

Lektion 11

Mehrdimensionale Arrays

Überladen von Methoden

Exceptions I

(optional) Bitweise Operatoren

Referenzen als Argumente

Mehrdimensionale Arrays

Wie bildet man die Struktur des
Periodensystems der Elemente in einem
Programm ab?

Mehrdimensionale Arrays

```
float[][] matrix = new float[2][3];
```

```
matrix[0][0] = 1.1f;
```

```
matrix[0][1] = 1.2f;
```

```
matrix[0][2] = 1.3f;
```

```
matrix[1][0] = 2.1f;
```

```
matrix[1][1] = 2.2f;
```

```
matrix[1][2] = 2.3f;
```

```
for (int i = 0; i < matrix.length; i++)
```

```
{
```

```
    for (int j = 0; j < matrix[i].length; j++)
```

```
    {
```

```
        System.out.print(matrix[i][j] + " ");
```

```
    }
```

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

```
}
```

definiere Array von Arrays
Array beinhaltet 2 Arrays mit je 3
Elementen

1.1	1.2	1.3
2.1	2.2	2.3

Mehrdimensionale Arrays

- Alternativ kann die Initialisierung auch in der Deklarationszeile erfolgen:

```
float[][] matrix = new float[][] {{1.1f, 1.2f, 1.3f}, {2.1f, 2.2f, 2.3f}};
```

- oder wieder in Kurzform:

```
float[][] matrix = {{1.1f, 1.2f, 1.3f}, {2.1f, 2.2f, 2.3f}};
```

Die Anzahl der Elemente in jeder Reihe kann von Reihe zu Reihe variieren (wie beim Periodensystem der Elemente).

systeminfo

Ordnungszahl	1	Symbol	Vorkommen
Masse (u)	1.0079	x fest	o natürlich
		x flüssig	x nat. radioaktiv
		x gasförmig	⚡ synthetisch
Serie			
Alkalimetall			Halbmetall
Erdalkalimetall			Metalloid
Lanthanoid			Nichtmetall
Actinoid			Halogen
Übergangsmetall			Edelgas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1 H 1.0079	2 He 4.0026	3 Li 6.941	4 Be 9.0122									5 B 10.811	6 C 12.011	7 N 14.007	8 O 15.999	9 F 18.998	10 Ne 20.18
11 Na 22.99	12 Mg 24.305											13 Al 26.982	14 Si 28.086	15 P 30.974	16 S 32.065	17 Cl 35.453	18 Ar 39.948
19 K 39.098	20 Ca 40.078	21 Sc 44.956	22 Ti 47.867	23 V 50.942	24 Cr 51.996	25 Mn 54.938	26 Fe 55.845	27 Co 58.933	28 Ni 58.693	29 Cu 63.546	30 Zn 65.38	31 Ga 69.723	32 Ge 72.64	33 As 74.922	34 Se 78.96	35 Br 79.904	36 Kr 83.798
37 Rb 85.468	38 Sr 87.62	39 Y 88.906	40 Zr 91.224	41 Nb 92.906	42 Mo 95.96	43 Tc [97.90]	44 Ru 101.07	45 Rh 102.91	46 Pd 106.42	47 Ag 107.87	48 Cd 112.41	49 In 114.82	50 Sn 118.71	51 Sb 121.76	52 Te 127.6	53 I 126.9	54 Xe 131.29
55 Cs 132.91	56 Ba 137.33	57 La	72 Hf 178.49	73 Ta 180.95	74 W 183.84	75 Re 186.21	76 Os 190.23	77 Ir 192.22	78 Pt 195.08	79 Au 196.97	80 Hg 200.59	81 Tl 204.38	82 Pb 207.2	83 Bi 208.98	84 Po [208.9]	85 At [209.9]	86 Rn [222.0]
87 Fr [223.0]	88 Ra [226.0]	89 Ac	104 Rf [263.1]	105 Db [262.1]	106 Sg [266.1]	107 Bh [264.1]	108 Hs [269.1]	109 Mt [268.1]	110 Ds [272.1]	111 Rg [272.1]	112 Cn [277]	113 Uut [284]	114 Fl [289]	115 Uup [288]	116 Lv [292]	117 Uus [292]	118 Uuo [294]

source: <http://www.periodensystem.info/periodensystem/>

Mehrdimensionale Arrays

Bsp.: Periodensystem der Elemente

```
public class Element {  
    String name;  
    String kuerzel;  
    int ordnungszahl;  
    String gruppe;  
    double masse;
```



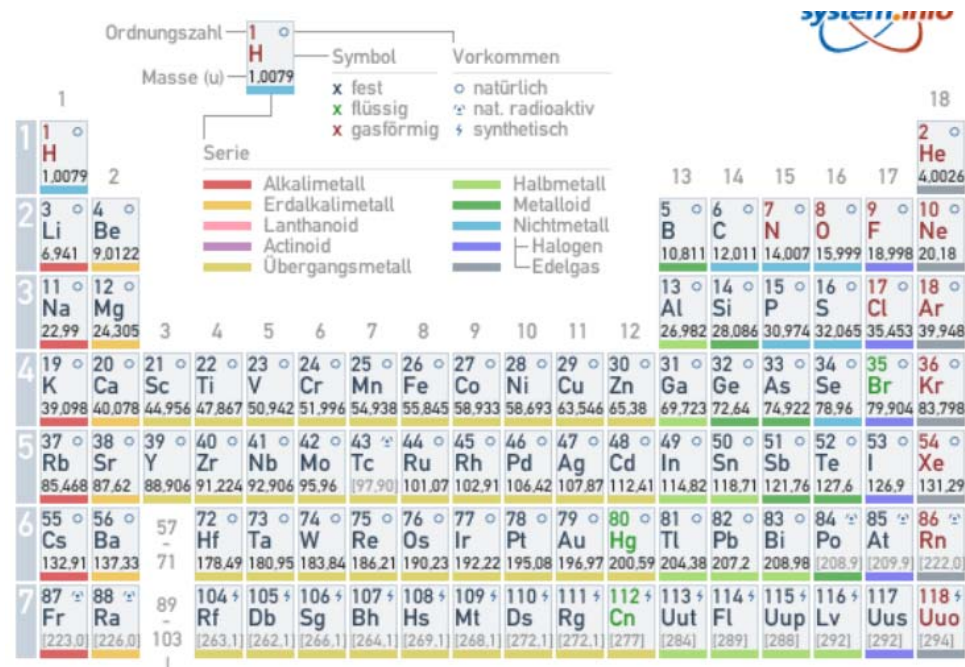
source:
<http://www.periodensystem.info/periodensystem/>

```
    public Element(String name, String kuerzel, int ordnungszahl, String gruppe)  
    {  
        this.name = name;  
        this.kuerzel = kuerzel;  
        this.ordnungszahl = ordnungszahl;  
        this.gruppe = gruppe;  
    }  
}
```


Mehrdimensionale Arrays

Bsp.: Periodensystem der Elemente

```
public static void main(String[] args) {
    Element[][] ps = new Element[7][]; //Deklariert ein Array von 7 (Referenzen auf) Arrays
    ps[0] = new Element[2]; //das erste Array hat 2 Elemente
    ps[1] = new Element[8]; //das zweite Array hat 8 Elemente
    ps[2] = new Element[8];
    ps[3] = new Element[18];
    ps[4] = new Element[18];
}
```



The image shows a standard periodic table of elements. Each element cell contains its atomic number, symbol, name, and atomic weight. The table is color-coded by groups: Alkali metals (red), Alkaline earth metals (orange), Lanthanoids (pink), Actinoids (purple), Transition metals (yellow), Halogens (green), Noble gases (blue), and other groups (grey). A legend on the right explains the symbols used in the table: 'x' for solid, 'x' for liquid, 'x' for gaseous, 'o' for natural, 'o' for natural radioactive, and 's' for synthetic. The legend also lists the categories: Alkalimetall, Erdalkalimetall, Lanthanoid, Actinoid, Übergangsmetall, Halbmetall, Metalloid, Nichtmetall, Halogen, and Edelgas.

© Prof. Dr. Steffen Heinzl

source: <http://www.periodensystem.info/periodensystem/>

Mehrdimensionale Arrays

Bsp.: Periodensystem der Elemente

```
public static void main(String[] args) {  
    Element[][] ps = new Element[7][]; //Deklariert ein Array von 7 Arrays  
    ps[0] = new Element[2]; //das erste Array hat 2 Elemente  
    ps[1] = new Element[8]; //das zweite Array hat 8 Elemente  
    ps[2] = new Element[8];  
    ps[3] = new Element[18];  
    ps[4] = new Element[18];  
    ...  
    ps[0][0] = new Element("Wasserstoff", "H", 1, "1");  
    ps[0][1] = new Element("Helium", "He", 2, "8");  
    ps[1][0] = new Element("Lithium", "Li", 3, "1");  
    ps[1][1] = new Element("Beryllium", "Be", 4, "2");  
    ps[1][2] = new Element("Bor", "B", 5, "3");  
    ...  
}
```



source:

<http://www.periodensystem.info/periodensystem/>

© Prof. Dr. Steffen Heinzl

Modifier final

Modifizier final

- Durch `final` erzwingt man, dass auf ein Klassenattribut, Instanzattribut od. eine lokale Variable nur **Lesezugriffe** erlaubt sind.
- `final` bietet sich bspw. für Werte an, die wiederholt im Quellcode auftauchen, z. B. Mehrwertsteuersatz, Zählerobergrenze, etc.
- Änderungen im Programm können dann an einer einzelnen Stelle durchgeführt werden.
- Die Variable wird dann i. d. R. (symbolische) Konstante genannt und in Großbuchstaben geschrieben.

```
public class VATExample {  
    public static final float VAT_GERMANY = 19.0f;  
    public static void main(String[] args) {  
        int amount = 10000;  
        System.out.println(amount * VAT_GERMANY/100.0);  
    }  
}
```

19.0 kann in verschiedenen Zusammenhänge
für etwas Unterschiedliches stehen.
VAT_GERMANY ist eindeutiger.

Überladen von Methoden

Überladen von Methoden

- Eine ***überladene Methode*** ist eine Methode mit dem **gleichen Namen** wie eine andere Methode in derselben Klasse – aber einer **unterschiedlichen Parameterliste**.
- Die Parameterliste kann sich unterscheiden durch
 - unterschiedliche Typen der Parameter
 - unterschiedliche Anzahl von Parametern

Überladen von Methoden: unterschiedliche Typen der Parameter

- Die `print()`- und `println()`-Methoden von der Klasse `PrintStream` sind überladen.
- Das statische Objekt `out` der Klasse `System` ist bspw. vom Typ `PrintStream`:

```
public class PrintStream {  
    public void println(boolean b) {  
        ...  
    }  
    public void println(char c) {  
        ...  
    }  
    public void println(int i) {  
        ...  
    }  
    ...  
}
```

Überladen von Methoden: unterschiedliche Anzahl von Parametern

- Methode `calculateVAT()` wird zweimal implementiert:
 - Variante 1 mit festen Mehrwertsteuersatz
 - Variante 2 mit einem variablen Mehrwertsteuersatz

```
public class Ueberladen {  
    public static final float VAT_GERMANY = 19.0f;  
    public static double calculateVAT(double amount, double vat) {  
        return amount * (vat/100.0);  
    }  
    public static double calculateVAT(double amount) {  
        return calculateVAT(amount, VAT_GERMANY);  
    }  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println(calculateVAT(100));  
        System.out.println(calculateVAT(100, 21.0));  
    }  
}
```


Exceptions (Teil I)

Wie gehen wir mit Fehlern um?

Beispiel: Umwandlung eines Strings in eine Zahl

```
String test = "25A";  
int a = Integer.valueOf(test);
```

Wenn sich im String **test** eine Zahl befindet, wird diese in einen Integer umgewandelt. Was passiert bei Buchstaben?

Wir müssen dem Aufrufer eine Fehlermeldung mitteilen!

Warum benutzt man nicht einfach den Rückgabewert einer Methode, wenn ein Fehler auftritt, bspw. -1?

Der Rückgabewert der Methode (vom Typ int) benötigt bereits das komplette Intervall von -2^{31} bis $2^{31}-1$.

Daher ist ein Mechanismus sinnvoll, der auch ohne Verwendung des Rückgabewerts angeben kann, ob ein Fehler aufgetreten ist, nämlich Exceptions (Ausnahmen).

```
public static void main(String[] args)
{
    Scanner scanner = new Scanner(System.in);
    System.out.println("Bitte geben Sie eine Zahl ein: ");
    int zahl = scanner.nextInt();
    System.out.println(zahl);
    scanner.close();
}
```

Was passiert bei der Eingabe
von Buchstaben?

Bitte geben Sie eine Zahl ein:

ew

Exception in thread "main" [java.util.InputMismatchException](#)
at java.util.Scanner.throwFor([Scanner.java:864](#))
at java.util.Scanner.next([Scanner.java:1485](#))
at java.util.Scanner.nextInt([Scanner.java:2117](#))
at java.util.Scanner.nextInt([Scanner.java:2076](#))
at exceptions.ScannerExceptionTest.main([ScannerExceptionTest.java:11](#))



Wir haben eine Exception ausgelöst!

Was passiert beim Auslösen einer Exception?



Das Laufzeitsystem unterbricht den normalen Ablauf.



Es generiert ein Exception-Objekt, in dem es genau festhält, wann, wo und was schief gegangen ist.



Dieses Exception-Objekt wird „geworfen“ in der Hoffnung, dass es jemand auffängt und eine Lösung parat hat.



Falls es niemand fängt, beendet das Laufzeitsystem das Programm.

Das Auslösen einer Exception nennt man auch „Werfen“ einer Exception.

Wie können wir eine geworfene Exception fangen?

Mit einem try-catch Block bestehend aus

- dem Schlüsselwort **try** gefolgt von einem Block
- dem Schlüsselwort **catch** gefolgt vom Exceptionnamen, gefolgt von einem Block

```
try
{
    //Anweisungen, die wir versuchen wollen, auszuführen.
}
catch(<class name of exception> e)
{
    //Anweisungen, die wir ausführen, wenn im try-Block ein Fehler auftritt
}
```

Wie können wir eine geworfene Exception fangen?

```
Scanner scanner = new Scanner(System.in);
System.out.println("Bitte geben Sie eine Zahl ein: ");
try
{
    int zahl = scanner.nextInt();
    System.out.println(zahl);
}
catch(InputMismatchException e)
{
    System.out.println("Fehler beim Einlesen der Zahl!");
}
scanner.close();
```

Code, den wir versuchen auszuführen

Fehlerfall, den wir behandeln wollen

Code, den wir im Fehlerfall ausführen

Wie können wir den Fehler beheben?

```
Scanner scanner = new Scanner(System.in);
boolean fehlerGefunden;
do
{
    try
    {
        System.out.println("Bitte geben Sie eine Zahl ein: ");
        int zahl = scanner.nextInt();
        fehlerGefunden = false;
        System.out.println(zahl);
    }
    catch (InputMismatchException e)
    {
        System.out.println("Fehler beim Einlesen der Zahl!");
        scanner.nextLine();
        fehlerGefunden = true;
    }
}
while (fehlerGefunden);
scanner.close();
```

kein Fehler aufgetreten

lies den fehlerhaften Input, ansonsten
wirft nextInt() den gleichen Fehler, weil
der Eingabepuffer unverändert ist.

wiederhole solange ein Fehler auftritt

Woher wissen wir überhaupt, wo Fehler auftreten können?

Java Doc

```
Scanner scanner = new Scanner(System.in);
System.out.println("Bitte geben Sie eine Zahl ein: ");
try
{
    int zahl = scanner.nextInt();
    System.out.println(zahl);
}
catch(InputMismatchException e)
{
    System.out.println("Fehler: " + e.getMessage());
}
scanner.close();
```

nextInt(): int - Scanner - used

- nextInt(int radix): int - Scanner
- nextBigInteger(): BigInteger - Scanner
- nextBigInteger(int radix): BigInteger - Scanner
- hasNextInt(): boolean - Scanner - 17%
- hasNextInt(int radix): boolean - Scanner
- hasNextBigInteger(): boolean - Scanner
- hasNextBigInteger(int radix): boolean - Scanner

Scans the next token of the input as an int.

An invocation of this method of the form `nextInt()` behaves in exactly the same way as the invocation `nextInt(radix)`, where `radix` is the default radix of this scanner.

Returns:

the int scanned from the input

Throws:

[InputMismatchException](#) - if the next token does not match the *Integer* regular expression, or is out of range

[NoSuchElementException](#) - if input is exhausted

[IllegalStateException](#) - if this scanner is closed

geben Sie eine Zahl ein:

beim Einlesen der Zahl

Um uns das “Weglesen” der fehlerhaften Eingabe zu sparen, kann man auch direkt alle Eingaben als String lesen und in einen Integer umwandeln:

```
Scanner scanner = new Scanner(System.in);
System.out.println("Bitte geben Sie eine Zahl ein: ");
String eingabe = scanner.nextLine();
int zahl = Integer.valueOf(eingabe);
scanner.close();
```

Wenn in `eingabe` Nichtzahlen auftreten, löst `Integer.valueOf` eine Exception aus:

Bitte geben Sie eine Zahl ein:

`afs`

Exception in thread "main" [java.lang.NumberFormatException: For input string: "afs"](#)
at java.lang.NumberFormatException.forInputString([NumberFormatException.java:65](#))
at java.lang.Integer.parseInt([Integer.java:580](#))
at java.lang.Integer.valueOf([Integer.java:766](#))
at exceptions.ScannerExceptionTest.testWithNextLineOnly([ScannerExceptionTest.java:75](#))
at exceptions.ScannerExceptionTest.main([ScannerExceptionTest.java:13](#))

```
Scanner scanner = new Scanner(System.in);
boolean fehlerGefunden;
do
{
    try
    {
        System.out.println("Bitte geben Sie eine Zahl ein: ");
        String eingabe = scanner.nextLine();
        int zahl = Integer.valueOf(eingabe);
        fehlerGefunden = false;
        System.out.println(zahl);
    }
    catch (NumberFormatException e)
    {
        System.out.println("Fehler beim Einlesen der Zahl!");
        fehlerGefunden = true;
    }
}
while (fehlerGefunden);
scanner.close();
```

```
public static int tageImMonat(String monat)
{
    int tage;
    switch(monat) {
        case "Februar":
            tage = 28;
            break;
        case "April":
        case "Juni":
        case "September":
        case "November":
            tage = 30;
            break;
        case "Januar":
        case "März":
        case "Mai":
        case "Juli":
        case "August":
        case "Oktober":
        case "Dezember":
            tage = 31;
            break;
        default:
            return -1;
    }
    return tage;
}
```

Was passiert, wenn ein falscher Monat
übergeben wird?

Die Methode sollte einen Fehler auslösen.

```
public static int tageImMonat(String monat)
{
    int tage;
    switch(monat) {
        case "Februar":
            tage = 28;
            break;
        case "April":
        case "Juni":
        case "September":
        case "November":
            tage = 30;
            break;
        case "Januar":
        case "März":
        case "Mai":
        case "Juli":
        case "August":
        case "Oktober":
        case "Dezember":
            tage = 31;
            break;
        default:
            throw new RuntimeException("falscher Monatsname");
    }
    return tage;
}
```

Hier wird der Fehler tatsächlich ausgelöst:
Es wird ein neues RuntimeException-Objekt
angelegt und über das **throw**-Schlüsselwort
geworfen.

Bitweise Operatoren

Bitweise Operatoren

& - Bitweises Und

| - Bitweises Oder

^ - Bitweises XOR (Exklusives Oder)

~ - Komplement

```
int a = 0b0110;  
int b = 0b1100;  
byte c = 0b00000110;  
System.out.println(a & b);  
System.out.println(a | b);  
System.out.println(a ^ b);  
System.out.println(~c);
```

```
      0110  
      & 1100  
      -----  
a & b -> 0100
```

```
      0110  
      | 1100  
      -----  
a | b -> 1110
```

```
      0110  
      ^ 1100  
      -----  
a ^ b -> 1010
```

```
      ~ 00000110  
      -----  
~c -> 11111001
```

Binärdarstellung: Negative Zahlen

<code>System.out.println((byte)0b00000010);</code>	2
<code>System.out.println((byte)0b00000001);</code>	1
<code>System.out.println((byte)0b00000000);</code>	0
<code>System.out.println((byte)0b11111111);</code>	-1
<code>System.out.println((byte)0b11111110);</code>	-2
<code>System.out.println((byte)0b11111101);</code>	-3

Verwendung von Bitweise Operatoren

```
public class EmbeddedSystemSimulator {
    public static final int RED    = 0b0001;
    public static final int GREEN  = 0b0010;
    public static final int YELLOW = 0b0100;
    public static final int BLUE   = 0b1000;
    public static final int ALL = RED | GREEN |
                                YELLOW | BLUE;

    int currentLights = 0;

    public static void main(String[] args) {
        EmbeddedSystemSimulator ess =
            new EmbeddedSystemSimulator();
        ess.turnOnLights(RED | YELLOW | GREEN);
        ess.turnOnLights(ALL);
        ess.turnOffLights(ALL);
        ess.turnOnLights(RED);
        ess.turnOnLights(YELLOW);
    }
}
```

```
    public void turnOnLights(int value) {
        currentLights = currentLights | value;
        printStatus();
    }
    public void turnOffLights(int value) {
        currentLights = currentLights & ~value;
        printStatus();
    }
    private void printStatus() {
        System.out.print("Folg. Lichter Leuchten: ");
        if ((currentLights & RED) == RED)
            System.out.print("rot ");
        if ((currentLights & GREEN) == GREEN)
            System.out.print("grün ");
        if ((currentLights & YELLOW) == YELLOW)
            System.out.print("gelb ");
        if ((currentLights & BLUE) == BLUE)
            System.out.print("blau ");
        System.out.println();
    }
}
```

Auswertung von Ausdrücken

Operator(en)	Priorität
[] . (<i><parameters></i>) expr++ expr--	1 (höchste)
++expr --expr +expr -expr ~ ! (<i><type></i>) new	2
* / %	3
+ -	4
<< >> >>>	5
< <= > >= instanceof	6
== !=	7
&	8
^	9
	10
&&	11
	12
? :	13
= += -= *= /= %= <<= >>= >>>= &= ^= =	14 (niedrigste)

arithmetic left shift operator

signed left shift operator

`<< x`

- schiebt ein Bitmuster um x Stellen nach **links**.
- entspricht einer Multiplikation mit 2^x
- Bits, die nach **links** aus dem Speicherbereich hinausgeschoben werden, gehen verloren.
- Von rechts wird mit Nullen aufgefüllt.

Bsp.:

`5 << 2` wird ausgewertet zu `20`

bzw.:

`0000 0101 << 2` wird ausgewertet zu `0001 0100`

arithmetic right shift operator

signed right shift operator

`>> x`

- schiebt ein Bitmuster um x Stellen nach **rechts**.
- entspricht einer ganzzahligen Division durch 2^x
- Bits, die nach **rechts** aus dem Speicherbereich hinausgeschoben werden, gehen verloren.
- erhält das Vorzeichen, d.h. wenn die vorderste Bitstelle eine 1 ist, werden Einsen von links nachgeschoben, anders Nullen.

Bsp.:

`5 >> 1` wird ausgewertet zu `2`

bzw.:







`0101 >> 1` wird ausgewertet zu `0010`

logical right shift operator unsigned right shift operator

`>>> x`

- entspricht `>> x`
- erhält aber das Vorzeichen nicht, d. h. es wird von links mit Nullen aufgefüllt.

Bitschiebe-Operatoren Beispiele

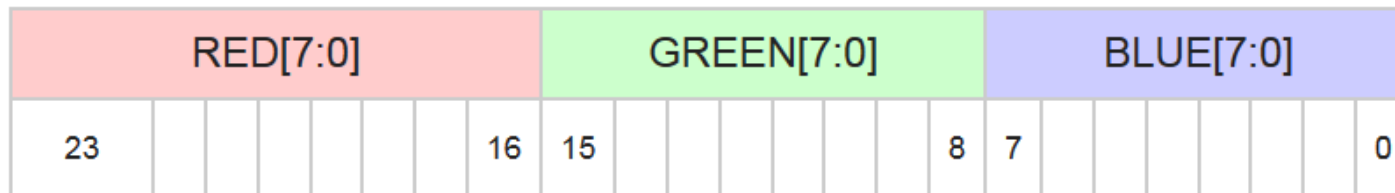
Binär	Dezimal	
00000000 00000000 00000000 00000001	1	   << 1 << 1
00000000 00000000 00000000 00000010	2	
00000000 00000000 00000000 00000100	4	
10000000 00000000 00000000 00000001	-2147483647	 << 1
00000000 00000000 00000000 00000010	2	
10000000 00000000 00000000 00000001	-2147483647	 >> 1
11000000 00000000 00000000 00000000	-1073741824	
10000000 00000000 00000000 00000001	-2147483647	 >>> 1
01000000 00000000 00000000 00000000	1073741824	

Bitschiebe-Operatoren

- Bitschiebeoperatoren arbeiten deutlich schneller als eine normale Multiplikation oder Division
- Compiler versuchen i. d. R. Multiplikationen oder Divisionen mit Bitschiebeoperatoren zu ersetzen, falls möglich.

Bitschiebe-Operatorenbeispiel aus der Computergrafik

- 24 Bit Farbpunkt im RGB-Modus kann z. B. wie folgt gespeichert werden:



Hex: # FFFF00
Red: 255
Green: 255
Blue: 0



Bitschiebe-Operatorenbeispiel aus der Computergrafik

```
int red = 255 << 16;
```

```
int green = 255 << 8;
```

```
int blue = 255;
```

```
System.out.printf("%06x\n", red);
```

```
System.out.printf("%06x\n", green);
```

```
System.out.printf("%06x\n", blue);
```

Ausgabe:

ff0000

00ff00

0000ff

%x – in Hexadezimal ausgeben

%6x – mit Leerzeichen von links auf 6 Stellen auffüllen

%06x – mit 0 von links auf 6 Stellen auffüllen

Auswertung von Ausdrücken

Operator(en)	Priorität
[] . (<i><parameters></i>) expr++ expr--	1 (höchste)
++expr --expr +expr -expr ~ ! (<i><type></i>) new	2
* / %	3
+ -	4
<< >> >>>	5
< <= > >= instanceof	6
== !=	7
&	8
^	9
	10
&&	11
	12
? :	13
= += -= *= /= %= <<= >>= >>>= &= ^= =	14 (niedrigste)

Was passiert bei folgendem Code?

```
int yellow = 255 << 16 + 255 << 8;
System.out.printf("%06x\n", yellow);
```

Auswertung von Ausdrücken

Operator(en)	Priorität
[] . (<i><parameters></i>) expr++ expr--	1 (höchste)
++expr --expr +expr -expr ~ ! (<i><type></i>) new	2
* / %	3
+ -	4
<< >> >>>	5
< <= > >= instanceof	6
== !=	7
&	8
^	9
	10
&&	11
	12
? :	13
= += -= *= /= %= <<= >>= >>>= &= ^= =	14 (niedrigste)

```
int yellow = (255 << 16) + (255 << 8);
System.out.printf("%06x\n", yellow);
```

Referenzen als Argumente

Übergabe von Referenzen an Methoden

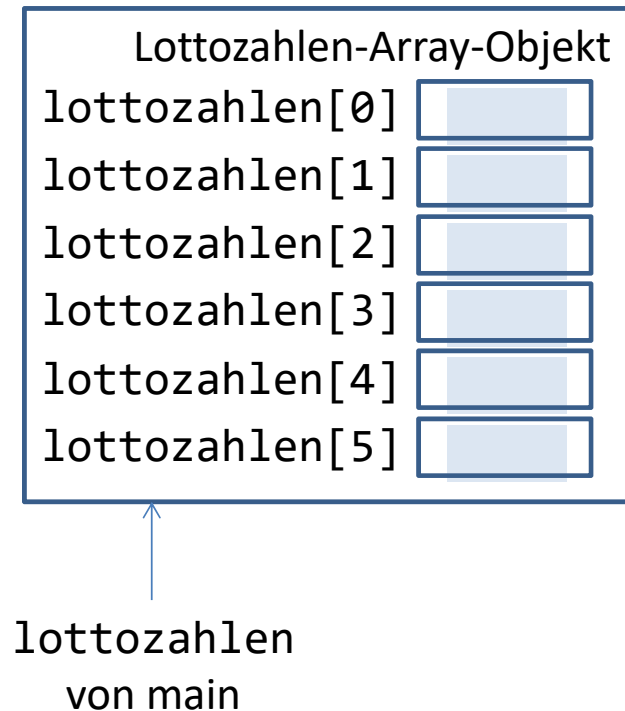
```
public class Arrays
{
    public static void initArray(int[] lottozahlen)
    {
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            lottozahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
    }

    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}
```

Übergabe von Referenzen an Methoden

```
public class Arrays
{
    public static void initArray(int[] lottozahlen)
    {
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            lottozahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
    }

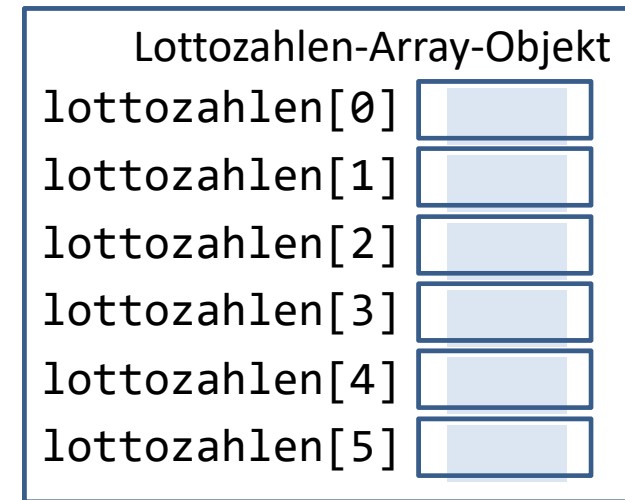
    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}
```



Übergabe von Referenzen an Methoden

```
public class Arrays
{
    public static void initArray(int[] lottozahlen)
    {
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            lottozahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
    }

    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}
```

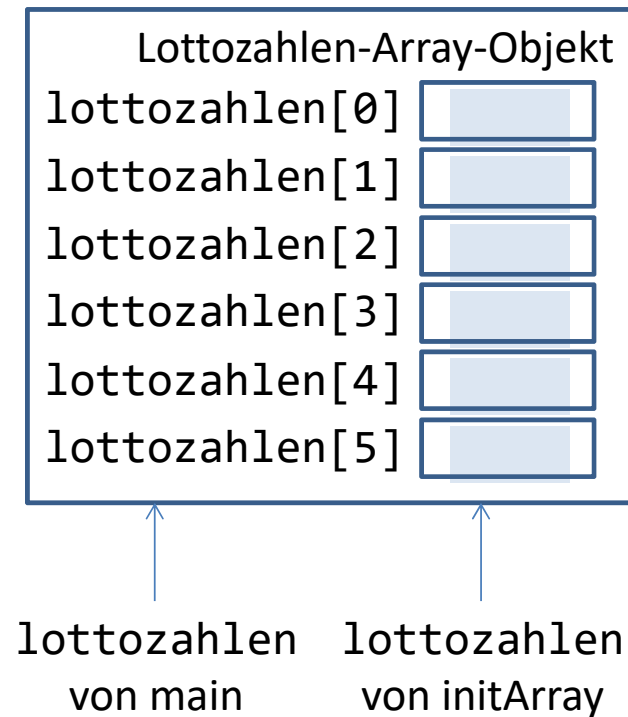


lottozahlen
von main

Übergabe von Referenzen an Methoden

```
public class Arrays
{
    public static void initArray(int[] lottozahlen)
    {
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            lottozahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
    }

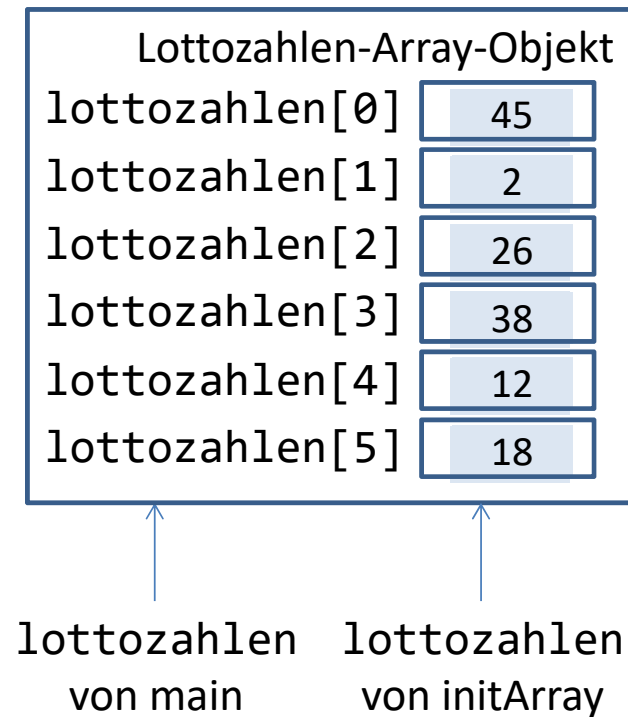
    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}
```



Übergabe von Referenzen an Methoden

```
public class Arrays
{
    public static void initArray(int[] lottozahlen)
    {
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            lottozahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
    }

    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}
```



Übergabe von Referenzen an Methoden

```
public class Arrays
{
    public static void initArray(int[] lottozahlen)
    {
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            lottozahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
    }

    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}
```

Lottozahlen-Array-Objekt	
lottozahlen[0]	45
lottozahlen[1]	2
lottozahlen[2]	26
lottozahlen[3]	38
lottozahlen[4]	12
lottozahlen[5]	18

↑
lottozahlen
von main

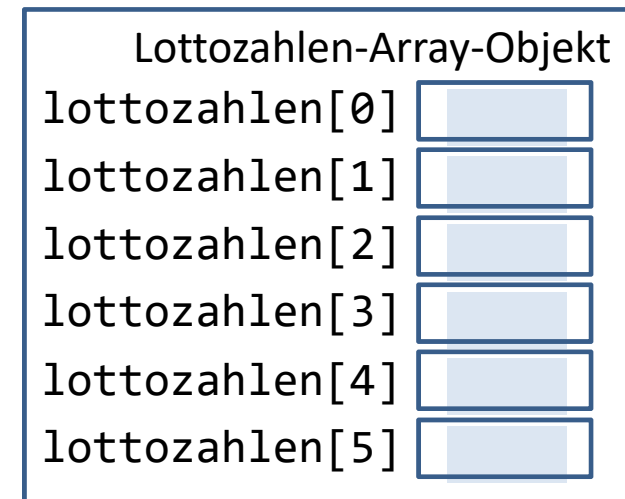
Was passiert bei folgendem Code?

```
public class Arrays
{
    public static void initArray2(int[] lottozahlen)
    {
        int[] zahlen = new int[6];
        for (int i = 0; i < zahlen.length; i++) {
            zahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
        lottozahlen = zahlen;
    }
    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray2(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}
```

```

public class Arrays
{
    public static void initArray2(int[] lottozahlen)
    {
        int[] zahlen = new int[6];
        for (int i = 0; i < zahlen.length; i++) {
            zahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
        lottozahlen = zahlen;
    }
    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray2(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}

```

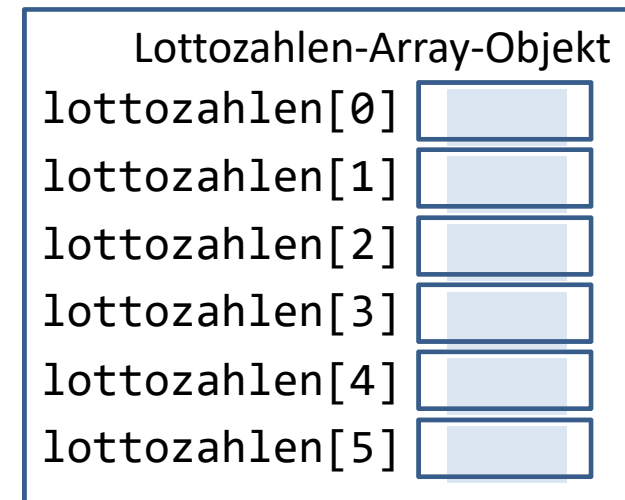


↑
lottozahlen
von main

```

public class Arrays
{
    public static void initArray2(int[] lottozahlen)
    {
        int[] zahlen = new int[6];
        for (int i = 0; i < zahlen.length; i++) {
            zahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
        lottozahlen = zahlen;
    }
    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray2(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}

```

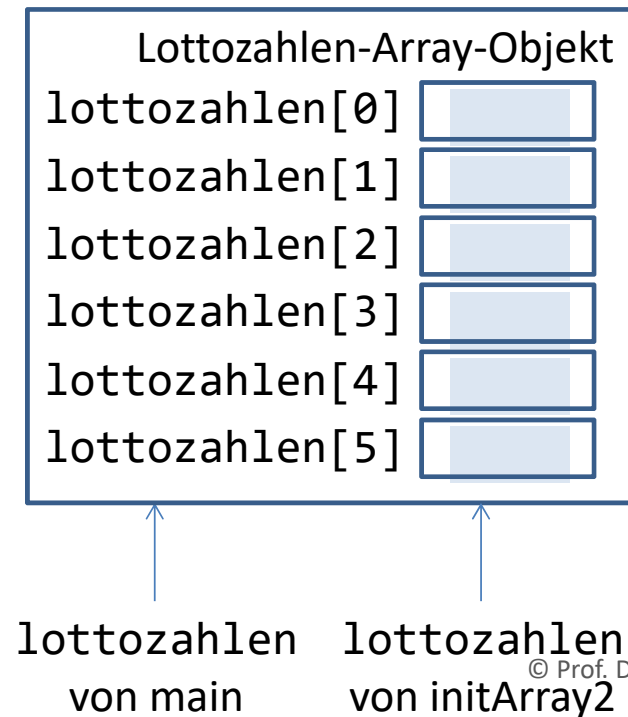


↑
lottozahlen
von main

```

public class Arrays
{
    public static void initArray2(int[] lottozahlen)
    {
        int[] zahlen = new int[6];
        for (int i = 0; i < zahlen.length; i++) {
            zahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
        lottozahlen = zahlen;
    }
    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray2(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}

```

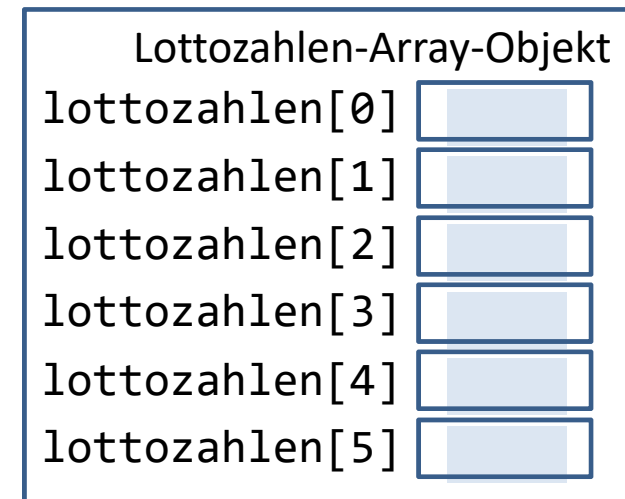
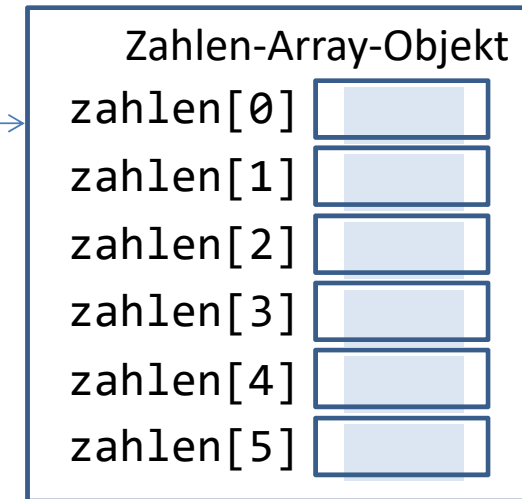


```

public class Arrays
{
    public static void initArray2(int[] lottozahlen)
    {
        int[] zahlen = new int[6];
        for (int i = 0; i < zahlen.length; i++) {
            zahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
        lottozahlen = zahlen;
    }
    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray2(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}

```

zahlen →



lottozahlen
von main

lottozahlen
von initArray2

```

public class Arrays
{
    public static void initArray2(int[] lottozahlen)
    {
        int[] zahlen = new int[6];
        for (int i = 0; i < zahlen.length; i++) {
            zahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
        lottozahlen = zahlen;
    }
    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray2(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}

```

zahlen

Zahlen-Array-Objekt

zahlen[0]	45
zahlen[1]	2
zahlen[2]	26
zahlen[3]	38
zahlen[4]	12
zahlen[5]	18

Lottozahlen-Array-Objekt

lottozahlen[0]	
lottozahlen[1]	
lottozahlen[2]	
lottozahlen[3]	
lottozahlen[4]	
lottozahlen[5]	

lottozahlen
von main

lottozahlen
von initArray2


```

public class Arrays
{
    public static void initArray2(int[] lottozahlen)
    {
        int[] zahlen = new int[6];
        for (int i = 0; i < zahlen.length; i++) {
            zahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
        lottozahlen = zahlen;
    }
    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray2(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}

```

zahlen

lottozahlen

von initArray

Zahlen-Array-Objekt

zahlen[0]	45
zahlen[1]	2
zahlen[2]	26
zahlen[3]	38
zahlen[4]	12
zahlen[5]	18

Lottozahlen-Array-Objekt

lottozahlen[0]	
lottozahlen[1]	
lottozahlen[2]	
lottozahlen[3]	
lottozahlen[4]	
lottozahlen[5]	

lottozahlen
von main

```

public class Arrays
{
    public static void initArray2(int[] lottozahlen)
    {
        int[] zahlen = new int[6];
        for (int i = 0; i < zahlen.length; i++) {
            zahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
        lottozahlen = zahlen;
    }
    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray2(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}

```

zahlen

lottozahlen

von initArray

Zahlen-Array-Objekt

zahlen[0]	45
zahlen[1]	2
zahlen[2]	26
zahlen[3]	38
zahlen[4]	12
zahlen[5]	18

Lottozahlen-Array-Objekt

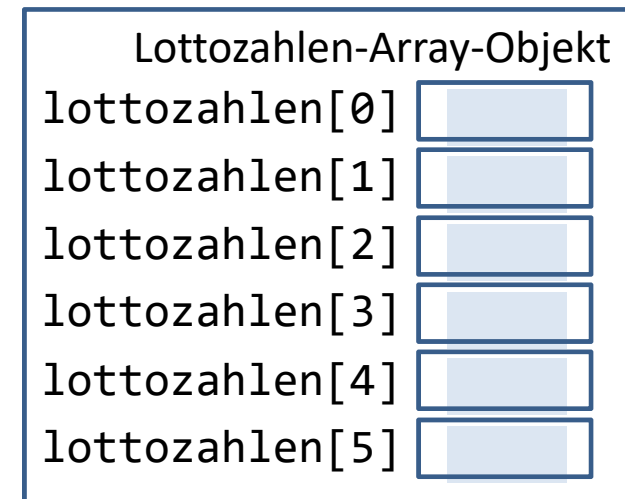
lottozahlen[0]	
lottozahlen[1]	
lottozahlen[2]	
lottozahlen[3]	
lottozahlen[4]	
lottozahlen[5]	

lottozahlen
von main

```

public class Arrays
{
    public static void initArray2(int[] lottozahlen)
    {
        int[] zahlen = new int[6];
        for (int i = 0; i < zahlen.length; i++) {
            zahlen[i] = (int)(Math.random()*49+1);
        }
        lottozahlen = zahlen;
    }
    public static void main(String[] args)
    {
        int[] lottozahlen = new int[6];
        initArray2(lottozahlen);
        for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++)
        {
            System.out.print(lottozahlen[i] + " ");
        }
    }
}

```



↑
lottozahlen
von main