

Aufgabenblatt 02

Stapel und Warteschlangen

Wichtige Ankündigungen

- **Erinnerung Prüfungsanmeldung:** (für die meisten: in Moses) Deadline ist am **26.05.2023**. Ohne Prüfungsanmeldung können Sie nicht an der Klausur teilnehmen und bekommen keine Prüfungsleistungen angerechnet.
- Registrieren Sie sich unter <http://testing.neuro.tu-berlin.de/index.php>, wenn Sie das noch nicht getan haben.
- Das Vorlesungsmaterial, die Übungsblätter und die Vorlagen für die Hausaufgaben finden Sie unter <https://git.tu-berlin.de/algodat-sose23/Material.git>.
- Alle Übungen sind in Einzelarbeit zu erledigen. Kopieren Sie niemals Code und geben Sie Code in keiner Form weiter. Die Hausaufgaben sind Teil Ihrer Prüfungsleistung. Finden wir ein Plagiat (wir verwenden Plagiatserkennungssoftware), führt das zum Nichtbestehen des Kurses.

Abgabe (bis 15.05.2023 23:59 Uhr)

Die folgenden Dateien werden für die Bepunktung berücksichtigt:

Blatt02/src/Dec2Bin.java Aufgaben 3.1 und 3.2

Blatt02/src/Bettelmann.java Aufgabe 4.2

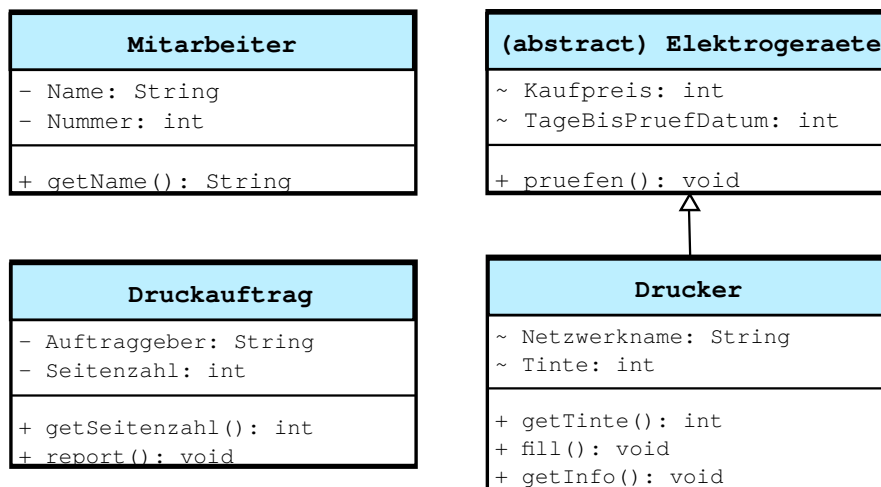
Als Abgabe wird jeweils nur die letzte Version im git gewertet.

Aufgabe 1: Das DruckerDilemma - Warteschlangen (Übungsaufgabe)

1.1 Wiederholung Vererbung

Implementieren Sie die folgenden Klassen:

(abstract) Elektrogeräte, Drucker, Mitarbeiter und Druckaufträge, wobei Sie die Attribute und Methoden der Klassen diesen UML Diagrammen entnehmen können:



wobei die Klasse Drucker von der Klasse Elektrogeräte erbt.

Die Methoden sollen folgendes implementieren:

- `report()`: gibt Auftraggeber und Seitenzahl auf der Kommandozeile aus.
- Der default für `TageBisPruefDatum` = 365
- `pruefen()`: setzt `TageBisPruefDatum` auf 365
- Der default für `Drucker.Tinte` = 100
- `fill()`: setzt Tinte auf 100
- `getInfo()`: gibt Druckernamen, Tinte, und `TageBisPruefDatum` auf der Kommandozeile aus

1.2 Queues (und Stacks) in Java

Definieren Sie Stapel und Warteschlangen. Erstellen Sie eine main in der Klasse Druckaufträge und legen Sie zunächst einen Stapel und dann eine Warteschlange von Druckaufträgen in Java an. Beachten Sie, dass Warteschlangen in Java als Interface implementiert sind und Stapel als Klasse und in beiden Generics benutzt werden.

1.3 Drucken

Nutzen Sie die vorgegebenen Klassen Firma, Drucker und Ihre in Aufgabe 1.1 erstellten Klassen Elektrogeraete, Mitarbeiter und Druckauftrag. Implementieren Sie in der Klasse Drucker die Methoden `fill`, `getTinte` und `drucken`.

`drucken()` soll alle Aufträge aus der Queue Druckaufträge bearbeiten. Beachten Sie, dass nur gedruckt werden kann, wenn genügend Tinte vorhanden ist und `TageBisPruefDatum` > 0 ist. Ansonsten muss die Tinte aufgefüllt oder das Elektrogerät geprüft werden. Eine Seite braucht beim Drucken eine Einheit Tinte. Der Einfachheit halber können nur Druckaufträge angelegt werden, die zwischen 0 und 100 Seiten groß sind. Diese Funktionalität ist schon über `Firma.Druckauftragssteuerung()` implementiert. Das bedeutet, dass sie immer nur zu Beginn des Druckens prüfen müssen, ob genug Tinte vorhanden ist und diese bei Bedarf auffüllen müssen.

Um eine Wartezeit beim Drucken zu simulieren, können sie die Methode `warten` benutzen. Testen können sie Ihre Implementierung, in dem sie die main in der Klasse Firma ausführen.

Aufgabe 2: Stapel und Warteschlangen umkehren (Klausurvorbereitung)

Stapel und Warteschlangen funktionieren in Bezug auf die Abrufreihenfolge gegensätzlich. Daher kann

man die Reihenfolge der Elemente in einem Stapel umkehren, indem man sie aus dem Stapel holt und in eine (leere) Warteschlange einfügt und sie dann aus der Warteschlange holt und wieder auf einen (leeren) Stapel legt. Für Warteschlangen geht die Umkehrung entsprechend über einen Stapel.

Implementieren Sie in der Klasse `QueuesAndStacks` die statischen Methoden

```
public static <E> void reverse(Stack<E> stack)
public static <E> void reverse(Queue<E> queue)
```

Sie sollen die Reihenfolge der Elemente eines Stapels bzw. einer Warteschlange umkehren, indem sie das oben skizzierte Verfahren benutzen. Die Methoden benutzen den generischen Typ `E` für die Elemente der jeweiligen Datenstruktur. Testen Sie Ihre Methoden mit der vorbereiteten `main()` Methode. Sie benutzt die ebenfalls schon implementierten Methoden `stackToString()` und `queueToString()`. Schauen Sie auch, zu welcher Ausgabe die Benutzung der Methoden `Stack.toString()` und `Queue.toString()` führen. Sie werden implizit in den beiden auskommentierten Zeilen aufgerufen.

Zu dieser Aufgabe gibt es kein Videotutorium. Die Lösung wird am Ende der VL-Woche im git veröffentlicht, sodass Sie Ihre eigene Lösung mit unserer vergleichen können.

Aufgabe 3: Dezimaldarstellung in Binärdarstellung umwandeln (Hausaufgabe)

Sei N eine natürliche Zahl, betrachtet in Dezimaldarstellung. Die Binärdarstellung dieser Zahl lässt sich leicht von der hintersten zur vordersten Ziffer iterativ bestimmen: - Die letzte Ziffer in der Binärdarstellung ist $N \% 2$ (der Rest der Division von N durch 2). - Dann wird N durch 2 geteilt (ganzzahlig und ohne Rest, Integer Division) und das Verfahren am Ergebnis wiederholt; bis man beim Ergebnis 0 ankommt. Um die Ziffern in der richtigen Reihenfolge auszugeben, können Sie auf einem Stapel abgelegt werden. Implementieren Sie in diesem Sinne die folgenden beiden Methoden.

3.1 Methode `convert()` implementieren (15 Punkte)

Implementieren Sie in der Klasse `Dec2Bin` die Methode

```
public void convert(int N)
```

Sie soll die übergebene Zahl N in der Objektvariablen `N` speichern und in Binärdarstellung umwandeln. Die Binärdarstellung soll in der Objektvariable `binStack` gespeichert werden, so dass die höchstwertige Ziffer mit dem ersten `poll()` von dem Stapel geholt wird. Bedenken sie dabei, in welchem Zustand sich der Stapel befinden muss, bevor die Binärdarstellung korrekt gespeichert werden kann!

3.2 Methode `toString()` implementieren (15 Punkte)

Implementieren Sie in der Klasse `Dec2Bin` die Methode

```
public String toString()
```

Sie soll die gespeicherte Binärdarstellung als String in der üblichen Weise zurückgeben, also 110010 für die Eingabezahl 50. Durch einen Aufruf von `toString()` soll der Stapel **nicht** gelöscht werden.

Hinweise:

- Es kann vorausgesetzt werden, dass die Eingabe ≥ 0 ist.
- Die Methode `convert()` kann problemlos unter 10 Zeilen und ohne Rekursion implementiert werden.
- Die Methode `toString()` muss die Objektvariable `binStack` in einen String umwandeln und darf nicht die Objektvariable `N` benutzen. In den Tests wird `binStack` geändert (ohne einen Aufruf von `convert()`) und dann `toString()` getestet.

Aufgabe 4: Implementation des Kartenspiels “Bettelmann” (Hausaufgabe)

Hinweis:

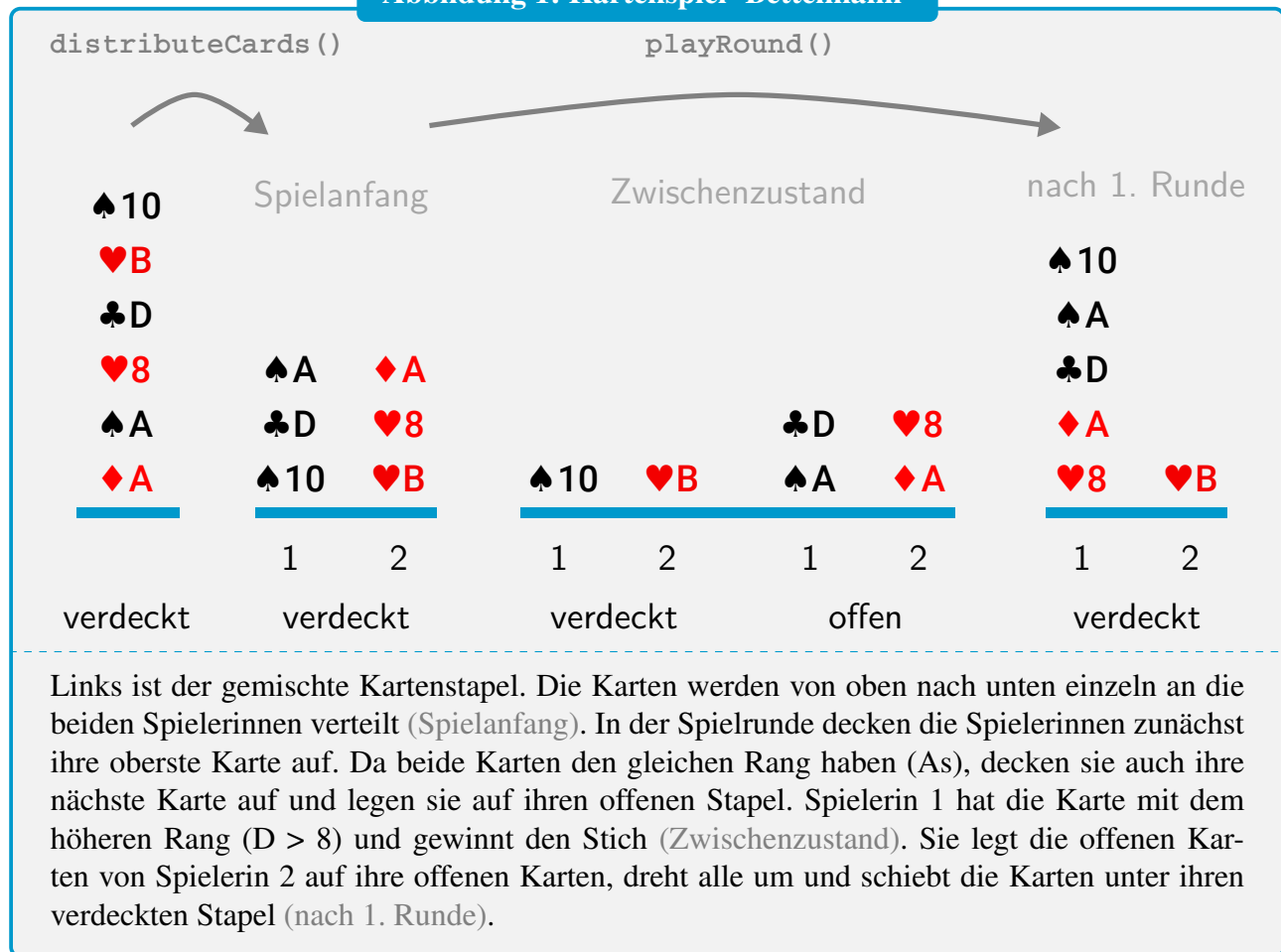
- Am besten wird das Kartenspiel im Videotutorium erklärt!

Das Kartenspiel “Bettelmann” ist ein Glücksspiel für zwei Spielerinnen, das schon seit dem 19. Jahrhundert bekannt ist. Es gibt unterschiedliche Varianten und die Regeln variieren in den unterschiedlichen Beschreibungen. Wir benutzen die folgende: Gespielt wird mit einem Skatblatt. Es zählt nur der Wert der Karte ($7 < 8 < 9 < 10 < \text{Bube} < \text{Dame} < \text{König} < \text{As}$), die Farbe (Kreuz, Pik, Herz, Karo) ist nicht relevant. Der Kartenstapel wird gemischt und die Karten werden abwechselnd an die Spielerinnen verteilt. Jede Spielerin hat nun ihren eigenen Stapel verdeckt vor sich liegen.

In jeder Runde nehmen beide Spielerinnen die oberste Karte und legen sie offen vor sich ab. Falls der Wert der Karte gleich ist, nehmen beide Spielerinnen die nächste Karte vom eigenen verdeckten Stapel, drehen sie um und legen sie auf ihren offenen Stapel. Dies wird solange wiederholt, bis die beiden aufgedeckten Karten einen unterschiedlichen Wert haben. (Dies ist meist schon bei dem ersten Kartenpaar der Fall.) Dann nimmt die Spielerin, die die Karte mit dem höheren Wert hatte den offenen Stapel der Mitspielerin, legt ihn auf ihren offenen Stapel, dreht den Pack um und schiebt ihn unter ihren verdeckten Stapel, siehe Abbildung 1. Dann beginnt die nächste Runde.

Sobald eine Spielerin während des Nachziehens oder am Ende einer Runde keine verdeckten Karten mehr hat, ist die andere Spielerin die Siegerin des Spiels. Falls beide Spielerinnen während des Nachziehens keine verdeckten Karten mehr haben (unwahrscheinlicher Fall) endet das Spiel unentschieden.

Abbildung 1: Kartenspiel 'Bettelmann'



In dieser Programmieraufgabe geht es darum, den Spielablauf Runde für Runde zu simulieren. Betrachten Sie zunächst die Klasse `Card`, die eine Spielkarte des Skatspiels darstellen kann. Die Klasse implementiert die Schnittstelle `Comparable`. Für zwei Objekte `card1` und `card2` vom Typ `Card` gibt

```
card1.compareTo(card2)
```

eine negative Zahl zurück, wenn die Karte `card1` einen niedrigeren Wert als die Karte `card2` besitzt, eine positive Zahl, wenn sie einen höheren Wert besitzt und 0, falls die Karten denselben Wert besitzen, sich also nur in der Farbe (Kreuz, Pik, Herz, Karo) unterscheiden. Eine Karte wird über den Aufruf des Konstruktors

```
public Card(int id)
```

mit einem Eingabeargument `id` zwischen 0 und 31 erzeugt. Die konkrete Zuordnung von `id` zu Karte ist für die Aufgabe nicht relevant, kann aber bei Interesse durch Ausführen der `main()` Methode von `Card` ausgegeben werden.

Der Spielablauf wird in der Klasse `Bettelmann` simuliert. Für die verdeckten Kartenstapel `closedPile1` und `closedPile2` wird die Struktur `Deque` (*double-ended queue*) verwendet (im Gegensatz zum Begriff *Kartenstapel*). Diese Datenstruktur kann sowohl als Stapel (z. B. mit den Methoden `addLast()` und `pollLast()`), als auch als Warteschlange (z. B. mit den Methoden `addFirst()` und `pollFirst()`) benutzt werden. Der Grund für die Verwendung von `Deque` ist, dass hier beide Funktionalitäten benötigt werden. Bei dem Verteilen der Karten werden die Karten auf den verdeckten Stapeln abgelegt. Die zuletzt verteilten Karten werden als erstes gezogen (*last-in first-out*). Die in einer Runde gewonnenen Karten werden unter den Stapel geschoben werden und neue Karten von oben abgenommen werden, also *first-in first-out*.

Die Beschreibung der einzelnen Methoden können Sie der folgenden API und den Javadoc Kommentaren in der Klasse entnehmen. Beachten Sie, dass der Begriff “Kartenstapel” hier keine Bezug zu der Datenstruktur mit dem Namen “Stapel” (Stack) hat.

public class Bettelmann		
	<code>Bettelmann()</code>	erzeugt zwei leere verdeckte und zwei leere offene Kartenstapel.
	<code>Bettelmann(Deque<Card> pile1, Deque<Card> pile2)</code>	übernimmt die übergebenen Karten als verdeckte Stapel.
	<code>playRound()</code>	führt eine Spielrunde aus
int	<code>getWinner()</code>	gibt Gewinnerin zurück: -1 spiel noch nicht entschieden, 1 Spielerin 1 hat gewonnen, 2 Spielerin 2 hat gewonnen, 0 unentschieden.
	<code>distributeCards(Stack<Card> deck)</code>	verteilt die Karten des Stapels <code>deck</code> abwechselnd auf die verdeckten Stapel der Spielerinnen. Die zuletzt verteilten Karten werden in der ersten Runde gezogen.
	<code>distributeCards()</code>	mischt alle Karten eines Skatblattes und verteilt sie an die beiden Spielerinnen.
String	<code>toString()</code>	gibt die verdeckten Kartenstapel als <code>String</code> zurück.

4.1 Methode `distributeCards(Stack<Card> deck)` inspizieren

Die Methode verteilt die übergebenen Karten `deck` auf die verdeckten Stapel der Spielerinnen. Die Karten werden einzeln vom Stapel genommen und abwechselnd auf die verdeckten Stapel abgelegt, so dass die zuletzt verteilten Karten zuerst gezogen werden. Die Methode soll zunächst die verdeckten Stapel leeren. Außerdem soll sie für beliebige Eingaben funktionieren, also auch, wenn `deck` nur einen Teil eines ganzen Kartenspiels enthält.

4.2 Methode `playRound()` implementieren (70 Punkte)

Hier sollen Sie eine Runde realisieren (siehe oben bei Spielregeln). Überlegen Sie, welche Datenstruktur für die offenen Kartenstapel, die sich während einer Runde bilden (und am Ende eingesammelt werden) am besten passt, Stapel oder Warteschlange. Sie können auch `Deque` mit den entsprechenden Methoden nutzen, aber eine der Strukturen `Stack` oder `Queue` reicht auch (nur welche?).

Achten Sie in geeigneten Momenten einer Runde (wie zB vor dem Ziehen) darauf, ob etwas auf den jeweiligen unterschiedlichen Stapeln liegt. Auch wenn ein Unentschieden wie oben erklärt als eher unwahrscheinlich gehalten wird, sollen Sie in Ihrer Implementation den Fall natürlich betrachten.

Die Methode muss auch die Objektvariable `winner` setzen, wenn das Spiel bei einer Runde beendet wird. Dies ist der Fall, wenn während des Nachziehens in einer Runde oder am Ende einer Runde mindestens einer der verdeckten Stapel leer ist.

Hinweise:

- Es gibt Anfangsstellungen, die zu unendlichen Spielsequenzen führen. Bei den Tests werden solche Fälle nicht getestet. Sie brauchen also nicht berücksichtigt zu werden.

Aufgabe 5: Laufzeit kleiner Programmabschnitte (Klausurvorbereitung)

Bestimmen Sie die Wachstumsordnung der Laufzeit von den in Listing 1 angegebenen Funktionen f1 bis f6.

Listing 1: Java Snippets zur Laufzeitbestimmung

```
public static int f1(int N) {  
    int x = 0;  
    for (int i = 0; i < N; i++)  
        for (int j = 0; j < N; j++)  
            x++;  
    return x;  
}
```

(a) Funktion f1

```
public static int f2(int N) {  
    int x = 0;  
    for (int i = 0; i < N/2; i++)  
        for (int j = 0; j < i; j++)  
            x++;  
    return x;  
}
```

(b) Funktion f2

```
public static int f3(int N) {  
    if (N == 0)  
        return 1;  
    else  
        return 2 * f3(N - 1) + 1;  
}
```

(c) Funktion f3

```
public static int f4(int N) {  
    int x = 0;  
    for (int i = 1; i < N; i *= 2)  
        x += f3(i);    // f3!  
    return x;  
}
```

(e) Funktion f4

```
public static int f5(int N) {  
    if (N <= 1)  
        return N+1;  
    else  
        return f5(N-2) / f5(N-1);  
}
```

(d) Funktion f5

```
public static int f6(int N) {  
    if (N == 0)  
        return 1;  
    return 2 * f6(N/2);  
}
```

(f) Funktion f6

Es gibt ein Videotutorium zu dieser Aufgabe. Die darin vorgestellte Lösung zu f4 ist nicht scharf, für ein Beispiel, wie man für diese Funktion auch das richtige Θ bestimmt, können Sie die schwereren Beispiele im Skript durchgehen. Für die Klausur reichen die im Video vorgestellten Vorgehensweisen.

Was Sie nach diesem Blatt wissen sollten:

- was Objekte und Klassen sind und wie Vererbung funktioniert.
- wie man Konstruktoren schreibt, Objekte erzeugt und Methoden auf diesen Objekten aufruft.
- wie Sie die Laufzeit von Methoden bestimmen.
- was Collections in Java sind.
- wie Stacks und Queues funktionieren, was die Unterschiede sind und wie man sie nutzt.
- was die Schnittstellen Comparable (und Comparator, Iterator und Iterable) sind und wie man sie implementiert.
- wie Sie eine toString()-Methode schreiben und was das ist.
- wie Sie while-Schleifen verwenden.
- wie Sie eine main-Methode zu Testzwecken anpassen und ausführen.
- wie Sie Ihre geschriebenen Methoden selbst ausprobieren und überprüfen.