

Java Collections



Peter Borovanský
KAI, I-18

borovan 'at' ii.fmph.uniba.sk

<http://dai.fmph.uniba.sk/courses/JAVA/>

Java Collections



dnes bude:

- podtriedy Collection
 - množiny (sets)
 - zoznamy (lists)
 - fronty (queues)
 - zobrazenia (maps) – asociativne polia, adš

Cvičenie (bohužiaľ nemáme):

- prioritný front
- HashSet, ArrayList, HashMap, ...

literatúra:

- Thinking in Java, 3rd Ed. (<http://www.ibiblio.org/pub/docs/books/eckel/TIJ-3rd-edition4.0.zip>) – 11:
Collections of Objects

Slajd < Java 8
(všade)

Slajd = Java 8
(v terminálke)

Slajd = Java 9
(v LISTe)

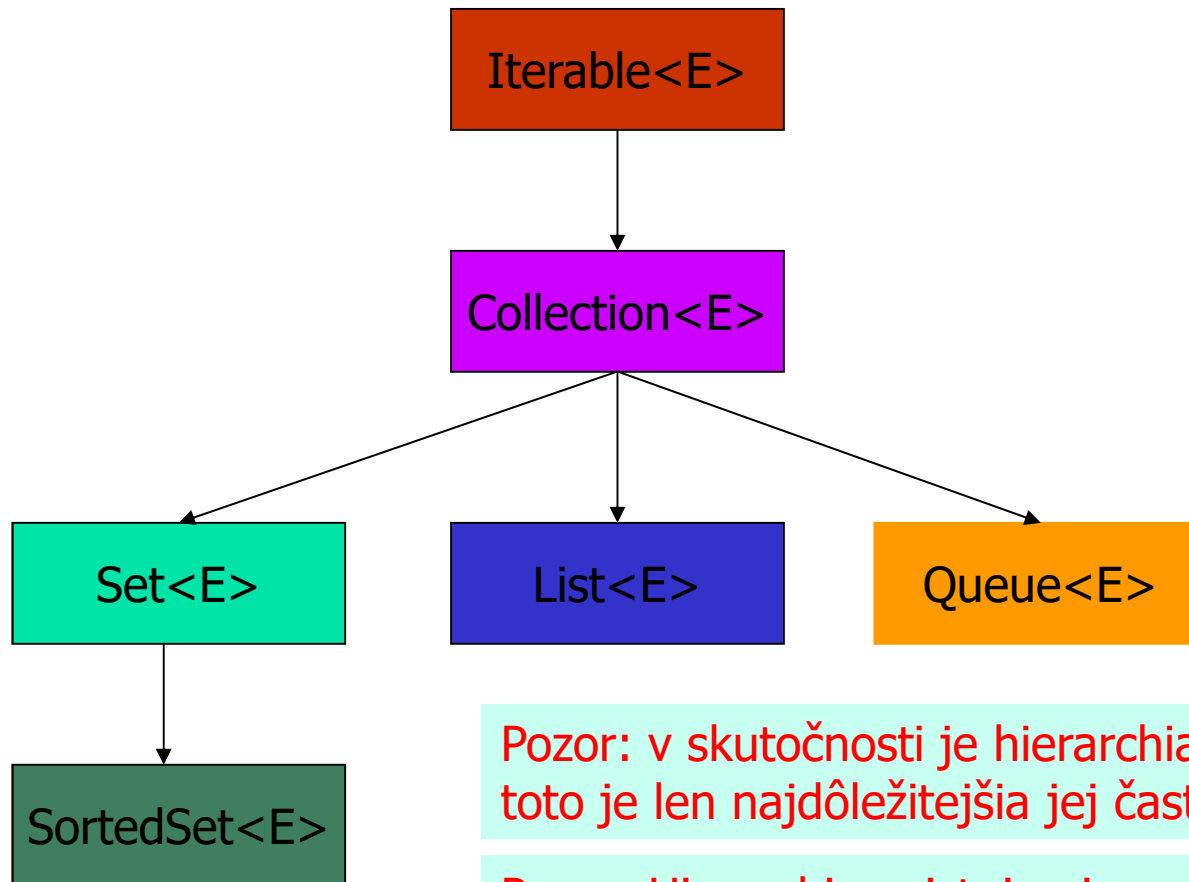
Slajd = Java 10
(len doma)



Java Collections

- ~~s poliami by sme si ešte dlho vystačili~~, **JAVA Collections** patria k **používaným triedam zručného programátora** - podobne ako C++ kontajnery v STL,
- Hoc ide len o knižničné triedy, budeme sa im venovať z troch pohľadov:
 1. **interface** - aký ADT definujú
 2. **implementation** - zvolená reprezentácia pre ADT
 3. **algorithm** - ako efektívne sú realizované metódy
- pre **eleganciu kódovania**: treba mať prehľad v kolekciách po kontajneroch STL nás neprekvapí, že najpoužívanejšie z nich sú:
 1. set=množina
 2. list=zoznam
 3. queue=front
 4. map=zobrazenie
- pre **efektívnosť kódu**: treba mať predstavu o ich implementácii

Iterable interface hierarchy



Pozor: v skutočnosti je hierarchia oveľa košatejšia
toto je len najdôležitejšia jej časť

Pozor: Hierarchia existuje aj v negenerickej verzii,
neradno ich miešať (heterogénne kolekcie z Object)

```
public interface Iterable<T> {  
    public Iterator<T> iterator();  
}
```



Iterable/Iterator interface

Iterable/Iterator interface umožňuje sekvenčný prechod ľubovoľnou collection:

```
public interface Iterator<E> {  
    boolean hasNext();           // true, ak som na poslednom prvku  
    E next();                   // choď na ďalší prvok  
    void remove();              // vyhoď ten, na ktorom stojíš-  
                                // voliteľné  
  
    // ako prejsť collection, nechať x také, že platí cond(x)  
    static <E> void filter(Collection<E> c) {  
        for (Iterator<E> it = c.iterator(); it.hasNext(); )  
            if (!cond(it.next())) // cond je logická podmienka  
                it.remove();  
    }  
  
    static <E> void printCollection(Collection<E> c) {  
        for (Iterator<E> it = c.iterator(); it.hasNext(); )  
            System.out.println(it.next());  
    }  
}
```



Generické vs. negenerické

(homogénne vs. heterogénne)

```
// generická kolekcia neznámeho typu
static void printCollection(Collection<E> c) {
    for (Iterator<E> it = c.iterator(); it.hasNext(); )
        System.out.println(it.next());
}
```

```
// negenerická (hetero-Any) kolekcia
static void printCollection(Collection c) {
    for (Iterator it = c.iterator(); it.hasNext(); )
        System.out.print(it.next());
}
```

```
// cyklus for-each na homogénnych kolekciach
static <E> void printCollection(Collection<E> c) {
    for (E elem : c) System.out.print(elem);
}
```

```
// cyklus for-each na heterogénnych kolekciach
static void printCollection(Collection c) {
    for (Object o : c) System.out.print(o);
}
```

Interface Collection<E>

Spoločné minimum pre všetky triedy implementujúce Collection:

```
public interface Collection<E> extends Iterable<E> {  
    int size(); // veľkosť  
    boolean isEmpty(); // či je prázdna  
    boolean add(E element); // pridaj do nej  
    boolean contains(Object element); // nachádza sa v nej  
    boolean remove(Object element); // vyhoď prvok  
    Iterator<E> iterator(); // iterátor cez collection  
    ...  
    Object[] toArray(); // konverzia do poľa Objectov  
    <T> T[] toArray(T[] a); // konverzia do poľa T[]  
}
```

Ďalšie pod-interfaces prikazujú implementovať iné partikulárne metódy:

....., Deque<E>, List<E>, Queue<E>, Set<E>, SortedSet<E>,

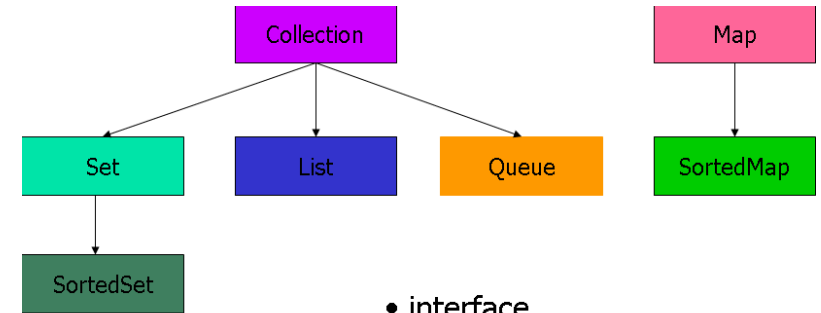


Implementácie Collection<E>

.. je ich veľa, všimnime si dôležitejšie ..

AbstractCollection, AbstractList, AbstractQueue, AbstractSequentialList, AbstractSet, ArrayBlockingQueue, ArrayDeque, ArrayList, AttributeList, BeanContextServices Support,	BeanContextSupport, ConcurrentLinked Queue, ConcurrentSkipListSet, CopyOnWriteArrayList, CopyOnWriteArraySet, DelayQueue, EnumSet, HashSet, JobStateReasons, LinkedBlockingDeque, LinkedBlockingQueue, LinkedHashSet, LinkedList,	PriorityBlocking Queue, PriorityQueue, RoleList, RoleUnresolvedList, Stack, SynchronousQueue, TreeSet, Vector
--	--	---

Implementation



- interface
- implementation
- algorithm

Inter faces	Implementations				
	Hash table	Resizable array	Tree	Linked List	Hash table + Linked list
Set	HashSet		TreeSet		LinkedHashSet
List		ArrayList		LinkedList	
Queue		ArrayList		LinkedList	
Map	HashMap		TreeMap		LinkedHashMap

Najčastejšia implementácia

Dôležité vedieť:

1. Set a Map nemôžu obsahovať duplikáty (pre kľúč), porovnanie na rovnosť
2. TreeMap a TreeSet sú usporiadané (podľa kľúča), potrebujú usporiadanie na prvkoch (na kľúčoch)
3. zobrazenie Map obsahuje páry (*key;object*) prístupné cez kľúč *key = dictionary*



Množina - Set

prvky sa neopakujú

implementácie:

- HashSet
- LinkedHashSet
- TreeSet - usporiad
- EnumSet

```
public interface Set<E> extends Collection<E> {
    int size();
    boolean isEmpty();
    boolean add(E element);           // pridaj
    boolean contains(Object element); // nachádza sa
    boolean remove(Object element);   // vyhoď
    boolean containsAll(Collection<?> c); // podmnožina
    boolean addAll(Collection<? extends E> c); // zjednotenie
    boolean removeAll(Collection<?> c); // rozdiel

    Iterator<E> iterator();
    Object[] toArray();           // konverzia do
    <T> T[] toArray(T[] a);      // poľa
}
```

Príklad HashSet (Set)

- HashSet negarantuje poradie pri iterácii

- LinkedHashSet iteruje v poradí insertu prvkov

```
import java.util.HashSet;  
import java.util.Set;
```

```
        // >= Java 1.5, zaviedla generics  
Set<String> s = new HashSet<String>();  
        // >= Java 1.7, zaviedla diamond operator <>  
Set<String> s = new HashSet<>();  
Set<String> s = new HashSet<~>(); // špecialitka IntelliJ
```

```
for (String a : args)  
    if (!s.add(a)) // nepodarilo sa pridať  
        System.out.println("opakuje sa: " + a);
```

```
System.out.println(s.size() + " rozne: " + s);  
Object[] poleObj = s.toArray();  
for(Object o:poleObj) System.out.print(o);
```

Konverzia do poľa
Podhodím mu typ
poľa, aby vedel...

```
String[] poleStr = s.toArray(new String[0]);  
for(String str:poleStr) System.out.print(str);
```

Súbor: HashSetDemo.java

```
HashSetDemo a b b a  
opakuje sa: b  
opakuje sa: a  
2 rozne: [a, b]  
abab
```

< Java 8

Java 8

Java 9

Java 10

Množinová konštanta

```
Set<Integer> s = new HashSet<>();  
s.add(1); s.add(2); s.add(3);
```

```
Set<String> strs = new HashSet<>( // <> Java 7  
    Arrays.asList("Java", "Kawa"));  
alebo...  
Arrays.asList(new String[]{"Java", "Kawa"}));
```

```
Set<Integer> r = Set.of(1,2,3);  
Set<String> r = Set.of("Java", "Kawa");
```

```
var q = Set.of(true, false);
```

```
// Set<Set<Integer>> powerSet matematicky {{},{0},{1},{0,1}}  
var powerSet = Set.of(  
    Set.of(), Set.of(0), Set.of(1), Set.of(0,1) );
```

Množina definovaných objektov

```
Hruska h1 = new Hruska(1);  
Hruska h2 = new Hruska(1);  
Set<Hruska> hrusky = new HashSet<>(Arrays.asList(h1, h2));  
"size = " + hrusky.size()  
"==" + (h1 == h2)  
".equals " + (h1.equals(h2))
```



```
size    -> 2  
==      -> false  
.equals -> false
```

Asi Hruske chýba náš vlastný .equals

```
class Hruska {  
    int velkost;  
    ...  
    @Override  
    public boolean equals(Object obj) {  
        return  
            (obj instanceof Hruska)?(velkost==((Hruska) obj).velkost)  
                :false;  
    }  
}
```

```
size    -> 2  
==      -> false  
.equals -> true
```

Java 10



Implicitná typová deklarácia-typ premennej si domyslí s inicializačnej hodnoty

```
var a = 0;  
var h = new Hruska();  
var pole = new String[10];  
var list = new ArrayList<String>();  
var map = new HashMap<String, String>();  
class Hruska { ... }
```

Nič to nemení na fakte, že Java zostáva staticky typovaná
nikdy z toho nebude JavaScript, var-podobnosť je čisto náhodná...



Množina definovaných objektov

Asi Hruske chýba náš vlastný `.hashCode`, ale ako napísať hašovaciu funkciu ?

```
class Hruska {  
    int velkost;  
  
    ...  
    @Override  
    public int hashCode() {  
        return 1984; //Orwellova konštanta ☺  
    }  
  
    @Override  
    public int hashCode() {  
        return velkost;  
        return 17*velkost;  
    }  
  
    @Override  
    public int hashCode() {  
        return super.hashCode();  
    }  
}
```

```
size    -> 1  
==      -> false  
.equals-> true
```

```
size    -> 1  
==      -> false  
.equals-> true
```

```
size    -> 2  
==      -> false  
.equals-> true
```



Ako teda pracuje HashSet

- žiadne duplikáty

`Set.add(key)`, `contains(key)`, ...

- interne volá `hashCode(key)`
- všetky prvky s rovnakým `hashCode` sú v jednom (!) spájanom zozname,
 - to vysvetľuje, že `return super.hashCode();` lebo sú všetky rôzne
- prebehne tento spájaný zoznam a porovnáva objekty pomocou `.equals()`
 - preto konštanta 1984 degraduje `HashSet` na `LinkedList`...
- Analogicky bude fungovať `HashMap` alias dictionary

Usporiadaná množina - SortedSet

- TreeSet iteruje podľa usporiadania

prvky sa neopakujú a navyše sú usporiadané
okrem toho, čo ponúka Set<E> dostaneme:

```
public interface SortedSet<E> extends Set<E> {  
    SortedSet<E> subSet(E from, E to); // vykusne podmnožinu  
                                         // prvkov od >=from a <to  
    SortedSet<E> headSet(E toElement); // podmnožina prvkov  
                                         // od začiatku až po toElement  
    SortedSet<E> tailSet(E fromElement); // podmnožina prvkov  
                                         // od fromElement až po koniec  
    E first(); // prvý  
    E last();  // posledný prvok usp.množiny  
}
```

```
headSet(to)  
subSet(from, to)
```

```
{ first < ... < from < ... < to < ... < last }
```

tailSet(from)



Príklad TreeSet (SortedSet)

```
import java.util.TreeSet;
```

```
List<String> list = Arrays.asList( // rozdelí reťazec na slová  
    "jedna dva tri styri pat sest sedem osem devat"  
    .split(" ")); // do poľa, z ktorého vyrobí List
```

```
TreeSet<String> sortedSet = new TreeSet<>(list); //vyrobí SortedSet  
System.out.println(sortedSet);  
    // [devat, dva, jedna, osem, pat, sedem, sest, styri, tri]
```

```
String low = sortedSet.first(), // devat  
String high = sortedSet.last(); // tri
```

```
sortedSet.subSet("osem", "sest") // [osem, pat, sedem]  
sortedSet.headSet("sest")        // [devat, dva, jedna, osem, pat, sedem]  
sortedSet.tailSet("osem")        // [osem, pat, sedem, sest, styri, tri]
```

Usporiadana množina definovaných objektov

< Java 8

Java 8

Java 9

```
Hruska h1 = new Hruska(1), h2 = new Hruska(1);  
Hruska h3 = new Hruska(4), h4 = new Hruska(3);  
Set<Hruska> hrusky = new TreeSet<>(Arrays.asList(h4,h1,h2,h3));  
Set<Hruska> hrusky = new TreeSet<>(Set.of(h4,h1,h2,h3));
```



Hruska cannot be cast to java.base/java.lang.Comparable

Asi Hruske chýba náš `implements Comparable<Hruska>` a `.compareTo()`

```
class Hruska implements Comparable<Hruska> {  
    int velkost;  
    ...  
    @Override  
    public int compareTo(Hruska o) {  
        return (velkost<o.velkost)?-1:(velkost==o.velkost)?0:1; ☹  
        return new Integer(velkost).compareTo(new Integer(o.velkost)); ☹  
        return Integer.compare(velkost, o.velkost); ☺  
    }  
}
```

`[Hruska{velkost=1}, Hruska{velkost=3}, Hruska{velkost=4}]`



Zoznam - List

implementácie:

- ArrayList
- LinkedList
- Vector
- Stack

prvky sa môžu opakovať a majú svoje poradie, resp. usporiadanie
ListIterator okrem next()/hasNext(), pozná aj previous()/hasPrevious()

```
public interface List<E> extends Collection<E> {
    E get(int index);                // prístup cez index-getter
    E set(int index, E element);     // prístup cez index- setter
    boolean add(E element);          // pridaj
    void add(int index, E element);  // pridaj na pozíciu
    E remove(int index);             // vyhoď
    boolean addAll(int index, Collection<? extends E> c);
                                    // vsuň celú collection
    int indexOf(Object o);           // hľadá o, vráti index, ak nájde
    int lastIndexOf(Object o);
    ListIterator<E> listIterator(); // iterátor, vie ísť od zadu
    ListIterator<E> listIterator(int index); // iteruj od indexu
    List<E> subList(int from, int to); // podzoznam
}
```

Príklad ArrayList (List)

```
import java.util.*;
```

```
String[] p = {"a","b","c","d"};  
ArrayList<String> s = new ArrayList<>(); // prázdny zoznam  
for (String a : p) s.add(a);           // nasyp doň prvy poľa p
```

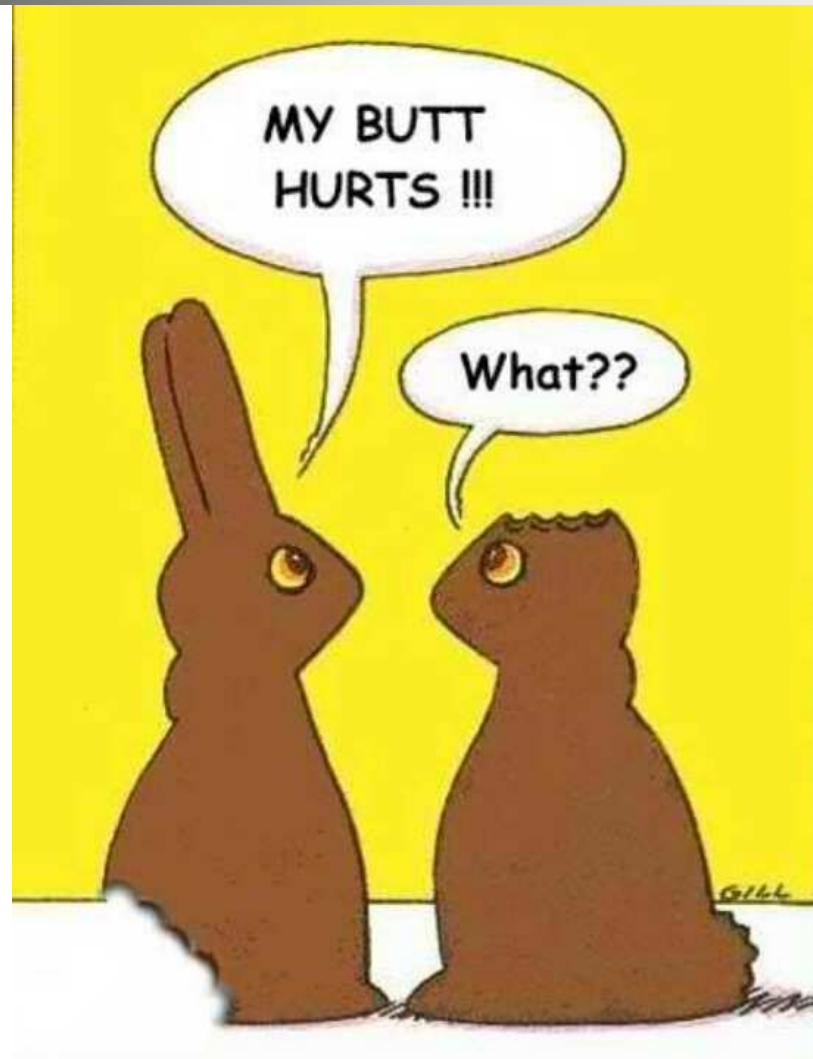
```
ArrayList<String> s = List.of("a","b","c","d");
```

```
for (Iterator<String> it = s.iterator(); it.hasNext(); )  
    System.out.println(it.next());           // vypíš zoznam, abcd  
s.set(1,"99");s.remove(2);                   // prepíš 1. "99", vyhoď 2., a99d
```

```
for (ListIterator<String> it = s.listIterator(s.size());  
     it.hasPrevious(); )  
    System.out.println(it.previous()); //vypíš zoznam opačne d99a
```

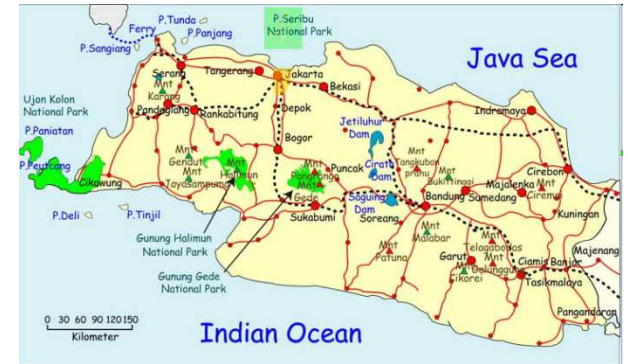
```
HashSet<String> hs = new HashSet<String>();  
hs.add("A");        hs.add("B");           // množina [A, B]  
s.addAll(2,hs);      // vsunutá množina[a, 99, A, B, d]
```

Někdy se vyplatí zůstat v pondělí doma,
než zbytek týdne opravovat kód z pondělka

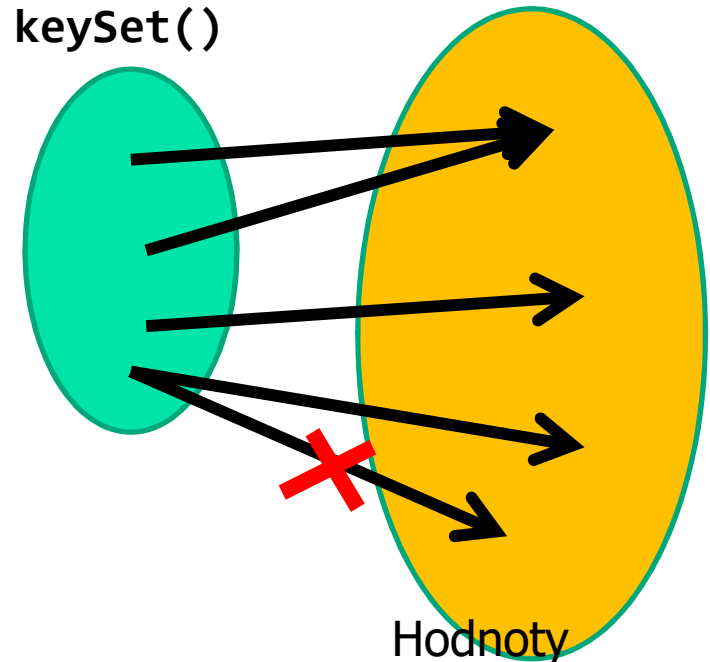
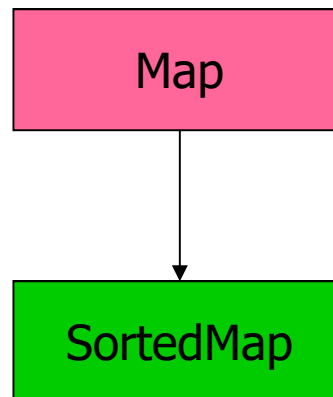


Map interface

(Map je zobrazenie, nie mapa)
(map je dictionary)



Kľúče
definičný obor
`keySet()`



Hodnoty
Obor hodnôt
`values()`



Interface Map<K,V>

implementácie:

- HashMap
- LinkedHashMap
- EnumMap
- TreeMap

```
public interface Map<K,V> {
```

Zobrazenie:K->V

Python: m[key]=value

```
V put(K key, V value); // pridaj dvojicu [key;value] do  
                        zobrazenia, ak už key->value', tak prepíš
```

Python: m[key]

```
V get(Object key); // nájdi obraz pre key, ak neexistuje->null  
V remove(Object key);  
boolean containsKey(Object key); // patrí do definičného oboru  
boolean containsValue(Object value); // patrí do oboru hodnôt  
int size();  
boolean isEmpty();  
. . .  
// Collection Views  
public Set<K> keySet(); // definičný obor, množina kľúčov  
public Collection<V> values(); // obor hodnôt, nemusí byť množina  
                                hodnôt  
}
```


Príklad HashMap (Map)

```
import java.util.HashMap;
```

Zobrazenie:String->Integer

```
HashMap<String, Integer> m = new HashMap<String, Integer>();  
for (String a : args) { // frekvenčná tabuľka slov v riadku  
    Integer freq = m.get(a); // počet doterajších výskytov  
    m.put(a, (freq == null) ? 1 : // ak sa ešte nenachádzal, 1  
           freq + 1);           // ak sa nachádzal, +1  
}  
System.out.println(m);
```

```
java HaspMapDemo x d o k o l a o k o l o k o l a  
{a=2, d=1, x=1, k=3, l=3, o=6}
```

```
HashMap<String, Integer> m = new HashMap<>();
```

```
Map<String, Integer> m = Map.of(  
    "one", 1, // key, value  
    "two", 2,  
    "three", 3  
);
```

Súbor: HashMapDemo.java



Ako prejsť cez Map

```
HashMap<String, Integer> m = new HashMap<String, Integer>();  
// z predošlého príkladu
```

■ Ľahší spôsob – cez definičný obor, cez kľúče

```
for(String key : m.keySet())  
    System.out.println "[" + key + "]=" + m.get(key));
```

■ Ťažší spôsob – iterátorom

```
for(  
    Iterator<Map.Entry<String, Integer>> it =  
        m.entrySet().iterator();  
    it.hasNext(); ) {  
    Map.Entry<String, Integer> item = it.next();  
    System.out.println "[" + item.getKey() + "]=" +  
        item.getValue();  
}
```

{a=2, d=1, x=1, k=3, l=3, o=6}

[a]=2
[d]=1
[x]=1
[k]=3
[l]=3
[o]=6

[a]=2
[d]=1
[x]=1
[k]=3
[l]=3
[o]=6



Ak to bude TreeMap

(bude to utriedené podľa kľúča)

```
TreeMap<String, Integer> m = new TreeMap<String, Integer>();  
// z predošlého príkladu
```

{a=2, d=1, k=3, l=3, o=6, x=1}

■ Ľahší spôsob

```
for(String key : m.keySet())  
    System.out.println "[" + key + "]= " + m.get(key));
```

[a]=2
[d]=1
[k]=3
[l]=3
[o]=6
[x]=1

■ Ťažší spôsob

```
for(  
    Iterator<Map.Entry<String, Integer>> it =  
        m.entrySet().iterator();  
    it.hasNext(); ) {  
        Map.Entry<String, Integer> item = it.next();  
        System.out.println "[" + item.getKey() + "]= " +  
            item.getValue();  
    }  
}
```

[a]=2
[d]=1
[k]=3
[l]=3
[o]=6
[x]=1

TreeMap (Map)

```
import java.util.TreeMap;
```

```
public class CountryCapitals {  
    public static final String[][] AFRICA = {  
        {"ALGERIA", "Algiers"},  
        {"ANGOLA", "Luanda"},  
        {"BENIN", "Porto-Novo"},  
        {"BOTSWANA", "Gaberone"},  
        {"BURKINA FASO", "Ouagadougou"},  
    }
```

```
    public static TreeMap<String,String> getTreeMap(String[][] p) {  
        TreeMap<String,String> tmp = new TreeMap();  
        for(int i=0; i<p.length; i++)  
            tmp.put(p[i][0], p[i][1]);  
        return tmp;  
    }  
    public static void main(String[] args) {  
        TreeMap<String,String> europe = getTreeMap(CountryCapitals.EUROPE);  
        TreeMap<String,String> america = getTreeMap(CountryCapitals.AMERICA);
```

```
        System.out.println(europe);           // {ALBANIA=Tirana, ANDORRA=Andorra la Vella, ARMENIA=...  
        System.out.println(europe.keySet()); // [ALBANIA, ANDORRA, ARMENIA, AUSTRIA, ...  
        System.out.println(europe.values()); // [Tirana, Andorra la Vella, ...  
        europe.putAll(america);  
        System.out.println(europe);           // {ALBANIA=Tirana, ..., ARGENTINA=Buenos Aires,
```



TreeMap (Map)

(inverzia zobrazenia)

Pre ilustráciu práce so štruktúrou TreeMap vytvoríme inverziu zobrazenia
(hl.mesto->štát)

```
TreeMap<String,String> inverseEurope = new TreeMap();
```

```
for(String state : europe.keySet())
```

```
    inverseEurope.put(europe.get(state),state);
```

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

```
{... Belgrade=SERBIA, Berlin=GERMANY, Berne=SWITZERLAND,  
    Bratislava=SLOVAKIA,...
```



TreeMap (Map)

(skladanie zobrazení)

// skladanie zobrazení (hl.mesto->štát) x (štát->prezident) = (hl.mesto->prezident)

inverseEurope **europePresidents**

TreeMap<String,String> **sefHlavnehoMesta** = **new** TreeMap();

```
for(String capital : inverseEurope.keySet()) {  
    String state = inverseEurope.get(capital);  
    if (state != null) {  
        String president = europePresidents.get(state);  
        if (president != null)  
            sefHlavnehoMesta.put(capital,president);  
    }  
}  
System.out.println(sefHlavnehoMesta);  
{Bratislava=Kiska, Moscow=Putin, Prague=Zeman}
```



TreeMap (Map)

(inverzia zobrazenia – oveľa ťažkopádnejšie)

Pre ilustráciu práce so štruktúrou TreeMap vytvoríme inverziu zobrazenia (hl.mesto->štát)

```
TreeMap<String,String> inverseEurope = new TreeMap();

for(Iterator<Map.Entry<String,String>> it = europe.entrySet().iterator();
    it.hasNext(); ) {
    Map.Entry<String,String> item = it.next(); // prechádzam prvky
                                              // pôvodného zobrazenia
    inverseEurope.put(item.getValue(),item.getKey()); // čo bolo kľúč je
                                                    // hodnota a naopak
}
System.out.println(inverseEurope);
{... Belgrade=SERBIA, Berlin=GERMANY, Berne=SWITZERLAND,
  Bratislava=SLOVAKIA,...}
```



TreeMap (Map)

(skladanie zobrazení – oveľa ťažkopádnejšie)

// skladanie zobrazení (hl.mesto->štát) x (štát->prezident) = (hl.mesto->prezident)

```
TreeMap<String,String> sefHlavnehoMesta = new TreeMap();
```

```
for(Iterator<Map.Entry<String,String>> it= inverseEurope.entrySet().iterator();  
    it.hasNext();){  
    Map.Entry<String,String> item = it.next(); // prechádzame jedno zobrazenie  
    String president = europePresidents.get(item.getValue()); // hodnotu zobrazíme v  
                                                                // druhom zobrazení  
    if (president != null) // ak v druhom má hodnotu, tak  
        sefHlavnehoMesta.put(item.getKey(),president);  
                                                                // pôvodný kľúč a zobrazenú hodnotu  
                                                                // pridáme do zloženého zobrazenia  
}  
System.out.println(sefHlavnehoMesta);  
{Bratislava=Kiska, Moscow=Putin, Prague=Zeman}
```