

# Programmieren I

## Klassen und Objekte



Heusch 12-13  
Ratz 7-9

Institut für Automation und angewandte Informatik

```
final List<String> allResults = new ArrayList<String>();  
final Map<String, Integer> typeWordResultCount = new HashMap<String, Integer>();  
final Map<String, Integer> typePoints = new HashMap<String, Integer>();  
evaluation.put(type, typePoints);  
  
for (final Sheet sheet : this.sheets) {  
    final String sheetResult = sheet.getPlayerInput(type);  
    if (sheetResult.startsWith(start) && this.isValidWord(sheetResult, type)) {  
        validWordCountForType++;  
        allResults.add(sheetResult);  
    }  
}
```

# Klassen, Objekte und Instanzen (Wiederholung)

- **Klasse**: Sammlung aller Eigenschaften und Methoden der Objekte. Konstruktoren legen deren Erzeugung fest.
- „**Instanz** einer Klasse“: tatsächliches Objekt.  
(Klasse = abstrakte, Instanz = konkrete Darstellung)
- Jede Klasse besteht im allgemeinen aus zwei Komponenten: Attribute und Methoden.
- Die **Daten** (Eigenschaften) werden durch Variablen (Attribute) definiert (Instanzvariablen und Klassenvariablen).
- Das **Verhalten** wird durch Methoden bestimmt. Methoden regeln was Objekte alles machen können und was man mit Objekten machen kann. Methoden sind Funktionen, die innerhalb von Klassen definiert (Instanzmethoden und Klassenmethoden) sind.




# Klassen – selbstdefinierte Datentypen erstellen

- Einfache Datentypen können nur einen Wert speichern.
- Eine Klasse beschreibt einen "neuen Datentyp", der sich durch verschiedene Attribute und eine spezielle Funktionalität auszeichnet.
- Java baut als **objektorientierte Programmiersprache** auf diesem Konzept auf. Sämtlicher Programmcode befindet sich innerhalb von Klassenbeschreibungen. Attribute und Methoden sind immer innerhalb einer Klasse beschrieben.
- Syntax einer Klassendefinition in Java:

```
class class_name {  
    { attribute }  
    { constructor }  
    { method }  
}
```

# Attribute versus lokale Variablen

- Lokale Variablen werden innerhalb einer Methode in einem Anweisungsblock definiert und sind auch nur in diesem Bereich gültig.
- Neben lokalen Variablen (innerhalb von Methoden) kennt Java so genannte **Attribute**. Attribute werden außerhalb einer Methode in der Klassenbeschreibung definiert.

```
class Rectangle {  
    int width;   Attribute  
    int height;  
  
    // ...  
    public static void main(String args[]) {  
        int i = 1;  Lokale Variable  
        // ...  
    }  
}
```

# Instanzvariablen

- **Attribute** gehören standardmäßig (keine Verwendung des Modifikators `static`) zu den Objekten der Klasse. Sie werden deshalb auch **Instanzvariablen** genannt.
- Instanzvariablen stellen die Eigenschaften des Objektes dar.
- Sie existieren erst wenn ein Objekt existiert.
- Jedes Objekt einer Klasse hat die gleichen Instanzvariablen, besitzt aber eine eigene Identität.

# Konstruktoren

- Konstruktoren werden nur bei der Instanziierung (Erzeugung) eines Objektes der Klasse aufgerufen. Sie tragen den Namen der Klasse.

```
class Rectangle {  
  
    int width;    // Attribut für die Breite  
    int height;   // Attribut für die Höhe  
  
    public Rectangle() { // Konstruktor ohne Parameter  
        width = 0;  
        height = 0;  
    }  
  
    public Rectangle(int w, int h) { // Konstruktor mit Parametern  
        width = w;  
        height = h;  
    }  
  
    // ...  
}
```



**Heusch 12.4**  
**Ratz 8.4**

# Erzeugung von Objekten, Referenzvariablen (1)

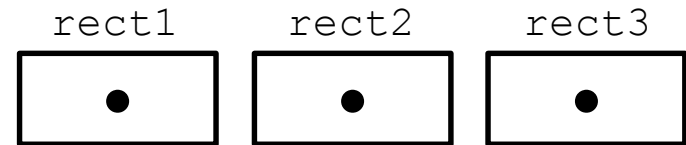
- Klassen werden zur *Übersetzungszeit* angelegt (im erzeugten Programmcode).
- Objekte werden hingegen erst zur *Laufzeit* erzeugt → Mechanismus zur Instanziierung notwendig.
- In Java gibt es keine Variablen, deren Wert ein Objekt ist (wie bei primitiven Datentypen).
- Es gibt nur Variablen, in denen eine *Referenz* - ein Verweis - auf ein Objekt abgelegt werden kann (Referenzvariablen).
- Die Objektreferenz wird beim Erzeugen des Objekts geliefert.

# Erzeugung von Objekten, Referenzvariablen (2)

- *Deklaration* von Referenzvariablen. Syntax und Beispiel:

```
class_name variable_name {, variable_name } ;
```

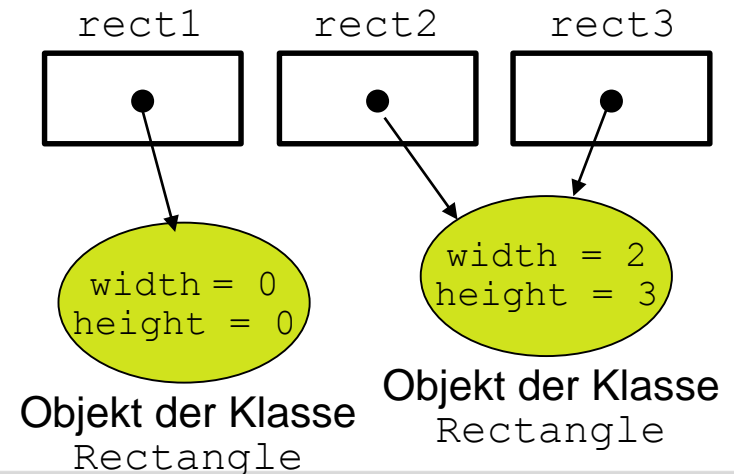
```
Rectangle rect1;
Rectangle rect2, rect3;
```



- *Erzeugung* von Objekten mit Hilfe von **new** und Zuweisung der Objekt-Referenzen an Referenzvariablen:

```
variable_name = new class_name ( [ parameter_list ] ) ;
```

```
rect1 = new Rectangle();
rect2 = new Rectangle(2, 3);
rect3 = rect2;
```





# Attribute von Objekten: Zugriff

- Der Zugriff auf Attribute (und auch Methoden) erfolgt mit Hilfe des **Dereferenzierungsoperators** "." (Punkt).

- Syntax:

```
variable_name . attribut_name
```

*variable\_name*: Name der Variablen, in der die Referenz auf das Objekt gespeichert ist.

- Beispiel:

```
class Geometry {  
    public static void main(String[] args) {  
        Rectangle a = new Rectangle(2, 3);  
        Rectangle b = new Rectangle(4, 5);  
  
        a.height = b.height;  
        b.height = 10;  
    }  
}
```

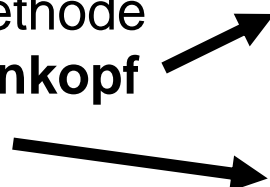
# Methoden – die Funktionalität der Klassen

- Neben den Attributen können auch Methoden zu einer Klasse gehören.
- Mit Hilfe von Methoden wird das **Verhalten** (**Funktionalität**) der Objekte einer Klasse ausgedrückt.
  - Methoden werden wie die Attribute innerhalb einer Klasse beschrieben.
  - Methoden gehören immer zu der Klasse.
  - Eine Klasse kann mehrere Methoden haben, wobei die Methoden in beliebiger Reihenfolge beschrieben werden können.
  - Methoden können nicht geschachtelt werden.



**Heusch 9.2**  
**Ratz 6.1**


# Methoden deklarieren

- Beschreibung einer Methode erfolgt durch **Methodenkopf** und **Methodenrumpf**.  

- Methodenkopf besteht aus dem Namen, einer Parameterliste, dem Typ des Rückgabewertes und einem Sichtbarkeitsmodifikator, z.B. „public“ oder „private“.
- Der **Methodenrumpf** besteht aus einem Block mit Anweisungen, der in geschweifte Klammern { } gesetzt wird.
- Mit der Anweisung **return** *Ausdruck*; wird ein **Rückgabewert** festgelegt, dessen Typ dem deklarierten Rückgabe-Typ entsprechen muss.
- Wird anstelle eines Rückgabe-Typs das Schlüsselwort **void** verwendet, hat die Methode keinen Rückgabewert.

```
int getArea()  
{  
    int result = height * width;  
    return result;  
}
```

# Beispiel: Klasse Rectangle

```
public class Rectangle {  
    int height;  
    int width;  
  
    public Rectangle(int h, int w) {  
        height = h;  
        width = w;  
    }  
  
    public int getArea(){  
        return height * width;  
    }  
  
    public void scale(int factor){  
        width = width * factor;  
        height *= factor;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Rectangle a = new Rectangle(3, 4);  
        a.scale(3);  
        System.out.println(a.getArea());  
    }  
}
```

  
> java Rectangle  
108

# Weitere Methoden der Klasse Rectangle

```
public class Rectangle {  
    int height;  
    int width;  
    //...  
  
    public void setWidth(int width) {  
        this.width = width;  
    }  
    public void setHeight(int h) {  
        height = h;  
    }  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        String res;  
        res = "Rectangle Width: " + width + "\n";  
        res += "           Height: " + height + "\n";  
        return res;  
    }  
    //...  
}
```

# Instanz- bzw. Objektmethoden (1)

- Die bisher behandelten Methoden müssen von einem Objekt aus aufgerufen werden.  
Man nennt sie deshalb *Objekt- bzw. Instanzmethoden*.  
Der Aufruf erfolgt in der Form

```
object_name . method_name ( [ parameter_list ] )
```

```
Rectangle a = new Rectangle(3, 4);  
a.scale(3);
```

- Methodennamen beginnen üblicherweise mit einem Kleinbuchstaben (Konvention, nicht Pflicht).
- Wird ein Attribut oder eine Methode aus einer Methode derselben Klasse aufgerufen, braucht keine Objektreferenz angegeben werden.

## Instanz- bzw. Objektmethoden (2)

- Im Gegensatz zum Zugriff auf Attribute wird der Zugriff auf Methoden durch folgende runde Klammern ( ) hinter dem Namen gekennzeichnet.
- Objekte müssen nach ihrer Benutzung nicht explizit gelöscht werden, dies übernimmt der Garbage Collector.

# Beispiel: Rectangle-Objekte verwenden

```
public class Geometry {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Rectangle a = new Rectangle(3, 4);  
        Rectangle b = new Rectangle(1, 2);  
  
        System.out.println(a.toString());  
        System.out.println(b);  
        a.scale(3);  
        b.setWidth(2);  
        System.out.println(a.getArea());  
        int area = b.getArea();  
        System.out.println(area);  
  
        System.out.println(a);  
        System.out.println(b.toString());  
    }  
}
```

? Ausgabe?



# Verwendung von `this` bei Kapselung von Attributen

- Von der Entwicklungsumgebung erzeugte getter- und setter-Methoden.

🌀 **Eclipse:** Source (Shift+Alt+S) > Generate Getters and Setters

📦 **NetBeans:** Refactor > Encapsulate Fields (Ctrl+Alt+Shift+E)

```
public class Fraction {  
  
    private int numerator = 0;  
    private int denominator = 1;  
  
    public void setDenominator(int d) {  
        if (d != 0)  
            denominator = d;  
    }  
  
    public int getDenominator() {  
        return denominator;  
    }  
  
    public int getNumerator() {  
        return numerator;  
    }  
}
```

```
    public void setNumerator(int numerator) {  
        this.numerator = numerator;  
    }  
  
    public double getValue(){  
        return getNumerator()  
            / (double)getDenominator();  
    }  
  
    public static void main  
        (String[] args) {  
        Fraction f = new Fraction();  
        f.setNumerator(1);  
        f.setDenominator(2);  
        System.out.println  
            ("Value: " + f.getValue());  
    }  
}
```

# Überladen

- Innerhalb einer Klasse können mehrere Methoden (und auch Konstruktoren) mit demselben Namen existieren.
- Sie müssen sich jedoch hinsichtlich der Anzahl und/oder des Datentyps der Parameter unterscheiden.
- Die Programmierung mehrerer Methoden innerhalb einer Klasse mit gleichem Namen und unterschiedlicher Anzahl von Parametern wird oft auch **Überladen (Overloading)** genannt. Die Auswahl der geeigneten Methode geschieht zur Compilezeit.
- Beispiel für das Überladen von Methoden:

```
public void resize(int factor) {  
    height *= factor;  
    width *= factor;  
}  
  
public void resize(int newWidth, int newHeight) {  
    width = newWidth;  
    height = newHeight;  
}
```



**Heusch 12.3.4**  
**Ratz 6.1.5**

# Mehrere Konstruktoren und Zuweisung von Objektreferenzen

```
public class Circle {
    // Instanzvariablen
    public double x, y, r;

    // Konstruktoren
    public Circle(double x, double y, double r) {
        this.x = x;
        this.y = y;
        this.r = r;
    }

    public Circle(double r) {
        this(0, 0, r);
    }

    public Circle(Circle c) {
        this(c.x, c.y, c.r);
    }

    public Circle() {
        this(0, 0, 1);
    }

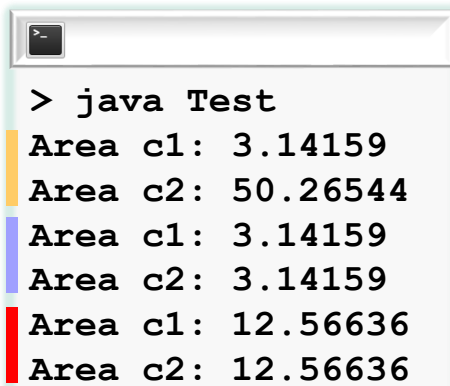
    // Methoden
    public double getArea() {
        return 3.14159 * r * r;
    }
}
```

```
public class Test {
    public static void main(String[] args) {
        Circle c1 = new Circle();
        Circle c2 = new Circle(2,2,4);

        System.out.println("Area c1: "+c1.getArea());
        System.out.println("Area c2: "+c2.getArea());

        c2 = c1;
        System.out.println("Area c1: "+c1.getArea());
        System.out.println("Area c2: "+c2.getArea());

        c1.r = 2;
        System.out.println("Area c1: "+c1.getArea());
        System.out.println("Area c2: "+c2.getArea());
    }
}
```



```
> java Test
Area c1: 3.14159
Area c2: 50.26544
Area c1: 3.14159
Area c2: 3.14159
Area c1: 12.56636
Area c2: 12.56636
```

# ÜBUNG

# Klassenvariablen und -methoden

- Werden definiert durch Verwendung des Schlüsselworts `static`.
- Sind nicht an die Existenz eines Objektes einer Klasse gebunden.
- Im Gegensatz zu Objektvariablen gehören statische Variablen zu der Klasse selbst. Sie werden daher auch **Klassenvariablen** genannt.
- Klassenvariablen existieren genau einmal, wobei es nicht erforderlich ist, dass Objekte (Instanzen) von der Klasse existieren
- Ebenso ist die Festlegung von statischen Methoden (Klassenmethoden) möglich.
- Statische Methoden arbeiten unabhängig von den Attributen der Klasse.
- Der Zugriff auf statische Variablen und Methoden erfolgt über den Klassennamen.



**Heusch 12.8**  
**Ratz 8.3**

# Syntax der Deklaration von Klassenvariablen und -methoden

## ■ Deklaration von Klassenvariablen und Beispiel:

```
{ modifier } static type variable_name [= value]  
    {, variable_name [= value]} ;
```

```
public static int numCircles = 0;
```

## ■ Deklaration von Klassenmethoden und Beispiel:

```
{ modifier } static type method_name ( [type parameter_name  
    {, type parameter_name}] ) {  
    method_body  
}
```

```
public static double abs(double x) {  
    if (x < 0) {  
        return -x;  
    } else {  
        return x;  
    }  
}
```

# Beispiel: Klassenvariablen

```
public class Circle {  
    // Klassenvariable: erzeugte Kreise  
    public static int numCircles = 0;  
  
    // Konstante  
    public static final double PI = 3.14159265;  
  
    // Instanzvariablen  
    public double x, y, r;  
  
    // Konstruktor  
    public Circle(double x, double y, double r) {  
        this.x = x;  
        this.y = y;  
        this.r = r;  
        numCircles++;  
    }  
  
    // Methoden  
    public double getCircumference() {  
        return 2 * PI * r;  
    }  
    public double getArea() {  
        return PI * r * r;  
    }  
}
```

```
// Zugriff auf Klassenvariablen  
System.out.println(  
    "Circles: " + Circle.numCircles  
);  
  
System.out.println("Pi: "+Circle.PI);
```

# Beispiel: Klassenmethoden (1)

```
public class Circle {  
  
    // Klassenvariable: erzeugte Kreise  
    public static int numCircles = 0;  
    // Konstante  
    public static final double PI = 3.14159265;  
    // Instanzvariablen  
    public double x, y, r;  
  
    // Konstruktor  
    // ...  
  
    // Liegt Punkt (a,b) innerh. des Kreises?  
    public boolean isInside(double a, double b) {  
        double dx = a - x;  
        double dy = b - y;  
        double distance = Math.sqrt(dx*dx+dy*dy);  
  
        if ( distance <= r ) return true;  
        else return false;  
    }  
    // ...  
}
```

```
// Aufruf der Instanzmethode  
Circle a = new Circle(1,2,3);  
System.out.println(  
    "inside: " + a.isInside(0,0)  
);
```

$\swarrow$   
`Math.sqrt()` ist ein Aufruf einer Klassenmethode (statische Methode), die in der Klasse `Math` definiert ist.



## Beispiel: Klassenmethoden (2)

```
public class Circle {  
    // ...  
    // Instanzvariablen  
    public double x, y, r;  
    // ...  
  
    // Instanzmethode,  
    // liefert den größeren Kreis  
    public Circle bigger(Circle c) {  
        return c.r > r ? c : this;  
    }  
  
    // Klassenmethode, liefert den größeren Kreis  
    public static Circle bigger(Circle a, Circle b) {  
        if ( a.r > b.r )  
            return a;  
        else  
            return b;  
    }  
  
    // ...  
}
```

```
// Aufruf der Instanzmethode  
Circle a = new Circle(2);  
Circle b = new Circle(3);  
Circle c = a.bigger(b);  
// oder: b.bigger(a);
```

```
// Aufruf der Klassenmethode  
Circle a = new Circle(2);  
Circle b = new Circle(3);  
Circle c = Circle.bigger(a,b);
```

# Statischer Initialisierer (static-Block)

- Ein static-Block ist eine Art Konstruktor für das Klassenobjekt selbst (und nicht für eine Instanz der Klasse).
- In ihm können statische Komponenten einer Klasse, z.B. Klassenvariablen, initialisiert werden.
- Syntax:

```
static {  
    { statement }  
}
```

- Statische Initialisierer haben nur Zugriff auf statische Komponenten einer Klasse, nicht auf Instanzkomponenten.
- Ein static-Block wird beim Start ausgeführt (wenn die Klasse geladen wird).

# Beispiel: Initialisierung von Klassenvariablen

```
public class RandomNumbers {  
  
    private static final int MAX = 20;  
    private static int[] randomNumbers;  
  
    static {  
        RandomNumbers.randomNumbers = new int[RandomNumbers.MAX];  
        // Lokale Variable rand ist nicht static!  
        Random rand = new Random();  
        for (int i = 0; i < RandomNumbers.MAX; i++) {  
            RandomNumbers.randomNumbers[i] = rand.nextInt(50);  
        }  
    }  
  
    // ...  
  
}
```


# Klasse mit gemischten Attributen

```
public class Mix {  
    protected int a;  
    protected static int b;  
  
    public Mix(int val) {  
        a = val;  
        b = 17;  
    }  
  
    public void print() {  
        System.out.println(a + " " + b);  
    }  
  
    public void setAundB(int val1, int val2) {  
        a = val1;  
        b = val2;  
    }  
  
    public static void setAundBStatic(int val1, int val2) {  
        a = val1; // Compiler-Fehler!  
        b = val2;  
    }  
}
```

Zugriff auf ein nicht-statisches Attribut **a** (Instanzvariable) aus einer statischen Methode heraus.

# Methode toString()

```
public class Circle {  
  
    public double x, y, r; // Instanzvariablen  
  
    // Konstruktor  
    public Circle(double x, double y, double r) {  
        this.x = x;  
        this.y = y;  
        this.r = r;  
    }  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        return "Circle with center at: (" + x + "," + y + ") and radius: " + r;  
    }  
  
    public static void main(String args[]) {  
        Circle kreis = new Circle(3.0, 3.0, 2.0);  
        System.out.println(kreis.toString());  
        System.out.println(kreis);  
    }  
}
```

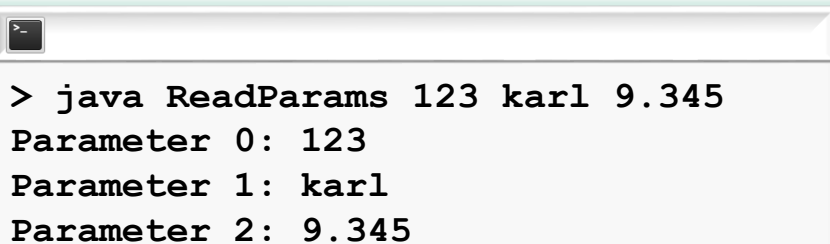
  
> java Circle  
Circle with center at: (3.0,3.0) and radius: 2.0  
Circle with center at: (3.0,3.0) and radius: 2.0

# Die main-Methode

- Eine Java-Applikation benötigt eine main-Methode (auch Hauptprogramm genannt).

```
public class ReadParams {  
    public static void main(String[] args) {  
        for (int i = 0; i < args.length; i++) {  
            System.out.println("Parameter " + i + ": " + args[i]);  
        }  
    }  
}
```

- Die Methode `main(String args[])` verwendet Argumente. Auf diese Weise lassen sich beim Programmstart Parameter übergeben.
- Beispiel für Aufruf der Anwendung mit Übergabe der Parameter:



```
> java ReadParams 123 karl 9.345  
Parameter 0: 123  
Parameter 1: karl  
Parameter 2: 9.345
```



**Heusch 4.1.12**  
**Ratz 6.3**

# Parameterübergabe per IDE - Eclipse

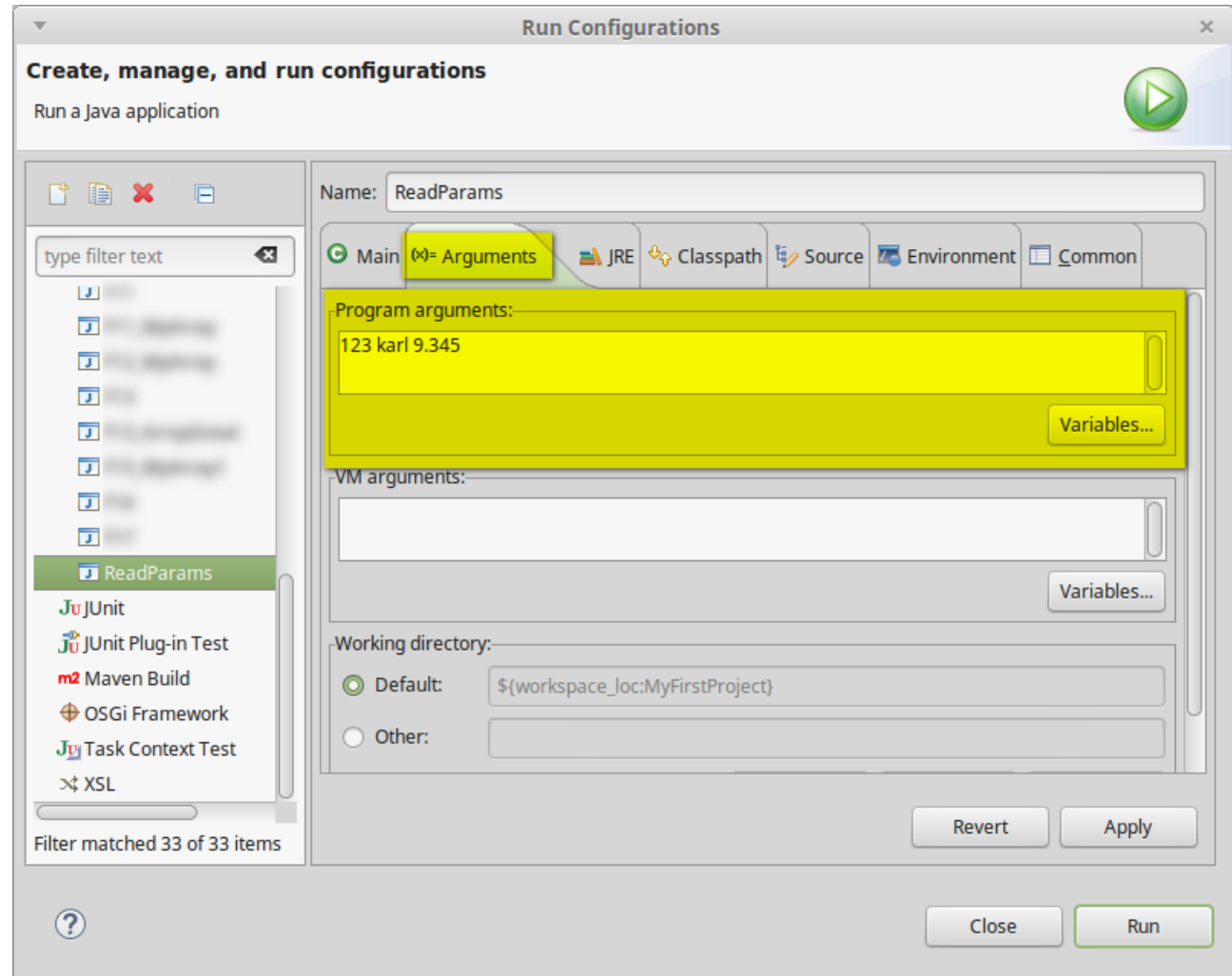
- Rechtsklick auf die Klasse im Package Explorer



Run as..



Run  
Configurations  
(Reiter „Arguments“)

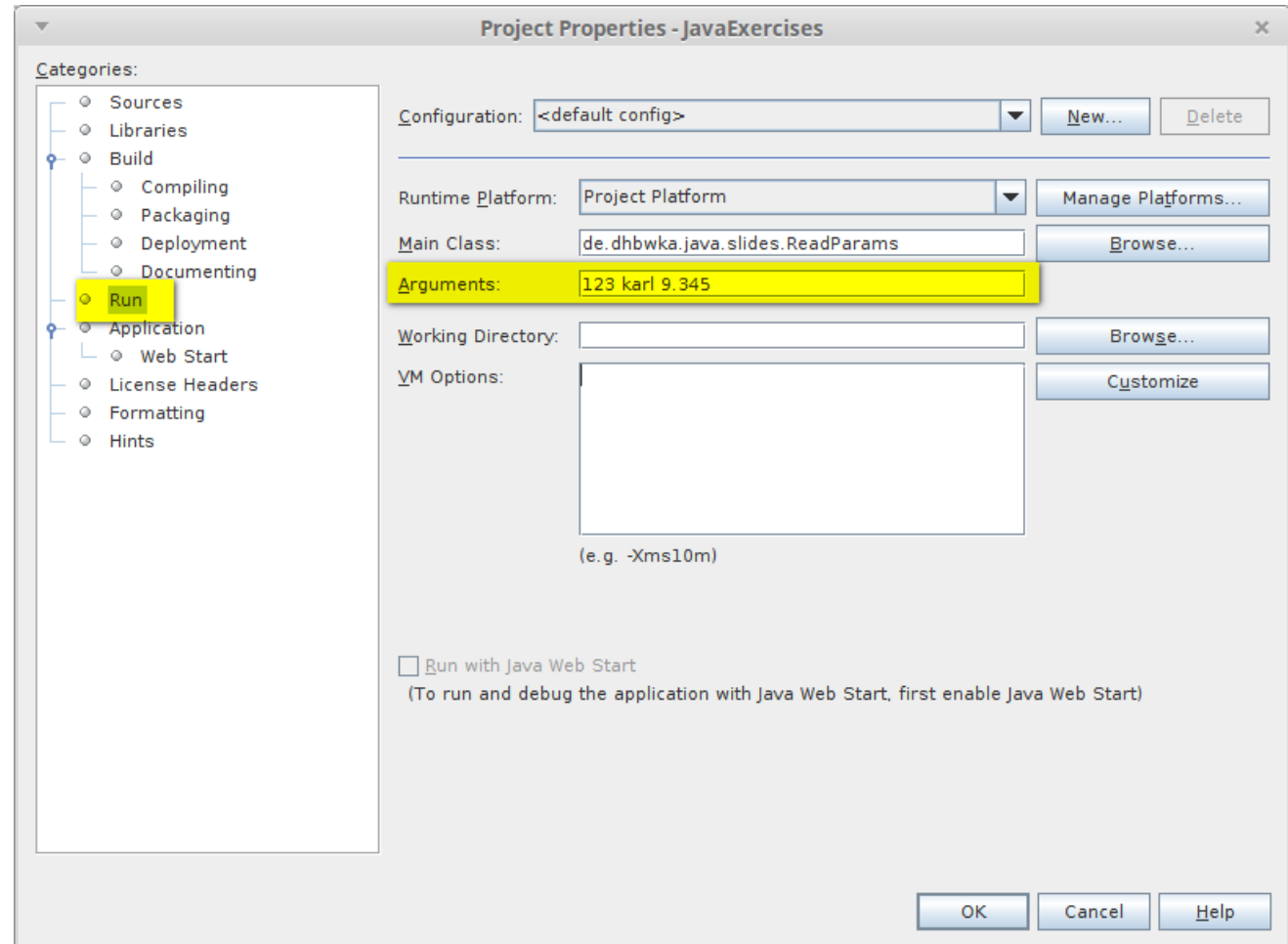


# Parameterübergabe per IDE - NetBeans

- Rechtsklick  
aufs Projekt



Properties  
(Unterpunkt „Run“)





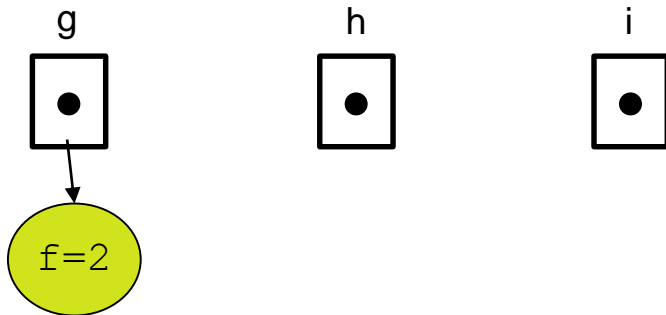
# Was gibt dieses Programm aus?

```
public class Exam {  
  
    float f;  
  
    Exam(float z) {  
        f = z;  
    }  
  
    public Exam method1(float i) {  
        return new Exam(f * i);  
    }  
  
    public Exam method2(float i) {  
        f += i;  
        return this;  
    }  
  
    public Exam method3(Exam h) {  
        f = h.getValue() + this.getValue();  
        h.f = h.getValue() + getValue();  
        return this;  
    }  
  
    public float getValue() {  
        return f;  
    }  
}
```

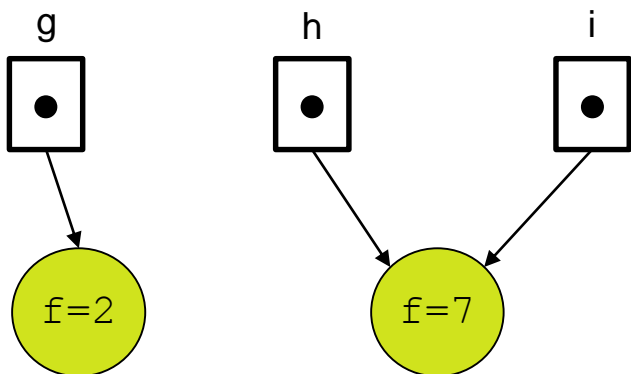
```
    public String toString() {  
        return "Exam: " + f;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Exam g = new Exam(2);  
        Exam h;  
        Exam i;  
        h = g.method1(3);  
        System.out.println(g);  
        System.out.println(h);  
        i = h.method2(1);  
        System.out.println(g);  
        System.out.println(h);  
        System.out.println(i);  
        i = g.method3(h);  
        System.out.println(g);  
        System.out.println(h);  
        System.out.println(i);  
    }  
}
```

# Ergebnis

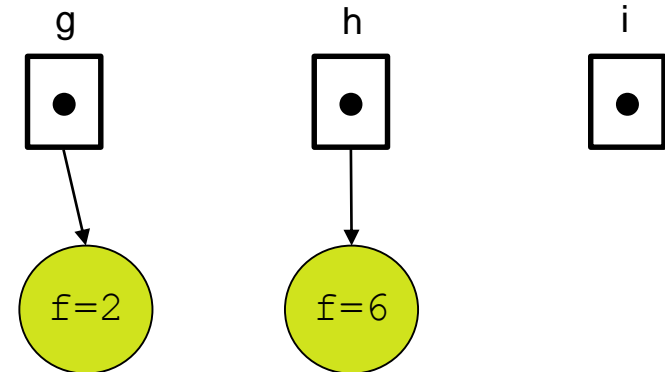
```
Exam g = new Exam(2);
Exam h;
Exam i;
```



```
i = h.method2(1);
```



```
h = g.method1(3);
```



```
i = g.method3(h);
```

