

day04 【Map】

主要内容

- Map集合

教学目标

- ☐ 能够说出Map集合特点
- ☐ 使用Map集合添加方法保存数据
- ☐ 使用“键找值”的方式遍历Map集合
- ☐ 使用“键值对”的方式遍历Map集合
- ☐ 能够使用HashMap存储自定义键值对的数据
- ☐ 能够使用HashMap编写斗地主洗牌发牌案例

第一章 Map集合

1.1 概述

现实生活中，我们常会看到这样的一种集合：IP地址与主机名，身份证号与个人，系统用户名与系统用户对象等，这种一一对应的关系，就叫做映射。Java提供了专门的集合类用来存放这种对象关系的对象，即 `java.util.Map` 接口。

我们通过查看 `Map` 接口描述，发现 `Map` 接口下的集合与 `Collection` 接口下的集合，它们存储数据的形式不同，如下图所示。

Collection 接口 定义了 单列集合规范
每次 存储 一个元素 单个元素

单身集合

Collection<E>

Map 接口
定义了 双列集合的规范

每次 存储 一对儿元素

Map<K,V>

K 代表键的类型

夫妻对儿集合

V 代表值的类型

Key 键

Value 值

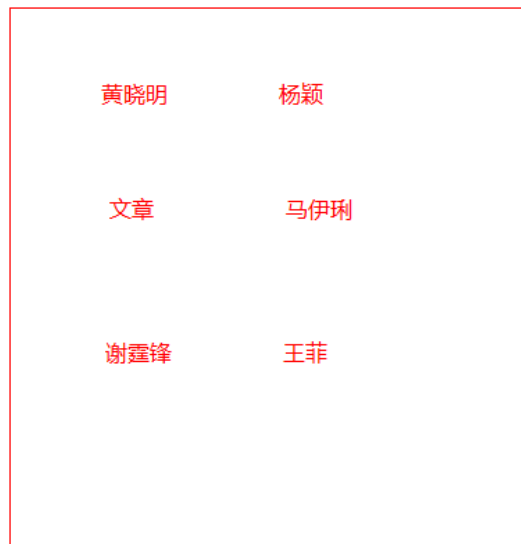


通过 键 可以找 对应的值

1: 键唯一 (值可以重复)

2: 键和值——映射
一个键对应一个值

3: 靠键维护他们关系



- Collection 中的集合，元素是孤立存在的（理解为单身），向集合中存储元素采用一个个元素的方式存储。
- Map 中的集合，元素是成对存在的(理解为夫妻)。每个元素由键与值两部分组成，通过键可以找对所对应的值。
- Collection 中的集合称为单列集合，Map 中的集合称为双列集合。
- 需要注意的是，Map 中的集合不能包含重复的键，值可以重复；每个键只能对应一个值。

1.2 Map常用子类

通过查看Map接口描述，看到Map有多个子类，这里我们主要讲解常用的HashMap集合、LinkedHashMap集合。

- **HashMap**：存储数据采用的哈希表结构，元素的存取顺序不能保证一致。由于要保证键的唯一、不重复，需要重写键的hashCode()方法、equals()方法。
- **LinkedHashMap**：HashMap下有个子类LinkedHashMap，存储数据采用的哈希表结构+链表结构。通过链表结构可以保证元素的存取顺序一致；通过哈希表结构可以保证的键的唯一、不重复，需要重写键的hashCode()方法、equals()方法。

tips：Map接口中的集合都有两个泛型变量,在使用时，要为两个泛型变量赋予数据类型。两个泛型变量的数据类型可以相同，也可以不同。

1.3 Map接口中的常用方法

Map接口中定义了很多方法，常用的如下：

- `public V put(K key, V value)`：把指定的键与指定的值添加到Map集合中。
- `public V remove(Object key)`：把指定的键 所对应的键值对元素 在Map集合中删除，返回被删除元素的值。
- `public V get(Object key)` 根据指定的键，在Map集合中获取对应的值。
- `public Set<K> keySet()`：获取Map集合中所有的键，存储到Set集合中。
- `public Set<Map.Entry<K,V>> entrySet()`：获取到Map集合中所有的键值对对象的集合(Set集合)。

Map接口的方法演示

```
public class MapDemo {
    public static void main(String[] args) {
        //创建 map对象
        HashMap<String, String> map = new HashMap<String, String>();

        //添加元素到集合
        map.put("黄晓明", "杨颖");
        map.put("文章", "马伊琍");
        map.put("邓超", "孙俪");
        System.out.println(map);

        //String remove(String key)
        System.out.println(map.remove("邓超"));
        System.out.println(map);

        // 想要查看 黄晓明的媳妇 是谁
        System.out.println(map.get("黄晓明"));
        System.out.println(map.get("邓超"));
    }
}
```

tips:

使用put方法时，若指定的键(key)在集合中没有，则没有这个键对应的值，返回null，并把指定的键值添加到集合中；

若指定的键(key)在集合中存在，则返回值为集合中键对应的值（该值为替换前的值），并把指定键所对应的值，替换成指定的新值。

1.4 Map集合遍历键找值方式

键找值方式：即通过元素中的键，获取键所对应的值

分析步骤：

1. 获取Map中所有的键，由于键是唯一的，所以返回一个Set集合存储所有的键。方法提示: `keyset()`
2. 遍历键的Set集合，得到每一个键。
3. 根据键，获取键所对应的值。方法提示: `get(K key)`

代码演示：

```
public class MapDemo01 {
    public static void main(String[] args) {
        //创建Map集合对象
        HashMap<String, String> map = new HashMap<String, String>();
        //添加元素到集合
        map.put("胡歌", "霍建华");
        map.put("郭德纲", "于谦");
        map.put("薛之谦", "大张伟");

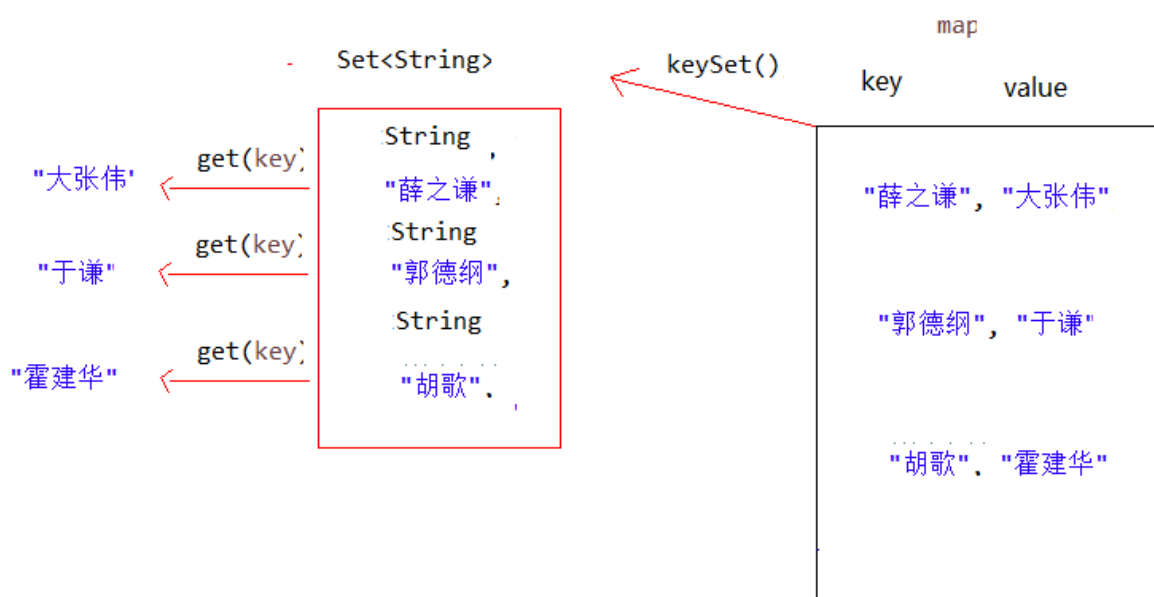
        //获取所有的键 获取键集
```

```

Set<String> keys = map.keySet();
// 遍历键集 得到 每一个键
for (String key : keys) {
    //key 就是键
    //获取对应值
    String value = map.get(key);
    System.out.println(key+"的CP是："+value);
}
}
}

```

遍历图解：



1.5 Entry键值对对象

我们已经知道，`Map` 中存放的是两种对象，一种称为**key**(键)，一种称为**value**(值)，它们在在 `Map` 中是一一对应关系，这一对对象又称做 `Map` 中的一个 `Entry`(项)。`Entry` 将键值对的对应关系封装成了对象。即键值对对象，这样我们在遍历 `Map` 集合时，就可以从每一个键值对 (`Entry`) 对象中获取对应的键与对应的值。

既然`Entry`表示了一对键和值，那么也同样提供了获取对应键和对应值得方法：

- `public K getKey()`：获取`Entry`对象中的键。
- `public V getValue()`：获取`Entry`对象中的值。

在`Map`集合中也提供了获取所有`Entry`对象的方法：

- `public Set<Map.Entry<K,V>> entrySet()`：获取到`Map`集合中所有的键值对对象的集合(`Set`集合)。

1.6 Map集合遍历键值对方式

键值对方式：即通过集合中每个键值对(`Entry`)对象，获取键值对(`Entry`)对象中的键与值。

操作步骤与图解：

1. 获取`Map`集合中，所有的键值对(`Entry`)对象，以`Set`集合形式返回。方法提示: `entrySet()`。
2. 遍历包含键值对(`Entry`)对象的`Set`集合，得到每一个键值对(`Entry`)对象。

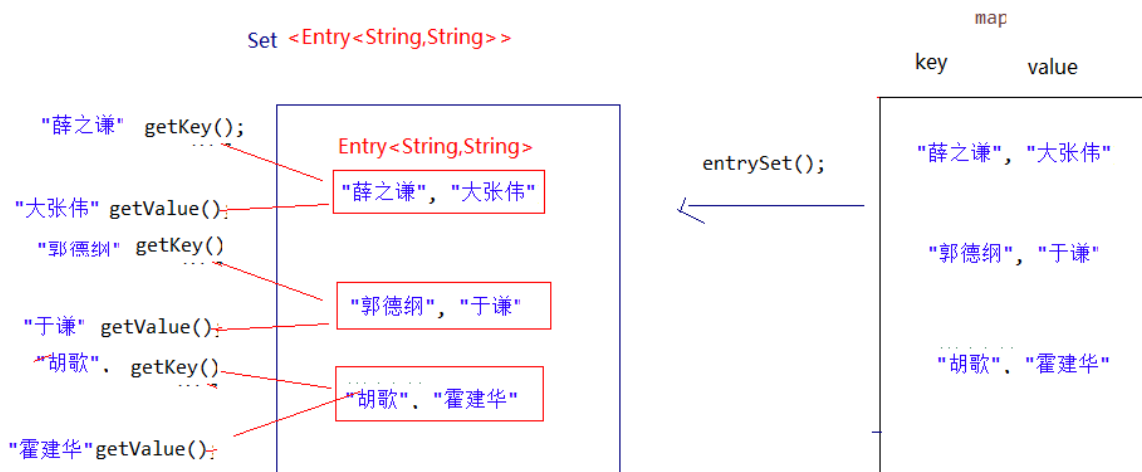
3. 通过键值对(Entry)对象，获取Entry对象中的键与值。 方法提示: `getKey()` `getValue()`

```
public class MapDemo02 {
    public static void main(String[] args) {
        // 创建Map集合对象
        HashMap<String, String> map = new HashMap<String, String>();
        // 添加元素到集合
        map.put("胡歌", "霍建华");
        map.put("郭德纲", "于谦");
        map.put("薛之谦", "大张伟");

        // 获取 所有的 entry对象 entrySet
        Set<Entry<String, String>> entrySet = map.entrySet();

        // 遍历得到每一个entry对象
        for (Entry<String, String> entry : entrySet) {
            // 解析
            String key = entry.getKey();
            String value = entry.getValue();
            System.out.println(key+"的CP是:"+value);
        }
    }
}
```

遍历图解：



tips：Map集合不能直接使用迭代器或者foreach进行遍历。但是转成Set之后就可以使用了。

1.7 HashMap存储自定义类型键值

练习：每位学生（姓名，年龄）都有自己的家庭住址。那么，既然有对应关系，则将学生对象和家庭住址存储到map集合中。学生作为键，家庭住址作为值。

注意，学生姓名相同并且年龄相同视为同一名学生。

编写学生类：

```
public class Student {
```

```

private String name;
private int age;

public Student() {
}

public Student(String name, int age) {
    this.name = name;
    this.age = age;
}

public String getName() {
    return name;
}

public void setName(String name) {
    this.name = name;
}

public int getAge() {
    return age;
}

public void setAge(int age) {
    this.age = age;
}

@Override
public boolean equals(Object o) {
    if (this == o)
        return true;
    if (o == null || getClass() != o.getClass())
        return false;
    Student student = (Student) o;
    return age == student.age && Objects.equals(name, student.name);
}

@Override
public int hashCode() {
    return Objects.hash(name, age);
}
}

```

编写测试类：

```

public class HashMapTest {
    public static void main(String[] args) {
        //1,创建HashMap集合对象。
        Map<Student,String>map = new HashMap<Student,String>();
        //2,添加元素。
        map.put(newStudent("lisi",28), "上海");
        map.put(newStudent("wangwu",22), "北京");
        map.put(newStudent("zhaoliu",24), "成都");
    }
}

```

```

map.put(newStudent("zhouqi",25), "广州");
map.put(newStudent("wangwu",22), "南京");

//3,取出元素。键找值方式
Set<Student>keySet = map.keySet();
for(Student key: keySet){
    Stringvalue = map.get(key);
    System.out.println(key.toString()+"....."+value);
}
}
}

```

- 当给HashMap中存放自定义对象时，如果自定义对象作为key存在，这时要保证对象唯一，必须复写对象的 hashCode和equals方法(如果忘记，请回顾HashSet存放自定义对象)。
- 如果要保证map中存放的key和取出的顺序一致，可以使用 `java.util.LinkedHashMap` 集合来存放。

1.8 LinkedHashMap

我们知道HashMap保证成对元素唯一，并且查询速度很快，可是成对元素存放进去是没有顺序的，那么我们要保证有序，还要速度快怎么办呢？

在HashMap下面有一个子类LinkedHashMap，它是链表和哈希表组合的一个数据存储结构。

```

public class LinkedHashMapDemo {
    public static void main(String[] args) {
        LinkedHashMap<String, String> map = new LinkedHashMap<String, String>();
        map.put("邓超", "孙俪");
        map.put("李晨", "范冰冰");
        map.put("刘德华", "朱丽倩");
        Set<Entry<String, String>> entrySet = map.entrySet();
        for (Entry<String, String> entry : entrySet) {
            System.out.println(entry.getKey() + " " + entry.getValue());
        }
    }
}

```

结果:

```

邓超 孙俪
李晨 范冰冰
刘德华 朱丽倩

```

1.9 Map集合练习

需求：

计算一个字符串中每个字符出现次数。

分析：

1. 获取一个字符串对象
2. 创建一个Map集合，键代表字符，值代表次数。

3. 遍历字符串得到每个字符。
4. 判断Map中是否有该键。
5. 如果没有，第一次出现，存储次数为1；如果有，则说明已经出现过，获取到对应的值进行++，再次存储。
6. 打印最终结果

代码：

```
public class MapTest {
    public static void main(String[] args) {
        //1:创建一个集合 存储 字符 以及其出现的次数
        HashMap<Character, Integer> map = new HashMap<Character, Integer>();
        //友情提示
        System.out.println("请输入一个字符串:");
        String line = new Scanner(System.in).nextLine();
        //2:遍历字符串
        for (int i = 0; i < line.length(); i++) {
            char c = line.charAt(i);
            //判断 该字符 是否在键集中
            if (!map.containsKey(c)) { //说明这个字符没有出现过
                //那就是第一次
                map.put(c, 1);
            } else {
                //先获取之前的次数
                Integer count = map.get(c);
                //count++;
                //再次存入 更新
                map.put(c, ++count);
            }
        }
        System.out.println(map);
    }
}
```

第二章 模拟斗地主洗牌发牌

2.1 案例介绍

按照斗地主的规则，完成洗牌发牌的动作。

令狐冲: [♠2, ♠A, ♥A, ♠A, ♠K, ♥Q, ♦J, ♠J, ♥J, ♦9, ♠7, ♦5, ♥4, ♠4, ♠3, ♥3, ♠3]
石破天: [小王, ♦2, ♠2, ♥2, ♠A, ♦K, ♠Q, ♦10, ♥10, ♠10, ♠8, ♠6, ♥6, ♠5, ♠5, ♦4, ♠4]
鸠摩智: [大王, ♥K, ♦Q, ♠Q, ♠10, ♥9, ♠9, ♦8, ♠8, ♥8, ♦7, ♥7, ♠7, ♠6, ♠6, ♥5, ♦3]
底牌: [♠K, ♠J, ♠9]

具体规则：

1. 组装54张扑克牌将
2. 54张牌顺序打乱
3. 三个玩家参与游戏，三人交替摸牌，每人17张牌，最后三张留作底牌。
4. 查看三人各自手中的牌（按照牌的大小排序）、底牌

规则：手中扑克牌从大到小的摆放顺序：大王,小王,2,A,K,Q,J,10,9,8,7,6,5,4,3

2.2 案例需求分析

1. 准备牌：

完成数字与纸牌的映射关系：

使用双列Map(HashMap)集合，完成一个数字与字符串纸牌的对应关系(相当于一个字典)。

2. 洗牌：

通过数字完成洗牌发牌

3. 发牌：

将每个人以及底牌设计为ArrayList,将最后3张牌直接存放于底牌，剩余牌通过对3取模依次发牌。

存放的过程中要求数字大小与斗地主规则的大小对应。

将代表不同纸牌的数字分配给不同的玩家与底牌。

4. 看牌：

通过Map集合找到对应字符展示。

通过查询纸牌与数字的对应关系，由数字转成纸牌字符串再进行展示。

- 准备牌：
完成数字与纸牌的映射关系：
使用双列 Map(HashMap)集合，完成一个数字与字符串纸牌的对应关系(相当于一个字典)。
LinkedHashMap<Integer, String> **值为扑克牌** **键为牌编号**
- 洗牌：
ArrayList<Integer> 记录54个牌的编号
通过数字完成洗牌发牌 **Collections.shuffle(List list)**
- 发牌：
将每个人以及底牌设计为 ArrayList<String>,将最后 3 张牌直接存放于底牌，剩余牌通过对 3 取模依次发牌。 **发牌：发的是牌的编号**
存放的过程中要求数字大小与斗地主规则的大小对应。
将代表不同纸牌的数字分配给不同的玩家与底牌。
- 看牌：
通过 Map 集合找到对应字符展示。**通过牌的编号，去Map集合中，查询对应编号的扑克牌**
通过查询纸牌与数字的对应关系，由数字转成纸牌字符串再进行展示。
把查询到的扑克牌 存储到 ArrayList<String>

```
{0=大王, 1=小王,
2=♥2, 3=♥3, 4=♥4, 5=♥5,
6=♥A, 7=♥K, 8=♥Q, 9=♥J,
10=♥10, 11=♥9, 12=♥8, 13=♥7,
14=♥6, 15=♥5, 16=♥4, 17=♥3,
18=♥2, 19=♥A, 20=♥K, 21=♥Q,
22=♥J, 23=♥10, 24=♥9, 25=♥8,
26=♥7, 27=♥6, 28=♥5, 29=♥4,
30=♥3, 31=♥2, 32=♥A, 33=♥K,
34=♥Q, 35=♥J, 36=♥10, 37=♥9,
38=♥8, 39=♥7, 40=♥6, 41=♥5,
42=♥4, 43=♥3, 44=♥2, 45=♥A,
46=♥K, 47=♥Q, 48=♥J, 49=♥10,
50=♥9, 51=♥8, 52=♥7, 53=♥6}
```

2.3 实现代码步骤

```
public class Poker {
    public static void main(String[] args) {
        /*
         * 1组装54张扑克牌
         */
        // 1.1 创建Map集合存储
        HashMap<Integer, String> pokerMap = new HashMap<Integer, String>();
        // 1.2 创建 花色集合 与 数字集合
        ArrayList<String> colors = new ArrayList<String>();
        ArrayList<String> numbers = new ArrayList<String>();

        // 1.3 存储 花色 与数字
        Collections.addAll(colors, "♦", "♣", "♥", "♠");

        Collections.addAll(numbers, "2", "A", "K", "Q", "J", "10", "9", "8", "7", "6", "5", "4",
```

```

"3");

// 设置 存储编号变量
int count = 1;
pokerMap.put(count++, "大王");
pokerMap.put(count++, "小王");
// 1.4 创建牌 存储到map集合中
for (String number : numbers) {
    for (String color : colors) {
        String card = color + number;
        pokerMap.put(count++, card);
    }
}
/*
 * 2 将54张牌顺序打乱
 */
// 取出编号 集合
Set<Integer> numberSet = pokerMap.keySet();
// 因为要将编号打乱顺序 所以 应该先进行转换到 list集合中
ArrayList<Integer> numberList = new ArrayList<Integer>();
numberList.addAll(numberSet);

// 打乱顺序
Collections.shuffle(numberList);

// 3 完成三个玩家交替摸牌，每人17张牌，最后三张留作底牌
// 3.1 发牌的编号
// 创建三个玩家编号集合 和一个 底牌编号集合
ArrayList<Integer> noP1 = new ArrayList<Integer>();
ArrayList<Integer> noP2 = new ArrayList<Integer>();
ArrayList<Integer> noP3 = new ArrayList<Integer>();
ArrayList<Integer> dipaiNo = new ArrayList<Integer>();

// 3.2发牌的编号
for (int i = 0; i < numberList.size(); i++) {
    // 获取该编号
    Integer no = numberList.get(i);
    // 发牌
    // 留出底牌
    if (i >= 51) {
        dipaiNo.add(no);
    } else {
        if (i % 3 == 0) {
            noP1.add(no);
        } else if (i % 3 == 1) {
            noP2.add(no);
        } else {
            noP3.add(no);
        }
    }
}

// 4 查看三人各自手中的牌（按照牌的大小排序）、底牌

// 4.1 对手中编号进行排序

```

```

Collections.sort(noP1);
Collections.sort(noP2);
Collections.sort(noP3);
Collections.sort(dipaiNo);

// 4.2 进行牌面的转换
// 创建三个玩家牌面集合 以及底牌牌面集合
ArrayList<String> player1 = new ArrayList<String>();
ArrayList<String> player2 = new ArrayList<String>();
ArrayList<String> player3 = new ArrayList<String>();
ArrayList<String> dipai = new ArrayList<String>();

// 4.3转换
for (Integer i : noP1) {
    // 4.4 根据编号找到 牌面 pokerMap
    String card = pokerMap.get(i);
    // 添加到对应的 牌面集合中
    player1.add(card);
}

for (Integer i : noP2) {
    String card = pokerMap.get(i);
    player2.add(card);
}

for (Integer i : noP3) {
    String card = pokerMap.get(i);
    player3.add(card);
}

for (Integer i : dipaiNo) {
    String card = pokerMap.get(i);
    dipai.add(card);
}

//4.5 查看
System.out.println("令狐冲：" + player1);
System.out.println("石破天：" + player2);
System.out.println("鸠摩智：" + player3);
System.out.println("底牌：" + dipai);
}
}

```