

Programmieren II: Java

Arrays

Prof. Dr. Christopher Auer

Sommersemester 2024



Eindimensionale Arrays

Mehrdimensionale Arrays

Arbeiten mit Arrays

Inhalt

Eindimensionale Arrays

- Einführung

- Erzeugen von Arrays

- Array-Literale

- Zugriff auf Elemente eines Arrays

- Arrays aus Referenzen

- Vergleich C-Arrays mit Java-Arrays

- Iterieren von Arrays

Inhalt

Eindimensionale Arrays

Einführung

Was sind Arrays?

- ▶ Arrays (auch „Felder“)

Was sind Arrays?

- ▶ Arrays (auch „Felder“)
 - ▶ sind eine **Aneinanderreihung** von Elementen eines Typs

Was sind Arrays?

- ▶ Arrays (auch „Felder“)
 - ▶ sind eine **Aneinanderreihung** von Elementen eines Typs
 - ▶ haben eine **unveränderliche** Länge (Anzahl Einträge)

Was sind Arrays?

- ▶ Arrays (auch „Felder“)
 - ▶ sind eine **Aneinanderreihung** von Elementen eines Typs
 - ▶ haben eine **unveränderliche** Länge (Anzahl Einträge)
 - ▶ Erlauben Zugriff über einen **Index** (**Position**)

Was sind Arrays?

- ▶ Arrays (auch „Felder“)
 - ▶ sind eine **Aneinanderreihung** von Elementen eines Typs
 - ▶ haben eine **unveränderliche** Länge (Anzahl Einträge)
 - ▶ Erlauben Zugriff über einen **Index** (**Position**)
- ▶ Beispiel:

```
char[] hello = new char[5];  
hello[0] = 'H'; hello[1] = 'e';  
hello[2] = 'l'; hello[3] = 'l';  
hello[4] = 'o';
```

(Details folgen später)

Was sind Arrays?

- ▶ **Arrays** (auch „Felder“)
 - ▶ sind eine **Aneinanderreihung** von Elementen eines Typs
 - ▶ haben eine **unveränderliche** Länge (Anzahl Einträge)
 - ▶ Erlauben Zugriff über einen **Index** (**Position**)
- ▶ **Beispiel:**

```
char[] hello = new char[5];  
hello[0] = 'H'; hello[1] = 'e';  
hello[2] = 'l'; hello[3] = 'l';  
hello[4] = 'o';
```

(Details folgen später)

- ▶ Array hello

Was sind Arrays?

- ▶ **Arrays** (auch „Felder“)
 - ▶ sind eine **Aneinanderreihung** von Elementen eines Typs
 - ▶ haben eine **unveränderliche** Länge (Anzahl Einträge)
 - ▶ Erlauben Zugriff über einen **Index** (**Position**)
- ▶ **Beispiel:**

```
char[] hello = new char[5];  
hello[0] = 'H'; hello[1] = 'e';  
hello[2] = 'l'; hello[3] = 'l';  
hello[4] = 'o';
```

(Details folgen später)

- ▶ Array hello
 - ▶ beinhaltet **chars**

Was sind Arrays?

- ▶ **Arrays** (auch „Felder“)
 - ▶ sind eine **Aneinanderreihung** von Elementen eines Typs
 - ▶ haben eine **unveränderliche** Länge (Anzahl Einträge)
 - ▶ Erlauben Zugriff über einen **Index** (**Position**)
- ▶ **Beispiel:**

```
char[] hello = new char[5];  
hello[0] = 'H'; hello[1] = 'e';  
hello[2] = 'l'; hello[3] = 'l';  
hello[4] = 'o';
```

(Details folgen später)

- ▶ Array hello
 - ▶ beinhaltet **chars**
 - ▶ hat **Länge 5**

Was sind Arrays?

- ▶ Arrays (auch „Felder“)
 - ▶ sind eine **Aneinanderreihung** von Elementen eines Typs
 - ▶ haben eine **unveränderliche** Länge (Anzahl Einträge)
 - ▶ Erlauben Zugriff über einen **Index** (**Position**)
- ▶ Beispiel:

```
char[] hello = new char[5];  
hello[0] = 'H'; hello[1] = 'e';  
hello[2] = 'l'; hello[3] = 'l';  
hello[4] = 'o';
```

(Details folgen später)

- ▶ Array hello
 - ▶ beinhaltet **chars**
 - ▶ hat **Länge 5**
- ▶ Grafische Darstellung

Index	0	1	2	3	4
Einträge	'H'	'e'	'l'	'l'	'o'

Arraytypen

- ▶ Arrays bilden eine Familie von Typen

Arraytypen

- ▶ Arrays bilden eine Familie von Typen
- ▶ Für jeden Java-Typen T gibt es einen „ T -Array“

Arraytypen

- ▶ **Arrays** bilden eine **Familie** von Typen
- ▶ Für jeden Java-Typen `T` gibt es einen „**T-Array**“
- ▶ `T[]` bezeichnet den **Datentyp: Array mit Elementen von Typ T**

Arraytypen

- ▶ **Arrays** bilden eine **Familie** von Typen
- ▶ Für jeden Java-Typen T gibt es einen „**T-Array**“
- ▶ T[] bezeichnet den **Datentyp: Array mit Elementen von Typ T**
- ▶ **Beispiele**

Arraytyp	Bezeichnung	Beispiel
<code>byte[]</code>	byte -Array	Datenstrom
<code>int[]</code>	int -Array	Zahlenfolge
<code>double[]</code>	double -Array	Messwerte
<code>char[]</code>	char -Array (!= String)	Encoding
<code>Point2D[]</code>	Point2D-Array	Polygon
<code>Weekday[]</code>	Weekday-Array	Arbeitstage

Deklaration einer Array-Variable

- Deklaration einer Array-Variable x vom Typ T

```
T[] x;
```

Deklaration einer Array-Variable

- ▶ **Deklaration** einer Array-Variable x vom Typ T

```
T[] x;
```

- ▶ Hinweise

Deklaration einer Array-Variable

- ▶ Deklaration einer Array-Variable x vom Typ T

```
T[] x;
```

- ▶ Hinweise
 - ▶ Deklaration erzeugt keinen Array

Deklaration einer Array-Variable

- ▶ Deklaration einer Array-Variable x vom Typ T

```
T[] x;
```

- ▶ Hinweise

- ▶ Deklaration erzeugt keinen Array
- ▶ Vergleiche: Deklaration einer Objektreferenz-Variable erzeugt kein Objekt

```
Point2D p;
```

Deklaration einer Array-Variable

- ▶ Deklaration einer Array-Variable x vom Typ T

```
T[] x;
```

- ▶ Hinweise

- ▶ Deklaration erzeugt keinen Array
- ▶ Vergleiche: Deklaration einer Objektreferenz-Variable erzeugt kein Objekt

```
Point2D p;
```

- ▶ x ist Referenzvariable (T[] x = null; möglich)

Deklaration einer Array-Variable

- ▶ Deklaration einer Array-Variable x vom Typ T

```
T[] x;
```

- ▶ Hinweise

- ▶ Deklaration erzeugt keinen Array
- ▶ Vergleiche: Deklaration einer Objektreferenz-Variable erzeugt kein Objekt

```
Point2D p;
```

- ▶ x ist Referenzvariable (T[] x = null; möglich)
- ▶ x hat (noch) keine Länge

Deklaration einer Array-Variable

- ▶ Deklaration einer Array-Variable x vom Typ T

```
T[] x;
```

- ▶ Hinweise

- ▶ Deklaration erzeugt keinen Array
- ▶ Vergleiche: Deklaration einer Objektreferenz-Variable erzeugt kein Objekt

```
Point2D p;
```

- ▶ x ist Referenzvariable ($T[]\ x = \text{null}$; möglich)
- ▶ x hat (noch) keine Länge

- ▶ Beispiele

```
int[] numbers;  
double[] measurements;  
Point2D[] points;  
Weekday[] workingDays;
```


Eindimensionale Arrays

Erzeugen von Arrays

Allokieren von Arrays (eindimensional)

- ▶ Allokieren von Arrays über **new**-Operator

```
int[] numbers = new int[5];
```

Allokieren von Arrays (eindimensional)

- ▶ Allokieren von Arrays über **new**-Operator

```
int[] numbers = new int[5];
```

- ▶ Allokiert Speicher für Array der Größe 5

Allokieren von Arrays (eindimensional)

- ▶ Allokieren von Arrays über **new**-Operator

```
int[] numbers = new int[5];
```

- ▶ Allokiert Speicher für Array der Größe 5
- ▶ Größe **muss** hier festgelegt werden

Allokieren von Arrays (eindimensional)

- ▶ Allokieren von Arrays über **new**-Operator

```
int[] numbers = new int[5];
```

- ▶ Allokiert Speicher für Array der Größe 5
- ▶ Größe **muss** hier festgelegt werden
- ▶ Ergebnis: **int**-Array-Referenz



Allokieren von Arrays (eindimensional)

- ▶ Allokieren von Arrays über **new**-Operator

```
int[] numbers = new int[5];
```

- ▶ Allokiert Speicher für Array der Größe 5
- ▶ Größe **muss** hier festgelegt werden
- ▶ Ergebnis: **int**-Array-Referenz



- ▶ Hinweise

Allokieren von Arrays (eindimensional)

- ▶ Allokieren von Arrays über **new**-Operator

```
int[] numbers = new int[5];
```

- ▶ Allokiert Speicher für Array der Größe 5
- ▶ Größe **muss** hier festgelegt werden
- ▶ Ergebnis: **int**-Array-Referenz



- ▶ Hinweise
 - ▶ In **Java** werden Arrays mit **Default-Werten** belegt (0 bei numerischen Werten, **null** bei Referenzen)

Allokieren von Arrays (eindimensional)

- ▶ Allokieren von Arrays über **new**-Operator

```
int[] numbers = new int[5];
```

- ▶ Allokiert **Speicher** für Array der Größe 5
- ▶ Größe **muss** hier festgelegt werden
- ▶ **Ergebnis**: **int**-Array-Referenz



- ▶ **Hinweise**
 - ▶ In **Java** werden Arrays mit **Default-Werten** belegt (0 bei numerischen Werten, **null** bei Referenzen)
 - ▶ Erzeugung von Array mit Objektreferenzen **erzeugt keine** Objekte (**Default-Wert null**)

Allokieren von Arrays (eindimensional)

► Allokieren von Arrays über **new**-Operator

```
int[] numbers = new int[5];
```

- Allokiert Speicher für Array der Größe 5
- Größe **muss** hier festgelegt werden
- Ergebnis: **int**-Array-Referenz



► Hinweise

- In **Java** werden Arrays mit **Default-Werten** belegt (0 bei numerischen Werten, **null** bei Referenzen)
- Erzeugung von Array mit Objektreferenzen **erzeugt keine** Objekte (**Default-Wert null**)
- Erzeugung muss nicht bei Deklaration stattfinden

```
int[] numbers;  
/* ... */  
numbers = new int[5];
```

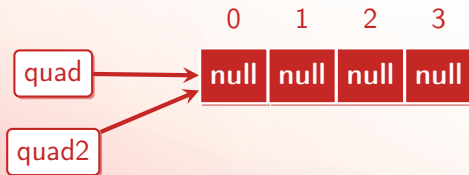
Array-Referenzen

- ▶ **Nochmals:** Array-Variablen sind **Referenzvariablen**

Array-Referenzen

- ▶ **Nochmals:** Array-Variablen sind **Referenzvariablen**
- ▶ **Mehrere Array-Variablen** können auf gleichen Array zeigen

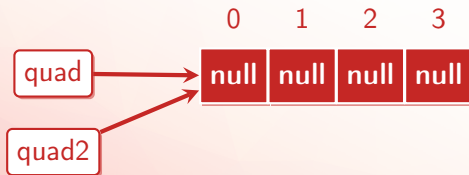
```
Point2D[] quad = new Point2D[4];  
Point2D[] quad2 = quad;
```



Array-Referenzen

- ▶ **Nochmals:** Array-Variablen sind **Referenzvariablen**
- ▶ **Mehrere Array-Variablen** können auf gleichen Array zeigen

```
Point2D[] quad = new Point2D[4];  
Point2D[] quad2 = quad;
```



- ▶ Wie bei Instanzvariablen: Lesender und schreibender Zugriff

Größe von Arrays

- ▶ Größe von Array-Instanzen

Größe von Arrays

- ▶ Größe von Array-Instanzen
 - ▶ wird über `length` zugegriffen

```
int numbers[] = new int[5];  
System.out.println(numbers.length); // 5
```

Größe von Arrays

- ▶ Größe von Array-Instanzen
 - ▶ wird über `length` zugegriffen

```
int numbers[] = new int[5];  
System.out.println(numbers.length); // 5
```

- ▶ ist `unveränderlich`

Größe von Arrays

- ▶ Größe von Array-Instanzen
 - ▶ wird über **length** zugegriffen

```
int numbers[] = new int[5];  
System.out.println(numbers.length); // 5
```

- ▶ ist **unveränderlich**
- ▶ darf **nicht negativ** sein

Größe von Arrays

- ▶ Größe von Array-Instanzen
 - ▶ wird über `length` zugegriffen

```
int numbers[] = new int[5];  
System.out.println(numbers.length); // 5
```


- ▶ ist **unveränderlich**
- ▶ darf **nicht negativ** sein
- ▶ darf aber **0** sein (**Konsistenz**)

Größe von Arrays

- ▶ Größe von Array-Instanzen
 - ▶ wird über **length** zugegriffen

```
int numbers[] = new int[5];  
System.out.println(numbers.length); // 5
```

- ▶ ist **unveränderlich**
- ▶ darf **nicht negativ** sein
- ▶ darf aber **0** sein (**Konsistenz**)
- ▶ **muss erst** bei der Erstellung feststehen

```
10  runRandomArrayLengthExample  
11 int length = (int) (Math.random()*100);  
12 int[] numbers = new int[2*length+20];  
13 System.out.printf("numbers.length == %d\n",  
14     numbers.length);
```

 OneDimArrayExamples.java

```
numbers.length == 38
```

Größe von Arrays: Beispiele

- Zugriff auf length nur **lesend**


```
Weekday[] workingDays = new Weekday[5];  
workingDays.length = 4; // FEHLER Cannot change final attribute
```

Größe von Arrays: Beispiele

- ▶ Zugriff auf `length` nur **lesend**

```
Weekday[] workingDays = new Weekday[5];  
workingDays.length = 4; // FEHLER Cannot change final attribute
```

- ▶ Methode **`createIntArray`** erstellt **`int`**-Array gegebener Länge

```
20  runCreateIntArray  
21 public static int[] createIntArray(int length) {  
22     System.out.printf("new int[%d]%n", length);  
23     int[] numbers = new int[length];  
24     System.out.printf("numbers.length == %d%n",  
25         numbers.length);  
26     return numbers;  
27 }
```

 OneDimArrayExamples.java

Größe von Arrays: Beispiel

- ▶ Aufrufe von `createIntArray`

Größe von Arrays: Beispiel

- ▶ Aufrufe von `createIntArray`
 - ▶ `length = 5`

```
new int[5]  
numbers.length == 5
```

Größe von Arrays: Beispiel

- ▶ Aufrufe von `createIntArray`

- ▶ `length = 5`

```
new int[5]  
numbers.length == 5
```

- ▶ `length = 1`

```
new int[1]  
numbers.length == 1
```

Größe von Arrays: Beispiel

- ▶ Aufrufe von `createIntArray`

- ▶ `length = 5`

```
new int[5]  
numbers.length == 5
```

- ▶ `length = 1`

```
new int[1]  
numbers.length == 1
```

- ▶ `length = 0`

```
new int[0]  
numbers.length == 0
```


Größe von Arrays: Beispiel

▶ Aufrufe von createIntArray

▶ length = 5

```
new int[5]  
numbers.length == 5
```

▶ length = 1

```
new int[1]  
numbers.length == 1
```

▶ length = 0

```
new int[0]  
numbers.length == 0
```

▶ length = -3

```
new int[-3]  
FEHLER NegativeArraySizeException
```

Inhalt

Eindimensionale Arrays

Array-Literale

Array-Literale

- ▶ Beispiel von vorher:

```
char[] hello = new char[5];  
hello[0] = 'H';  
hello[1] = 'e';  
hello[2] = 'l';  
hello[3] = 'l';  
hello[4] = 'o';
```

Array-Literale

- ▶ Beispiel von vorher:

```
char[] hello = new char[5];  
hello[0] = 'H';  
hello[1] = 'e';  
hello[2] = 'l';  
hello[3] = 'l';  
hello[4] = 'o';
```

- ▶ **Manuelles** befüllen von Arrays **mühsam**

Array-Literale

- ▶ Beispiel von vorher:

```
char[] hello = new char[5];  
hello[0] = 'H';  
hello[1] = 'e';  
hello[2] = 'l';  
hello[3] = 'l';  
hello[4] = 'o';
```

- ▶ Manuelles befüllen von Arrays mühsam
- ▶ Array-Literale

```
char[] hello = new char[] { 'H', 'e', 'l', 'l', 'o' };
```

Array-Literale

- ▶ Beispiel von vorher:

```
char[] hello = new char[5];  
hello[0] = 'H';  
hello[1] = 'e';  
hello[2] = 'l';  
hello[3] = 'l';  
hello[4] = 'o';
```

- ▶ Manuelles befüllen von Arrays mühsam
- ▶ Array-Literale

```
char[] hello = new char[] { 'H', 'e', 'l', 'l', 'o' };
```

- ▶ Erzeugt mit Werten vorbelegten Array

Array-Literale

- ▶ Beispiel von vorher:

```
char[] hello = new char[5];  
hello[0] = 'H';  
hello[1] = 'e';  
hello[2] = 'l';  
hello[3] = 'l';  
hello[4] = 'o';
```

- ▶ Manuelles befüllen von Arrays mühsam
- ▶ Array-Literale

```
char[] hello = new char[] { 'H', 'e', 'l', 'l', 'o' };
```

- ▶ Erzeugt mit Werten vorbelegten Array
- ▶ Größe steht zur Übersetzungszeit fest

Array-Literale

- ▶ Beispiel von vorher:

```
char[] hello = new char[5];  
hello[0] = 'H';  
hello[1] = 'e';  
hello[2] = 'l';  
hello[3] = 'l';  
hello[4] = 'o';
```

- ▶ Manuelles befüllen von Arrays mühsam
- ▶ Array-Literale

```
char[] hello = new char[] { 'H', 'e', 'l', 'l', 'o' };
```

- ▶ Erzeugt mit Werten vorbelegten Array
- ▶ Größe steht zur Übersetzungszeit fest
- ▶ `new char[]`: Größe wird durch Anzahl Einträge ermittelt

Array-Literale

- ▶ Beispiel von vorher:

```
char[] hello = new char[5];  
hello[0] = 'H';  
hello[1] = 'e';  
hello[2] = 'l';  
hello[3] = 'l';  
hello[4] = 'o';
```

- ▶ Manuelles befüllen von Arrays mühsam
- ▶ Array-Literale


```
char[] hello = new char[] { 'H', 'e', 'l', 'l', 'o' };
```

- ▶ Erzeugt mit Werten vorbelegten Array
- ▶ Größe steht zur Übersetzungszeit fest
- ▶ **new char[]**: Größe wird durch Anzahl Einträge ermittelt
- ▶ Werte müssen zum Typ des Arrays passen

```
int[] xs = new int[] { null, 1, 2, 3 }; // FEHLER
```

Array-Literale

- ▶ Nur **Größe** des Array-Literals steht zur Übersetzungszeit fest
- ▶ Der **Inhalt** von Array-Literalen **kann zur Laufzeit** festgelegt werden

```
31  runArrayMultiplesExample  
32 public static int[] arrayMultiplesExample(int n) {  
33     int[] multiples = new int[] {1 * n, 2 * n, 3 * n};  
34     return multiples;  
35 }
```

 OneDimArrayExamples.java

- ▶ n == 1: [1, 2, 3]
- ▶ n == 3: [3, 6, 9]
- ▶ n == -4: [-4, -8, -12]

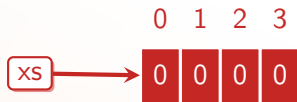
Eindimensionale Arrays

Zugriff auf Elemente eines Arrays

Zugriff auf Elemente eines Arrays

- Gegeben: `int`-Array mit vier Einträgen

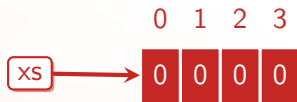
```
int[] xs = new int[4];
```



Zugriff auf Elemente eines Arrays

- Gegeben: `int`-Array mit vier Einträgen

```
int[] xs = new int[4];
```

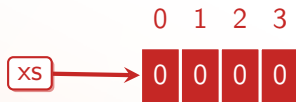


- Elementzugriff erfolgt über `Index`

Zugriff auf Elemente eines Arrays

- ▶ Gegeben: `int`-Array mit vier Einträgen

```
int[] xs = new int[4];
```

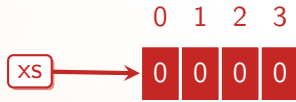


- ▶ Elementzugriff erfolgt über `Index`
 - ▶ Kleinster `Index`: `0` (immer)

Zugriff auf Elemente eines Arrays

- ▶ Gegeben: `int`-Array mit vier Einträgen

```
int[] xs = new int[4];
```

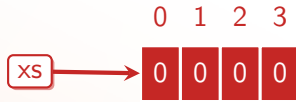


- ▶ Elementzugriff erfolgt über **Index**
 - ▶ Kleinster Index: `0` (immer)
 - ▶ Größter Index: `length-1` (hier `3`)

Zugriff auf Elemente eines Arrays

- ▶ Gegeben: `int`-Array mit vier Einträgen

```
int[] xs = new int[4];
```

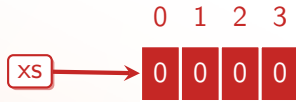


- ▶ Elementzugriff erfolgt über Index
 - ▶ Kleinster Index: `0` (immer)
 - ▶ Größter Index: `length-1` (hier `3`)
 - ▶ Alle anderen Werte: [↗ IndexOutOfBoundsException](#)

Zugriff auf Elemente eines Arrays

- ▶ Gegeben: `int`-Array mit vier Einträgen

```
int[] xs = new int[4];
```



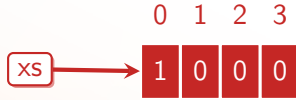
- ▶ Elementzugriff erfolgt über Index
 - ▶ Kleinster Index: 0 (immer)
 - ▶ Größter Index: `length-1` (hier 3)
 - ▶ Alle anderen Werte: [☞ IndexOutOfBoundsException](#)
- ▶ `[]`-Operator: `xs[2]` gibt das Element an Stelle 2 in `xs`



Elementzugriff

- Schreibender Zugriff: Wie bei Variablen

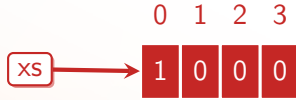
```
xs[0] = 1;
```



Elementzugriff

- Schreibender Zugriff: Wie bei Variablen

```
xs[0] = 1;
```



- Lesender Zugriff: Auch wie bei Variablen

```
System.out.println(xs[0]); // 1
```

Elementzugriff

- Schreibender Zugriff: Wie bei Variablen

```
xs[0] = 1;
```



- Lesender Zugriff: Auch wie bei Variablen

```
System.out.println(xs[0]); // 1
```

- Allgemein: `array[index]` liefert **LValue**, d.h. etwas das einen **Wert aufnehmen** kann (vgl. Kapitel zu **Operatoren**)

```
xs[0]++;
```



Elementzugriff

- Wert von **Index** muss erst zur **Laufzeit** feststehen

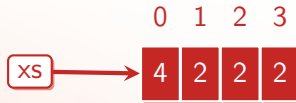
```
for (int i = 0; i < xs.length; i++)  
    xs[i] += 2;
```



Elementzugriff

- ▶ Wert von **Index** muss erst zur **Laufzeit** feststehen

```
for (int i = 0; i < xs.length; i++)  
    xs[i] += 2;
```



- ▶ Hauptsache Index ist **int**-kompatibel

```
xs['a'] = 5;
```

Elementzugriff

- ▶ Wert von **Index** muss erst zur **Laufzeit** feststehen

```
for (int i = 0; i < xs.length; i++)  
    xs[i] += 2;
```



- ▶ Hauptsache Index ist **int**-kompatibel

```
xs['a'] = 5;
```

- ▶ 'a' ist **char**

Elementzugriff

- ▶ Wert von **Index** muss erst zur **Laufzeit** feststehen

```
for (int i = 0; i < xs.length; i++)  
    xs[i] += 2;
```



- ▶ Hauptsache Index ist **int**-kompatibel

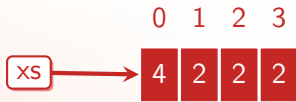
```
xs['a'] = 5;
```

- ▶ 'a' ist **char**
- ▶ Implizite Umwandlung in **int** ergibt 97

Elementzugriff

- ▶ Wert von **Index** muss erst zur **Laufzeit** feststehen

```
for (int i = 0; i < xs.length; i++)  
    xs[i] += 2;
```



- ▶ Hauptsache Index ist **int**-kompatibel

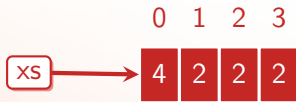
```
xs['a'] = 5;
```

- ▶ 'a' ist **char**
- ▶ Implizite Umwandlung in **int** ergibt 97
- ▶ [↗](#) `ArrayIndexOutOfBoundsException`

Elementzugriff

- ▶ Wert von **Index** muss erst zur **Laufzeit** feststehen

```
for (int i = 0; i < xs.length; i++)  
    xs[i] += 2;
```



- ▶ Hauptsache Index ist **int**-kompatibel

```
xs['a'] = 5;
```

- ▶ 'a' ist **char**
- ▶ Implizite Umwandlung in **int** ergibt 97
- ▶ [↗](#) `ArrayIndexOutOfBoundsException`
- ▶ Möglich, aber macht man nicht!

Arrays überall!

- ▶ Arrays sind überall erlaubt

Arrays überall!

- ▶ Arrays sind überall erlaubt
- ▶ Lokale Variablen

```
int[] xs = new int[] {1,2,3,4};
```

Arrays überall!

- ▶ Arrays sind überall erlaubt
- ▶ Lokale Variablen

```
int[] xs = new int[] {1,2,3,4};
```

- ▶ Parameter

```
public int void sum(int[] numbers){  
    int sum = 0;  
    for (int i = 0; i < numbers.length; i++)  
        sum += numbers[i];  
    return sum;  
}
```

Arrays überall!

- ▶ Arrays sind überall erlaubt
- ▶ Lokale Variablen

```
int[] xs = new int[] {1,2,3,4};
```

- ▶ Parameter

```
public int void sum(int[] numbers){  
    int sum = 0;  
    for (int i = 0; i < numbers.length; i++)  
        sum += numbers[i];  
    return sum;  
}
```

- ▶ Rückgabewert

```
public int[] void generatePrimes(int n){  
    int[] primes = new int[n];  
    /* generate primes */  
    return primes;  
}
```

Arrays überall!

- **Objektvariablen:** auch **protected**, **final**, etc.

```
public class ArrayContainer{  
    private int[] xs;  
    public ArrayContainer(){  
        this.xs = new int[10];  
    }  
}
```

Arrays überall!

- **Objektvariablen:** auch **protected**, **final**, etc.

```
public class ArrayContainer{  
    private int[] xs;  
    public ArrayContainer(){  
        this.xs = new int[10];  
    }  
}
```

- **Klassenvariablen**

```
public class ArrayContainer{  
    private static int[] xs;  
    /* ... */  
    public void setEntry(){  
        ArrayContainer.xs[0] = 1;  
    }  
}
```

(Eher seltener)

Arrays überall!

- ▶ Als Rückgabewert des **Bedingungsoperator**

```
int[] xs = ...;  
int[] ys = ...;  
(i % 2 == 0 ? xs : ys)[0] = 1;
```

(Eher **noch** seltener)


Inhalt

Eindimensionale Arrays

Arrays aus Referenzen

Arrays aus Referenzen


- ▶ Arrays können auch **Referenzen** beinhalten

```
41  runArrayReferencesExample  
42 Point2D[] points = new Point2D[4];  
43 points[0] = new Point2D(2,3);  
44 points[1] = new Point2D(-1,2);  
46 points[2] = points[0];  
47 points[2].move(5,5);  
49 points[3].set(0,0); // NullPointerException
```

 OneDimArrayExamples.java

Arrays aus Referenzen

- ▶ Arrays können auch **Referenzen** beinhalten


```
41  runArrayReferencesExample  
42 Point2D[] points = new Point2D[4];  
43 points[0] = new Point2D(2,3);  
44 points[1] = new Point2D(-1,2);  
46 points[2] = points[0];  
47 points[2].move(5,5);  
49 points[3].set(0,0); // NullPointerException
```

 OneDimArrayExamples.java

- ▶ Hinweise

Arrays aus Referenzen

- ▶ Arrays können auch **Referenzen** beinhalten


```
41  runArrayReferencesExample  
42 Point2D[] points = new Point2D[4];  
43 points[0] = new Point2D(2,3);  
44 points[1] = new Point2D(-1,2);  
46 points[2] = points[0];  
47 points[2].move(5,5);  
49 points[3].set(0,0); // NullPointerException
```

 OneDimArrayExamples.java

- ▶ Hinweise
 - ▶ Array wird mit **null** initialisiert

Arrays aus Referenzen

- ▶ Arrays können auch **Referenzen** beinhalten

```
41  runArrayReferencesExample  
42 Point2D[] points = new Point2D[4];  
43 points[0] = new Point2D(2,3);  
44 points[1] = new Point2D(-1,2);  
46 points[2] = points[0];  
47 points[2].move(5,5);  
49 points[3].set(0,0); // NullPointerException
```

 OneDimArrayExamples.java

- ▶ Hinweise
 - ▶ Array wird mit **null** initialisiert
 - ▶ **Insbesondere** werden keine Instanzen **automatisch** erstellt

Arrays aus Referenzen

► Erzeugung des Arrays

```
Point2D[] points = new Point2D[4];
```



Arrays aus Referenzen

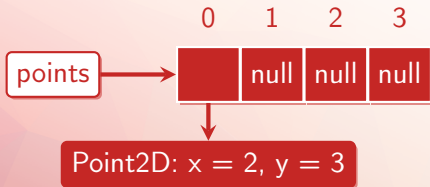
- Erzeugung des Arrays

```
Point2D[] points = new Point2D[4];
```



- Erstellen eines Punktes

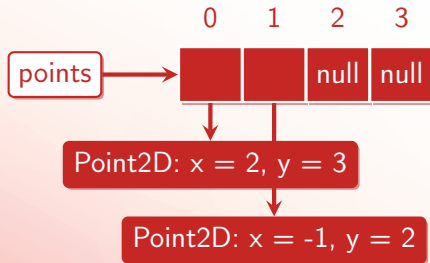
```
points[0] = new Point2D(2,3);
```



Arrays aus Referenzen

- Erstellen noch eines Punktes

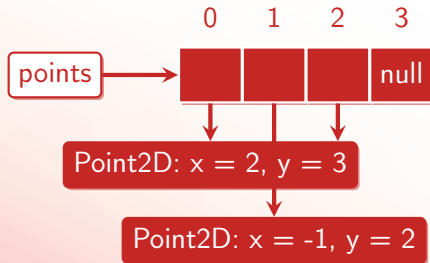
```
points[1] = new Point2D(-1,2);
```



Arrays aus Referenzen

- Zuweisung auf existierende Instanz und Methodenaufruf

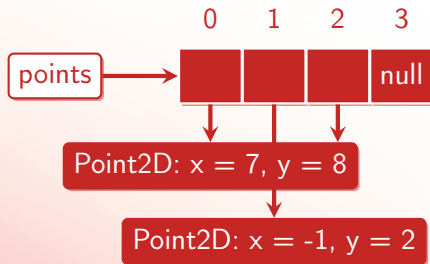
```
points[2] = points[0];  
points[2].move(5,5);
```



Arrays aus Referenzen

- Zuweisung auf existierende Instanz und Methodenaufruf

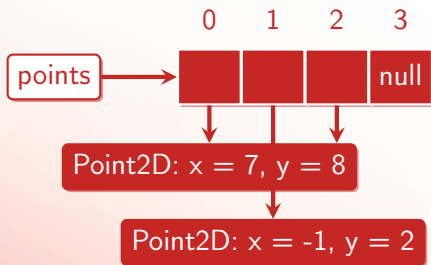
```
points[2] = points[0];  
points[2].move(5,5);
```



Arrays aus Referenzen

- Zuweisung auf existierende Instanz und Methodenaufruf

```
points[2] = points[0];  
points[2].move(5,5);
```



- Zugriff auf Index 3 (**null**)

```
points[3].set(0,0); // NullPointerException
```

Eindimensionale Arrays

Vergleich C-Arrays mit Java-Arrays

Vergleich C-Arrays mit Java-Arrays

- ▶ C- und Java-Arrays haben viele **Gemeinsamkeiten**, aber auch **Unterschiede**

Eigenschaft	Java	C
0-basiert	ja	ja
Typ	Referenz	Zeiger (int*)
Länge	Attribut length	aus Array nicht ersichtlich
Zugriffsschutz	ja	nein
[]-Operator	nur Arraytypen	prinzipiell jeder Typ

Vergleich C-Arrays mit Java-Arrays

- ▶ C- und Java-Arrays haben viele **Gemeinsamkeiten**, aber auch **Unterschiede**

Eigenschaft	Java	C
0-basiert	ja	ja
Typ	Referenz	Zeiger (int*)
Länge	Attribut length	aus Array nicht ersichtlich
Zugriffsschutz	ja	nein
[]-Operator	nur Arraytypen	prinzipiell jeder Typ

- ▶ Java-Arrays sind im Vergleich

Vergleich C-Arrays mit Java-Arrays

- ▶ C- und Java-Arrays haben viele **Gemeinsamkeiten**, aber auch **Unterschiede**

Eigenschaft	Java	C
0-basiert	ja	ja
Typ	Referenz	Zeiger (int*)
Länge	Attribut length	aus Array nicht ersichtlich
Zugriffsschutz	ja	nein
[]-Operator	nur Arraytypen	prinzipiell jeder Typ

- ▶ Java-Arrays sind im Vergleich
 - ▶ komfortabler (z.B. Längenermittlung)

Vergleich C-Arrays mit Java-Arrays

- ▶ C- und Java-Arrays haben viele **Gemeinsamkeiten**, aber auch **Unterschiede**

Eigenschaft	Java	C
0-basiert	ja	ja
Typ	Referenz	Zeiger (int*)
Länge	Attribut length	aus Array nicht ersichtlich
Zugriffsschutz	ja	nein
[]-Operator	nur Arraytypen	prinzipiell jeder Typ

- ▶ Java-Arrays sind im Vergleich
 - ▶ komfortabler (z.B. Längenermittlung)
 - ▶ sicherer (Zugriffsschutz)

Vergleich C-Arrays mit Java-Arrays

- ▶ C- und Java-Arrays haben viele **Gemeinsamkeiten**, aber auch **Unterschiede**

Eigenschaft	Java	C
0-basiert	ja	ja
Typ	Referenz	Zeiger (int*)
Länge	Attribut length	aus Array nicht ersichtlich
Zugriffsschutz	ja	nein
[]-Operator	nur Arraytypen	prinzipiell jeder Typ


- ▶ Java-Arrays sind im Vergleich
 - ▶ komfortabler (z.B. Längenermittlung)
 - ▶ sicherer (Zugriffsschutz)
 - ▶ etwas langsamer (wegen Prüfungen)

Eindimensionale Arrays

Iterieren von Arrays

Klassische for-Schleife


► Klassische for-Schleife wie in C

```
7   runArraySumExample  
8  int[] numbers = new int[] {1,2,3,4,5};  
9  int sum = 0;  
11 for (int i = 0; i < numbers.length; i++) {  
12     sum += numbers[i];  
13 }  
15 System.out.printf("sum = %d\n", sum);
```

 ArrayIterateExamples.java

Klassische for-Schleife

- ▶ Klassische **for**-Schleife wie in C


```
7   runArraySumExample  
8  int[] numbers = new int[] {1,2,3,4,5};  
9  int sum = 0;  
11 for (int i = 0; i < numbers.length; i++) {  
12     sum += numbers[i];  
13 }  
15 System.out.printf("sum = %d%n", sum);
```

 ArrayIterateExamples.java

- ▶ Solche **for**-Schleifen sehen immer **gleich** aus

Klassische for-Schleife

- ▶ Klassische **for**-Schleife wie in C


```
7  runArraySumExample  
8 int[] numbers = new int[] {1,2,3,4,5};  
9 int sum = 0;  
11 for (int i = 0; i < numbers.length; i++) {  
12     sum += numbers[i];  
13 }  
15 System.out.printf("sum = %d%n", sum);
```

 ArrayIterateExamples.java

- ▶ Solche **for**-Schleifen sehen immer **gleich** aus
 - ▶ i — **Laufvariable**, Index

Klassische for-Schleife

- ▶ Klassische **for**-Schleife wie in C


```
7   runArraySumExample  
8  int[] numbers = new int[] {1,2,3,4,5};  
9  int sum = 0;  
11 for (int i = 0; i < numbers.length; i++) {  
12     sum += numbers[i];  
13 }  
15 System.out.printf("sum = %d%n", sum);
```

 ArrayIterateExamples.java

- ▶ Solche **for**-Schleifen sehen immer **gleich** aus
 - ▶ **i** — **Laufvariable**, Index
 - ▶ **int i = 0** — Starte beim **ersten** Index

Klassische for-Schleife

- ▶ Klassische **for**-Schleife wie in C

```
7   runArraySumExample  
8  int[] numbers = new int[] {1,2,3,4,5};  
9  int sum = 0;  
11 for (int i = 0; i < numbers.length; i++) {  
12     sum += numbers[i];  
13 }  
15 System.out.printf("sum = %d%n", sum);
```

 ArrayIterateExamples.java

- ▶ Solche **for**-Schleifen sehen immer **gleich** aus
 - ▶ i — **Laufvariable**, Index
 - ▶ **int** i = 0 — Starte beim **ersten** Index
 - ▶ i < numbers.length — bis zum **letzten** Index (beachte <!)

Klassische for-Schleife

- ▶ Klassische **for**-Schleife wie in C


```
7  🐘 runArraySumExample  
8  int[] numbers = new int[] {1,2,3,4,5};  
9  int sum = 0;  
11 for (int i = 0; i < numbers.length; i++) {  
12     sum += numbers[i];  
13 }  
15 System.out.printf("sum = %d%n", sum);
```

📄 ArrayIterateExamples.java

- ▶ Solche **for**-Schleifen sehen immer **gleich** aus
 - ▶ **i** — **Laufvariable**, Index
 - ▶ **int i = 0** — Starte beim **ersten** Index
 - ▶ **i < numbers.length** — bis zum **letzten** Index (beachte <!)
 - ▶ **i++** — **inkrementiere** Laufvariable um 1

Varianten: Klassische for-Schleife


► Komplizierteres Beispiel: Bubble-Sort

```
42  runArraySortExample  
43 int[] numbers = new int[] {4,1,8,7,2,9,3,5,6};  
44 int n = numbers.length;  
45 for (int i = 0; i < n-1; i++){  
46     for (int j = 0; j < n-i-1; j++){  
47         if (numbers[j] > numbers[j+1]){  
48             int temp = numbers[j];  
49             numbers[j] = numbers[j+1];  
50             numbers[j+1] = temp;  
51         }  
52     }  
53 }  
54 printArray(numbers); // [ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ]
```

 ArrayIterateExamples.java

for-each-Schleife


- ▶ Beispiel von vorher mit **for-each-Schleife** (vgl. Kapitel „Grundlagen“)

```
21  runArraySumForEachExample  
22 int[] numbers = new int[] {1,2,3,4,5};  
23 int sum = 0;  
24 for (int number : numbers) {  
25     sum += number;  
26 }  
28 System.out.printf("sum = %d%n", sum);
```

 ArrayIterateExamples.java

for-each-Schleife

- ▶ Beispiel von vorher mit **for-each-Schleife** (vgl. Kapitel „Grundlagen“)


```
21  runArraySumForEachExample  
22 int[] numbers = new int[] {1,2,3,4,5};  
23 int sum = 0;  
24 for (int number : numbers) {  
25     sum += number;  
26 }  
27  
28 System.out.printf("sum = %d%n", sum);
```

 ArrayIterateExamples.java

- ▶ Zur Erinnerung: Wird intern in „klassische“ **for**-Schleife umgebaut

for-each-Schleife

- ▶ Beispiel von vorher mit **for-each-Schleife** (vgl. Kapitel „Grundlagen“)


```
21  runArraySumForEachExample  
22 int[] numbers = new int[] {1,2,3,4,5};  
23 int sum = 0;  
24 for (int number : numbers) {  
25     sum += number;  
26 }  
27  
28 System.out.printf("sum = %d%n", sum);
```

 ArrayIterateExamples.java

- ▶ Zur Erinnerung: Wird intern in „klassische“ **for**-Schleife umgebaut
- ▶ Ist übersichtlicher

for-each-Schleife

- ▶ Beispiel von vorher mit **for-each-Schleife** (vgl. Kapitel „Grundlagen“)


```
21  runArraySumForEachExample  
22 int[] numbers = new int[] {1,2,3,4,5};  
23 int sum = 0;  
24 for (int number : numbers) {  
25     sum += number;  
26 }  
28 System.out.printf("sum = %d%n", sum);
```

 ArrayIterateExamples.java

- ▶ Zur Erinnerung: Wird intern in „klassische“ **for**-Schleife umgebaut
- ▶ Ist übersichtlicher
- ▶ Aber: Kein aktueller Index verfügbar

for-each-Schleife

- ▶ Beispiel von vorher mit **for-each-Schleife** (vgl. Kapitel „Grundlagen“)

```
21  runArraySumForEachExample  
22 int[] numbers = new int[] {1,2,3,4,5};  
23 int sum = 0;  
24 for (int number : numbers) {  
25     sum += number;  
26 }  
28 System.out.printf("sum = %d%n", sum);
```

 ArrayIterateExamples.java

- ▶ Zur Erinnerung: Wird intern in „klassische“ **for**-Schleife umgebaut
- ▶ Ist übersichtlicher
- ▶ Aber: Kein aktueller Index verfügbar
- ▶ (Bubble-Sort nicht ohne **Index-Variablen** möglich)

Klassisch vs. for-each

- ▶ Klassische **for**-Schleife wenn
 - ▶ Index notwendig
 - ▶ paralleles **Durchlaufen** von zwei (mehr) Arrays
 - ▶ **Änderungen** am Array (vgl. Bubble-Sort)
- ▶ **for-each**-Schleife wenn
 - ▶ nur **Werte** notwendig, z.B. bei Ausgabe oder **Aggregationen** (Summe, Suche)

Inhalt

Mehrdimensionale Arrays

Arrays von Arrays

Rechteckige zweidimensionale Arrays

Mehrdimensionale Arrays

Nicht-Rechteckige Arrays

Mehrdimensionale Arrays

Arrays von Arrays

Array von Arrays

- ▶ Arrays können von beliebigem Java-Typ sein

Array von Arrays

- ▶ Arrays können von beliebigem Java-Typ sein
- ▶ Also auch Arrays

Array von Arrays

- ▶ Arrays können von beliebigem Java-Typ sein
- ▶ Also auch Arrays
- ▶ Beispiel `double[][]`

Array von Arrays

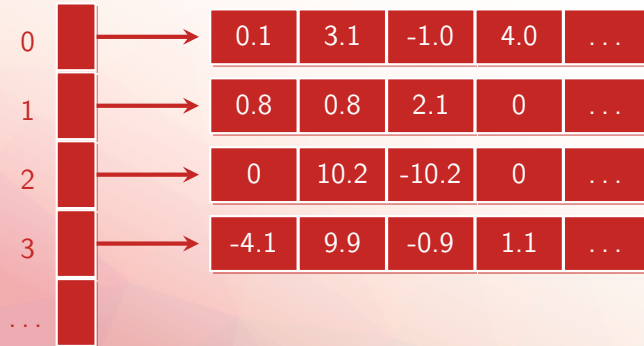
- ▶ Arrays können von beliebigem Java-Typ sein
- ▶ Also auch Arrays
- ▶ Beispiel `double[][]`
- ▶ Ein Array von `double`-Arrays

Array von Arrays

- ▶ Arrays können von beliebigem Java-Typ sein
- ▶ Also auch Arrays
- ▶ Beispiel `double[][]`
- ▶ Ein Array von `double`-Arrays
- ▶ Oder: zweidimensionaler `double`-Array

Array von Arrays

- ▶ Arrays können von beliebigem Java-Typ sein
- ▶ Also auch Arrays
- ▶ Beispiel `double[][]`
- ▶ Ein Array von `double`-Arrays
- ▶ Oder: zweidimensionaler `double`-Array
- ▶ Struktur




Mehrdimensionale Arrays

Rechteckige zweidimensionale Arrays

Beispiel: Matrix


► Beispiel: 3×3 -Einheitsmatrix erstellen

```
30  runIdentityMatrixExample  
31 double[][] matrix = new double[3][]; // 3 Zeilen  
33 for (int i = 0; i < matrix.length; i++)  
34     matrix[i] = new double[3]; // 3 Spalten je Zeile  
36 matrix[0][0] = 1;  
37 matrix[1][1] = 1;  
38 matrix[2][2] = 1;  
40 printMatrix(matrix);
```

 RectangularArrayExamples.java

Beispiel: Matrix


► Beispiel: 3×3 -Einheitsmatrix erstellen

```
30  runIdentityMatrixExample  
31 double[][] matrix = new double[3][]; // 3 Zeilen  
33 for (int i = 0; i < matrix.length; i++)  
34     matrix[i] = new double[3]; // 3 Spalten je Zeile  
36 matrix[0][0] = 1;  
37 matrix[1][1] = 1;  
38 matrix[2][2] = 1;  
40 printMatrix(matrix);
```

 RectangularArrayExamples.java

Beispiel: Matrix

► Beispiel: 3×3 -Einheitsmatrix erstellen

```
30  runIdentityMatrixExample  
31 double[][] matrix = new double[3][]; // 3 Zeilen  
33 for (int i = 0; i < matrix.length; i++)  
34     matrix[i] = new double[3]; // 3 Spalten je Zeile  
  
36 matrix[0][0] = 1;  
37 matrix[1][1] = 1;  
38 matrix[2][2] = 1;  
40 printMatrix(matrix);
```

 RectangularArrayExamples.java

```
1,00 0,00 0,00  
0,00 1,00 0,00  
0,00 0,00 1,00
```

Beispiel: Matrix

- ▶ Immer der gleiche umständliche Code

```
double[][] matrix = new double[3][]; // 3 Zeilen
for (int i = 0; i < matrix.length; i++)
    matrix[i] = new double[3]; // 3 Spalten je Zeile
```

Beispiel: Matrix

- ▶ Immer der gleiche umständliche Code

```
double[][] matrix = new double[3][]; // 3 Zeilen
for (int i = 0; i < matrix.length; i++)
    matrix[i] = new double[3]; // 3 Spalten je Zeile
```

- ▶ Äquivalent und kürzer („syntactic sugar“)

```
double[][] matrix = new double[3][3];
```

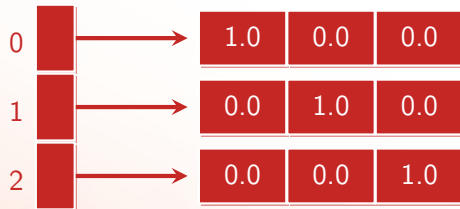
Beispiel: Matrix

► Struktur

0		→	1.0	0.0	0.0
1		→	0.0	1.0	0.0
2		→	0.0	0.0	1.0

Beispiel: Matrix

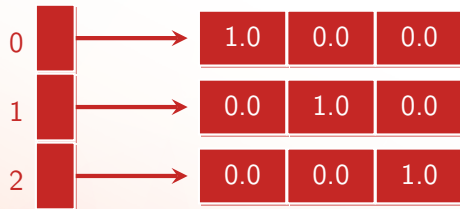
► Struktur



► Was ist `matrix[1]`?

Beispiel: Matrix

► Struktur

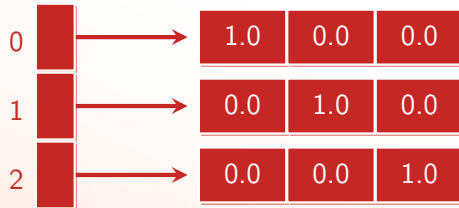


► Was ist `matrix[1]`?

► **double-Array** mit den Einträgen `{0,1,0}`!

Beispiel: Matrix

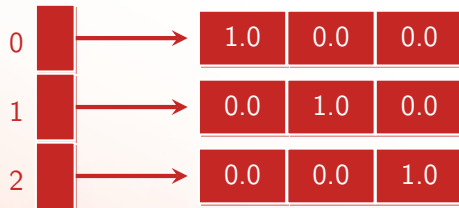
► Struktur



- Was ist `matrix[1]`?
- **double-Array** mit den Einträgen `{0,1,0}`!
- Was ist `matrix[1][2]`?

Beispiel: Matrix

► Struktur



- Was ist `matrix[1]`?
- **double-Array** mit den Einträgen $\{0, 1, 0\}$!
- Was ist `matrix[1][2]`?
- **Eintrag** am Index 2 im Array $\{0, 1, 0\} \rightarrow 0$

Allgemein: Allokieren und Zugriff

► Allokation

```
T[][] a = new T[m][n];
```

Erstellt

Allgemein: Allokieren und Zugriff

► Allokation

```
T[][] a = new T[m][n];
```

Erstellt

- Array der Länge m bestehend aus

Allgemein: Allokieren und Zugriff

► Allokation

```
T[][] a = new T[m][n];
```

Erstellt

- Array der Länge m bestehend aus
- Arrays der Länge n vom Typ T

Allgemein: Allokieren und Zugriff

► Allokation

```
T[][] a = new T[m][n];
```

Erstellt

- Array der Länge m bestehend aus
- Arrays der Länge n vom Typ T

► Zugriff

```
a[i][j]
```

Allgemein: Allokieren und Zugriff

▶ Allokation

```
T[][] a = new T[m][n];
```

Erstellt

- ▶ Array der Länge m bestehend aus
- ▶ Arrays der Länge n vom Typ T

▶ Zugriff

```
a[i][j]
```

- ▶ Greife im T -Array mit Index i

Allgemein: Allokieren und Zugriff

▶ Allokation

```
T[][] a = new T[m][n];
```

Erstellt

- ▶ Array der Länge *m* bestehend aus
- ▶ Arrays der Länge *n* vom Typ *T*

▶ Zugriff

```
a[i][j]
```

- ▶ Greife im *T-Array* mit Index *i*
- ▶ auf das *Element* mit Index *j* zu

Allgemein: Allokieren und Zugriff

▶ Allokation

```
T[][] a = new T[m][n];
```

Erstellt

- ▶ Array der Länge *m* bestehend aus
- ▶ Arrays der Länge *n* vom Typ *T*

▶ Zugriff

```
a[i][j]
```

- ▶ Greife im *T-Array* mit Index *i*
- ▶ auf das *Element* mit Index *j* zu

▶ Denkstütze

Allgemein: Allokieren und Zugriff

▶ Allokation

```
T[][] a = new T[m][n];
```

Erstellt

- ▶ Array der Länge *m* bestehend aus
- ▶ Arrays der Länge *n* vom Typ *T*

▶ Zugriff

```
a[i][j]
```

- ▶ Greife im *T-Array* mit Index *i*
- ▶ auf das *Element* mit Index *j* zu

▶ Denkstütze

- ▶ *a* entspricht der ganzen *Matrix*

Allgemein: Allokieren und Zugriff

▶ Allokation

```
T[][] a = new T[m][n];
```

Erstellt

- ▶ Array der Länge *m* bestehend aus
- ▶ Arrays der Länge *n* vom Typ *T*

▶ Zugriff

```
a[i][j]
```

- ▶ Greife im *T-Array* mit Index *i*
- ▶ auf das *Element* mit Index *j* zu

▶ Denkstütze

- ▶ *a* entspricht der ganzen *Matrix*
- ▶ *a[i]* entspricht der *i*-ten *Zeile*

Allgemein: Allokieren und Zugriff

► Allokation

```
T[][] a = new T[m][n];
```

Erstellt

- Array der Länge m bestehend aus
- Arrays der Länge n vom Typ T

► Zugriff

```
a[i][j]
```

- Greife im T -Array mit Index i
- auf das Element mit Index j zu

► Denkstütze

- a entspricht der ganzen Matrix
- $a[i]$ entspricht der i -ten Zeile
- $a[i][j]$ entspricht dem j -ten Eintrag der i -ten Zeile

Durchlaufen eines zweidimensionalen Arrays

► Beispiel: printMatrix

```
6 private static void printMatrix(double[][] matrix){
7     for (int i = 0; i < matrix.length; i++){
8         for (int j = 0; j < matrix[i].length; j++){
9             System.out.printf("% 2.1f ", matrix[i][j]);
10        }
11        System.out.println();
12    }
13 }
```

RectangularArrayExamples.java

Durchlaufen eines zweidimensionalen Arrays

► Beispiel: printMatrix

```
6 private static void printMatrix(double[][] matrix){  
7     for (int i = 0; i < matrix.length; i++){  
8         for (int j = 0; j < matrix[i].length; j++){  
9             System.out.printf("% 2.1f ", matrix[i][j]);  
10        }  
11        System.out.println();  
12    }  
13 }
```

RectangularArrayExamples.java

► Äußere Schleife: Durchläuft Zeilen der Matrix (matrix.length viele)

Durchlaufen eines zweidimensionalen Arrays

► Beispiel: printMatrix

```
6 private static void printMatrix(double[][] matrix){
7     for (int i = 0; i < matrix.length; i++){
8         for (int j = 0; j < matrix[i].length; j++){
9             System.out.printf("% 2.1f ", matrix[i][j]);
10        }
11        System.out.println();
12    }
13 }
```

RectangularArrayExamples.java

- **Äußere Schleife:** Durchläuft Zeilen der Matrix (`matrix.length` viele)
- **Innere Schleife:** Durchläuft Einträge der `i`-ten Zeile (`matrix[i].length` viele)

Durchlaufen eines zweidimensionalen Arrays

► Beispiel: printMatrix

```
6 private static void printMatrix(double[][] matrix){
7     for (int i = 0; i < matrix.length; i++){
8         for (int j = 0; j < matrix[i].length; j++){
9             System.out.printf("% 2.1f ", matrix[i][j]);
10        }
11        System.out.println();
12    }
13 }
```

RectangularArrayExamples.java

- **Äußere Schleife:** Durchläuft Zeilen der Matrix (`matrix.length` viele)
- **Innere Schleife:** Durchläuft Einträge der *i*-ten Zeile (`matrix[i].length` viele)
- `printf` gibt **Eintrag** in Zeile *i* und Spalte *j* aus (`matrix[i][j]`)

Durchlaufen eines zweidimensionalen Arrays

- ▶ Funktioniert auch mit **for-each-Schleife**

```
17 private static void printMatrixForEach(double[][] matrix){
18     for (double[] row : matrix){
19         for (double entry : row){
20             System.out.printf("% 2.1f ", entry);
21         }
22         System.out.println();
23     }
24 }
```

RectangularArrayExamples.java

Zweidimensionale Array-Literale


- ▶ Array-Literale gibt es auch für zweidimensionale Arrays

```
46  runIdentityMatrixLiteralExample  
47 double[][] matrix = new double[][]  
48 {  
49     {1,0,0}, // Zeile 0  
50     {0,1,0}, // Zeile 1  
51     {0,0,1} // Zeile 2  
52 };  
54 printMatrix(matrix);
```

 RectangularArrayExamples.java

Zweidimensionale Array-Literale

- ▶ Array-Literale gibt es auch für zweidimensionale Arrays


```
46  runIdentityMatrixLiteralExample  
47 double[][] matrix = new double[][]  
48 {  
49     {1,0,0}, // Zeile 0  
50     {0,1,0}, // Zeile 1  
51     {0,0,1} // Zeile 2  
52 };  
54 printMatrix(matrix);
```

 RectangularArrayExamples.java

- ▶ Geschachtelte Arrays werden wieder über Array-Literal definiert

Zweidimensionale Array-Literale

- ▶ Array-Literale gibt es auch für zweidimensionale Arrays


```
46  runIdentityMatrixLiteralExample
47 double[][] matrix = new double[][]
48 {
49     {1,0,0}, // Zeile 0
50     {0,1,0}, // Zeile 1
51     {0,0,1} // Zeile 2
52 };
54 printMatrix(matrix);
```

 RectangularArrayExamples.java

- ▶ Geschachtelte Arrays werden wieder über Array-Literal definiert
- ▶ Anzahl der Einträge implizit durch Literal gegeben

Zweidimensionale Array-Literale

- ▶ Array-Literale gibt es auch für zweidimensionale Arrays


```
46  runIdentityMatrixLiteralExample  
47 double[][] matrix = new double[][]  
48 {  
49     {1,0,0}, // Zeile 0  
50     {0,1,0}, // Zeile 1  
51     {0,0,1} // Zeile 2  
52 };  
54 printMatrix(matrix);
```

 RectangularArrayExamples.java

- ▶ Geschachtelte Arrays werden wieder über Array-Literal definiert
- ▶ Anzahl der Einträge implizit durch Literal gegeben
- ▶ Formatierung ist optional...

Zweidimensionale Array-Literale

- ▶ Array-Literale gibt es auch für zweidimensionale Arrays

```
46  runIdentityMatrixLiteralExample  
47 double[][] matrix = new double[][]  
48 {  
49     {1,0,0}, // Zeile 0  
50     {0,1,0}, // Zeile 1  
51     {0,0,1} // Zeile 2  
52 };  
54 printMatrix(matrix);
```

 RectangularArrayExamples.java

- ▶ Geschachtelte Arrays werden wieder über Array-Literal definiert
- ▶ Anzahl der Einträge **implizit** durch Literal gegeben
- ▶ Formatierung ist optional...
- ▶ macht Code aber **übersichtlich**

Mehrdimensionale Arrays

Mehrdimensionale Arrays

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Was mit **zwei Dimensionen** funktioniert...

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Was mit **zwei Dimensionen** funktioniert...
- ▶ funktioniert auch mit **mehr Dimensionen**

```
double[][][] threeDim = new double[3][4][5];
```

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Was mit **zwei Dimensionen** funktioniert...
- ▶ funktioniert auch mit **mehr Dimensionen**

```
double[][][] threeDim = new double[3][4][5];
```

- ▶ **Prinzip** bleibt das Gleiche (nur eine Dimension mehr)

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Was mit **zwei Dimensionen** funktioniert...
- ▶ funktioniert auch mit **mehr Dimensionen**

```
double[][][] threeDim = new double[3][4][5];
```

- ▶ **Prinzip** bleibt das Gleiche (nur eine Dimension mehr)
- ▶ **Anschauung**: Quaderförmige Matrix

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Was mit **zwei Dimensionen** funktioniert...
- ▶ funktioniert auch mit **mehr Dimensionen**

```
double[][][] threeDim = new double[3][4][5];
```

- ▶ **Prinzip** bleibt das Gleiche (nur eine Dimension mehr)
- ▶ **Anschauung**: Quaderförmige Matrix
 - ▶ Breite: 3

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Was mit **zwei Dimensionen** funktioniert...
- ▶ funktioniert auch mit **mehr Dimensionen**

```
double[][][] threeDim = new double[3][4][5];
```

- ▶ **Prinzip** bleibt das Gleiche (nur eine Dimension mehr)
- ▶ **Anschauung**: Quaderförmige Matrix
 - ▶ Breite: 3
 - ▶ Höhe: 4

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Was mit **zwei Dimensionen** funktioniert...
- ▶ funktioniert auch mit **mehr Dimensionen**

```
double[][][] threeDim = new double[3][4][5];
```

- ▶ **Prinzip** bleibt das Gleiche (nur eine Dimension mehr)
- ▶ **Anschauung**: Quaderförmige Matrix
 - ▶ Breite: 3
 - ▶ Höhe: 4
 - ▶ Tiefe: 5

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Was mit **zwei Dimensionen** funktioniert...
- ▶ funktioniert auch mit **mehr Dimensionen**

```
double[][][] threeDim = new double[3][4][5];
```

- ▶ **Prinzip** bleibt das Gleiche (nur eine Dimension mehr)
- ▶ **Anschauung**: Quaderförmige Matrix
 - ▶ **Breite**: 3
 - ▶ **Höhe**: 4
 - ▶ **Tiefe**: 5
- ▶ Zugriff über `threeDim[i][j][k]`

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Was mit **zwei Dimensionen** funktioniert...
- ▶ funktioniert auch mit **mehr Dimensionen**

```
double[][][] threeDim = new double[3][4][5];
```

- ▶ **Prinzip** bleibt das Gleiche (nur eine Dimension mehr)
- ▶ **Anschauung**: Quaderförmige Matrix
 - ▶ **Breite**: 3
 - ▶ **Höhe**: 4
 - ▶ **Tiefe**: 5
- ▶ Zugriff über `threeDim[i][j][k]`
 - ▶ **Zeile** `i`

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Was mit **zwei Dimensionen** funktioniert...
- ▶ funktioniert auch mit **mehr Dimensionen**

```
double[][][] threeDim = new double[3][4][5];
```

- ▶ **Prinzip** bleibt das Gleiche (nur eine Dimension mehr)
- ▶ **Anschauung**: Quaderförmige Matrix
 - ▶ Breite: 3
 - ▶ Höhe: 4
 - ▶ Tiefe: 5
- ▶ Zugriff über `threeDim[i][j][k]`
 - ▶ Zeile *i*
 - ▶ Spalte *j*


Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Was mit **zwei Dimensionen** funktioniert...
- ▶ funktioniert auch mit **mehr Dimensionen**

```
double[][][] threeDim = new double[3][4][5];
```

- ▶ **Prinzip** bleibt das Gleiche (nur eine Dimension mehr)
- ▶ **Anschauung**: Quaderförmige Matrix
 - ▶ Breite: 3
 - ▶ Höhe: 4
 - ▶ Tiefe: 5
- ▶ Zugriff über `threeDim[i][j][k]`
 - ▶ Zeile *i*
 - ▶ Spalte *j*
 - ▶ Tiefe *k*

Mehrdimensionale Arrays: Beispiel

```
72  runThreeDimArrayExample
73 int[][][] threeDim = new int[3][4][5];
75 for (int i = 0; i < threeDim.length; i++)
76     for (int j = 0; j < threeDim[i].length; j++)
77         for (int k = 0; k < threeDim[i][j].length; k++)
78             threeDim[i][j][k] = i + j + k;
80 printMatrix3D(threeDim);
```

 RectangularArrayExamples.java

```
m[0][0][0] = 0
m[0][0][1] = 1
...
m[2][3][3] = 8
m[2][3][4] = 9
```

Mehrdimensionale Arrays: Hinweise

- Mehr Dimensionen möglich

```
double[][][][] fourDim = new double[4][5][6][7];
```

Mehrdimensionale Arrays: Hinweise

- ▶ Mehr Dimensionen möglich

```
double[][][][] fourDim = new double[4][5][6][7];
```

- ▶ Aber irgendwann wird es unübersichtlich

Mehrdimensionale Arrays: Hinweise

- ▶ Mehr Dimensionen möglich

```
double[][][][] fourDim = new double[4][5][6][7];
```

- ▶ Aber irgendwann wird es **unübersichtlich**
- ▶ **Andere** Datenstrukturen eventuell geeigneter

Mehrdimensionale Arrays: Hinweise

- ▶ Mehr Dimensionen möglich

```
double[][][][] fourDim = new double[4][5][6][7];
```

- ▶ Aber irgendwann wird es **unübersichtlich**
 - ▶ **Andere** Datenstrukturen eventuell geeigneter
- ▶ **Array-Literale** funktionieren auch hier (aber **unübersichtlich**)

Mehrdimensionale Arrays: Hinweise

- ▶ Mehr Dimensionen möglich

```
double[][][][] fourDim = new double[4][5][6][7];
```

- ▶ Aber irgendwann wird es **unübersichtlich**
 - ▶ Andere Datenstrukturen eventuell geeigneter
- ▶ Array-Literale funktionieren auch hier (aber **unübersichtlich**)
- ▶ Referenztypen

Mehrdimensionale Arrays: Hinweise

- ▶ Mehr Dimensionen möglich

```
double[][][][] fourDim = new double[4][5][6][7];
```

- ▶ Aber irgendwann wird es **unübersichtlich**
 - ▶ Andere Datenstrukturen eventuell geeigneter
- ▶ Array-Literale funktionieren auch hier (aber **unübersichtlich**)
- ▶ Referenztypen
 - ▶ Hier nur mehrdimensionale Arrays auf **primitiven Typen**

Mehrdimensionale Arrays: Hinweise

- ▶ Mehr Dimensionen möglich

```
double[][][][] fourDim = new double[4][5][6][7];
```

- ▶ Aber irgendwann wird es **unübersichtlich**
 - ▶ Andere Datenstrukturen eventuell geeigneter
- ▶ Array-Literale funktionieren auch hier (aber **unübersichtlich**)
- ▶ Referenztypen
 - ▶ Hier nur mehrdimensionale Arrays auf **primitiven** Typen
 - ▶ Prinzipiell natürlich auch **Referenztypen** möglich

```
Point2D[][][] points = new Point2D[10][10][10];
```

Mehrdimensionale Arrays

Nicht-Rechteckige Arrays

Nicht-Rechteckige Arrays

- Zur Erinnerung: Folgende zwei Code-Schnipsel sind äquivalent

```
double[][] matrix = new double[3][3];
```

```
double[][] matrix = new double[3][];  
for (int i = 0; i < matrix.length; i++)  
    matrix[i] = new double[3];
```

Nicht-Rechteckige Arrays

- Zur Erinnerung: Folgende zwei Code-Schnipsel sind äquivalent

```
double[][] matrix = new double[3][3];
```

```
double[][] matrix = new double[3][];  
for (int i = 0; i < matrix.length; i++)  
    matrix[i] = new double[3];
```

- Was passiert in folgendem Code?

```
double[][] triangle = new double[3][];  
for (int i = 0; i < triangle.length; i++)  
    triangle[i] = new double[i+1];
```

Nicht-Rechteckige Arrays

- Zur Erinnerung: Folgende zwei Code-Schnipsel sind äquivalent

```
double[][] matrix = new double[3][3];
```

```
double[][] matrix = new double[3][];  
for (int i = 0; i < matrix.length; i++)  
    matrix[i] = new double[3];
```

- Was passiert in folgendem Code?

```
double[][] triangle = new double[3][];  
for (int i = 0; i < triangle.length; i++)  
    triangle[i] = new double[i+1];
```

Nicht-Rechteckige Arrays

- Zur Erinnerung: Folgende zwei Code-Schnipsel sind äquivalent

```
double[][] matrix = new double[3][3];
```

```
double[][] matrix = new double[3][];  
for (int i = 0; i < matrix.length; i++)  
    matrix[i] = new double[3];
```

- Was passiert in folgendem Code?

```
double[][] triangle = new double[3][];  
for (int i = 0; i < triangle.length; i++)  
    triangle[i] = new double[i+1];
```



Nicht-Rechteckige Arrays

- Zur Erinnerung: Folgende zwei Code-Schnipsel sind äquivalent

```
double[][] matrix = new double[3][3];
```

```
double[][] matrix = new double[3][];  
for (int i = 0; i < matrix.length; i++)  
    matrix[i] = new double[3];
```

- Was passiert in folgendem Code? Nicht-Rechteckiger Array!

```
double[][] triangle = new double[3][];  
for (int i = 0; i < triangle.length; i++)  
    triangle[i] = new double[i+1];
```



Nicht-Rechteckige Arrays: Beispiele

Array	Anwendungsbeispiel
<code>double[][] m</code>	Messwerte <code>m[i][j]</code> : j-ter Messwert am Tag i
<code>char[][] l</code>	Zeilen <code>l[i][j]</code> : j-tes Zeichen in Zeile i
<code>☐ String[][] t</code>	Wörter <code>t[i][j]</code> : j-tes Wort in Zeile i
<code>Point2D[][] p</code>	Polygone <code>p[i][j]</code> : j-ter Punkt von Polygon i

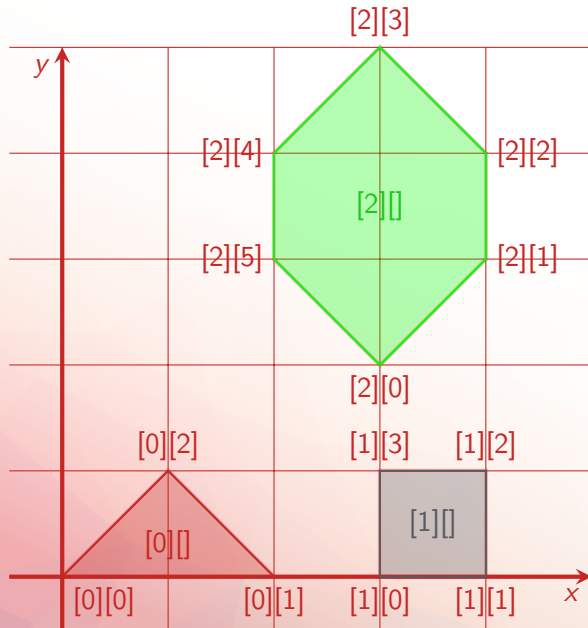
Nicht-Rechteckige Arrays: Polygone

- Beispiel: Drei **Polygone** durch ihre **Eckpunkte** gegeben

```
9 Point2D[][] polygons = new Point2D[3][];  
11 polygons[0] = new Point2D[] { // three points  
12     new Point2D(0,0), new Point2D(2,0), new Point2D(1,1)  
13 };  
15 polygons[1] = new Point2D[] { // four points  
16     new Point2D(3,0), new Point2D(4,0),  
17     new Point2D(4,1), new Point2D(3,1)  
18 };  
20 polygons[2] = new Point2D[] { // six points  
21     new Point2D(3,2), new Point2D(4,3), new Point2D(4,4),  
22     new Point2D(3,5), new Point2D(2,4), new Point2D(2,3)  
23 };
```

NonRectangularArrayExamples.java

Nicht-Rechteckige Arrays: Polygone



Arbeiten mit Arrays

Flache Kopien von Arrays

Tiefe Kopien von Arrays

Identität

Inhaltlicher Vergleich von Arrays: Zu Fuß

Inhaltlicher Vergleich von Arrays mit `Arrays.equals`

Mehrdimensionale Arrays

Zusammenfassung

Die Hilfsklasse `Arrays`

Inhalt

Arbeiten mit Arrays

Flache Kopien von Arrays

„Kopieren“ durch Wertzuweisung

- ▶ Zur Erinnerung: Array ist ein Referenztyp

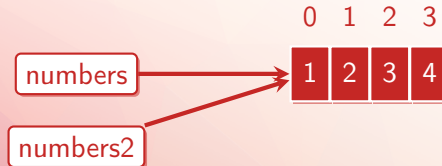
„Kopieren“ durch Wertzuweisung

- ▶ Zur Erinnerung: Array ist ein Referenztyp
- ▶ Zuweisung kopiert nur Referenz und nicht Inhalt

```
58 // snippet: runArrayAssignmentExample
59 int[] numbers = new int[] {1,2,3,4};
60 int[] numbers2 = numbers;
```

ArrayCopyExamples.java

```
numbers == numbers2? true
Eintraege identisch? true
```



„Kopieren“ durch Wertzuweisung

- ▶ Zur Erinnerung: Array ist ein Referenztyp
- ▶ Zuweisung kopiert nur Referenz und nicht Inhalt

```
58 // snippet: runArrayAssignmentExample
59 int[] numbers = new int[] {1,2,3,4};
60 int[] numbers2 = numbers;
```

ArrayCopyExamples.java


```
numbers == numbers2? true
Eintraege identisch? true
```



- ▶ Wie kopieren wir einen Array?

Kopieren: Zu Fuß

► Kopieren über `for`-Schleife

```
67  runArrayCopyManualExample  
68 int[] numbers = new int[] {1,2,3,4};  
70 int[] numbersClone = new int[numbers.length];  
71 for (int i = 0; i < numbers.length; i++)  
72     numbersClone[i] = numbers[i];
```

 ArrayCopyExamples.java

```
numbers == numbersClone? false  
Eintraege identisch? true
```



Kopieren zu Fuß: Kochrezept

- ▶ **Kochrezept:** Kopieren von Array $T[]$ a

Kopieren zu Fuß: Kochrezept

- ▶ **Kochrezept:** Kopieren von Array `T[] a`
 1. Array gleichen Typs/gleicher Länge anlegen

```
T[] clone = new T[a.length];
```

Kopieren zu Fuß: Kochrezept

- **Kochrezept:** Kopieren von Array `T[] a`
 1. Array gleichen Typs/gleicher Länge anlegen

```
T[] clone = new T[a.length];
```

2. Kopieren über **for**-Schleife

```
for (int i = 0; i < a.length; i++)  
    clone[i] = a[i];
```

Kopieren zu Fuß: Kochrezept

► **Kochrezept:** Kopieren von Array `T[] a`

1. Array gleichen Typs/gleicher Länge anlegen

```
T[] clone = new T[a.length];
```

2. Kopieren über **for**-Schleife

```
for (int i = 0; i < a.length; i++)  
    clone[i] = a[i];
```

► **Hinweis:** Einträge werden über **Wertzuweisung** kopiert!

Kopieren zu Fuß: Kochrezept


- ▶ **Kochrezept:** Kopieren von Array `T[] a`
 1. Array gleichen Typs/gleicher Länge anlegen

```
T[] clone = new T[a.length];
```

2. Kopieren über **for**-Schleife

```
for (int i = 0; i < a.length; i++)  
    clone[i] = a[i];
```

- ▶ **Hinweis:** Einträge werden über **Wertzuweisung** kopiert!
- ▶ **Äquivalente Alternative:** `clone`

```
79  runArrayCopyCloneExample  
80 int[] numbers = new int[] {1,2,3,4};  
81 int[] numbersClone = numbers.clone();
```

 `ArrayCopyExamples.java`

Kopieren über `System.arraycopy`

```
System.arraycopy(  
    T[] src, int srcPos,  
    T[] dest, int destPos, int length)
```

- ▶ Kopiert über Wertzuweisung

Kopieren über [↗](#) `System.arraycopy`

```
System.arraycopy(  
    T[] src, int srcPos,  
    T[] dest, int destPos, int length)
```

- ▶ Kopiert **über Wertzuweisung**
 - ▶ **length** viele Elemente

Kopieren über ↗ `System.arraycopy`

```
System.arraycopy(  
    T[] src, int srcPos,  
    T[] dest, int destPos, int length)
```

- ▶ Kopiert über Wertzuweisung
 - ▶ `length` viele Elemente
 - ▶ in `src` ab Element `srcPos`

Kopieren über `System.arraycopy`

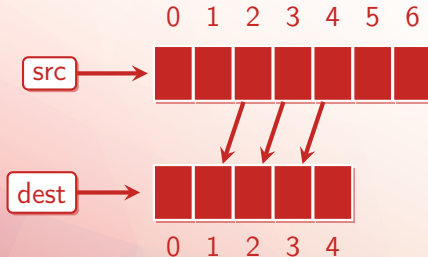
```
System.arraycopy(  
    T[] src, int srcPos,  
    T[] dest, int destPos, int length)
```

- ▶ Kopiert **über Wertzuweisung**
 - ▶ **length** viele Elemente
 - ▶ in **src** ab Element **srcPos**
 - ▶ nach **dest** ab Element **destPos**

Kopieren über ↗ `System.arraycopy`

```
System.arraycopy(  
    T[] src, int srcPos,  
    T[] dest, int destPos, int length)
```

- ▶ Kopiert über Wertzuweisung
 - ▶ `length` viele Elemente
 - ▶ in `src` ab Element `srcPos`
 - ▶ nach `dest` ab Element `destPos`
- ▶ Veranschaulichung: ↗ `System.arraycopy(src, 2, dest, 1, 3);`



Inhalt

Arbeiten mit Arrays


Tiefe Kopien von Arrays

Tiefe Kopien von Arrays

► Bisher: Flache Kopien

Tiefe Kopien von Arrays

- ▶ Bisher: **Flache** Kopien
- ▶ Was passiert wenn Einträge **Referenzen** sind?

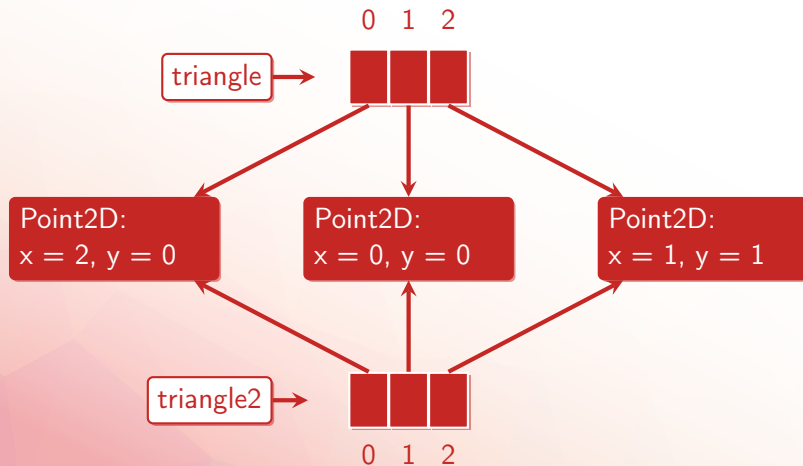
```
88  runArrayFlatCopyExample  
89 Point2D[] triangle = new Point2D[]{  
90     new Point2D(0,0), new Point2D(2,0), new Point2D(1,1)  
91 };  
93 Point2D[] triangle2 = triangle.clone();
```

 ArrayCopyExamples.java

```
triangle == triangle2? false  
Eintraege identisch? true  
Eintraege wertgleich? true
```


Tiefe Kopien von Arrays

- Veranschaulichung des vorherigen Beispiels



Tiefe Kopien von Arrays

► Tiefe Kopie über Kopier-Konstruktor

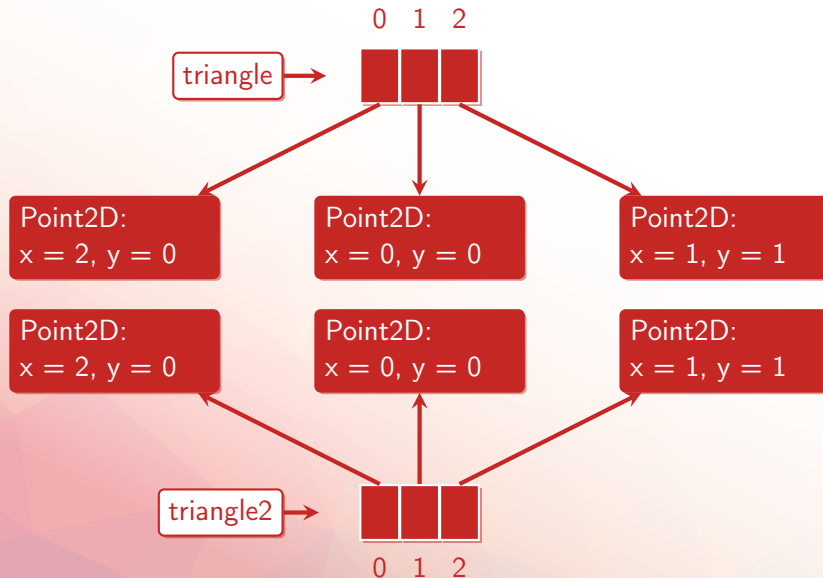
```
100  runArrayDeepCopyManualExample  
101 Point2D[] triangle = new Point2D[]{  
102     new Point2D(0,0), new Point2D(2,0), new Point2D(1,1)  
103 };  
105 Point2D[] triangle2 = new Point2D[triangle.length];  
107 for (int i = 0; i < triangle.length; i++)  
108     triangle2[i] = new Point2D(triangle[i]);
```

 ArrayCopyExamples.java

```
triangle == triangle2? false  
Eintraege identisch? false  
Eintraege wertgleich? true
```


Tiefe Kopien von Arrays

- Veranschaulichung des vorherigen Beispiels



Tiefe Kopien von Arrays

- Alternative wenn Klasse `clone`-Methode implementiert


```
115  runArrayDeepCopyCloneExample  
116 Point2D[] triangle = new Point2D[]{  
117     new Point2D(0,0), new Point2D(2,0), new Point2D(1,1)  
118 };  
120 Point2D[] triangle2 = new Point2D[triangle.length];  
122 for (int i = 0; i < triangle.length; i++)  
123     triangle2[i] = triangle[i].clone();
```

 ArrayCopyExamples.java

```
triangle == triangle2? false  
Eintraege identisch? false  
Eintraege wertgleich? true
```

Tiefe Kopien von Arrays

- Alternative wenn Klasse `clone`-Methode implementiert

```
115  runArrayDeepCopyCloneExample  
116 Point2D[] triangle = new Point2D[]{  
117     new Point2D(0,0), new Point2D(2,0), new Point2D(1,1)  
118 };  
120 Point2D[] triangle2 = new Point2D[triangle.length];  
122 for (int i = 0; i < triangle.length; i++)  
123     triangle2[i] = triangle[i].clone();
```

 ArrayCopyExamples.java

```
triangle == triangle2? false  
Eintraege identisch? false  
Eintraege wertgleich? true
```

- Führt zu **gleichem Ergebnis**

(Tiefe) Kopien von mehrdimensionalen Arrays

- ▶ Zur Erinnerung: Beispiel mit drei Polygonen in **mehrdimensionalen** und **nicht-rechteckigem** Array `Point2D[][] polygons`

(Tiefe) Kopien von mehrdimensionalen Arrays

- ▶ Zur Erinnerung: Beispiel mit drei Polygonen in **mehrdimensionalen** und **nicht-rechteckigem** Array `Point2D[][] polygons`
- ▶ **Tiefe Kopie** von `polygons` erstellen

```
144 Point2D[][] clone = new Point2D[polygons.length][];  
146 for (int i = 0; i < polygons.length; i++){  
147     clone[i] = new Point2D[polygons[i].length];  
149     for (int j = 0; j < polygons[i].length; j++){  
150         clone[i][j] = polygons[i][j].clone();  
151     }  
153 }
```

ArrayCopyExamples.java

(Tiefe) Kopien von mehrdimensionalen Arrays

- ▶ Zur Erinnerung: Beispiel mit drei Polygonen in **mehrdimensionalen** und **nicht-rechteckigem** Array `Point2D[][] polygons`
- ▶ **Tiefe Kopie** von `polygons` erstellen

```
144 Point2D[][] clone = new Point2D[polygons.length][];  
146 for (int i = 0; i < polygons.length; i++){  
147     clone[i] = new Point2D[polygons[i].length];  
149     for (int j = 0; j < polygons[i].length; j++){  
150         clone[i][j] = polygons[i][j].clone();  
151     }  
153 }
```

ArrayCopyExamples.java

- ▶ Prinzip: Mischung aus **Erstellung von Array** und **tiefer Kopie**

Inhalt

Arbeiten mit Arrays

Identität




Identität von zwei Arrays

- ▶ **Array** ist Referenztyp

Identität von zwei Arrays

- ▶ **Array** ist Referenztyp
- ▶ **Identität** zweier Referenzvariablen heißt, die zeigen auf **dieselbe Instanz**


```
14  runArrayIdentityExample  
15 int[] numbers = new int[] {1,2,3,4};  
16 int[] numbers2 = numbers;  
18 System.out.printf("numbers == numbers2 : %b%n",  
19     numbers == numbers2);
```

 ArrayEqualsExamples.java

```
numbers == numbers2 : true
```

Identität von zwei Arrays

- ▶ **Array** ist Referenztyp
- ▶ **Identität** zweier Referenzvariablen heißt, die zeigen auf **dieselbe Instanz**

```
14  runArrayIdentityExample  
15 int[] numbers = new int[] {1,2,3,4};  
16 int[] numbers2 = numbers;  
18 System.out.printf("numbers == numbers2 : %b%n",  
19     numbers == numbers2);
```

 ArrayEqualsExamples.java

```
numbers == numbers2 : true
```

- ▶ **Entspricht**: Wertzuweisung der Referenzvariablen bei **Kopieren**

equals-Methode von Array

- ▶ Jeder Array implementiert `equals`-Methode

equals-Methode von Array

- ▶ Jeder Array implementiert **equals**-Methode
- ▶ **Aber**: Diese prüft **nur Identität** (äquivalent zu oben)

25 **runArrayEqualsExample**

```
26 int[] numbers = new int[] {1,2,3,4};  
27 int[] numbers2 = numbers;  
28 int[] numbersClone = numbers.clone();  
30 System.out.printf("numbers.equals(numbers2): %b%n",  
31     numbers.equals(numbers2));  
33 System.out.printf("numbers.equals(numbersClone): %b%n",  
34     numbers.equals(numbersClone));
```

 ArrayEqualsExamples.java

```
numbers == numbers2 : true  
numbers == numbersClone : false
```


Inhalt

Arbeiten mit Arrays

Inhaltlicher Vergleich von Arrays: Zu Fuß

Vergleich von Arrays: Zu Fuß

- Methode vergleicht zwei `int`-Arrays

```
40  runArrayEqualsIntByFoot  
41 public static boolean arrayEqualsIntByFoot(  
42     int[] a, int[] b) {  
43     if (a.length != b.length)  
44         return false;  
46     for (int i = 0; i < a.length; i++){  
47         if (a[i] != b[i])  
48             return false;  
49     }  
50     return true;  
51 }
```

 ArrayEqualsExamples.java

Inhaltlicher Vergleich von Arrays: Zu Fuß

- ▶ Aufrufe der vorherigen Methode

Inhaltlicher Vergleich von Arrays: Zu Fuß

- ▶ **Aufrufe** der vorherigen Methode
 - ▶ `a={1,2,3}, b={1,2,3} : true`

Inhaltlicher Vergleich von Arrays: Zu Fuß

- ▶ **Aufrufe** der vorherigen Methode
 - ▶ `a={1,2,3}, b={1,2,3} : true`
 - ▶ `a={1,2,3,4}, b={1,2,3} : false`

Inhaltlicher Vergleich von Arrays: Zu Fuß

- ▶ **Aufrufe** der vorherigen Methode
 - ▶ `a={1,2,3}, b={1,2,3} : true`
 - ▶ `a={1,2,3,4}, b={1,2,3} : false`
 - ▶ `a={}, b={1,2,3} : false`

Inhaltlicher Vergleich von Arrays: Zu Fuß

- ▶ **Aufrufe** der vorherigen Methode
 - ▶ `a={1,2,3}, b={1,2,3} : true`
 - ▶ `a={1,2,3,4}, b={1,2,3} : false`
 - ▶ `a={}, b={1,2,3} : false`
 - ▶ `a={1,2,3}, b={1,2,4} : false`

Inhaltlicher Vergleich von Arrays: Zu Fuß

- ▶ **Aufrufe** der vorherigen Methode
 - ▶ `a={1,2,3}, b={1,2,3} : true`
 - ▶ `a={1,2,3,4}, b={1,2,3} : false`
 - ▶ `a={}, b={1,2,3} : false`
 - ▶ `a={1,2,3}, b={1,2,4} : false`
- ▶ Entspricht: `T[].clone()` beim Kopieren

Inhaltlicher Vergleich von Arrays: Zu Fuß

- ▶ **Aufrufe** der vorherigen Methode
 - ▶ `a={1,2,3}, b={1,2,3} : true`
 - ▶ `a={1,2,3,4}, b={1,2,3} : false`
 - ▶ `a={}, b={1,2,3} : false`
 - ▶ `a={1,2,3}, b={1,2,4} : false`
- ▶ Entspricht: `T[].clone()` beim Kopieren
- ▶ Hier: Wertvergleich von **primitiven Typen** mit `==` möglich

Inhaltlicher Vergleich von Arrays: Zu Fuß

- ▶ **Aufrufe** der vorherigen Methode
 - ▶ `a={1,2,3}, b={1,2,3} : true`
 - ▶ `a={1,2,3,4}, b={1,2,3} : false`
 - ▶ `a={}, b={1,2,3} : false`
 - ▶ `a={1,2,3}, b={1,2,4} : false`
- ▶ Entspricht: `T[].clone()` beim Kopieren
- ▶ Hier: Wertvergleich von **primitiven Typen** mit `==` möglich
- ▶ Was ist mit **Referenztypen**?

Inhaltlicher Vergleich von Arrays: Zu Fuß

- Referenztypen mit `Objects.equals()` vergleichen

```
55 public static boolean arrayEqualsPoint2DByFoot(  
56     Point2D[] a, Point2D[] b) {  
58     if (a.length != b.length)  
59         return false;  
61     for (int i = 0; i < a.length; i++){  
62         if (!Objects.equals(a[i], b[i]))  
63             return false;  
64     }  
65     return true;  
66 }
```

ArrayEqualsExamples.java

Inhaltlicher Vergleich von Arrays: Zu Fuß

- ▶ Referenztypen mit `Objects.equals()` vergleichen

```
55 public static boolean arrayEqualsPoint2DByFoot(  
56     Point2D[] a, Point2D[] b) {  
58     if (a.length != b.length)  
59         return false;  
61     for (int i = 0; i < a.length; i++){  
62         if (!Objects.equals(a[i], b[i]))  
63             return false;  
64     }  
65     return true;  
66 }
```

`ArrayEqualsExamples.java`

- ▶ Entspricht: tiefer Kopie des Arrays

Inhalt

Arbeiten mit Arrays


Inhaltlicher Vergleich von Arrays mit `Arrays.equals`

Inhaltlicher Vergleich von Arrays über `Arrays.equals`

- ▶ Hilfsmethode `Arrays.equals` implementiert inhaltlichen Vergleich

Inhaltlicher Vergleich von Arrays über `Arrays.equals`

- ▶ Hilfsmethode `Arrays.equals` implementiert inhaltlichen Vergleich
- ▶ Beispiel

```
71  runArrayArraysEqualsExample  
72 Point2D[] triangle = new Point2D[]{  
73     new Point2D(0,0), new Point2D(2,0), new Point2D(1,1)};  
74 Point2D[] triangle2 = new Point2D[]{  
75     new Point2D(0,0), new Point2D(2,0), new Point2D(1,1)};  
76 Point2D[] triangle3 = new Point2D[]{  
77     new Point2D(0,0), new Point2D(2,0), new Point2D(1,2)};  
79 boolean t1EqualsT2 = Arrays.equals(triangle, triangle2);  
80 boolean t1EqualsT3 = Arrays.equals(triangle, triangle3);
```

 `ArrayEqualsExamples.java`

```
Arrays.equals(triangle, triangle2) : true  
Arrays.equals(triangle, triangle3) : false
```

Funktionsweise von ↗ Arrays.equals

- ▶ Funktionsweise von ↗ Arrays.equals

Funktionsweise von ↗ Arrays.equals

- ▶ Funktionsweise von ↗ Arrays.equals
- ▶ Wie bei unserer Zu-Fuß-Implementierung

Funktionsweise von ↗ Arrays.equals

- ▶ Funktionsweise von ↗ Arrays.equals
- ▶ Wie bei unserer Zu-Fuß-Implementierung
 1. Größe vergleichen

Funktionsweise von ↗ Arrays.equals

- ▶ Funktionsweise von ↗ Arrays.equals
- ▶ Wie bei unserer Zu-Fuß-Implementierung
 1. Größe vergleichen
 2. Element für Element vergleichen

Funktionsweise von ↗ Arrays.equals

- ▶ Funktionsweise von ↗ Arrays.equals
- ▶ Wie bei unserer Zu-Fuß-Implementierung
 1. Größe vergleichen
 2. Element für Element vergleichen
 - ▶ Primitive Typen mit ==

Funktionsweise von ↗ Arrays.equals

- ▶ Funktionsweise von ↗ Arrays.equals
- ▶ Wie bei unserer Zu-Fuß-Implementierung
 1. Größe vergleichen
 2. Element für Element vergleichen
 - ▶ Primitive Typen mit ==
 - ▶ Referenztypen mit equals

Arbeiten mit Arrays

Mehrdimensionale Arrays

Mehrdimensionale Arrays


- ▶ Auch über [↗](#) `Arrays.equals`

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Auch über `Arrays.equals` — oder?

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Auch über `Arrays.equals` — oder?


```
88  runArrayTwoDimensionalEqualsExample  
89 int[][] a1 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {6,8,9} };  
90 int[][] a2 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {6,8,9} };  
92 System.out.printf("Arrays.equals(a1,a2) : %b%n",  
93     Arrays.equals(a1,a2));
```

 `ArrayEqualsExamples.java`

```
Arrays.equals(a1,a2) : false
```

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Auch über `Arrays.equals` — oder?

```
88  runArrayTwoDimensionalEqualsExample  
89 int[][] a1 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {6,8,9} };  
90 int[][] a2 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {6,8,9} };  
92 System.out.printf("Arrays.equals(a1,a2) : %b%n",  
93     Arrays.equals(a1,a2));
```


 ArrayEqualsExamples.java

```
Arrays.equals(a1,a2) : false
```

- ▶ Ergebnis: **false** — obwohl beide Arrays **wertgleich** sind!

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Auch über `Arrays.equals` — oder?

```
88  runArrayTwoDimensionalEqualsExample  
89 int[][] a1 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {6,8,9} };  
90 int[][] a2 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {6,8,9} };  
92 System.out.printf("Arrays.equals(a1,a2) : %b%n",  
93     Arrays.equals(a1,a2));
```


 ArrayEqualsExamples.java

```
Arrays.equals(a1,a2) : false
```

- ▶ Ergebnis: **false** — obwohl beide Arrays **wertgleich** sind!
- ▶ Begründung:

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Auch über `Arrays.equals` — oder?

```
88  runArrayTwoDimensionalEqualsExample  
89 int[][] a1 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {6,8,9} };  
90 int[][] a2 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {6,8,9} };  
92 System.out.printf("Arrays.equals(a1,a2) : %b%n",  
93     Arrays.equals(a1,a2));
```


 `ArrayEqualsExamples.java`

```
Arrays.equals(a1,a2) : false
```

- ▶ Ergebnis: **false** — obwohl beide Arrays **wertgleich** sind!
- ▶ Begründung:
 - ▶ `Arrays.equals` ruft `equals` auf den „Zeilen“-Arrays `a1[i].equals(a2[i])` auf

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Auch über `Arrays.equals` — oder?

```
88  runArrayTwoDimensionalEqualsExample  
89 int[][] a1 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {6,8,9} };  
90 int[][] a2 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {6,8,9} };  
92 System.out.printf("Arrays.equals(a1,a2) : %b%n",  
93     Arrays.equals(a1,a2));
```


 `ArrayEqualsExamples.java`

```
Arrays.equals(a1,a2) : false
```

- ▶ Ergebnis: **false** — obwohl beide Arrays **wertgleich** sind!
- ▶ Begründung:
 - ▶ `Arrays.equals` ruft `equals` auf den „Zeilen“-Arrays `a1[i].equals(a2[i])` auf
 - ▶ Aber: `equals` von Array prüft nur **Identität**

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Auch über `Arrays.equals` — oder?

```
88  runArrayTwoDimensionalEqualsExample  
89 int[][] a1 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {6,8,9} };  
90 int[][] a2 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {6,8,9} };  
92 System.out.printf("Arrays.equals(a1,a2) : %b%n",  
93     Arrays.equals(a1,a2));
```


 ArrayEqualsExamples.java

```
Arrays.equals(a1,a2) : false
```

- ▶ Ergebnis: **false** — obwohl beide Arrays **wertgleich** sind!
- ▶ Begründung:
 - ▶ `Arrays.equals` ruft `equals` auf den „Zeilen“-Arrays `a1[i].equals(a2[i])` auf
 - ▶ Aber: `equals` von Array prüft nur **Identität**
 - ▶ `a1[i]` und `a2[i]` sind zwar wertgleich, aber **nicht identisch** (unterschiedliche Instanzen)

Mehrdimensionale Arrays

- Tiefer Vergleich von mehrdimensionalen Arrays über `Arrays.deepEquals()`


```
99  runArrayTwoDimensionalDeepEqualsExample  
100 int[][] a1 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {7,8,9} };  
101 int[][] a2 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {7,8,9} };  
103 System.out.printf("Arrays.deepEquals(a1,a2) : %b%n",  
104     Arrays.deepEquals(a1,a2));
```

 ArrayEqualsExamples.java

```
Arrays.deepEquals(a1,a2) : true
```

Mehrdimensionale Arrays

- Tiefer Vergleich von mehrdimensionalen Arrays über `Arrays.deepEquals()`

```
99  runArrayTwoDimensionalDeepEqualsExample  
100 int[][] a1 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {7,8,9} };  
101 int[][] a2 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {7,8,9} };  
103 System.out.printf("Arrays.deepEquals(a1,a2) : %b%n",  
104     Arrays.deepEquals(a1,a2));
```


 ArrayEqualsExamples.java

```
Arrays.deepEquals(a1,a2) : true
```

- Funktioniert auch mit **mehr Dimensionen** und **Referenztypen**

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Tiefer Vergleich von mehrdimensionalen Arrays über `Arrays.deepEquals()`

```
99  runArrayTwoDimensionalDeepEqualsExample  
100 int[][] a1 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {7,8,9} };  
101 int[][] a2 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {7,8,9} };  
103 System.out.printf("Arrays.deepEquals(a1,a2) : %b%n",  
104     Arrays.deepEquals(a1,a2));
```


 ArrayEqualsExamples.java

```
Arrays.deepEquals(a1,a2) : true
```

- ▶ Funktioniert auch mit **mehr Dimensionen** und **Referenztypen**
- ▶ Funktionsweise:

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Tiefer Vergleich von mehrdimensionalen Arrays über `Arrays.deepEquals()`

```
99  runArrayTwoDimensionalDeepEqualsExample  
100 int[][] a1 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {7,8,9} };  
101 int[][] a2 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {7,8,9} };  
103 System.out.printf("Arrays.deepEquals(a1,a2) : %b%n",  
104     Arrays.deepEquals(a1,a2));
```


 ArrayEqualsExamples.java

```
Arrays.deepEquals(a1,a2) : true
```

- ▶ Funktioniert auch mit **mehr Dimensionen** und **Referenztypen**
- ▶ Funktionsweise:
 - ▶ Prinzipiell wie `Arrays.equals`

Mehrdimensionale Arrays

- ▶ Tiefer Vergleich von mehrdimensionalen Arrays über `Arrays.deepEquals()`

```
99  runArrayTwoDimensionalDeepEqualsExample  
100 int[][] a1 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {7,8,9} };  
101 int[][] a2 = { {1,2,3}, {4,5,6}, {7,8,9} };  
103 System.out.printf("Arrays.deepEquals(a1,a2) : %b%n",  
104     Arrays.deepEquals(a1,a2));
```

`ArrayEqualsExamples.java`

```
Arrays.deepEquals(a1,a2) : true
```

- ▶ Funktioniert auch mit **mehr Dimensionen** und **Referenztypen**
- ▶ Funktionsweise:
 - ▶ Prinzipiell wie `Arrays.equals`
 - ▶ Sind Array-Elemente wieder **Arrays**, wird `deepEquals` **rekursiv** aufgerufen

Inhalt

Arbeiten mit Arrays Zusammenfassung



Zusammenfassung: Vergleich von Arrays

► Wann nimmt man was?

Zusammenfassung: Vergleich von Arrays

- ▶ Wann nimmt man was?
 - ▶ Identität: ==

Zusammenfassung: Vergleich von Arrays

- ▶ Wann nimmt man was?
 - ▶ Identität: `==`
 - ▶ Eindimensionale Arrays: `Arrays.equals`

Zusammenfassung: Vergleich von Arrays

- ▶ Wann nimmt man was?
 - ▶ Identität: `==`
 - ▶ Eindimensionale Arrays: `Arrays.equals`
 - ▶ Mehrdimensionale Arrays: `Arrays.deepEquals`

Zusammenfassung: Vergleich von Arrays

- ▶ Wann nimmt man was?
 - ▶ Identität: `==`
 - ▶ Eindimensionale Arrays: `Arrays.equals`
 - ▶ Mehrdimensionale Arrays: `Arrays.deepEquals`
- ▶ Vorsicht

Zusammenfassung: Vergleich von Arrays

- ▶ Wann nimmt man was?
 - ▶ Identität: `==`
 - ▶ Eindimensionale Arrays: `Arrays.equals`
 - ▶ Mehrdimensionale Arrays: `Arrays.deepEquals`
- ▶ Vorsicht
 - ▶ `T[].equals` prüft nur Identität

Zusammenfassung: Vergleich von Arrays

▶ Wann nimmt man was?

- ▶ Identität: `==`
- ▶ Eindimensionale Arrays: `Arrays.equals`
- ▶ Mehrdimensionale Arrays: `Arrays.deepEquals`

▶ Vorsicht

- ▶ `T[].equals` prüft nur Identität
- ▶ `Arrays.deepEquals` kostet bei tiefen, großen Arrays viel Zeit

Inhalt

Arbeiten mit Arrays

Die Hilfsklasse Arrays

Die Hilfsklasse Arrays

- ▶ Hilfsklasse [Arrays](#) enthält **nützliche Methoden** für Arrays

Die Hilfsklasse Arrays

- ▶ Hilfsklasse `Arrays` enthält **nützliche Methoden** für Arrays
 - ▶ `binarySearch` — Binärsuche in sortierten Arrays (in $\mathcal{O}(\log n)$)

Die Hilfsklasse Arrays

- ▶ Hilfsklasse `Arrays` enthält **nützliche Methoden** für Arrays
 - ▶ `binarySearch` — Binärsuche in sortierten Arrays (in $\mathcal{O}(\log n)$)
 - ▶ `compare` — lexikographischer Vergleich von Arrays (vgl. `String.compareTo`)

Die Hilfsklasse Arrays

- ▶ Hilfsklasse `Arrays` enthält **nützliche Methoden** für Arrays
 - ▶ `binarySearch` — Binärsuche in sortierten Arrays (in $\mathcal{O}(\log n)$)
 - ▶ `compare` — lexikographischer Vergleich von Arrays (vgl. `String.compareTo`)
 - ▶ `copyOf/copyOfRange` — kopieren von Arrays

Die Hilfsklasse Arrays

- ▶ Hilfsklasse `Arrays` enthält **nützliche Methoden** für Arrays
 - ▶ `binarySearch` — Binärsuche in sortierten Arrays (in $\mathcal{O}(\log n)$)
 - ▶ `compare` — lexikographischer Vergleich von Arrays (vgl. `String.compareTo`)
 - ▶ `copyOf/copyOfRange` — kopieren von Arrays
 - ▶ `equals/deepEquals` — vergleichen von Arrays

Die Hilfsklasse Arrays

- ▶ Hilfsklasse `Arrays` enthält **nützliche Methoden** für Arrays
 - ▶ `binarySearch` — Binärsuche in sortierten Arrays (in $\mathcal{O}(\log n)$)
 - ▶ `compare` — lexikographischer Vergleich von Arrays (vgl. `String.compareTo`)
 - ▶ `copyOf/copyOfRange` — kopieren von Arrays
 - ▶ `equals/deepEquals` — vergleichen von Arrays
 - ▶ `fill` — belegen von Arrays mit Werten

Die Hilfsklasse Arrays

- ▶ Hilfsklasse `Arrays` enthält **nützliche Methoden** für Arrays
 - ▶ `binarySearch` — Binärsuche in sortierten Arrays (in $\mathcal{O}(\log n)$)
 - ▶ `compare` — lexikographischer Vergleich von Arrays (vgl. `String.compareTo`)
 - ▶ `copyOf/copyOfRange` — kopieren von Arrays
 - ▶ `equals/deepEquals` — vergleichen von Arrays
 - ▶ `fill` — belegen von Arrays mit Werten
 - ▶ `hashCode` — Hashwerte von Arrays berechnen

Die Hilfsklasse Arrays

- ▶ Hilfsklasse `Arrays` enthält **nützliche Methoden** für Arrays
 - ▶ `binarySearch` — Binärsuche in sortierten Arrays (in $\mathcal{O}(\log n)$)
 - ▶ `compare` — lexikographischer Vergleich von Arrays (vgl. `String.compareTo`)
 - ▶ `copyOf/copyOfRange` — kopieren von Arrays
 - ▶ `equals/deepEquals` — vergleichen von Arrays
 - ▶ `fill` — belegen von Arrays mit Werten
 - ▶ `hashCode` — Hashwerte von Arrays berechnen
 - ▶ `mismatch` — suchen des ersten Unterschied in zwei Arrays

Die Hilfsklasse Arrays

- ▶ Hilfsklasse `Arrays` enthält **nützliche Methoden** für Arrays
 - ▶ `binarySearch` — Binärsuche in sortierten Arrays (in $\mathcal{O}(\log n)$)
 - ▶ `compare` — lexikographischer Vergleich von Arrays (vgl. `String.compareTo`)
 - ▶ `copyOf/copyOfRange` — kopieren von Arrays
 - ▶ `equals/deepEquals` — vergleichen von Arrays
 - ▶ `fill` — belegen von Arrays mit Werten
 - ▶ `hashCode` — Hashwerte von Arrays berechnen
 - ▶ `mismatch` — suchen des ersten Unterschied in zwei Arrays
 - ▶ `parallelPrefix/SetAll/Sort` — paralleles Aggregieren/Initialisieren/Sortieren

Die Hilfsklasse Arrays

- ▶ Hilfsklasse `Arrays` enthält **nützliche Methoden** für Arrays
 - ▶ `binarySearch` — Binärsuche in sortierten Arrays (in $\mathcal{O}(\log n)$)
 - ▶ `compare` — lexikographischer Vergleich von Arrays (vgl. `String.compareTo`)
 - ▶ `copyOf/copyOfRange` — kopieren von Arrays
 - ▶ `equals/deepEquals` — vergleichen von Arrays
 - ▶ `fill` — belegen von Arrays mit Werten
 - ▶ `hashCode` — Hashwerte von Arrays berechnen
 - ▶ `mismatch` — suchen des ersten Unterschied in zwei Arrays
 - ▶ `parallelPrefix/SetAll/Sort` — paralleles Aggregieren/Initialisieren/Sortieren
 - ▶ `stream` — umwandeln in Streams (s. Programmieren III)

Die Hilfsklasse Arrays

- ▶ Hilfsklasse `Arrays` enthält **nützliche Methoden** für Arrays
 - ▶ `binarySearch` — Binärsuche in sortierten Arrays (in $\mathcal{O}(\log n)$)
 - ▶ `compare` — lexikographischer Vergleich von Arrays (vgl. `String.compareTo`)
 - ▶ `copyOf/copyOfRange` — kopieren von Arrays
 - ▶ `equals/deepEquals` — vergleichen von Arrays
 - ▶ `fill` — belegen von Arrays mit Werten
 - ▶ `hashCode` — Hashwerte von Arrays berechnen
 - ▶ `mismatch` — suchen des ersten Unterschied in zwei Arrays
 - ▶ `parallelPrefix/SetAll/Sort` — paralleles Aggregieren/Initialisieren/Sortieren
 - ▶ `stream` — umwandeln in Streams (s. Programmieren III)
 - ▶ `sort` — sortieren von Arrays

Die Hilfsklasse Arrays

- ▶ Hilfsklasse `Arrays` enthält **nützliche Methoden** für Arrays
 - ▶ `binarySearch` — Binärsuche in sortierten Arrays (in $\mathcal{O}(\log n)$)
 - ▶ `compare` — lexikographischer Vergleich von Arrays (vgl. `String.compareTo`)
 - ▶ `copyOf/copyOfRange` — kopieren von Arrays
 - ▶ `equals/deepEquals` — vergleichen von Arrays
 - ▶ `fill` — belegen von Arrays mit Werten
 - ▶ `hashCode` — Hashwerte von Arrays berechnen
 - ▶ `mismatch` — suchen des ersten Unterschied in zwei Arrays
 - ▶ `parallelPrefix/SetAll/Sort` — paralleles Aggregieren/Initialisieren/Sortieren
 - ▶ `stream` — umwandeln in Streams (s. Programmieren III)
 - ▶ `sort` — sortieren von Arrays
 - ▶ `toString` — umwandeln in String