Funktionale und objektorientierte Programmierkonzepte



Präsenz-Sprechstunde B

Simon Hock, Nhan Huynh

Überblick



Organisatorisches

Methoden

Random Number Generator

Arbeitsphase

Organisatorisches



- Themensprechstunde und Präsenzsprechstunden: Plätze verfügbar!
- Offene Fragen zu Korrekturen? Siehe Ankündigung!
 - Ansprechpartner kontaktieren
 - Bitte zuerst die Musterlösung ansehen und ggf. Tutorentests ausführen und erst dann nachfragen!
- Forum Themenwünsche
 - Einzelne Themen werden dann zu Beginn in der Präsenzsprechstunde besprochen

Präsenz-Sprechstunden

Während der Ihnen zugeteilten 90-minütigen wöchentlich stattfindenden Präsenz-Sprechstunden haben Sie die Möglichkeit, andere Studierende kennenzulernen und (genauso wie bei unseren Online-Sprechstunden) unseren Tutoren Fragen zu Vorlesungsinhalten und Hausübungen zu stellen. Die erste Anmeldephase zu den Präsenz-Sprechstunden ist abgeschlossen. Informationen zu weiteren Anmeldephasen finden Sie rechtzeitig in den Ankündigungen.



Lehre und Prüfungen unter Corona-Bedingungen: Informationen für Studierende



Restricted Not available unless: You do not belong to a group in Präsenz-Sprechstunden (hidden otherwise)



Restricted Not available unless: You belong to a group in Präsenz-Sprechstunden (hidden otherwise)



Restricted Not available unless: You belong to a group in Präsenz-Sprechstunden (hidden otherwise)

Abbildung: Abschnitt Sprechstunden, Betreuung und Zusammenarbeit

Forum meiner Präsenz-Sprechstunde



Separate groups (Präsenz-Sprechstunden) PSS | mittwochs, 16:45 - 18:25 Uhr | B = Add a new discussion topic Replies Discussion Started by Last post ↓ Subscribe Group Nhan Huvnh Nhan Huvnh PSS | mittwochs... Themenwijnsche 03 11 2021 30 Oct 2021 30 Oct 2021 Raum-Informationen **Dustin Glaser Dustin Glaser** PSS | mittwochs... 24 Oct 2021 24 Oct 2021 Timed

Abbildung: Präsenzsprechstunden - Forum

Methoden



- (Objekt-)Methoden definieren das Verhalten eines Objektes
- Formaler Aufbau:

Zugriffsmodifikator* static* Rückgabetyp Bezeichner(Parameter*);

- * (Asterisk): Optional
- Parametern werden ebenfalls auch als Argumente bezeichnet
- Mehr Informationen findet ihr im Check + Prepare Kurs!
 - Thematische Zusammenfassung Java Fortgeschritten

Bauplan eines Autos in Java - Klasse Car

```
1 class Car {
    String name;
    double distance;
5
6
    Car(String name) {
      this.name = name;
8
      distance = 0;
9
10
11
    void drive(double distance) {
      this.distance += distance:
13
14
```

Mathematische Analogie: Funktionen



- "Funktionen sind eine Beziehung zwischen zwei Mengen, die jedem Element der einen Menge genau ein Element der anderen Menge zuordnet."
- Beispiel: $f(x) = x^2, x \in \mathbb{N}$

Funktion f in Java

```
1 int f(int x) {
2   return x * x;
3 }
```

Random Number Generator



- Generiert pseudozufällige Zahlen
- Basisklasse: Random
- Subklassen: SecureRandom, ThreadLocalRandom
- Hausübung: Verwendung von ThreadLocalRandom

Die Würfel sind gefallen!



Simulieren Sie einen Würfelwurf, wobei die Augenzahlen zwischen 1 und 6 (beides inklusiv) sind.
 Dabei soll der Würfel fair sein, das heißt alle Augenzahlen sollen mit identischer
 Wahrscheinlichkeit auftreten.

Würfelwurf-Simulation in Java

```
1 int diceRoll() {
2   return ThreadLocalRandom.current().nextInt(1, 7);
3 }
```

Arbeitsphase



Selbstständiges Arbeiten