C++ orientiert.

Mit der Version 2 bietet der Hamster auch die Möglichkeit, dass objektorientierte Programmieren zu erlernen.

Die gesamte Software für das Hamstermodell ist frei zugänglich. Programm und Installationsanleitung finden sich unter www.java-hamster-modell.de.

Einige Ideen zu diesen Skript stammen von dem Kollegen Ulrich Helmich, der auf seiner Webseite www.u-helmich.de einen Hamsterkurs veröffentlicht hat.

0. Installationshinweise und Funktionsweise

Installation

Laden Sie die aktuelle Version des Hamstersimulators von der angegebenen Internetseite.

Folgen Sie den Installationshinweisen. Zuerst muss eine Java-Laufzeitumgebung auf Ihrem Rechner installiert werden, ohne die der Hamstersimulator nicht funktioniert.

Der Hamstersimulator wird mit der Datei **hamstersimulator.bat** oder **hamstersimulator.jar** gestartet. Beide Dateien befinden sich im Unterverzeichnis **hamstersimulator-v29-01**.

Funktionsweise

Ein Hamsterfeld kann unter mit der Endung **.ter** gespeichert werden. Bsp. *territorium1.ter*

Ein im Editor erstelltes Hamsterprogramm wird mit der Endung **.ham** gespeichert. Bsp. *Programm1.ham*.

Nach erfolgreicher Compilierung entstehen zwei neue Programme mit der Endung **.class** und **.java** (Also hier: *Programm1.java* und *Programm1.class*).

Soll ein fertiges Hamsterprogramm geladen werden, dann muss das Programm mit der Endung **.class** aufgerufen werden.

Übersicht über die Hamster-Befehle

Funktion	Beschreibung	Typ
<code>vor()</code>	Der Hamster geht genau 1 Feld weiter	void
<code>linksUm()</code>	Der Hamster dreht sich um 90° nach links	void
<code>nimm()</code>	Der Hamster nimmt ein Korn auf	void
<code>gib()</code>	Der Hamster legt ein Korn ab	void
<code>vornFrei()</code>	Liefert TRUE, falls der Hamster nicht vor einer Wand steht	boolean
<code>kornDa()</code>	Liefert TRUE, falls das Feld, auf dem der Hamster gerade steht, mindestens ein Korn enthält.	boolean
<code>maulLeer()</code>	Liefert TRUE, falls der Hamster kein Korn im Maul hat.	boolean



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



1. Erste Schritte

Hinweise zu den Aufgaben des Skriptes

Legen Sie einen Ordner mit ihrem Namen und Anfangsbuchstaben ihres Vornamens an.
Bsp.: Sie heißen Sebastian Weber → Name ihres Ordners: *WeberS*

Schreiben Sie in die oberste Reihe jedes Hamsterprogrammes ihren Namen als Kommentar.
Ein Kommentar für eine Zeile beginnt mit //

Bsp.: // Sebastian Weber Aufgabe 1

Speichern Sie die Aufgaben und Territorien unter der Aufgabennummer in ihrem Ordner ab.
Bsp.: *aufgabe1.ham* und *aufgabe1.ter*

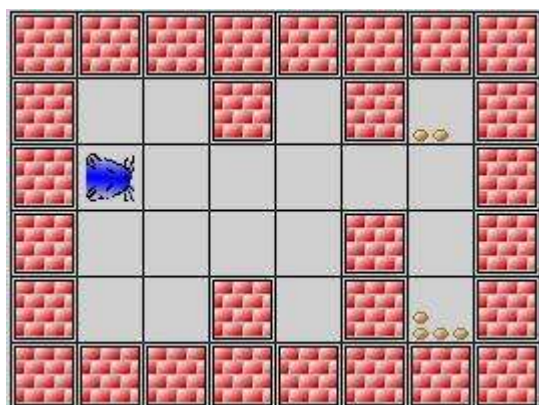
Verwenden Sie innerhalb des Dateinamens keine Leerzeichen und Sonderzeichen. Der Name sollte immer mit einem Buchstaben beginnen.

Gelöste Aufgaben werden mit Punkten bewertet. Die Punkte können nur vergeben werden, wenn Sie sich an obige Regeln halten. Zum ‚Bestehen‘ des Hamsterkurses ist eine bestimmte Anzahl an Punkten erforderlich.

Um der angeborenen Trägheit vieler Schüler entgegenzuwirken, die sich fertige Aufgaben einfach von Mitschülern in ihren Ordner kopieren (wobei sie hoffentlich so schlau sind, den Namen in der Kommentarzeile zu ändern), werde ich mir die Lösungen von Zeit zu Zeit von Schülern persönlich erläutern lassen.

Aufgabe 1 (1 Punkt)

Erstellen Sie folgendes Hamsterterritorium und speichern Sie es in Ihrem Ordner unter *aufgabe1.ter*



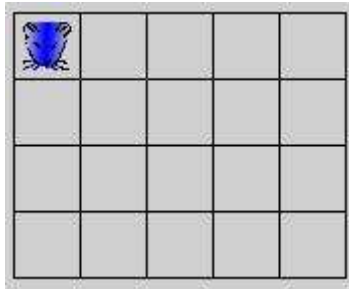


Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



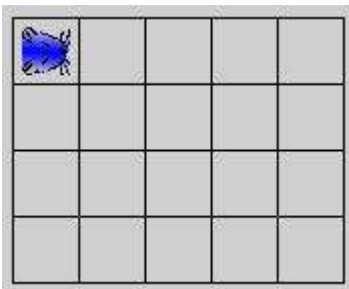
Aufgabe 2 (1 Punkt)

Erzeugen Sie ein Territorium mit 5 Spalten und 4 Zeilen. Der Hamster steht in der linken oberen Ecke mit Blickrichtung Süd. Lassen Sie den Hamster ein Mal um das ganze Feld bis zu seinem Ausgangspunkt laufen.



Aufgabe 3 (1 Punkt)

Wie Aufgabe 2. Der Hamster steht jedoch in Blickrichtung Ost.



2. Prozeduren

Sicher ist Ihnen aufgefallen, dass Aufgabe 3 etwas aufwändig ist, weil der Hamster sich jetzt in jeder Ecke nach rechts drehen muss. Da es aber in der Hamstersprache keine Anweisung *rechtsUm()* gibt, müssen wir dies mit einer dreifachen Linksdrehung lösen. Wenn dies nun häufiger vorkommt, ist dies ziemlich viel Schreibarbeit. Dafür gibt es nun die Möglichkeit eine **Prozedur** zu verwenden.

Mit einer Prozedur schreiben wir uns so zu sagen eine neue Anweisung, die aus mehreren Befehlen der Hamstersprache besteht. Wir kennen bereits die Prozedur *main()*, die jedes Hamsterprogramm enthält. Ähnlich sieht jetzt unsere neue Prozedur *rechtsUm()* aus. Bei der Vergabe des Namens für eine Prozedur sollten wir uns an die Java-Konvention halten:

Anfangsbuchstabe des ersten Wortes klein, Anfangsbuchstabe der folgenden Worte groß.

Bsp.: *linksUm()* *rechtsUm()* *sucheKorn()* *kommNachHaus()*

Der Aufbau einer Prozedur ist immer ähnlich:

```
void Name der Prozedur ( )  
{  
    Anweisungen;  
}
```

es muss immer ein Klammerpaar folgen
Block auf
die Anweisungen der Prozedur stehen zwischen
Blockklammern
Block zu



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



Hier nun der Quellcode des kompletten Programms zu Aufgabe 3 mit einer Prozedur *rechtsUm()*:

```
void main( )
{
    vor( ); vor( ); vor( ); vor( );
    rechtsUm( );
    vor( ); vor( ); vor( );
    rechtsUm( );
    vor( ); vor( ); vor( ); vor( );
    rechtsUm( );
    vor( ); vor( ); vor( );
    rechtsUm( );
}

void rechtsUm( )
{
    linksUm( ); linksUm( ); linksUm( );
}
```

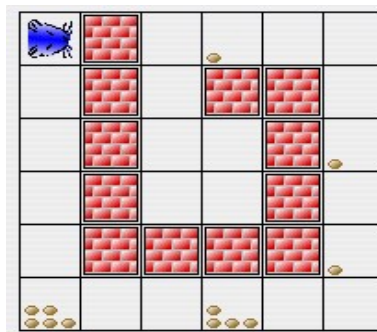
vor
vor
vor
vor
rechts um
vor
vor
vor
rechts um
vor
vor
vor
rechts um
vor
vor
vor
rechts um

Darstellung als
Struktogramm

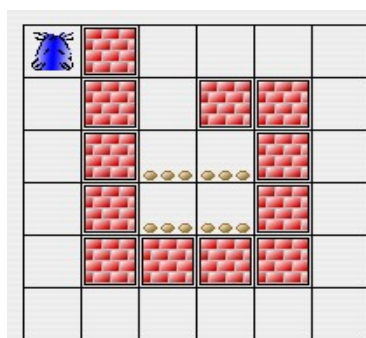
„lineare Struktur“

Aufgabe 4 (3 Punkte) (ohne Fleiß kein Preis)

Erstellen Sie ein neues Territorium und speichern Sie es in Ihrem Ordner unter einem neuen Namen ab:



Schreiben Sie nun ein Programm unter Verwendung der Prozedur *rechtsUm()*, welches zu folgender Situation führt:





Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



3. Wiederholungskonstrukte (Schleifen)

Beispiel

Der Hamster steht an der linken Wand mit Blickrichtung nach Ost. Er soll bis zu nächsten Wand laufen, kehrt machen und zum Ausgangspunkt zurück laufen.

Jetzt haben wir ein Problem: Wenn wir die Größe des Hamsterterritoriums nicht kennen, wissen wir nicht, wie oft der Hamster vor gehen soll. Geht er zu oft vor, läuft er gegen die Wand und stirbt.

Die Lösung des Problems besteht darin, dass wir den Hamster die Anweisung *vor()* so lange ausführen lassen, wie das Feld vor ihm frei ist. Um dieses zu prüfen, gibt es die Funktion *vornFrei()* in der Hamstersprache.

Frei übersetzt könnten wir dem Hamster jetzt folgendes mitteilen:

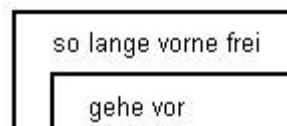
So lange das Feld vor dir frei ist, laufe vor!

In die Hamstersprache übersetzt sieht das so aus:

```
while (vornFrei() )
{
    vor();
}
```

Die Anweisung *vor()* wird nun so lange ausgeführt, wie die Bedingung in der Klammer erfüllt ist.

Die Darstellung einer while Schleife im Struktogramm sieht so aus:

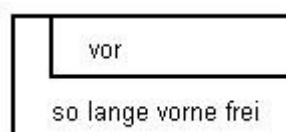


Aufgabe 5 (2 Punkte)

Der Hamster steht in der linken oberen Ecke eines beliebig großen Territoriums mit Blickrichtung Ost. Er soll analog zu Aufgabe 3 einmal um das ganze Feld laufen bis zu seinem Ausgangspunkt.

In der Programmierung gibt es noch andere Schleifen. Insbesondere ist hier die *do ...while* – Schleife und die *for* – Schleife zu nennen.

Die *do...while* Schleife funktioniert ähnlich wie die *while*- Schleife. Die Prüfung der Bedingung erfolgt aber erst am Ende, so dass die Schleife mindestens ein Mal durchgeführt wird.



Die *for* – Schleife wird später behandelt.



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



4. Verzweigungen – if ... else

In jeder Programmiersprache gibt es die Möglichkeit, bestimmte Teile des Quelltextes nur dann ausführen zu lassen, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Man spricht hier auch von Verzweigungen oder bedingten Anweisungen.

Beispiel

```
if(vornFrei())  
    vor();  
else  
    linksUm();
```



In Java werden solche Verzweigungen im Programmfluss mit Hilfe von IF-ELSE-Anweisungen realisiert.

Die Struktogrammdarstellung einer Verzweigung ist oben dargestellt.

Betrachten wir noch einige Quelltextbeispiele für korrekte IF-ELSE-Anweisungen:

```
if (vornFrei()) vor();
```

Ein sehr einfaches Beispiel. Der Hamster geht vorwärts, wenn vor ihm ein Feld frei ist.

```
if (! vornFrei())  
{  
    linksUm();  
    linksUm();  
}
```

Wieder sehr einfach. Diesmal werden allerdings zwei Anweisungen ausgeführt, wenn die Bedingung erfüllt ist. Das Zeichen ! bedeutet 'nicht' und kehrt die Bedingung um.

```
if (vornFrei())  
    vor();  
else  
{  
    linksUm();  
    if (vornFrei()) vor();  
}
```

Ein etwas komplizierteres Beispiel mit der ELSE-Variante. Im IF-Zweig steht nur eine einzelne Anweisung, daher sind keine geschweiften Klammern notwendig. Im ELSE-Zweig stehen zwei Anweisungen, daher sind Klammern erforderlich. Und noch etwas Neues: Im ELSE-Zweig ist die zweite Anweisung wiederum eine IF-Anweisung. Wir dürfen IF- bzw. IF-ELSE-Anweisungen also schachteln.



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



Es können auch mehrere Bedingungen miteinander verknüpft werden. Dazu gibt es die logischen Operatoren && (und), || (oder), == (ist gleich), > (größer) oder < (kleiner). Um eine Aussage zu negieren (verneinen), verwendet man den ! – Operator.

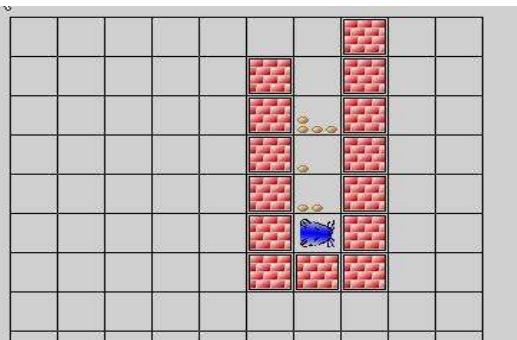
Logische Operatoren			
Operator	Bedeutung	Beispiel	Erläuterung
==	Gleich	if(a == b)	Wenn a gleich b ist
&&	Und	if(a == 1 && b == 2)	Wenn a gleich 1 und gleichzeitig b gleich 2 ist
	Oder	if(a == 1 b == 1)	Wenn entweder a gleich 1 ist oder b gleich 1 ist
>	Größer	if(a > b)	Wenn a größer als b ist
<	Kleiner	if(a < b)	Wenn a kleiner als b ist
>=	Größer gleich	if(a >= 1)	Wenn a größer oder gleich 1 ist
<=	Kleiner oder größer	if(a <= b)	Wenn a ungleich b ist (größer oder kleiner)
!	Nicht	while(! vornFrei())	Solange vorne nicht frei ist

Diese Operatoren werden in Verzweigungen oder in Wiederholungskonstrukten verwendet. Das Ergebnis einer solchen Anweisung ist entweder wahr (true) oder falsch (false). Wenn das Ergebnis true ist, wird die Anweisung ausgeführt andernfalls wird hinter dem Anweisungsblock fortgefahren.

Beispiele: Es sei a = 5 und b = 10

Anweisung	Wahrheitswert
if(a == 5 && b == 10)	true
if(a == 5 && b < 10)	false
if(a == 5 b < 10)	true
while(a != 5)	false
while(b >= 10)	true
if((a != 4 && b < 12) b > 10)	?

Aufgabe 6 (4 Punkte)



Der Hamster sitzt am Ende eines Ganges unbekannter Länge. Seine Blickrichtung ist unbekannt. Auf einigen Feldern des Ganges liegen Körner. Der Hamster soll alle Körner im Gang aufsammeln und in die linke obere Ecke des Feldes gehen und dort stehen bleiben.



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell

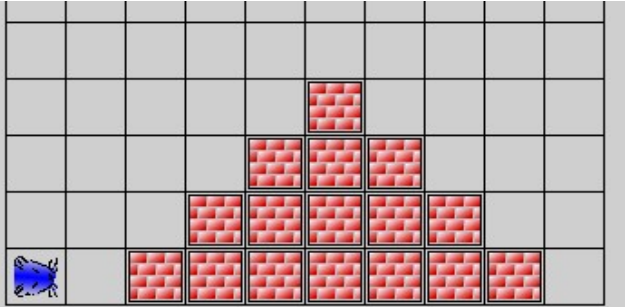


Aufgabe 7 (4 Punkte)

Der Hamster steht vor einem Berg mit 4 Stufen. Er soll die Stufen aufsteigen und auf der anderen Seite wieder absteigen. Lösen Sie die Aufgabe mit Prozeduren.

Die Prozedur main sieht so aus:

```
void main()
{
    laufeZumBerg();
    steigAuf();
    steigAb();
}
```



Aufgabe 8 (5 Punkte)

Der Hamster steht vor einem Berg unbekannter Höhe. Er soll herauf und auf der anderen Seite wieder herunter steigen.

Aufgabe 9 (5 Punkte)

Der Hamster befindet sich in einem rechteckigen geschlossenen Raum unbekannter Größe ohne innere Mauern in der linken unteren Ecke mit Blickrichtung Ost. Es befinden sich wahllos eine unbekannte Anzahl Körner im Raum. Der Hamster soll alle Körner aufsammeln und dann stehen bleiben.

Lösen Sie die Aufgabe, indem Sie das Feld **reihenweise** abgrasen.

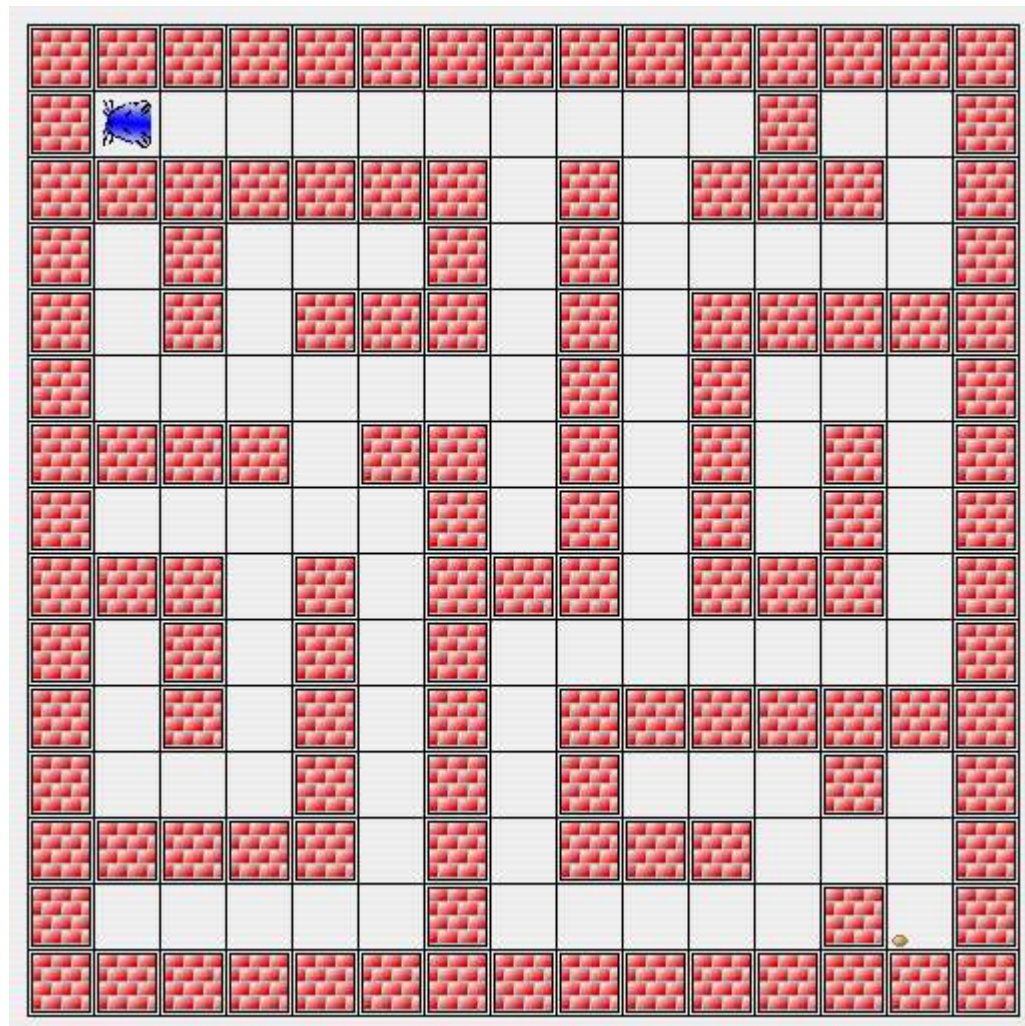


Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



Aufgabe 10 (8 Punkte)

Erstellen Sie ein Territorium mit einem Labyrinth, wie zum Beispiel das Folgende:



Wichtig: Der Hamster muss alle Felder erreichen können. Dazu dürfen die Wege nicht mehr als 2 Felder breit sein. Irgendwo in dem Labyrinth befindet sich ein einziges Korn. Das soll der Hamster finden und auf dem entsprechenden Feld soll er stehen bleiben.

Ihr Programm soll jetzt für alle denkbaren Labyrinth funktionieren! Und es soll möglichst kurz sein. Ideal wären 20 Zeilen Quelltext oder weniger. Das ist aber nur sehr schwer zu schaffen. Überlegen Sie mal, wie man aus einem Labyrinth garantiert herausfindet!

Sie können z. B. eine boolesche Prozedur verwenden, die testet, ob links oder rechts vom Hamster eine Mauer ist (z.B. linksFrei).



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



5. Verwenden von Variablen

Problem: Der Hamster steht irgendwo mitten in einem Territorium. Er hat kein Korn im Maul. Er soll in Blickrichtung bis zur Wand laufen und wieder auf sein Ausgangsfeld zurückkehren.

Damit der Hamster diese Aufgabe lösen kann, muss er Zählen lernen.

Problemlösung: Der Hamster zählt die Anzahl der Schritte bis zur Wand, macht kehrt und zählt die gleiche Anzahl Schritte wieder zurück.

Wir benötigen eine **Variable**, die sich die Anzahl der Schritte merkt. Wir nennen diese Variable z.B. *steps*. Zu einer Variablen gehört immer ein bestimmter Datentyp. Dieser gibt an, welche Art von Daten in der Variable gespeichert werden.

Im Wesentlichen unterscheidet man drei Arten von Variablen:	
int	integer, ganze Zahlen
float	Fließkommazahlen, d.h. Zahlen mit Nachkommastelle
char	character, Zeichen (Buchstaben, Ziffern, Sonderzeichen)

Für den Schrittzähler benötigen wir eine Variable vom Typ int.

Zu Beginn müssen wir die Variable dem Programm bekannt machen. Man nennt dies **Deklarieren**. Dazu gehören Datentyp und Name der Variablen.

```
int steps;
```

Wenn der Variablen ein Wert zugewiesen wird, verwendet man das Gleichheitszeichen. Dies kann auch schon bei der Deklaration geschehen.

```
steps = 0;           // steps bekommt den Wert 0.
```

Hier das Programm:

```
void main( )
{
    int steps = 0;           //Initialisierung bei Deklaration
    while (vornFrei( ))
    { vor( );
      steps++;               //dies entspricht der Anweisung steps = steps+1
    }
    kehrt( );
    while(steps >0)
    { vor( );
      steps--;               //dies entspricht der Anweisung steps = steps-1
    }
}
```



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



6. Prozeduren mit Parametern

Angenommen wir benötigen in einem Programm sehr häufig die Anweisung `vor()`. Dabei soll sich der Hamster jeweils mehrere Schritte vorwärts bewegen. Es ist aber mühsam, mehrmals hintereinander die Anweisung `vor()` zu schreiben. Schön wäre es, wenn wir dem Hamster mit einer einzigen Anweisung mitteilen könnten, wie viele Schritte er vor gehen soll: Etwa so: `vor(4)`, d.h. Hamster gehe vier Schritte vor!

Dieses geht in der Tat, wenn wir eine entsprechende Prozedur schreiben.

Beispiele	
<p>a) Prozedur mit Übergabewert</p> <pre>void main() { vor(4); } void vor(int s) { int a=0; while(a < s) { vor(); a++; } }</pre>	<p>Die Anweisung <code>vor(4)</code> ruft die Prozedur vor auf und übergibt ihr die Anzahl der Schritte, indem sie die Anzahl in die Klammer schreibt.</p> <p>Bei der Deklaration der Prozedur <code>vor</code> steht der Datentyp und ein beliebiger Bezeichner für eine Variable in der Klammer. Unter diesem Bezeichner wird der übergebene Wert in der Prozedur angesprochen. Man nennt eine solche Funktion eine Prozedur mit Übergabeparameter.</p> <p><u>Beachte:</u> Diese Prozedur ist nicht identisch mit der Hamsteranweisung <code>vor()</code>, obwohl sie den gleichen Namen hat. Sie unterscheidet sich von <code>vor()</code> dadurch, dass sie in der Klammer einen Übergabeparameter besitzt. Man nennt Prozeduren, die unter gleichem Namen mehrfach existieren überladene Prozeduren. Dies benötigt man eher bei der objektorientierten Programmierung.</p>
<p>b) Prozedur mit Rückgabewert</p> <pre>int zaehleSchritte() { int steps=0; while(vornFrei()) { steps++; vor(); } return steps; }</pre>	<p>Der Datentyp vor dem Prozedurnamen (hier: <code>int</code>) gibt den Type des Rückgabewertes an. Die Prozedur liefert einen Wert vom Datentyp integer zurück</p> <p>Mit return wird der Wert der Variablen <code>steps</code> an den aufrufenden Programmteil zurückgeliefert.</p>
<p>Aufruf im Hauptprogramm</p> <pre>void main() { int s; s = zaehleSchritte(); }</pre>	<p>Der Rückgabewert wird der Variablen <code>s</code> zugewiesen</p>



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



7. Boolesche Prozeduren

Zur Hamstersprache gehören die Prozeduren *vornFrei*, *kornDa* und *maulLeer*. Diese sind so genannte boolesche Prozeduren, da sie einen Wert vom Typ `boolean` liefern. Ein boolescher Wert ist ein Wahrheitswert, der entweder wahr (`true`) oder falsch (`false`) sein kann. So kann die Antwort auf die Frage *vornFrei* entweder `true` oder `false` sein. Wir können uns eigene boolesche Prozeduren schreiben.

Beispiel

Schreiben Sie eine Prozedur *linksFrei*, die testet ob links vom Hamster eine Mauer ist.

```
void main( )
{
    if (linksFrei( ))           // Aufruf der Prozedur linksFrei
        linksUm( );
    else
        vor( );
}

boolean linksFrei( )
{
    linksUm( );
    if (vornFrei( ))
    {
        rechtsUm( );           // Prozedur rechtsUm nicht explizit aufgeführt
        return true;           // liefert den Wahrheitswert true zurück
    }
    else
    {
        rechtsUm( );
        return false;
    }
}
```

Dem Namen einer booleschen Prozedur wird das Wort **boolean** vorangestellt. Dies bedeutet, dass die Prozedur einen booleschen Wert (`true` oder `false`) zurückliefert. Das Zurückliefern geschieht mit dem Wort `return`. `Return` muss immer die logisch letzte Anweisung in einer Prozedur sein. In diesem Fall muss sich der Hamster vorher allerdings erst wieder in seine Ausgangsposition drehen.



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



Aufgabe 11a (3 Punkte)

Der Hamster steht an einer beliebigen Stelle in einem Territorium ohne innere Mauern. Seine Aufgabe ist es, bis zur gegenüberliegenden Wand zu laufen und dabei seine Schritte zu zählen. Auf dem letzten Feld soll er so viele Linksdrehungen vollziehen, wie er Schritte gelaufen ist.

Die Aufgabe ist mit einer **Prozedur mit Übergabewert** zu lösen, bei der die Anzahl der gelaufenen Schritte übergeben wird.

Aufgabe 11b (3 Punkte)

Der Hamster hat eine große Menge Körner im Maul. Er läuft bis zu gegenüberliegenden Wand, zählt dabei seine Schritte und legt auf dem letzten Feld so viele Körner ab, wie er Schritte gezählt hat. Anschließend bewegt er sich einen Schritt von diesem Feld weg, so dass man sehen kann, wie viele Körner auf dem Feld liegen.

Das Laufen bis zur Wand soll mit einer **Prozedur mit Rückgabewert** gelöst werden, die die Anzahl der gelaufenen Schritte zurückliefert.

Aufgabe 12 (4 Punkte)

Der Hamster hat eine große Anzahl Körner im Maul und steht irgendwo in einem beliebig großen Feld. Seine Aufgabe ist es, die Größe des Feldes in Zeilen und Spalten zu ermitteln und eine entsprechende Anzahl Körner auf den ersten beiden Feldern abzulegen. (1. Feld – Anzahl Spalten, 2. Feld – Anzahl Zeilen)

Verwenden Sie für die Ermittlung der Zeilen und Spalten Prozeduren mit Rückgabewert.

Aufgabe 13 (7 Punkte)

Abwandlung von Aufgabe 9

Der Hamster befindet sich in einem rechteckigen geschlossenen Raum unbekannter Größe ohne innere Mauern in der linken unteren Ecke mit Blickrichtung Ost. Es befinden sich wahllos eine unbekannte Anzahl Körner im Raum. Der Hamster soll alle Körner aufsammeln und dann stehen bleiben. Er soll das Feld **spiralförmig** abgrasen.

Aufgabe 14 (10 Punkte)

Erweiterung von Aufgabe 10

Der Hamster steht am Eingang eines Labyrinthes wie in Aufgabe 10. Im Labyrinth befinden sich beliebig viele Körner. Der Hamster soll alle Körner fressen und wieder auf sein Ausgangsfeld zurückkehren und alle Körner vor sich ablegen.

8. Der Hamster lernt Lesen und Schreiben

Mit den Funktionen **schreib()** und **liesZahl()** bzw. **liesZeichenkette()** kann der Hamster einen Antwort ausgeben oder eine Information einlesen. Beispiele:

schreib("Ich bin am Ziel!") gibt einen Text aus.

schreib("Ich habe "+n+" Körner im Maul") gibt einen Text und den Wert einer Variablen aus.

zahl=liesZahl("Gib eine Zahl ein: ") fordert den Benutzer auf, einen Wert für die Variable zahl einzugeben.



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



Objektorientierte Hamsterprogrammierung

Um den Unterschied zum imperativen Hamstermodell im Teil A zu erkennen, analysieren wir zunächst noch einmal das imperative Modell des vorhergehenden Teils:

- Es existiert nur ein einzelner Hamster
- Es gibt die vier Befehle *vor*, *linksUm*, *gib* und *nimm* sowie die Testbefehle *vornFrei*, *maulLeer* und *kornDa*.
- Der Hamster besitzt drei Eigenschaften (Attribute):
 - er sitzt auf einer bestimmten Kachel im Territorium
 - er schaut in eine bestimmte Blickrichtung
 - er hat eine bestimmte Anzahl Körner im Maul.
- Der Hamster besitzt keinen Namen.
- Der Hamster wird vor dem Ausführen des Programms initialisiert, d.h. er wird auf eine bestimmte Kachel gesetzt, seine Blickrichtung wird festgelegt und er bekommt eine bestimmte Anzahl von Körnern ins Maul. Er wird nicht erst im Hamsterprogramm ‚geboren‘.

Der objektorientierte Ansatz weicht davon ab:

- Es können mehrere Hamster existieren
- Jeder Hamster kennt außer den genannten noch einige zusätzliche Befehle
- Hamster können Namen haben.
- Jeder Hamster besitzt drei Attribute Position, Blickrichtung und Körnerzahl.
- Zusätzliche Hamster werden während der Laufzeit des Programms ‚geboren‘.
- Auf einer Kachel können sich mehrere Hamster befinden.
- Wenn ein Hamster einen Fehler macht, gibt es einen Programmabbruch

1. Wir erzeugen einen neuen Hamster

Es gibt einen Standardhamster, der bereits vor Beginn des Programms initialisiert wurde, sowie zusätzliche Hamster, die im Programm erzeugt werden.

Wir wollen dem Standardhamster den Namen *willi* geben und einen neuen Hamster namens *heidi* erzeugen.

```
Hamster willi = Hamster.getStandardHamster( );    //Standardhamster
```

```
Hamster heidi = new Hamster( );                  //Erzeugen eines neuen Hamsters
```

Da der neue Hamster hat noch keine Eigenschaften. Deshalb muss er zunächst initialisiert werden.

```
heidi.init(3, 4, OST, 5)
```

heidi sitzt auf der Kachel mit der Koordinate 3 / 4 (4. Reihe, 5. Spalte), blickt nach Ost und hat 5 Körner im Maul. (Statt der Himmelsrichtung können auch die Zahlen 0 bis 3 verwendet werden, wobei gilt: 0 = Nord, 1 = Ost, 2 = SÜD, 3 = WEST. Die Zählung der Reihen und Spalten beginnt mit 0)



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



2. Ausführen von Hamster-Befehlen

Zur gezielten Ansprache eines bestimmten Hamsters, setzen wir seinen Namen getrennt durch einen Punkt vor die Anweisung.

```
willi.vor( ); // Hamster willi geht einen Schritt vor

while (heidi.kornDa( )) // Hamster heidi nimmt alle Körner auf dem Feld
    heidi.nimm( );
```

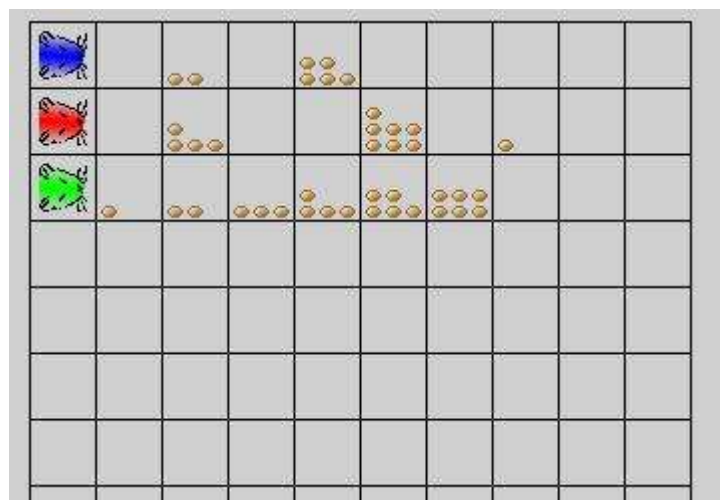
3. Neue Hamster-Befehle

Allen Hamster-Befehlen muss der Name des Hamsters vorangestellt werden, der den Befehl ausführen soll. In unseren Beispielen ist es Hamster *paul*

Neue Hamster-Befehle:	
paul.init(1,2,0,5)	Initialisiert einen neuen Hamster mit den Attributen Reihe, Spalte, Blickrichtung, Anzahl Körner im Maul.
paul.getReihe()	Liefert einen int-Wert, der die Reihe angibt, auf der sich der Hamster befindet.
paul.getSpalte()	Liefert einen int-Wert, der die Spalte angibt, auf der sich der Hamster befindet.
paul.getAnzahlKoerner()	Liefert einen int-Wert, der angibt, wie viele Körner der Hamster im Maul hat.
paul.getBlickrichtung()	Liefert einen int-Wert, der die aktuelle Blickrichtung angibt.

Aufgabe 15 (3 Punkte)

Erzeugen Sie den Standardhamster und geben Sie ihm den Namen *paul*, sowie zwei weitere Hamster namens *hans* und *tine* wie im Bild. Alle drei Hamster sollen bis zur gegenüberliegenden Wand laufen und dabei alle Körner fressen.





Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



4. Aufruf von Prozeduren

Wenn wir globale Variablen vermeiden wollen, müssen wir die erzeugten Hamster als Parameter an die Prozeduren übergeben, die der Hamster aufruft.

Bsp.: Wir haben den Standardhamster mit Namen *paul* sowie einen zur Laufzeit erzeugten Hamster mit Namen *heidi*. Es wird eine überladene Prozedur *vor()* (Kapitel 7, Teil A) geschrieben, die *heidi* *n* Schritte vor gehen lässt.

```
void main()
{
    Hamster paul=Hamster.getStandardHamster();
    Hamster heidi;
    heidi = new Hamster();
    heidi.init(5,2,3,0);
    vor(3,heidi);
}
```

```
void vor(int i, Hamster name)           //Übergabeparameter Anzahl Schritte und Datentyp Hamster
{
    for(int a=0;a<i;a++)
        name.vor();
}
```

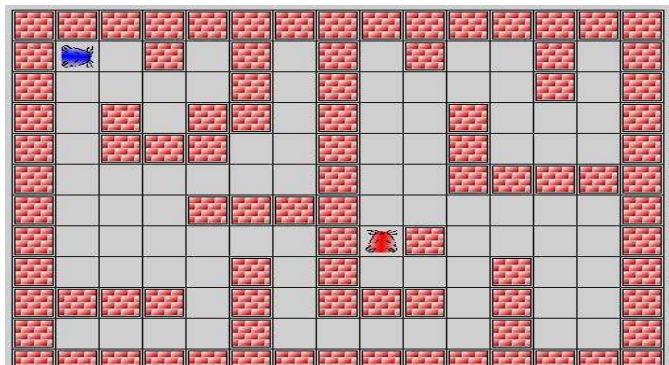
Aufgabe 16 (5 Punkte)

Ein neuer Hamster wird irgendwo in einem Hamster-Territorium ohne Mauern erzeugt. Seine Aufgabe ist es, den Standard-Hamster zu suchen und wenn er ihn gefunden hat, auf seinem Feld stehen zu bleiben. Der Standard-Hamster bewegt sich nicht von der Stelle. Hinweis: Am einfachsten ist es, wenn der neue Hamster am Anfang nach Westen sieht und das Feld reihenweise nach oben absucht. Verwenden Sie dazu die neuen Befehle *getReihe()* und *getSpalte()*.

Aufgabe 17 (7 Punkte)

Ein neuer Hamster hat sich irgendwo in einem Labyrinth versteckt. Der Standardhamster soll ihn suchen. Wenn er ihn gefunden hat, soll der neue Hamster dem Standardhamster bis zum Ausgangsfeld zurück folgen.

Der Standardhamster beginnt die Suche auf den Koordinaten 1,1 und orientiert sich an der rechten Mauer. Wenn er den neuen Hamster gefunden hat, macht er kehrt und läuft an der linken Mauer zurück bis zum Startfeld. Es ist darauf zu achten, dass der neue Hamster in der Richtung steht, in der er los laufen muss.





Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



5. Hamsterklassen

Unser Hamster hat einige Eigenschaften, wie Blickrichtung, Anzahl Koerner im Maul, Standort und einige Fähigkeiten, wie Körner sammeln, vor gehen, sich nach links drehen. Objekte, die durch Eigenschaften und Fähigkeiten gekennzeichnet sind, gehören zu einer **Klasse**. Die Eigenschaften einer Klasse nennt man **Attribute**, die Fähigkeiten nennt man **Methoden**. Eine Klasse definiert lediglich diese Attribute und Methoden. Die Objekte (hier Hamster), die zu einer Klasse gehören nennt man **Instanzen**. Mit der Anweisung: `heidi = new Hamster();` wird eine neue Instanz der Klasse Hamster erzeugt.

Schauen wir uns an, wie eine Klasse in der Programmiersprache Java angelegt wird:

```
public class Hamster
// Attribute
    private int reihe;           // r - Koordinate
    private int spalte;         // s - Koordinate
    private int blickrichtung;
    private int anzahlKoerner;

// Methoden
    public void vor( )
    {
        if (blickrichtung == Hamster.Nord)
            reihe = reihe - 1;
        if (blickrichtung == Hamster.SUED)
            reihe = reihe + 1;
        if (blickrichtung == Hamster.OST)
            spalte = spalte + 1;
        if (blickrichtung == Hamster.WEST)
            spalte = spalte - 1;
        // Hamster auf dem Bildschirm ein Feld vor bewegen
    }
}
```

Die Darstellung ist nicht vollständig. Man erkennt aber das Prinzip:

Die Anweisung *public class Hamster* definiert eine Klasse, die die Bezeichnung Hamster hat. Zuerst werden alle Attribute definiert, die die Klasse besitzen soll, dann werden alle Methoden definiert, die die Klasse ausführen soll. Das Schlüsselwort *private* bedeutet, dass das Attribut nur von der Methode geändert werden kann, die dieses Attribut verwendet. *Public* bedeutet, dass die Methode von jedem benutzt werden kann, der Zugriff auf die Klasse hat.



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



Beim Aufruf einer Methode wird der Name des Hamsters, der die Methode ausführen soll vorangestellt. Z.B.: paul.vor(). Um dieses schon bei der Implementierung der Methoden kenntlich zu machen, kann man einen Platzhalter für das jeweilige Objekt verwenden, für das die Methode im Programm aufgerufen wird. Dieser Platzhalter ist das Schlüsselwort *this*. Für obige Methode vor() würde das dann so aussehen:

```
public class Hamster
{ ....
    public void vor( )
    {
        if(! this.vornFrei( ))
        { //Programmabbruch }
        else
        {
            if (this.blickrichtung == Hamster.Nord)
                this.reihe = this.reihe - 1;
            if (this.blickrichtung == Hamster.SUED)
                this.reihe = this.reihe + 1;
            if (this.blickrichtung == Hamster.OST)
                this.spalte = this.spalte + 1;
            if (this.blickrichtung == Hamster.WEST)
                this.spalte = this.spalte - 1;
        }
    }
}
```

Zur Übung wird hier noch mal die Implementierung von zwei weiteren Methoden gezeigt. Die Methode *maulLeer* ist vom Typ boolean und sieht so aus:

```
public class Hamster
{.....
    public boolean maulLeer( )
    {
        return this.anzahlKoerner ==0;
    }
}
```



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



Die Methode *linksUm()* müsste so aussehen:

```
public class Hamster
{.....
    public void linksUm( )
    {
        if (this.blickrichtung==Hamster.NORD)
            this.blickrichtung==Hamster.WEST;
        if (this.blickrichtung==Hamster.WEST)
            this.blickrichtung==Hamster.SUED;
        if (this.blickrichtung==Hamster.SUED)
            this.blickrichtung==Hamster.OST;
        if (this.blickrichtung==Hamster.OST)
            this.blickrichtung==Hamster.NORD;
    }
}
```

Aufgabe 18 (2 Punkte)

Schreiben Sie die Implementierung der Methode *getAnzahlKoerner*.
Orientieren Sie sich an der Methode *maulLeer*.

6. Erweiterte Hamsterklassen

Man kann den Befehlsvorrat des Hamsters erweitern, indem man Prozeduren schreibt. Die Hamsterobjekte (Instanzen) können diese neuen Befehle ausführen, wenn der Name des Hamsters als Übergabeparameter an die Prozedur weitergegeben wird.
Z.B. *kehrt(paul)*;

Elegant wäre es aber, wenn neue Hamsterbefehle in der gleichen Weise verwendet werden könnten, wie die anderen auch, nämlich durch Voranstellen des Hamsternamens.
Z.B. *paul.kehrt()*;

Für diesen Zweck wird die Klasse Hamster erweitert. Mit einer erweiterten Hamster-Klasse können zusätzliche Attribute und Methoden für den Hamster definiert werden.

Folgendes Beispiel zeigt, wie eine erweiterte Hamsterklasse angelegt wird:



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



Beispiel

```
class LaufHamster extends Hamster
{
    public void kehrt( )
    {
        this.linksUm( ); this.linksUm( );
    }

    public void vor( int s)
    {
        int schritte=0;
        while(schritte<s &&this.vornFrei())
        {
            this.vor();    i++;
        }
    }
}
```

Das Schlüsselwort *extends* zeigt an, dass es sich um eine erweiterte Hamsterklasse handelt. Die Klasse kennt die beiden zusätzlichen Methoden *kehrt()* und die überladene Methode *vor(int)*. Diese Methoden können nun wie ein normaler Hamsterbefehl mit Voranstellen des Hamsternamens aufgerufen werden.

In der Funktion *main()* soll der Hamster *willi* vom Typ *LaufHamster* erzeugt werden. Der Aufruf in der Funktion *main()* sieht so aus:

```
void main( )
{
    LaufHamster willi = new LaufHamster( );    // Instanz erzeugen
    willi.vor(4);                               // Aufruf der überladenen Methode vor
}
```

Erweiterte Klassen sowie vollständig neue Klassen werden in der Regel separat als eigene Datei abgespeichert. Dazu wählt man im Editor das Menü Datei und Neu und wählt Klasse als neuen Dateityp. Die Klassen werden dann kompiliert und im selben Verzeichnis gespeichert, wie das Hauptprogramm. Der Vorteil besteht darin, dass diese Klasse dann in allen Programmen verwendet werden kann, ohne sie jedes Mal neu schreiben zu müssen.

Aufgabe 19 (4 Punkte)

Verändern Sie Aufgabe 17 wie folgt: Der gesuchte Hamster ist eine Instanz der erweiterten Hamsterklasse *Sklavenhamster*. Diese Klasse erhält als zusätzliches Attribut den Integerwert *blickrichtung* sowie die Methode *setBlickrichtung*. Damit soll es möglich sein, dass sich der gesuchte Hamster in die richtige Laufrichtung dreht, wenn er gefunden wurde. Die richtige Initialisierung der Laufrichtung ist damit nicht mehr nötig.



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



Aufgabe 20 (6 Punkte)

Definieren Sie eine Klasse `SuperHamster`, die viele der häufig benötigten Methoden zur Verfügung stellt. Diese Klasse können Sie in den folgenden Aufgaben auch als Basisklasse für weitere erweiterten Hamsterklassen verwenden. Dieses Prinzip nennt man **Vererbung**. Erweiterte(abgeleitete) Klassen erben alle Attribute und Methoden der vorhergehenden Basisklassen. Dies gilt auch, wenn von einer erweiterten Klasse weitere erweiterte Klassen gebildet werden. Folgende Methoden sollen dem Superhamster zur Verfügung stehen:

<code>kehrt()</code>	// 2 Linksdrehungen
<code>rechtsUm()</code>	// 3 Linksdrehungen
<code>int vor(int s)</code>	// Hamster läuft s Schritte vor, wenn vorne frei und liefert die Anzahl der gelaufenen Schritte
<code>int laufeZurWand()</code>	// Hamster läuft bis zur Wand und liefert die Anzahl der gelaufenen Schritte
<code>gib(int anzahl)</code>	// Hamster legt anzahl Körner ab, maximal jedoch so viele, wie er im Maul hat
<code>nimm(int anzahl)</code>	// Hamster frisst anzahl Körner, maximal jedoch so viele, wie auf der Kachel liegen
<code>int gibAlle()</code>	// Hamster legt alle Körner ab, und liefert die Anzahl der abgelegten Körner
<code>int nimmAlle()</code>	// Hamster frisst alle Körner auf der Kachel und liefert die Anzahl der gefressenen Körner
<code>boolean linksFrei()</code>	// Hamster testet, ob die Kachel links von ihm frei ist
<code>boolean rechtsFrei()</code>	// Hamster testet, ob die Kachel rechts von ihm frei ist.
<code>boolean hintenFrei()</code>	// Hamster testet, ob die Kachel hinter ihm frei ist.

Testen Sie den Superhamster in dem Labyrinth zu Aufgabe 11.

7. Konstruktoren

Bei der Erzeugung der Instanz *willi* im Beispiel zu Kapitel 6 wurde es unterlassen, das neue Objekt mit der Anweisung *init* zu initialisieren. In solchen Fällen, werden alle Attribute automatisch mit dem Wert 0 initialisiert.

Es gibt eine besondere Methode mit der Objekte initialisiert werden können, die so genannten **Konstruktoren**. Sinn dieser Konstruktoren ist es, Objekte sofort bei der Erzeugung zu initialisieren.

Definition von Konstruktoren

```
class LaufHamster extends Hamster {
    int schritte;
    // Konstruktor
    LaufHamster(int r, int s, int b,int k, int schritte)
    {
        this.init(r,s,b,k,schritte);
    }
}
```




Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



Der Konstruktor ist also eine Methode ohne Angabe eines Rückgabedatentyps. Die Methode trägt den gleichen Namen, wie die Klasse, zu der er gehört.

Aufruf des Konstruktors in main

```
void main() {  
  
    Laufhamster willi = new Laufhamster(0,0,2,5,3);  
}
```

8. Ein- und Ausgabe (Dialoge)

Im objektorientierten Hamstermodell hat der Benutzer nun auch die Möglichkeit in Dialog mit dem Hamster zu treten. D.h. das Programm kann Meldungen am Bildschirm anzeigen und der Benutzer kann Informationen über die Tastatur eingeben. Dadurch ergibt sich die Möglichkeit, den Programmablauf während der Laufzeit zu steuern. Für die Ausgabe von Informationen am Bildschirm gibt es die Methode **schreib**, bei der Eingabe über die Tastatur wird unterschieden, ob eine Zahl (**liesZahl**) oder eine Zeichenkette (**liesZeichenkette**) eingegeben wird. Diese Eingabe wird einer Variablen zugewiesen, die dann den eingegebenen Wert repräsentiert. Beispiele:

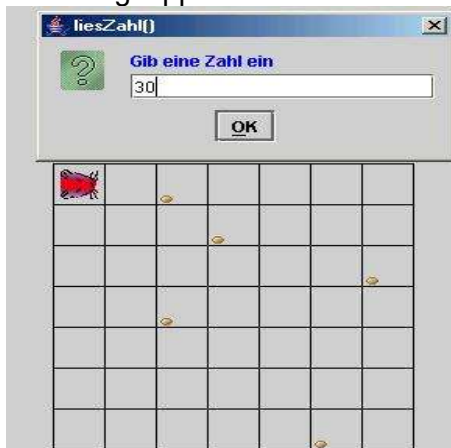
```
paul.schreib("Vielen Dank für das Spiel");  
zahl=paul.liesZahl("Gib eine Zahl ein: ");  
antwort=paul.liesZeichenkette("Noch einmal (ja/nein)");
```

Aufgabe 21 LottoHamster (7 Punkte)

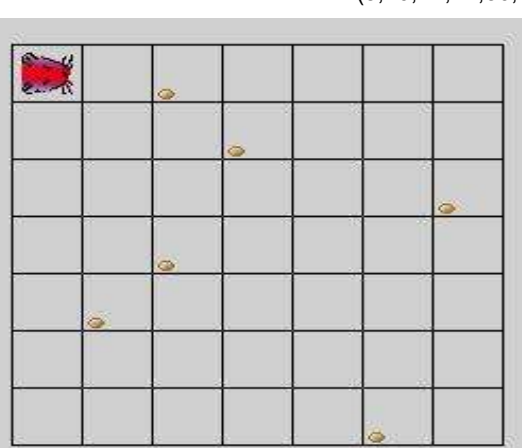
Der StandardHamster möchte Ihnen helfen, Ihren Lottoschein auszufüllen. Er steht in einem Feld ohne Mauern mit sieben Reihen und sieben Spalten. Dieses Feld stellt den Lottoschein dar. Die erste Reihe markiert die Zahlen 1 bis 7, die zweite die Zahlen 8 bis 14 usw.

Der StandardHamster fragt nach einer Zahl und schickt dann einen Vertretungshamster los, um auf diesem Feld ein Korn abzulegen. Am Ende soll auf sechs Feldern ein Korn liegen. Definieren Sie eine erweiterte Klasse LottoHamster. Initialisieren Sie eine Instanz dieser Klasse mit 6 Körnern im Maul über einen Konstruktor und versehen sie diese Klasse mit einer Methode *tippeZahl*, die als Übergabeparameter die getippte Zahl hat und den Hamster ein Korn auf das entsprechende Feld ablegen lässt. Nach dem Ablegen läuft der LottoHamster mit Hilfe der Methode *zumStart* wieder auf seinen Ausgangspunkt (0,0) und wartet auf die nächste Eingabe.

So wird getippt:



So sieht der Lottozettel aus (3,10,21,24,30,48)





Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



Aufgabe 22 Zufallshamster(10 Punkte)

In einem beliebig großen Territorium ohne Mauern leben zunächst zwei Hamster. Diese laufen zufallsgesteuert im Territorium herum. Jedes Mal, wenn sie auf dieselbe Kachel gelangen, produzieren sie Nachwuchs.

Lösungshinweis: Versuchen Sie zunächst einen einzigen Hamster der Klasse ZufallsHamster zu erzeugen und diesen zufallsgesteuert umher laufen zu lassen.

Das Programm ist beendet, wenn es mehr als 8 Hamster gibt.

Hier ein Auszug aus der Klassendefinition für einen ZufallsHamster:

```
class ZHamster extends Hamster
{
    ZHamster ()
    {
        int r = this.erzeugeZufallsZahl(Territorium.getAnzahlReihen()-1);
        int s = this.erzeugeZufallsZahl(Territorium.getAnzahlSpalten()-1);
        int b = this.erzeugeZufallsZahl(3);
        this.init(r,s,b,0);
    }
    public int erzeugeZufallsZahl(int max)
    {
        return (int)(Math.random()*(max+1));
    }

    public void lauf()
    {
        int zahl=this.erzeugeZufallsZahl(3);
        if(zahl==0)
        {
            if (this.vornFrei()) this.vor();
        }
        if(zahl ==1)
        {
            this.linksUm();
            if (this.vornFrei()) this.vor();
        }
        if(zahl ==2)
        {
            this.kehrt();
            if (this.vornFrei()) this.vor();
        }
        if(zahl==3)
        {
            this.rechtsUm();
            if(this.vornFrei()) this.vor();
        }
    }

    public void kehrt()
    { this.linksUm(); this.linksUm(); }

    public void rechtsUm()
    { this.kehrt(); this.linksUm(); }
}
```

Versuchen Sie mal nachzuvollziehen, welche Zufallszahlen erzeugt werden. Die Funktion Math.random() erzeugt Zufallszahlen zwischen 0 und 1 (z.B. 0,3689...)



Programmieren lernen mit dem Hamstermodell



Verzeichnis aller Aufgaben			
Aufgabe	Teil	Sollpunkte	Istpunkte
1	A	1	
2	A	1	
3	A	1	
4	A	3	
5	A	2	
6	A	4	
7	A	4	
8	A	5	
9	A	5	
10	A	8	
11a	A	3	
11b	A	3	
12	A	4	
13	B	7	
14	B	10	
15	B	3	
16	B	5	
17	B	7	
18	B	2	
19	B	4	
20	B	6	
21	B	7	
22	B	10	



Teil B: Programmieren mit Java und dem Java-Editor

Inhalt

0. Wie funktioniert Java
1. Das erste Programm
2. Datentypen und Variablen
3. Bildschirmausgabe
4. Aufgaben
5. Eingabe über die Tastatur
6. Grundstrukturen
7. Aufgaben
8. Arrays
9. Aufgaben
10. Prozeduren und Methoden
11. Aufgaben
12. Packages
13. Dateiverarbeitung
14. Fehlerbehandlung
15. Ergänzungen
16. Java Script und Java Applets



0. Wie funktioniert Java

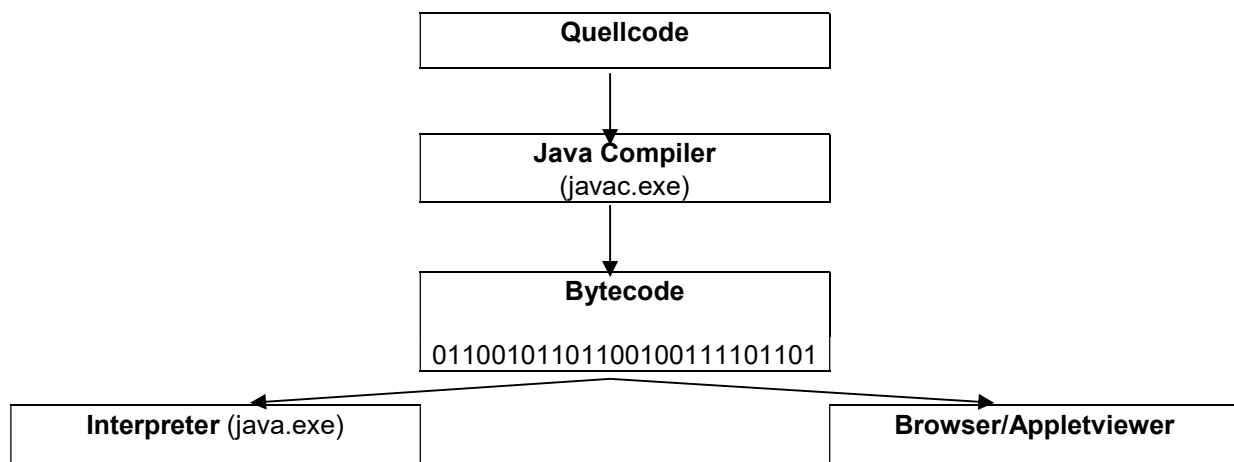
Java ist eine objektorientierte Sprache, die konzipiert wurde, um zwei wichtige Eigenschaften zu erfüllen: Sie sollte **internetfähig** sein und sie sollte **plattformunabhängig** sein.

In der Sprache Java kann man Programme erstellen, die im Internet in einem Browser laufen. Dieses können kleine Applets, wie z.B. eine Animation sein, aber auch umfangreiche Anwendungen, wie ein Shop bzw. eine Datenbankverwaltung.

Außerdem sollen Java-Programme auf allen Betriebssystemen und allen Computertypen laufen. Um dieses zu erreichen sind einige Vorbereitungen zu treffen, wenn ich mit Java arbeiten will.

Java Programme(Quellcode) werden von einem Java-Compiler in den sog. Bytecode übersetzt.

Dieser Bytecode läuft auf jedem Rechner, der Java unterstützt. Der Bytecode wird anschließend von einem Interpreter oder einem Internetbrowser ausgeführt.



Um mit Java arbeiten zu können, benötigt man die Java-Entwicklungsumgebung, die kostenlos im Internet zu bekommen ist. Diese nennt man JDK (java development kit) und ist bei <http://oracle.com> in verschiedenen Versionen herunterzuladen. Die aktuelle Version ist **jdk-7** (ca. 90 MB). Dieses Programm installiert Java auf deinem Rechner. Je nachdem, wo Java installiert wurde gibt es nun einen Ordner mit der Bezeichnung **jdk**. Im Unterordner **bin** befindet sich der Compiler (javac.exe) und der Interpreter (java.exe).

Zunächst arbeiten wir mit Konsolenanwendungen, die im DOS-Fenster laufen. Dazu schreiben wir ein Java-Programm mit einem beliebigen Editor und speichern es mit der Endung .java ab (z.B. prog1.java). Anschließend rufen wir auf der Kommandozeile den Compiler auf und lassen das Programm in Bytecode übersetzen (z.B. c:\daten\java\ javac prog1.java). Wenn dieses funktioniert, wird ein neues Programm mit der Endung .class erzeugt (prog1.class). Dieses können wir nun mit dem Interpreter ausführen (z.B. c:\daten\java\java prog1). Die Dateiendung muss hierbei nicht mit angegeben werden.

Komfortabler ist es natürlich einen Java-Editor zu verwenden, der uns die lästige Arbeit über die Kommandozeile abnimmt. Ich empfehle hier den Java-Editor von Gerhard Röhner. Daneben gibt es eine Reihe von anderen Java-Editoren, die meist kostenlos erhältlich sind. Empfehlenswert sind u. a. NetBeans oder BlueJ.

Mit Java kann man verschieden Arten von Programmen erstellen. Dazu gehören graphische Benutzeroberflächen (sog. **GUIs**) oder Web-Applikationen (**Applets oder Servlets**). Der Java-Editor bietet die Möglichkeit, einfach GUIs mit graphischen Komponenten (awt oder swing) zu erstellen. Der Quellcode solcher Anwendungen ist allerdings wesentlich komplexer. Deswegen eignen sich solche Anwendungen nicht unbedingt für das Erlernen von Java-Grundlagen. Apps für Smartphones werden meist mit Java-Script erstellt. Dies ist allerdings eine eigene Skriptsprache, die auf Java basiert aber zusätzliche Kenntnisse erfordert.



1. Das erste Programm

Wie immer, beginnen wir auch beim Erlernen von Java mit dem „Hallo Welt“ Programm. Hier ist es:

Beispiel: Hallo Welt

```
public class HalloWelt
{
    public static void main(String argv[ ]) {
        System.out.println("Hallo Welt !!!");
    }
}
```

In der ersten Zeile steht der Klassenname. Das Programm muss unter der Bezeichnung `Klassenname.java` abgespeichert werden. Es folgt dann die obligatorische Prozedur `main`. Auch hier ist immer auf die Blockklammern für jede Prozedur zu achten. Die Anweisung `System.out.println` ist die Anweisung für die Ausgabe auf der Konsole (Bildschirm). Wir werden diese häufig verwenden. Das Grundgerüst für jedes Programm sieht also wie folgt aus:

```
public class Klassenname
{
    public static void main(String argv[ ]) {

    }
}
```

Kommentare werden zeilenweise durch `//` eingeleitet oder über mehrere Zeilen mit `/*` begonnen und mit `*/` beendet. Verwenden Sie auf jeden Fall Kommentare am Beginn eines Programms!

Zusammenfassung:

Das Programm kann mit einem beliebigen Editor geschrieben werden.

HalloWelt.java So lautet die Bezeichnung des java-Quellcodes. Diese Datei kann mit jedem beliebigen Editor erzeugt werden. Diese Datei wird durch den Compiler auf Syntax-Fehler überprüft. Bei erfolgreicher Übersetzung wird folgende Datei erzeugt:

HallWelt.class Dies ist der Java-Bytecode, der mit der Anweisung `java HalloWelt` ausgeführt werden kann.

Ein Java-Programm besteht immer mindestens aus zwei Teilen:

- Klasse** Jedes Java-Programm wird in eine Klasse gepackt. In der ersten Zeile steht **public class Klassenname**. Darauf folgt ein geschweiftes Klammerpaar zwischen denen die eigentlichen Prozeduren stehen.
- main** Dieser Programmteil wird zuerst ausgeführt und stellt das Hauptprogramm dar. Es beginnt mit der Zeile **public static void main(String [] args)**. Darauf folgt wieder ein paar geschweiften Klammern, zwischen denen die einzelnen Programmzeilen stehen.

Alle Java-Anweisungen stehen in irgendeiner Bibliothek. Diese sind Programmteile der Java-Laufzeitumgebung in denen Anweisungen oder Gruppen von Anweisungen programmiert sind. Die Standardbibliothek ist immer präsent. Wenn Befehle, die nicht zur Standardbibliothek gehören verwendet werden, muss die dazu gehörige Bibliothek in der allerersten Zeile importiert werden. Dies geschieht mit einer Anweisung der Art **import java.io.***; Welche Bibliothek benötigt wird, erfährt man, wenn man die Hilfe zu der verwendeten Anweisung nachliest (siehe Kapitel 4)



2. Datentypen und Variablen

Bei der Deklaration einer Variablen muss ein bestimmter Datentyp angegeben werden. Der Datentyp ist abhängig von den Werten, die die Variable annehmen soll. Außerdem entscheidet der Datentyp darüber, wie viel Platz die Variable im Speicher belegt.

Es gibt Datentypen für ganze Zahlen, Dezimalzahlen, Buchstaben, Texte, Datumsangaben, Wahrheitswerte und viele Andere.

Die wichtigsten Datentypen sind:

Typ	Größe	Bereich	Inhalt
boolean	1 Bit	true oder false	Mögliche Werte sind true oder false
char	16 Bit	0000-FFFF (hex)	Unicode Zeichen, Buchstaben oder Zeichen. Zeichen stehen innerhalb einfacher Anführungszeichen. Z.B. 'a'.
byte	8 Bit	-128 bis +127	Zähler, sehr kleine ganze Zahlen
short	16 Bit	-32.768 bis 32.767	Zähler, kleine ganze Zahlen mit Vorzeichen
int	32 Bit	-2.147.483.648 bis 2.147.483.647	Große ganze Zahlen mit Vorzeichen
long	64 Bit	-2 ⁶³ bis 2 ⁶³ -1	Sehr große ganze Zahlen
float	32 Bit	1,18*10 ⁻³⁸ bis 3,40*10 ³⁸	7-stellige Genauigkeit mit Nk-Stellen
double	64 Bit	2,23*10 ⁻³⁰⁸ bis 1,79*10 ³⁰⁸	15-stellige Genauigkeit mit Nk-Stellen
String	Je nach Größe	Alle Zeichen des Zeichensatzes	Namen, Texte und alle Kombinationen von Buchstaben, Ziffern und Sonderzeichen. Strings stehen immer in doppelten Anführungszeichen (Gänsefüßchen). Z.B. "Max Mustermann". Man nennt Strings auch Zeichenketten.

Variablen:

Eine Variable besteht immer aus einem **Namen** (Bezeichner), einem **Datentyp**, einem **Wert** und einem Platz im **Arbeitsspeicher** des Computers. Diesem Speicherplatz können nacheinander verschiedene Werte zugewiesen werden.

Wenn in Java eine Variable angelegt wird, so muss immer der zugehörige Datentyp mit angegeben werden. Man nennt diesen Vorgang **Initialisieren**. Beim Initialisieren wird im Arbeitsspeicher Speicherplatz in der Größe des entsprechenden Datentyps reserviert. Ein Wert kann zu diesem Zeitpunkt schon zugewiesen werden, kann aber auch erst später zugewiesen werden.

Beispiele:

int zahl1	Reserviert Speicherplatz für einen Integerwert der die Bezeichnung zahl1 trägt
zahl = 3	Der Variablen Zahl wird der Wert 3 zugewiesen.
double zahl2 = 12.5	Es wird eine Variable vom Typ double angelegt, die die Bezeichnung zahl2 und der der Wert 12.5 zugewiesen wird.
char zeichen = 'x'	Anlegen einer Variablen vom Typ char, welches den Wert x bekommt
String textzeile = "Dies ist ein Text"	Anlegen einer Zeichenkette

Konstanten:

Im Gegensatz zu einer Variablen soll einer **Konstanten** nur einmal ein Wert zugewiesen werden, der dann nicht mehr verändert werden kann. Dies macht z.B. Sinn, wenn man den Wert für die Kreiszahl Pi mit 3.1415 als Konstante ablegen möchte. Konstante werden im Prinzip wie Variablen behandelt, bekommen aber das Schlüsselwort **final** vorangestellt. Der Name einer Konstanten sollte in Großbuchstaben geschrieben werden.

Beispiel:

```
final double PI = 3.1415
```

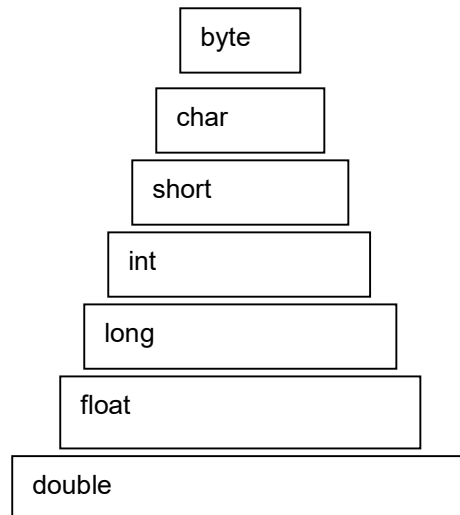



2.1 Verwendung unterschiedlicher Datentypen

Bei einer Zuweisung (z.B. $x = a + 2$) wird der Wert des Ausdrucks rechts vom Gleichheitszeichen der links stehenden Variablen zugewiesen. Diese Zuweisung erfolgt allerdings nur dann korrekt, wenn die Datentypen auf beiden Seiten typkompatibel sind.

Wenn wir uns die Datentypen double, float, long, int, short, char und byte als Behälter vorstellen, so haben diese Behälter eine unterschiedliche Größe.

Es gilt, dass ein kleinerer Behälter in einen größeren gepackt werden kann, aber nicht umgekehrt. Die Größe der Behälter wird wie folgt veranschaulicht:



Alle Zuweisungen eines kleineren in einen größeren Datentyp werden akzeptiert und bewirken automatisch eine Typumwandlung des Ergebnisses in den größeren Datentyp. Außerdem ist bei Berechnungen auf den Wertebereich des Datentyps zu achten (siehe vorherige Seite).

Zuweisungen von einem größeren in einen kleineren Datentyp werden entweder vom Compiler nicht akzeptiert oder es werden keine korrekten Ergebnisse erzeugt. (z.B. $\text{int } x = 1 / 2$ bewirkt, dass der Wert von $x = 0$ ist, da das Ergebnis $1 / 2 = 0,5$ ist, dieses aber kein Integerwert ist und somit der Nachkommaanteil abgeschnitten wird).

2.3 Explizite Typumwandlung durch Casts

Durch sog. Type casts kann man einen Wert in einen anderen Datentyp umwandeln. Diesen Vorgang nennt man *Casten*. Das Casten erfolgt durch den **Castoperator**, der dem zu castenden Wert den neuen Datentyp in Klammern voranstellt.

Beispiel: `int n, short k; double d=3.1415`

<code>n = (int) d;</code>	wandelt double nach int um ($n = 3$)
<code>k = (double) 6</code>	wandelt Integer nach double um ($k = 6.0$)

2.4 Namenskonventionen

Sie sollten sich bei der Schreibweise und Namensvergabe von Klassen, Variablen und Methoden an folgende Namenskonventionen halten, die sich für Java durchgesetzt haben.

Variablen und Methoden	kleine Anfangsbuchstaben. Bei zusammengesetzten Wörtern wird der erste Buchstabe des folgenden Wortes groß geschrieben
Klassen	Großer Anfangsbuchstabe, dann klein fortsetzen, keine reservierten Wörter verwenden, keine Leerzeichen, Datumsangaben oder Sonderzeichen
Packages	immer klein
Konstante	vollständig in Großbuchstaben



3. Bildschirmausgabe

Die wichtigste Java-Anweisung für die Konsolenprogrammierung ist die Anweisung **System.out.println()**. Damit wird eine Zeile am Bildschirm ausgegeben, deren Inhalt in der Klammer steht, die am Ende der Anweisung folgt. Die letzten beiden Buchstaben **ln** bewirken, dass nach der Ausgabe eine neue Zeile begonnen wird (new line). Wenn mehrere Ausgaben in der gleichen Zeile erfolgen sollen, so werden diese Buchstaben weggelassen und die Anweisung lautet dann:

System.out.print().

Innerhalb der Klammer können Zeichenketten und Variablen ausgegeben werden. Werden mehrere Ausgaben miteinander verknüpft, so werden diese mit dem Verknüpfungsoperator **+** verbunden.

Beispiel

```
int a = 3;
System.out.println ("Wir haben "+a+" mal geklingelt");
```

Zu beachten sind die Leerzeichen innerhalb des Strings, damit die Zahl nicht direkt an den Buchstaben hängt.

Ausgabe

Wir haben 3 Mal geklingelt

Soll die Ausgabe formatiert werden (z.B. rechtsbündig tabellarisch oder mit einer festen Anzahl an Nachkommastellen), kann man die **System.out.printf()** – Methode verwenden. Für die Ausgabe wird ein „Formatierungsstring“ verwendet, der beschreibt, wie die Ausgabe aussehen soll.

Der Formatierungsstring hat folgende Form:

% [Schalter] [Breite] . [Anzahl NK-Stellen] Typ

Zu beachten ist, dass die **printf** – Methode keinen Zeilenvorschub erzeugt. Wenn ein Zeilenvorschub gewünscht wird, so ist dieser mit dem Steuerzeichen **“\n”** in den Ausgabestring einzubinden. Die einzelnen Angaben haben folgende Bedeutung:

%	Generelle Angabe, dass die Ausgabe formatiert wird.
Schalter	kann entfallen, Ein Minuszeichen (-) sorgt für eine linksbündige Ausgabe
Breite	Diese optionale Angabe ist eine ganze Zahl, die die Mindestzahl der ausgegebenen Zeichen bestimmt.
Anzahl-Nk-Stellen	Diese optionale Angabe bestimmt die Anzahl der auszugebenden Nachkommastellen. Sind weniger Nachkommastellen vorhanden, wird mit Nullen aufgefüllt.
Typ	Die Angabe des Typs bestimmt den Datentyp der Ausgabe. Dabei sind drei Typen relevant: s – Die Ausgabe erfolgt als String d – Die Ausgabe erfolgt als Ganzzahl f – Die Ausgabe erfolgt als Dezimalzahl, Dezimalpunkt wird als Komma ausgegeben.

Beispiel

```
String s = "Hallo";
int a = 45;
double b = 3.1415
System.out.printf("%-8s \n",s);           //Der String wird mit 8 Stellen linksbündig ausgegeben.
System.out.printf("%4d %2.2f",a,b);       //Ausgabe der beiden Werte von a und b formatiert.
```

Ausgabe

Hallo	(8 Stellen für s und Zeilenvorschub nach Ausgabe wegen \n)
45 3,14	(4 Stellen rechtsbündig für a, 2 Stellen vor dem Komma und zwei Nachkommastellen für b)



4. Aufgaben

1. Schreiben Sie ein Programm, welches den Durchschnittsverbrauch eines Pkws auf 100 km ausgibt, wenn die gefahrenen Kilometer und die verbrauchte Kraftstoffmenge bekannt ist.
2. Schreiben Sie ein Programm, welches die Steigung einer Gerade berechnet. Dabei sind die x- und y-Koordinaten von zwei Punkten bekannt
3. Schreiben Sie ein Programm, welches eine Kalkulation nach folgendem Schema durchführt und eine formatierte rechtsbündige Ausgabe erzeugt.

 Einkaufspreis:
 + 40 % Handlungskostenzuschlag
 = Selbstkostenpreis
 + 5 % Gewinnzuschlag
 = Nettoverkaufspreis
 + 19 % Mehrwertsteuer
 = Bruttoverkaufspreis
4. Schreiben Sie ein Programm, welches den Body-Maß-Index (BMI) berechnet

5. Eingabe über die Tastatur (Dialogprogrammierung)

Für die Behandlung von Ausgaben und Eingaben von Daten in Dateien, Ausgabegeräte oder von der Konsole werden in Java sog. **Streams** verwendet. Zunächst wird hier eine einfache Möglichkeit der Dialogprogrammierung vorgestellt, die ohne Streams auskommt. Danach wird die Tastatureingabe über den `BufferedReader` vorgestellt. Im 3. Teil wird eine selbst erstellte Routine vorgestellt, mit der sich Tastatureingaben komfortabel realisieren lassen.

5.1 Eingaben mit der Klasse Scanner

Durch den Import der Klasse `java.util.Scanner` kann man die Möglichkeiten der Scanner-Klasse benutzen. Die Scanner-Klasse ermöglicht die Eingabe von Zeilen aus einer Datei, von Strings, von Integer-, Long- und Doublewerten sowie von Bytes und Booleschen Werten. Außerdem liefert die Scanner-Klasse eine Methode, mit der die Gültigkeit der Eingaben überprüft werden kann.

Zunächst muss ein Objekt der Klasse scanner mit folgender Anweisung erzeugt werden:

```
Scanner scanner = new Scanner(System.in); //scanner ist die bel. Bezeichnung des Objekts
```

Für die Eingabe können z. B. folgende Anweisungen verwendet werden:

<code>String eingabe=scanner.nextLine()</code>	Eingabe einer Textzeile
<code>String eingabe=scanner.next()</code>	Eingabe einer Textzeile (ohne Enterzeichen)
<code>int zahl = scanner.nextInt()</code>	Eingabe eines Integerwertes
<code>long zahl = scanner.nextLong()</code>	Eingabe eines Long-Wertes
<code>double zahl = scanner.nextDouble()</code>	Eingabe eines Double-Wertes
<code>boolean x = scanner.nextBoolean()</code>	Eingabe eines Boolean-Wertes

Die Methode `hasNextDouble()` prüft z.B., ob die Eingabe ein gültiger Doublewert war.



Beispiel für eine Eingabe eines Integerwertes über die Tastatur mit dem Scanner.

```
import java.util.Scanner;           //Package für Scanner-Klasse
public class scan
{
    public static void main(String argv[])
    {
        Scanner eingabe = new Scanner(System.in);
        System.out.print("Eine Zahl eingeben: ");
        int zahl = eingabe.nextInt();
        System.out.println("Sie haben die Zahl "+zahl+" eingegeben");

    } // end of main
}
```

Beispiel für die Eingabe eines Integerwertes mit Prüfung. Bei einem Fehler wird das Programm beendet, da die return-Anweisung die Prozedur main verlässt.

```
import java.util.Scanner;           //Package für Scanner-Klasse
public class scan
{
    public static void main(String argv[])
    {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        if (scanner.hasNextInt() )
        {
            System.out.println("Die eingegebene Zahl war: "+ scanner.nextInt());
        }
        else
        {
            System.out.println("Das ist kein Integerwert ");
            return;
        }
    }
}
```

Bei der Verwendung Dateien als Eingabestream müssen mögliche Exceptions entsprechend abgefangen oder an das System übergeben werden siehe Kapitel 14). Beispiel:

```
public class Dateilesen
{
    public static void main(String argv[]) throws FileNotFoundException
    {
        Scanner scanner = new Scanner("Dateiname.txt");
        while (scanner.hasNextLine() )
        {
            System.out.println(scanner.nextLine());
            scanner.close(); }
    }
}
```



5.2 Eingaben über den BufferedReader

Eingaben über die Tastatur werden in Java ebenso wie Daten aus anderen Eingabeeinheiten (Dateien) als **Eingabestream** behandelt. Diese sind in Java etwas umständlich zu realisieren. Das liegt daran, dass bei einer Tastatureingabe überprüft werden muss, ob die Eingabe fehlerhaft war. Außerdem erfolgt die Eingabe über einen sog. Puffer, dessen Zeichen je nach Datentyp unterschiedlich behandelt werden.

Im Folgenden wird die Eingabe für eine Zeichenkette (String) und für eine Ganzzahl (Integer) **ohne explizite Fehlerbehandlung** gezeigt. Die für die Eingabe relevanten Anweisungen sind fett gedruckt).

```
// Eingabe einer Zeichenkette über die Tastatur
*/
import java.io.*;           //Package für input-output Klassen

public class s_in
{
    public static void main(String argv[]) throws IOException
    {
        String s;
        BufferedReader in = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));
        System.out.println("Bitte eine Textzeile eingeben: ");
        s=in.readLine();

        System.out.println("Ausgabe: "+s);
    }
}
```

Für die Eingabe einer Zahl verwenden wir im Prinzip dieselbe Routine. Allerdings müssen wir den Eingabestring in eine Variable vom Typ double oder int umwandeln.

// Eingabe einer Ganzzahl (Integer) über die Tastatur

```
import java.io.*;           //Package für input-output Klassen
public class int_in
{
    public static void main(String argv[]) throws IOException
    {
        String s;
        int zahl;
        BufferedReader in = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));
        System.out.println("Bitte eine Gleitkommazahl eingeben: ");
        s=in.readLine();
        zahl=Integer.parseInt(s);           // hier wird der Eingabestring umgewandelt
        System.out.println("Ausgabe: "+zahl);
        System.out.println(zahl+3);
    }
}
```



5.3 Das Programm Console_IO

Da die oben beschriebene Eingabeform eine Menge Quellcode erfordert und zudem für jeden Datentyp eine Typumwandlung benötigt, kann dieser Aufwand durch eine selbsterstellte Bibliothek erleichtert werden. Dazu wird die Klasse **Console_IO.java** zur Verfügung gestellt. Diese enthält acht Prozeduren, mit denen Daten eingelesen werden können. Man braucht lediglich noch die entsprechende Prozedur aufzurufen und die Begriffe **throws IOException** hinter den Kopf der main-Methode zu schreiben. Zusätzlich muss die Bibliothek **java.io.*** eingebunden werden.

Wichtig: Die Datei Console_IO muss sich im selben Verzeichnis befinden, wie die Klasse, von der sie verwendet wird. Außerdem muss sie in kompilierter (*.class) Form vorliegen.

Es gibt folgende Prozeduren:

I_String	Eingabe Zeichenkette
I_int	Eingabe Integerwert
I_float	Eingabe Floatwert
I_double	Eingabe Doublewert
IO_String	Ausgabertext, Eingabe Zeichenkette (Übergabewert String)
IO_int	Ausgabertext, Eingabe Integerwert (Übergabewert String)
IO_float	Ausgabertext, Eingabe Floatwert (Übergabewert String)
IO_double	Ausgabertext, Eingabe Doublewert (Übergabewert String)

Beispiel für die Eingabe eines Integerwertes mit vorhergehendem Eingabeaufforderungstext:

Beispiel

```
import java.io.*;
public class testprogramm
{
    public static void main(String argv[]) throws IOException
    {
        int x;
        x=Console_IO.IO_int("Bitte geben Sie eine ganze Zahl ein: ");
        System.out.println("Die eingegebene Zahl lautet: "+x);
    }
}
```

Der Aufruf der Prozedur erfolgt durch Angabe des Programmnamens und der Prozedurbezeichnung getrennt durch einen Punkt. Alle Prozeduren, die mit IO beginnen, haben als Übergabeparameter eine Zeichenkette, die den Aufforderungstext darstellt. Damit ersparen wir uns eine System.out-Anweisung im Programm. Wenn sich das Programm Console_IO im aktuellen Verzeichnis befindet, muss es nicht mit einer import-Anweisung am Beginn des Programms eingebunden werden.

Das Programm **Console_IO** kann auf der Webseite www.pellatz.de heruntergeladen werden.



6. Grundstrukturen

Jedes Programm kommt mit wenigen logischen Strukturen aus, mit denen man fast alle Probleme lösen kann. Diese Strukturen können graphisch durch Struktogramme (siehe Hamsterskript) dargestellt werden. Im Folgenden werden die Grundstrukturen an einem Beispiel noch mal vorgestellt.

Beispiel

Tom ist Läufer. Manchmal läuft er auf der Bahn im Stadion, manchmal im Wald. Er steht unterschiedlichen Situation gegenüber.

1. Einfache Anweisung

Struktogrammdarstellung

Tom will auf der Bahn 100 m laufen.

Laufe 100 Meter

2. Folge von Anweisungen

Tom zieht die Schuhe an, läuft auf der Bahn 100 m und geht anschließend Duschen.

Ziehe die Schuhe an

Laufe 100 Meter

Gehe Duschen

3. Verzweigung

Tom läuft im Wald. Als er an eine Weggabelung kommt entscheidet er sich für den linken Weg, wenn es trocken ist, andernfalls nimmt er den rechten Weg.



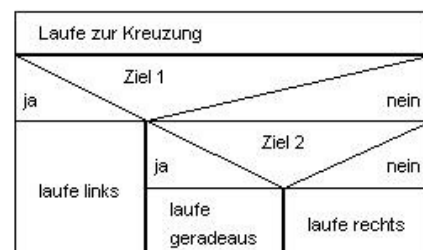
4. Mehrfachauswahl

Tom läuft im Wald. An einer Kreuzung hat er drei Möglichkeiten:
Wenn er nach Ziel 1 will, muss er den linken Weg nehmen.
Wenn er nach Ziel 2 will muss er geradeaus laufen.
In allen anderen Fällen muss er nach rechts laufen.



4a. Alternativ: Verschachtelte Verzweigung

Eine Mehrfachauswahl kann auch mit Hilfe mehrerer Verzweigungen gelöst werden, die in einander verschachtelt werden.





<p>5a. Wiederholung, kopfgesteuerte Schleife</p> <p>Tom läuft auf der Bahn. Nachdem er die Schuhe angezogen hat, überprüft er seine Kondition und läuft los, wenn er sich gut fühlt. Zu Beginn jeder Runde überlegt er wieder neu, ob seine Kondition noch für eine weitere Runde reicht.</p> <p>In diesem Fall kann Tom vorher entscheiden, ob er überhaupt eine Runde laufen will.</p>	<pre> graph TD A[Ziehe Schuhe an] --> B[so lange du kannst] B --> C[laufe eine Runde] C --> B </pre>
<p>5b. Wiederholung, fußgesteuerte Schleife</p> <p>Tom läuft auf der Bahn. Nachdem er die Schuhe angezogen hat, läuft er eine Runde und überprüft dann am Ende jeder Runde, ob seine Kondition noch für eine weitere Runde reicht. In diesem Fall läuft Tom auf jeden Fall mindestens eine Runde.</p>	<pre> graph TD A[Ziehe Schuhe an] --> B[laufe eine Runde] B --> C[so lange du kannst] C --> B </pre>
<p>5c. Wiederholung, zählergesteuerte Schleife</p> <p>Tom läuft auf der Bahn. Er läuft genau 5 Runden. Die Anzahl der Schleifendurchläufe wird durch einen Zähler bestimmt, der zu Beginn der Schleife festgesetzt wird.</p>	<pre> graph TD A[Ziehe Schuhe an] --> B[führe die Anweisungen 5 x aus] B --> C[laufe eine Runde] C --> B </pre>
<p>Zusammenfassung</p> <p>Alle Grundstrukturen können miteinander kombiniert werden. Aus der Struktogrammdarstellung ergibt sich der logische Ablauf eines Programms.</p> <p>In nebenstehendem Beispiel soll am Ende der Wert der Variablen a ausgegeben werden.</p> <p>Nach Ausführung aller Anweisungen wird am Ende für a der Wert 13 ausgegeben.</p>	<pre> graph TD A[a = 5] --> B[b = 2] B --> C[wiederhole 3 x] C --> D[b = b + 2] D --> E{b > 6} E -- ja --> F[a = a + b] E -- nein --> G[a = a - b] F --> H[Ausgabe a] G --> H </pre>



6.1 Beispiele für logische Grundstrukturen

Anhand kurzer Beispiele werden die Grundstrukturen in Java-Syntax vorgestellt.

a) Lineare Struktur

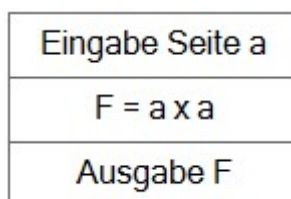
Beispiel

Die Seitenlänge eines Quadrates wird eingegeben. Dann wird die Fläche berechnet und das Ergebnis der Berechnung am Bildschirm angezeigt.

Bei diesem Beispiel handelt es sich um die klassische Programmstruktur:

Eingabe – Verarbeitung – Ausgabe. Alle Anweisung werden hintereinander ausgeführt. Man spricht hier von einer linearen Struktur.

Struktogramm:



Quellcode:

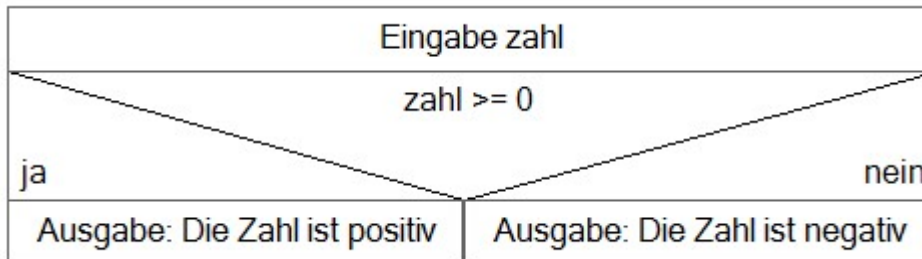
```
public class LinearTest {  
    public static void main(String argv [ ]) throws IOException  
    {  
        double a, F;  
        a = Console_IO.IO_double("Seitenlänge eingeben: ");  
        F = a * a;  
        System.out.println("Die Fläche beträgt: "+F);  
    }  
}
```



b) Verzweigung (if..else)

Beispiel

Es wird eine beliebige Zahl eingegeben. Das Programm prüft, ob diese Zahl positiv ist. Je nach dem Ergebnis der Prüfung wird eine Antwort ausgegeben.



Durch Verzweigungen mit **if** kann der Programmverlauf in zwei unterschiedliche Richtungen gelenkt werden. Nach der Anweisung **if** muss eine Bedingung stehen, die entweder wahr (ja) oder falsch (nein) sein kann. Wenn es einen nein-Fall gibt, wird dieser mit dem Wort **else** eingeleitet. Der else-Zweig ist aber nicht zwingend erforderlich in einem if-Konstrukt.

```
public class IfTest {
    public static void main(String argv[ ]) throws IOException
    {
        int zahl;
        zahl = Console_IO.IO_int("Bitte eine Zahl eingeben: ");
        if (zahl >= 0 )
            System.out.println("Die Zahl ist positiv");
        else
            System.out.println("Die Zahl ist negativ");
    }
}
```



c) Mehrfachauswahl (switch..case)

Beispiel

Es werden die Notenziffern einer Klassenarbeit eingegeben. Das Programm gibt je nach Notenwert die Bewertung als Text aus. Wenn eine ungültige Notenziffern eingegeben wird, erscheint eine Fehlermeldung

Eingabe note						
1	2	3	4	5	6	note
sehr gut	gut	befriedigend	ausreichend	mangelhaft	ungenügend	sonst
						Fehlermeldung

Im Gegensatz zur einfachen Auswahl (ja/nein) mit if, können mit dieser Konstruktion beliebig viele Fälle abgefragt werden. Der **switch** (Schalter) bestimmt, welcher Fall eingetreten ist. Switch muss sich immer auf eine Variable vom Typ integer beziehen. Die einzelnen Fälle werden mit dem Wort **case** eingeleitet. Damit nicht jeder Einzelfall geprüft wird, sollte das switch..case-Konstrukt mit der Anweisung **break** wieder verlassen werden. Wenn keiner der Fälle zutrifft, wird der **default**-Zweig ausgeführt. Dieser kann aber auch entfallen.

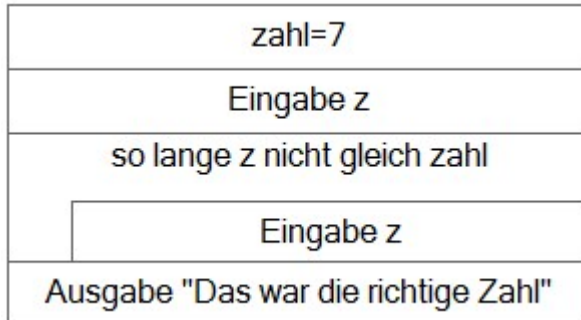
```
public class Switch {
    public static void main(String argv [ ]) {
        int zahl=5;
        switch(zahl) {
            case 1:
                System.out.println("sehr gut");
                break;
            case 2:
                System.out.println("gut");
                break;
            case 3:
                System.out.println("befriedigend");
                break;
            case 4:
                System.out.println("ausreichend");
                break;
            case 5:
                System.out.println("mangelhaft");
                break;
            case 6:
                System.out.println("ungenügend");
                break;
            default:
                System.out.println("irgendeine andere Zahl");
        } } }
```



d) Kopfgesteuerte Schleife (while)

Beispiel

Zahlenraten: Es wird eine Zahl zwischen 1 und 10 im Quellcode definiert. Der Benutzer gibt eine Zahl zwischen 1 und 10 ein. Ist dies zufällig die definierte Zahl, ist das Spiel beendet, andernfalls wird die Abfrage wiederholt.



Bei der while-Schleife wird die Bedingung zu Beginn überprüft. Ist sie so schon zu Anfang erfüllt, wird die Schleife überhaupt nicht ausgeführt. Es ist zu beachten, dass das Kriterium für die Durchführung der Schleife (hier die Tastatureingabe) zweimal codiert wird: Einmal außerhalb der Schleife und einmal innerhalb der Schleife.

```
public class WhileTest {
    public static void main(String argv [ ]) throws IOException
    {
        int zahl=7;
        int z;
        z=Console_IO.IO_int("Bitte eine Zahl eingeben: ");
        while(z!=zahl)
        {
            z=Console_IO.IO_int("Bitte eine Zahl eingeben: ");
        }
        System.out.println("Das war die richtige Zahl");
    }
}
```



e) Fußgesteuerte Schleife (do ..while)

Beispiel

Ein Anfangskapital wird mit 5 % pro Jahr verzinst. Die Zinsen bleiben stehen und werden dem Kapital zugeschlagen. Wenn sich das Anfangskapital mindestens verdoppelt hat, wird die Schleife verlassen und die Anzahl der Verzinsungsperioden wird ausgegeben.

Kapital = 2000	
Endwert=Kapital	
jahr=0	
	Endwert=Endwert*1,05
	jahr=jahr+1
so lange Endwert < 2 * Kapital	
Ausgabe jahr	

Bei der do..while-Schleife wird erst am Ende eines Schleifendurchlauf die Bedingung überprüft. Das bedeutet, dass die Schleife auf jeden Fall ein Mal ausgeführt wird.

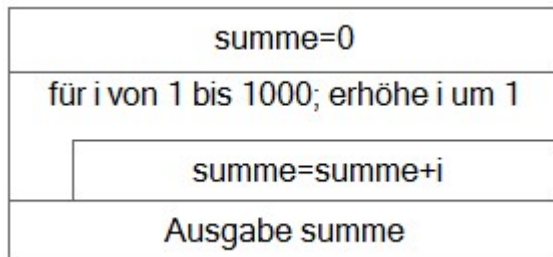
```
public class DoTest {
    public static void main(String argv [ ]) {
        int summe=0, i=1;
        do
        {   summe=summe+i;
            i++;
        } while(i<=100);
        System.out.println("Summe der Zahlen 1 bis 100: „+summe);
    } }
```



f) Zählergesteuerte Schleife (for)

Beispiel

Es soll die Summe aller Zahlen von 1 bis 1000 berechnet werden. Das Ergebnis wird am Ende ausgegeben.



Bei for-Schleifen steht die Anzahl der Schleifendurchläufe von Anfang an fest. Für den Zähler benötigt man eine Variable vom Typ integer. Der Schleifenkopf der for-Schleife besteht aus drei Teilen: Dem Anfangswert des Zählers, der Laufbedingung (bis zu welchem Wert des Zählers) und der Veränderung des Zählers nach jedem Durchlauf (meist `i++`, d.h. erhöhe den Zähler immer um 1).

```
public class ForTest {  
    public static void main(String argv [ ])   
    {  
        int summe=0;  
        for(int i=1; i <= 1000; i++)  
        {  
            summe=summe+i  
        }  
        System.out.println("Die Summe beträgt: "+summe);  
    } }  

```

g) break und continue

Mit der Anweisung **break** können Fallabfragen und Schleifen verlassen werden, ohne dass eine Bedingung überprüft wird. Das Programm wird dann an der Stelle hinter der letzten Schleifenanweisung fortgesetzt. Die **continue**-Anweisung sorgt dafür, dass der aktuelle Schleifendurchlauf wiederholt wird.



6.2 Bedingungs- und Vergleichsoperatoren

Für die Formulierung von Bedingungen innerhalb eines if-Konstruktes oder einer Schleife gibt es folgende Operatoren (siehe auch Teil A):

Logische Operatoren		
Operator	Beispiel	Erläuterung
<code>==</code>	<code>if(a == b)</code>	Wenn a gleich b ist
<code>&&</code>	<code>if(a == 1 && b == 2)</code>	Wenn a gleich 1 und gleichzeitig b gleich 2 ist
<code> </code>	<code>if(a == 1 b == 1)</code>	Wenn entweder a gleich 1 ist oder b gleich 1 ist
<code>></code>	<code>if(a > b)</code>	Wenn a größer als b ist
<code><</code>	<code>if(a < b)</code>	Wenn a kleiner als b ist
<code>>=</code>	<code>if(a >= 1)</code>	Wenn a größer oder gleich 1 ist
<code><></code>	<code>if(a <> b)</code>	Wenn a ungleich b ist (größer oder kleiner)
<code>!</code>	<code>while(! vornFrei())</code>	Solange vorne nicht frei ist

7. Aufgaben

- Ein Java-Programm fordert den Benutzer auf, eine Zahl zwischen 1 und 10 einzugeben. Wenn eine ungültige Zahl eingegeben wird, soll eine Fehlermeldung ausgegeben werden. Bei Eingabe einer gültigen Ziffer, wird die eingegebene Zahl wieder ausgegeben
- Schreiben Sie ein Programm, welches den Rechnungsbetrag anhand einer festgelegten (durch Eingabe oder Initialisierung) einer Auftragssumme ausrechnet: Es gilt:
Bei einer Auftragssumme über 1000 Euro wird 10 % Rabatt gewährt, zwischen 100 und 1000 Euro wird 5 % Rabatt gewährt und von 50 bis unter 100 Euro wird 3 % Rabatt gewährt
Zeichnen Sie ein Struktogramm zu dieser Aufgabe
- Ein Java-Programm soll die Zahlen von 1 bis 100 untereinander ausgeben
- Schreiben Sie ein Programm, welches in der ersten Zeile ein Sternchen ausgibt (*), in der zweiten Zeile 2 Sternchen usw. Die Anzahl der Zeilen soll variabel sein.
*
**

**** usw.
- Schreiben Sie ein Programm *Quadrat*, welche nach Eingabe der Seitenlänge a ein Quadrat aus Sternchen (*) zeichnet.
Beispiel: a = 4 * * * *
 * *
 * *
 * * * *
- Es sollen alle ungeraden Zahlen zwischen zwei einzugebenden Werten am Bildschirm angezeigt werden.
- Ein Kapital von 1000 Euro soll mit einem Zinssatz von 4 % verzinst werden.
Wie viele Jahre dauert es, bis sich das Kapital einschließlich Zinsen verdoppelt hat?
- Nach Eingabe einer Monatsziffer (1 – 12) soll der passende Monat am Bildschirm ausgegeben werden (z.B. 3 = März).
- Die Summe der Zahlen von 1 bis 5000 soll berechnet und ausgegeben werden.
a) mit einer for-Schleife b) mit einer while-Schleife



8. Arrays

Arrays werden auch Listen oder Tabellen genannt. Sie können mehrere Werte eines bestimmten Datentyps speichern. Je nachdem, ob die Tabelle aus einer Spalte oder mehreren besteht, unterscheidet man eindimensionale oder mehrdimensionale Arrays.

Beispiel

Ein Array soll 10 Zahlen vom Datentyp Integer aufnehmen. Das Array soll den Bezeichner *feld* bekommen.

Zunächst deklarieren wir das Array mit folgender Anweisung:

```
int [ ] feld = new int [ 10 ] ;
```

Links vom Gleichheitszeichen wird das Array deklariert. Dieses erkennt man an den eckigen Klammern, die hinter dem Datentyp stehen. Rechts vom Gleichheitszeichen wird ein neues Objekt eines Arrays vom Datentyp integer erzeugt, welches 10 Arrayelemente enthält.

Die einzelnen Elemente des Arrays können mit dem Index angesprochen werden. Dabei hat das erste Element den Index 0. D.h. ein Array *x* mit 5 Elementen hat die Elemente *x[0]*, *x[1]*, *x[2]*, *x[3]* und *x[4]*;

Ein Array kann auch schon bei der Deklaration initialisiert (d.h. mit Werten versehen) werden. In diesem Fall muss es nicht mit *new* erzeugt werden.

```
int [ ] feld = {2,5,7,9,13,-4,6,3}
```

Die Größe des Arrays ergibt sich aus der Anzahl der Elemente, die durch Komma getrennt innerhalb der geschweiften Klammern stehen.

8.1 Verarbeiten eines Arrays

a) Ein- und Ausgabe von Elementen eines Arrays

Einzelne Elemente eines Arrays werden über den Index des Arrays angesprochen. Die Zuweisung eines Wertes in das 3. Element eines Integerarrays mit der Bezeichnung **zahlen** erfolgt mit der Anweisung: *zahlen[2] = 17;*

Die Anzeige dieses Elementes am Bildschirm erfolgt mit der Anweisung:

```
System.out.println(+zahlen[2]);
```

Sollen alle Elemente eines Arrays verarbeitet werden, so verwendet man eine *for*..Schleife. Der Zähler der *for*..Schleife ist gleichzeitig der Index der Elemente des Arrays. Siehe Beispiel oben.



b) Ausgabe aller Werte eines Arrays

Wenn man alle Elemente eines Arrays verarbeiten möchte, indem man z.B. alle Werte ausgibt, einen Wert in einem Array sucht oder das Array sortieren möchte, so verwendet man ein Wiederholungskonstrukt. Wenn die Größe des Arrays bekannt ist, so verwendet man eine for-Schleife.

Beispiel

Ein Array enthält fünf Zahlen vom Typ Integer. Diese Zahlen sollen mit einer Ausgabeschleife am Bildschirm angezeigt werden.

```
public class Prog1 {  
    public static void main(String argv [ ])  
    {  
        int [] feld={5,7,0,15,234};  
        for(int i=0; i<5; i++)  
        {  
            System.out.println(feld[i]);  
        }  
    }  
}
```

c) Sortieren eines Arrays

Eine wichtige Aufgabe der Arrayverarbeitung ist das Sortieren eines Arrays in auf- oder absteigender Reihenfolge. Diese Aufgabe ist eine Standardaufgabe bei der Verarbeitung von großen Datenbeständen. (z.B. Sortiere alle Kunden nach Namen, Postleitzahl oder Alter)

In den meisten Programmiersprachen gibt es fertige Prozeduren, die uns die Aufgabe des Sortierens abnehmen. Dennoch dient es sehr dem Verständnis von Programmierung, wenn wir uns selber Gedanken über die Logik des Sortierens machen. Es gibt einfachere und komplexere Sortierverfahren. Ein einfaches Verfahren wie der **Bubble-Sort** benötigt zum Sortieren eines Bestandes von 100 000 Daten 4 999 950 000 (ca. 5 Milliarden) Sortiervorgänge. Das braucht auch bei einem schnellen Prozessor eine ganze Weile. Schnellere Verfahren benötigen erheblich weniger Rechenvorgänge und sparen damit Rechenzeit.

Der **Bubble-Sort** und ein schnelleres Verfahren, wie der **Quick-Sort** sollten Gegenstand des Unterrichts sein.

8.2 Bestimmen der Länge eines Arrays

Bei Arrays, deren Länge nicht genau bekannt ist, kann die Länge mit der Variablen **arraybezeichnung.length** ermittelt werden.

Beispiel

```
int [] feld={6,5,4,3,2,1};  
System.out.println("Länge des Arrays: "+feld.length);
```

Liefert die Ausgabe: Länge des Arrays: 6



8.3 Vordefinierte Funktionen zur Arrayverarbeitung

Für die Verarbeitung von Arrays bietet die Bibliothek **java.util.Arrays** eine Reihe von nützlichen Funktionen an. Für die Benutzung dieser Funktionen muss zuvor die Bibliothek `java.util.Arrays` mit `import` eingebunden werden. Zwei dieser Funktionen sollen hier vorgestellt werden.

a) Ausgabe aller Werte des Arrays mit der `toString` - Methode

Die Methode **`Arrays.toString(arraybezeichnung)`** liefert den kompletten Inhalt des Arrays. Diese Methode kann in einer Ausgabeanweisung verwendet werden.

b) Sortieren eines Arrays mit der `sort`-Methode.

Mit der Methode **`Arrays.sort(arraybezeichnung)`** werden die Elemente des Arrays aufsteigend sortiert.

Beispiel

```
import java.util.Arrays;
public class array1 {

    public static void main(String[] args)
    {
        int [] zahlen = {3,7,-4,9,1,5};
        System.out.println("Länge des Arrays "+zahlen.length);
        System.out.println("Unsortierte Ausgabe: "+Arrays.toString(zahlen));
        Arrays.sort(zahlen);
        System.out.println("Sortierte Ausgabe: "+Arrays.toString(zahlen));
    }
}
```

Das Programm liefert folgende Ausgabe:

Länge des Arrays: 6
 Unsortierte Ausgabe: [3, 7, -4, 9, 1, 5]
 Sortierte Ausgabe: [-4, 1, 3, 5, 7, 9]

8.4. Mehrdimensionale Arrays

Es ist möglich Arrays mit mehreren Dimensionen anzulegen. Am Beispiel eines zweidimensionalen Arrays soll dies gezeigt werden. Dargestellt werden soll folgende Tabelle:

5	12	6	19	-6
32	23	4	2	8
21	17	7	35	1

Die Tabelle besteht aus 3 Zeilen und 5 Spalten und kann 15 Werte aufnehmen.
 Das Array soll heißen: **`z_tabelle`**.

Die Deklaration des Arrays sieht so aus: `int z_tabelle [3] [5]`;

Der Index läuft von 0 bis 2, bzw. von 0 bis 4:

Die Ausgabe der Zahl 35 würde dann folgendermaßen aussehen:

```
System.out.println(+z_tabelle[2] [3]);
```



9. Aufgaben

1. Schreiben Sie ein Programm welches die Noten für eine Klassenarbeit über die Tastatur einliest und daraus anschließend einen Notenspiegel mit Durchschnittsnote erstellt.
Es sollen mindestens 15 Noten in ein Integerarray eingelesen werden. Die Größe des Arrays wird zur Laufzeit festgelegt.

2. Schreiben Sie ein Programm, welches den größten Wert aus einem Array mit n Integerwerten ermittelt.

3. Gegeben ist das folgende Array: `int [] zahlen={17,3,64,23,1,9,4,90,55,41}`

- a) Die Werte des Arrays sollen unsortiert untereinander ausgegeben werden.
- b) Die Werte des Arrays sollen unsortiert nebeneinander, getrennt durch ein Semikolon ausgegeben werden.
- c) Das Array soll in aufsteigender Reihenfolge sortiert werden und anschließend wieder ausgegeben werden.

4. Legen Sie ein zweidimensionales Array mit 5 Zeilen und zwei Spalten vom Datentyp String an.
In diesem Array werden Vorname und Nachname von Personen gespeichert.
Lassen Sie alle Werte dieses Arrays so ausgeben, dass in einer Zeile jeweils der Vor- und Nachname durch ein Leerzeichen getrennt angezeigt werden.

5. Der Konzern CATON AG hat fünf Filialen in verschiedenen Städten. Die Filialorte sind in dem Array FILIALEN gespeichert:

Freiburg	Aachen	Passau	Schwerin	Düren
----------	--------	--------	----------	-------

Die Jahresumsätze (in Millionen) stehen im Array JUMS zur Verfügung
(Die Reihenfolge entspricht der Reihenfolge der Filialen im Array FILIALEN)

289	144	89	321	128
-----	-----	----	-----	-----

Ermitteln Sie die Filiale mit dem höchsten Umsatz und geben Sie den Namen der Filiale und die Höhe des Umsatzes aus.

Erstellen Sie zunächst ein Struktogramm und realisieren Sie dann die Aufgabe in Java



10. Prozeduren und Methoden

Anweisungen, die zusammen gehören und die gemeinsam eine Teilaufgabe des Programms lösen, werden zu Prozeduren oder Methoden zusammen gefasst. Wir nennen diese im Folgenden nur noch Prozedur. Jedes Java-Programm kennt mindestens eine Prozedur, die den Namen main trägt.

In den ersten Programmen sind wir mit dieser einzigen Prozedur ausgekommen. Wenn die Programme aber komplexer werden, zerlegt man das Gesamtprogramm in mehrere Prozeduren. Diese Prozeduren können mehrfach verwendet werden und sie können sogar in einer Bibliothek gespeichert werden und damit auch anderen Programmen zur Verfügung stehen.

Wir wollen das Prozedurkonzept anhand eines einfachen Beispiels darstellen:

Aufgabe

Schreibe ein Programm 'Kreis', welches die Fläche Kreises berechnet, wenn ein Radius vorgegeben wird

a) Die Lösung des Problems innerhalb der Prozedur main könnte so aussehen:

```
public class Kreis1
{
    public static void main(String[] args)
    {
        final double pi=3.1415;
        double radius,flaeche;
        radius=10;
        flaeche=radius*radius*pi;
        System.out.println("Die Flaeche betraegt: "+flaeche);
    }
}
```

b) Verwendung von Prozeduren

Eine Prozedur wird immer innerhalb einer Klasse definiert und hat allgemein folgendes Aussehen:

```
public static <Rückgabedatentyp> <Prozedurname> (Übergabeparameter)
{
    //hier steht der auszuführende Code
}
```

Man unterscheidet:

- a) Prozeduren ohne Parameter,
- b) Prozeduren mit Übergabeparameter
- c) Prozeduren mit Rückgabeparametern



ba) Prozedur mit Übergabeparameter

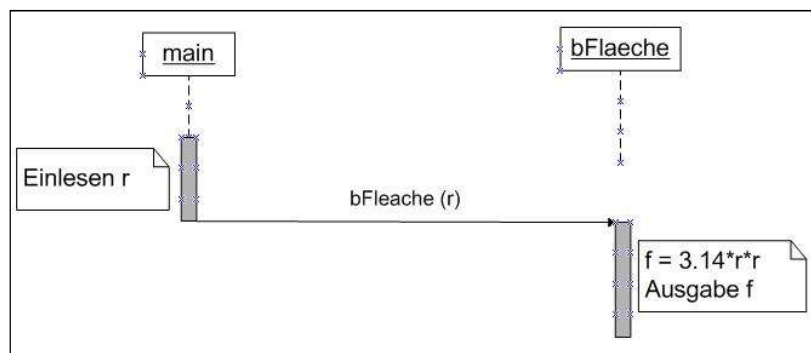
In der Prozedur main wollen wir lediglich den Radius einlesen. Das Berechnen der Fläche und die Ausgabe der Fläche wollen wir an eine Prozedur übergeben.

Dazu ein paar allgemeine Überlegungen: Wir verwenden für unser Programm die Variablen **radius** und **flaeche** sowie die Konstante **pi**.

In der Programmierung gilt, dass eine Variable nur innerhalb der Prozedur gültig ist, in der sie auch deklariert wurde. Eine Variable radius, die in der Prozedur main deklariert wurde, ist also in einer anderen Prozedur nicht bekannt. Wenn eine Variable auch in anderen Prozeduren gültig sein soll, so kann man sie außerhalb einer Prozedur deklarieren. Man nennt diese Variablen **globale Variablen**. Die allzu großzügige Verwendung globaler Variablen gilt aber als schlechter Programmierstil, da man so sehr leicht die Kontrolle über seine Variablen verliert, wenn man mit mehreren Prozeduren arbeitet. Deshalb muss der Wert einer Variablen an die Prozedur, die diesen Wert verwenden soll, übergeben werden. Man nennt dies auch eine **Botschaft**.

In unserem Fall heißt unsere Prozedur **bFlaeche**. Beim Aufruf der Prozedur müssen wir den Wert des Radius als Botschaft mitliefern. Dies geschieht, indem wir die Bezeichnung des Radius (hier r) in die Klammer hinter den Prozeduraufruf schreiben. Die beiden Klammern sind das Kennzeichen einer Prozedur.

Das Prinzip kann man gut in einem Interaktionsdiagramm (siehe auch objektorientierter Teil) darstellen.



```

import java.io.*;
public class Kreis2
{
    final static double pi=3.1415;
    public static void main(String[] args) throws IOException
    {
        double r,f;
        r=Console_IO.IO_double("Bitte Radius eingeben: ");
        b_flaeche(r);
    }

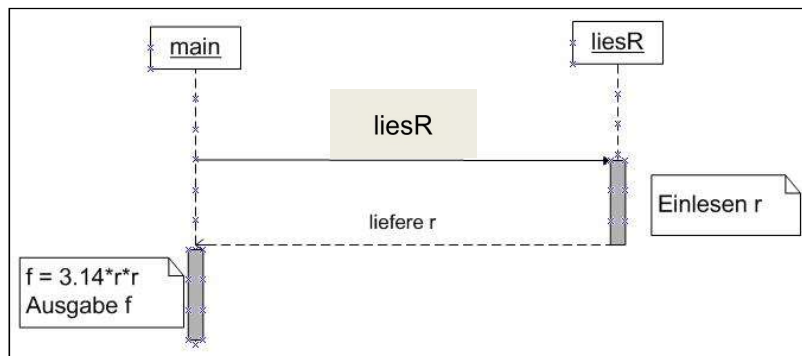
    public static void b_flaeche(double radius) //Dies ist die Prozedur
    {
        double flaeche;
        flaeche=radius*radius*pi;
        System.out.println("Die Flaeche betraegt: "+flaeche);
    }
}
    
```

Anmerkungen: Die Konstante pi wurde hier global definiert. Beim Aufruf der Prozedur wird lediglich ein **Wert** übergeben. Deshalb kann dieser Wert in der aufgerufenen Prozedur auch mit einer anderen Bezeichnung verwendet werden.



bb) Prozedur mit Rückgabeparameter

In der Prozedur **liesR** soll lediglich der Radius eingelesen werden. Dieser soll dann an die Prozedur **main** zurückgeliefert werden.



```
import java.io.*;
public class Kreis1
{
    public static void main(String[] args) throws IOException
    {
        final double pi=3.1415;
        double f,r;
        r=liesR( );
        f=r*r*pi;
        System.out.println("Die Flaeche betraegt: "+f);
    }
    public static double liesR( ) throws IOException
    {
        double radius;
        radius = Console_IO.IO_double("Bitte Radius eingeben: ");
        return radius;
    }
}
```

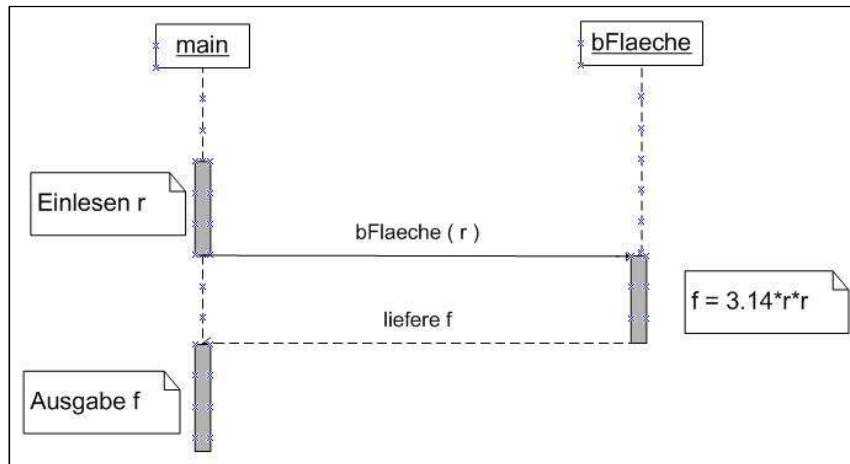
Anmerkungen: Die Rückgabe eines Wertes erfolgt mit dem Schlüsselwort **return**.

Das zurückgelieferte Ergebnis muss in der beim Aufruf der Prozedur in Empfang genommen werden. Dies geschieht über die Wertzuweisung an die Variable `r` (`r = liesR()`).



bc) Prozeduren mit Übergabe und Rückgabewert

Man kann natürlich auch Prozeduren schreiben, die sowohl Übergabeparameter als auch einen Rückgabewert haben. **Eine Prozedur kann immer nur einen Wert zurückgeben.** Es können aber mehrere Werte übergeben werden. Hier soll die Prozedur **b_flaeche** die Fläche des Kreise berechnen und zurückliefern.



```

import java.io.*;
public class Kreis2
{
    final static double pi=3.1415;
    public static void main(String[] args) throws IOException
    {
        double r,f;
        r=Console_IO.IO_double("Bitte Radius eingeben: ");
        f=b_flaeche(r);
        System.out.println("Die Flaeche betraegt: "+f);
    }

    public static double b_flaeche(double radius) //Dies ist die Prozedur
    {
        double flaeche;
        flaeche=radius*radius*pi;
        return flaeche;
    }
}
    
```



c) Verwendung von Arrays in Prozeduren

Arrays können als Parameter und Rückgabewerte Prozeduren verwendet werden. Bei Rückgabe eines Arrays muss dessen Typ, gefolgt eckigen Klammern [] im Prozedurkopf genannt werden. Das gleiche gilt für Arrays als Übergabeparameter.

Der folgende Prozedurkopf erhält als Übergabeparameter ein Array und liefert ein Array zurück:

```
public int [ ] berechneArray( int array1 [ ] )
```

Bei der Rückgabe eines Arrays wird lediglich der Name des Arrays (ohne eckige Klammern) verwendet (call by reference)

z.B. return array1;

in der aufrufenden Prozedur muss das Array entgegengenommen werden, in dem es einer Arrayvariablen zugewiesen wird.

```
int array[ ] = berechneArray( a );
```

11. Aufgaben

1. Schreiben Sie das Programm welches zwei Zahlen a und b multipliziert. Die Multiplikation soll in einer Prozedur erfolgen, das Ergebnis wird an main zurückgegeben. Lösen Sie die Multiplikation durch eine iterierte Addition (ein Wiederholungskonstrukt, welches die Multiplikation durch eine Addition ersetzt).
2. Schreiben Sie ein Programm, welches nach Eingabe des Radius ein Auswahlménü anbietet, in dem gewählt werden kann, ob die Fläche, der Umfang oder das Kugelvolumen berechnet werden soll. Die Auswahl erfolgt mit switch ...case. Für die einzelnen Berechnungen wird eine Prozedur aufgerufen
3. Schreiben Sie ein Programm, welches nach Eingabe einer Codeziffer des ASCII-Codes (32 bis 128) das dazu gehörende Zeichen anzeigt. Die Ausgabe des Zeichens erfolgt in einer Prozedur, die die Nummer des Zeichens als Übergabeparameter erhält.
4. Ein Array mit Integerwerten soll sortiert werden und nach dem Sortiervorgang wieder ausgegeben werden. Lösen Sie die Aufgabe mit Prozeduren.
 - a) Die Ausgabe des sortierten Arrays erfolgt in einer Prozedur.
 - b) Der Sortiervorgang erfolgt in einer Prozedur



12. Packages

Jede in Java verwendete Klasse (d.h. auch jede Anweisung) wird in so genannten **Packages** (Paketen) verwaltet. Wir können auch eigene Klassen einem Package zuordnen. Ein Package ist ein Ordner bzw. eine Verzeichnisstruktur auf ihrem Rechner. Damit der Interpreter das Verzeichnis finden kann, in dem sich ein Package befindet, gibt es die CLASSPATH-Einstellung, in der das Standardverzeichnis für die Packages eingestellt wird.

Wenn eine Anweisung vom Compiler nicht erkannt wird, so kann es sein, dass diese sich in einem Package befindet, welches erst mit einer import-Anweisung eingebunden werden muss. Den Namen des Packages erfahren sie über die Hilfefunktion für die entsprechende Anweisung.

Die Import Anweisung ist die erste Anweisung in einem Java-Quelltext (siehe Kap. 6, 1. Zeile im Beispiel). Die wichtigsten Packages sind:

java.lang	Standard-Funktionalitäten (wird immer automatisch eingebunden)
java.io	für Bildschirm- und Dateiein- und -ausgabe
java.math	für mathematische Methoden
java.util	Datenstrukturen, Tools- und Hilfsklassen
java.text	für Operationen mit Text und Zeichenketten

Wenn alle Klassen eines Packages eingebunden werden sollen, so verwendet man den * - Operator
z.B. `import java.io.*;`

Soll eine eigene Klasse einem Paket zugeordnet werden, so lautet die erste Anweisung in dieser Klasse : `package paketname;`

Wenn diese Package verwendet werden soll, so muss es mit einer import Anweisung wieder eingebunden werden.

Pakete oder Klassen, die sich direkt im aktuellen Verzeichnis befinden, benötigen keine package-Anweisung und müssen nicht mit import eingebunden werden!



13. Dateiverarbeitung

a) Textdateien

Das folgende Listing zeigt, wie man eine Textdatei erzeugt und anschließend wieder einliest. Eine Textzeile wird über die Tastatur eingelesen und in der Datei line.txt gespeichert (Die Datei muss sich im selben Verzeichnis befinden, wie das aufrufende Programm). Anschließend wird die Datei wieder geöffnet und ihr Inhalt ausgegeben. Dateihandlings müssen mit *try* und *catch* auf Fehler überprüft werden (siehe Kapitel 14). Mit diesem Listing können Sie sich einen eigenen FileReader basteln, mit dem Sie den Inhalt jeder beliebigen Datei am Bildschirm anzeigen können.

```
import java.io.*;
public class FileWriteRead
{
    public static void main(String args[])
    {
        //Schreiben in eine Datei
        try
        {
            FileOutputStream schreib = new FileOutputStream("line.txt"); //Dateistream erzeugen
            int z=0;
            System.out.print("Gib eine Textzeile ein: ");
            String zeile=Console_IO.l_str();
            schreib.write(zeile.getBytes(),0,zeile.length()); //Schreiben der Textzeile in die Datei
            schreib.close(); //Datei wieder schließen
        }
        catch(FileNotFoundException e)
        {
            System.out.println("Datei nicht gefunden!" + e.toString());
        }
        catch(IOException e)
        {
            System.out.println("Schreibfehler! " + e.toString());
        }
        //Lesen der Datei
        try
        {
            FileInputStream lies = new FileInputStream("line.txt");
            int z=0;
            while((z=lies.read())!=-1) //liest jeweils ein Zeichen aus der Datei, bis das letzte Zeichen erreicht ist (-1).
                System.out.print((char)z);
            lies.close() //Datei wieder schließen
        }
        catch(FileNotFoundException e)
        {
            System.out.println("Datei nicht gefunden!" + e.toString());
        }
        catch(IOException e)
        {
            System.out.println("Lesefehler! " + e.toString());
        }
    }
}
```



b) Serialisierte Dateien

Das folgende Beispiel zeigt, wie Datensätze in eine Kundendatei (nächste Seite) geschrieben werden. Damit die Attribute voneinander getrennt werden, ist in der Klassendefinition das Schlüsselwort **Serializable** zu verwenden. Die Anwendung ‚Kundendatenbank‘ schreibt Datensätze und liest diese Datensätze wieder aus.

Selbstverständlich kann auch eine andere Applikation auf die Datensätze zugreifen, da diese ja gespeichert sind.

(Diese Darstellung gehört eigentlich schon in den objektorientierten Teil des Skripts)

zunächst die Applikation (Klassendefinition siehe nächste Seite):

```
public class Kundendatenbank
{
    public static void main(String[] args)throws Exception
    {
        String dateiname="Kunden.dat";
        FileOutputStream datAus=new FileOutputStream(dateiname);
        ObjectOutputStream oAus=new ObjectOutputStream(datAus);
        //Erzeugen von Objekten
        int anzahl = 3;
        Kunde a = new Kunde(101,"Meier","Herr",4711);
        Kunde b = new Kunde(102,"Wagner","Frau",1234);
        Kunde c = new Kunde(103,"Özdemir","Herr",7001);
        //Datensätze in Datei schreiben
        oAus.writeInt(anzahl);
        oAus.writeObject(a);
        oAus.writeObject(b);
        oAus.writeObject(c);
        oAus.close();
        System.out.println(anzahl+ " Datensatze in Datei "+dateiname+" geschrieben");
        System.out.println(a); //Aufruf der toString-Methode
        System.out.println(b);
        System.out.println(c);
        //Datensätze wieder ausgeben
        FileInputStream datEin=new FileInputStream(dateiname);
        ObjectInputStream oEin=new ObjectInputStream(datEin);
        int anz=oEin.readInt();
        for(int i=1; i<=anz;i++)
        {
            Kunde gelesen = (Kunde) oEin.readObject();
            //System.out.println(gelesen);
        }
        oEin.close();
    }
}
```

Für die Ausgabe der Datensätze wird hier die **toString** – Methode verwendet, die hier mit **oEin.readObject** aufgerufen wird.



Klassendefinition

```
import java.io.*;
public class Kunde
implements Serializable      //damit die Attribute einzeln ausgegeben werden können
{
    public int knr;
    public String kname;
    public String kanrede;
    public int pin;

    //Konstruktor
    public Kunde(int nr,String kn,String ka,int p)
    {
        this.knr=nr;
        this.kname=kn;
        this.kanrede=ka;
        this.pin=p;
    }
    //toString-Methode für die Ausgabe eines Datensatzes
    public String toString()
    {
        String zustand= "Nr. "+knr+": "+kanrede+" "+kname+" Pin: "+pin;
        return zustand;
    }
}
```

14. Fehlerbehandlung (Exception Handling)

Beispiel

Es soll eine Division der beiden Variablen a und b durchgeführt werden. Das folgende Programm soll die Aufgabe lösen und das Ergebnis am Bildschirm anzeigen:

```
public class Fehlertest
{
    public static void main(String argv[])
    {
        int a=4;
        int b=0;
        System.out.println("a : b = "+a/b);
    }
}
```

Da der Wert des Divisors 0 beträgt, kommt es zu einem Programmabsturz mit folgender Meldung:

Ausgabe

```
Exception in thread "main" java.lang.ArithmeticException: / by zero
at Fehlertest.main(Fehlertest.java:12)
```




Eine solche Situation, die hier zu einem Programmabsturz führt, wird in Java als Ausnahmesituation (Exception) bezeichnet. Diese Situation müssen vom Programmierer vorher erkannt und entsprechend behandelt werden (Exception Handling). Normalerweise unterbricht Java in diesem Fall die Ausführung eines Befehls und löst eine zum Fehler passende Fehlermeldung aus. Das Erzeugen dieser Meldung wird als das **Werfen** einer Exception bezeichnet (**throw**). Wenn wir einen Programmabsturz verhindern wollen und unsere eigene Fehlerbehandlung programmieren, müssen wir den Fehler **Abfangen** (**catch**).

Zunächst probieren wir aber, ob eine bestimmte Anweisung einen Fehler erzeugt oder nicht. Dieser Versuch wird mit dem Schlüsselwort **try** bezeichnet. Beim Programmieren benötigen wir deshalb einen **try**- und einen **catch-Block**. Außerdem müssen wir wissen, um welche Art von Fehler es sich handelt. In unserem Fall handelt es sich um eine **ArithmeticException**, die auftritt, wenn bei sich bei Berechnungen Exceptions ergeben. Eine andere wichtige Exception-Klasse sind die **IOExceptions** für Fehler bei der Eingabe oder Ausgabe.

Die Lösung sieht nun so aus:

```
public class Fehlertest
{
    public static void main(String argv[])
    {
        int a=4;
        int b=0;
        try
        {
            System.out.println("a : b = "+a/b);
        }
        catch(ArithmeticException e)                //Exception Klasse und Art des Fehlers
        {
            System.out.println("Bei der Berechnung gab es ein Problem");
            System.out.println("Fehlerbeschreibung: "+e.getMessage());                //Ausgabe der
            Art des Fehlers
        }
    }
}
```

Jetzt ergibt sich folgend Bildschirmausgabe und das Programm wird normal fortgesetzt.

Ausgabe

```
Bei der Berechnung gab es ein Problem
Fehlerbeschreibung: / by zero
```

Arithmetische Operationen, wie obige Division müssen in Java nicht zwingend abgefangen werden. Es gibt aber andere, die eine zwingende Fehlerbehandlung verlangen. So z.B. bei allen Eingabe- und Ausgabeoperationen von der Tastatur und mit Dateien. Programme, bei denen eine Exceptionbehandlung fehlt, werden erst gar nicht übersetzt. Da man aber nun nicht immer alle Fehlermöglichkeiten abfangen möchte, kann man die Fehlerbehandlung an das Java-System weiterleiten. Dies geschieht im Methodenkopf der main-Methode.

```
Public static void main(String [ ] args) throws IOException
```

Mit diesem Zusatz wird eine IOException an die übergeordnete Systemebene weitergeleitet und dort behandelt. Beim Auftritt eines Fehlers erhalten wir nun eine entsprechende Konsolenmeldung mit der die Ausführung des Programms abgebrochen wird.



15. Ergänzungen

In unsystematischer Reihenfolge werden hier kleine Probleme, die während unserer Arbeit auftauchen und die nicht eindeutig einem Kapitel zuzuordnen sind beschrieben.

a) Formatierung von Ausgabewerten mit Dezimalzahlen in Konsolenanwendungen

Bsp.: Ausgabe einer Zahl mit 2 Nachkommastellen:

Dazu wird die Klasse DecimalFormat benötigt, die in der Bibliothek java.text enthalten ist.

Wir benötigen folgende Anweisungen:

```
import java.text.* ;  
double z = 2.12345678 //z ist die Zahl, die wir ausgeben wollen  
DecimalFormat d = new DecimalFormat("0.00"); //d ist ein beliebiger Bezeichner  
System.out.println("Ausgabe: "+d.format(z));
```

b) Formatierung von Ausgabewerten mit dem Tabulatorzeichen

Durch Einfügen des Steuerungszeichens `\t` in einer System.out-Anweisung wird die nachfolgende Ausgabe um einen Tabulatorschritt nach rechts versetzt.

Bsp.: `System.out.print("Menge und Preis: "+m+"\t"+p);`

c) Zeichenkettenverarbeitung (String handling)

Es kommt häufig vor, dass Eingaben über die Tastatur, die als Zeichenkette ankommen auf das Vorkommen bestimmter Zeichen untersucht werden sollen, oder dass bestimmte Zeichen oder Zeichenfolgen ersetzt werden sollen.

Beispielsweise ist es sinnvoll, dass bei der Eingabe einer Dezimalzahl die Eingabe des Punktes und des Kommas als Dezimaltrennzeichen möglich sein soll. Dazu ist es nötig, ein etwaiges Komma in der Zeichenkette durch einen Punkt zu ersetzen.

ca) Anzahl der Zeichen in einem String ermitteln (`length()`)

```
Bsp.: String s1= "Max Weber Schule";  
int laenge;  
laenge = s1.length( );
```

cb) Bestimmte Zeichen in einer Zeichenkette finden und die Position anzeigen.

```
Bsp.: String muster = "x";  
int pos;  
pos = s1.indexOf(muster);  
if(pos ==-1)  
    System.out.println("Muster nicht gefunden ");  
else  
    System.out.println("Muster gefunden an Position: "+(pos+1));
```

cc) Ein Zeichen durch ein anderes Zeichen ersetzen

```
Bsp: Das e soll durch a ersetzt werden.  
char Ersatzzeichen='a';    Achtung: Hochkomma, keine Anführungszeichen!  
s1=s1.replace('e', Ersatzzeichen); //ersetzt alle e durch a
```

cd) Mehrere Zeichen oder Wörter mit StringBuffer ersetzen

```
Bsp: Ersetze das Wort Weber durch Maier  
String muster1 = "Weber";  
String muster2 = "Meier";  
StringBuffer s1neu = new StringBuffer(s1);  
int laenge1 = s1.length( );  
int laengemuster2.length( );  
pos = s1.indexOf(muster1);  
s1neu= s1neu.replace(pos;pos+laengemuster2,muster2);  
System.out.println("Neuer String: "+s1neu);
```

cd) Vergleich von Zeichenketten

Der Vergleich von zwei Zeichenketten mit einer if-Anweisung erfolgt mithilfe des Operators **equals**. Bsp.: **if(a.equals(b))** vergleicht die beiden Zeichenketten a und b.



16. JavaScript und Java Applets

Ein Grund für den großen Erfolg von Java liegt in der Verwendung der Sprachelemente von Java für Webseiten. Durch die Verwendung von JavaScript, Java Applets und auch Java-Servlets lassen sich Webseiten z.B. interaktiv gestalten und Animationen ausführen. Die Unterschiede der drei genannten Möglichkeiten werden zunächst kurz beschrieben.

JavaScript: Der Java-Quellcode wird direkt in die HTML-Seite eingebunden. Der Browser benötigt einen Javascript-fähigen Interpreter, der aktiviert sein muss. JavaScript-Anweisungen haben wenig mit der Programmiersprache Java zu tun, die Grundstrukturen sind aber der Programmiersprache Java sehr ähnlich.

Java-Applets: Ein **Java-Applet** ist ein Computerprogramm in der Programmiersprache Java verfasst wurde, und normalerweise in einem Webbrowser ausgeführt wird. Java-Applets wurden eingeführt, um Programme in Webseiten ablaufen lassen zu können, die im Webbrowser (auf der Client-Seite) arbeiten und direkt mit dem Benutzer interagieren können, ohne Daten über die Leitung zum Server versenden zu müssen. Zunächst wird ein Java-Programm als Applet geschrieben, daraus eine `-class-Datei` erzeugt, die dann mittels eines HTML-Tags in die Webseite eingebunden wird. Voraussetzung dafür ist die Installation von Java auf dem PC oder innerhalb des Browsers.

Java-Servlets: Servlets sind ebenfalls Java-Programme, die allerdings auf dem Server ausgeführt werden. Der Inhalt der Antworten kann dabei *dynamisch*, also im Moment der Anfrage, erstellt werden und muss nicht bereits statisch in Form einer HTML-Seite für den Webserver verfügbar sein. Servlets stellen somit das Java-Pendant zu CGI-Skripten oder anderen Konzepten (wie PHP), mit denen dynamisch Web-Inhalte erstellt werden.

An einigen einfachen Beispielen soll die Funktionsweise von JavaScript und Java-Applets gezeigt werden.

16.1 Aufbau eines JavaScripts

Beispiel

```
<html>
<head>
<title>JavaScript Testseite1</title>
<script type = "text/javascript">
  <!--

  alert("Hello World")

  //-->
</script>
</head>
<body >
</body>
</html>
```

Diese HTML-Seite bewirkt die Ausgabe eines Fensters mit der Meldung Hello World. Die Einbindung des JavaScripts erfolgt hier im Kopf der HTML-Seite, gekennzeichnet durch das Tag `script` und `/script`. Die Zeichen `<!--` und `-->` bewirken, dass der Quelltext von älteren Browsern, die JavaScript nicht unterstützen angezeigt wird. Der Script-Befehl **alert** bewirkt eine Ausgabe in Form eines Textfensters.



Eine andere Möglichkeit besteht darin, im Kopf eine Funktion zu definieren, die beim Eintritt eines bestimmten Ereignisses aufgerufen wird. Die Befehle für solche Ereignisse beginnen mit **on...** Im folgenden Beispiel haben wir eine Funktion *hello* geschrieben, die einen Text als Übergabeparameter erhält und diesen Text in einem Textfenster ausgibt. Der Übergabetext steht beim Aufruf der Funktion in einfachen Anführungszeichen. Der Aufruf der Funktion erfolgt, wenn das Dokument im Browser aufgerufen wird (onLoad).

```
<html>
<head>
<title>JavaScript Testseite1</title>
<script type = "text/javascript">
<!--
function hello(ausgabertext)
{
    alert(ausgabertext)
}
//-->
</script>
</head>
<body onLoad="hello('Dies ist ein Text')">
</body>
</html>
```

Beispiel

Dieses Beispiel zeigt eine weitere Möglichkeit, Ereignisse auszulösen. Die Funktion *zeit* ermittelt sämtliche Daten des aktuellen Datums und der Uhrzeit. Wenn der Mauszeiger über den Text *Aktuelle Uhrzeit* wandert, soll die Uhrzeit mit Stunden und Minuten angezeigt werden. Diese Aktion wird mit dem Befehl **onMouseOver** ausgelöst. (Das Gegenstück zu diesem Befehl lautet **onMouseOut**, der ein weiteres Ereignis auslöst, wenn die Maus Text wieder verlässt.)

```
html>
<head>
<title>JavaScript Testseite1</title>

<script type = "text/javascript">
<!--
function zeit( )
{
    uhr=new Date()
    document.write(uhr.getHours()+'. '+uhr.getMinutes())
}
//-->
</script>

</head>
<body >
<A href onMouseOver="zeit()">Aktuelle Uhrzeit</a>
</body>
</html>
```

Durch Experimentieren mit diesem Beispiel lassen sich bereits ansprechende Animationen erzeugen, wie z.B. wechselnde Bilder, die durch Mausbewegungen erzeugt werden.



16.2 Aufbau eines Java-Applets

Ein Java-Applet besteht aus mindestens zwei Dateien: Einer Datei im Java-Quellcode, die als Applet erzeugt wurde und in kompilierter Form vorliegt (*.class) und einer html-Datei, die das Applet einbindet. Der folgende Code zeigt ein sehr einfaches Beispiel:

16.3 Einbinden eines Java-Applets in eine HTML-Seite

Wenn wir von einer HTML-Seite ein Java-Applet aufrufen wollen, gehen wir in drei Schritten vor:

1. Wir erstellen ein Java-Programm als Applet. Dazu erstellen wir eine Windows- Anwendung die die Klasse Applet erweitert. Z.B. mit der Klassendefinition: **public class Hallo extends Applet** (Unser Applet heißt also Hallo). Davon wird eine kompilierte .class Datei erzeugt.

```
//Hallo
import java.applet.*;
import java.awt.Graphics;
public class hallo extends Applet
{
    public void init()
    {
        repaint();
    }
    public void paint(Graphics g)
    {
        g.drawString("Hi Welt",30,30);
    }
}
```

2. Wenn das Applet mit dem Java-Editor erstellt wird, wird automatisch eine HTML-Datei erzeugt, die das Applet einbindet. Dies geschieht mit dem <applet> -tag. Andernfalls wird sie selbst geschrieben. Sie trägt die Bezeichnung **Hallo.html** :

```
html>
<head>
<title>Hallo-Applet</title>
</head>
<body>
<h1></h1>
<applet code="Hallo.class" width="300" height="300">
</applet>
</body>
</html>
```

3. Jetzt wird die Datei Hallo.html als Link in die aufrufende Internetseite eingebunden:

```
<a href="Hallo.html">TestApplet</a>
```

Teil C: Objektorientierte Programmierung mit Java und UML

- 1. Grundlagen der objektorientierten Programmierung**
- 2. Die Klasse**
 - 2.1 Modellierung einer Klasse**
 - 2.2 Realisierung**
 - 2.2.1 Attribute**
 - 2.2.2 Methoden**
 - 2.3 Die Applikation (Arbeit mit einer Klasse)**
 - 2.4 Aufgabenn**
 - 2.5 Get- und set-Methoden und Datenkapselung**
 - 2.6 Aufgaben**
- 3. Realisierung eines einfachen Anwendungsfalls (Fallbeispiel 1)**
 - 3.1 Beschreibung der Fallsituation**
 - 3.2 Modellierung**
 - 3.2.1 Use Cases**
 - 3.2.2 Klassendiagramm**
 - 3.3 Realisierung und Applikation**
 - 3.4 Erweiterungen**
 - 3.4.1 Der Konstruktor**
 - 3.4.2 Die toString-Methode**
 - 3.5 Endfassung**
 - 3.6 Mehrere Objekte einer Klasse in einem Array verwalten**
 - 3.7 Aufgaben**
- 4. Realisierung einer Anwendung mit mehreren Klassen (Fallbeispiel 2)**
 - 4.1 Beschreibung der Fallsituation**
 - 4.2 Analysephase**
 - 4.3 Designphase**
 - 4.4 Codierungsphase**
 - 4.5 Erweiterung der Fallsituation – Vererbung**
 - 4.6 Aufgaben**
- 5. Arrays und Collections als Container für Beziehungen zwischen Klassen**
 - 5.1 Verweisattribute als Array**
 - 5.2 Collections am Beispiel ArrayList**
 - 5.3 Erweiterte for-Schleife: foreach-Loop**
- 6. UML-Diagramme**
 - 6.1 Statische Sicht**
 - 6.1.1 Das Anwendungsfalldiagramm (Use-case-Diagramm)**
 - 6.1.2 Klassendiagramme und Erweiterungen**
 - 6.1.3 Das Objektdiagramm**
 - 6.2 Dynamischer Blick auf einen Anwendungsfall**
 - 6.2.1 Das Aktivitätsdiagramm**
 - 6.2.2 Das Interaktionsdiagramm**
 - 6.3 Weitere Diagramme**
 - 6.4 Aufgaben**
- 7. Das objektorientierte Vorgehensmodell**
- 8. Datenbankzugriff unter Java**
- 9. Wiederholung - Grundbegriffe der Objektorientierten Programmierung**

1. Grundlagen der objektorientierten Programmierung

Die Entwicklung komplexer moderner Softwaresysteme ist eine Aufgabe, die nur arbeitsteilig im Team vollzogen werden kann und die oft eine lange Zeit in Anspruch nimmt. Damit eine solche Aufgabe bewältigt werden kann, ist es notwendig, diese in mehrere Komponenten zu zerlegen. Man spricht von **Modularisierung**.

Modularisierte Programme erleichtern die Übersicht, lassen sich leichter warten und neuen Erfordernissen anpassen. Den Schlüssel dafür bietet die **objektorientierte Programmierung (OOP)**.

Die Notwendigkeit für objektorientierte Programmierung ergibt sich auch dadurch, dass Programme heute auf verschiedenen Plattformen laufen sollen, dass von verschiedenen Programmen auf gemeinsame Daten zugegriffen wird, dass Veränderungen von Programmen mit möglichst geringem Aufwand vollzogen werden können.

Noch stärker als bei der prozeduralen und strukturierten Programmierung gilt für die OOP, dass das zu entwickelnde System vorher genau geplant werden muss. Bis das Programm entsteht, vergeht eine lange Entwicklungszeit, die für die Analyse, die Strukturierung und die Modellierung verwendet wird.

Die OOP ist einerseits einer Weiterentwicklung der prozeduralen Programmierung, indem sie mit dem Konzept der **Klasse** einen neuen umfassenden Datentyp zur Verfügung stellt, andererseits gibt es aber auch völlig neue Prinzipien, welche die prozeduralen Programmierung nicht zur Verfügung stellt. Die drei Basisprinzipien der OOP sind:

- **Kapselung**
- **Vererbung**
- **Polymorphie.**

Diese drei Prinzipien werden in den folgenden Kapiteln näher erläutert.

Bei der **prozeduralen** Programmierung steht der logische Programmablauf im Vordergrund, bei der **objektorientierten** Programmierung stehen die **Daten** im Vordergrund.

Definition

Objekte mit gleichen Eigenschaften (Attributen) und gleichen Fähigkeiten (Methoden) werden zu Klassen zusammengefasst

Eine Klasse beinhaltet die Eigenschaften (= Daten) sowie die Methoden, die mit diesen Daten arbeiten

Beispiel

Ein Auto ist ein **Objekt**, das bestimmte **Eigenschaften und Methoden** besitzt. Diese werden zunächst in einer **Klassendefinition** genau beschrieben. Unser Auto soll zunächst einmal durch die **Eigenschaften**

- Kennzeichen
- Marke
- Kilometerstand
- Tankinhalt

beschrieben werden. Außerdem soll es die beiden **Methoden**

- Fahren
- Tanken

durchführen können

Dadurch, dass jetzt definiert wurde, welche Eigenschaften das Auto besitzt und welche Funktionen es ausführen kann, steht allerdings noch kein Auto vor der Tür. Dazu muss erst eine **Instanz** dieser Klasse erzeugt werden. **Eine Instanz ist dann das eigentliche Objekt**, von dem beliebig viele andere erschaffen werden können. Instanzen können z.B. jetzt *Annes Polo* und *Franks Golf* sein

Attribute und Methoden

Die Eigenschaften einer Klasse werden auch deren **Attribute** genannt. Zu einer kompletten Klassendefinition gehören auch Angaben darüber, welche Werte diese Attribute annehmen können. Da Attribute nichts Anderes sind als Variablen, geschieht dies durch die Angabe des Datentyps (int, float, char ...)

Alle Instanzen besitzen die gleichen Attribute, allerdings in verschiedenen Ausprägungen (z.B. Farbe rot oder gelb).

Als **Methoden** werden die Funktionen bezeichnet, die in ein Objekt eingebunden sind. In den Methoden müssen die Funktionen der Klasse genau beschrieben werden. Für das Beschleunigen etwa müsste man alles vom Niederdrücken des Gaspedals, über das Öffnen der Benzinzufuhr bis zur Veränderung der Vergasereinstellung programmieren. Alle Instanzen der gleichen Klasse benutzen dieselben Funktionen

Kapselung

Unter Kapselung versteht man, dass Attribute und Methoden in einem Objekt zusammengefasst werden und ihrem Umfeld nur als geschlossene Einheit zur Verfügung gestellt werden. Welches Attribut und welche Methode nach außen sichtbar sind, kann der Programmierer festlegen, indem er sie entweder als **private** oder **public** deklariert.

Alle Deklaration im private-Bereich sind **gekapselt**, d.h. sie können außerhalb der Klasse nicht angesprochen und verändert werden. Die Vereinbarungen im public-Bereich sind öffentlich, d.h. sie sind auch außerhalb der Klasse erreichbar. Die Datenstruktur soll ja von niemanden beeinflusst werden können, die Methoden aber sollen von unterschiedlichen Anwendungen benutzt werden können.

Vererbung (Generalisierung – Spezialisierung)

Vererbung ist eines der wichtigsten Prinzipien der OOP. Man versteht darunter, dass von bereits bestehenden Klassen neue Klassen abgeleitet werden können, die zunächst die gleichen Attribute und Methoden besitzen wie ihre Vorgänger. Sie können aber mit zusätzlichen Elementen ausgestattet werden (**Spezialisierung**). Diejenige Klasse, von der eine neue **Unterklasse** abgeleitet wird, nennt man **Oberklasse** oder **Basisklasse**.

Von der Basisklasse Auto ließ sich beispielsweise eine Unterklasse **LKW** bilden, die als zusätzlichen Attribute die *Ladekapazität* sowie als neue Methoden *Beladen* und *Entladen* hätte.

Polymorphie (Überladen von Funktionen)

Als Polymorphie bezeichnet man die Fähigkeit verschiedener Unterklassen ein und derselben Oberklasse, auf die gleiche Botschaft unterschiedlich zu reagieren. Das bedeutet, dass z. B. die Unterklasse LKW die gleiche Methode *Fahren* besitzt wie die Oberklasse Auto, die aber bei beiden unterschiedlich ausgeführt wird.

Dazu muss die vererbte Methode *Fahren* der Oberklasse durch eine veränderte Methode *Beschleunigen* überschrieben werden.

Überladen

Unter dem Überladen einer Methode versteht man, dass es innerhalb einer Klasse mehrere Varianten der gleichen Methode geben kann. Diese haben den gleichen Namen, unterscheiden sich aber durch ihre Argumente (Übergabeparameter).

So wäre es beispielsweise denkbar, dass die Methode *Hupen* in zwei Varianten existiert. Wird sie ohne Übergabewert aufgerufen, ertönt ein gewöhnliches Hupsignal, werden dieser Methode aber die Variable *Dauer* übergeben, ertönt ein Hupsignal von unterschiedlicher Dauer.

UML (Unified Modelling Language)

UML ist eine Modellierungssprache für objektorientierte Vorgehensmodelle. In der UML gibt es verschiedene Arten von Diagrammen, mit denen objektorientierte Programme in verschiedenen Phasen und aus unterschiedlichen Sichten modelliert werden.

Grundsätzlich kann man zwischen statischen und dynamischen UML-Darstellungen unterscheiden. **Statische Diagramme** beschreiben den Zustand eines Systems. Das wichtigste Diagramm ist das **Klassendiagramm**.

Dynamische Diagramme beschreiben das zeitliche und logische Verhalten eines Systems oder die Aktivitäten innerhalb eines Systems. Wichtige Diagrammarten sind dafür das **Interaktionsdiagramm** und das **Aktivitätsdiagramm**.

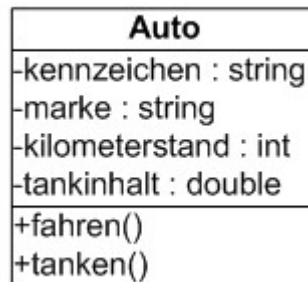
UML wird laufend weiterentwickelt und ist von der OMG standardisiert worden.

Da die UML mittlerweile einen sehr umfangreichen Notationsaufwand benötigt, werden wir im Rahmen des Unterrichts lediglich einige Diagramme der UML verwenden und den Notationsaufwand auf das Nötige begrenzen. In dieser eingeschränkten Form ist die UML ein sehr nützliches Hilfsmittel bei der Analyse und Modellierung objektorientierter Systeme.

Umfangreiche Möglichkeiten zur graphischen Darstellung von UML-Diagrammen bietet das Programm **Visio** von Microsoft. Einfache Klassendiagrammzeichner sind in vielen Java-Editoren integriert.

Darstellung eines Klassendiagramms nach UML

Im UML-Klassendiagramm wird das Auto-Beispiel wie folgt dargestellt:



Wiederholungsfragen

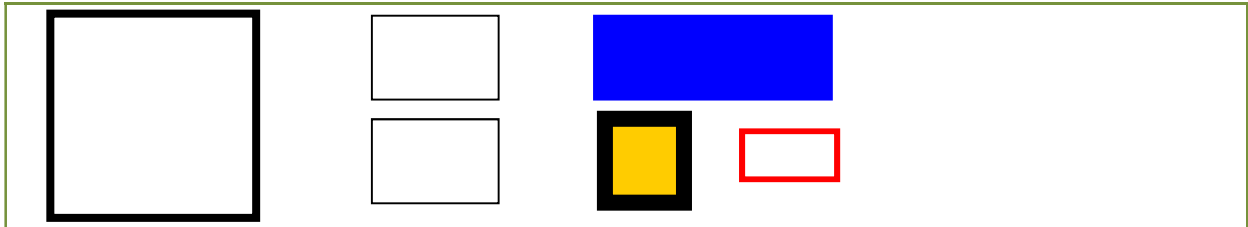
1. Nennen Sie Gründe, die zur Entwicklung der objektorientierten Programmierung geführt haben.
2. Durch welche Merkmale unterscheidet sie die OOP von der prozeduralen Programmierung?
3. Welche zwei Arten von Informationen gehören zur Definition einer Klasse?
4. Wie bezeichnet man die einzelnen Objekte, die von einer Klasse gebildet werden.
5. Erläutern Sie den Begriff Kapselung.
6. Was bedeutet Vererbung in der objektorientierten Programmierung?
7. Nennen Sie jeweils drei Attribute und Methoden einer fiktiven Klasse *Flugzeug* und zeichnen Sie die Klassendefinition in der UML-Darstellung.

2. Die Klasse

Definition

Objekte mit gleichen Eigenschaften werden zu Klassen zusammengefasst. Eine Klasse ist der Bauplan für die Erzeugung konkreter Objekte (Instanzen).

Dieser Zusammenhang soll am Beispiel einer Klasse mit der Bezeichnung **Rechteck** verdeutlicht werden.



In obigem Schaubild sehen wir eine Anzahl von Rechtecken, die alle die gleichen Attribute, jedoch unterschiedliche Attributwerte aufweisen.

Alle Rechtecke haben Gemeinsamkeiten. Sie haben alle vier Seiten, von denen jeweils zwei gegenüberliegende Seiten parallel und gleich lang sind. Jeder Winkel im Rechteck beträgt 90 Grad.

Die Attribute (Seitenlängen, Farbe, Linienstärke, Linienfarbe) sind aber bei jedem Rechteck anders ausgeprägt.

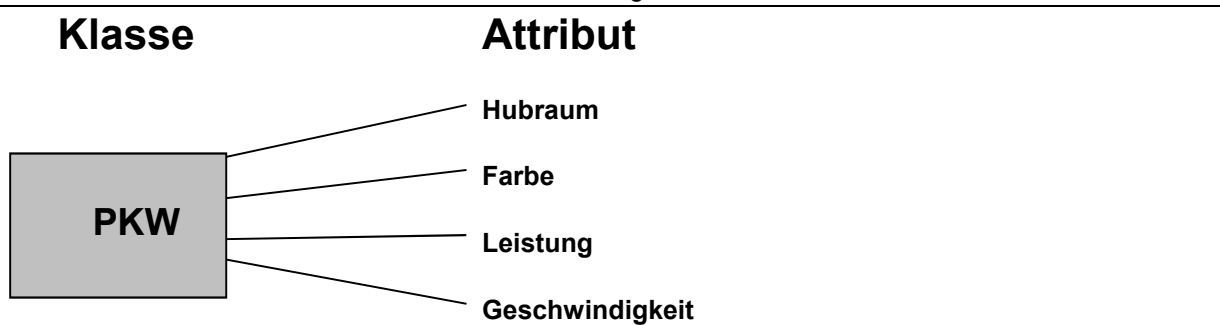
Die einzelnen, oben abgebildeten Rechtecke sind **Objekte** mit unterschiedlichen Attributausprägungen, die alle zur gemeinsamen Klasse **Rechteck** gehören.

Wir sagen auch: Die Rechtecke sind **Instanzen** oder **Objekte** der Klasse Rechteck.

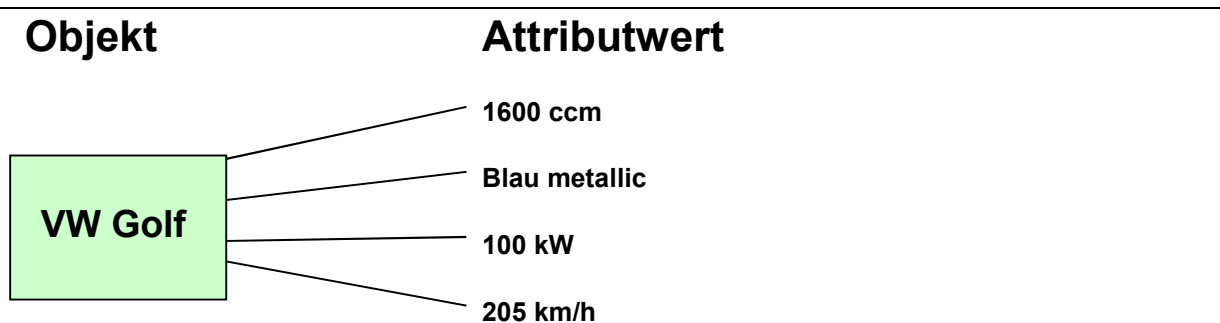
Für andere geometrische Formen wie Dreiecke, Kreise usw. lassen sich ähnliche Beziehungen bilden.

Beispiel

Nehmen wir an, alle PKWs bilden eine Klasse mit folgenden Attributen:



Eine **Instanz (Objekt)** der Klasse PKW könnte folgendermaßen aussehen:



Auf diese Art lassen sich also beliebig viele Objekte der Klasse PKW erzeugen.

2.1 Modellierung einer Klasse

Anhand des Auto-Beispiels wollen wir lernen, wie man das Design einer Klasse entwirft, in einem UML-Klassendiagramm darstellt und wie man das Diagramm in Java-Quellcode umsetzt. Dann werden wir Objekte dieser Klasse erzeugen und mit einer Applikation auf die Klasse zugreifen.

Als erstes legen wir fest, welche Eigenschaften (**Attribute**) ein Auto haben soll: Wir beschränken uns dabei auf die Attribute **kennzeichen**, **marke**, **kilometerstand** und **tankinhalt**.

Für jedes Attribut legen wir den Datentyp fest und erhalten folgende Übersicht:

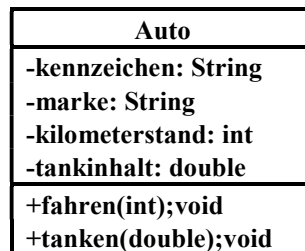
Datentyp	Bezeichnung
String	kennzeichen
String	marke
int	kilometerstand
double	tankinhalt

Jetzt legen wir fest, welche Fähigkeiten (Methoden) unser Auto haben soll. Wir beschränken uns auf die beiden Methoden **fahren** und **tanken**

Fahren bedeutet, dass sich der Kilometerstand des Fahrzeuges erhöht, Tanken bedeutet, dass der Tankinhalt des Autos erhöht wird.

(Es ist Java-Konvention, alle Attributbezeichner und Methodennamen mit kleinen Buchstaben zu beginnen)

Nachdem wir uns über Aufbau und Funktion der Klasse einig sind, zeichnen wir das **Klassendiagramm**.



Das Klassendiagramm ist die wichtigste Diagrammart in der UML. Es beschreibt den Aufbau einer Klasse mit Attributen und Methoden. Es stellt sozusagen den Bauplan dar für die Objekte, die dann von dieser Klasse erzeugt werden. Folgende Regeln sollten für die Erstellung eines Klassendiagramms beachtet werden:

Das Klassendiagramm besteht aus einem Rechteck, welches in drei Bereiche unterteilt ist. In der **oberen Zeile** steht der **Klassenname** zentriert und fett.

In der **zweiten Zeile** werden die **Attribute** aufgelistet. Das Minuszeichen vor der Attributsbezeichnung bedeutet, dass das Attribut gekapselt ist und mit dem Schlüsselwort **private** versehen ist (siehe Kapitel Kapselung). Wir werden das in Zukunft immer so handhaben.

Außerdem ist es möglich, den Datentyp des Attributes hinzuzufügen. Z.B. *-kilometerstand ; int*

In der **dritten Zeile** stehen die **Methoden**. Diese sind mit dem Schlüsselwort **public** versehen, was an dem Pluszeichen zu erkennen ist. Methoden können mit Übergabe- oder Rückgabewert noch näher beschrieben werden.

Zur Darstellung von Klassendiagrammen mit mehreren Klassen und deren Beziehungen zueinander, können Attribute und Methoden weggelassen werden.

2.2 Realisierung

Nachdem der Aufbau der Klasse durch das Klassendiagramm modelliert wurde geht es daran, die Klasse Auto in Java umzusetzen. Dazu erzeugen wir eine neue Java-Klasse mit der Bezeichnung Auto.

2.2.1 Attribute

Der **Java-Quellcode** für unser Auto sieht zunächst folgendermaßen aus:

```
public class Auto {  
    //Attribute  
    String kennzeichen;  
    String marke;  
    int kilometerstand;  
    double tankinhalt;  
}
```

Nach dem Klassenkopf mit dem Namen der Klasse werden die Attribute mit ihrem Datentyp einzeln aufgelistet. (Klassenbezeichnungen beginnen mit Großbuchstaben, Attribute mit Kleinbuchstaben). Damit ist die Klasse zunächst funktionsfähig und kann nun erfolgreich kompiliert werden.

2.2.2 Methoden

Unser Auto verfügt jetzt über Attribute aber noch nicht über Methoden. Methoden werden in die Klassendefinition eingebaut und sehen aus wie Prozeduren. Nach Realisierung der Methoden **fahren** und **tanken** sieht die Klasse wie folgt aus:

```
public class Auto {  
    //Attribute  
    String kennzeichen;  
    String marke;  
    int kilometerstand;  
    double tankinhalt;  
    //Methoden  
    public void fahren(int km)  
    {  
        this.kilometerstand=this.kilometerstand+km;  
    }  
    public void tanken(int l)  
    {  
        this.tankinhalt=this.tankinhalt+l;  
    }  
}
```

Zum Aufbau einer Methode siehe Kapitel 11 im strukturierten Teil des Skripts. Die Methode **fahren** funktioniert nun wie folgt:

Der Methodenkopf zeigt an, dass der Methode ein Integerwert übergeben wird, der die gefahrenen Kilometer repräsentiert. Im Rumpf der Methode wird nun das Attribut kilometerstand um den übergebenen Wert erhöht. Das Schlüsselwort **this** welches durch einen Punkt mit dem Attribut verbunden ist, verweist darauf, dass der Wert des Attributes für jedes Auto unterschiedlich sein kann.

Die Klassendatei wird als eigene Datei unter der gleichen Bezeichnung wie der Klassenname gespeichert und kompiliert. Sie enthält keine main-Prozedur, da sie nicht ausführbar ist.

Mit dem Java-Editor kann man die Klasse über die Option **UML – Neue Klasse** interaktiv erstellen, ohne dass wir den Quellcode selbst schreiben müssen. Lediglich die beiden Methoden **fahren** und **tanken** müssen wir im Quellcode ergänzen.

Die Klassendatei **auto.java** wird nun kompiliert aber nicht ausgeführt, da eine Klasse keine ausführbare Datei ist (keine main-Methode).

2.3 Die Applikation (Arbeit mit einer Klasse)

Wir haben jetzt zwar den Plan, wie ein Auto aussehen soll, es existiert aber noch kein konkretes Auto. Im nächsten Schritt erstellen wir eine Applikation **autofahren**, die ein Auto-Objekt erzeugt und alle Attribute besetzt.

Zunächst überlegen wir uns, welche Eigenschaften unser Auto haben soll, d.h. welche Ausprägungen die Attribute der Klasse haben sollen.

Zur Veranschaulichung dient hier ein weiteres UML-Diagramm, das **Objektdiagramm**. Das Objektdiagramm ähnelt dem Klassendiagramm, es werden allerdings die konkreten Ausprägungen der Attribute für ein Objekt benannt.

Objektdiagramm

In der ersten Zeile steht die Objektbezeichnung gefolgt von der Klassenbezeichnung fett und unterstrichen
In der zweiten Zeile folgen die Attributbezeichnungen und die konkreten Ausprägungen der Attribute

<u>meinAuto : Auto</u>	
kennzeichen	GI-AB 123
marke	Opel
kilometerstand	25600
tankinhalt	30

Um nun von der Klasse reale Objekte zu erzeugen, müssen wir eine **Java-Applikation** schreiben.

Die entscheidende Zeile zur Erzeugung eines Objektes lautet: **auto meinAuto = new auto();**
Das neue Objekt wird nun unter der Bezeichnung meinAuto angesprochen. Diese Bezeichnung ist frei wählbar.

```
// autofahren
public class autofahren
{
    public static void main(String argv [ ])
    {
        Auto meinAuto = new Auto();
        meinAuto.kennzeichen="GI-AB 123";
        meinAuto.marke="Opel";
        meinAuto.kilometerstand=25600;
        meinAuto.tankinhalt=30;
    }
}
```

Mit den Anweisungen die der Objekterzeugung folgen, werden die Attribute mit den entsprechenden Werten initialisiert.

Objektorientierte Programmentwicklung mit Java und UML

Wenn wir für ein Objekt eine Methode aufrufen wollen, so muss die Objektbezeichnung immer der Methodenbezeichnung durch einen Punkt getrennt vorangestellt werden.

Je nachdem, ob die Methode Übergabeparameter enthält oder Rückgabewerte liefert, müssen Werte in die Klammern des Methodenaufrufs geschrieben werden oder der Rückgabewert des Methodenaufrufes in der Applikation aufgefangen werden. Die Methode **tanken** rufen wir wie folgt auf:

```
meinAuto.tanken(25); // Wir tanken 25 Liter
```

entsprechend die Methode **fahren**

```
meinAuto.fahren(170); // Wir fahren 170 km
```

Wir können nun die geänderten Werte für den tankinhalt und den kilometerstand zur Kontrolle wieder am Bildschirm ausgeben. Dazu folgende Anweisungen:

```
System.out.println("Neuer Tankinhalt: "+meinAuto.tankinhalt);  
System.out.println("Neuer Kilometerstand: "+meinAuto.kilometerstand);
```

Es sollte folgende Bildschirmausgabe erscheinen

Ausgabe

```
Neuer Tankinhalt: 55.0  
Neuer Kilometerstand: 25770
```

2.4 Aufgaben

1. Erstellen Sie eine Klasse **Person** mit den Attributen **name**, **vorname** und **alter**. Spezielle Methoden werden nicht benötigt. Erzeugen Sie diese Klasse und dazu eine Applikation. Erzeugen Sie zwei unterschiedliche Objekte und lassen sie deren Attributwerte am Bildschirm ausgeben.

2. Erstellen Sie eine Klasse **Rechteck** mit den Attributen **seiteA** und **seiteB** und einer Methode **showFlaeche**, mit der die Fläche des Rechtecks berechnet werden soll. Zeichnen Sie das Klassendiagramm, codieren Sie die Klasse und erstellen Sie eine Applikation in der die Fläche eines Objekts der Klasse Rechteck am Bildschirm angezeigt wird

3. Codieren Sie anhand des Klassendiagrammes die Klasse und eine Applikation, die die Ergebnisse der beiden Methoden am Bildschirm ausgibt.

Kreis
radius; double
berFlaeche(): double
berUmfang(): double

4. Es soll eine Klasse **Artikel** zur Erfassung der Artikeldaten eines Unternehmens erstellt werden. Es werden die Attribute, **artikelNr** – int, **artbez** – String, **preis** – double, **bestand** – int benötigt. Außerdem eine Methode **berWert**, die aus preis und bestand den Gesamtwert berechnet. Codieren Sie die Klasse, erzeugen Sie mindestens 2 Instanzen dieser Klasse und lassen sie den Gesamtwert aller Artikel anzeigen.

2.5 Get- und set-Methoden und Datenkapselung

Wie bereits gesagt wurde, ist die Datenkapselung ein wesentliches Merkmal der objektorientierten Programmierung. Das bedeutet, dass Attribute und Methoden einer Klasse eine Einheit darstellen und das Attribute vor Manipulationen geschützt sein sollen. Diese wird über das Schlüsselwort **private** erreicht. Attribute, die gekapselt werden sollen, werden mit dem Schlüsselwort **private** versehen.

Damit sind sie vor jeglichem Zugriff geschützt. Eine Veränderung solcher Attribute ist nur noch mit einer speziellen Methode möglich, die das Schlüsselwort **public** besitzen muss. Für jedes Attribut, welches den Status **private** besitzt sollte es je eine Methoden geben, die das Attribut mit einem Wert besetzen kann und eine Methode, die den aktuellen Wert eines Attributes zurückliefert. Diese Methoden werden get- und set-Methode genannt.

Wir werden in weiteren Verlauf alle Attribute einer Klasse kapseln. Die get- und set-Methoden für jedes Attribut müssen nicht im Klassendiagramm dargestellt werden, da dieses sonst zu unübersichtlich werden würde. Die meisten Case-Tools zum Design und zur Codierung einer Klasse erzeugen get- und set-Methoden automatisch.

Nach Einführung der Datenkapselung sieht die Klasse nun wie folgt aus:

```
public class Auto {  
    //Attribute  
    private String kennzeichen;  
    private String marke;  
    private int kilometerstand;  
    private double tankinhalt;  
    //Methoden  
    public void fahren(int km)  
    {  
        this.kilometerstand=this.kilometerstand+km;  
    }  
    public void tanken(int l)  
    {  
        this.tankinhalt=this.tankinhalt+l;  
    }  
    public void setKennzeichen(String k)  
    { this.kennzeichen = k;  
    }  
    public String getKennzeichen( )  
    { return this.kennzeichen;  
    }  
    public void setMarke(String m)  
    { this.marke = m;  
    }  
    public String getMarke( )  
    { return this.marke;  
    }  
    public void setKilometerstand(int k)  
    { this.kilometerstand = k;  
    }  
    public int getKilometerstand( )  
    { return this.kilometerstand;  
    }  
    public void setTankinhalt(double l)  
    { this.tankinhalt = l;  
    }  
    public double getTankinhalt( )  
    { return this.tankinhalt; }}
```

Im Klassendiagramm werden Attribute, die private sind mit einem – gekennzeichnet und public-Methoden mit einem +



2.6 Aufgaben

- Verwenden Sie die Klasse **Artikel** aus Aufgabe 4 von Kapitel 2.4. Versehen Sie alle Attribute mit dem Schlüsselwort **private**. Welche Fehlermeldung erhalten Sie, wenn Sie das Attribut **artnr** des Objektes **a1** mit der Anweisung `System.out.println("Artikelnr.: "+a1.artnr);` ausgeben wollen?

Wie können Sie das Problem lösen?

- Welche Änderungen ergeben sich in nebenstehendem Klassendiagramm, wenn die Eigenschaften **private** und **public** mit dargestellt werden sollen?

Kreis
radius; double
berFlaeche: double
berUmfang: double

- Codieren Sie die Klasse **Person** (Aufg. 1, Kapitel 2.4) neu, indem alle Attribute gekapselt werden.

Wie sieht der Aufruf in der Applikation aus, mit der das Attribut **vorname** des Objektes **p1** am Bildschirm angezeigt wird?

Zur Wiederholung

a) Wie werden Attribute in einer Klasse angelegt:

Zum Anlegen eines Attributes in einer Klasse werden üblicherweise 3 Schlüsselwörter verwendet:

Zugriffsrecht, Datentyp und Attributsbezeichnung

Beispiel

private int breite

Zugriffsrecht	Erläuterung
- private	Wegen der Datenkapselung sollten Attribute grundsätzlich als private gekennzeichnet werden. Sie sind dann außerhalb der Klasse nicht mehr direkt ansprechbar, sondern müssen über get- und set-Methoden angesprochen werden Kennzeichen ist das - Zeichen vor dem Bezeichner.
+ public	Mit public gekennzeichnete Attribute können überall genutzt werden. Dieses Zugriffsrecht wird weniger für Attribute als für Methoden oder Klassen verwendet. Kennzeichen ist das + Zeichen vor dem Bezeichner.
# protected	Auf Attribute und Methoden, die mit protected gekennzeichnet sind, kann innerhalb desselben Paketes zugegriffen werden. Derartige Attribute und Methoden werden an alle Subklassen weitervererbt und sind dort zugänglich. Attribute einer Basisklasse, die in einer Methode einer abgeleiteten Klasse verwendet werden, müssen protected sein. Kennzeichen ist das # Zeichen vor dem Bezeichner.
Datentyp	Die gängigen Datentypen sind String, int, double, char oder Klassenbezeichner
Attributsbezeichnungen	Die Bezeichnung eines Attributes ist frei wählbar. Java-Konvention ist es, generell mit kleinen Buchstaben zu beginnen und bei zusammengesetzten Wörtern die Anfangsbuchstaben des folgenden Wortes groß zu schreiben: Bsp.: zimmerBreite .

b) Wie ist eine Methode aufgebaut:

Jede Methode besteht aus einem Methodenkopf, einem Paar geschweifter Klammern und dem Methodenrumpf.

Allgemein: **Zugriffsrecht Rückgabedatentyp Methodenbezeichnung (Übergabeparameterliste)**
{
 Methodenrumpf (Quellcode)
}

Beispiel

```
public int berFläche(int a, int b)
{
    int f;
    f = a * b;
    return f;
}
```

oder kürzer
return a*b;

Zugriffsrecht:	Methoden sollten in der Regel mit public gekennzeichnet sein.
Rückgabedatentyp:	Wenn eine Methode mit return ein Ergebnis zurückliefert, so ist hier der Datentyp des zurückgelieferten Wertes anzugeben. Wenn es kein return gibt, so ist der Rückgabedatentyp void . Eine Methode kann immer nur <u>einen</u> Wert zurückgeben
Methodenbezeichnung:	frei wählbar, Java-Konventionen beachten
Übergabeparameter:	<p>Es können beliebig viele Parameter übergeben werden, die mit Datentyp und Bezeichnung angegeben werden müssen. Die Bezeichnung ist innerhalb der Methode frei wählbar und muss nicht mit der Variablenbezeichnung beim Methodenaufruf übereinstimmen (call by value). Die richtige Reihenfolge muss aber unbedingt eingehalten werden.</p> <p><u>Beispiel:</u> obiges Beispiel kann in der Applikation wie folgt aufgerufen werden:</p> <p>r1.berFläche(zahl1, zahl2) oder auch r1.berFlächet(5, 7);</p> <p>(r1 steht für die Bezeichnung des aufrufenden Objekts)</p>

3. Realisierung eines einfachen Fallbeispiels

Nachdem wir nun die Grundlagen des Klassenkonzepts kennen gelernt haben, wollen wir anhand von zwei Fallbeispielen im Kapitel 3 und 4 zeigen, wie man einfache objektorientierte Anwendungssysteme entwickelt. Dabei wollen wir auf objektorientierte Vorgehensmodelle eingehen und weitere Anwendungsmöglichkeiten der UML kennenlernen

3.1 Beschreibung der Fallsituation

Auslöser einer objektorientierten Anwendungsentwicklung ist häufig eine Fallsituation, die in Form eines Textdokumentes oder eines Befragungsergebnisses vorliegt. Dieses liefert die Ausgangslage für die Modellierung des Anwendungssystems

Fallbeispiel

Peter Merz hat sich eine neue Wohnung gemietet. Vor dem Einzug ist noch viel zu tun. Der Fußboden muss neu verlegt werden und die Wände müssen gestrichen werden. Für die Berechnung der notwendigen Materialmengen muss Peter Merz die Grundfläche jedes einzelnen Zimmers sowie die Wandfläche jedes Zimmers berechnen. Wir wollen diese Aufgabe mit Hilfe eines objektorientierten Java-Programms lösen

Anhand der vorliegenden Aussagen werden die zu realisierenden Anwendungsfälle sowie die benötigten Klassen herausgefunden. Dieses gehört zur **Analysephase** der Softwareentwicklung.

3.2 Modellierung

Anhand der Ergebnisse der Analysephase wird versucht, dass künftige System mit Hilfe der UML-Diagramm Use-case-Diagramm und Klassendiagramm zu entwerfen. Dieses gehört zur **Designphase** der Softwareentwicklung.

3.2.1 Use Cases

Auslöser unserer Aufgabenstellung ist die Absicht zwei **Anwendungsfälle** zu realisieren:

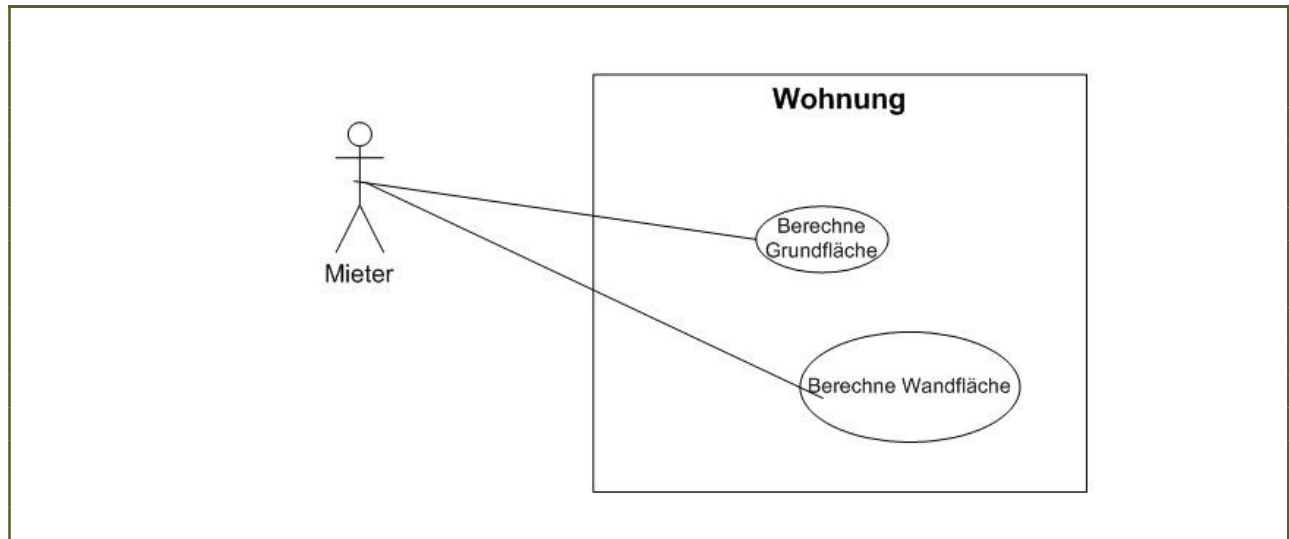
1. Berechnen der Grundfläche eines Zimmers
2. Berechnen der Wandfläche eines Zimmers

In der UML gibt es für die Darstellung der Anwendungsfälle einen speziellen Diagrammtyp, das sog. **Anwendungsfalldiagramm** oder auch **Use-Case-Diagramm**.

Anwendungsfalldiagramme werden zur Vereinfachung der Kommunikation zwischen Entwickler und zukünftigen Nutzer bzw. Kunde erstellt. Sie sind vor allem bei der Festlegung der benötigten Kriterien des zukünftigen Systems hilfreich. Somit treffen Anwendungsfalldiagramme eine Aussage, **was** zu tun ist, aber nicht **wie** das erreicht wird.

Anwendungsfälle werden durch **Ellipsen**, die den Namen des Anwendungsfalles tragen und einer Menge von beteiligten Objekten (**Akteuren**) dargestellt. Zu jedem Anwendungsfall gibt es eine Beschreibung in Textform. Die entsprechenden Anwendungsfälle und Akteure sind durch **Linien** miteinander verbunden. Akteure können durch Strichmännchen dargestellt werden. Die **Systemgrenze** wird durch einen Rahmen um die Anwendungsfälle symbolisiert.

Für das Fallbeispiel könnte das Anwendungsfalldiagramm so aussehen:



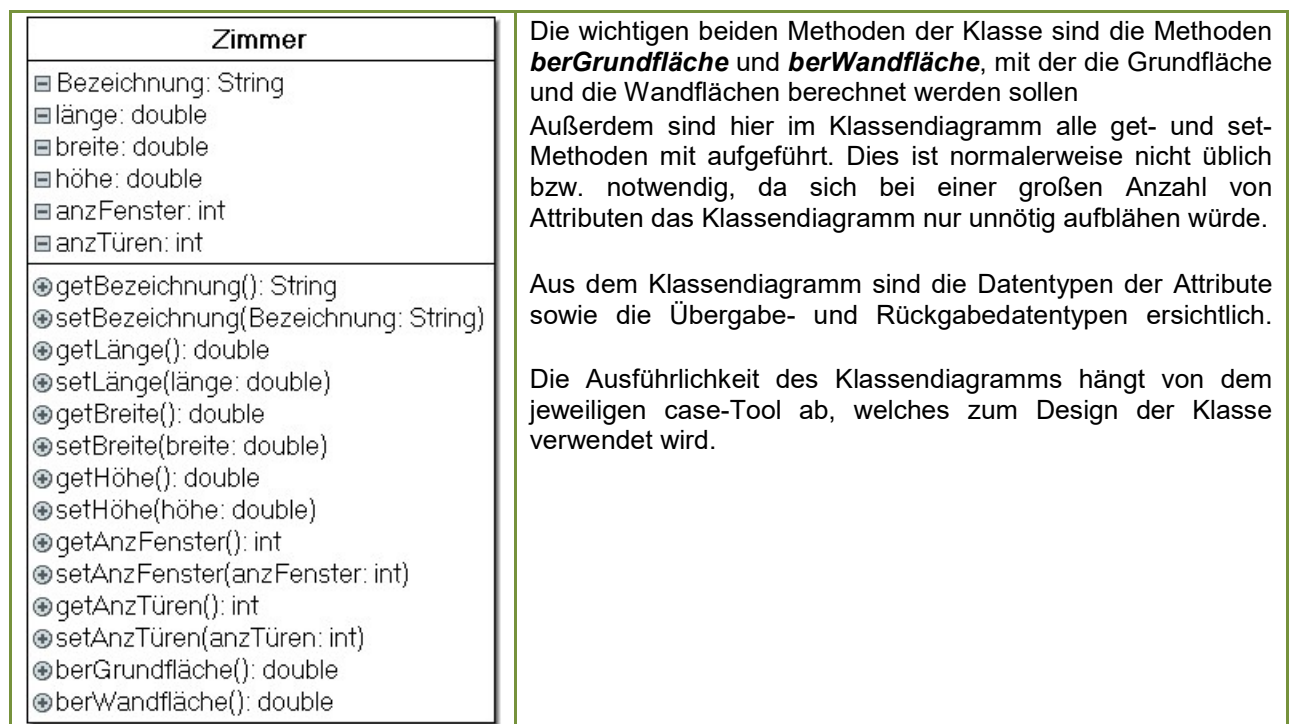
Das Anwendungsfalldiagramm ist sehr einfach und anschaulich und stellt den Ausgangspunkt für die Realisierung des Systems dar.

(Zum Use-case-Diagramm siehe auch Kapitel 6.1.1)

3.2.1 Das Klassendiagramm

Aus der Beschreibung der Fallsituation ergibt sich, dass wir mit einer einzigen Klasse auskommen können, da Peters Wohnung aus den Zimmern Wohnzimmer, Schlafzimmer, Küche, Bad und Flur besteht. Alle Zimmer haben eine rechteckige Grundfläche und haben eine unterschiedliche Zahl an Fenstern und Türen. Es liegt daher nahe, eine Klasse **Zimmer** zu modellieren.

Wir wollen folgende Attribute verwenden: **Länge**, **Breite** und **Höhe** des Zimmers, die **Anzahl Türen** und die **Anzahl Fenster**. Länge, Breite und Höhe haben den Datentyp double, die Zahl der Türen und Fenster sind Integerwerte. Außerdem benötigen wir ein Attribut **Bezeichnung** als String-Wert, welches uns anzeigt, um welches Zimmer es sich handelt. Es ergibt sich folgendes Klassendiagramm:



3.3 Realisierung und Applikation

Der Quellcode für die **Klasse** sieht folgendermaßen aus:

```
public class Zimmer {  
  
    // Anfang Variablen  
    private String Bezeichnung;  
    private double länge;  
    private double breite;  
    private double höhe;  
    private int anzFenster;  
    private int anzTüren;  
    // Ende Variablen  
  
    // Anfang Ereignisprozeduren  
  
    public double getLänge() {  
        return länge;  
    }  
  
    public void setLänge(double länge) {  
        this.länge = länge;  
    }  
  
    public double berGrundfläche()  
    {  
        return this.breite*this.länge;  
    }  
    public double berWandfläche()  
    {  
        double w,w1,w2,tf,ff;  
        w1=this.länge*this.höhe*2;  
        w2=this.breite*this.höhe*2;  
        tf=this.anzTüren*1*2;  
        ff=this.anzFenster*1*0.8;  
        w=w1+w2-(tf+ff);  
        return w;  
    }  
    public String getBezeichnung() {  
        return Bezeichnung;  
    }  
  
    public void setBezeichnung(String Bezeichnung) {  
        this.Bezeichnung = Bezeichnung;  
    }  
  
    // Ende Ereignisprozeduren  
}
```

Zur Verkürzung wird hier lediglich die get- und set-Methode für das Attribut **länge** dargestellt.

Die Methode **berGrundfläche** soll die Grundfläche eines Zimmer berechnen. Sie benötigt dazu die beiden Attribute **länge** und **breite**. Die Methode enthält keine Übergabeparameter, da die Werte für die Länge und die Breite schon bei der Erzeugung des Objekts mit einer set-Methode festgelegt wurden. Das Ergebnis der Berechnung **länge * breite** wird mit **return** zurückgeliefert.

Die Methode **beWandfläche** soll die Fläche aller Zimmerwände berechnen. Sie benötigt dazu die Attribute **länge**, **breite** und **höhe**. Außerdem sind die Flächen für die Türen und die Fenster abzuziehen.

Aus Vereinfachungsgründen wollen wir eine Tür mit den Maßen 1 m x 2 m und ein Fenster mit den Maßen 1 m * 0,8 m ansetzen.

Die Methode enthält ebenfalls keine Übergabeparameter.

Wir nennen die **Applikation** ‚wohnen‘ und erzeugen zunächst ein Objekt z1, welches das Wohnzimmer sein soll. Das folgende Objektdiagramm zeigt die Ausgangsdaten:

<u>z1 : Zimmer</u>	
Bezeichnung:	Wohnzimmer
länge:	5
breite:	4
höhe:	2,4
anzFenster:	3
anzTüren:	2

```
public class wohnen
{
    public static void main(String argv[])
    {
        Zimmer z1= new Zimmer( );
        z1.setLänge(5);
        z1.setBreite(4);
        z1.setHöhe(2.4);
        z1.setAnzFenster(3);
        z1.setAnzTüren(2);
```

Der Quellcode links erzeugt ein Objekt mit der internen Bezeichnung z1 und initialisiert alle Attribute mit einer set-Methode.

```
//wir rufen die Methoden zur Berechnung der Grundfläche und der Wandfläche auf und lassen den
//Rückgabewert am Bildschirm anzeigen
```

```
    System.out.println("Grundfläche: "+z1.berGrundfläche());
    System.out.println("Wandfläche: "+z1.berWandfläche());
}
}
```

Auf die gleiche Weise müssen wir nun die übrigen Objekte für die anderen Zimmer erzeugen und initialisieren.

3.4 Erweiterungen

3.4.1 Der Konstruktor

Attribute für alle Objekte mit einer set-Methode zu initialisieren ist mitunter recht mühsam. Einfacher wäre es, wenn es möglich wäre, direkt bei der Erzeugung eines neuen Objektes alle Attribute mit einer einzigen Anweisung zu initialisieren. Dieses ermöglicht ein **Konstruktor**.

Eine Konstruktor ist eine Methode, die ein neues Objekt einer Klasse erzeugt. Der Aufruf

`Zimmer z1 = new Zimmer();` ist ein solcher Konstruktor. Wir erkennen an dem Klammerpaar, dass es sich um eine Methode handelt. Ein Konstruktor ist eine Methode, die die gleiche Bezeichnung trägt wie die Klasse. Ein Konstruktor, der keine Übergabeparameter aufweist ist der sog. **Standardkonstruktor**.

Dieser muss nicht explizit programmiert werden, sondern wird vom Compiler beim Erzeugen eines Objekts als Standardmethode aufgerufen.

Wenn wir einen Konstruktor verwenden möchten, der etwas mehr tut, als ein Objekt lediglich zu erzeugen, so müssen wir uns einen eigenen Konstruktor programmieren und diesen in der Klasse implementieren.

Konstruktor als Methode der Klasse Zimmer:

```
public Zimmer(String z,double l, double b, double h, int f, int t)
{
    this.Bezeichnung=z;
    this.länge=l;
    this.breite=b;
    this.höhe=h;
    this.anzFenster=f;
    this.anzTüren=t;
}
```

this: Der Wert eines Attributes gehört immer zu einem bestimmten Objekt der Klasse. In der Applikation wird dies immer durch die Objektbezeichnung gefolgt von einem Punkt kenntlich gemacht. Da wir in der Klasse das konkrete Objekt nicht kennen, verwendet man den Parameter **this** als Platzhalter für das konkrete Objekt, welches in der Applikation gemeint ist. **This** kann innerhalb der Klasse vor einem Attribut oder einer Methode stehen.

So wird der Konstruktor in der Applikation aufgerufen:

```
Zimmer z1= new Zimmer("Wohnzimmer",5,4,2.40,3,2);
```

Es ist darauf zu achten, dass Reihenfolge und Datentypen der Übergabeparameter in der Applikation und in der Klasse genau übereinstimmen.

Achtung: Man kann mehrere unterschiedliche Konstruktoren definieren. Wenn ein eigener Konstruktor geschrieben wurde, wird der Standardkonstruktor dadurch überschrieben. Er existiert dann nicht mehr. Wenn man jetzt ein Objekt erzeugen möchte ohne Attribute zu initialisieren, so muss der **Standardkonstruktor** erst wieder explizit codiert werden. Das sieht einfach so aus:

```
public Zimmer() { }
```

3.4.2. Die toString-Methode

Im Rahmen der Dateiverarbeitung im vorhergehenden Teil des Skripts wurde bereits die toString-Methode als Möglichkeit, Daten in eine Datei zu schreiben, erwähnt. Die toString-Methode kann dazu verwendet werden, die Attributwerte eines Objektes wieder auszugeben, ohne die jeweilige get-Methode für die Attribute verwenden zu müssen. Dafür bilden wir einen Ausgabestring, der unsere gewünschte Bildschirmausgabe enthält. Der Aufruf der toString-Methode ist dann denkbar einfach:

Es wird lediglich die Objektinstanz innerhalb der Ausgabeanweisung übergeben.

Zuvor muss in der Klasse die toString-Methode in der Klasse implementiert werden. Für unser Beispiel wie folgt:

```
public String toString()
{
    String ausgabe = "Zimmer: "+this.Bezeichnung+", Länge: "+this.länge+", Breite: "+this.breite;
    return ausgabe;
}
```

Der Aufruf in der Applikation erfolgt dann so:

```
System.out.println(z1);
```

Und erzeugt folgende Ausgabe: **Zimmer: Wohnzimmer, Länge: 5, Breite: 4**

3.5 Endfassung

Die endgültige Applikation mit Ausgabe der Daten über die to-String-Methode und Ausgabe aller Flächen sieht so aus:

```
public class wohnen
{
    public static void main(String argv[])
    {
        Zimmer z1= new Zimmer("Wohnzimmer",5,4,2.40,3,2);
        Zimmer z2= new Zimmer("Schlafzimmer",4,4,2.40,2,1);
        Zimmer z3= new Zimmer("Küche",3,3,2.40,1,1);

        System.out.println(""+z1.getBezeichnung()+" Grundfläche: "+z1.berGrundfläche());
        System.out.println(""+z1.getBezeichnung()+" Wandfläche: "+z1.berWandfläche());
        System.out.println(""+z2.getBezeichnung()+" Grundfläche: "+z2.berGrundfläche());
        System.out.println(""+z2.getBezeichnung()+" Wandfläche: "+z2.berWandfläche());
        System.out.println(""+z3.getBezeichnung()+" Grundfläche: "+z3.berGrundfläche());
        System.out.println(""+z3.getBezeichnung()+" Wandfläche: "+z3.berWandfläche());
    }
}
```

Ausgabe

```
Wohnzimmer Grundfläche: 20.0
Wohnzimmer Wandfläche: 36.800000000000004
Schlafzimmer Grundfläche: 16.0
Schlafzimmer Wandfläche: 34.8
Küche Grundfläche: 9.0
Küche Wandfläche: 25.999999999999996
```

(Um die unregelmäßige Anzahl Nachkommastellen zu vermeiden, müssten wir eine Ausgabeformatierung vornehmen, wie in Kapitel 16 des Teils zur strukturierten Programmierung beschrieben).

3.6 Mehrere Objekte einer Klasse in einem Array verwalten

Normalerweise existiert von einer Klasse eine Vielzahl von Objekten. So wie eine Wohnung mehrere Zimmer hat, so hat eine Klasse Kunden möglicherweise mehrere Hundert Objekte. Eine Auswertung aller Objekte in der obigen Form ist nun nicht mehr zu leisten. Wir können nicht Hunderte von System.out-Anweisungen schreiben, um alle Attributwerte auszugeben. Dieses wird durch Wiederholungskonstrukte, wie for-, while- oder do while-Schleifen erledigt. Dazu ist es aber nötig, dass man die einzelnen Objekte der Klasse über einen **Index** ansprechen kann.

Die einfachste Lösung ist es, die Objekte in einem Array zu speichern.

Beispiel

Alle Objekte der Klasse Zimmer sollen in einem Array gespeichert werden.

1. Wir erzeugen ein Array vom Datentyp der Klasse, die wir verarbeiten wollen.

```
Zimmer [] z = new Zimmer[5];
```

 Dieses Array kann 5 Zimmerobjekte aufnehmen.

2. Wir erzeugen Objekte und speichern diese im Array

```
z[0] = new Zimmer("Wohnzimmer",5,4,2.40,3,2);  
z[1] = new Zimmer("Schlafzimmer",4,4,2.40,2,1); usw.
```

3. Die Verarbeitung, Auswertung usw. geschieht über eine Schleife.

In Kapitel 5.2 werden wir noch sehen, dass es auch noch komfortablere und flexiblere Methoden gibt, eine große Zahl von Objekten zu verwalten.

Wenn die Objekte einer Klasse dauerhaft gespeichert werden sollen, müssen die Daten in einer Datenbank abgelegt werden. Eine Darstellung zur Speicherung in einer Datenbank liefert das Kapitel 12 (Dateiverarbeitung) des vorhergehenden Skripts.

3.7 Aufgaben

1. Benötigt wird eine Klasse **Kunde** mit den Attributen **kundennummer(int)**, **anrede(String)** und **name(String)**.
Schreiben Sie diese Klasse mit get- und set-Methoden, einem Konstruktor und einer to-String-Methode.
Erzeugen Sie zwei Kundenobjekte in einer Applikation, initialisieren Sie diese mit dem Konstruktor und lassen alle Werte über die to-String-Methode wieder ausgeben.
Verändern Sie einige Werte (set-Methode) und lassen sie sich die veränderten Werte wieder anzeigen (get-Methode).
2. Benötigt wird eine Klasse **Artikel** mit den Attributen **artnr(int)**, **artbez(String)**, **bestand(int)** und **preis(double)**.
Schreiben Sie diese Klasse mit get- und set-Methoden, einem Konstruktor und einer to-String-Methode.
Speichern Sie alle erzeugten Objekte in einem Array und lassen Sie alle Werte über die to-String-Methode wieder ausgeben. Berechnen Sie den Gesamtwert der Artikel mit einem Wiederholungskonstrukt

4. Realisierung einer Anwendung mit mehreren Klassen (Fallbeispiel 2)

In praktischen Anwendungsfällen der OOP hat man es normalerweise nicht nur mit einer einzigen Klasse zu tun, sondern mit mehreren Klassen zwischen denen Beziehungen bestehen.

In der folgenden Situation realisieren wir einen Anwendungsfall, der aus mehreren Klassen besteht. Wir wollen uns an die Vorgehensweise in der objektorientierten Softwareentwicklung halten und die Phasen **Analyse – Design – Codierung** durchlaufen.

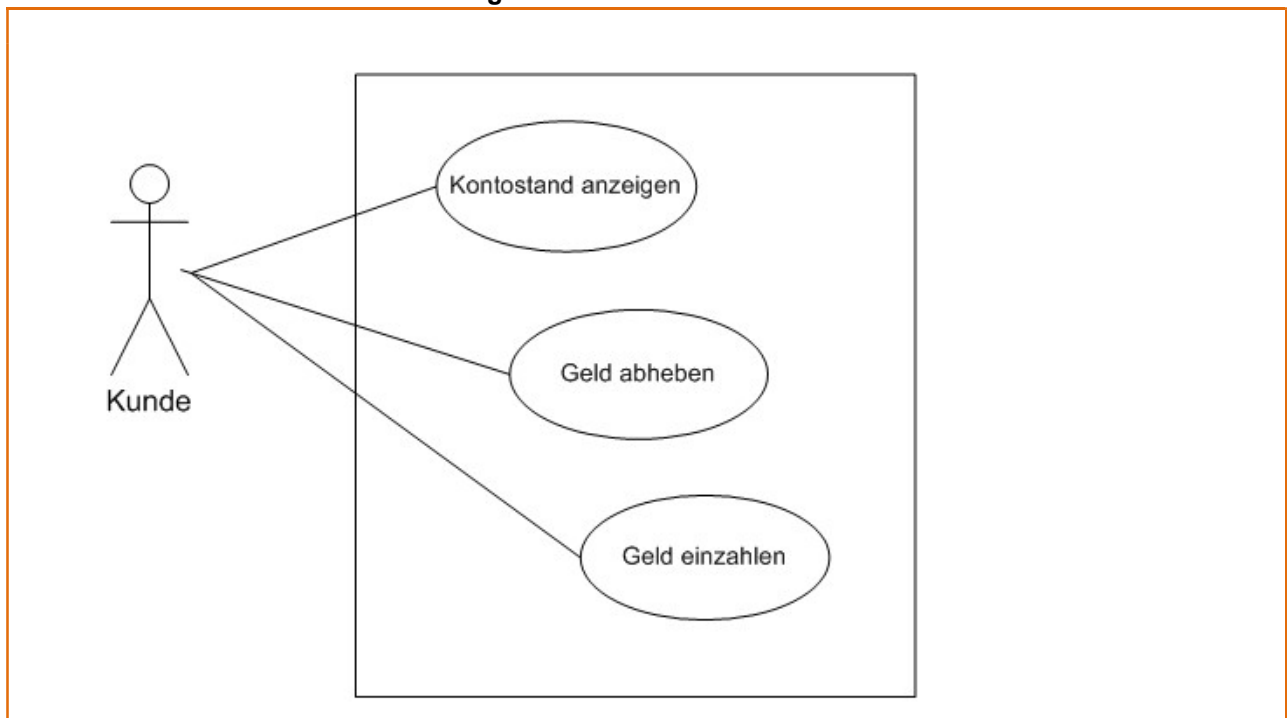
4.1 Beschreibung der Fallsituation

Fallbeispiel

Eine Bank hat Kunden und Konten. Jeder Kunde hat genau ein Konto. Die Kunden wollen ihren Kontostand abfragen, Geld abheben und Geld einzahlen können.

4.2 Analysephase

Die zu realisierenden Anwendungsfälle sind: **Kontostand abfragen**, **Geld abheben** und **Geld einzahlen**. Wir stellen dies in einem **Use-case-Diagramm** dar:



4.3 Die Designphase

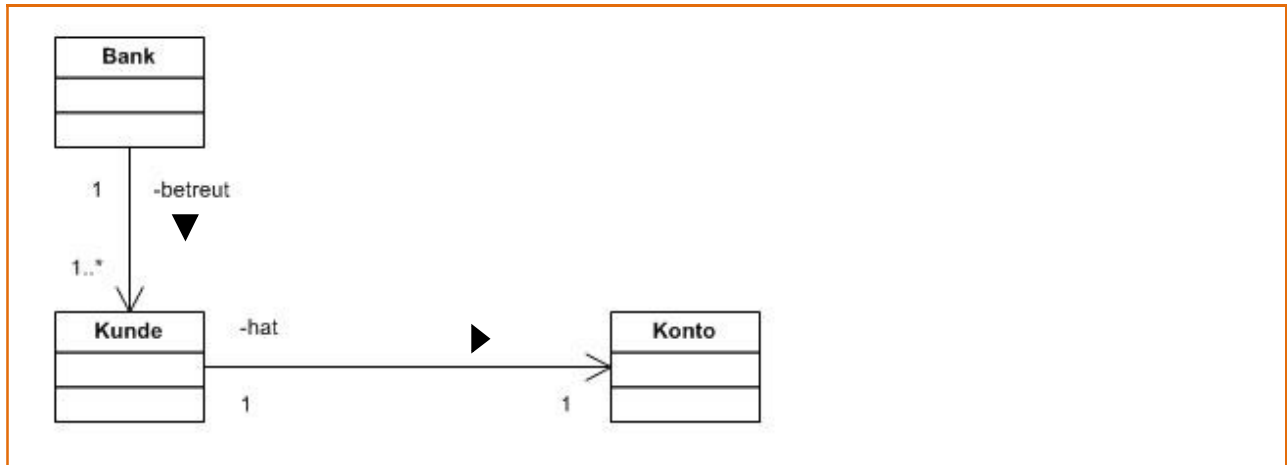
Anhand der kurzen Fallbeschreibung identifizieren wir folgende Klassen: **Bank**, **Kunde** und **Konto**. Wir stellen dies in einem **Klassendiagramm** dar:

Zwischen den genannten Klassen **Bank**, **Kunde** und **Konto** bestehen logische und mengenmäßige Beziehungen:

Assoziationen: Bezeichnung der Beziehung und der Beziehungsrichtung: z.B. Bank betreut Kunden oder Kunde hat Konto

Kardinalität: Mengenmäßige Beziehung zwischen Klassen: z.B. Eine Bank betreut eine unbekannte Anzahl (aber mindestens 1) Kunden.

Daraus ergibt sich folgendes Klassendiagramm:



Zur besseren Übersichtlichkeit wurden hier keine Attribute und Methoden in der Klasse dargestellt.

Die Pfeilspitze der Assoziationslinien gibt die **Richtung** der Assoziation an. In diesem Fall spricht man von einer **gerichteten** Assoziation. Wenn die Assoziationslinie keinen Pfeil hat, ist die Assoziation **ungerichtet**, d.h. die Assoziationsrichtung geht in beide Richtungen. Die Art der Assoziation wird durch den **Assoziationsnamen** ausgedrückt (betreut, hat).

(In der korrekten UML-Syntax sollte die Leserichtung durch eine ausgefüllte Pfeilspitze hinter dem Assoziationsnamen dargestellt werden. Oft findet man die Pfeilspitze aber auch am Ende der Linie.)

Für die Klasse Kunde werden die beiden Attribute **kdnr** und **name** benötigt. Für die Klasse Konto die Attribute **ktonr**, **ktoStand** und **pin**.

Die Methode **kontostandAbfragen** kann durch eine einfache get-Methode realisiert werden.

Bei den Methoden **einzahlen** und **auszahlen** wird jeweils der aktuelle Wert des Attributes **ktoStand** erhöht bzw. vermindert. Evtl. ist darauf zu achten, dass durch die Auszahlung ein bestimmtes Dispositionslimit nicht überschritten werden darf. Dieses wollen wir aber zunächst außer Acht lassen.

4.4 Die Codierungsphase

Hier die Klassen **Kunde** und **Konto**. Zur Vereinfachung verzichten wir auf die Klasse Bank

```
public class Kunde {  
    // Anfang Variablen  
  
    private int kdnr;  
    private String name;  
    private Konto meinKonto; //Verweisattribut  
  
    // Ende Variablen  
  
    public Kunde(int k, String n)  
    {  
        this.kdnr=k;  
        this.name=n;  
    }  
  
    // Anfang Methoden  
    public void setKdnr(int k)  
    {  
        this.kdnr=k;  
    }  
    public int getKdnr() {  
        return kdnr;  
    }  
    public void setName(String n)  
    {  
        this.name=n;  
    }  
    public String getName() {  
        return name;  
    }  
    public Konto getMeinKonto() {  
        return meinKonto;  
    }  
    public void setMeinKonto(Konto meinKonto) {  
        this.meinKonto = meinKonto;  
    }  
    // Ende Methoden  
}
```

```
public class Konto {  
  
    // Anfang Variablen  
    private int ktonr;  
    private double ktoStand;  
  
    // Ende Variablen  
  
    public Konto(int k, double s)  
    {  
        this.ktonr=k;  
        this.ktoStand=s;  
    }  
  
    // Anfang Methoden  
    public double getKtoStand() {  
        return ktoStand;  
    }  
  
    public void setKtoStand(double ktoStand) {  
        this.ktoStand = ktoStand;  
    }  
  
    public int getKtonr() {  
        return ktonr;  
    }  
  
    public void setKtonr(int ktonr) {  
        this.ktonr = ktonr;  
    }  
    public void auszahlen(double b)  
    {  
        this.ktoStand=this.ktoStand-b;  
    }  
    public void einzahlen(double b)  
    {  
        this.ktoStand=this.ktoStand+b;  
    }  
    // Ende Methoden  
}
```

Im Klassendiagramm stehen diese beiden Klassen zunächst noch ohne Beziehung nebeneinander.



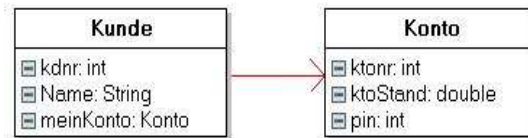
4.4.1 Assoziationen zwischen Klassen herstellen

Die Assoziation, dass ein Kunde ein Konto hat wird durch Einfügen eines **Verweisattributes** in der Klasse Kunde realisiert. Diese Attribut muss auf das dem Kunden zugehörige Kontoobjekt zeigen und muss daher den Datentyp **Konto** haben. Dieses Attribut kann folgendermaßen in der Klasse **Kunde** codiert werden:

```
private Konto meinKonto;
```

(Die Attributsbezeichnung meinKonto ist frei wählbar)

Jetzt wird die Assoziation im Klassendiagramm sichtbar.



In der Applikation wird das Attribut **meinKonto** erst dann initialisiert, wenn das dazu gehörige Kontoobjekt existiert.

```
public class bank
{
    public static void main(String argv[])
    {
        Kunde k1=new Kunde(123,"Meier");
        Konto kt1 = new Konto(4711,3500.00,111);
        k1.setMeinKonto(kt1);
    }
}
```

Es wird hier ein Konstruktor verwendet, um Objekte zu erzeugen. Die Anweisung **k1.setMeinKonto(kt1);** weist dem Kunden sein Konto zu und erzeugt damit die Assoziation. Für das Verweisattribut muss es eine get- und set-Methode geben.

4.4.2 Zugriff auf Klassenmethoden über das Verweisattribut:

Um die genannten Anwendungsfälle **kontoStandAbfrage**, **einzahlen** und **auszahlen** zu realisieren müssen wir folgende Überlegungen anstellen: Auslöser für einen dieser Anwendungsfälle ist jeweils der Kunde (siehe use-case-Diagramm). D.h. die Klasse Konto kann nicht selbst einzahlen oder auszahlen. Dies bedeutet, dass der Kunde über das Verweisattribut auf sein Konto zugreifen muss. Da das Verweisattribut gekapselt ist, geschieht dies über die get-Methode.

Mit dem Verweisattribut kann nun über den Kunden direkt auf sein Konto zugegriffen werden, ohne die Klasse Konto direkt anzusprechen. Wir wollen den Kontostand des Kunden Meier am Bildschirm anzeigen:

```
System.out.println("Kunde "+k1.getName( )+" Kontostand: "+k1.getMeinKonto( ).getKtoStand( ) );
```

Im zweiten Aufruf benötigen wir zwei Punkte, da wir dem Methodenaufruf zwei Objekte voranstellen:

- **k1** ist das Kundenobjekt
- **getMeinKonto()** ist die Methode, die das dem Kunden zugehörige Kontoobjekt aufruft.
- **getKtoStand()** ist eine Methode der Klasse Konto.

4.4.2 Die Applikation

Die drei Anwendungsfälle werden nachfolgend über eine kleine Menüstruktur, die über ein switch-case-Konstrukt gelöst wird realisiert. Selbstverständlich ließen sich auch die Ein- und Auszahlungen über eine Tastatureingabe komfortabler regeln:

```
import java.io.*;
public class bank
{
    public static void main(String argv[]) throws IOException
    {
        Kunde k1=new Kunde(123,"Meier");
        Konto kt1 = new Konto(4711,3500.00);
        k1.setMeinKonto(kt1);
        int eingabe;
        do
        {
            System.out.println("\n1 - Kontostand anzeigen");
            System.out.println("2 - Einzahlen");
            System.out.println("3 - Auszahlen");
            System.out.println("0 - Beenden\n");
            eingabe=Console_IO.IO_int("Eingabe: ");
            switch(eingabe)
            {
                case 1: System.out.println("Kunde "+k1.getName()+" Kontostand: "+k1.getMeinKonto().getKtoStand());
                        break;
                case 2: k1.getMeinKonto().einzahlen(150); break;
                case 3: k1.getMeinKonto().auszahlen(900.95); break;
                case 0: break;
            }
        }
        while(eingabe!=0);
    }
}
```

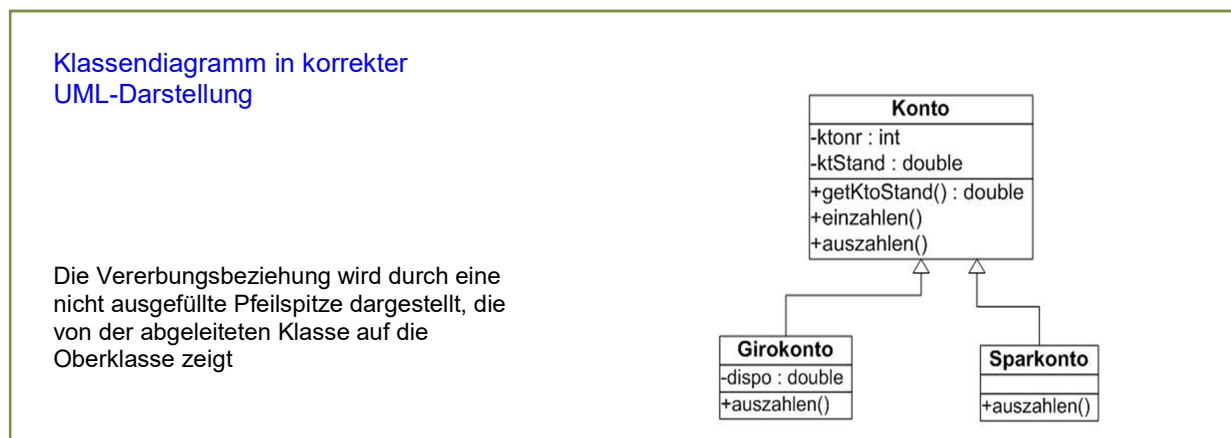
4.5 Erweiterung der Fallsituation: Vererbung

Wir verändern unser Fallbeispiel derart, dass wir jetzt zwischen Girokonten und Sparkonten unterscheiden wollen. Jeder Kunde kann ein **Girokonto** und ein **Sparkonto** haben. Girokonten und Sparkonten haben nun aber mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede. So haben beide eine Kontonummer und einen Kontostand. Der Unterschied könnte darin bestehen, dass das Girokonto einen Dispositionscredit aufweist und das Sparkonto eine höhere Guthabenverzinsung.

Hier bietet sich das Prinzip der **Vererbung** an. Bei der Vererbung erbt eine abgeleitete Klasse (Unterklasse) sämtliche Eigenschaften einer **Oberklasse** und kann zusätzlich eigene Merkmale aufweisen.

Die Begriffe **Generalisierung** und **Spezialisierung** bezeichnen das Prinzip, dass von einer allgemeingültigen Klasse speziellere Klassen abgeleitet werden.

Vererbung wird in der UML durch eine nicht ausgefüllte Pfeilspitze dargestellt. Die folgende Abbildung zeigt die korrekte Darstellung für das Klassendiagramm:



Innerhalb einer Klassenhierarchie kann es gleiche Methoden mit gleichem Aufbau geben. Die Methode **auszahlen** erscheint hier in allen drei Klassen. Es wird jeweils die Methode aufgerufen, die zu der Klasse gehört, dessen Objekt diese Methode aufruft.

Man bezeichnet, die Möglichkeit, gleiche Methodenbezeichnungen innerhalb einer Vererbungshierarchie zu verwenden als **Polymorphie**.

Methoden mit gleicher Bezeichnung können andere Methoden **überladen** oder **überschreiben**. Als **Überladen** bezeichnet man es, wenn Methoden gleichen Namens eine unterschiedliche Parameterliste haben. Der Compiler erkennt dann anhand der Parameter, welche Methode angesprochen werden soll. Als **Überschreiben** bezeichnet man es, wenn aus einer Klassenhierarchie ersichtlich ist, welche Methode angesprochen wird, obwohl sowohl Methodenbezeichnung als auch Parameterliste identisch sind.

Der Vorteil des Überschreibens von Methoden liegt darin, dass man keine unterschiedlichen Bezeichnungen für gleiche Funktionalitäten benötigt. Die Klasse **Girokonto** ist von der Basisklasse **Konto** abgeleitet. Beide Klassen haben eine Methode **auszahlen**, die aber in der Subklasse Girokonto eine andere Funktionalität besitzt, wie in der Klasse Konto.

4.5.1 Realisierung der Vererbungsbeziehung

Eine Vererbungsbeziehung wird im Kopf der Klasse durch das Schlüsselwort **extends** angezeigt.

```
public class Girokonto extends Konto {

    // Anfang Variablen
    private double dispo;
```

4.5.2 Zugriff auf Attribute der Basisklasse

Attribute der Basisklasse, die mit `private` deklariert wurden sind in den abgeleiteten Klassen nur über ihre `get-` und `set-`Methoden ansprechbar. Dieses ist innerhalb einer Klassenhierarchie nicht unbedingt sinnvoll, da es häufig vorkommt, dass Methoden der abgeleiteten Klassen Attribute der Basisklasse verwenden. Aus diesem Grund ist es sinnvoll, die Attribute in den Basisklassen mit dem Schlüsselwort **protected** zu deklarieren. Das Symbol dafür ist das hash-Zeichen (`#`). Damit sind die Attribute innerhalb der Klassenhierarchie verfügbar.

4.5.3 Konstruktoren und Vererbung

Ein Konstruktor einer Basisklasse kann nicht vererbt werden. Die abgeleitete Klasse muss einen eigenen Konstruktor implementieren. Attribute der Basisklasse, die in Methoden oder im Konstruktor der abgeleiteten Klasse verwendet werden, müssen in der Basisklasse als **protected** deklariert sein.

Wenn die abgeleitete Klasse über einen eigenen Konstruktor verfügt, muss in der Basisklasse ein Standardkonstruktor vorhanden sein. Ohne diesen Standardkonstruktor kann kein Objekt der abgeleiteten Klasse erzeugt werden.

Hat die Basisklasse einen eigenen Konstruktor implementiert (wie im Quellcodeauszug unten), so wird dadurch der Standardkonstruktor überschrieben. Dieser muss dann explizit wieder definiert werden.

4.5.4 Arbeiten mit `super()`

Mit dem Aufruf von **`super()`** kann man von einer abgeleiteten Klasse aus auf eine überschriebene Methode der Basisklasse zugreifen. Dieses wird sehr häufig im Konstruktor verwendet. Wenn ein neues Objekt einer abgeleiteten Klasse mit einem Konstruktor erzeugt werden soll, so muss der Konstruktor in der abgeleiteten Klasse komplett neu geschrieben werden. Da er aber meist so ähnlich aufgebaut ist, wie der Konstruktor der Basisklasse, wäre es sinnvoll, wenn der Konstruktor der Basisklasse mit verwendet werden könnte. Dies ist mit dem Aufruf von **`super()`** möglich.

Basisklasse

```
public class Konto {  
  
    protected int ktnr;  
    protected double ktStand;  
  
    public Konto() { }  
  
    public Konto(int n, double b)  
    {  
        this.ktnr=n;  
        this.ktStand=b;  
    }  
}
```

Abgeleitete Klasse

```
public class Girokonto extends Konto {  
  
    private double dispo;  
  
    public Girokonto(int a, double b, double d)  
    {  
        super(a,b);    //Aufruf Konstruktor  
        this.dispo=d;  
    }  
}
```


4.6 Aufgaben

1. Eine Schule besteht aus Schülern und Lehrern. Fassen Sie wichtige Eigenschaften in einer Oberklasse Person zusammen und bilden Sie durch Vererbung zwei Unterklassen Schüler und Lehrer. Von den Schülern werden wieder zwei Klassen Vollzeitschüler und Teilzeitschüler abgeleitet. Zeichnen Sie ein Klassendiagramm
2. Eine Schule betreut Schüler und richtet Klassen ein. Die Schule beschäftigt genau 25 Lehrer. Jeder Lehrer unterrichtet in bis zu 5 Klassen. In einer Klasse sind mindestens 14 und maximal 30 Schüler. Erstellen Sie ein Klassendiagramm und bilden Sie geeignete Assoziationen und Kardinalitäten für die genannten Klassen jeweils in zwei Richtungen.
3. Eine Automobilfirma hat zwei Werke. In jedem Werk wird ein bestimmter Fahrzeugtyp hergestellt. Für die Fahrzeugtypen werden die Attribute *Produktname*, *Preis* und *Verkaufsmenge* erfasst. Für die Werke werden die Attribute *Standort* und *Werkumsatz* sowie die Methode *Werkumsatz_ermitteln* erfasst. Die Firma hat einen *Namen* und verfügt über die Methode *Gesamtumsatz_ermitteln*.
 - a) Erstellen Sie ein Klassendiagramm mit den Assoziationen.
 - b) Der Firmeninhaber möchte den Gesamtumsatz ermitteln. Erstellen Sie ein Interaktionsdiagramm für diese Anwendung.

4. Ein Zug besteht aus Waggonen. Jeder Waggon hat genau sechs Abteile. In einem Abteil können bis zu sechs Fahrgäste sitzen.

Stellen Sie in einem Klassendiagramm die Assoziationen und die Kardinalitäten dar.

Berücksichtigen Sie auch Beziehungen vom Typ Aggregation und Komposition (siehe S. 98).

5. Kursverwaltung

Ein Fortbildungsinstitut möchte seine Software zur Kursverwaltung auf die objektorientierte Programmierung umstellen. Zu diesem Zweck soll zunächst folgender Sachverhalt als Klassendiagramm modelliert werden:

Für die Teilnehmer eines Kurses werden die Teilnehmernummer, der Name, die Anschrift und der Status (beschäftigt, Schüler/Student bzw. arbeitslos) gespeichert. Jeder Teilnehmer kann sich für einen oder mehrere Kurse anmelden. Für jeden Kurs werden dessen Nummer, die Bezeichnung, das Datum sowie die Kursgebühr gespeichert. An einem Kurs können nicht mehr als 20 Teilnehmer teilnehmen.

Jeder Kurs wird von einem Kursleiter angeboten. Ein Kursleiter kann mehrere Kurse anbieten. Für den Kursleiter werden Name, Anschrift und Firma gespeichert.

Jeder Teilnehmer hat genau ein Konto. Im Konto werden Kontonummer, und die bezahlte Kursgebühr gespeichert.

1. Erstellen Sie das Klassendiagramm mit den Klassenbezeichnungen, den Attributen und den Assoziationen. Realisieren Sie für die Kursleiter und die Teilnehmer eine Generalisierungsbeziehung. Get- und set-Methoden für die Attribute müssen nicht dargestellt werden.
2. Welche möglichen Anwendungsfälle sind für das beschriebene System denkbar? Stellen Sie diese in einem Anwendungsfalldiagramm dar.
3. Zu Beginn eines Kurses erhält jeder Kursleiter eine Kursliste, in der alle angemeldeten Teilnehmer aufgelistet sind. Beschreiben Sie, wie die Erstellung dieser Liste realisiert werden kann und ob dafür möglicherweise eine zusätzliche Assoziation erforderlich ist.

5. Arrays und Collections als Container

5.1 Verweisattribute als Array

Wenn ein Kunde mehrere Konten haben kann, dann gibt es mehrere Verweisattribute, die in einem Array gespeichert werden können.

Die Syntax für das Anlegen dieses Arrays lautet für unser Beispiel:

```
public class Kunde
{
    private int kdnr;
    private String Name;
    private Konto [ ] meineKonten = new Konto[3];    //damit können Verweise auf 3 Konten erzeugt
                                                    werden

    public Kunde(int k, String n)                //Konstruktor
    {
        this.kdnr=k;
        this.Name=n;
    }

    public void setMeineKonten(Konto k,int i)
    {
        this.meineKonten[i]=k;
    }

    public Konto getMeineKonten(int i)
    {
        return this.meineKonten[i];
    }
}
```

In der Applikation sieht das so aus:

```
public class bank
{
    public static void main(String argv[])
    {
        Kunde k1=new Kunde(123,"Meier");
        Konto kt1 = new Konto(4711,3500.00,111);
        Konto kt2 = new Konto(815,500.00,222);
        k1.setMeineKonten(kt1,0);
        k1.setMeineKonten(kt2,1);
        //Ausgabe von Kontendaten über den Kunden
        System.out.println("Kunde "+k1.getName( )+" Kontostand: "+k1.getMeineKonten(0).getKtoStand());
    }
}
```

Es erscheint folgende Ausgabe:

Kunde Meier Kontostand: 3500.00

5.2 Collections am Beispiel ArrayList

Wenn größere Datenmengen des gleichen Typs benötigt werden, so wurden diese bisher in einem Array gespeichert. Auf diese Art kann man bequem auch mehrere Objekte einer Klasse verwalten. Der Nachteil der Arbeit mit Arrays ist nur, dass man schon bei der Erzeugung wissen muss, wie viele Elemente man benötigt.

Nehmen wir an, wir wollen eine Kundendatei erstellen und die Objekte der Klasse Kunden in einem Array speichern. Da sich das Unternehmen aber noch im Aufbau befindet, kann die Zahl der Kunden sehr schnell wachsen.

Zur Lösung dieses Problems bietet Java die so genannten **Collection-Klassen** an. Diese sind eine Sammlung verschiedener Klassen, die eine beliebige Anzahl von Objekten speichern können.

Wir werden hier ein Beispiel für die Klasse **ArrayList** vorstellen.

Beispiel: Es wird eine ArrayList angelegt, in der beliebig viele Objekte der Klasse Kunden gespeichert werden können. Die Klasse Kunde besteht aus den Attributen kdnr (Kundennummer) und kdName (Kundenname). Neben den get- und set-Methoden für die Attribute gibt es eine toString-Methode für die Datenausgabe sowie einen Konstruktor.

Für die Verwendung der Klasse ArrayList wird die Bibliothek **java.util** eingebunden.

Für die Arbeit mit der ArrayList stehen uns die folgenden Grundfunktionen zur Verfügung:

Anweisung	Bedeutung
Import java.util.ArrayList;	Importiert die Klasse ArrayList
ArrayList kliste = new ArrayList();	Anlegen einer neuen ArrayList mit dem Namen kliste
ArrayList<Kunde> kliste = new ArrayList<Kunde>()	Anlegen einer neuen ArrayList mit dem Namen kliste, die nur Daten vom Typ Kunde aufnehmen kann.
Kunde k = new Kunde(100, "Meier"); kliste.add(k);	Erzeugt ein Objekt der Klasse Kunde Fügt das Objekt der Liste zu.
kliste.remove(2)	Entfernt den dritten Eintrag des Arrays. Beachte, dass das Array ab dem Index 0 gezählt wird.
kliste.get(1)	Liest das Element an der Stelle 2
kliste.size()	Liefert die Anzahl der Elemente des Arrays
kliste.contains("Zeichenkette")	Es wird geprüft, ob eine bestimmte Zeichenkette in der Liste enthalten ist.

Das folgende Beispiel zeigt die Verwendung einer ArrayList. Zunächst wird die Klasse Kunde dargestellt, anschließend werden in einer Applikation einige der obigen Anweisungen angewendet.

```
public class Kunde {  
  
    private int kdnr;  
    private String name;  
  
    public Kunde(int p,String n)  
    {  
        this.kdnr=p;  
        this.name=n;  
    }  
    public int getKdnr() {  
        return kdnr;  
    }  
  
    public void setKdnr(int kdn) {  
        this.kdnr = kdn;  
    }  
    public String getName() {  
        return name;  
    }  
    public void setName(String name) {  
        this.name = name;  
    }  
    public String toString()  
    {  
        String ausgabe="" +this.kdsnr+" "+this.name;  
        return ausgabe;  
    }  
}
```

```
1  import java.util.ArrayList;

2  public class Kundenverwaltung {

3      public static void main(String[] args)
4      {
5          ArrayList<Kunde> kListe = new ArrayList<Kunde>(); //generische Liste nur für
                                                             //Kundenobjekte

6          Kunde k1 = new Kunde(100,"Meier");
7          kliste.add(k1);
8          Kunde k2 = new Kunde(101,"Berger");
9          kliste.add(k2);
10         System.out.println("Größe der Liste: "+kliste.size());
11         System.out.println("Eintrag an der Stelle 2: "+kliste.get(1));
12         System.out.println("Ein Attribut ausgeben: "+kliste.get(0).getName());
13         //Ein Attribut ändern
14         kliste.get(1).setName("Neu");
15         //Alle Werte mit for ausgeben
16         for(int k=0; k<kliste.size(); k++)
17         {
18             System.out.println(kliste.get(k));
19         }
20         //noch mehr Objekte mit for erzeugen und alle wieder ausgeben
21         for(int m=2; m<5; m++)
22         {
23             Kunde k = new Kunde(199,"Test");
24             kliste.add(k);
25         }
26         for(int k=0; k < kliste.size(); k++)
27         {
28             System.out.println(kliste.get(k));
29         }
30         // Objekt löschen und alles wieder ausgeben
31         kliste.remove(3);
32         System.out.println("Element 4 gelöscht");
33         for(int k=0; k<kliste.size(); k++)
34         {
35             System.out.println(kliste.get(k));
36         }
37     }
38 }
```

Erläuterungen:

Zeile 1: Import für Java-Collections-Klasse ArrayList

Zeile 5: Erzeugen einer ArrayList mit dem Namen kliste, die Daten vom Typ Kunde aufnimmt

Zeile 7: Der Liste wird das Objekt k1 der Klasse Kunde hinzugefügt.

Zeile 10: Die Anzahl der Elemente, die die Liste enthält wird ausgegeben.

Zeile 11: Das Element mit dem Index 1 (Position 2) wird ausgelesen und mit der toString-Methode angezeigt.

Zeile 12: Ein bestimmtes Attribut des 1. Elementes der Liste wird angezeigt.

Zeile 31: Das Element mit dem Index 3 (Position 4) wird gelöscht.

5.2.1 Der Iterator

Der Iterator ermöglicht es, alle Elemente einer Liste kontrolliert zu durchlaufen.
Der Iterator liefert folgende Methoden, die ebenfalls im Paket java.util verfügbar sind:

hasNext()	liefert true, wenn noch mindestens ein Element in der Liste steht
next()	liefert das jeweils nächste Element der Liste
remove()	entfernt das zuletzt mit next angesprochene Element aus der Liste

In obigen Beispiel wird die Liste in den Zeilen 16 bis 19 mit einer for-Schleife abgearbeitet. Mit dem Iterator-Konzept ist der Zugriff auf eine Liste noch effizienter.

Wir können obige for-Schleife durch folgende Anweisungen ersetzen:

```
Iterator it = kliste.iterator( );           //erzeugt einen Iterator mit der Bezeichnung it für die Liste
while(it.hasNext( ) )                      //so lange noch weitere Elemente vorkommen
{
    System.out.println(it.next() );//Ausgabe des zuletzt aufgerufenen Objekts
}
```

Mit it.remove() wird das zuletzt mit it.next() aufgerufene Objekt gelöscht.

5.3 Die erweiterte for-Schleife – foreach-Loop

Mit der foreach-Loop können Container sehr kompakt durchlaufen werden.

Syntax

```
for (Klasse k : container)    // k ist die Bezeichnung eines beliebigen Objektes der Klasse
{ Anweisungen innerhalb der Schleife }
```

Die for-Schleife auf der vorherigen Seite könnte alternativ mit der foreach-Loop codiert werden:

```
for (Kunde k: kListe)
{
    System.out.println(k );           //listet alle Angaben des Objektes über die toString-Methode
}
```

6. UML-Diagramme

Bei den Diagrammarten unterscheiden wir zwischen statischen Diagrammen, die den Zustand eines Systems beschreiben und dynamischen Diagrammen, die Abläufe in ihrer logischen und zeitlichen Reihenfolge darstellen.

6.1 Statische Sicht

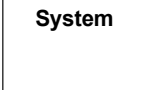
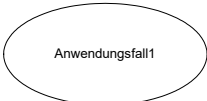
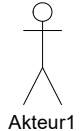
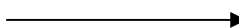
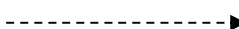
6.1.1 Das Anwendungsfalldiagramm (Use- case - Diagram)

Das Anwendungsfalldiagramm ist ein *Verhaltensdiagramm*. Es zeigt eine bestimmte Sicht auf das *erwartete* Verhalten eines Systems und wird deshalb für die Spezifikation der Anforderungen an ein System eingesetzt. Anwendungsfalldiagramme beschreiben die Beziehungen zwischen einer Gruppe von Anwendungsfällen und den teilnehmenden Akteuren.

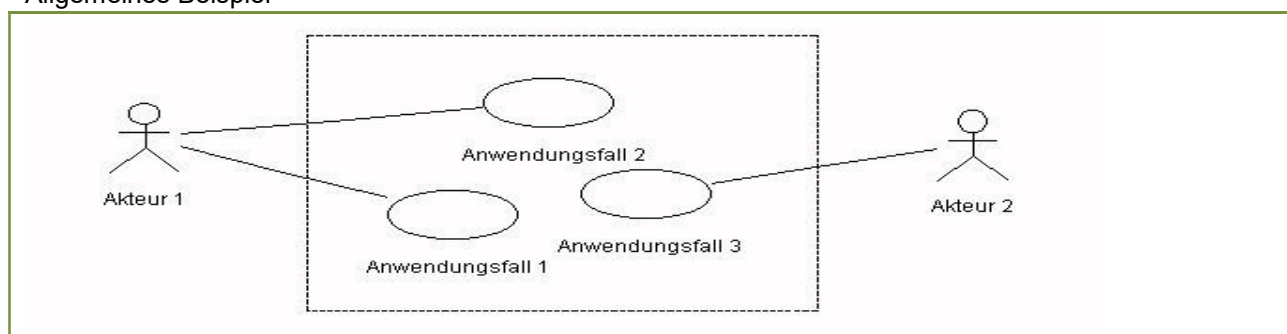
Dabei ist zu beachten, dass ein Anwendungsfalldiagramm nicht das Systemdesign widerspiegelt und damit keine Aussage über die Systeminterna trifft. Anwendungsfalldiagramme werden zur Vereinfachung der Kommunikation zwischen Entwickler und zukünftigen Nutzer bzw. Kunde erstellt. Sie sind vor allem bei der Festlegung der benötigten Kriterien des zukünftigen Systems hilfreich. Somit treffen Anwendungsfalldiagramme eine Aussage, *was zu tun ist*, aber nicht *wie* das erreicht wird.

Anwendungsfälle werden durch **Ellipsen** die den Namen des Anwendungsfalles tragen und einer Menge von beteiligten Objekten (**Akteuren**) dargestellt. Zu jedem Anwendungsfall gibt es eine Beschreibung in Textform. Die entsprechenden Anwendungsfälle und Akteure sind durch **Linien** miteinander verbunden. Akteure können durch Strichmännchen dargestellt werden. Die **Systemgrenze** wird durch einen Rahmen um die Anwendungsfälle symbolisiert. **Include-Beziehungen** bestehen zwischen Anwendungsfällen, die einen anderen Anwendungsfall beinhalten. Diese werden durch gestrichelte Linien dargestellt.

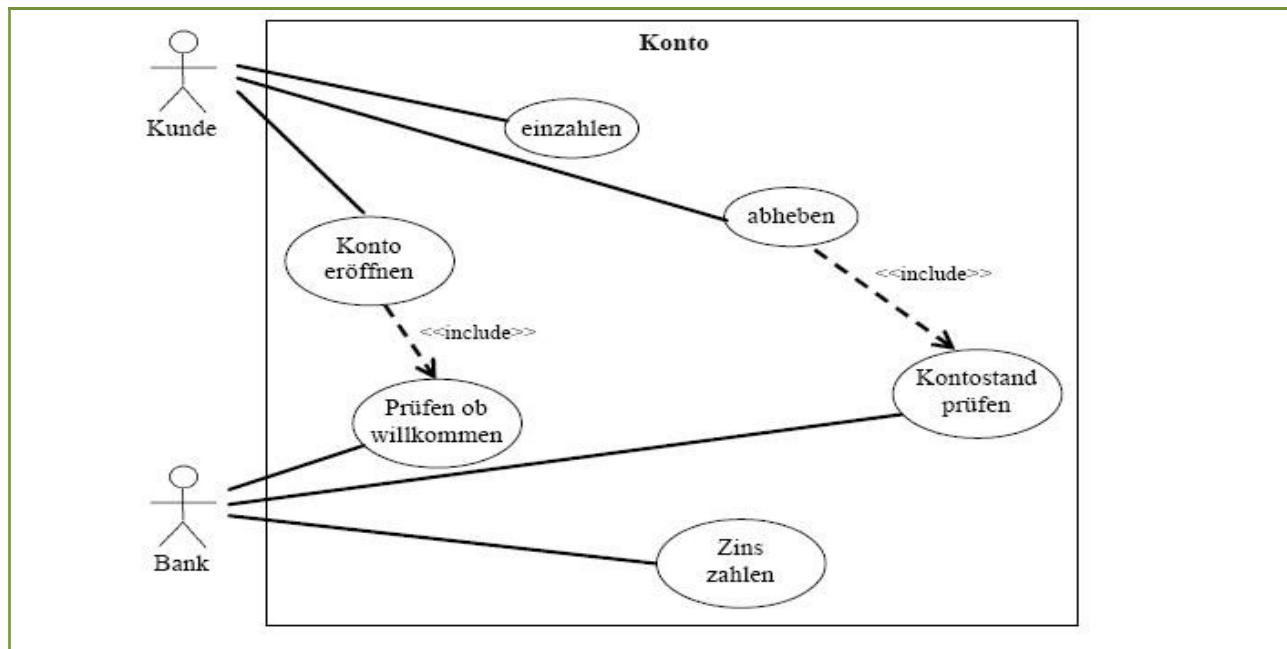
Das use case Diagramm beinhaltet folgende Elemente:

	Der Rahmen stellt das Anwendungssystem dar, innerhalb dessen der Anwendungsfall realisiert wird.
	Ein Anwendungsfall ist ein Teilproblem, welches innerhalb eines Anwendungssystems gelöst werden soll. Der Anwendungsfall wird immer von einem oder mehreren Akteuren oder anderen Anwendungsfällen ausgelöst
	Der Akteur kann eine Person oder ein anderes Anwendungssystem sein, welches einen Anwendungsfall auslöst
	Die Assoziation besteht verbindet Akteure und Anwendungsfälle
	include – oder extend-Beziehung. Eine include-Beziehung besteht zwischen einem Anwendungsfall, der einen anderen Anwendungsfall beinhaltet. Eine extends-Beziehung besteht, wenn eine Anwendungsfall durch einen anderen Anwendungsfall erweitert wird, wenn eine bestimmte Bedingung eintritt.

Allgemeines Beispiel

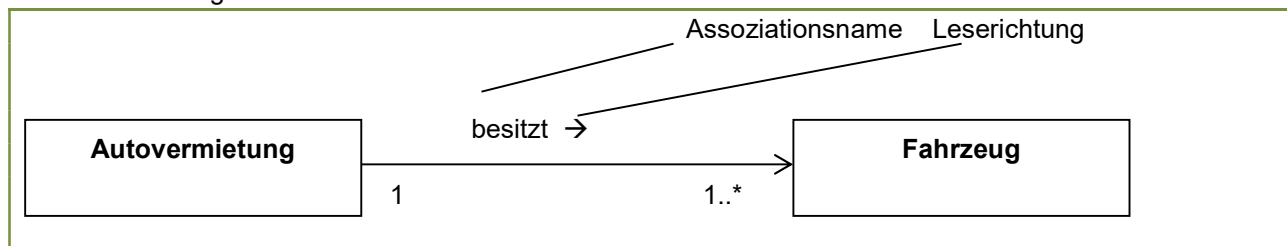


Beispiel für Anwendungsfälle in einer Bank



6.1.2 Klassendiagramm und Erweiterungen

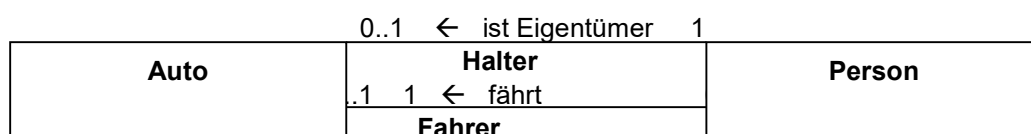
Im Kapitel 4.3 haben wir schon den Aufbau eines Klassendiagramms mit **Assoziationen** und **Kardinalitäten** gesehen.



Kardinalität sagt aus, wie viele Objekte einer Klasse existieren können.

Kardinalität	Bedeutung
1	Genau 1
0..1	1 oder kein
*	Beliebig viele
1..*	1 bis beliebig viele
5..14	5 bis 14
6,7	6 oder 7

Rollenname: Die Beziehungen zwischen zwei Klassen können unterschiedlich sein



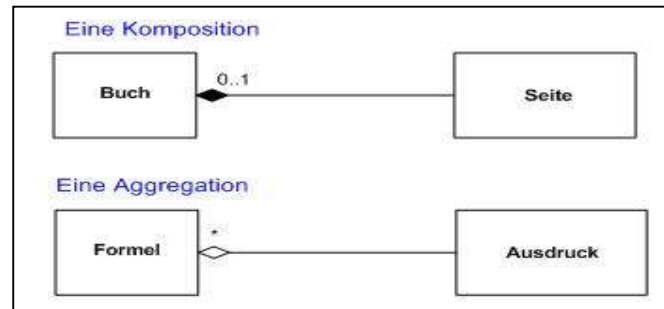
Neben der Vererbungsbeziehung, die durch die nicht ausgefüllten Pfeilspitzen dargestellt wird (siehe Kapitel 4.5), gibt es noch die Beziehung **Aggregation und Komposition**

Eine Aggregation beschreibt eine Ganzes – Teil Beziehung, wobei die Teile auch eigenständig existieren können.

Die Aggregation wird durch einen Pfeil mit einer nicht ausgefüllten Raute dargestellt.

Eine Komposition ist eine strenge Ganzes – Teil Beziehung. Die Lebensdauer des Teilobjektes richtet sich nach der Lebensdauer des Aggregationsobjektes

Die Komposition wird durch einen Pfeil mit einer ausgefüllten Raute dargestellt.



weitere Beispiele:

Aggregation: Kurs		Teilnehmer	Teilnehmer sind zwar Teil eines Kurses, können aber auch unabhängig vom Kurs existieren.
Komposition: Firma		Abteilung	Die Lebensdauer der Abteilung ist abhängig von der Lebensdauer der Firma

6.1.3 Objektdiagramme

Das Objektdiagramm dient dazu, konkrete Klassenausprägungen (Objekte oder Instanzen) darzustellen. Dabei werden die Objektbezeichnung und die Attributwerte genannt. Methoden werden nicht dargestellt. Das Objektdiagramm dient eher dazu, anhand eines Objektes beispielhaft dessen Aufbau konkret darzustellen.

	Objektdiagramm										
<p>In der ersten Zeile steht die Objektbezeichnung gefolgt von der Klassenbezeichnung fett und unterstrichen</p> <p>In der zweiten Zeile folgen die Attributsbezeichnungen und die konkreten Ausprägungen der Attribute.</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="text-align: left; padding: 5px;"><u>meinAuto : Auto</u></th> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">kennzeichen</td> <td style="padding: 5px;">GI-AB 123</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">marke</td> <td style="padding: 5px;">Opel</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">kilometerstand</td> <td style="padding: 5px;">25600</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">tankinhalt</td> <td style="padding: 5px;">30</td> </tr> </table>	<u>meinAuto : Auto</u>		kennzeichen	GI-AB 123	marke	Opel	kilometerstand	25600	tankinhalt	30
<u>meinAuto : Auto</u>											
kennzeichen	GI-AB 123										
marke	Opel										
kilometerstand	25600										
tankinhalt	30										

6.2 Dynamischer Blick auf einen Anwendungsfall





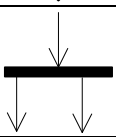
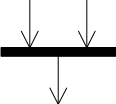
Use-case-Diagramme, Klassendiagramme und Objektdiagramme beschreiben den Zustand (**statische Sicht**) eines Systems. Der eigentliche Ablauf in zeitlicher und logischer Sicht ist nicht erkennbar.

Aus der strukturierten Programmierung kennen wir das **Struktogramm** als eine Darstellungsform, welche uns den logischen (und zeitlichen) Ablauf einer Anwendung vor Augen führt. Solche Darstellungen stellen die **dynamische Sicht** auf ein System dar.

In der UML gibt es verschiedene Diagrammart für diese Sichtweise. Hier sollen das **Aktivitätsdiagramm** und das **Interaktionsdiagramm** vorgestellt werden.

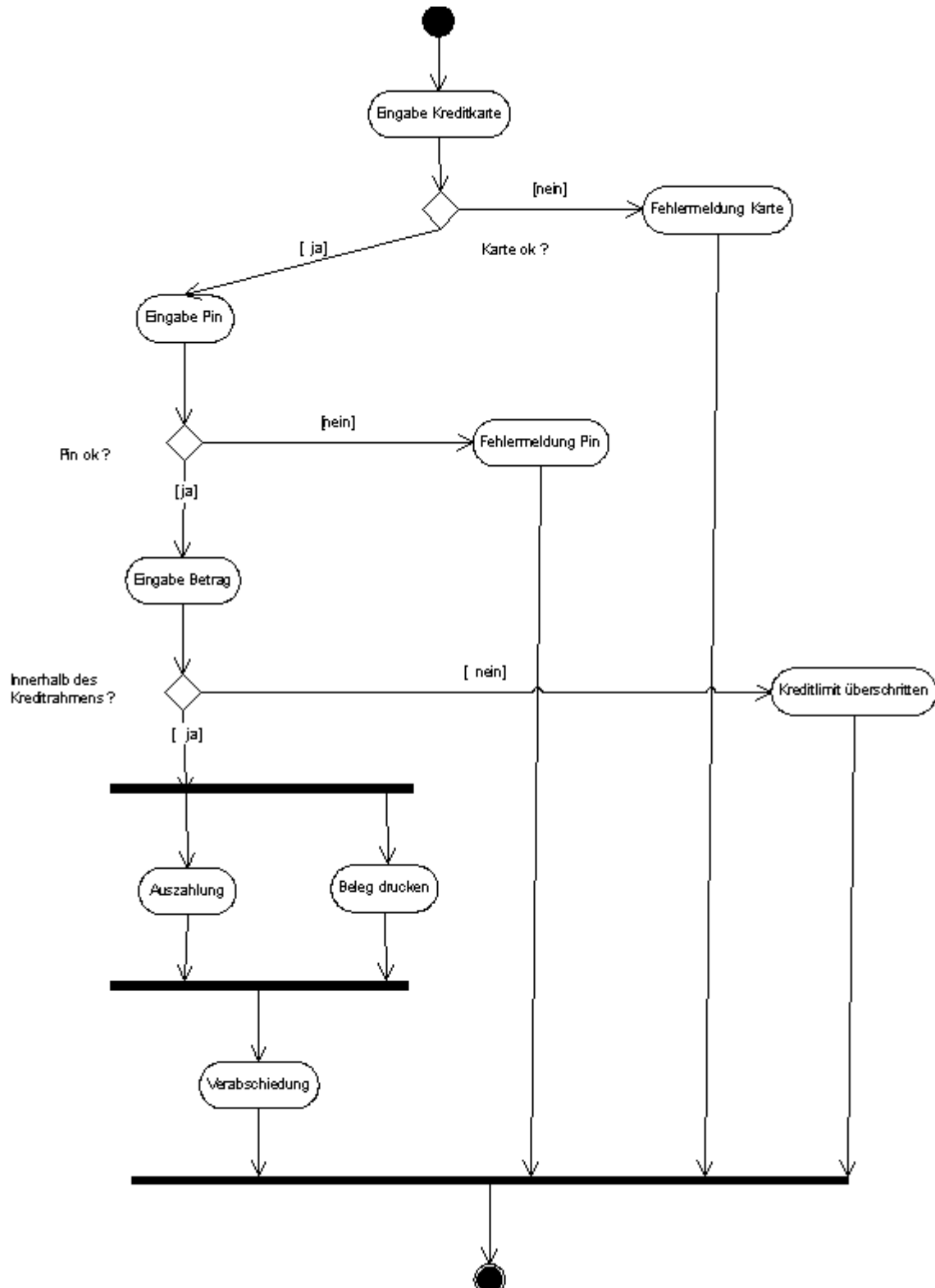
6.2.1 Das Aktivitätsdiagramm

Das Aktivitätsdiagramm stellt den Ablauf des zu entwickelnden Programms dar. Es entspricht etwa der Programmdarstellung durch ein Struktogramm oder einen Programmablaufplan in der strukturierten Programmierung. Ein Aktivitätsdiagramm enthält sechs unterschiedliche Elemente:

Symbol	Beschreibung
	Startpunkt einer Aktivität
	Endpunkt einer Aktivität
	Beschreibt die Aktion, die vom Programm auszuführen ist
	Entscheidung. In Abhängigkeit von einer Bedingung können verschiedene Wege besritten werden
	Gabelung. Eine Aktivität gabelt sich in zwei weitere Aktivitäten auf.
	Zusammenführung. Zwei Aktivitäten werden zu einer Aktivität zusammengeführt.


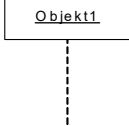
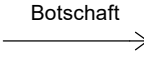
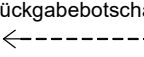
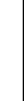
Fallbeispiel

Ein Bankkunde möchte an einem Geldautomat Geld abheben. Zunächst wird die Gültigkeit seiner Kreditkarte geprüft. Danach gibt er seine Pin ein. Ist die Pin gültig, kann er einen Betrag eingeben. Falls sein Kontostand innerhalb des Kreditrahmens liegt, wird der Betrag ausgezahlt und gleichzeitig ein Beleg gedruckt, andernfalls wird die Auszahlung verweigert.



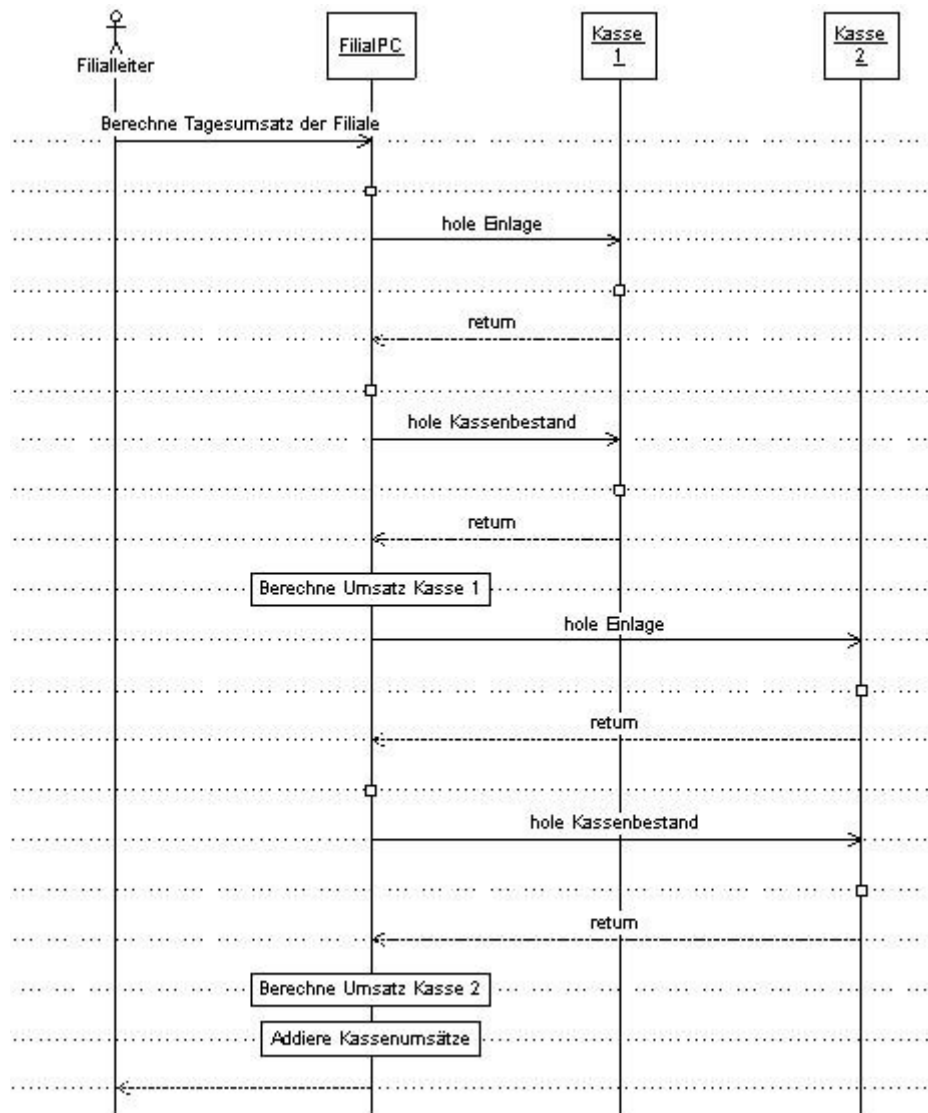
6.2.2 Das Interaktionsdiagramm (auch: Sequenzdiagramm)

Im Sequenzdiagramm wird der Nachrichtenaustausch (**Botschaften**) zwischen den Objekten in zeitlicher Reihenfolge dargestellt. In den Spalten werden die angesprochenen Objekte dargestellt, in den Zeilen die Reihenfolge der Aktivitäten, die sich hier als Nachricht darstellen. Rechtecke bezeichnen Rechenzeiten des Computers und können näher erläutert werden. Im Gegensatz zum Aktivitätsdiagramm bezieht das Interaktionsdiagramm die beteiligten Objekte mit in das Diagramm ein. Ein Sequenzdiagramm besteht aus folgenden Grundelementen:

 Auslösendes Objekt	Das auslösende Objekt, der Akteur, der den Anwendungsfall auslöst
	Ein beteiligtes Objekt, welches eine Botschaft übermittelt oder eine Botschaft erhält. Die gestrichelte Linie ist die Lebenslinie des Objekts.
	Eine Botschaft, die mittels eines Methodenaufrufes übermittelt wird. Es kann die Methodenbezeichnung sowie die Übergabeparameter genannt werden.
	Der Antwort auf eine Botschaft. Die Antwort kann auch als Text auf der Linie stehen.
	Stellt den Zeitraum dar, der zwischen der Botschaft und der Rückmeldung liegt. Symbolisiert die Rechnerzeit in der die Daten verarbeitet werden. Innerhalb des Kästchens kann auch eine kurze Beschreibung des Vorgangs stehen.

Fallbeispiel

Der Filialleiter eines Supermarktes ruft abends von seinem PC aus die Tagesumsätze der beiden Kassen ab und ermittelt den täglichen Filialumsatz. Das Objekt FilialPC gehört zur Klasse Filiale und besitzt die Methode **BerechneTagesumsatzFiliale**. Diese Methode ruft die Methoden **getEinlage** und **getKassenbestand** bei den einzelnen Kassenobjekten auf, die jeweils die Einlage bzw. den Kassenbestand als Rückgabeparameter liefern. Die Methode **BerechneTagesumsatzFiliale** berechnet die Kassenumsätze, addiert diese auf und liefert dann das Ergebnis zurück.



Umsetzung des Interaktionsdiagramms in Quellcode

Das Interaktionsdiagramm zeigt dem Programmierer, welche Objekte beteiligt sind und welche Methoden in welcher Reihenfolge aufgerufen werden. Damit sollte er in der Lage sein, den Anwendungsfall zu programmieren. Es sind die Klassen **Filiale** und **Kasse** beteiligt. Die Klasse **Filiale** hat eine Methode **BerechneTagesumsatz**, die Klasse **Kasse** hat die Methoden **getEinlage** und **getKassenbestand**.

In der Applikation wird die Methode **BerechneTagesumsatz** für das Objekt **FilialPC** der Klasse **Filiale** aufgerufen:

```
public class filialeAbrechnen
{
    public static void main(String argv[])
    {
        ...
        ...
        System.out.println("Umsatz der Filiale: "+FilialPC.BerechneTagesumsatz( ));
    }
}
```

Methode der Klasse Filiale:

```
public class filiale
{
    ...
    public double BerechneTagesumsatz( )
    {
        double e,k,fumsatz ;
        e=Kasse1.getEinlage( );
        k=Kasse2.getKassenbestand( );
        fumsatz=k-e;
        e=Kasse2.getEinlage( );
        k=Kasse2.getKassenbestand( );
        fumsatz=fumsatz+(k-e);
        return fumsatz;
    }
}
```

Anmerkung:

Sinnvoller wäre es hier gewesen, in der Klasse Filiale Verweisattribute auf die zugehörigen Kassen anzulegen. Da eine Filiale mehrere Kassen haben kann, würde man hier ein Array des Datentyps kasse anlegen. (siehe Kapitel 5.3)

z.B.:

```
private kasse[ ] meineKassen = new kasse [10];
```

dann weiter in der Methode:

```
e=meineKassen[0].getEinlage( );
k=meineKassen[0].getKassenbestand( );
usw.
```

Methoden der Klasse Kasse:

```
public class filiale
{
    private double einlage;
    private double kassenbestand ;
    public double getEinlage( )
    {
        return einlage;
    }
    public double getKassenbestand( )
    {
        return kassenbestand;
    }
}
```

6.3 Weitere Diagrammarten

Je nach UML-Version gibt es noch eine Menge weiterer Diagrammarten auf die in diesem Skript nicht weiter eingegangen wird. Beispiele dafür sind:

- Zustandsdiagramme
- Kollaborationsdiagramme (Kommunikationsdiagramm)
- Komponentendiagramme
- Verteilungsdiagramme
- Paketdiagramme

6.4 Aufgaben

1. Eine Autovermietung vermietet Fahrzeuge an Kunden. Eine Vermietung hat jeweils eine Buchung zur Folge. Zeichnen Sie ein Klassendiagramm mit Assoziationen und Kardinalitäten.

2. Eine Supermarktkette verwaltet von der Zentrale (Z1) aus 2 Filialen (F1 und F2).
Die Filiale 1 hat 3 Kassen (k1, k2 und k3), die Filiale 2 hat 2 Kassen (k4, k5).
Über den Zentrale sollen die Tagesumsätze aller Filialen ermittelt werden.
Die Kassen speichern die Kassenbezeichnung, die morgendliche Bargeldeinlage und den aktuellen Kassenbestand. Die Filialen werden mit Name und Tageseinnahme erfasst.
a) Erstellen Sie das Klassendiagramm
b) Erstellen Sie ein Interaktionsdiagramm für die Ermittlung der Tagesumsätze durch die Zentrale.

3. Eine Studentin möchte ein Buch aus der Bibliothek ausleihen

- Sie gibt bei der Ausleihe Lesernummer, Autor und Titel des Buches an.
- Die Ausleihe prüft über den Buchbestand, ob das Buch in der Bibliothek geführt wird.
- Wenn das Buch existiert, wird im zweiten Schritt versucht, dieses auszuleihen.
- Es wird jetzt geprüft, ob ein Exemplar vorhanden ist.
- Sollte in Exemplar vorliegen, wird es mit der Lesernummer der Studentin ausgeliehen.
- Die Studentin erhält von der Ausleihe das Buch.

a) Erstellen Sie ein Klassendiagramm
b) Erstellen Sie ein Aktivitätsdiagramm

4. In einem Unternehmen soll die Auftragsbearbeitung mit einem neuen Programm erledigt werden. In einem Klassendiagramm soll zunächst die Struktur des Systems modelliert werden. Die Grundlage dazu liefern folgende Informationen:
Wenn ein Kunde einen Auftrag erteilt, werden die einzelnen Auftragspositionen erfasst.
Bei jeder Auftragsposition wird anhand der Produktdaten die Lieferfähigkeit überprüft.
Nach Abschluss der Auftragserfassung wird eine Rechnung generiert.

Aufträge werden mit Auftragsnummer, Datum und Auftragssumme erfasst.

Für Kunden werden die Kundennummer, Name und Anschrift gespeichert. Auftragspositionen beinhalten die Positionsnummer, Artikelnummer und Menge.

Die Produktdaten speichern Artikelnummer, Artikelbezeichnung, Bestand und Preis.

Rechnungen beinhalten die Rechnungsnummer und das Rechnungsdatum.

- a) Erstellen Sie zunächst das **Klassendiagramm**.
b) Wie werden die **Assoziationen** zwischen den Klassen realisiert? Zwischen welchen Klassen sehen Sie eine Kompositionsbeziehung?
c) Stellen Sie den Anwendungsfall „Auftragsstatistik erstellen“ in einem **Interaktionsdiagramm** dar. Als Ergebnis der Auftragsstatistik soll täglich eine Liste mit den Aufträgen des Tages erstellt werden nach folgendem Muster:

Auftragsnummer	Kundennummer	Kundenname	Auftragssumme
080703001	2007	Meier KG	559,50
080703002	2003	Rinn und Keil	1300,00
080703003	2013	Loose GmbH	712,50
080703004	2003	Rinn und Keil	79,95

- d) Jedes Produkt wird von einem Lieferanten geliefert. Ergänzen Sie das Klassendiagramm um eine Klasse Lieferant. Dafür werden die Attribute Lieferantenummer, Name und Anschrift gespeichert.
e) Welche weiteren Anwendungsfälle lassen sich aus dem Klassendiagramm ableiten.
Erstellen Sie dazu ein Anwendungsfalldiagramm.

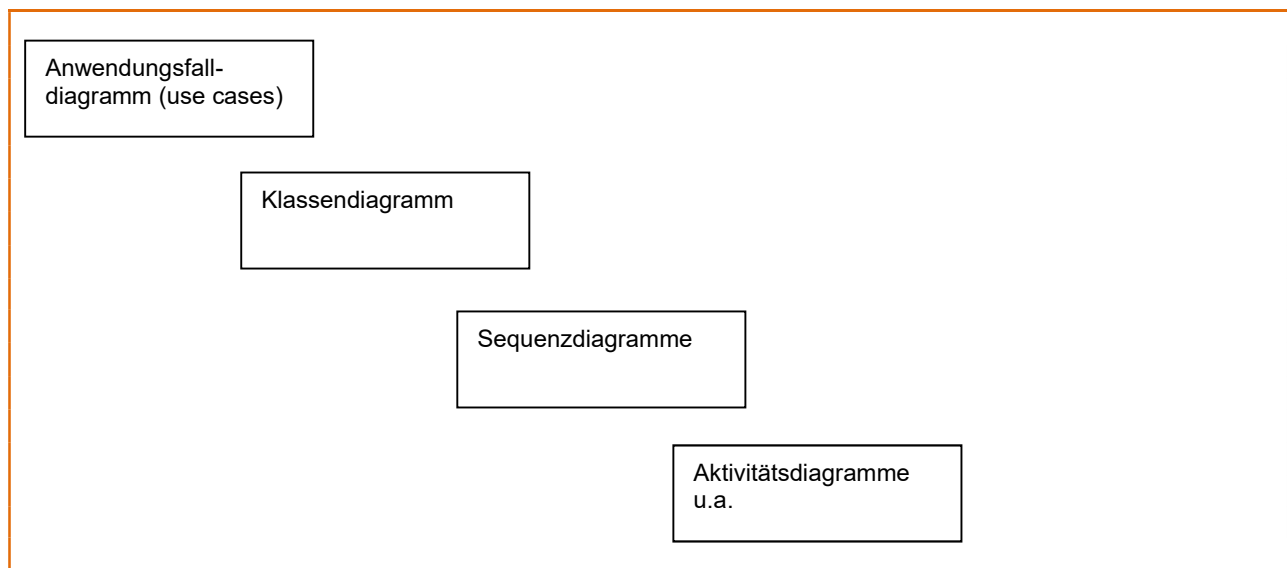
7. Das objektorientierte Vorgehensmodell

Für Anwendungssysteme, die objektorientiert gelöst werden und deren Entwicklungsphasen durch UML-Diagramme unterstützt werden sollen, bietet sich das **Phasenmodell** als Vorgehensweise an. Dabei können folgende Entwicklungsphasen unterschieden werden:

Phasenmodell	
1. Problemstellung (Kundenauftrag)	
2. Analyse	Analyse des Geschäftsprozesses. Darstellung mit EPK oder Anwendungsfalldiagramm
3. Design (Entwurf)	Entwurf der Klassen mit Attributen und Methoden- dynamisches Verhalten der Klassen, Ablauflogik. Häufig wird das sog. Prototyping oder RAD (Rapid- Analyse-Design) benutzt, um dem Auftraggeber schon in einem frühen Stadium ein grobes Modell der Problemlösung vorzustellen. Anhand des Prototyps können evt. Abweichende Vorstellung noch rechtzeitig korrigiert werden bevor die Systementwicklung schon zu weit fortgeschritten ist. Es werden statische Diagramme (Klassendiagramm) und dynamische Diagramme (Aktivitätsdiagramme und Sequenzdiagramme verwendet.)
4. Codierung	
5. Test	
6. Implementierung	

Modellierung mit UML

In den einzelnen Phasen des Vorgehensmodells können UML-Diagramme eingesetzt werden, wie sie im Skript dargestellt wurden. Zunächst wird das zu entwickelnde System durch eine Sammlung informeller Aussagen beschrieben. Dies kann durch verwendete Formulare ergänzt werden. Daraus können folgende Diagramme abgeleitet werden:



Eine detaillierter Darstellung der unterschiedlichen Vorgehensmodelle bei der Systementwicklung finden Sie in der Powerpoint-Präsentation **ae2007.ppt**.

8. Datenbankzugriff unter Java

Im folgenden Kapitel wird in Kürze dargestellt, wie man mit Java auf SQL-Datenbanken zugreifen kann. Einfache Anwendungen lassen sich unter DOS realisieren, komfortablere Verarbeitung sollte man mit einer GUI programmieren.

Wenn Java auf eine Datenbank zugreifen will, wird das Paket JDBC benötigt. Darin ist der notwendige JDBC-ODBC Treiber enthalten, mit dem man auf die meisten Datenbanken zugreifen kann. (Es gibt insgesamt 4 Klassen für Datenbanktreiber (Class 1-4)).

Der Treiber-Manager im JDBC regelt den Zugriff von Java auf die Datenbank. Die Art der Datenbank spielt dabei für den Java-Programmierer keine Rolle.

Damit für die Kommunikation mit einer Access-Datenbank Access nicht mehr benötigt wird, muss die Datenbank im ODBC-Manager angemeldet werden.

Vorgehensweise

1.	<p>ODBC-Treiber registrieren Dazu aufrufen: Systemsteuerung – Verwaltung – ODBC-Datenquellen Benutzer-DSN – Hinzufügen . Dann Microsoft-Access-Treiber auswählen. Der Datenquelle einen beliebigen Namen geben, unter dem sie später in Java angesprochen wird. Z.B. mydb. Dann Auswählen und die entsprechende Datenbank auswählen. Alles mit OK bestätigen.</p>
2.	<p>Das Java-Programm schreiben: <i>import java.sql.*;</i> Laden des Datenbanktreibers: <i>Class.forName("sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver");</i></p> <p>Exception mit try und catch abfangen</p>
3.	<p>Verbindung zur Datenbank herstellen. Dazu wir ein Object der Klasse Connection benötigt.</p> <p><i>Connection conn;</i> <i>conn=DriverManager.getConnection("jdbc:odbc:mydb");</i></p> <p>allgemein: DriverManager.getConnection(url, user, password) url ist immer wie folgt aufgebaut: jdbc:odbc:Datenquelle</p>
4.	<p>Eine SQL-Anfrage absetzen Um Anfragen zu stellen, muss ein Objekt der Klasse Statement erzeugt werden.</p> <p style="text-align: center;"><i>Statement stm = conn.createStatement();</i></p> <p>Das Ergebnis der Anfrage wird einem Objekt des Interface ResultSet zugewiesen: Die wichtigsten Methoden des Statement-Objekts sind die Methoden executeQuery und execute Update. Die Methode executeQuery gibt ein Objekt vom Typ ResultSet zurück.</p> <p><i>ResultSet rs=stm.executeQuery("Select * from Artikel");</i> oder <i>ResultSet rs=stm.executeQuery("Select Artnr, Artbez from Artikel WHERE Artnr >100");</i></p> <p>Artikel sei hier eine Tabelle aus der Datenbank, die unter mydb angesprochen wurde</p>

5.	<p>Das Ergebnis der SQL-Anfrage auswerten.</p> <p>Die Ergebnistabelle wurde in dem resultSet-Objekt rs gespeichert und kann nun ausgewertet werden. Zum Auswerten kann der Datenbankzeiger verwendet werden. Es gibt:</p> <p>rs.next(); nächster Datensatz rs.previous() vorheriger Datensatz rs.first() erster Datensatz rs.last() letzter Datensatz</p> <p>Ausgabe: Gesamte Tabelle mit der getString-Methode:</p> <pre>while(rs.next()) System.out.println(rs.getString(Artnr)+" "+rs.getString(Artbez));</pre> <p>Parameter der getString-Methode ist entweder die Spaltenüberschrift oder der Spaltenindex, z.B. (rs.getString(1)). Bei der get-String-Methode wird das Ergebnis in einen String umgewandelt: Für andere Datentypen gibt es andere Methoden wie: getInt(); getDouble(), getDate(), getBoolean() usw.</p>
6.	<p>Update einer Datenbank mit der Methode executeUpdate</p> <pre>int us = stm.executeUpdate("Update arikel set Preis=59.50 where Artnr=104")</pre> <p>Diese Anweisung gibt kein Ergebnis zurück, welches direkt abgefragt werden kann</p>

Beispiel

```
import java.sql.*; //SQL-Treiber laden
public class jdb100
{
    public static void main(String[] args)
    {
        try {
            //Installation des odbc-Treibers
            Class.forName("sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver");
            System.out.println("Treiber geladen");
        }
        catch (ClassNotFoundException e)
        {
            System.out.println("Treiber nicht gefunden");
        }
        try {
            Connection conn;
            conn = DriverManager.getConnection("jdbc:odbc:mydb");
            System.out.println("Datenbank gefunden");
            //eine Abfrage auf die tabelle KUNDEN erzeugen
            Statement stm=conn.createStatement();
            ResultSet rs = stm.executeQuery("Select * From Artikel"); //eine Tabelle aus der Datenbank
            while(rs.next())
            {
                System.out.println(rs.getString(1)+" "+rs.getString(2)+" "+rs.getString(3));
            }
        }
        catch (SQLException ex)
        {
            System.out.println("Fehler");
        }
    }
}
```

9. Wiederholung - Grundbegriffe der Objektorientierten Programmierung

Generalisierung

Die Kunst, gemeinsame Strukturen von Objekten zu erkennen und diese in so genannten Superklassen oder Oberklassen zu verallgemeinern

Vererbung

Das Prinzip, nach dem sich Eigenschaften von der Superklasse automatisch auf die Subklassen übertragen

Objekt oder Instanz

Ist die konkrete Ausprägung einer Klassendefinition

Methoden

Die Fähigkeiten, die die Objekte einer Klasse besitzen, um z.B. die Attributsausprägungen der Klasse zu verändern.

Assoziation

Bezeichnet die Beziehung, die zwischen zwei Klassen besteht.

Kapselung

Das Verbinden von Variablen (Attributen) und Methoden in einem Objekt. Der interne Aufbau eines Objekts wird vor den Benutzern versteckt, um dessen Programme unabhängig vor Änderungen im internen Klassenaufbau zu machen und unbefugten Zugriff auf Attribute zu verhindern.

Polymorphie

Ein Mechanismus, der das individuelle Gestalten von Methoden innerhalb einer Klassenhierarchie erlaubt, wobei die Methoden den gleichen Namen tragen.

Klasse

Darin werden Objekte des gleichen Typs zusammengefasst.

Komposition

Aus mehreren Objekten wird eine neue Gesamtheit gebildet, wobei die Objekte unabhängig voneinander betrachtet keine sinnvolle Funktion haben.

Attribut

Ein Merkmal, das zur Beschreibung einer Klasse gehört.

Aggregation

Objekte werden miteinander zu einem sinnvollen Ganzen verbunden. Die einzelnen Objekte können aber auch unabhängig voneinander existieren.

Kardinalität

Beschreibt die mengenmäßige Beziehung zwischen zwei Klassen

Botschaft

Eine Nachricht, die einer Methode übergeben wird oder die eine Methode zurückliefert.

Konstruktor

Bereits beim Erzeugen eines neuen Objekts werden Attribute initialisiert.

Spezialisierung

Von einer generellen Klasse werden spezielle Unterklassen für eigene Aufgaben gebildet.

Teil D: Graphische Benutzeroberflächen (GUI)

1. Einführung
2. Vertiefung
3. Beispiel 1: Der Taschenrechner
 - 3.1 Grundkomponenten
 - 3.2 Einfache Container – Das Panel
 - 3.3 Layoutgestaltung mit dem Layoutmanager
 - 3.4 Funktionalität herstellen – Aktive Komponenten programmieren
4. Weitere Komponenten
 - 4.1 Dialogfenster
 - 4.2 ComboBox - Einfachauswahl
 - 4.3 CheckBox und RadioButton
 - 4.4 Tabellen – JTable
 - 4.4.1 Tabelle mit Werten füllen
 - 4.4.2 Werte aus der Tabelle auslesen
 - 4.5 Liste – JList
 - 4.5.1 Verwaltung der Einträge der JList
 - 4.6 Menüleiste und Menü – JMenuBar und JMenu
 - 4.7. Schieberegler – JSlider
 - 4.8. Abschluss
 - 4.9 Aufgaben

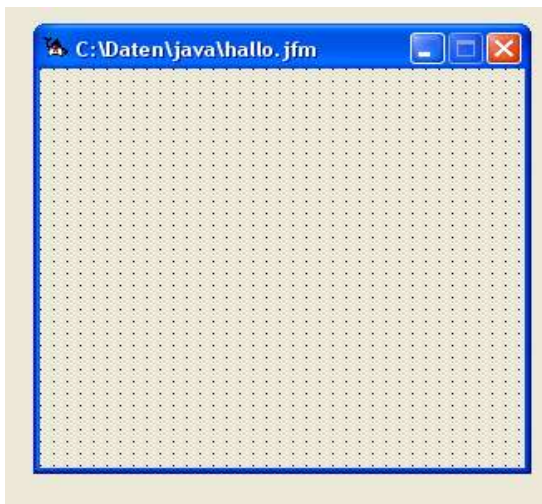
1. Einführung

Auch wenn dieses Thema zu umfangreich ist, als dass man es in einem kurzen Skript darstellen kann, so werden hier die Grundzüge der Gestaltung von graphischen Oberflächen dargestellt.

Java stellt mit dem **AWT** (Abstract Window Toolkit) und **Swing** Bestandteile zur Verfügung mit deren Hilfe man graphische Elemente erzeugen kann. Die wichtigsten graphischen Elemente zur Gestaltung einer GUI sind Fenster (Frames), Labels, Eingabefelder, Schaltflächen (Buttons) und Menüs. Darüber hinaus gibt eine Reihe von zusätzlichen Komponenten.

Prinzipiell gibt es die Möglichkeit, den Quellcode für eine GUI selber zu schreiben, oder die Entwicklungsumgebung des Editors zu nutzen. Dann wird der Quellcode für die graphischen Objekte und deren Eigenschaften automatisch erzeugt und wir müssen uns nur noch um die Programmierung der aktiven Elemente kümmern.

Diese zweite Möglichkeit erzeugt eine Menge Quellcode, der für den Anfänger zunächst noch sehr unübersichtlich und unverständlich ist. Deshalb wollen wir am Beispiel des ‚Hallo Welt‘ – Programms kurz die Funktionsweise darstellen.



Zunächst erzeugen wir mit dem Java-Editor ein sog. Frame als Ausgabefenster indem wir auf der rechten Seite der Menüleiste das Framesymbol anklicken und dieses unter der Bezeichnung ‚hallo‘ als Datei abspeichern.

Damit wurde automatisch nebenstehender Quellcode erzeugt.

Wenn wir die automatische Codegenerierung des Java-Editors nicht in Anspruch nehmen, dann können wir das Fenster auch nur über die main-Methode direkt programmieren:

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
public class hallo1
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Frame f1 = new Frame();
        f1.setTitle("Mein erstes Fenster");
        f1.setSize(250,250);
    }
}
```

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class hallo extends Frame {
    // Anfang Variablen
    // Ende Variablen
    public hallo(String title) {
        // Frame-Initialisierung
        super("1.Beispiel: Hallo Welt");
        addWindowListener(new WindowAdapter() {
            public void windowClosing(WindowEvent evt) {
                System.exit(0); }
        });
        int frameWidth = 300;
        int frameHeight = 300;
        setSize(frameWidth, frameHeight);
        Dimension d =
Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize();
        int x = (d.width - getSize().width) / 2;
        int y = (d.height - getSize().height) / 2 ;
        setLocation(x, y);

        setResizable(false);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String[] args) {
        new hallo("hallo");
    }
}
```



Die fertige Anwendung sieht aus wie oben:
Wir haben jetzt zusätzlich zum Fenster drei Graphische Komponenten hinzugefügt::

- Ein Label mit der Bezeichnung **label1** und dem Text „Mein erstes Programm“. Der Text wird mit der Methode **label1.setText(“Mein erstes Programm“)** erzeugt.

- Eine Schaltfläche mit der Bezeichnung **button1**. Der Button trägt die Aufschrift ‚Start‘
button1.setLabel(“Start“);

- Ein Textfeld mit der Bezeichnung **textField1**

Diese drei Objekte werden als Variable mit new erzeugt. Die genauen Eigenschaften eines Objekts (Größe, Lage, Farben, Schriftart, Label, Text usw.) werden dann im Folgenden beschrieben.

Die aktive Komponente ist der Button. Hier soll ein Ereignis eintreten, wenn der Button gedrückt wird. Durch Drücken des Buttons soll im Textfeld ein Text erscheinen. Dieses Ereignis wird unter den Ereignisprozeduren für den button1 programmiert. In unserem Beispiel ist die einzige Programmzeile, die wir selber schreiben müssen der Aufruf der Methode `setText` für das Textfeld:

textField1.setText(“Hallo Welt“);

Die Syntax zu dieser Anweisung kann man sich einige Zeilen weiter oben ‚abgucken‘. Selbstverständlich kann hier auch komplexerer Programmcode programmiert werden, der unsere bekannten Strukturen wie Abfragen, Schleifen usw. enthält.

Wenn von dem fertigen Programm ein **-jar-Datei** erzeugt wird (Menü Start), kann es wie eine ausführbare Datei auf dem Desktop durch Anklicken ausgeführt werden. (Sofern Java auf dem Rechner installiert ist).

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
```

```
public class hallo extends Frame {
    // Anfang Variablen
    private Label label1 = new Label();
    private Button button1 = new Button();
    private TextField textField1 = new TextField();
    // Ende Variablen

    public hallo(String title) {
        // Frame-Initialisierung
        super(title);
        addWindowListener(new WindowAdapter() {
            public void windowClosing(WindowEvent evt) {
                System.exit(0);
            }
        });
        int frameWidth = 300;
        int frameHeight = 300;
        setSize(frameWidth, frameHeight);
        Dimension d = Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize();
        int x = (d.width - getSize().width) / 2;
        int y = (d.height - getSize().height) / 2;
        setLocation(x, y);
        Panel cp = new Panel(null);
        add(cp);
        // Anfang Komponenten

        label1.setBounds(32, 16, 135, 16);
        label1.setText("Mein erstes Programm");
        label1.setFont(new Font("MS Sans Serif", Font.PLAIN, 13));
        cp.add(label1);
        button1.setBounds(32, 56, 153, 33);
        button1.setLabel("Start");
        cp.add(button1);
        button1.addActionListener(new ActionListener() {
            public void actionPerformed(ActionEvent evt) {
                button1ActionPerformed(evt);
            }
        });

        textField1.setBounds(32, 120, 153, 24);
        textField1.setText("");
        cp.add(textField1);
        // Ende Komponenten

        setResizable(false);
        setVisible(true);
    }
}
```

2. Vertiefung

Nach dieser ersten Einführung sollen die Komponenten einer graphischen Oberfläche genauer betrachtet werden. Es wird sich auf die Swing-Komponenten beschränkt, da diese mehr Möglichkeiten bieten als das AWT. Darüber hinaus sind die Swing-Komponenten gänzlich betriebssystemunabhängig. Zur Unterscheidung von AWT-Komponenten steht vor der Bezeichnung einer Swing-Komponente ein „j“, z. B. JLabel, JButton usw..

Alle Komponenten befinden sich in der Java-Klassenbibliothek, die mit der Anweisung **import java.awt.*** bzw. **import java.swing.*** eingebunden wird.

In dieser Bibliothek befinden sich alle **Grundkomponenten**, **Container** für Frames, Dialogfelder und andere komplexere Komponenten, **Layout-Manager** sowie **Event-Handler** und **Listener**.

3. Beispiel 1: Der Taschenrechner

Am Beispiel eines Taschenrechners soll der Aufbau von Grundkomponenten und Containern, die optische Gestaltung mit einem Layout-Manager sowie die Behandlung von Events dargestellt werden.

Das erste Design des Taschenrechners soll wie folgt aussehen:



Die GUI (graphische Oberfläche) besteht aus 16 Komponenten:

- 1 Frame
- 3 Containern in Form eines Panels
- 3 Labels zur Anzeige von Informationen
- 3 Textfelder für die Eingabe und Ausgabe
- 6 Schaltflächen in Form von Buttons

3.1 Grundkomponenten

Die einzelnen Komponenten lassen sich bei den meisten Editoren per Drag- and Drop zusammenstellen. Zu jeder Komponente gibt es einen Objekt-Inspector, über den die Attribute bestimmt werden können und die Ereignisse festgelegt werden können. Der Objekt - Inspector ist ein zusätzliches Fenster, welches je nach Editor auf verschiedene Weise geöffnet wird. Der Quellcode für diese Komponenten kann aber auch komplett selbst geschrieben werden. Jede Komponente ist die Instanz einer Klasse, die Attribute und Methoden besitzt.

JFrame:

Art Bezeichnung	Beschreibung	Attribute (Auswahl)	Ereignisse (Auswahl)
Arbeitsfläche JFrame	Arbeitsfläche, auf der die einzelnen Komponenten angeordnet werden. Das Frame öffnet sich beim Start als eigenes Fenster.	Titel des Fensters, Name des Frames, Größe in Pixel, Position auf dem Bildschirm, Hintergrund	Ereignisse, die beim Öffnen, Schließen oder Verlassen des Fensters eintreten sollen.

Beim Anlegen eines leeren Frames wird untenstehender Quellcode erzeugt. Das Bild des Objekt-Inspectors zeigt die aktuellen Werte der Attribute, die sich im Quelltext wiederfinden.

```
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
import javax.swing.event.*;

public class test1 extends JFrame {
    // Anfang Attribute
    // Ende Attribute

    public test1(String title) {
        // Frame-Initialisierung
        super(title);
        setDefaultCloseOperation(WindowConstants.DISPOSE_ON_CLOSE);
        int frameWidth = 300;
        int frameHeight = 300;
        setSize(frameWidth, frameHeight);
        Dimension d = Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize();
        int x = (d.width - getSize().width) / 2;
        int y = (d.height - getSize().height) / 2;
        setLocation(x, y);
        setResizable(false);
        Container cp = getContentPane();
        cp.setLayout(null);
        // Anfang Komponenten

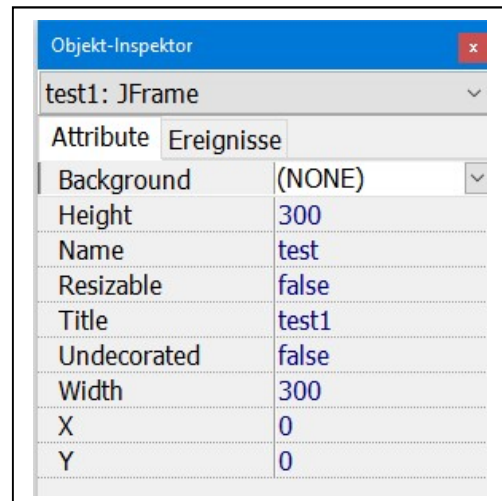
        // Ende Komponenten

        setVisible(true);
    } // end of public test1

    // Anfang Methoden

    public static void main(String[] args) {
        new test1("test1");
    } // end of main

    // Ende Methoden
} // end of class test1
```



Container, der die Komponenten aufnimmt.

Graphische Benutzeroberflächen - GUI

JLabel:

Art Bezeichnung	Beschreibung	Attribute (Auswahl)	Ereignisse (Auswahl)
Beschriftungsfeld JLabel	Ein Feld, auf dem ein Schriftzug oder ein Icon angezeigt wird	Name des Labels, Inhalt (Text oder Icon), Größe, Position, Schriftart und -Größe	keine

Ein Label dient zur Aufnahme einer Überschrift, zur Bezeichnung der Eingabe- und Ausgabefelder, zur Darstellung eines Icons oder Logos.

Der Quelltext wird durch die Erstellung eines Labels um folgenden Text ergänzt:

<code>private JLabel jLabel1 = new JLabel();</code>	Erzeugen einer neuen Instanz der Klasse JLabel <code>new Label()</code> ruft den Standardkonstruktor der Klasse auf: Fast alle Komponenten verfügen über mehrere Konstruktoren . So könnte die Instanz ebenfalls mit dem Konstruktor new Label("text") erzeugt werden, bei dem der Inhalte des Textfeldes bereits übergeben wird.
<code>jLabel1.setBounds(16, 16, 147, 49);</code>	Größe und Position festlegen
<code>jLabel1.setText("text");</code>	Inhalt festlegen
<code>cp.add(jLabel1);</code>	Label zum Frame hinzufügen

JTextField:

Art Bezeichnung	Beschreibung	Attribute (Auswahl)	Ereignisse (Auswahl)
Eingabefeld JTextField	Feld zur Eingabe von Texten oder Zahlen	Name, Größe, Schriftart und -größe, Ausrichtung, Hintergrund- und Schriftfarbe	ActionEvent – Eingabetaste wurde betätigt

Ein Textfeld dient der Eingabe und Ausgabe einer einzelnen Textzeile. Es ist zu beachten, dass der Inhalt des Textfeldes als Text betrachtet wird. Sollen Zahlen über ein Textfeld eingelesen werden, so müssen diese in ein passendes Zahlenformat umgewandelt werden (siehe Kapitel 3.4). Eine verwandte Komponente ist die Komponente **JPasswordField**. Die unterschiedlichen Konstruktoren der Komponenten werden im Rahmen dieses Skriptes nicht weiter ausgeführt.

Die Ergänzung des Quelltextes entspricht der des Labels (s. oben):

```
private JTextField jTextField1 = new JTextField();
jTextField1.setBounds(40, 32, 137, 49);
cp.add(jTextField1);
```


JButton:

Art Bezeichnung	Beschreibung	Attribute (Auswahl)	Ereignisse (Auswahl)
Schaltfläche JButton	Eine Schaltfläche, die auf Mausektionen reagiert	Name, Beschriftung, Schriftart, Farbe,	Die Methode actionEvent() reagiert auf Ereignisse, wie Mausklick, Mausbewegung usw.

Der Button ist eine der wichtigsten aktiven Komponenten der GUI. Durch Betätigen des Buttons können Ereignisse ausgelöst werden, die den Programmablauf steuern. Der Quellcode zur Steuerung dieser Ereignisse wird in einer speziellen Prozedur ausgeführt, die jeder Button enthält. Die eigentliche Programmierarbeit bei einer GUI besteht in der Programmierung dieser Ereignisse.

Den Button programmieren

Um auf Ereignisse reagieren zu können, müssen zunächst zwei Dinge bereitgestellt werden:

- Es muss ein Empfänger für das Ereignis erzeugt werden → **ActionListener**
- Der Empfänger muss der Komponente hinzugefügt werden. → Methode `addActionListener`

Danach muss die Methode implementiert werden, auf die der ActionListener reagieren soll. Dies ist hier die Methode **actionPerformed**. So sieht das aus:

```
jButton1.addActionListener(new ActionListener() //Erzeugen des ActionListeners
{
    public void actionPerformed(ActionEvent evt)
    {
        jButton1_ActionPerformed(evt);           //hier steht der Quelltext für das Ereignis
    }
});
```

Mit diesen vier Komponenten können bereits viele Anwendungen der Dialogprogrammierung realisiert werden.

3.2 Einfache Container – Das Panel

In der Programmiersprache Java bezeichnet man als Container eine Sammlung von Daten. So sind aus den vorherigen Kapiteln Arrays und Array List als Container bekannt. Ein Panel ist ein Sammelbehälter für Komponenten. Diese dienen der Strukturierung von Oberflächen. Ein Frame kann mehrere Panels beinhalten, die wiederum mehrere Komponenten beinhalten können. In Beispiel des Taschenrechners wurden drei Panels verwendet: Ein Panel für den Eingabebereich, ein Panel für die vier Schaltflächen +, -, *, und / sowie ein Panel für die Ausgabe und die beiden Buttons zur Neuberechnung und zum Beenden. Der Sinn der Panels besteht darin, dass es an andere Positionen auf dem Frame verschoben werden kann, und dass die in ihm enthaltenden Komponenten mit verschoben werden ohne ihre Position innerhalb des Panels zu verändern. Ein Panel muss immer einem Frame hinzugefügt werden.

Ein Frame selbst kann Komponenten nur aufnehmen, wenn diese dem frameeigenen Container hinzugefügt werden. Dieser Container wird meist automatisch mit der Anweisung **Container cp = getContentPane();** erzeugt (siehe Quelltext zu `JFrame`). Die einzelnen Komponenten werden dann mit der Methode **cp.add(Komponente)** hinzugefügt.

JPanel:

Art Bezeichnung	Beschreibung	Attribute (Auswahl)	Ereignisse (Auswahl)
Arbeitsfläche JPanel	Arbeitsfläche, die der Aufnahme von Komponenten dient	Größe, Farbe, Bezeichnung	Mausereignisse wie Click, Move, Enter, Leave

Da das Panel auf Ereignisse reagieren kann, wird wieder ein Listener benötigt, innerhalb dessen die einzelnen Methoden implementiert werden, die bei einem Ereignis ausgelöst werden.

Das folgende Listing zeigt die Erzeugung eines Panels sowie die Implementation von zwei Listnern mit je einer Methode. Die erste Methode verändert Farbe des Panels bei Mausbewegung in Rot, die zweite Methode verändert die Farbe bei Mausklick in Gelb.

```
JPanel jPanel1
jPanel1 = new JPanel(null, true);
cp.add(jPanel1);

jPanel1.setBackground(Color.WHITE);
jPanel1.setBounds(24, 16, 209, 65);

jPanel1.addMouseMotionListener(new MouseMotionAdapter()
{
    public void mouseMoved(MouseEvent evt)
    {
        jPanel1.setBackground(Color.RED);
    }
});
jPanel1.addMouseListener(new MouseAdapter()
{
    public void mouseClicked(MouseEvent evt)
    {
        jPanel1.setBackground(Color.YELLOW);
    }
});
```

3.3 Layoutgestaltung mit dem Layoutmanager

Bei der ersten Darstellung der GUI des Taschenrechners in Kapitel 3 fällt auf, dass die Anordnung der Komponenten noch ziemlich unordentlich aussieht. Das liegt daran, dass bei der Platzierung der Komponenten nicht genau darauf geachtet wurde, dass alle bündig ausgerichtet sind, die gleiche Größe haben usw. Wozu auch die Mühe - das übernimmt der Layoutmanager. Ein Layout-Manager stellt Vorlagen zur Verfügung, nach denen die Anordnung der Komponenten vorgenommen wird. Bei der Verwendung von Panels ist es möglich, für jedes Panel einen eigenen Layoutmanager zu verwenden, so dass komplexe Oberflächen gestaltet werden können: Die wichtigsten Layout-Vorlagen sind:

Graphische Benutzeroberflächen - GUI

Das **FlowLayout** ordnet die Komponenten in Zeilen von links nach rechts an.

Das **BorderLayout** orientiert die Komponenten in den Positionen North, East, South, West oder Center

Das **GridLayout** ordnet die Komponenten in Zeilen und Spalten an. Jeder Platz hat dieselbe Größe.

Realisiert wird das Layout durch die `setLayout`-Methode für die Komponente bzw. den Container, in dem die Komponente liegt.

<code>jPanel1.setLayout(new GridLayout(2,2));</code>	Ordnet alle Komponenten des Panels in zwei Zeilen und zwei Spalten an.
<code>jPanel1.setLayout(new BorderLayout());</code>	Ordnet die Komponenten des Labels in der angegebenen Position an
<code>Panel1.add(jLabel1, BorderLayout.WEST);</code>	Label1 wird links angeordnet
<code>jPanel1.add(jLabel2, BorderLayout.EAST);</code>	Label2 wird rechts angeordnet
<code>jPanel1.setLayout(new FlowLayout());</code>	Ordnet die Komponenten zentriert nebeneinander an

Jedes Layout verfügt über mehrere Konstruktoren über die weitere Einstellung vorgenommen werden können, wie Ausrichtung oder Abstände.

Nach Anwendung eines GridLayouts auf die drei Panel des Taschenrechners sieht die GUI nach der Ausführung so aus:



3.4 Funktionalität herstellen – Aktive Komponenten programmieren

Damit der Taschenrechner seine Funktion erfüllt, die darin besteht, zwei Zahlen mit jeweils einer der Grundrechenarten zu kombinieren, müssen die aktiven Komponenten programmiert werden. Dies geschieht in der `ActionPerformed`-Methode der Buttons.

Exemplarisch für den "+" – Button wird dies hier dargestellt:

```
public void jButton1_ActionPerformed(ActionEvent evt)
{
    double ergebnis,zahl1,zahl2;
    zahl1=Double.parseDouble(jTextField1.getText());
    zahl2=Double.parseDouble(jTextField2.getText());
    ergebnis=zahl1+zahl2;
    Ergebnis.setText(""+ergebnis);
}
```

Zunächst werden drei Variablen vom Typ `double` deklariert. Dann müssen die Eingaben aus den beiden Textfeldern für die beiden Zahlen geholt werden. Dies geschieht mit der Methode **`getText()`**. Dabei ist zu beachten, dass die Werte in einem Textfeld auch Text sind und noch keine Zahlen, mit denen gerechnet werden kann. Deshalb müssen diese Werte durch die **`Double.parseDouble()`**-Methode in `Double`-Werte umgewandelt werden, die anschließend den beiden Variablen `zahl1` und `zahl2` zugewiesen werden. Mit diesen beiden Variablen kann nun das Ergebnis berechnet werden, welches mit der `setText()`-Methode dem Ausgabetextfeld wieder übergeben wird. Da auch dieses wieder ein `String` sein muss, stellt man einen Leerstring `""` voran und verknüpft diesen mit dem Verknüpfungsoperator `+`.

Für die Formatierung der Ausgabe (z.B. zwei Nachkommastellen) kann die Klasse `DecimalFormat` aus der Bibliothek `java.text` verwendet werden (siehe Kapitel 15 der Strukturierten Programmierung).

Hier der komplette Quellcode für den Button:

Zunächst die Implementierung des Listeners mit der abstrakten Methode für das Ereignis.

```
jButton4.addActionListener(new ActionListener() {  
    public void actionPerformed(ActionEvent evt) {  
        jButton3_ActionPerformed(evt);  
    }  
});
```

Beachte die Anzahl der Klammern (und {

Ausdefinieren der Methode:

```
public void jButton4_ActionPerformed(ActionEvent evt) {  
    double ergebnis,zahl1,zahl2;  
    zahl1=Double.parseDouble(jTextField1.getText());  
    zahl2=Double.parseDouble(jTextField2.getText());  
    ergebnis=zahl1/zahl2;  
    Ergebnis.setText(""+d.format(ergebnis));  
}
```

3.4.1 Focus setzen

Oftmals ist es nötig und sinnvoll, dass der Cursor an einer bestimmten Stelle des Frame, z. B. in einem Textfeld erscheint, damit der Benutzer weiß, an welcher Stelle die nächste Eingabe erfolgt. Diese bezeichnet man als den **Focus**. Mit der Methode **`requestFocus()`** erhält ein Element den Focus.

```
jTextField1.requestFocus();
```

3.4.2 Programm beenden

Mit der Anweisung **`System.exit(0)`**; beendet man das Programm.

4. Weitere Komponenten

4.1 Dialogfenster

Dialogfenster sind Fenster, die während des Programmlaufs durch ein Ereignis geöffnet werden und den Programmablauf so lange unterbrechen, bis der Benutzer das Fenster durch Drücken eines Buttons wieder schließt.

Graphische Benutzeroberflächen - GUI

Beispiel für ein Dialogfenster.
Nach Betätigen des Beenden-Buttons
erscheint das Dialogfenster.



Es gibt vier Arten von Dialogfenstern, die durch die Swing-Klasse **JOptionPane** zur Verfügung gestellt werden.

Art Bezeichnung	Beschreibung	Konstruktor (Auswahl)
Nachrichten showMessageDialog	Ein Nachrichtenfenster, welches mit OK bestätigt werden muss.	(this oder null, Nachricht) oder (this, Nachricht, Fenstertitel, Nachrichtensymbol)
Bestätigungsdialog showConfirmDialog	Fenster, welches die Optionen Ja, Nein, oder Abbrechen zur Verfügung stellt.	(this oder null, Nachricht, Fenstertitel, Option, Nachrichtensymbol)
Auswahldialog showOptionDialog	Fenster mit mehreren Optionsbuttons, deren Beschriftung der Programmierer selbst festlegen kann.	(this oder null, Nachricht, Fenstertitel, 1,1,null, Stringarray für die Beschriftung der Optionsbuttons)
Eingabedialog showInputDialog	Eingabefenster zur Aufforderung einer Benutzereingabe	(this oder null, Nachricht, Vorgabext des Textfeldes, Nachrichtensymbol)

Als Nachrichtensymbol gibt es folgende Möglichkeiten

0	1	2	3

Optionen sind:

0 Yes_No_Option	1 YES_NO_CANCEL_OPTION	3 OK_Cancel_Option
Ja, Nein	Ja, Nein, Abbrechen	Ok, Abbrechen

Der folgende Quelltext zeigt die Verwendung der beiden Dialogfelder showConfirmDialog und showMessageDialog nach Betätigung des Buttons.

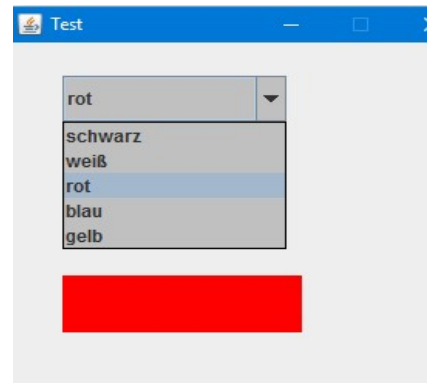
```
public void jButton1_ActionPerformed(ActionEvent evt) {
    int antwort=JOptionPane.showConfirmDialog(null,"Wirklich Beenden?","Hinweis",0,3);
    if (antwort==JOptionPane.YES_OPTION)
        System.exit(0);
    else
        JOptionPane.showMessageDialog(null,"Programm wird nicht geschlossen!");
}
```

Das gewünschte Dialogfenster kann z. B. bei Betätigung eines Buttons aktiviert werden.

4.2 ComboBox – Einfachauswahl

Eine ComboBox ist ein Feld, das durch Mausklick eine Liste aufklappt, von der ein Eintrag ausgewählt werden kann.

Die Auswahl eines Eintrags löst eine Action aus, die von einem Listener registriert wird und von einer ActionPerformed-Methode behandelt wird. Im Beispiel wird eine Farbe ausgewählt, die dann das darunter befindliche Panel ausfüllt.



Art Bezeichnung	Beschreibung	Attribute (Auswahl)	Ereignisse (Auswahl)
Auswahlfeld JComboBox	Zeigt auf Mausklick jeweils mehrere einzeilige Auswahlfelder an.	Größe, Farbe, Bezeichnung, Anzahl der Einträge, Einträge	ActionEvent - Auswahl eines Feldes

Im Quelltext wird gezeigt, wie eine ComboBox angelegt wird, wie die Einträge (Items) gefüllt werden und wie die Auswahl eines Eintrags verarbeitet wird. Im Beispiel soll durch Auswahl eines Eintrags das darunter befindliche Label die ausgewählte Hintergrundfarbe erhalten.

```
private JComboBox jComboBox1 = new JComboBox();
jComboBox1.setBounds(32, 24, 145, 33);
jComboBox1.setBackground(new Color(0xC0C0C0));
jComboBox1.addItem("schwarz");
jComboBox1.addItem("weiß");
jComboBox1.addItem("rot");
jComboBox1.addItem("blau");
jComboBox1.addItem("gelb");
jComboBox1.setMaximumRowCount(5);

jComboBox1.addActionListener(new ActionListener() {
    public void actionPerformed(ActionEvent evt) {
        jComboBox1_ActionPerformed(evt);
    }
});
cp.add(jComboBox1);
```

Oben wird eine Instanz der Klasse JComboBox erzeugt. Mit der addItem-Methode werden die Einträge hinzugefügt.

Es wird eine Instanz der Klasse ActionListener mit der abstrakten Methode actionPerformed erzeugt.

Die actionPerformed-Methode wird im folgenden Listing dargestellt. Die Methode getSelectedIndex() liefert die Position des Eintrags. Die Nummerierung beginnt bei 0 (erster Eintrag). Alternativ kann man mit der Methode getSelectedItem() den Inhalt des Eintrags abfragen.

```
public void jComboBox1_ActionPerformed(ActionEvent evt) {
    int i=jComboBox1.getSelectedIndex();

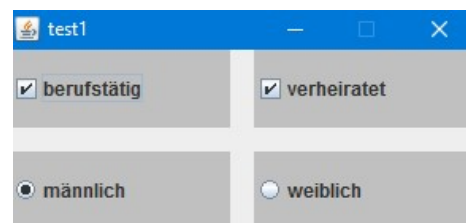
    switch (i)
    {
        case 0:
            jLabel1.setBackground(Color.black);
            break;
        case 1:
            jLabel1.setBackground(Color.white);
            break;
        case 2:
            jLabel1.setBackground(Color.red);
            break;
        case 3:
            jLabel1.setBackground(Color.blue);
            break;
        case 4:
            jLabel1.setBackground(Color.yellow);
            break;
        default:
            jLabel1.setBackground(Color.orange);
    } // end of jComboBox1_ActionPerformed
}
```

4.3 CheckBox und RadioButton

Checkboxen sind rechteckige Auswahlfelder, die mit einem Häkchen markiert werden.

Radiobuttons sind runde Auswahlfelder.

Es können mehrere Checkboxen markiert sein, allerdings sollte nur jeweils ein einziger Radiobutton markiert sein.



Art Bezeichnung	Beschreibung	Attribute (Auswahl)	Ereignisse (Auswahl)
Auswahlfeld JCheckbox	Rechteckiges Kästen, welches mit der Maus markiert werden kann	Größe, Farbe, Bezeichnung, Status (ausgewählt oder nicht)	ActionEvent – Häkchen wurde gesetzt
Optionsfeld JRadioButton	Rundes Feld, welches mit der Maus markiert werden kann.	Größe, Farbe, Bezeichnung, Status (ausgewählt oder nicht)	ActionEvent – Feld wurde markiert

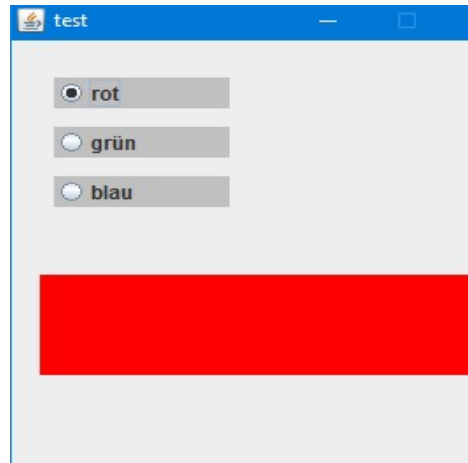
Um zu verhindern, dass mehrere RadioButtons gleichzeitig markiert werden können, sollten die Buttons in einer RadioButtonGroup angeordnet werden.

Um zu prüfen, welcher Radiobutton aktiviert wurde, wird die Methode **isSelected()** verwendet.

```
if(jRadioButton1.isSelected() ) ...
```

Graphische Benutzeroberflächen - GUI

Das folgende Beispiel zeigt eine Gruppe von drei RadioButtons. Je nachdem, welcher Button aktiviert wurde, erscheint das darunter befindliche Panel in der ausgewählten Farbe.



```
private JRadioButton jRadioButton1 = new JRadioButton();
private JRadioButton jRadioButton2 = new JRadioButton();
private JRadioButton jRadioButton3 = new JRadioButton();
private JPanel jPanel1 = new JPanel(null, true);
private ButtonGroup buttonGroup1 = new ButtonGroup();
```

Erzeugen einer Instanz von ButtonGroup

```
jRadioButton1.setBounds(24, 24, 100, 20);
jRadioButton1.setText("rot");
jRadioButton1.setOpaque(true);
jRadioButton1.setBackground(new Color(0xC0C0C0));
jRadioButton1.setSelected(false);
jRadioButton1.addActionListener(new ActionListener() {
    public void actionPerformed(ActionEvent evt) {
        jRadioButton1_ActionPerformed(evt);
    }
});
```

```
buttonGroup1.add(jRadioButton1);
cp.add(jRadioButton1);
```

**Button1 zur Gruppe hinzufügen
Button1 zum Frame hinzufügen, damit er auf dem Frame angezeigt wird.**

--- das Gleiche für die beiden anderen Buttons

```
public void jRadioButton1_ActionPerformed(ActionEvent evt) {
    jPanel1.setBackground(Color.RED); }
```

```
public void jRadioButton2_ActionPerformed(ActionEvent evt) {
    jPanel1.setBackground(Color.green); }
```

```
public void jRadioButton3_ActionPerformed(ActionEvent evt) {
    jPanel1.setBackground(Color.blue); }
```

```
public static void main(String[] argv)
{   new test1("test");
} }
```


4.4 Tabellen JTable

Eine Tabelle ist eine mehrzeilige und mehrspaltige Sammlung von Daten. Diese im AWT fehlende Komponente wird in Swing durch die Klasse [JTable](#) zur Verfügung gestellt. Mit ihrer Hilfe lassen sich unterschiedlichste Arten von textuellen oder grafischen Daten tabellarisch darstellen und editieren.

Der einfachste Weg, eine Tabelle zu erzeugen ist das Aufziehen des Tabellensymbols auf das Frame. Dabei entsteht folgende Tabelle mit folgendem Quellcode:

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4	Title 5

```
// Anfang Attribute
private JTable jTable1 = new JTable(5, 5); / Tabelle mit 5 Spalten und 5 Zeilen
private DefaultTableModel jTable1Model = (DefaultTableModel) jTable1.getModel();
private JScrollPane jTable1ScrollPane = new JScrollPane(jTable1);
// Ende Attribute

jTable1ScrollPane.setBounds(32, 24, 249, 81);
jTable1.getColumnModel().getColumn(0).setHeaderValue("Title 1"); //Spaltenüberschriften
jTable1.getColumnModel().getColumn(1).setHeaderValue("Title 2");
jTable1.getColumnModel().getColumn(2).setHeaderValue("Title 3");
jTable1.getColumnModel().getColumn(3).setHeaderValue("Title 4");
jTable1.getColumnModel().getColumn(4).setHeaderValue("Title 5");
cp.add(jTable1ScrollPane);
```

Art Bezeichnung	Beschreibung	Attribute (Auswahl)	Ereignisse (Auswahl)
Tabelle JTable	Zeilen- und spaltenweise Anordnung von Inhalten	Anzahl Zeilen, Anzahl Spalten, Formatierung, Spaltenüberschriften	Keine

Die Größe der Tabelle in Spalten und Zeilen kann entweder direkt im Quellcode (s. oben) eingestellt werden oder über den Objektinspektor mit den Attributen **RowCount** und **ColumnCount**. Die Spaltenüberschriften können im Attribut **Columns** als String eingetragen werden oder ebenfalls direkt im Quellcode (s. oben).

Es ist zu beachten, dass die Nummerierung der Zellen mit 0 beginnt. D. h. die erste Spalte hat die Nummer 0 usw.

4.4.1 Tabelle mit Werten füllen

Die einfachste Art, die Zellen der Tabelle mit Werte zu füllen ist die Methode **setValueAt()**. Übergabewerte sind der Inhalt, sowie Spaltenindex und Zeilenindex. Dabei wird die Spaltenüberschrift nicht als Zeile gezählt. Bsp.:

```
jTable1.setValueAt(123,0,0); //zahl 123 in die erste Zeile der ersten Spalte
jTable1.setValueAt("Hammer",0,1); //Text in die erste Zeile und 2. Spalte
jTable1.setValueAt(50,0,2); //zahl 50 in die erste Zeile und 3. Spalte
jTable1.setValueAt(19.50,0,3); //Zahl 19,5 in die erste Zeile und 4. Spalte.
```

Alternativ können Tabellen auch bei der Definition bereits initialisiert werden, wie es im Kapitel 8 des strukturierten Teils beschrieben ist.

4.4.2 Werte aus der Tabelle auslesen

Analog zur setValue() – Methode gibt es die **getValue()** – Methode mit der die Werte aus den Zellen wieder ausgelesen werden können. Dabei ist zu beachten, dass Zahlen immer in den jeweiligen Datentyp der gewünschten Zahl konvertiert werden müssen.

```
Double gesamtwert=(int)jTable1.getValueAt(0,2)*(double)jTable1.getValueAt(0,3);
```

Die Werte aus der 3. Und der 4. Spalte werden jeweils in einen Integer bzw. einen Double-Wert konvertiert und dann multipliziert.

4.5 Liste - JList

Die JList ist eine Liste von Einträgen, von der einer oder mehrere Einträge ausgewählt werden können. Die Einträge können wie unten im Quellcode über die Methode **addElement()** hinzugefügt werden oder über den Objektinspector über das Attribut **Items**.

```
jList1.setModel(jList1Model);
jList1ScrollPane.setBounds(40, 56, 161, 105);
jList1.setBackground(new Color(0xC0C0C0));
jList1.setFont(new Font("Dialog", Font.BOLD, 14));
jList1Model.addElement("Hamburg");
jList1Model.addElement("München");
jList1Model.addElement("Stuttgart");
jList1Model.addElement("Frankfurt");
jList1Model.addElement("Berlin");
jList1Model.addElement("Köln");
cp.add(jList1ScrollPane);
```

Beispiel:



Der Scrollbalken erscheint, wenn die Liste größer als das angezeigte Fenster ist.
Über die Eigenschaft **selectedIndex** bzw. die Methode **setSelectedIndex()** kann festgelegt werden, welches Item zu Beginn ausgewählt ist.

Art Bezeichnung	Beschreibung	Attribute (Auswahl)	Ereignisse (Auswahl)
Auswahlliste JList	Ermöglicht eine Auswahl von einem oder mehreren Einträgen aus einer Liste	Indezeinträge, Farben der Einträge, Ausrichtung, Breite, Höhe	ValueChanged

4.5.1 Verwaltung der Einträge der JList

Wenn ein oder mehrere Einträge der Liste ausgewählt wurden, können diese über mehrere Methoden angesprochen werden.

`jList1.getSelectedValue();` liefert den Inhalt des zuerst ausgewählten Eintrags.
`jList1.getSelectedValues();` liefert den Inhalt aller ausgewählten Einträge. Die Einträge werden in einem Array erfasst und können dann über das Array mit dem jeweiligen Index verwendet werden.
`jList.getSelectedIndex();` liefert den Index des zuerst ausgewählten Eintrags. Die Nummerierung der Einträge beginnt bei 0.
`jList.getSelectedIndices();` Liefert die Indices aller markierten Einträge in einem Array.

Das folgende Listing zeigt die Verwendung der Methoden im Quellcode des Beispiels

```
String eintrag=(String) jList1.getSelectedValue();
String [ ] eintraege==(String) jList1.getSelectedValues();
Int index = jList.getSelectedIndex();
int [] indices = jList1.getSelectedIndices();
```

Ausgehend von obigen Beispiel liefert die erste Anweisung den Wert „München“. Die zweite Anweisung liefert die beiden Einträge „München“ und „Frankfurt“. Die dritte Anweisung liefert den Indexwert 1. Die vierte Anweisung liefert die Werte 1 und 3.

4.6. Menüleiste und Menü - JMenuBar und JMenu

Eine Menüleiste mit mehreren Einträgen bei deren Anklicken sich ein Pull-Down-Menü öffnet gehört zum Standardlayout vieler Windows-Anwendungen.

Im Beispiel wird eine Menüleiste mit zwei Menüs realisiert. Bei Auswahl eines Menüeintrags wird der ausgewählte Menüeintrag in einem Label angezeigt.



Art Bezeichnung	Beschreibung	Attribute (Auswahl)	Ereignisse (Auswahl)
Menüleiste JMenuBar	Eine Menüleiste, die am oberen Rand des Fensters angezeigt wird	Name (Bezeichnung des Objekts)	---
Menü JMenu	Pull-Down-Menü welches sich bei Mausklick öffnet.	MenuItems (Einträge)	---

Graphische Benutzeroberflächen - GUI

Die Menüeinträge können über den Objektinspektor angelegt werden oder im Quelltext (s. unten).

```
private JMenuBar menuBar1 = new JMenuBar();
private JMenu menu1 = new JMenu("Tiere");
    private JMenuItem menu1JMenuItemHund = new JMenuItem("Hund");
    private JMenuItem menu1JMenuItemKatze = new JMenuItem("Katze");
    private JMenuItem menu1JMenuItemMaus = new JMenuItem("Maus");

private JMenu menu2 = new JMenu("Sachen");
    private JMenuItem menu2JMenuItemHaus = new JMenuItem("Haus");
    private JMenuItem menu2JMenuItemAuto = new JMenuItem("Auto");
    private JMenuItem menu2JMenuItemGarten = new JMenuItem("Garten");
```

Nun müssen die beiden Menüs dem Container für die Menüleiste hinzugefügt werden sowie die Menüleiste dem Frame hinzugefügt werden.

```
public test(String title) {
    // Frame-Initialisierung

    menuBar1.add(menu1);           //fügt das Menü1 der Menüleiste hinzu
    menuBar1.add(menu2);           //fügt das Menü2 der Menüleiste hinzu
    setJMenuBar(menuBar1);         //fügt das Menü dem Frame hinzu
```

Für jeden Eintrag wird ein ActionListener erzeugt, in dem programmiert wird, was geschieht, wenn der Eintrag ausgewählt wurde. Im Beispiel soll ein Text in einem Label erscheinen.

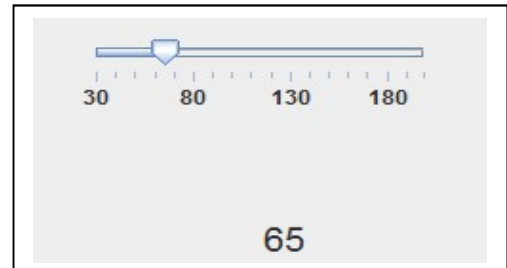
```
menu1JMenuItemHund.addActionListener(new ActionListener() {
    public void actionPerformed(ActionEvent evt) {
        menu1JMenuItemHund_ActionPerformed(evt);
        jLabel1.setText("Haus");           //Text erscheint im Label
    }
});
```

Die vollständige Darstellung der Möglichkeiten von Menüs und Menüleisten kann hier nicht geleistet werden. Das genannte Beispiel stellt nur einen möglichen Einstieg in die Erzeugung von Menüs dar.

4.7 Schieberegler - JSlider

Ein ‚schickes‘ Instrument, um interaktive Anwendungen zu erzeugen ist der Schieberegler. Mit einem Schieberegler lassen sich stufenlos Werte aus einem Wertebereich auswählen.

Beispiel: Schieberegler mit Werten zwischen 30 und 180. Beschriftung im Abständen von 50, Unterteilung in 10-er Abständen.
Der Zustand des Schiebereglers wird hier in einem Label angezeigt.



Art Bezeichnung	Beschreibung	Attribute (Auswahl)	Ereignisse (Auswahl)
Schieberegler JSlider	Stufenlose Auswahl eines Wertes über einen Schieberegler	Minimum: Anfangswert Maximum: Endwert TickSpacing: Anzeigeintervall	State Changed Ereignisse beim Bewegen des Reglers

Das folgende Listing zeigt die Implementation des Sliders mit Attributen und Listener:

```
private JSlider slider = new JSlider();           //Deklaration eines neuen Sliders

slider.setBounds(48, 24, 193, 89);              //Attribute des Slides festlegen
slider.setMinorTickSpacing(20);
slider.setMajorTickSpacing(50);
slider.setPaintTicks(true);
slider.setPaintLabels(true);
slider.setMinimum(30);
slider.setMaximum(200);

// Implementation des Listeners für Veränderungen des Zustands
slider.addChangeListener(new ChangeListener() {
    public void stateChanged(ChangeEvent evt) {
        slider_StateChanged(evt);
    }
});
cp.add(slider);                                //Hinzufügen des Sliders zum Container
```

Nun folgt das Programmieren der Methode StateChanged()

```
public void slider_StateChanged(ChangeEvent evt)
{
    jLabel1.setText(""+slider.getValue());
}
```

4.8 Abschluss

Es gibt noch eine Menge anderer Komponenten, die hier nicht aufgeführt sind.

4.9 Aufgaben

1. Erstellen Sie einen Taschenrechner für die vier Grundrechenarten.
2. Erstellen Sie einen Rechner zur Berechnung des BMI (body mass index). Verwenden Sie dabei **Radio-Buttons** für die Auswahl männlich/weiblich.
3. Schreiben Sie ein Programm, welches Längenangaben in m, foot, inch und yard umrechnet. Die Eingabe erfolgt in m, die Umrechnungseinheit wird durch **eine Combo-Box** ausgewählt.
4. Erstellen Sie eine Oberfläche, auf welcher ein Element (z.b ein Canvas) platziert ist, welches die Farbe annimmt, die über drei **Schieberegler** für je eine der RGB-Farben ausgewählt wird. Die Schieberegler können die Farbwerte von 0 bis 255 annehmen. Die Farbe kann beispielsweise über die Anweisung **canvas1.setBackground(new Color (rot, gruen, blau))** eingestellt werden, wobei rot, gruen, blau jeweils die Werte von integerVariablen sind, die aus dem Slider ausgelesen werden.
5. Erstellen Sie eine Anwendung bei der Adressdaten wie Name, Vorname, PLZ und Wohnort über Textfelder eingegeben werden und diese dann durch Betätigen eines Buttons in eine Tabelle übernommen werden. Die Tabelle soll mindestens 5 Datensätze aufnehmen können.
6. Gestalten Sie die Oberfläche eines **Geldautomaten** mit den Möglichkeiten **Einzahlen, Auszahlen** und **Kontostandabfrage**. Zunächst gibt der Kunde seine Kundennummer ein. Wenn ein Kunde mit dieser Kundennummer gefunden wurde, wird er mit Anrede und Namen begrüßt. Nach Auswahl seines Wunsches muss er eine Pin eingeben. Wenn die Pin zu dem Kunden passt, kann er eine der drei obigen Möglichkeiten auswählen. Beim Einzahlen und Auszahlen muss ein Betrag eingegeben. Anschließend kann er die Aktion beenden.
Die Aufgabe kann sehr gut mit den beiden Klassen Kunde und Konto gelöst werden, wie es im Kapitel 4 des Objektorientierten Teils beschrieben ist.

The screenshot displays a graphical user interface for a bank system titled "MWS - BANK". The interface is divided into several sections:

- Header:** A red banner with the text "MWS - BANK" and a small icon of a house with a blue roof.
- Login Section:** A label "Kundennummer" followed by a text input field containing "101" and a blue button labeled "Eingabe". Below this, the text "Guten Tag, Frau Baier" is displayed.
- Transaction Selection Section:** A label "Bitte wählen Sie" above three red buttons with blue arrows: "Abfrage", "Auszahlen", and "Einzahlen".
- Pin Entry Section:** A label "Pin eingeben" followed by a text input field containing "1001" and a blue button labeled "Eingabe". Below this, the text "Sie haben Zugriff auf das Konto 201" is displayed.
- Amount Entry Section:** A label "Betrag eingeben" followed by an empty text input field and a blue button labeled "Bestätigen".

Anhang

Software

- Java-Hamster-Modell: www.java-hamster-modell.de
- Javaeditor von G. Röhner <http://lernen.bildung.hessen.de/informatik/javaeditor/>
- NetBeans Java Entwicklung <http://www.netbeans.org/>
- BlueJ <http://www.bluej.org>
- Java-Developement Kit <http://www.oracle.com>
- Struktogrammeditor www.struktet.de
- Microsoft Visio Für alle Arten von Diagrammen. Testversion bei <http://office.microsoft.com/de-de/visio/>
- Mind Maps erstellen <http://schule.bildung.hessen.de/sponsor/mind-manager/hinweise>

Literatur

Deck, Neuendorf: Java-Grundkurs für Wirtschaftsinformatiker, Vieweg 2007

Rau, Karl-Heinz, Objektorientierte Systementwicklung, Vieweg 2007

Geers, Pellatz, Wagner, Wirtschaftsinformatik für Berufliche Gymnasien

Links

Auf meiner Seite **www.pellatz.de** gibt es dieses Skript, aktuelle Informationen zum Stand des Unterrichts sowie weitere nützliche Links.



Index

Aggregation	95	JTextField.....	111
Aktivitätsdiagramm	96	Kapselung.....	64,71
Anwendungsfalldiagramm	77, 93	Kardinalität:	81
ArrayList.....	90	Klasse.....	27
Arrays	44,80,89	Klassendiagramm.....	67
Assoziationen	83	Komposition.....	95
Attribute	68	Konstante	28
AWT	105	Konstruktor	77
Bedingungs- und Vergleichsoperatoren	43	Konstrukturen und Vererbung	87
boolean	9, 28	kopfgesteuerte Schleife.....	40
Boolesche Prozeduren	9	Länge eines Arrays	45
BufferedReader	33	Layout.....	113
byte	28	Logische Operatoren.....	7,43
Bytecode.....	26	long.....	28
Cast	29	main.....	27
char	28	Mehrfachauswahl	36
Compiler	26	Methode	64,68
Console_IO.....	34	Objektdiagramm.....	95
Datenbanken	55	Packages.....	53
Datenbankzugriff	103	Polymorphie	86
Datentypen	28	print, println, printf	30
Deklarieren	11	private.....	72
do ..while.....	41	protected.....	87
double	28	Prozedur mit Rückgabeparameter	50
Exception	56	Prozedur mit Übergabeparameter.....	49
extend.....	86	Prozeduren.....	48
Fehlerbehandlung.....	58	Prozeduren mit Übergabe und Rückgabewert	51
final	28	public	72
float.....	28	Rollenname	94
for.....	42	Rückgabewert	12
foreach-Loop.....	92	Scanner	31
Formatierung von Ausgabewerten	30,58	Sequenzdiagramm	98
fußgesteuerte Schleife.....	41	short.....	28
Generalisierung	86	Standardkonstruktor	80
get- und set.....	74	String	28
GUI, Graphische Oberfläche	58	super()	87
if..else	38	Swing.....	107
Initialisieren.....	28	switch..case.....	39
int	28	System.out.println()	30
Interaktionsdiagramm	98	Textdateien.....	54
Interpreter	26	this	78
Iterator	92	toString-Methode	78
Java-Applets.....	59	try..catch	56
JavaScript.....	59	Typumwandlung	29
Java-Servlets	59	Übergabewert.....	12
JButton.....	112	überladen... ..	64,86
JButton.....	112	UML	65,93
JCheckBox.....	118	Use- case - Diagram.....	75, 93
JComboBox.....	116	Vererbung.....	86
JFrame.....	110	Verweisattribut.....	84
JLabel	111	Verweisattribute als Array	89
JList.....	121	Verzweigung.....	38
JMenu.....	122	Vorgehensmodel	102
JMenuBar.....	122	while	40
JPanel.....	112	zählergesteuerte Schleife.....	42
JSlider.....	124	Zeichenkettenverarbeitung.....	61