

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	3
1.1	Einfache Programme	3
2	Eigenschaften zur Sprache	5
2.1	Paradigmen	10
2.2	Operationen sind Objekte	11
2.3	Varablendeklarationen	12
2.4	if/else und while	13
2.5	for-Schleife	13
2.6	try-catch, throw und finally	13
2.7	Enumerations	14
2.8	Linearisierung der Objekthierarchie	14
3	Ausdrücke und Funktionen	16
3.1	Funktionen	16
3.1.1	Verschachtelte Funktionen und Parameter	16
3.1.2	Parameter	17
3.1.3	Callback	17
3.1.4	Anonyme Funktionen	18
3.2	Schwanzrekursion	18
3.3	Currying	19
4	Klassen und Objekte	20
4.1	Klassen	22
4.2	Klassenimport	22
4.3	Klassenhierarchie	22
4.4	Overriding	23
4.5	Abstraktion	23
4.6	Companion Objekte	24
4.7	Komposition	25
4.8	Dekomposition	26
4.9	Case-Klassen	27
4.10	Pattern Matching	28
4.11	traits	29
5	Generische Typen und Methoden	31
5.1	Tuples	32
6	Listen	33
6.1	List[T]	33
6.2	Transformation	34
6.3	Tupel	36
6.4	Map[K,V]	37
7	Funktionen	38
7.1	Partielle Anwendungen	38
7.2	Typparameter	39

7.3 Funktionen in Container	39
8 Pattern-Matching	40
9 Varianz	42
9.1 Varianzregeln	42
9.2 Invariante Parametertypen	42
9.3 Kovariante Parametertypen	42
10 FP in Scala	43
10.1 Was FP ist	43
10.2 FP in Scala	43
10.3 Tail Calls und Tail-Call Optimierung	43
10.4 Funktionale Datenstrukturen	44
10.5 Traversieren, Mapping, Filtering, Folding und Reducing	44
10.6 Pattern Matching	45
10.7 Partielle Funktionen	45
10.8 Currying	46
10.9 Implicits	46
10.10 Lazy Vals	47
11 Scala Typsystem	48
11.1 Parametrisierte Typen	48
11.2 Typen Bounds	48
11.3 Nothing und Null	48
12 Fragen	48
12.1 Temporäres für DA	49
12.1.1 Statische versus Dynamisch typisierte Sprachen	49
12.1.2 Typinferenz	49
13 Sachen für MT	49

1 Einführung

- **Kompilierung:** `scalac`¹ bzw. `fsc`²
- **Ausführung:**³ `scala`
- **Interpreter:** nur `scala` in Konsole eingeben

1.1 Einfache Programme

- Hello Helex:

```
1 object HelloWorld {  
  
    def main(args: Array[String]) = {  
        println("Hello Helex!");  
5    }  
}  
  
// kuerzer durch Verwendung des Mixins  
9 object HelloWorld extends Application {  
    println("Hello Helex!");  
}
```

⇒ Datei muss wie das Objekt heißen, damit es ausgeführt werden kann

- Zahlen:

```
for {i <- 1 to 10  
    j <- 1 to 10}  
    println(i * j)
```

- ein Programm, dass ein String in Int parsed und dabei alle Zahlen der Eingabe aufsummiert:

```
1 import scala.io._  
  
def toInt(in: String): Option[Int] =  
    try {  
5        Some(Integer.parseInt(in.trim))  
    } catch {  
        case e: NumberFormatException => None  
    }  
  
9  
def sum(in: Seq[String]) = {  
    val ints = in.flatMap(s => toInt(s))
```

¹Resultat sind JVM Klassen-Dateien, welche man in JARs packen kann, hierbei wird jedoch class, trait od. object-Definition verlangt

²schnellere Kompilierung

³Programm wird kompiliert u. danach gleich ausgeführt

```

    ints.foldLeft(0)((a,b) => a + b)
13 }

println("Enter some numbers and press ctrl-D")

17 val input = Source.fromInputStream(System.in)

    val lines = input.getLines().collect

21 println("Sum "+sum(lines))

```

– *Option*:

- * *Option* ist Container, der *Null* (dann ist *None*) od. ein Element dann ist *Some(theElement)* enthält
- * durch *Option* verhindert man *null Pointer Exceptions*
 ⇒ gut wenn man Business-Logik schreibt und diesen Fall nicht in jeder Abfrage, sondern einfach am Ergebnistyp der Funktion festlegt⁴
- * Parsing des Strings: sollte eben keine Zahl eingegeben werden, so wird keine Exception geworfen, sondern die Ausgabe einfach auf *None* gemappt

– *sum*

- * in der Methode *sum* definieren wir keinen return-Wert
- * *in* Parameter ist vom Typ *Seq*⁵, was ein *trait*⁶ ist
- * *traits*⁷ können implementierte Methoden beinhalten u. sind am Besten mit mixins aus Ruby zu vergleichen
- * mit *flatMap* ruft die Methode *toInt* für jedes Element der Sequenz in *in* auf
- * mit *s => toInt(s)* definieren wir eine anonyme Funktion, die einen einzelnen Parameter *s* nimmt u. diesen an die Funktion *toInt* weitergibt
- * *foldLeft*⁸ nimmt einen einzelnen Parameter als *seed* u. und schreibt das Ergebnis der inneren Funktion an diesen *seed* zurück. Dabei wird der *seed* solange weiter ↑, bis alle Elemente der Sequenz durchlaufen wurden

⁴denke an Adminbill aus *pictrs*

⁵*Seq* ist *supertrait* von *Array*, *List* u. andere *Collections*

⁶denke Interface aus Java

⁷*traits* beheben das Diamanten-Prob. der multiplen Vererbung, da eine Klasse beliebig viele *traits* haben

⁸kann man gut verwenden, wenn man die Werte einer Sequenz aufsummieren will

2 Eigenschaften zur Sprache

- Wofü Scala geeignet ist: *language ideal for today's scalable, distributed, component-based applications that support concurrency and distribution*
- **Merke:** *Is a statically typed⁹, mixed-paradigm, JVM language with a succinct, elegant, and flexible syntax, a sophisticated type system, and idioms that promote scalability from small, interpreted scripts to large, sophisticated applications.*
- Programmiersprachen für Softwarekomponenten müssen **skalierbar** sein ⇒ Konzentration bei Scala auf Abstraktion, Komposition und Dekomposition
- skalierbare Unterstützung für Komponenten kann nur erreicht werden, wenn OOP generalisiert und mit funktionalen Aspekten (FP) einer Programmiersprache vereinigt werden
- Scala arbeitet gut mit Java und C# zusammen
- Typsystem von Scala hat folgende Vorteile:
 1. Abstrakte Typdefinitionen und vom Pfad abhängige Typen¹⁰ unterstützen
 2. modulare mixing Komposition
 3. *views*¹¹
- Scala Klassen u. Objekte können von Java-Sachen erben u. Java- Interfaces implementieren ⇒ man kann Scala-Code in einem Java-Framework¹² verwenden
- **high-order functions:** sind Funktionen, die Funktionen als Argumente nehmen od. Funktionen als Ergebnis zurückliefern u. diese werden von Scala unterstützt
- **scope** verschachtelte Funktionen können auf alle Parameter u. lokalen Variablen innerhalb ihrer Umgebung zugreifen
- Funktionen-Def mit nur einer Zeile benötigen keine geschweiften Klammern
- **id: type**-Syntax wird von Scala verwendet
- **unit** wird statt void in Scala verwendet
- Scala hat eine Darstellung von Javas void, nämlich Unit¹³
- alle Kontrollstrukturen von Java sind auch in Scala¹⁴ vorhanden
- in Scala hat alles einen öffentlichen Zugriff, es sein denn es wird anders definiert
- **Klassen mit Argumenten:** Argumente dienen als Konstruktoren für die Klasse

⁹der Typ einer Variable ist für die gesamte Lebenszeit der Variable fest

¹⁰"vObj calculus"

¹¹ermöglichen Komponenten-Adaption in einem modularen Weg

¹²wicket

¹³kann man explizit zurückgeben, wenn man einfach () beim Returnwert einer Funktion hinschreibt

¹⁴for-Schleifen wurde stark vereinfacht :)

```

class Succ(n: Nat){
  def isZero: boolean = false
3  def pred: Nat = n
  override def toString: String = "Succ("+n+")"

```

- Scala-Objekt ist Instanz einer Klasse u. kann deswegen als Parameter von Methoden agieren kann
- Klassen, Objekte u. *traits*¹⁵ können innere Klassen, Objekte u. traits haben, welche Zugriff auf *private* Methoden, Variablen und so weiter haben
- die Import-Methode kann innerhalb von Blöcken verwendet werden ⇒ können dadurch feingranular den scope festlegen
- Scala ist statisch typisiert
- **Nothing**: eine Methode mit diesen Rückgabewert, wird normalerweise niemals laufen
- **Any** ist die Mutter aller Klassen in Scala
- **AnyRef** bedeutet dasselbe wie Javas Object, jedoch mit den Unterschied, dass mit == die inhaltliche Gleichheit von Objekten gemeint ist - will man die Referenz von Objekten beurteilen, dann nimmt man lieber die Methode eq
- der return-Wert von Funktionen ist per default die letzte Zeile einer Methode¹⁶
- **call-by name** kann man in Scala durch => für Funktionsaufrufe anfordern:

```

def nano()= {
  println("Dwarf Warriors:")
  12
4 }

def delayed(t: => Long) = {
  println("Delayed method")
8  println("Count: " + t)
}

def notDelayed(t: Long) = {
12  println("not delayed method")
    println("Count: " + t)
}

16 delayed(nano)

/*

```

¹⁵um es in Java-Sprache auszudrücken sind *traits* Interfaces mit einer Superklasse, die nicht-abstrakte Methoden beinhalten dürfen

¹⁶man kann aber auch explizit return angeben

```

20     Delayed method
    Getting nano
    Count: 12
    */

24 notDelayed(nano)
    /*
    Getting nano
    not delayed method
28     Count: 12
    */

```

⇒ es kommen verschiedene Zeiten heraus ⇒ in *delayed* wird bereits reingegangen bevor *nano* aufgerufen wird und somit wird *nano* zweimal aufgerufen

- [B >: T] heißt, dass B mindestens von derselben Klasse wie T
- **impliziten Konversion:** man fügt einer eigentlichen als `final` deklarierten Klasse noch zusätzliche Methoden hinzu¹⁷
- Scala ist FP, d.h. in dem Sinne, dass jede Funktion einen Wert hat
- Scala ist statisch Typisiert u. das Typsystem unterstützt:
 - **generische Klassen**
 - **Varianz**-Annotationen
 - obere u. untere Schranken für Typen
 - *compound types*
 - polymorphe Methoden
 - Scala ist erweiterbar: man kann leicht neue Sprachkonstrukte zur Sprache ergänzen
- Scala kompiliert in normalen Java Bytecode
- Scala arbeitet gut mit Java u. .NET an
- jede Java Klasse kann als eine normale Scala-Klasse verwendet werden ⇒ deswegen sind alle Java-Bibos auch direkt in Scala verwendbar
- gewöhnlicher Java-Code ist kein valider Scala-Code, aber wenn der Java-Code einmal kompiliert wurde, dann kann er vom Scala-Code verwendet werden
- Scala behandelt das auftauchen von Bezeichnern zwischen zwei Ausdrücken als Methodenaufruf
- Scala läuft wie Java auf derselben JVM u. sie teilen sich deshalb den gleichen Garbage-Collector
 - auf Java Bytecode kann Scala:
 - * Objekte instanziiieren

¹⁷einfach `implicit` vor Methodendef schreiben

- * Methoden aufrufen
 - * exceptions werfen/abfangen
 - * Klassen erweitern
 - * Interfaces implementieren
- Java-Klassen als Mixins, wenn diese als Quellcode vorhanden sind
- Java “locking u. concurrency model” wird unterstützt, wird aber normalerweise von Scala gewrapped
- Imports sind wie in Java, nur mit mehr Features (denke ans Alias) u. imports können allen Stellen des Programms gemacht werden
- wenn Typen offensichtlich sind, dann muss man diese nicht angeben, kann aber zu bösen Fehlern führen
- Generics¹⁸:
 - Klassen u. traits können generisch gemacht werden
 - via *Typparameter* (Nonvariant, Covariant, Contravariant)
 - obere u. untere Schranken
- Scala erlaubt die Definition von parameterlosen Methoden u. jedesmal wird so eine Funktion aufgerufen, wenn dessen Name verwendet wird
- FP Eigenschaften: *Higher-order functions*; *Function closure support*; Rekursion als *flow control*; *pure Funktionen* ⇒ keine Seiteneffekte¹⁹; *Pattern Matching*
- immutable `val` müssen initialisiert werden!
- Klassen können überall in einem Programm auftauchen: top-level, innerhalb von anderen Klassen (*inner classes*), innerhalb von Codeblöcken (*local classes*) u. innerhalb von Ausdrücken (*anonymous classes*) ⇒ analog gilt das für Funktionen in Scala, nur das Funktionen nicht als Top-Level deklariert werden können
- Scala ist eine stark typisierte Sprache: *class types*, *variant class type parameters*, *virtual types*, *qualified class types*, *compound types*²⁰, *singleton types*²¹, *explicit self types*²²
- Scala unterstützt *Symbole* aus Ruby
- `null` gibts in Scala, aber ab in die Tonne damit u. besser `Option` verwenden
- wenn man **final** vor Klassen od. traits schreibt, dann verhindert man, dass davon Klassen abgeleitet werden können
- **super** ist analog zu `this`, aber es bindet an die Elternklasse
- **this** wie ein Objekt auf sich alleine zeigt
- das `$` verwendet Scala intern für irgendwas, also ebenso wie die keywords nicht als Variablennamen verwenden

¹⁸statt Generics sagt man in Scala zu dynamischen Datentypen von Funktionen *parameterized types*

¹⁹viele Datenstrukturen sind immutable, mit `val` sind immutable u. mit `var` sind mutable

²⁰kann man festlegen, dass ein Wert eine Instanz von einer Liste von Klassen ist

²¹für Typen gibt es genau einen Wert

²²sind Annotationen, die den Typ einer aktuellen Instanz einer Klasse festlegen

- Scala-Konvention: Klammern bei Methodenaufrufen vermeiden, wenn diese keine Seiteneffekte verursachen

- **Generatoren:**

```

val clans = List("Eshin", "Test", 2)
2
// one not so real generator
for(i <- clans
  if clans.contains("Eshin")
6 ) println("Skaven!")

// a real generator
for(j <- clans
10   if j == "Eshin"
) println("Skaven are here")

```

der *left-arrow* Operator wird eben Generator genannt, der er die einzelnen Elemente aus der Collection generiert

- der `=>` Operator gibt an, dass aktuelle Argumente für diesen Parameter unausgewertet übergeben werden.

die Argumente einer solchen Funktion werden jedesmal ausgewertet, wenn der formale Parameter erwähnt wird

```

def && (n: => Bool): Bool = this
def || (n: => Bool): Bool = n

```

- die Behandlung von Variablenzugriffen als Methodenaufrufen ermöglicht es in Scala **properties** zu definieren. Im folgenden Beispiel wird die Eigenschaft *degree* definiert, welche nur einen Wert entspricht, der größer od. gleich -273 ist

```

class Celsius {
2   private var d: int = 0
    def degree: int = d
    def degree_=(x: int): unit = if (x >= -273) d = x
}

```

- für jede Variable **var** `x: T` definiert Scala die folgenden *setter* und *getter* Methoden:

```

def x: T
def x_=(newval: T): unit

```

diese Methoden referenzieren und updaten die entsprechende Speicherzelle für die Variable, welche nicht direkt durch Scala-Programme beeinflussbar ist

- Kommentare:

```

/*

```

```

2  multiline
  */

  // single line

6  /*
   this is outer comment
   */
10 inner comment
   */
   a
  */

```

- **def** wird zur Festlegung von Funktionen verwendet
- **Array Typen** werden `Array[T]` geschrieben u. **Array-Zugriffe** werden mit `a(i)` statt `a[i]` geschrieben
- Scala unterscheidet nicht zwischen Identifier u. Operatorennamen, d.h. `xs filter (pivot >)` ist äquivalent zu `xs.filter(pivot >)`
- alle Funktionen haben die `apply`-Methode, welche die Funktion ausführen
- **Option[T]**
 - ist Alternative zu Javas `null`
 - `Option` hat nur die Werte `Some[T]` od. `None` haben
 - `None` ist ein Objekt u. in einem Scala Programm gibt es nur eine Instanz von `None`
- alle `AnyVal` Instanzen sind immutable u. alle `AnyValue` Typen sind *abstract final*
- Nerdwissen:
 - das sogenannte **Predef Objekt** lädt automatisch wichtige Sachen in ein Scala Programm
 - Objekte werden automatisch und *lazy* zur Laufzeit instanziiert
 - Typahierarchieübersicht siehe Odersky-Paper

2.1 Paradigmen

①. OOP-Paradigma

- alles ist ein Objekt
- Scala hat die typischen Mechanismen von OOP, aber ergänzt das ganze noch durch *traits, mixin composition*
- es gibt keine primitiven Datentypen wie in Java, anstelle sind alle numerischen Typen Objekte
- Scala unterstützt *singleton object construct*

②. FP-Paradigma

- FP sind gut für Design-Probs wie *concurrency*, da pure FP keine Δ Zustände erlaubt²³
- in puren FP kommunizieren Programme durch den Autausch von nebenläufigen autonomen Prozessen \Rightarrow Scala unterstützt das durch seine *Actors Library*, aber es unterstützt auch veränderliche Elemente, wenn man das will
- Funktionen sind *first class*²⁴ u. Scala bietet *closures*²⁵

③. Skalierbarkeit²⁶ wird durch folgende Sachen gewährleistet:

1. explizite *self types*
2. abstrakte *type members* u. *generics*
3. verschachtelte Klassen
4. *mixin* Komposition durch Verwendung von *traits*

④. Performanz

- da Scala ja auf der JVM läuft, unterstützt auch die ganzen dafür entwickelten Optimierungsmethoden (Profiler, verteilter Cache, Clustering)

2.2 Operationen sind Objekte

Methoden sind funktionale Werte

- betrachten die folgende Funktion, welche überprüft, ob ein Array ein Element mit einer bestimmten Eigenschaft (Prädikat) hat:

```
// exist an element in xs with property p?  
def exists[T](xs: Array[T], p: T => boolean) = {  
  3   var i: int = 0  
      while (i < xs.length && !p(xs(i))) i = i + 1  
      i < xs.length  
}  
7  
def forall[T](xs: Array[T], p: T => boolean) = {  
  // nested function  
  def not_p(x: T) = !p(x)  
  11 !exists(xs, not_p)
```

²³um Synchronisation muss man sich nicht kümmern

²⁴d.h. sie können an Variablen, an andere Funktionen usw. ähnlich wie Werte übergeben werden

²⁵bezeichnet man eine Programmfunktion, die beim Aufruf einen Teil ihres vorherigen Aufrufkontexts reproduziert, selbst wenn dieser Kontext außerhalb der Funktion schon nicht mehr existiert \Rightarrow sind ein mächtiges Werkzeug zur Abstraktion

²⁶es wurde designed, um von kleinen, interpretierten Skripten zu großen, verteilten Anwendungen zu skalieren

```

    }

    // shorter and eleganter than forAll (works with anonymous function)
15 def forallAnonymous[T](xs: Array[T], p: T => boolean) =
    ! exists (xs, (x: T) => !p(x))

```

- der Elementtyp des Arrays ist beliebig, wird durch den Parameter [T] angegeben der exists-Methode angegeben
- die zu testende Eigenschaft ist beliebig u. dies wird durch den Parameter *p* der exists-Methode repräsentiert
- der Typ von *p* ist der *Funktionstyp* $T \Rightarrow \text{boolean}$, welche als Werte alle Funktionen mit der Domäne *T* und den Bereich von *boolean* hat
- Funktionsparameter können wie normale Funktionen angewendet werden (siehe im *p* in while-Schleife)
- mithilfe der obigen Funktion können wir eine Funktion *forall* via Doppelnegation erstellen: Ein Prädikat gilt für alle Elemente eines Arrays, wenn es kein Argument gibt, dass nicht die Eigenschaft des Prädikats erfüllt
 - * *forall* definiert eine **geschachtelte Funktion** *not_p*, welche den Parameter *p* negiert
 - * *forallAnonymous*: hier definiert $(x : T) \Rightarrow !p(x)$ ein anonyme Funktion, die alle Parameter vom Typ *T* nach $!p(x)$
- wenn Methoden Werte sind u. Werte Objekte, dann folgt, dass Methoden selbst Werte sind

Funktionen verfeinern

- da FunktionsTypen in Scala Klassen sind, kann man Sie in Unterklassen weiter verfeinern
- Klasse `Array[T]` erbt von der Funktion `Function1[int, T]` u. fügt Methoden für Array-Update, Array-Länge usw. hinzu

```

class Array[T] extends Function1[int, T] with Seq[T]
  def apply(index: int): T = ...
  def update(index: int, elem: T): unit = ...
4  def length: int = ...

```

2.3 Variablendeklarationen

- werde wie Methoden definiert beginne aber mit einen der folgenden *keywords*:
 - var** : können ihren Wert Δ (genauso wie Variablen in Java)
 - val** : definiert nur Werte \Rightarrow *read only*
 - lazy val** : wird erst dann zugewiesen, wenn die Variable verwendet wird

2.4 if/else und while

- if/else wird eher selten verwendet u. verhalten sich eher wie der Ternary-Operator; while-Schleifen sind ebenso effizient wie Rekursion²⁷

```
if (exp) println("yes")

// ternary + if else
4 val i: Int = if (exp) 1 else 2

// while
while (exp) println("Working...")
8 while (exp) {
    println("Working...")
}
```

- das Ergebnis von if u. while ist immer Unit

2.5 for-Schleife

- einfache Variante ist wie in Java:

```
1 for {i <- 1 to 3} println(i)
```

- verschachtelte Variante:

```
for {i <- 1 to 3
    j <- 1 to 3} println(i * j)
```

- in for-Schleifen kann man auch guards packen:

```
def isOdd(in: Int) = in % 2 == 1
2 for {i <- 1 to 5 if isOdd(i)} println(i)
```

2.6 try-catch, throw und finally

- throws bzw. try/finally funzt wie in Java:

```
throw new Exception("Working...")
2
try {
    throw new Exception("Working...")
} finally {
6     println("This will always be printed")
}
```

²⁷beachte hierbei die *tail-rekursion* bei funktionalen Sprachen

- try/catch ist anders:
 - es gibt immer ein einen Wert zurück
 - es weist einen default Wert zu, sobald alle anderen Tests durchgefallen sind

```

1  try {
    file.write(stuff)
  } catch {
    case e: java.io.IOException => // handle IO Exception
5   case n: NullPointerException => // handle null pointer
  }

```

2.7 Enumerations

Einfach Klassen von Enumeration erben lassen u. es ist dann keine besondere Notation für die Elemente der Aufzählung nötig

```

object Breed extends Enumeration {
2   val moulder = Value("Master Moulders")
   val pestilens = Value("Biological Weapon")
   val eshin = Value("Assassins")
   val skyre = Value("Gatling Gun and Warpstone")
6   val khazad = Value("Great race in Warhammer")
}

for (breed <- Breed) println(breed.id + "\t" + breed)

10 // print just the molders :)
   println("\nJust Moulders:")
   Breed.filter(_.toString.endsWith("Moulders")).foreach(println)

```

2.8 Linearisierung der Objekthierarchie

betrachte folgendes Bsp.:

```

class C1 {
2   def m = List("C1")
}

trait T1 extends C1 {
6   override def m = { "T1" :: super.m }
}

trait T2 extends C1 {
10  override def m = { "T2" :: super.m }
}

trait T3 extends C1 {

```

```

14  override def m = { "T3" :: super.m }
    }

    class C2 extends T1 with T2 with T3 {
18  override def m = { "C2" :: super.m }
    }

    val c2 = new C2
22  println(c2.m)

    // List(C2, T3, T2, T1, C1)

26
    class C1 {
        def m(previous: String) = List("C1"+previous+"")
    }
30  trait T1 extends C1 {
        override def m(p: String) = { "T1" :: super.m("T1") }
    }
    trait T2 extends C1 {
34  override def m(p: String) = { "T2" :: super.m("T2") }
    }
    trait T3 extends C1 {
        override def m(p: String) = { "T3" :: super.m("T3") }
38  }
    class C2 extends T1 with T2 with T3 {
        override def m(p: String) = { "C2" :: super.m("C2") }
    }
42  val c2 = new C2
    println(c2.m(""))

    // List(C2, T3, T2, T1, C1(T1))
46  // haetten eigentlich mit C1(T3) gerechnet

```

hier ist der Linearisierungsalgo, den Scala verwendet:

1. Put the actual type of the instance as the first element.
2. Starting with the rightmost parent type and working left, compute the linearization of each type, appending its linearization to the cumulative linearization. (Ignore ScalaObject, AnyRef, and Any for now.)
3. Working from left to right, remove any type if it appears again to the right of the current position.
4. Append ScalaObject, AnyRef, and Any.

3 Ausdrücke und Funktionen

- Unterschied zwischen `def x = e` u. `val x = e`:
 - `def` - hier wird `e` nicht ausgewertet, sondern erst, wenn `x` verwendet wird
 - `val` - hier wird `e` sofort ausgewertet²⁸
- Frage: Wie werden Ausdrücke ausgewertet?
 - schnappe die die am meisten links stehende Operation
 - werte die Operanden aus
 - verwende die Operation entsprechend mit den Werten der Operanden

3.1 Funktionen

- Funktionen können in Scala Symbole wie `+`, `-`, `*`, `and`, `?` enthalten
- Funktionen können die folgende Form haben: `Function[A, B]`, wobei `A` der Parametertyp u. `B` der Rückgabewert ist
⇒ andere Schreibweise für `Function[A, B]`:

`A => B`

- Funktion, welche andere Funktionen als Parameter nehmen werden *high-order* Funktionen genannt
- falls man eine Variable Liste an Parametern haben möchte, dann muss `*` in die Parameterliste einer Funktionsdef setzen:

```
def largest(as: Int*): Int = as.reduceLeft((a,b) => a max b)
```

- man kann auch Schranken für Typen definieren. Im folgenden Beispiel müssen alle Typen vom Typ `Number` od. von einer Subklasse von `Number` sein:

```
def sum[T <: Number](as: T*): Double = as.foldLeft(0d)(_ + _.doubleValue)
```

3.1.1 Verschachtelte Funktionen und Parameter

- ```
def factorial(i: Int): Int = {
 def fact(i: Int, accumulator: Int): Int = {
3 if (i <= 1)
 accumulator
 else
 fact(i - 1, i * accumulator)
7 }
 fact(i, 1)
}
```

---

<sup>28</sup>sobald man `x` verwendet, ist der Ausdruck `e` bereits vorhanden



fact kann man nur innerhalb des Scopes von factorial aufrufen, sonst kommt es zu einem Compilerfehler.

- weitergabe von Parametern innerhalb verschachtelten Funktionen:

---

```
def countTo(n: Int): Unit = {
 2 def count(i: Int): Unit = {
 if (i <= n) {
 println(i)
 count(i + 1)
 }
 6 }
 }
 count(1)
 }
 10 countTo(5)
```

---

### 3.1.2 Parameter

- Funktionsparameter werden immer von Klammern eingeschlossen

**call-by-value** : Vorteil ist Vermeidung der wiederholten Auswertung von Argumenten

**call-by-name** : hat den Vorteil, dass es die Parameter nicht auswertet, sofern sie nicht in der Funktion verwendet werden

call-by-value ist effizienter als call-by-name, aber call-by-value kann in  $\infty$ -loops geraten

- Scala benutzt per Def. call-by-value, aber kann auf call-by-name wechseln durch Voranstellung von `=>`:

---

```
1 def loop: Int = loop

def constOne(x: Int, y: => Int) = 1

5 constOne(1, loop) // 1
 constOne(loop, 1) // infy loop
```

---

### 3.1.3 Callback

Fkt. mit callback Fkt. haben folgende Syntax: `() => UNIT` und ist eine Funktion, die keine Parameter u. kein return-Wert hat

---

```
2 def oncePerSecond(callback: () => Unit) {
 // danger, it's an endless loop :)
 while (true) { callback(); Thread.sleep(10) }
 }
6
```

```
def timeFlies() {
 println("The dwarfs will pass away ...")
}
```

10

```
oncePerSecond(timeFlies) // start for 10 seconds the thread
```

---

### 3.1.4 Anonyme Funktionen

- doof, wenn man Funktionen einen Namen geben muss, wenn man sie nur einmal verwenden  $\Rightarrow$  hierfür sind anonyme Funktionen da :)
- die Anwesenheit von anonymen Funktion wird durch die Syntax:  $\Rightarrow$  gemacht

```
object Timer {
 def oncePerSecond(callback: () => Unit) {
 while (true) { callback(); Thread.sleep(1000) }
4 }
 def main(args: Array[String]) {
 oncePerSecond(() =>
 println("time to fly anonymous ..."))
8 }
}
```

---

## 3.2 Schwanzrekursion

```
def gcd(a: Int, b: Int): Int = if (b == 0) a else gcd(b, a % b)
```

---

```
def factorial(n: Int): Int = if (n == 0) 1 else n * factorial(n-1)
```

---

- gcd hat immer dieselbe Form, während bei factorial immer noch ein multiplikativer Faktor hinkommt
- bei Faktorial werden für die Multiplikatoren stets ein neuer Stack-Frame angelegt u. es braucht deshalb Platz proportional der Eingabe  $\Rightarrow$  ist deswegen keine Schwanzrekursion

$\Rightarrow$  im folgenden Code wird nun gezeigt, wie man Schwanzrekursion erzeugen kann:

```
def factorial(i: Int): Int = {
 def fact(i: Int, accumulator: Int): Int = {
3 if (i <= 1)
 accumulator
 else
 fact(i - 1, i * accumulator)
7 }
 fact(i, 1)
}
```

```
}
```

---

### 3.3 Currying

- betrachten `sum`, bei der man die Grenzen `a` u. `b` nicht mehr angeben muss

---

```
def sum(f: Int => Int): (Int, Int) => Int = {
2 def sumF(a: Int, b: Int): Int =
 if (a > b) 0 else f(a) + sumF(a + 1, b)
 sumF
}
```

```
6 // nun kann man folgendes definieren
def sumSquares = sum(x => x * x)
```

---

- wir werden nun Funktionen, die Funktionen zurückgegeben, behandelt?

---

```
sum(x => x * x)(1, 10)
```

---

hier wird `sum` zuerst zur Quadratfunktion (`x => x * x`) angewendet u. die resultierende Funktion wird dann auf die Argumentenliste `(1, 10)` angewendet

- für Funktionen, die Funktionen zurückgeben, hat Scala eine besondere Syntax u. die obige `sum`-Funktion kann auch wie folgt kürzer geschrieben werden

---

```
def sum(f: Int => Int)(a: Int, b: Int): Int =
 if (a > b) 0 else f(a) + sum(f)(a + 1, b)
```

---

## 4 Klassen und Objekte

- Klasse für rationale Zahlen:

---

```
class Rational(n: Int, d: Int) {
2 class RationalNumber(a: Int, b: Int) {
 private def gcd(x: Int, y: Int): Int = {
 if (x == 0) y
 else if (x < 0) gcd(-x, y)
6 else if (y < 0) gcd(x, -y)
 else gcd(y%x, x)
 }

10 // defining a private variable which exists just in this class
 private val g = gcd(a, b)
 val number: Int = a/g
 val denom: Int = b/g

14 def +(juhu: RationalNumber) =
 new RationalNumber(number + juhu.denom, denom + juhu.number)
}
```

---

- **private members:** durch spezielles Keyword gekennzeichnet u. können nicht außerhalb der Klasse angesprochen werden

- **Objekterstellung**<sup>29</sup>:

---

```
var test1 = new RationalNumber(3, 9)
2 var test2 = new RationalNumber(3, 9)
var test3: RationalNumber = test1.+(test2)
var test4 = test1 + test2
```

---

⇒ mittels Punktnotation kann auf die Attribute zugegriffen werden

- **Vererbung:** jede Klasse erweitert eine Superklasse. Ist keine Klasse angegeben, so erbt es per *default* von `scala.AnyRef`

---

```
class RationalNumber(a: Int, b: Int) extends AnyRef {
 ... // as before
3 }
```

---

- eine Klasse erbt alle Methoden u. Variablen der Oberklasse, will man eine geerbte Methode überschreiben, so muss man das Schlüsselwort **override** verwenden

---

```
1 class Rational(n: Int, d: Int) extends AnyRef {
 ... // as before
 override def toString = "" + number + "/" + denom
```

---

<sup>29</sup>erfolgt nach *lazy evaluation*

```
}
```

---

- **Abstrakte Klassen:**

---

```
abstract class IntSet {
 def incl(x: Int): IntSet
 def contains(x: Int): Boolean
4 }
```

---

IntSet ist als abstrakte Klasse gekennzeichnet, d.h. von ihr können keine Objekte erzeugt werden

Implementierung einer abstrakten Klasse

---

```
class EmptySet extends IntSet {
 def contains(x: Int): Boolean = false
 def incl(x: Int): IntSet = new NonEmptySet(x, new EmptySet, new
4 EmptySet)
}
```

---

```
class NonEmptySet(elem: Int, left: IntSet, right: IntSet) extends IntSet {
 def contains(x: Int): Boolean =
8 if (x < elem) left contains x
 else if (x > elem) right contains x
 else true
 def incl(x: Int): IntSet =
12 if (x < elem) new NonEmptySet(elem, left incl x, right)
 else if (x > elem) new NonEmptySet(elem, left, right incl x)
 else this
}
```

---

- **traits:** traits sind wie abstrakte Klassen, nur dass sie dafür geschaffen wurde, um an andere Klassen ergänzt zu werden

---

```
1 trait IntSet {
 def incl(x: Int): IntSet
 def contains(x: Int): Boolean
}
```

---

- **objects:** statt class kann man auch objects davor schreiben u. dadurch ist das **Singleton-Pattern** sichergestellt:

---

```
object EmptySet extends IntSet {
 def contains(x: Int): Boolean = false
 def incl(x: Int): IntSet = new NonEmptySet(x, EmptySet, EmptySet)
4 }
```

---

- jede Deklaration ohne ein Sichtbarkeits/Scopewort ist per default *public*<sup>30</sup>
- mit `equal` vergleicht man, ob Objekte den gleichen Werte besitzen
- mit `==` u. `!=` vergleicht man Wertgleichheit

## 4.1 Klassen

- werden in Paketen definiert u. spielen eine ähnliche Rolle wie in Java
- jedes Java-Paket ist auch eine Scala-Paket (vice versa)
- jede Klasse kann via *mixin* von mehr als einer Klasse erben, denn per default kann nur von einer Klasse gererbt werden
- jede Java-Klasse wird als gewöhnliche Scala-Klasse angesehen u. jedes Java-Interface kann als *Scala-trait* angesehen werden
- ein Beispiel für eine verschachtelte Klasse:

---

```

abstract class Widget {
 class Properties {
 import scala.collection.immutable.HashMap
4 private var values: Map[String, Any] = new HashMap
 def size = values.size
 def get(key: String) = values.get(key)
 def update(key: String, value: Any) = {
8 // Do some preprocessing, e.g., filtering .
 values = values.update(key, value)
 // Do some postprocessing.
 }
12 }
 val properties = new Properties
}

```

---

## 4.2 Klassenimport

- Syntax:

---

```

1 import scala.io._

```

---

- mehrere Klassen od. Objekte können vom selben Paket importiert werden, indem sie einfach in *brackets* geschrieben werden

## 4.3 Klassenhierarchie

- in Scala ist alles, bis auf eine Methode eine Instanz von einer Klasse  $\Rightarrow$  alle Primitiven aus Java (wie z.B. `int`) werden als Instanzen behandelt u. dies wird bei Kompilierung gemacht

---

<sup>30</sup>dafür gibts kein Schlüsselwort

- Any ist die Top-Klasse, es hat zwei Unterklassen: AnyVal u. AnyRef
- AnyVal basiert auf *value classes*, also **boolean, byte, short, char, int, long, float, double**
- Mutterklasse aller Scala-Klassen ist Scala.Any
- am untersten Ende der Scala-Typen steht scala.Null u. scala.Nothing
- scala.Null ist ein *subtype* von allen Referenztypen  
⇒ einzige Instanz ist die **null** Referenz
- scala.Nothing ist *subtypen* von jeden anderen Typen  
⇒ von diesen Typen existieren keine Instanzen
- wenn man sich an die Namenskonventionen hält, dann sind die Scala-Repräsentanten der Primitiven Datentypen der JVM:
  - Int
  - Long
  - Double
  - Float
  - Boolean
  - Char
  - Byte

alle Unterklassen von der Klasse AnyVal

#### 4.4 Overriding

- muss man dann hinschreiben, wenn abgeleitete Klassen Methoden, Feldern Variablen usw. von ihren Elternklassen überschreiben wollen
- überschreibt man etwas, ohne keyword *override* zu verwenden gibts einen Fehler  
⇒ potentielle Fehler werden dadurch abgefangen
- Sachen, die als final deklariert sind, kann man nicht *overriden*

#### 4.5 Abstraktion

- eine wichtige Aufgabe von Komponentensystemen ist, wie man von den erforderlichen Komponenten abstrahiert
- es gibt folgenden Formen der Abstraktion in Progg-Sprachen:
  1. *Parametrisierung* (typisch Funktional)
  2. *abstract members* (typisch objekt-orientiert)
- die folgende Klasse GenCell ist generisch

---

```

class GenCell[T](init: T) {
 private var value: T = init
3 def get: T = value
 def set(x: T): unit = {value = x}
}

```

---

- ebenso wie Klassen können auch Methoden Typenparameter besitzen.  
die folgende Methode vertauscht den Inhalt von zwei Zellen:

---

```

def swap[T](x: GenCell[T], y: GenCell[T]): unit = {
 val t = x.get; x.set(y.get); y.set(t)
3 }

```

---

- Anwendung von swap:

---

```

1 val x: GenCell[int] = new GenCell[int](1)
 val y: GenCell[int] = new GenCell[int](2)
 swap[int](x,y)

```

---

Scala hat jedoch ein hochentwickeltes *type inference system*, welches die korrekten Typen anhand der Argumente erkennt  $\Rightarrow$  im obigen Codeschnipsel zur Anwendung der swap-Methode kann man die Typangaben in den *square brackets* auch weglassen

- **Varianz:**
  - Scala erlaubt die Varianz von Typparametern durch die Zeichen + u. -
  - + ... vor einem Parameter sagt aus, dass der Konstruktor *covariant* ist
  - - ... vor einem Parameter sagt aus, dass der Konstruktor *contravariant* ist

## 4.6 Companion Objekte

- wenn eine Klasse u. ein Objekte innerhalb einer Datei, im selben Packet den gleichen Namen haben, werden diese *Companion Objekte* genannt
- **Apply:** wird als *factory* Methode verwendet

---

```

1 type Pair[+A, +B] = Tuple2[A, B]
 object Pair {
 def apply[A, B](x: A, y: B) = Tuple2(x, y)
 def unapply[A, B](x: Tuple2[A, B]): Option[Tuple2[A, B]] = Some(x)
5 }

// neues Paar ohne new Konstruktor erstellen
val p = Pair(1, "one")

```

---

- **Unapply:** wirkt irgendwie als Extraktionmechanismus von bestimmten Werten einer Instanz  $\Rightarrow$  Pattern Matching benutzt diesen Mechanismus ausführlich



---

```

class Button(val label: String) extends Widget with Clickable {
3 def click () = {
 // Logic to give the appearance of clicking a button ...
 }
 def draw() = {
7 // Logic to draw the button on the display, web page, etc.
 }
 override def toString() = "(button: label="+label+", "+super.toString()+")"
 }
11
 object Button {
 def unapply(button: Button) = Some(button.label)
 }

```

---

## 4.7 Komposition

⇒ hat flexible modulare Mixin-Komposition Konstrukte für Klassen-Komposition

- fangen einfach mal mit einem kleinen Beispiel an:

---

```

1 traits AbsIterator[T] {
 def hasNext: boolean
 def next: T
 }

```

---

- **traits** ist eine spezielle Form einer abstrakten Klasse, welche keine Werte für den Parameter für den Konstruktor hat
- traits können in allen Kontexten verwendet werden, in denen abstrakte Klassen auftauchen
- nur traits können als mixins verwendet werden

- **mixin-class composition:** betrachten folgende Iteratoren

---

```

trait RichIterator[T] extends AbsIterator[T] {
 def foreach(f: T => unit): unit =
 while (hasNext) f(next)
4 }

```

---

```

ein konkreter Iterator, der sukzessive die Zeichen eines Strings returnd
8 class StringIterator(s: String) extends AbsIterator[Char] {
 private var i = 0
 def hasNext = i < s.length
 def next = { val x = s.charAt(i); i = i + 1; x }
12 }

```

---

- nun wollen die Funktionen des RichIterators und des StringIterators in einer Klasse verwenden  $\Rightarrow$  mit Einfachvererbung u. Interfaces kann man das nicht machen
- Idee: *mixin-class composition*

---

```

object Test {
 def main(args: Array[String]): unit = {
 class Iter extends StringIterator(args(0)) with RichIterator[Char]
 4 val iter = new Iter
 iter foreach System.out.println
 }
 }
}

```

---

## 4.8 Dekomposition

von Objekten via Pattern-Matching

- wollen einen simplen Taschenrechner für algebraische Berechnungen u. der Plus-Operation implementieren:

---

```

1 abstract class Term {
 def eval: Int
 }

5 class Num(x: Int) extends Term {
 def eval: Int = x
 }

9 class Plus(left: Term, right: Term) extends Term {
 def eval: Int = left.eval + right.eval
 }

```

---

- so ein Ansatz verlangt, dass alle Operationen zu einer bestimmten Struktur durchwandert werden
  - intern definierte Methoden müssen deswegen ebenfalls ungewollt durch die ganze Struktur gelegt werden  $\Rightarrow$  DRY wird verletzt

### Pattern Matching über Klassenhierarchie

- in FP sind Datenstrukturen von ihren Operationen getrennt
- während Datenstrukturen gewöhnlich durch algebraische Datenstrukturen definiert sind, benutzen Operationen auf solchen Datentypen *pattern matching* als Grundprinzip der Dekomposition
- durch *pattern matching* kann man eine einzelne eval-Funktion implementieren, ohne das künstliche Zusatzfunktion aufzusetzen
- Klassen werden mit **case** "getagt":

---

```

1 abstract class Term
 case class Num(x: Int) extends Term
 case class Plus(left: Term, right: Term) extends Term

5 # dann ist folgendes möglich
 Plus(Plus(Num(1), Num(2)), Num(3))

```

---

- nun folgt die Implementierung der eval-Funktion nach dem Pattern-Matching Prinzip:

---

```

object Interpreter {
2 def eval(term: Term): Int = term match {
 case Num(x) => x
 case Plus(left, right) => eval(left) + eval(right)
 }
6 }

```

---

- der matchende Ausdruck  $x$  **match**  $\{case\ pat_1 \Rightarrow e_1 case\ pat_2 \Rightarrow e_2 \dots\}$  matchd den Wert  $x$  gegen die Muster  $pat_1, pat_2, \dots$   
 $\Rightarrow$  dadurch können neue Funktionen leicht zu einem bestehenden System hinzugefügt werden

## 4.9 Case-Klassen

- es wird einfach das Schlüsselwort **case** vor Klassen bzw. Objekten geschrieben
- Case-Klassen haben implizit eine Konstruktor-Funktion, welche denselben Namen wie die Klasse trägt
- Case-Klassen u. Case-Objekte haben implizit die Methoden `toString`, `equals` u. `hashCode` implementiert u. überschreiben die Methoden von `AnyRef`; sie haben implizite getter-Methoden, um an die Argumente der Konstruktoren zu gelangen
- Instanzen von Case-Klassen können ohne die `new`-Anweisung erzeugt werden

---

```

case class Stuff(name: String, age: Int)

2 # erzeuge eine Instanz
 val s = Stuff("Arsch", 24)

6 # equals-Methode anwenden
 s == Stuff("Arsch", 24)

Zugriff auf die Member-Variablen
10 s.name; s.age;

eigene Klasse schreiben, die das gleiche leistet wie die case-Klasse
class Stuff(val name: String, val age: Int) {

```

```

14 override def toString = "Stuff("+name+","+age+)"
 override def hashCode = name.hashCode + age
 override def equals(other: AnyRef) = other match {
 case s: Stuff => this.name == s.name && this.age == s.age
18 case _ => false
 }
 }

```

---

- Case-Klassen erlauben die Erstellung von *patterns*, welche zu case-class Konstruk-toren gehören:

```

case class Point(x: Double, y: Double)
abstract class Shape() {
3 def draw(): Unit
}

case class Circle(center: Point, radius: Double) extends Shape() {
7 def draw() = println("Circle.draw: " + this)
}

case class Rectangle(lowerLeft: Point, height: Double, width: Double) extends
 Shape() {
11 def draw() = println("Rectangle.draw: " + this)
}

case class Triangle(point1: Point, point2: Point, point3: Point)
15 extends Shape() {
 def draw() = println("Triangle.draw: " + this)
}

19 val shapesList = List(
 Circle(Point(0.0, 0.0), 1.0),
 Circle(Point(5.0, 2.0), 3.0),
 Rectangle(Point(0.0, 0.0), 2, 5),
23 Rectangle(Point(-2.0, -1.0), 4, 3),
 Triangle(Point(0.0, 0.0), Point(1.0, 0.0), Point(0.0, 1.0)))

val shape1 = shapesList.head // grab the first one.
27 println("shape1: "+shape1+". hash = "+shape1.hashCode)
for (shape2 <- shapesList) {
 println("shape2: "+shape2+". 1 == 2 ? "+(shape1 == shape2))
}

```

---

#### 4.10 Pattern Matching

- ist eine generalisierte `switch`-Anweisung für Klassenhierarchien
- anstelle der `switch`-Anweisung gibt es eine **match**-Operation

---

```

44 match {
 case 44 => true // if we match 44, the result is true
 case _ => false // otherwise the result is false
4 }

// pattern-Match fuer Klassen
8 Stuff("David", 45) match {
 case Stuff("David", 45) => true
 case _ => false
}

12 // koennen den Namen testen, wobei uns der zweite Parameter (age) rille ist
Stuff("David", 45) match {
 case Stuff("David", _) => "David"
16 case _ => "Other"
}

// koennen das age field extrahieren und in die howold-Variable schreiben
20 Stuff("David", 45) match {
 case Stuff("David", howOld) => "David, age: "+howOld
 case _ => "Other"
}

24 // koennen einen Guard setzen
Stuff("David", 45) match {
 case Stuff("David", age) if age < 30 => "young David"
28 case Stuff("David", _) => "old David"
 case _ => "Other"
}

```

---

## 4.11 traits

- in Scala kann man traits in Objekte erst bei Instanziierung einbinden
  - traits können auch als abstrakt deklariert haben
  - traits haben ansonsten den gleiche Aufbau wie eine normale Klasse
  - traits unterstützen nicht beliebige Konstruktoren u. nehmen auch keine Argumente für ihre Konstruktoren auf
- ⇒ können keine Argumente an ihre Elternklassen weitergeben

---

```

2 trait T1 {
 println(" in T1: x = " + x)
 val x=1
 println(" in T1: x = " + x)
}

```

```

6
trait T2 {
 println(" in T2: y = " + y)
 val y="T2"
10 println(" in T2: y = " + y)
}

class Base12 {
14 println(" in Base12: b = " + b)
 val b="Base12"
 println(" in Base12: b = " + b)
}

18
class C12 extends Base12 with T1 with T2 {
 println(" in C12: c = " + c)
 val c="C12"
22 println(" in C12: c = " + c)
}

println("Creating C12:")
26 new C12
println("After Creating C12")
/*
Creating C12:
30 in Base12: b = null
 in Base12: b = Base12
 in T1: x = 0
 in T1: x = 1
34 in T2: y = null
 in T2: y = T2
 in C12: c = null
 in C12: c = C12
38 After Creating C12
*/

```

---

⇒ Reihenfolge der Abarbeitung der traits ist von links nach rechts

- **Klassen od. traits?** falls ein traits mehr als einmal als Elternteil von anderen Klassen dient, so als Klasse machen; vermeide konkrete Felder in traits, welche nicht mit geeigneten default-Werten initialisiert werden können ⇒ verwende lieber abstrakte Felder

## 5 Generische Typen und Methoden

- haben einen Stack für Integer

---

```
abstract class IntStack {
 def push(x: Int): IntStack = new IntNonEmptyStack(x, this)
 def isEmpty: Boolean
4 def top: Int
 def pop: IntStack
}

8 class IntEmptyStack extends IntStack {
 def isEmpty = true
 def top = error("EmptyStack.top")
 def pop = error("EmptyStack.pop")
12 }

class IntNonEmptyStack(elem: Int, rest: IntStack) extends IntStack {
 def isEmpty = false
16 def top = elem
 def pop = rest
}
```

---

- diesen Stack durch **Typen Parameter** ganz leicht generisch machen

---

```
1 abstract class Stack[A] {
 def push(x: A): Stack[A] = new NonEmptyStack[A](x, this)
 def isEmpty: Boolean
 def top: A
5 def pop: Stack[A]
}

class EmptyStack[A] extends Stack[A] {
9 def isEmpty = true
 def top = error("EmptyStack.top")
 def pop = error("EmptyStack.pop")
}
13
class NonEmptyStack[A](elem: A, rest: Stack[A]) extends Stack[A] {
 def isEmpty = false
 def top = elem
17 def pop = rest
}

val x = new EmptyStack[Int]
21 val y = x.push(1).push(2)
```

---

- dasselbe Prinzip kann man auch bei Methoden anwenden u. generische Methoden

sind auch ein Ausdruck von Polymorphi:

---

```
def isPrefix[A](p: Stack[A], s: Stack[A]): Boolean = {
2 p.isEmpty ||
 p.top == s.top && isPrefix[A](p.pop, s.pop)
}
```

---

## 5.1 Tuples

- manchmal möchte man, dass eine Funktion mehr als ein Ergebnis zurückgibt

---

```
case class Tuple2[A, B](_1: A, _2: B)
def divmod(x: Int, y: Int) = new Tuple2[Int, Int](x / y, x % y)

4 val xy = divmod(x, y)
 println("quotient: " + xy._1 + ", rest: " + xy._2)
```

---

- um auf Elemente von Tuppeln zuzugreifen verwendet man `t._N`, wobei N für das gewünschte Element steht
- ein anderes Beispiel mit der `tupleator` Methode, die aus den Argumenten ein Tupel entsprechend der Anzahl der Argumente generiert

---

```
def tupleator(x1: Any, x2: Any, x3: Any) = (x1, x2, x3)

3 val t = tupleator("Hello", 1, "2.3")
 println("Print the whole tuple: " + t)
 println("Print the first item: " + t._1)
 println("Print the second item: " + t._2)
7 println("Print the third item: " + t._3)

val (t1, t2, t3) = tupleator("World", '!', 0x22)
println(t1 + " " + t2 + " " + t3)
```

---



## 6 Listen

- Listen in Scala unterscheiden sich folgendermaßen von anderen Sprachen:

1. sind unver- $\Delta$
2. haben rek. Struktur
3. haben viel mehr Ops. als Arrays

---

```
// list of strings
2 val dwarfs = List("White Dwarf", "Snorri")
 val nums = List (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10)

// nested list
6 val div = List(List (1,2) , List("String"), 1)
```

---

- Vorteile Unver- $\Delta$ :
  - weniger globale Zustände  $\Rightarrow$  weniger Dinge können sich  $\Delta$
  - Fkt. werden weniger anfällig für globale Zustände von Variablen u. Funktionen werden mehr transformativ  $\Rightarrow$  Methoden referenzieren viel weniger auf den externen Zustand von Variablen
  - solche Methoden sind leichter mit automatischen Tests<sup>31</sup> durchzuführen

### 6.1 List[T]

- List[T] ist eine verkettete Liste vom Typ T<sup>32</sup>  $\Rightarrow$  ist sequentielle Liste, welche Java primitive Datentypen beinhaltet (Int, Float, Double), da sich um **boxing**<sup>33</sup> kümmert
- **Listen-Konstruktoren**: Nil ist Repräsentant für eine leere Liste, :: (cons genannt) z.B. x :: xs  $\Rightarrow$  Liste mit ersten Element x und zweiten Element/Liste xs

---

```
1 // List[Int] = List(1, 2, 3)
 1 :: 2 :: 3 :: Nil

// obiger Code wird auf folgenderweise ausgewertet
5 new ::(1, new ::(2, new ::(3, Nil)))
```

---

$\Rightarrow$  mit Nil drücken wir die leere Liste aus

- **Listen sind homogen**<sup>34</sup>:

---

```
val darkelves:List[Int] = List("Malekith", "Morathi") // eek
val darkelves:List[String] = List("Malekith", "Morathi") // jo
```

---

- **Item an Liste dranhängen:**

---

<sup>31</sup>ScalaCheck

<sup>32</sup>ist also verkettet

<sup>33</sup>also Umwandlung von primitiven Datentypen in Objekten

<sup>34</sup>d.h. innerhalb einer Liste müssen alle Elemente vom selben Typ sein

---

```
val x = List (1,2,3)
99 :: x // List[Int] = List (99, 1, 2, 3)
```

---

die alte Variable x bleibt unverändert und an die neue Liste mit den Wert 99 als head wird alte Liste x drangehangen<sup>35</sup>

- **Listen mergen:** via :::

---

```
val x = List (1,2,3)
2 val y = List (99, 98, 97)
x ::: y
```

---

- **typische Listen-Ops:**

---

```
1 List (1,2,3) . filter (x => x % 2 == 1) // List[Int] = List (1, 3)

List (1,2,3) . remove(x => x % 2 == 1) // List[Int] = List (2)
```

---

- **filter** funzt bei jeder Collection, welche einen bestimmten Typ enthält:

---

```
"99 Red Balloons".toList. filter (Character.isDigit)
// List[Char] = List (9, 9)
```

---

⇒ konvertieren einen String in List[Char] u. filtern via Methode aus Java aus dieser Char-Liste die Zahlen heraus

## 6.2 Transformation

- **map** transformiert alle Elemente einer Collection basierend auf eine Funktion:

---

```
1 List("A", "Cat").map(s => s.toLowerCase) // List[java.lang.String] = List(a,
 cat)

// kuerzer: List("A", "Cat").map(_.toLowerCase)

5 List("A", "Cat").map(_.length)
// List[Int] = List (1, 3)
```

---

mit Listen kann man komplexe DB-Queries machen u. Elemente in Liste ausgeben:

---

```
trait Person {def first : String }

2
val d = new Person {def first = "German Lord" }
val e = new Person {def first = "Hobbit" }
val a = new Person {def first = "John Grisham" }

6
```

---

<sup>35</sup>läuft in O(1)

```
List(d, e, a).map(n => {n.first})
```

---

- List hat sort-Methode:

```
List(99, 2, 1, 45).sort(_ < _)
// List[Int] = List(1, 2, 45, 99)

4 List("b", "a", "elwood", "archer").sort(_ < _)
// List[java.lang.String] = List(a, archer, b, elwood)

List("b", "a", "elwood", "archer").sort(_.length > _.length)
8 // List(archer, elwood, a, b)
```

---

- reduceLeft: Operation auf adjazenten Elemente einer Collection rekursiv durchführen bis alles abgegrast ist:

```
List(8, 6, 22, 2).reduceLeft(_ max _)
// Int = 22

4 // reduceLeft verwenden, um das laengste Wort zu finden
List("moose", "cow", "A", "Cat").
reduceLeft((a, b) => if (a.length > b.length) a else b)
// java.lang.String = moose
```

---

- foldLeft arbeitet wie reduceLeft, nur dass es einen *Seed* als Startpunkt nimmt, wobei der Seed-Typ den Rückgabewert von foldLeft ist:

```
1 List(1,2,3,4).foldLeft(2) (_ + _) // Int = 12

List(1,2,3,4).foldLeft(1) (_ * _) // Int = 24

5 List("b", "a", "elwood", "archer").foldLeft(0)(_ + _.length)
```

---

- geschachtelten Collection erstellen:

```
val n = (1 to 3).toList // List[Int] = List(1, 2, 3)

3 n.map(i => n.map(j => i * j)) // List[List[Int]] = List(List(1, 2, 3), List(2,
4, 6), List(3, 6, 9))
```

---

wollen wir die Ergebnisse einer geschachtelten Schleife "platten", so flatMap-Methode verwenden

- **for-Comprehension**<sup>36</sup>
  - angenommen haben Liste von Personen mit namen u. age u. wir wollen die Namen aller Personen ausgeben, die alle über 20 sind

---

<sup>36</sup>for-Comprehension ist kein Schleifenkonstrukt sondern syntaktische Vereinfachung

---

```
1 for (p <- persons if p.age > 20) yield p.name
```

---

- genereller Aufbau von for-comprehension:

```
for(s) yield e
```

s ... ist eine Sequenz von *Generatoren*, *Definitionen* u. *Filtern*

- ein *Generator* hat die Form `val x <- e`, wobei e eine Liste mit Werten ist u. an x werden sukzessiv die Elemente aus e gehangen x ist ein Name für die Werte von e
- ein *Filter* ist ein Ausdruck f vom booleschen Typ
- angenommen wir wollen das Produkt der Zahlen von 1 bis 10 zwischen den geraden u. ungeraden Zahlen bilden:

---

```
def isOdd(in: Int) = in % 2 == 1
def isEven(in: Int) = !isOdd(in)
3 val n = (1 to 10).toList

// dirty-Variante
n. filter (isEven).flatMap(i => n. filter (isOdd).map(j => i * j))

7
// for-comprehension
for {i <- n if isEven(i); j <- n if isOdd(j)} yield i * j
// List[Int] = List(2, 6, 10, 14, 18, 4, 12, 20, 28, 36, 6, 18, 30, 42, 54,
8, 24, 40, 56, 72, 10, 30, 50, 70, 90)
```

---

## 6.3 Tupel

- wollen Fkt. schreiben, die 3 return-Werte hat:

---

```
1 def sumSq(in: List[Double]): (Int, Double, Double) =
 in.foldLeft ((0, 0d, 0d))((t, v) => (t._1 + 1, t._2 + v, t._3 + v * v))
```

```
// obiges pattern-Matching lesbarer
```

```
5 def sumSqReadable(in: List[Double]): (Int, Double, Double) =
 in.foldLeft ((0, 0d, 0d)){
 case ((cnt, sum, sq), v) => (cnt + 1, sum + v, sq + v * v)}
```

---

- der Compiler übersetzt `(Int, Double, Double)` in `Tuple3[Int, Double, Double]`
  - `foldLeft` hat zwei Parameter: `t ...` steht für `Tuple3[Int, Double, Double]`
  - der Rückgabewert der Funktion ist ein neues Tupel
- man kann Tupel auf viele verschiedene Arten anlegen:

---

```
Tuple2(1,2, 2.0, "ww") == Pair(1,2)
(1,2) == (1,2)
(1,2) == 1 -> 2
```

---

## 6.4 Map[K,V]

- Map ist Sammlung von key/value Paaren
- Map Klasse ist unver-Δ
- jeder beliebige value kann von einen eindeutigen Schlüssel beschrieben werden
- wenn wir auf einen Schlüsselzugreifen wollen, den es nicht gibt wird eine Exception geworfen (was auch Sinn macht, denn man kann ja nicht auf was zugreifen, was es gar nicht gibt):

---

```
var p = Map(1 -> "ruby", 9 -> "scala")
// Map[Int,java.lang.String] = Map(1 -> ruby, 9 -> scala)

4 // an eine Map noch ein Element dranhaengen
 p + 2 -> "test"

p(1) // jo
8 p(88) // eek
 p.get(88) // Option[java.lang.String] = None
 p -= 9 // key-value entfernen
 p.contains(1) // true
```

---

macht man den Map-Zugriff mit get, so wird die Option (Some od. None) zurückgegeben

- mit -= key kann man Elemente aus einer Map entfernen
- mit .contains kann man testen, ob ein Schlüssel in der der Map enthalten ist

## 7 Funktionen

- Fkt. sind in Scala eine Instanz von Klassen:

---

```
1 // erstellen eine Funktion und weisen dieser einer Variable zu
val f: Int => String = x => "Dude: " + x
// f: (Int) => String = <function>

5 // rufen eine Methode auf dieser Methode auf
f.toString
// java.lang.String = <function>
```

---

- Funktionen als Parameter übergeben:

definieren eine Methode w42, die eine Funktion als Parameter übernimmt:

---

```
def w42(f: Int => String) = f(42) // f stammt von obigen Bsp.

def fm(i: Int): String = "fm:" + i

4 // nun erstellen wir eine Funktion, die w42 uebergeben wird und als Ergebnis
 // die Rueckgabe von Funktion fm hat
w42((i: Int) => fm(i))
// String = fm:42
```

---

### 7.1 Partielle Anwendungen

- in Scala ist alles bis auf Methoden eine Instanz<sup>37</sup>
- Methoden werden an Instanzen angehängen u. angewendet
- in Scala können wir partiell angehauchte Funktionen von Methoden her ableiten:

---

```
1 def plus(a: Int, b: Int) = "Result is: " + (a+b)

val p = (b: Int) => plus(42, b)
```

---

p braucht einen zweiten Parameter, um die Anforderungen an die Funktion plus 42 zu erfüllen u. wir sagen p ist partielle Anwendung von plus

- partielle Methodendefinitionen können mit der folgenden Syntax besser beschrieben werden:

---

```
1 def add(a: Int)(b: Int) = "Result is: " + (a + b)
```

---

durch diese Notation kann man Codeblöcke als Parameter übergeben:

---

<sup>37</sup>Methoden sind keine Funktionen in Scala

---

```

add(1){
 val r = new java.util.Random
3 r.nextInt(100)
 }("Arsch")

```

---

## 7.2 Typparameter

Typparameter definieren den Typ von Parametern od. den Rückgabewert der Fkt.:

---

```

val f: Int => String = x => "Dude: "+x
val g: Int => Double = x => 20.0
3 def t42[T](f: Int => T): T = f(42)
 // t42: [T]((Int) => T)T

t42(f)
7 // String = Dude: 42

t42(g)
 // Double = 20.0
11
t42(1 +)
 // Int = 43

```

---

## 7.3 Funktionen in Container

- Funktionen sind Instanzen u. deswegen kann man alles, was man mit Instanzen machen kann auch mit Funktionen machen
- Array von Funktionen<sup>38</sup>:

---

```

def bf: Int => Int => Int = i => v => i + v
// (Int) => (Int) => Int
3
val fs = (1 to 100).map(bf).toArray
// fs: Array[(Int) => Int] = Array(<function>, <function>, <function>,
// <function>, <function>, <function>, ...

```

---



---

<sup>38</sup>erinnert frappierend an Wörterbuch der Algorithmen

## 8 Pattern-Matching

- **Fibonaccizahlen** verschiedenen Varianten:

---

```
// normale Fibos
def fibonacci(input: Int): Int = input match {
3 case 0 => 0
 case 1 => 1
 case n => fibonacci(n - 1) + fibonacci(n - 2)
}

7
// fibo mit guards
def fib2(in: Int): Int = in match {
 case n if n <= 0 => 0
11 case 1 => 1
 case n => fib2(n - 1) + fib2(n - 2)
}
```

---

- **Matching Any Type:**

---

```
def myMules(name: String) = name match {
 case "Dwarf" | "Dawi" => Some("stubborn")
3 case "Elves" => Some("intriguer")
 case "Skaven" | "Skavenblight" => Some("back-stabbing")
 case _ => None
}
```

---

- **Datentypen testen:** schreiben eine Methode, die testet, ob ein hereinkommendes Objekt ein String, Integer od. was anderes ist

---

```
def test2(in: Any) = in match {
2 case s: String => "String, length " + s.length
 case i: Int if i > 0 => "Natural Int"
 case i: Int => "Another Int"
 case a: AnyRef => a.getClass.getName
6 case _ => "null"
}
```

---

- **Case-Klassen** gehören auch zu dieser Klasse:

---

```
1 case class Person(name: String, age: Int, valid: Boolean)

def older(p: Person): Option[String] = p match {
 case Person(name, age, true) if age > 35 => Some(name)
5 case _ => None
}
```

---



- verschachteltes Pattern-Matching in case-Klassen:

---

```
// override val ist mit de haesslichste Syntax in Scala
2 case class MarriedPerson(override val name: String,
 override val age: Int,
 override val valid: Boolean,
 spouse: Person) extends Person(name, age, valid)
6

def mOlder(p: Person): Option[String] = p match {
 case Person(name, age, true) if age > 35 => Some(name)
10 case MarriedPerson(name, _, _, Person(_, age, true))
 if age > 35 => Some(name)
 case _ => None
}
```

---

- Pattern-Matching Listen:

---

```
def sumOdd(in: List[Int]): Int = in match {
2 case Nil => 0
 case x :: rest if x % 2 == 1 => x + sumOdd(rest)
 case _ :: rest => sumOdd(rest)
}
6

def noPairs[T](in: List[T]): List[T] = in match {
 case Nil => Nil
 case a :: b :: rest if a == b => noPairs(a :: rest)
10 // the first two elements in the list are the same, so we will
 // call noPairs with a List that excludes the duplicate element
 case a :: rest => a :: noPairs(rest)
 // return a List of the first element followed by noPairs
14 // run on the rest of the List
}

noPairs(List (1,2,3,3,3,4,1,1))
18 // List[Int] = List(1, 2, 3, 4, 1)
```

---

## 9 Varianz

Regeln festlegen, nach denen parametrisierte Typen als Parameter übergeben werden können

### 9.1 Varianzregeln

- $\Delta$  Container sollten invariant sein
- unver- $\Delta$  Container sollten kovariant sein
- die Inputs von Transformationen sollten kontravariant sein u. die Outputs von Transformationen sollten kovariant sein

### 9.2 Invariante Parametertypen

- in Scala ist `Array[T]` *invariant*, d.h. man kann nur `Array[String]` an `foo(a: Array[String])` übergeben
- invariante Typparameter schützen, wenn wir mit *veränderlichen* Datentypen hantieren

### 9.3 Kovariante Parametertypen

- Kennzeichen: + vorm Typparameter, z.B. `List[+T]`
- Anwendung: wenn wir mit *read-only* container umgehen

---

```
class Getable[+T](val data: T)
2 def get(in: Getable[Any]) {println("It's " + in.data)}
val gs = new Getable("String")
```

---

## 10 FP in Scala

### 10.1 Was FP ist

- haben keine Seiteneffekte, d.h. Analyse, Testen u. debuggen werden leichter
- Variablen sind in FP immutable
- *referential transparency*<sup>39</sup>

### 10.2 FP in Scala

- Merke: eine Funktion, die `Unit` zurückgibt, hat pure Seiteneffekte, denn ansonsten ist die Funktion sinnlos, da sie ja nichts zurückgibt

---

```
1 List(1, 2, 3, 4, 5) map { _ * 2 }
```

```
// _ * 2 ist ein shortcut fuer i => i * 2!!!!
```

---

- anonyme Fkt. auch auf ein `val` drücken:

---

```
1 var factor = 3
 val multiplier = (i:Int) => i * factor
 val l1 = List(1, 2, 3, 4, 5) map multiplier
```

```
5 factor = 5
 val l2 = List(1, 2, 3, 4, 5) map multiplier
```

```
println(l1) // List(3, 6, 9, 12, 15)
9 println(l2) // List(5, 10, 15, 20, 25)
```

---

⇒ `factor` ist kein formaler Parameter sondern eine Referenz zu einer Variable in einen bestimmten *scope*, d.h. der Compiler kreiert ein *closure*

- **Rekursion:**
  - verhindert mutable Variablen
  - aber Performanz-Overheadn u. Risiko des Stackoverflows
  - Performanz-Pros können mit *memorization* u. Stackoverflows können durch Umwandlung in eine spezielle Schleife (Tail Calls u. Tail-Call Optimierung) verbessert werden

### 10.3 Tail Calls

Tail Call, d.h. wenn eine Funktion sich erst bei ihren finalen Durchlauf selbst aufruft ⇒ Schleifen verhindern die Gefahr eines Stackoverflows:

---

<sup>39</sup>d.h. man kann eine Funktion in jeden beliebigen Kontext aufrufen u. muss keine Sorgen um den Kontext machen in dem die Funktion aufgerufen wird

---

```

// ohne tail-Rekursion – Mult nach rek. Aufruf ist bloed
2 def factorial (i: BigInt): BigInt = i match {
 case _ if i == 1 => i
 case _ => i * factorial (i - 1)
 }
6
// mit tail-Rekursion – Mult vor rek. Aufruf ist gut
def factorial (i: BigInt): BigInt = {
 def fact (i: BigInt, accumulator: BigInt): BigInt = i match {
10 case _ if i == 1 => accumulator
 case _ => fact(i - 1, i * accumulator)
 }
 fact(i, 1)
14 }

```

---

## 10.4 Funktionale Datenstrukturen

- **Listen:** tauchen ganz oft in FP auf

---

```

val list1 = List("Programming", "Scala")
2 val list2 = "People" :: "should" :: "read" :: list1
val list2 = ("People" :: ("should" :: ("read" :: list1)))
val list2 = list1 ::("read") ::("should") ::("People")
println(list2)
6
// List[java.lang.String] = List(People, should, read, Programming, Scala) –
 kommt bei allen Defs heraus

```

---

- **hash/dictionary/map**
- **Mengen:** sind wie Listen, aber ihnen kann jedes Element nur einmal vorkommen; Element Iteration geht in O(n)

## 10.5 Traversieren, Mapping, Filtering, Folding und Reducing

- traversieren geht mit der foreach:

---

```

List(1, 2, 3, 4, 5) foreach { i => println("Int: " + i) }
val stateCapitals = Map(
3 "Alabama" -> "Montgomery",
 "Alaska" -> "Juneau",
 "Wyoming" -> "Cheyenne")
stateCapitals foreach { kv => println(kv._1 + ": " + kv._2) }
7
// The signature of foreach is the following:
trait Iterable[+A] {

```

```

11 ...
 def foreach(f : (A) => Unit) : Unit = ...
 ...
 }

```

---

- map: wandelt eine Collection in eine neue Collection um, in der die Anzahl der Elemente gleich der Anzahl der Ursprungs-collection ist

```

1 val stateCapitals = Map(
 "Alabama" -> "Montgomery",
 "Alaska" -> "Juneau",
 // ...
5 "Wyoming" -> "Cheyenne")

```

---

- filter wird verwendet, um beim Traversieren durch eine Collection bestimmte Elemente herauszufiltern:

```

val stateCapitals = Map(
2 "Alabama" -> "Montgomery",
 "Alaska" -> "Juneau",
 "Wyoming" -> "Cheyenne")

6 val map2 = stateCapitals filter { kv => kv._1 startsWith "A" }

```

---

- folding u. reducing werden beide verwendet, um eine collection zu schrumpfen, wobei folding immer mit einem *seed* beginnt:

```

1 List (1,2,3,4,5,6) reduceLeft(_ + _)
 List (1,2,3,4,5,6) .foldLeft(10)(_ * _)

```

---

## 10.6 Pattern Matching

- ist das für FP, was Kapselung für OOP ist
- Pattern Matching ist ein eleganter Weg, um Objekte so zu zerlegen, dass sie in der erforderliche Verarbeitung passen

## 10.7 Partielle Funktionen

- wenn an eine Funktion ein Unterstrich übergeben wird, dann handelt es sich um eine partielle Funktionen
- partielle Funktionen sind Ausrücke, in denen nicht alle Argumente einer Funktion auch von der Funktion übernommen werden

```

1 def concatUpper(s1: String, s2: String): String = (s1 + " " + s2).toUpperCase

 val c = concatUpper _

```

---

```
println(c("short", "pants"))
5
val c2 = concatUpper("short", _ : String)
println(c2("pants"))
```

---

## 10.8 Currying

- stammt vom Mathematiker Haskell Curry u. transformiert eine Funktion, die mehrere Parameter nimmt in eine Kettenfunktion, die nur einen Parameter nimmt
- in Scala werdem curried Funktion mit mehreren Parameterlisten definiert:

```
def multipliert(i: Int)(factor: Int) = i * factor
val byFive = multipliert(5) -
val byTen = multipliert(10) -
4
// byFive underscore drueckt aus, dass das Ergebnis aus dieser Operation eben
// zwischengespeichert wird und dann von byTen verwendet werden kann

scala> byFive(2)
8 res4: Int = 10
scala> byTen(2)
res5: Int = 20
```

---

- Frage: Wann verwendets man? Wenn man eine spezialisierte Funktion hat, die nur für bestimmte Daten geeignet ist

## 10.9 Implicits

- es kann manchmal vorkommen, dass man eine Instanz eines Typs hat u. man diesen Typ in einen Kontext einsetzen möchte, in den es einen anderen aber vielleicht ähnlichen Typ geht

⇒ Schlüsselwort `implicit` verwenden

```
1 class FancyString(val str: String)

object FancyString2RichString {
 implicit def fancyString2RichString(fs: FancyString) =
5 new RichString(fs.str)
}

import FancyString2RichString._
9
val fs = new FancyString("scala")
println(fs.capitalize.reverse)
```

---

## 10.10 Lazy Vals

- das Schlüsselwort `lazy` benutzen:

---

```
trait AbstractT2 {
 println("In AbstractT2:")
 val value: Int
4 lazy val inverse = { println("initializing inverse:"); 1.0/value }
 //println("AbstractT2: value = "+value+", inverse = "+inverse)
}

8 val c2d = new AbstractT2 {
 println("In c2d:")
 val value = 10
}

12 println("Using c2d:")
 println("c2d.value = "+c2d.value+", inverse = "+c2d.inverse)
```

---

- wenn man eine Variable als `lazy` deklariert, dann sollte man auch alle Verwendungen davon ebenfalls auf `lazy` stellen

## 11 Scala Typsystem

- Scala ist eine statisch typisierte Sprache u. das Typsystem ist hier am fortschrittlichsten von allen Progsprachen, da es FP u. OOP Benefits vereint

### 11.1 Parametrisierte Typen

- bla

### 11.2 Typen Bounds

- `A <: AnyRef` means any type A that is a subtype of AnyRef
- bla, wurde an anderer Stelle besser erklärt

### 11.3 Nothing und Null

- Null ist `final trait` u. kann nur eine Instanz haben
- Nothing ist `final trait` u. hat keine Instanz

## 12 Fragen

1. Was sind **traits**?
  - Ist eine besondere Variante eines *mixins*<sup>40</sup>. Ein Trait besitzt eine gemeinsame Basisklasse mit der Klasse, auf die das Trait angewendet wird.
2. Was ist der Unterschied zwischen `val` u. `var`?
  - Variablen können in Scala jeweils den Wert *assign-once* od. *assign-many* haben
  - *assign-once*: mit `val` (ähnlich `final` in Java)
  - *assign-many*: mit `var`
    - ⇒ am besten immer `val` verwenden, denn je weniger sich Dinge  $\Delta$  können, desto weniger Fehler können sich in den Code schleichen
3. Was drückt der folgende Ausdruck aus: `typeS <: Subject`? Also was macht das `<:?`
4. *subclassing* bei mixins?
5. **case-Klassen** generieren automatisch *factory method* mit denselben Argumenten als Primärkonstruktor
6. Was sind *Views*<sup>41</sup>? Was ist im selben Zusammenhang der **implizit** Parameter<sup>42</sup>?
7. Was versteht man unter kontravariante Parametertypen?

<sup>40</sup>zusammengehöriges, mehrfach verwendbares Bündel von Funktionalität bezeichnet, das zu einer Klasse hinzugefügt werden kann

<sup>41</sup>*implicit conversions between types*; sie werden typischerweise angelegt, um neue Funktionalitäten für einen davor existierenden Typ zu ergänzen

<sup>42</sup>Argumente hierfür können bei einem Methodenaufruf weggelassen werden



## 12.1 Temporäres für DA

### 12.1.1 Statische versus Dynamisch typisierte Sprachen

- Typing =<sub>df</sub> *A type system is a tractable syntactic method for preserving the absence of certain program behaviors by classifying phrases according to the kinds of values they compute.*
- ein Typsystem erlaubt es dem System zu sagen, was alles nicht stattfinden soll
- ein Typsystem kann verschiedene Fehler abfangen: *like unsupported operations on particular data structures, attempting to combine data in an undefined way (e.g., trying to add an integer to a string), breaking abstractions, etc.*
- in **statischer Typisierung** ist die Variable für seine gesamte Lebenszeit an einen Typ gebunden u. kann diesen nicht ändern
- in **dynamischer Typisierung** ist der Typ zum Wert u. nicht zur Variable gebunden  $\Rightarrow$  *duck typing*; es wird deswegen von dynamik gesprochen, da der Typ einer Variable erst dann ausgewertet wird, wenn es zur Laufzeit verwendet wird
- Scala ist eine statisch typisierte Sprache

### 12.1.2 Typinferenz

- darunter versteht man, dass man den Typ einer Variable schon anhand des Kontextes bestimmen kann (z.B.  $x = 1 + 3 \Rightarrow$  Compiler denkt sich also, dass x Integer ist)

## 13 Sachen für MT

- **Dienst-orientiertes Komponenten-Model**
  - Scalas Abstraktion kann als Basis für Dienst-orientiertes Komponenten-Model gesehen werden
  - Software-Komponenten sind Berechnungseinheiten, die eine wohlgeformte Menge von Diensten definieren
  - in Scala gehören Software-Komponenten zu Klassen u. *traits*
  - konkrete *Members* einer Klasse od. *traits* stellen die angebotenen Dienste dar, während *derefered Members* als benötigte Dienste angesehen werden können
  - die Komposition von Komponenten basiert auf *mixins*, welche es Programmern erlauben, größere Komponenten aus kleineren zu bauen
  - größte Vorteil gegenüber traditionelle black-box Komponenten ist, dass die Komponenten erweiterbare Entitäten sind  $\Rightarrow$  wegen *subclassing* u. *overriding*