

Übungsblatt 11

- Vererbung und Substitutionsprinzip -

Aufgabe 1: Weihnachtsbaum

Schreiben Sie eine Klassenmethode `public static void weihnachtsbaum(int n)`. Diese Methode soll einen Weihnachtsbaum mit n Reihen aus Sternen (*) auf der Konsole ausgeben (siehe Beispiel).

- Der Baum besteht aus n Ebenen, wobei jede Ebene aus einer ungeraden Anzahl von Sternen besteht.
 - In der ersten Ebene steht ein Stern (*-Symbol).
 - In jeder folgenden Ebene erhöht sich die Anzahl der Sterne um 2.
- Der Baum soll mittig ausgerichtet sein.
 - Dazu muss vor jeder Ebene eine passende Anzahl von Leerzeichen ausgegeben werden, sodass alle Zeilen die gleiche Gesamtbreite besitzen.
- Nach den Ebenen soll ein Baumstamm ausgegeben werden, bestehend aus einem einzelnen senkrechten Strich (|-Symbol).
 - Auch dieser soll zentriert unter dem Baum stehen.

Info

Entwickeln Sie zuerst eine Hilfsmethode `public static String wiederhole(char c, int n)`, die einen übergebenen Charakter n -mal hintereinander in einem String zurückgibt.

Beispiel

Der Weihnachtsbaum für $n = 5$ sieht wie folgt aus:

```
  *
 ***
*****
*****
*****
|
```

Mögliche Lösung:

```
public static void weihnachtsbaum(int n) {
    int j = 1;
    for(int i = 0; i < n; i++) {
        System.out.println(wiederhole(' ', n-1-i) + wiederhole('*', j));
        j+=2;
    }
    System.out.println(wiederhole(' ', j/2-1) + "|");
}

public static String wiederhole(char c, int n) {
    String res = "";
    for(int i = 0; i < n; i++) {
        res+=c;
    }
}
```

```
    return res;
}
```

Aufgabe 2: Abstrakte Klassen

a) Gegeben sind folgende Klassen. Ändern Sie die Klassenstruktur und Klassen so, dass eine gemeinsame, nicht instanziiierbare Oberklasse mit sinnvollem Inhalt existiert und die beiden instanziiierbaren Klassen davon abgeleitet werden. Die Gesamtfunktionalität der beiden Klassen soll erhalten bleiben. Geben Sie in ihrer Lösung alle Klassen komplett an.

```
class Birne {
    static int anzahl;          // verkaufte Birnen
    int gewicht;                // Gewicht in Gramm

    Birne() {
        this(95);              // StandardBirne
    }

    Birne(int gewicht) {
        anzahl++;
        this.gewicht = gewicht;
    }
}

class Apfel {
    static int anzahl;          // verkaufte Äpfel
    int gewicht;                // Gewicht in Gramm

    Apfel() {
        this(65);
    }

    Apfel(int gewicht) {
        anzahl++;
        this.gewicht = gewicht;
    }
}
```

- b) Machen Sie Äpfel untereinander vergleichbar, indem Sie die equals-Methode aus der Klasse Object überschreiben. Machen Sie zusätzlich auch Birnen untereinander vergleichbar. Äpfel und Birnen gelten als gleich, wenn Sie das gleiche Gewicht haben.

Achtung

Achten Sie darauf, dass Sie nicht Äpfel mit Birnen vergleichen!

Beispiel

```
public static void main(String[] args){
    Birne b1 = new Birne(101);
    Birne b2 = new Birne();
    Birne b3 = new Birne();
    Apfel a1 = new Apfel(101);

    System.out.println(b1.equals(b2)); //false;
    System.out.println(b2.equals(b3)); //true;
    System.out.println(a1.equals(a1)); //true;
    System.out.println(b1.equals(a1)); //false;
    System.out.println(b1.equals(null)); //false;
}
```

Mögliche Lösung:

```
public abstract class Obst {
    private int gewicht;

    public Obst(int gewicht) {
        this.gewicht = gewicht;
    }

    public int getGewicht() {
        return gewicht;
    }

    public void setGewicht(int gewicht) {
        this.gewicht = gewicht;
    }
}

// Klasse Birne analog
public class Apfel extends Obst {
    public static int anzahl = 0;
    public Apfel(int gewicht) {
        super(gewicht);
        anzahl++;
    }

    public Apfel() {
        this(65);
    }

    @Override
    public boolean equals(Object obj) {
        if(obj instanceof Apfel) {
            Apfel other = (Apfel) obj;
            return this.getGewicht() == other.getGewicht();
        }
    }
}
```

```

    return false;
}

```

Aufgabe 3: Zahlen

Definieren Sie eine abstrakte Klasse `Zahl`, die also nicht instanzierbar sein soll. In der Klasse sollen abstrakte Instanzmethoden für die vier Grundrechenarten definiert werden: *addieren*, *subtrahieren*, *multiplizieren*, *dividieren*. Ein Argument einer solchen Operation ist die Instanz selber, das zweite Argument der Operation ist ein Parameter der Methode vom Typ `Zahl`. Das Resultat einer Methode soll eine (neue) `Zahl` sein (also ein neues `Zahl`-Objekt). Beispiel: `public abstract Zahl addieren(Zahl z)`. Weiterhin soll es eine abstrakte Methode `toString` geben mit der gleichen Signatur wie in `Object`.

Geben Sie aufbauend auf dieser abstrakten Klasse `Zahl` zwei konkrete Klassen an: `ReelleZahl` und `KomplexeZahl`, die jeweils die vier Operationen konkret umsetzen mit der entsprechenden Bedeutung sowie die `toString`-Methode. Die `toString` Methode der reellen Klasse soll einfach die entsprechende Zahl als String liefern (Beispiel: 4.1). Die `toString` Methode der komplexen Klasse soll eine Ausgabe erzeugen der Form $(a + b * i)$, wobei a und b jeweils reelle Zahldarstellungen sind (Beispiel: $14.0 + 8.0 * i$). Reelle Zahlen sind in ihrer Bedeutung bekannt. Eine Instanz der Klasse `ReelleZahl` besitzt also eine Instanzvariable mit einer reellen Zahl vom Typ `double`. Über einen Konstruktor `ReelleZahl(double r)` kann man ein Objekt dieses Typs erzeugen. Komplexe Zahlen bestehen aus zwei Teilen, dem Realteil a und dem Imaginärteil b , a und b sind jeweils reelle Zahlen. Nutzen Sie zur Darstellung von a und b nicht ihre Klasse `ReelleZahl`, sondern ganz normal `double`. Sehen Sie auch hier einen Konstruktor vor, der zwei Argumente für a und b nimmt. Die übliche Notation für eine komplexe Zahl ist $a + b * i$ mit Realteil a und Imaginärteil b . Die Rechenregeln zu zwei komplexen Zahlen sind wie folgt, wobei $a + b * i$ und $c + d * i$ zwei komplexe Zahlen sind:

- $(a + b * i) + (c + d * i) = (a + c) + (b + d) * i$
- $(a + b * i) - (c + d * i) = (a - c) + (b - d) * i$
- $(a + b * i) * (c + d * i) = (ac - bd) + (ad + bc) * i$
- $(a + b * i) / (c + d * i) = \frac{ac+bd}{c^2+d^2} + \frac{bc-ad}{c^2+d^2} * i$

Beispiel

$$(3 + 1 * i) * (5 + 1 * i) = (3 * 5 - 1 * 1) + (3 * 1 + 1 * 5) * i = 14 + 8 * i$$

Sie können davon ausgehen, dass eine Instanz des Typs **ReelleZahl** bzw. **KomplexeZahl** nur mit einer Instanz des gleichen Typs kombiniert wird und keine Mischung auftritt.

Machen Sie sich sorgfältig Gedanken, wie Sie die abstrakten Methoden, die ja auf dem Typ `Zahl` arbeiten, in den konkreten Klassen umsetzen. Hinweis: Cast-Operator.

Testen Sie anschließend ihre Implementierung mit dem folgenden Programm. Dieses Testprogramm sollen Sie nicht in den Praktomat hochladen, es dient nur für Sie als Test:

```

public static void main(String[] args) {
    Zahl z1 = new ReelleZahl(3.0);
    Zahl z2 = new ReelleZahl(5.0);

    System.out.println(z1.multiplizieren(z2));

    z1 = new KomplexeZahl(3.0, 1.0);
    z2 = new KomplexeZahl(5.0, 1.0);

    System.out.println(z1.multiplizieren(z2));
}

```

Freiwillige Erweiterung für zuhause: Schreiben Sie eine Variante der Klasse `KomplexeZahl`, in der Sie zur Speicherung des Real- und Imaginärteils ihre eigene Klasse `ReelleZahl` nutzen. Verwenden Sie auch für die Berechnungen in der komplexen Klasse die in der Klasse `ReelleZahl` definierten Methoden.

Aufgabe 4: Schnittstellen und dynamische Bindung

Erweitern Sie Ihre Lösung zu der Zahlen-Aufgabe, indem Sie folgendes Interface vorsehen:

```
public interface Vergleichbar {

    /**
     * Toleranzschwelle für Vergleiche von Zahlen.
     */
    final double epsilon = 1e-12;

    /**
     * Vergleicht dieses Objekt mit der angegebenen Zahl.
     * Die Implementierung soll folgendes liefern:
     *
     * 0: wenn die Werte innerhalb der Toleranz epsilon sind</li>
     * 1: wenn dieses Objekt größer ist als z</li>
     * -1: wenn dieses Objekt kleiner ist als z</li>
     *
     * @param z die Zahl, mit der verglichen werden soll
     * @return ein Integer entsprechend der Vergleichsrelation
     */
    public int vergleicheMit(Zahl z);
}
```

Erweitern Sie ihre Zahlklassen so, dass diese Schnittstelle in den konkreten Klassen jeweils anwendbar ist, also Zahlen vergleichbar sind. Realisieren Sie diese Funktion nur in der abstrakten Oberklasse, wobei Sie auf Methoden in den abgeleiteten Klassen zurückgreifen können (siehe nachfolgende Beschreibung). Zwei Zahlen x und y können allgemein wie folgt verglichen werden:

$$\text{vergleicheMit}(x,y) := \begin{cases} 0, & \text{wenn } |x| - |y| < \varepsilon \wedge |x| - |y| > -\varepsilon \\ 1, & \text{wenn } |x| - |y| > \varepsilon \\ -1, & \text{sonst} \end{cases}$$

Für eine komplexe Zahl $a + b * i$ ist der Betrag definiert durch: $|a + b * i| = \sqrt{a^2 + b^2}$.

Beispiel

```
Zahl z1 = new KomplexeZahl(3.0, 1.0);
Zahl z2 = new KomplexeZahl(5.0, 1.0);

z1.vergleicheMit(new KomplexeZahl(3.0, 1.0 + 1e-14)); //Ergebnis: 0
z1.vergleicheMit(new KomplexeZahl(3.0, 1.0 + 1e-5)); //Ergebnis: -1
z2.vergleicheMit(z1); // Ergebnis: 1
```

Mögliche Lösung:

Eine mögliche Lösung mit allen Klassen zu dieser Aufgabe finden Sie als `zahlen.zip` Datei in LEA.

Aufgabe 5: Anonyme Klasse

Nehmen Sie folgende Klassen und Schnittstelle als Basis:

```
public class TestKlasse2 {
```

```

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(gibZahl(4711));
    }

    // in dieser Methode dürfen Sie Ergänzungen vornehmen
    public static String gibZahl(int wert) {
        ZahlKlasse z = new ZahlKlasse(wert);
        return z.toString();
    }
}

// ab hier keine Änderungen erlaubt

public interface ZahlFunktionalitaet {
    public int getZahl();
    public String toString();
}

public abstract class ZahlKlasse implements ZahlFunktionalitaet {

    private int zahl;

    public ZahlKlasse(int zahl) {
        this.zahl = zahl;
    }

    public int getZahl() {
        return zahl;
    }

    public String toString() {
        return " " + zahl;
    }
}

```

Dieser Code ist so nicht übersetzbar, weil in main versucht wird, ein Objekt der Klasse ZahlKlasse zu instanziierten, was aber aufgrund der Eigenschaft, dass diese Klasse abstrakt ist, nicht möglich ist. An der Schnittstelle sowie an der Klasse ZahlKlasse darf jetzt aber nichts geändert werden (zum Beispiel, weil dies zwischen Ihnen und einem zweiten Programmierer so vereinbart wurde). Wir werden auch genau diesen gegebenen Source-Code im Praktomat anwenden. Realisieren Sie durch entsprechende Ergänzungen in der Methode gibZahl in TestKlasse2, dass ein Objekt mit dem im Parameter wert übergebenen Wert instanziiert werden kann (ein Aufruf getZahl liefert dann auch den Wert, mit dem dieses Objekt erzeugt wurde) und dass ein Aufruf der toString-Methode dieses Objekts als Resultat aber einen String liefert, in dem der Zahlwert des Objekts (also der in zahl gespeicherte Wert) verdoppelt ist. Hinweis: anonyme Klasse. Beispiel: Mit dem Beispielparameterwert 4711 bei der Erzeugung soll als Ergebnis auf dem Bildschirm der Wert 9422 ($=2 \cdot 4711$) erscheinen. Geben Sie im Praktomat nur ihren Code der Klasse TestKlasse2 in einer Datei TestKlasse2.java ab. Geben Sie keinen Code für die Schnittstelle ZahlFunktionalitaet und die Klasse ZahlKlasse ab. Achten Sie darauf, dass die Klasse TestKlasse2 wie angegeben public ist.