

---

# Übungsklausur

## Aufgabe 1: JDK

a)

help und version sind zwei mögliche Optionen, mit denen der Java-Compiler **javac** aufgerufen werden kann. Nennen Sie zwei weitere und beschreiben Sie deren Wirkung.

Lösung:

```
1 C:\Windows\system32>javac -help
Usage: javac <options> <source files>
3 where possible options include:
    -g                        Generate all debugging info
5    -g:none                  Generate no debugging info
    -g:{lines,vars,source}   Generate only some debugging info
7    -nowarn                  Generate no warnings
    -verbose                  Output messages about what the compiler is doing
9    -deprecation             Output source locations where deprecated APIs are used
11   -classpath <path>        Specify where to find user class files and annotation processors
13   -cp <path>               Specify where to find user class files and annotation processors
15   -sourcepath <path>       Specify where to find input source files
    -bootclasspath <path>    Override location of bootstrap class files
17   -extdirs <dirs>          Override location of installed extensions
    -endorseddirs <dirs>     Override location of endorsed standards path
19   -proc:{none,only}        Control whether annotation processing and/or compilation is done.
21   -processor <class1>[,<class2>,<class3>...] Names of the annotation processors to run; bypasses default discovery process
23   -processorpath <path>    Specify where to find annotation processors
    -d <directory>           Specify where to place generated class files
25   -s <directory>           Specify where to place generated source files
    -implicit:{none,class}   Specify whether or not to generate class files for implicitly referenced files
27   -encoding <encoding>     Specify character encoding used by source files
29   -source <release>         Provide source compatibility with specified release
    -target <release>         Generate class files for specific VM version
31   -version                  Version information
    -help                    Print a synopsis of standard options
33   -Akey[=value]             Options to pass to annotation processors
    -X                        Print a synopsis of nonstandard options
35   -J<flag>                  Pass <flag> directly to the runtime system
    -Werror                    Terminate compilation if warnings occur
37   @<filename>              Read options and filenames from file
```

b)

Der Java-Compiler **javac** und der Java-Interpreter **java** sind zwei Programme des Java Development Kits (JDK). Nennen Sie drei weitere und beschreiben Sie deren Aufgaben.

Lösung:

- **jar** zum Erstellen von Jar Archiven

- **javadoc** zum Erzeugen von HTML Dokumentationen aus den javadoc Kommentaren im Quellcode
- **jarsigner** zum Signieren von Jar Archiven
- **appletviewer** Browser zum “Testen“ von Java Applets (stellt nur Applets da)
- ...

## Aufgabe 2: GUI und Datenstrukturen

Beschreiben Sie kurz die Aufgaben der folgenden Klassen/Schnittstellen der **Swing**-Bibliothek bzw. des **JCF** (Java Collection Frameworks).

JLabel:	Darstellung von Texten und Bildern
JComboBox:	Eine aufklappbare Liste von Elementen, bei der ein bis mehrere Elemente selektiert werden können
JList:	Liste von Elementen (nicht aufklappbar), bei der ein bis mehrere Elemente selektiert werden können
TextField:	Textfeld zur Eingabe von einer Zeile
JScrollbar:	Scrollbar, welches die Darstellung von einem Objekt steuert
Collection:	Zusammenfassung von endlich vielen Elementen zu einer Einheit
Set:	Interface für Mengen (mit allen bekannten Mengenoperationen)
SortedSet:	Interface für sortierte (total) Mengen, erbt von Set
List:	Interface für Listen

## Aufgabe 3: Enumeration, Packages, Annotationen, Parallelprogrammierung

	wahr	falsch
1. Enum-Klassen können instanziiert werden.		<input checked="" type="checkbox"/>
2. Enum-Werte können mit dem Operator == auf Gleichheit getestet werden.	<input checked="" type="checkbox"/>	
3. Wenn eine Klasse keine package-Anweisung enthält, wird sie dem Default-Paket zugeordnet.	<input checked="" type="checkbox"/>	
4. Klassen des Default-Pakets können ohne explizite import-Anweisung verwendet werden.	<input checked="" type="checkbox"/>	
5. Annotationen stehen vor dem Programmelement, das sie annotieren.	<input checked="" type="checkbox"/>	
6. Annotationen beginnen mit dem Zeichen @.	<input checked="" type="checkbox"/>	
7. Der Algorithmus von Dekker verwendet aktives Warten zur Synchronisation der Prozesse.	<input checked="" type="checkbox"/>	
8. Ein Semaphor kann nur Werte, die größer als 0 sind, annehmen.		<input checked="" type="checkbox"/>

Anmerkungen:

1. Falsch, da Enums durch die JVM verwaltet werden. Beim Laden von Enum Klassen wird automatisch im Hintergrund ein Enum Objekt erstellt und ist für den Programmierer zur Laufzeit nicht änderbar.
2. Wahr, da jedes Enum Objekt nur einmal im Speicher existiert, somit müssen auch die Speicherzellen gleich sein.
3. Wahr, oder habt ihr jemals einen Paketnamen verteilen müssen?
7. Wahr: while (turn != 0) {} ist aktives Warten
8. Falsch, da bei 0 die Threads schlafen gelegt werden.

## Aufgabe 4: Zuverlässigkeit von Programmen

Welche der beiden folgenden Regeln zum Nachweis der partiellen Korrektheit sind korrekt?

1. 
$$\frac{\{p\} S \{r\}, r \wedge e \rightarrow p, r \wedge \neg e \rightarrow q}{\{p\} \text{ while } e \text{ do } S \text{ od } \{q\}}$$
2. 
$$\frac{\{p\} S \{r\}, r \wedge e \rightarrow p, r \wedge \neg e \rightarrow q}{\{p\} \text{ while } e \vee \neg e \text{ do } S \text{ od } \{q\}}$$

Lösung:

1. Kann nicht korrekt sein, da nicht sichergestellt wurde, dass  $S$  ausgeführt wird.
2. Da  $\text{while } e \vee \neg e$  immer True ergibt, “hängt“ das Programm in einer Endlosschleife fest. Somit terminiert es nie, deswegen ist es partiell korrekt.

## Aufgabe 5: Zuverlässigkeit von Programmen

```
1 static int f(int m, int n) {
    assert m <= n; // Vorbedingung P
3   int s = m+n,
    i = m;
5   assert ... // Schleifeninvariante Q
   while ( i <= n ) {
7       s = s - 2*i;
       i = i + 1;
9       assert ... // Schleifeninvariante Q
   }
11  assert ... // Nachbedingung R
   return s;
13 }
```

a)

Es wird der Wert  $m + n - \sum_{j=m}^n 2j$  berechnet. Eine entsprechende Nachbedingung ist daher  $R : m + n - \sum_{j=m}^n 2j$ .

b)

Eine zum Nachweis der partiellen Korrektheit von  $f$  bezüglich  $P$  und  $R$  geeignete Schleifeninvariante ist  $Q : m \leq i \leq n + 1 \wedge s = m + n - \sum_{j=m}^{i-1} 2j$ .

c)

```
1 R: s == m * m - n * n
   Q: m <= i && i <= n + 1 && s == n + m * m - i * i + i
```

## Aufgabe 6: Programmverständnis, Fehlerkorrektur

Bei der Ausführung des folgenden Programms soll ein JFrame geöffnet werden, das einen JButton im oberen Fensterteil enthält. Bei Betätigung des JButtons soll die Hintergrundfarbe blau werden. Das Programm enthält Fehler.

```
import java.awt.event.*;
2 import javax.swing.*;

4 public class Test extends JFrame {
    JButton button;

6     public Test() {
8         c = getContentPane(); // c nicht Deklariert
        button = new JButton("TestButton");
10        c.add(button, BorderLayout.SOUTH); // import fuer BorderLayout fehlt
        // der Button sollte nach North statt South
12        Listener l = new Listener();
        button.addActionListener(l);
14    }

16    class Listener implements ActionListener {
        public void actionPerformed(ActionEvent e) {
18        Color farbe = new Color(000,255,000); // import fuer Color fehlt
        // es sollte auch Blau statt Gruen verwendet werden
20        c.setBackground(farbe); // c muss sich erst "geholt" werden
        }
22    }
```

```

24 public static void main(String[] args) {
    Test t = new Test();
26 t.setTitle("TestFrame");
    t.setSize(400,200);
28 t.setLocation(200,200);
    t.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
30 // die GUI wird nie mit setVisible(true) angezeigt
    }
32 }

```

## Aufgabe 7: Datenstrukturen, Programmierung

Gegeben seien die beiden Klassen Node und List zur Implementierung verketteter Listen:

```

    public class Node {
2      public int item;
        public List next;
4
        public Node(int item) {
6          this.item = item;
          this.next = new List();
8        }
    }
10
    public class List {
12      public Node node = null;

14      public boolean isEmpty() {
          return node == null;
16      }

18      public void insert(int x) {
          if (isEmpty())
20          node = new Node(x);
          else {
22              Node n = new Node(x);
              n.next.node = node;
24              node = n;
          }
26      }

28      public String toString() {
          String s = "<";
30          if (!isEmpty()) {
              s = s+node.item+"; ";
32              return s = s+node.next;
          }
34          return s+">";
        }
36    }

```

a)

Was gibt das folgende Programmfragment aus?

```

    List l = new List();
2 l.insert(2); l.insert(-4); l.insert(3); l.insert(6);

```

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

< 6; < 3; < -4; < 2; <>

b)

Schreiben Sie eine Methode **boolean isPermutation()**, die den Wert **true** genau dann liefert, falls die aktuelle Liste jede der Zahlen  $1, 2, \dots, n$  genau einmal enthält, wobei  $n$  die Anzahl der Listenelemente ist. Beispiel: Die Methode soll **true** für die Listen 4, 2, 1, 3 und 5, 1, 2, 3, 4 sowie **false** für die Listen 3, 3, 1, 2 und 1, 2, 4 liefern.

gibt sicherlich bessere Implementierungen

```
1 boolean isPermutation() {
2     int max = 0;
3     Node cur = node;
4     while (cur != null) {
5         if (cur.item < 1) { // kein element darf kleiner als 1 sein
6             return false;
7         }
8         if (cur.item > max) { // suche maximales element
9             max = cur.item;
10        }
11        cur = cur.next.node;
12    }
13
14    boolean[] check = new boolean[max + 1];
15
16    cur = node;
17    while (cur != null) { // teste ob doppelt
18        if (!check[cur.item]) {
19            check[cur.item] = true;
20        } else {
21            return false;
22        }
23        cur = cur.next.node;
24    }
25
26    for (int i = 1; i < max; i++) { // test ob alle enthalten sind
27        if (!check[i]) {
28            return false;
29        }
30    }
31    return true;
32 }
```

c)

Schreiben Sie eine Methode **void reverse()**, die die Reihenfolge der Listenelemente umkehrt. Beispiel: Falls  $l$  die Liste 5, 1, 2, -4, 3 ist, dann soll  $l$  nach Aufruf der Methode die Liste 3, -4, 2, 1, 5 sein.

```
1 void reverse() {
2     if (isEmpty()) // wenn leer mache nichts
3         return;
4     Node currNode, nextNode, loopNode;
5     currNode = node;
6     nextNode = node.next.node;
7     node.next.node = null;
8
9     while (nextNode != null) {
```

```

10         loopNode = nextNode.next.node;
11         nextNode.next.node = currNode;
12         currNode = nextNode;
13         nextNode = loopNode;
14     }
15     node = currNode;
16 }

```

## Klausur 2 a

### Aufgabe 1: Programmverständnis

Das folgende Programm benutzt eine zirkuläre Liste.

```

1  class Node {
2      int val;
3      Node next;
4
5      Node (int val) {
6          this.val = val;
7      }
8  }
9
10 class Josephus {
11     public static void main(String[] args) {
12         int n = 19,
13             m = 5;
14         Node t = new Node(2),
15             x = t;
16         for (int i = n-1; i >= 0; i=i-3) {
17             x = (x.next = new Node(i+1));
18         }
19         System.out.print(x.val); // (*)
20         x.next = t.next;
21         while (x != x.next) {
22             for (int i = 0; i <= m; i++)
23                 x = x.next;
24             System.out.print("; " + x.val);
25             x.next = x.next.next;
26         }
27         System.out.println();
28         System.out.println("Nr. " + x.val + " ist der Gewinner.");
29     }
30 }

```

a)

Welche Elemente besitzt die Liste bei der Ausführung von (\*)? Geben Sie die Listenelemente in der Reihenfolge an, wie sie eingefügt wurden.

Es wird 1 an der Position (\*) ausgegeben.

Die Reihenfolge ist: 2, 19, 16, 13, 10, 7, 4, 1

b)

Was gibt das Programm aus?

1;4;4;16;7;7;7

Nr. 7 ist der Gewinner.

## a) Aufgabe 2: Aufzählungstypen, Pakete, Annotationen, Parallelprogrammierung

Bitte kreuzen Sie an. Für jede richtige Antwort erhalten Sie einen Punkt, für jede falsche Antwort wird ein Punkt abgezogen. Kein Kreuz bzw. zwei Kreuze bedeuten 0 Punkte. Die minimale Gesamtpunktzahl für diese Aufgabe beträgt 0 Punkte. Alle Fragen dieser Aufgabe beziehen sich auf Java.

	wahr	falsch
1. Enum-Werte können mit equals auf Gleichheit getestet werden.	<input checked="" type="checkbox"/>	
2. Enum-Klassen implementieren die Schnittstelle Comparable.	<input checked="" type="checkbox"/>	
3. Durch statischen Import können Konstanten aus Interfaces importiert werden.	<input checked="" type="checkbox"/>	
4. Die Anweisung package ordnet eine Klasse einem Paket zu.	<input checked="" type="checkbox"/>	
5. Annotationen dürfen annotiert werden.		<input checked="" type="checkbox"/>
6. Annotationen sind vorgegeben und können nicht selbst programmiert werden.		<input checked="" type="checkbox"/>
7. Ein Aufruf der Methode run der Klasse Thread erzeugt einen Thread.		<input checked="" type="checkbox"/>
8. Die Klasse Thread gehört zum Paket java.lang und braucht daher nicht importiert zu werden.	<input checked="" type="checkbox"/>	

Anmerkungen:

1. Wahr, equals leitet auf (==) ab und es Existiert immer nur ein einziges Enum Objekt..
2. Wahr, All Implemented Interfaces: Serializable, Comparable
3. Wahr, aber sollte nicht oft verwendet werden da sich Math.PI einfacher bzw verständlicher liest als PI
5. Falsch, mir ist kein Beispiel bekannt bei dem es zulässig ist
6. Falsch, implementieren des Interfaces: java.lang.annotation.Annotation
7. Falsch, Run() startet die Run() des Thrads auf dem Aufrufer. Nur Start() startet Run() auf dem neuen Thread.
8. Wahr, java.lang.Thread.

## Aufgabe 3: GUI

Beschreiben Sie kurz die Aufgaben der folgenden Klassen/Schnittstellen der Swing-Bibliothek.

JLabel:	Darstellung von Texten und Bildern
TextArea:	Darstellung einer mehrzeiligen Texteingabe
TextField:	Darstellung einer einzeiligen Texteingabe
JRadioButton:	Button Gruppe bei der immer nur maximal ein Button selektiert ist
Nennen Sie zwei Layout-Klassen:	FlowLayout, BorderLayout, GridLayout, GridBagLayout...
Nennen Sie zwei mögliche Darstellungen der Farbe „Schwarz“:	Color.black, Color.Black (ist der Verweis auf black), new Color(0,0,0)

## Aufgabe 4: Fehlerkorrektur, Generizität

```

1      public static <T extends Comparable<? super T>> void sort(T[] a) {
2          for (int j=1; j<=a.length-1; j++) {
3              int k = a[j]; // k muss T statt int sein
4              int i = j-1;
5
6              while (i>=0 && a[i].compareTo(k)>null) { // > 0 statt > null
7                  a[i+1] = a[i];
8                  i--;
9              }
10             a[i+1] = k;
11         }
12     }
13
14     public static void main(String[] args) {

```

```

16         int[] d = {9,4,1,5,6}; // d muss Integer[] statt int[] sein,
           //da nur Integer Comparable implementiert
18         sort(d);
    }

```

## Aufgabe 5: Programmzuverlässigkeit

```

2 static int f(int m, int n) {
   assert m >= n; // Vorbedingung P
   int i = m+1,
4   x = 0;
   assert ... // Schleifeninvariante Q
6   while (i > n+1) {
       x = x+m+n;
       i = i-1;
       assert ... // Schleifeninvariante Q
10  }
   assert ... // Nachbedingung R
12  return x;
   }

```

a)

Welchen Wert berechnet diese Methode? Formulieren Sie eine entsprechende Nachbedingung R.

$$R: x = \sum_{m=1}^{j=n} m + n$$

b)

Geben Sie eine geeignete Schleifeninvariante Q an, mit deren Hilfe die partielle Korrektheit der Methode bezüglich P und R nachgewiesen werden kann. Sie brauchen den Nachweis nicht zu führen.

$$Q: n+1 \leq i \leq m+1 \wedge x = \sum_{m+1-i}^{j=0} m + n$$

c)

Formulieren Sie Q und R als Java-Ausdrücke, sodass diese in den obigen assert-Anweisungen verwendet werden können.

```

1 Q : assert (n + 1 <= i && i <= m + 1) && x == (m + 1 - i) * (m + n);
3 R : assert x == (m - n) * (m + n);

```

## Aufgabe 6: Datenstrukturen

Gegeben seien die folgenden Klassen Knoten und Suchbaum zur Implementierung binärer Suchbäume:

```

1 public class Knoten {
   public int wert;
3   public Suchbaum links, rechts;

5   public Knoten(int wert) {
       this.wert = wert;
       this.links = new Suchbaum();
       this.rechts = new Suchbaum();
9   }
   }
11 public class Suchbaum {

```



```
13 private Knoten wurzel = null;
15 public boolean isEmpty() {
17     return wurzel == null;
19 }
21 public void insert(int x) {
23     if (isEmpty())
25         wurzel = new Knoten(x);
27     else
29         if (x < wurzel.wert)
31             wurzel.links.insert(x);
33         else
35             wurzel.rechts.insert(x);
37 }
39 public String toString() {
41     if (isEmpty())
43         return "-";
45     else
47         return ":" + wurzel.links +
49         wurzel.rechts + wurzel.wert;
51 }
53 }
```

Die Knotenwerte 4 und 5 sind mehr als einmal im Suchbaum enthalten. Als Einfachsumme des Baumes bezeichnen wir die Summe aller Knotenwerte, dabei werden Werte, die mehrfach im Suchbaum enthalten sind, nur einmal addiert. Die Einfachsumme für den obigen Suchbaum beträgt also  $0 + 2 + 3 + 4 + 5 + 8 = 22$ .

a)

Was gibt das folgende Programmfragment aus?

```
Suchbaum t = new Suchbaum();\\
2 t.insert(4); t.insert(5); t.insert(4); t.insert(2); t.insert(1);\\
System.out.println(t);\\
:::1.2::4.54
```

b)

Zeichnen Sie den Graphen des Baumes aus a) wie im obigen Beispiel.

Habt ihr in der Übung gesehen.

c)

Schreiben Sie eine Methode `boolean negativ()`, die genau dann den Wert `true` liefert, falls mindestens ein Knotenwert des aktuellen Suchbaumes kleiner als 0 ist

```
1 boolean negativ() {
2     if (this.isEmpty()) // testen ob leer
3         return false;
4     if (this.wurzel.wert < 0) // testen ob kleiner 0
5         return true;
6     return this.wurzel.links.negativ(); // wenn nicht teste links weiter
7 }
```

d)

Schreiben Sie eine Methode `int einfach()`, die die Einfachsumme des aktuellen Suchbaumes zurückgibt

```
1  int einfach() {  
    return einfach(new Suchbaum());  
3  }  
  
5  int einfach(Suchbaum b) {  
    if (this.isEmpty())  
6      return 0;  
    if (b.insert2(wurzel.wert)) {  
7        return this.wurzel.links.einfach(b) + this.wurzel.wert  
8        + this.wurzel.rechts.einfach(b);  
9    }  
10    return this.wurzel.links.einfach(b) + this.wurzel.rechts.einfach(b);  
11  }  
12  }  
  
15 public boolean insert2(int x) {  
    if (isEmpty()) {  
16        wurzel = new Knoten(x);  
17        return true;  
18    } else {  
19        if (x < wurzel.wert)  
20            return wurzel.links.insert2(x);  
21        else {  
22            if (x > wurzel.wert)  
23                return wurzel.rechts.insert2(x);  
24            else  
25                return false;  
26        }  
27    }  
28  }  
29 }
```