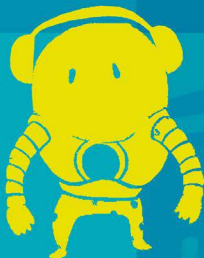


CHRISTIAN SILBERBAUER

Einstieg in Java und OOP



eXamen.press



Springer

eXamen.press

eXamen.press ist eine Reihe, die Theorie und Praxis aus allen Bereichen der Informatik für die Hochschulausbildung vermittelt.

Christian Silberbauer

Einstieg in Java und OOP

Christian Silberbauer
Competence Center Software Engineering
Postfach 12 03 27
93053 Regensburg
christian.silberbauer@cc-se.de

ISBN 978-3-540-78615-3

e-ISBN 978-3-540-78618-4

DOI 10.1007/978-3-540-78618-4

eXamen.press ISSN 1614-5216

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2009 Springer-Verlag Berlin Heidelberg

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funk- sendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland vom 9. September 1965 in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtsgesetzes.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk be- rechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Einbandgestaltung: KünkelLopka, Heidelberg

Gedruckt auf säurefreiem Papier

9 8 7 6 5 4 3 2 1

springer.de

Vorwort

Es kann ganz schön anstrengend sein, das Programmieren zu erlernen. Aber es kann auch ziemlich viel Spaß machen! Grundsätzlich kann man sagen, dass es erheblich leichter fällt, wenn man es lernen *will* und es nicht lernen *muss*. (Möglicherweise zwingt Sie Ihr Professor, Ihr Lehrer oder Ihr Arbeitgeber dazu?) Ich möchte damit sagen, dass Sie eine gewisse Grundbegeisterung für die Sache mitbringen sollten, sonst wird das nichts! Im Idealfall fangen Ihre Augen an zu glänzen, wenn Sie das Wort *Java* nur hören, in jedem Fall wäre ein wenig Enthusiasmus aber schon angebracht.

Eine Programmiersprache zu lernen ist eine Sache, das Programmieren an sich zu lernen, eine andere. Ersteres bedeutet, sich die Sprachkonstrukte anzueignen, letzteres heißt, die dahinterliegenden Konzepte zu verstehen. Dieses Buch versucht, Ihnen primär Programmierkonzepte zu vermitteln und zwar anhand der Programmiersprache Java. Es legt keinen Wert darauf, Ihnen Java in allen Einzelheiten näher zu bringen. Die zugrundeliegenden Konzepte zu verstehen, ist für einen Softwareentwickler weit wichtiger, als sämtliche Details einer x-beliebigen Programmiersprache zu kennen. Programmiersprachen kommen und gehen, viele ihrer angewandten Konzepte bleiben aber bestehen und tauchen in anderen, neueren Sprachen wieder auf. Haben Sie also erst einmal die Konzepte einer Sprache verstanden, ist es gar nicht so schwer, eine neue, artverwandte Programmiersprache zu erlernen.

In den einzelnen Kapiteln werden zunächst anhand vieler Java-Beispiele Grundelemente der Programmierung eingeführt. Diese bilden die Basis für die anschließende Beschreibung der Objektorientierten Programmierung (kurz: OOP). Dann stelle ich Ihnen einige erweiterte Java-Konzepte vor. Zum Abschluss folgt ein Ausflug in die Welt der Design Patterns. In den fortlaufenden Text eingeflochten sind Exkurse. Sie liefern entweder Hintergrundinformationen zu dem aktuellen Thema, um für ein besseres Verständnis zu sorgen oder beinhalten jeweils ergänzende Informationen. Viel Wert wurde auch auf die Ausarbeitung der beiden Übungsblöcke gelegt, sodass Sie Neuerlerntes umgehend anwenden können und so Ihr Wissen festigen.

Bevor ich begonnen habe, dieses Lehrbuch zu schreiben, habe ich sicherheitshalber ein, zwei andere Bücher gelesen (könnten auch ein paar mehr gewesen sein...), um zu sehen, wie andere Autoren so vorgehen. Dabei habe ich festgestellt, dass zu Beginn oft Hinweise an den Leser gegeben werden, wie denn das Buch gelesen werden kann, d.h., welche Kapitel wichtig, welche unwichtig sind, ob man beim Lesen auch bei einem beliebigen Kapitel in der Mitte beginnen kann etc. Mein Tipp für dieses Buch: Beginnen Sie vorne und lesen Sie es bis zum Ende durch. Dieses Buch ist eher vergleichbar mit einem Roman oder einem Krimi, als mit einem Nachschlagewerk. Es hat gewissermaßen eine *Story*. Ein Zeichenprogramm, das sich fast durch alle Kapitel zieht, wird nach und nach entwickelt. So gestaltet sich das Buch sehr praxisnah. Dafür muss man es aber von vorne bis hinten lesen und kann sich nicht so ohne weiteres einzelne Kapitel herausgreifen. Wenn Sie bei einem Krimi die Passagen über den Gärtner einfach überspringen, werden Sie am Ende auch nicht verstehen, warum er der Mörder gewesen sein soll.

Ich möchte auch nicht abwägen, welche Kapitel nun wichtiger und welche weniger wichtig sind. Das Buch behandelt die Grundlagen der Objektorientierten Programmierung, und diese sind meiner Ansicht nach alle gleich wichtig. Alles was ich für nebensächlich halte, habe ich ohnehin nicht behandelt. Dadurch ergibt sich auch das schlanke (programmiererfreundliche) Format des gedruckten Werkes.

Tatsächlich wäre das einzige, das Sie von mir aus nicht unbedingt hätten lesen müssen, das Vorwort gewesen, aber um dieses noch zu überspringen ist es jetzt auch schon zu spät. :)

Viel Freude beim Lesen!

Regensburg, im Dezember 2008

Christian Silberbauer

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	1
2	Grundelemente der Programmierung	13
2.1	Variablen	13
2.2	Operatoren	17
2.3	Kontrollstrukturen	21
2.3.1	Sequenz	21
2.3.2	Verzweigung	22
2.3.3	Schleife	26
2.4	Arrays	32
2.5	Unterprogramme	38
2.6	Exceptions	48
	Übungen I: Grundelemente der Programmierung.....	51
	Aufgaben.....	51
	Lösungen.....	55
3	Objektorientierung	65
3.1	Klassen und Objekte.....	65
3.2	Im Grunde genommen ist eine Klasse wie ein Pfirsich	76
3.3	Vererbung und Polymorphismus	95
3.4	Weitere objektorientierte Konzepte in Java.....	118
3.4.1	Abstrakte Methoden und abstrakte Klassen	118
3.4.2	Innere Klassen	120
3.4.3	Interfaces	127
4	Erweiterte Konzepte in Java.....	131
4.1	Generics.....	131
4.2	Erweiterte for-Schleife	140
4.3	Variable Anzahl von Methodenparametern.....	141

5 Design Patterns	143
Übungen II: Objektorientierte Programmierung.....	149
Aufgaben.....	149
Lösungen.....	153
Das Zeichenprogramm.....	159
Klassendiagramm.....	159
Quellcode.....	159
Literatur	165
Index	167

Exkursverzeichnis

Das Übersetzen eines Java-Programms	3
Getting started	4
Das Ausführen eines Programms	13
Geschichte der Kontrollstrukturen.....	30
Typen von Unterprogrammen	48
Das Anlegen von Objekten in dem Speicher betrachtet	69
Warum ist die Unterscheidung zwischen elementaren und abstrakten Datentypen nötig?.....	81
Zeichenketten (Strings)	82
Von nichtinitialisierte Variablen und dem Wert null	85
Escape-Sequenzen	97
Typumwandlung.....	106
Virtuelle Methodentabellen (VMT).....	115
Die Entwicklung von der Prozeduralen zur Objektorientierten Programmierung	128
Collections (ArrayList und HashMap).....	135

1 Einführung

Klassischerweise beginnt nahezu jedes Schriftstück, das die Einführung in eine Programmiersprache behandelt, mit einem Hello-World-Programm. Natürlich würde ich nicht im Traum daran denken, diese Tradition zu brechen. Es handelt sich hier gewissermaßen um ein Dogma der Vereinigung der Programmierbuchautoren, dem sich zu widersetzen mit dem Fegefeuer oder Ähnlichem bestraft wird. Aus diesem Grund folgt hier das einführende Programm aller einführenden Programme:

```
public static void main(String[] args) {  
    // Gibt "Hello World" aus  
    System.out.println("Hello World");  
}
```

Das Programm ist sehr kurz. Dementsprechend bewirkt es auch herzlich wenig; um genau zu sein, beschränkt es sich darauf, den Text *Hello World* auf der Bildschirmkonsole auszugeben. `public static void main` usw. mit der anschließenden geschweiften öffnenden Klammer und der geschweiften schließenden Klammer am Ende stellen gewissermaßen das Grundgerüst des Programms dar. `main()` ist die Funktion, die jedes Javaprogramm beinhalten muss, da es mit dieser Funktion startet – immer. Die kryptischen Zeichenfolgen links und rechts von `main`, also `public static void` und die `String[] args`, beschreiben die Funktion näher. Weiteres dazu folgt später. `System.out.println` schließlich ist die Funktion, die die Bildschirmausgabe bewirkt. Als Parameter erhält sie den String, die Zeichenfolge, *Hello World*. Solche Strings werden in Java in Anführungszeichen geschrieben.

Hello World ist natürlich nur irgendein x-beliebiger String, der ausgegeben werden könnte. Genauso könnte man `System.out.println("Hallo Welt")` schreiben, um *Hallo Welt* auf dem Bildschirm auszugeben oder `System.out.println("Hallo Hans")` oder `System.out.`

`println("Hallo Christian")` oder `System.out.println("Das ist ein ganz blöder Text, der wahrscheinlich noch nie auf einer Bildschirmkonsole ausgegeben wurde.")` oder man gibt alles auf einmal aus, indem man all diese `System.out.println()` nacheinander in dem Programm angibt.

Hierbei anzumerken seien noch folgende beiden Sachverhalte: Zum einen eine Kleinigkeit: Mit `System.out.println()` wird am Ende des Strings immer ein Zeilenumbruch durchgeführt. Es gibt auch eine `System.out.print()`-Anweisung, mit der kein Zeilenumbruch am Ende des Strings erfolgt.

Zum anderen: Am Ende der Anweisung `System.out.println("Hello World")` steht ein Semikolon (`;`). Das ist bei Weitem die wichtigere Anmerkung, da in Java grundsätzlich jede einfache Anweisung mit einem Semikolon endet. Daran sollte man immer denken, da dies erfahrungsgemäß gerade von Programmierneulingen gerne vergessen wird.

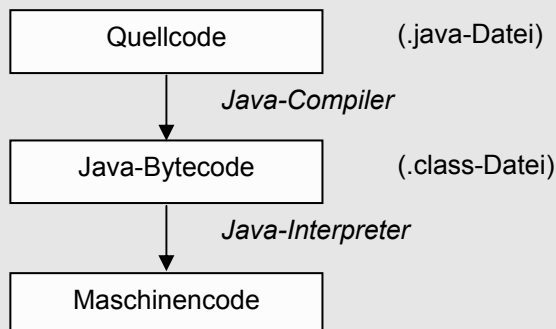
Wie in nahezu jeder Programmiersprache gibt es in Java auch *Kommentare*. Kommentare gehören nicht wirklich zum Programmcode. Wird das Programm übersetzt, werden Kommentare ignoriert. Vielmehr helfen sie dem Programmierer, seinen eigenen Code zu verstehen. In Java gibt es zwei Möglichkeiten, um zu kommentieren. Sie verwenden zwei Schrägstriche (`„/“`) zur Einleitung eines Kommentars, wodurch alles, was hinter diesen beiden Schrägstrichen bis zum Zeilenende steht, ein Kommentar ist. Sie können Ihren Kommentar aber auch zwischen einem `„/*“` und einem `„*/“` einklammern und damit einen beliebigen Bereich als Kommentar verwenden, ganz gleich ob über mehrere Zeilen hinweg oder nur über einen Teil einer Zeile.

Auch weiter oben in unserem ersten Beispielprogramm kommt ein Kommentar vor, und zwar: `„Gibt „Hello World“ aus“`.

Das Übersetzen eines Java-Programms

Lassen Sie es mich einmal so formulieren: Im Inneren seines Herzens ist Ihr Computer ein ziemlich primitiver Zeitgenosse. Er versteht nur sehr einfache, präzise Anweisungen wie z.B. „Addiere die zwei Zahlen x und y“, „Springe in dem Programm an eine bestimmte Stelle und fahre dort mit der Abarbeitung fort“ oder „Speichere einen Wert z an einer bestimmten Stelle im Speicher“. Dies tut er aber äußerst schnell! Theoretisch können Sie, wenn Sie wollen, mit Ihrem Computer auf diesem Niveau kommunizieren. Sie können ihm Anweisungen geben, die er dann eins zu eins mit seinem *Befehlssatz* umsetzen kann. Aber glauben Sie mir: Das macht keinen Spaß!

Empfehlenswert ist es deshalb, eine Programmiersprache wie Java zu verwenden, welche es erlaubt, Ihrem Computer – hauptsächlich dem sog. *Prozessor* – Anweisungen auf einem abstrakteren Niveau zu erteilen. Das funktioniert so: Sie schreiben abstrakte Anweisungen und erstellen somit den sog. *Quellcode* Ihres Programms. Dieses Programm wird dann üblicherweise durch einen sog. *Compiler* in *Maschinensprache* übersetzt, also in jene Sprache, die Ihr Prozessor versteht und deshalb Befehl für Befehl abarbeiten kann. Der Compiler wandelt dabei jede einzelne abstrakte Anweisung in eine Vielzahl konkreter maschinenlesbarer Anweisungen um. Tatsächlich ist der Übersetzungsvorgang eines Java-Programms noch ein wenig komplizierter, wie die folgende Abbildung zeigt:



Sie erstellen den Quellcode, welcher in einer Datei mit der Endung „.java“ gespeichert wird. Mittels Java-Compiler wird daraus dann zunächst ein Zwischencode, ein sog. *Java-Bytecode*, erzeugt. Klassischerweise wird beim Aufruf des Programms der Bytecode sukzessive durch den Java-Interpreter in Maschinencode umgewandelt und zur Ausführung gebracht. Warum erzeugt der Java-Compiler nicht gleich Maschinencode? Nun ja, durch diesen Zwischenschritt wird für Plattformunabhängigkeit gesorgt. Der zu erzeugende Maschinencode ist abhängig vom Rechner, auf welchem er ausgeführt werden soll, und auch vom Betriebssystem. Deshalb wird zunächst der Quellcode in einen Java-Bytecode übersetzt, der unabhängig von diesen Faktoren ist. In Kombination mit einem plattformspezifischen Java-Interpreter kann dann der Bytecode auf beliebigen Systemen ausgeführt werden.

Getting started

Sie wollen das Hello-World-Programm zum Laufen bringen, wissen aber nicht so recht, wie? Mal sehen, ob ich Ihnen dabei ein wenig helfen kann.

Grundsätzlich können Sie Ihren Java-Quellcode in einem beliebigen Texteditor schreiben, die entsprechende Datei mit der Endung „.java“ speichern, diese mit Hilfe des Java-Compilers übersetzen und die daraus resultierende „.class“-Datei unter Verwendung des Java-Interpreters zur Ausführung bringen. Compiler, Interpreter und das notwendige Equipment erhalten Sie kostenfrei auf der Homepage der Firma *Sun*, der Herstellerfirma von Java, unter:

<http://java.sun.com/javase/downloads>

Sie müssten dazu auf dieser Seite das *Java SE Development Kit* (JDK) herunterladen.

Statt einen gewöhnlichen Texteditor für die Programmierung zu verwenden, würde ich Ihnen empfehlen, eine ordentliche Java-Entwicklungsumgebung einzusetzen. Derartige Programme unterstützen Sie bestmöglich bei der Java-Programmierung. Sie integrieren z.B. den Compiler und den Interpreter, stellen einen Debugger zur Verfügung oder unterstützen Sie direkt bei der Eingabe des Quellcodes, indem sie Schlüsselwörter hervorheben oder bekannte Namen automatisch vervollständigen. Eine meiner Meinung nach sehr gute Entwicklungsumgebung für Java bietet *Eclipse*. Sie können Eclipse kostenfrei unter

<http://www.eclipse.org/downloads>

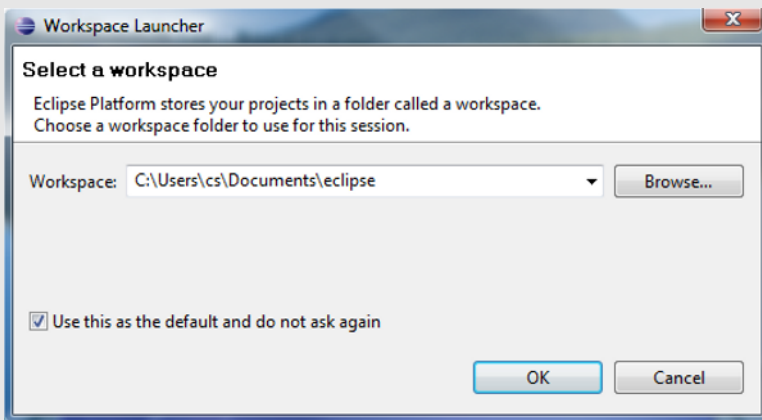
herunterladen. Wählen Sie auf der entsprechenden Seite das Produkt *Eclipse IDE for Java Developers*. Die Installation von Eclipse besteht lediglich im Entpacken der ZIP-Datei. Entpacken Sie Eclipse am besten in das Verzeichnis, in welches Sie auch Ihre übrigen Programme installieren (z.B. unter Windows in C:\Programme). Sie können Eclipse im Anschluss daran starten, indem Sie in dem Verzeichnis *eclipse* die gleichnamige Anwendung ausführen.

Bevor Eclipse gestartet werden kann, muss auf Ihrem Rechner die Java-Laufzeitumgebung (Java Runtime Environment, JRE) installiert sein. Die JRE benötigen Sie, um Java-Programme ausführen zu können. Sie können die JRE unter derselben Adresse herunterladen, unter der auch das JDK erreichbar ist. Möglicherweise ist die JRE auf Ihrem Rechner aber ohnehin bereits installiert (Haben Sie z.B. schon einmal ein Java-Applet im Internet gestartet?). Sie können dies feststellen, indem Sie in der Systemsteuerung in dem Verzeichnis Ihrer installierten Software nachsehen (falls Sie Windows nutzen). Oder Sie versuchen einfach Eclipse zu starten. Falls es einwandfrei hochfährt, ist die JRE installiert.

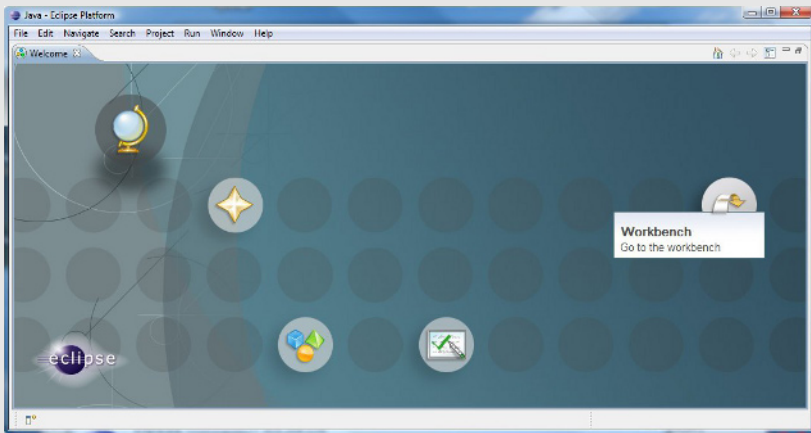
Das JDK ist eine echte Obermenge der JRE; es beinhaltet die JRE. Das JDK ist eigentlich für Java-Entwickler – also für Sie – gedacht (*Java Development Kit*). Wenn Sie Eclipse benutzen, ist aber dennoch die JRE ausreichend, da Eclipse selbst die notwendigen Entwicklungswerkzeuge bereithält. In der JRE befindet sich beispielsweise kein Java-Compiler, dafür ist ein solcher aber Bestandteil von Eclipse.

Die JRE (und demzufolge auch das JDK) beinhaltet eine große Anzahl an vorgefertigtem Java-Code, den wir in unsere Programme integrieren können. Beispielsweise wird die oben verwendete Funktion `System.out.println()` von der JRE bereitgestellt. Aus diesem Grund müssen wir nicht selbst die Ausgabe auf den Bildschirm programmieren, sondern wir verwenden einfach diese Funktion. Dieser vorgefertigte Java-Code ist – wie jeder Java-Code – in sog. *Klassen* organisiert (wir werden auf das Thema *Klassen* später noch sehr ausführlich eingehen). Wir bezeichnen diese Zusammenstellung von Standardklassen, welche durch die JRE bereitgestellt werden, als *Java-Klassenbibliothek* oder als *Standardklassenbibliothek*.

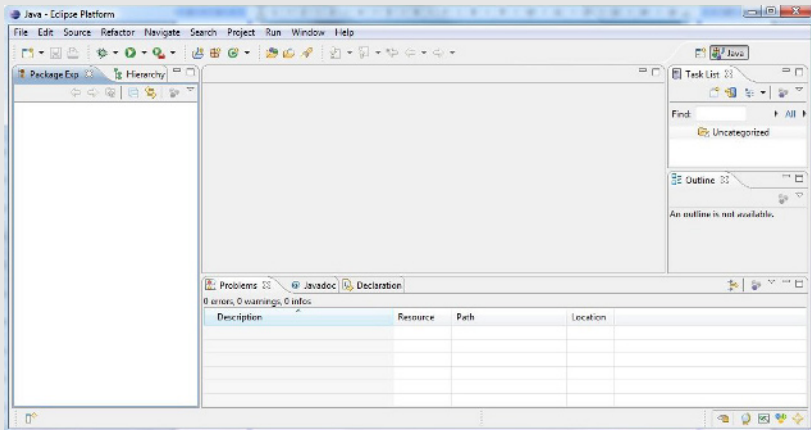
Sofern Sie eine JRE installiert haben, sollte Eclipse beim ersten Start folgendes Fenster anzeigen:



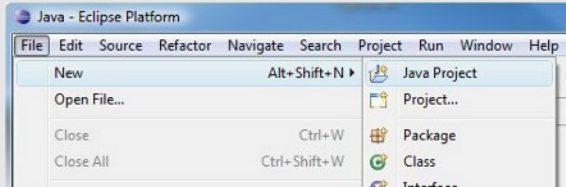
Eclipse fordert Sie auf, einen *Workspace* auszuwählen. Sie müssen also angeben, in welchem Verzeichnis Ihre zukünftigen Java-Projekte gespeichert werden sollen. Suchen Sie sich dafür am besten ein Verzeichnis, in dem Sie auch sonst Ihre eigenen Dokumente aufbewahren.



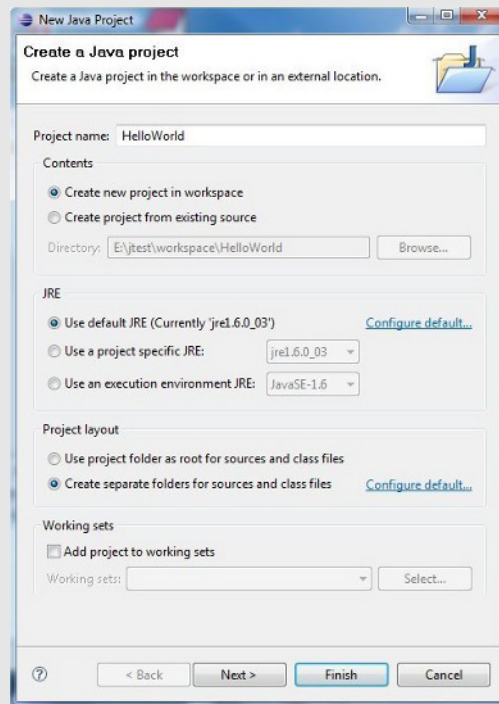
Als nächstes wird Ihnen beim ersten Start von Eclipse die obige Willkommensmaske angezeigt. Wechseln Sie zur Workbench, und Sie sehen Ihre übliche Eclipse-Arbeitsoberfläche wie sie die folgende Abbildung zeigt:



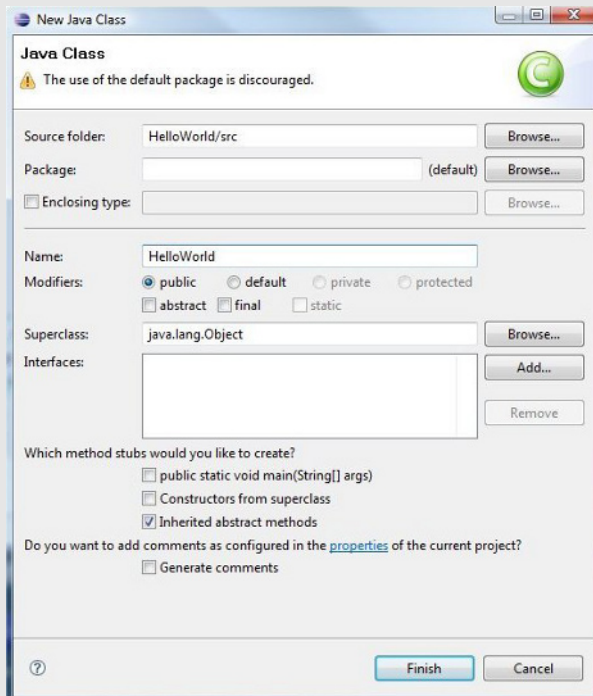
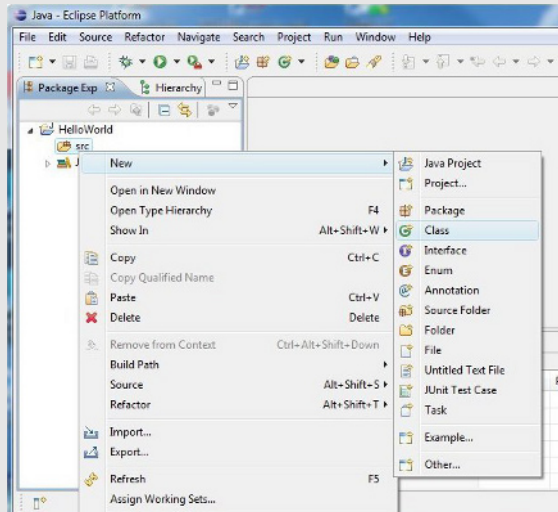
Um nun ein neues Projekt anzulegen, klicken Sie auf *File/New/Java Project*:



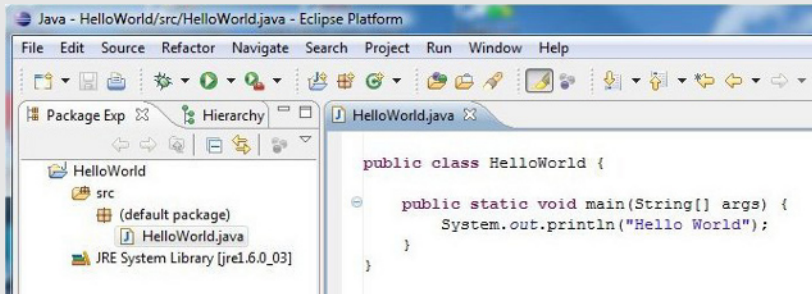
Geben Sie in der folgenden Maske den Projektnamen an, hier *Hello-World*, und klicken Sie auf *Finish*:



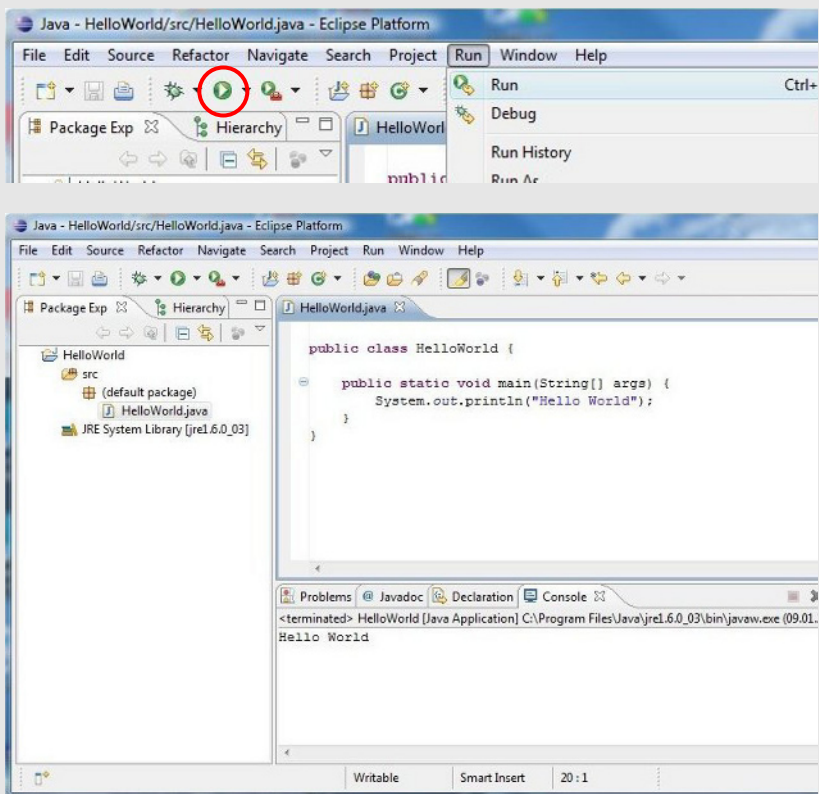
Im Anschluss daran legen Sie in dem Projekt *HelloWorld* eine Klasse mit der Bezeichnung HelloWorld an:



Dann kann's ja los gehen! Geben Sie das Hello-World-Programm in Eclipse ein:



Sie können nun das fertige Programm übersetzen, indem Sie den Menüpunkt *Run/Run* wählen oder das nachfolgend markierte Icon in der Symbolleiste anklicken:



Das war's! Ihr Hello-World-Programm wurde ausgeführt. Sie sehen die Ausgabe *Hello World* in der Konsole im unteren Drittel des Fensters.

Beachten Sie bitte, dass sich das Hello-World-Programm von dem eingangs beschriebenen Beispiel unterscheidet. Damit daraus tatsächlich ein echtes Java-Programm wird, müssen Sie die `main()`-Funktion in eine Klasse packen, sie also in folgendes Gerüst stecken:

```
public class Klassenname {  
    ...  
}
```

Erklärungen zu diesem Gerüst folgen in Kapitel 3. *Objektorientierung* (S. 65). **Bitte berücksichtigen Sie dies auch für die noch folgenden Beispielprogramme: Sie müssen die angegebenen Funktionen stets innerhalb einer Klasse positionieren, damit sie als vollständige Javaprogramme übersetzt und ausgeführt werden können.**

Einen letzten Aspekt zu Eclipse möchte ich an dieser Stelle noch ansprechen: Das Thema *Dokumentation der Java-Klassenbibliothek*. Sie erhalten zu jeder Komponente der Java-Klassenbibliothek eine Dokumentation, wenn Sie mit dem Cursor einen entsprechenden Bezeichner fokussieren (setzen Sie den Cursor beispielsweise in Ihrem Programm auf `println()`) und dann die Tastenkombination *Strg+F1* eintippen. Standardmäßig wird Eclipse versuchen, die gewünschte Dokumentation aus dem Internet herunterzuladen. Sollten Sie keine permanente Internetverbindung besitzen, empfehle ich Ihnen, die komplette Dokumentation von der Sun-Homepage herunterzuladen und anschließend Ihre lokale Dokumentation in Eclipse zu integrieren. Sie erhalten die *Java SE Documentation* auf derselben Seite, auf der sich auch das JDK und die JRE befinden.

2 Grundelemente der Programmierung

2.1 Variablen

Um Dynamik in eine Anwendung zu bringen, benötigt man Variablen. Nur in einer Anwendung, die so primitiv ist, dass sie immer einen statischen Text wie *Hello World* auf dem Bildschirm ausgibt, findet man keine direkte Variablendeklaration. Ein solches Programm ist dafür aber auch ziemlich langweilig. Beim ersten Programmaufruf mag die Hello-World-Ausgabe die Gemüter der Betrachter noch erfreuen, doch spätestens wenn man das Programm zum 10. Mal startet und es immer noch nichts Kreativeres zustande bringt, als *Hello World* auf den Bildschirm zu schreiben, ist die Begeisterung dahin. Programme sollen auf Benutzereingaben reagieren, Programme sollen Berechnungen durchführen, Programme sollen flexibel sein – und immer benötigt man hierfür Variablen.

Das Ausführen eines Programms

Bevor diese Variablen aber nun näher beleuchtet werden, sei vorab der Fokus auf das gerichtet, was eigentlich beim Ausführen eines Programms in dem Rechner geschieht. Ausgangspunkt ist, dass Programme auf persistenten Speichermedien, z.B. Festplatten oder CDs, abgespeichert sind. Hier können Daten dauerhaft gespeichert werden – und Programme werden ja auch in Form von Bits und Bytes hinterlegt. Selbst wenn der Computer ausgeschaltet wird, gehen diese Daten nicht verloren; ganz im Gegensatz zum Arbeitsspeicher bzw. Hauptspeicher, der seinen Inhalt beim Herunterfahren wieder vergisst. Der Arbeitsspeicher ist ein *flüchtiger* Speicher.

Wird eine Anwendung gestartet, wird sie zunächst, beispielsweise von der Festplatte aus, in den Arbeitsspeicher geladen. Der Prozessor, der die eigentliche Abarbeitung des Programms verrichtet, holt

sich dann nach und nach die einzelnen Befehle von dem Arbeitsspeicher und führt sie aus. Beispielsweise steht in dem Arbeitsspeicher die Anweisung: Berechne fünf plus fünf. Der Prozessor liest diese Anweisung, führt die Berechnung (in dem Rechenwerk) durch und meldet zehn zurück.

Warum aber müssen Programme erst von der Festplatte in den Arbeitsspeicher kopiert werden, damit sie ausgeführt werden können? Der Hauptgrund dafür ist, dass von dem Arbeitsspeicher sehr viel schneller gelesen werden kann, als von der Festplatte – etwa um den Faktor 1.000.000!

So weit, so gut – nun zu den Variablen. Variablen kann man sich als Behälter in dem Arbeitsspeicher vorstellen. Physikalisch gesehen sind es *Speicherbereiche* in dem Arbeitsspeicher. Sie haben ein bestimmtes Format, das durch den sog. *Datentyp* festgelegt wird. Programme können in den Variablen beliebige Werte speichern und wieder auslesen, sofern diese zu dem vorgegebenen Format passen.

In Java stehen folgende *elementare Datentypen* zur Verfügung (was es außer *elementaren* Datentypen noch alles gibt, klären wir später):

Beschreibung	Typ	Beispielwerte	Wertebereich	Speicherbedarf
Zeichen	char	'A', 'B', '\$', '%'	Beliebiges Zeichen	2 Byte
Boolescher Wert (wahr, falsch)	boolean	true, false	true, false	1 Byte
Ganze Zahl	byte	-17, 123	-128 bis +127	1 Byte
	short		-32.768 bis +32.767	2 Byte
	int		-2.147.483.648 bis +2.147.483.647	4 Byte
	long		-9.223.372.036.854.775.808 bis +9.223.372.036.854.775.807	8 Byte
Gleitkommazahl	float	3.14, 1.414	-3,40282347E+38 bis +3,40282347E+38	4 Byte
	double		-1,7976931348623157E+308 bis +1,7976931348623157E+308	8 Byte

Man beachte, dass bei Gleitkommazahlen das Dezimaltrennzeichen, wie insbesondere in den USA üblich, mit einem Punkt dargestellt wird und nicht mit einem Komma.

Es folgt nun ein Beispielprogramm mit einer richtigen Variablen:

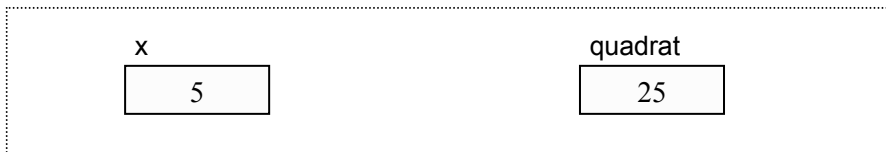
```
public static void main(String[] args) {  
  
    int x = 5, quadrat;  
    quadrat = x * x;  
    System.out.println("Das Quadrat von " + x +  
                        " ist " + quadrat);  
}
```

oder vielmehr zwei richtigen Variablen, da dieses Programm zwei Variablen benutzt. Die erste heißt `x`, die zweite `quadrat`. Was passiert, ist Folgendes: Beide Variablen werden in der ersten Zeile zunächst angelegt. Man spricht hierbei von der *Deklaration* der Variablen. Dabei wird vereinbart, welchen Namen die Variablen haben – also `x` und `quadrat` – und welchem Datentyp sie angehören. Beide Variablen gehören dem Typ `int` an. Sie können also gemäß der obigen Tabelle ganze Zahlen in dem Wertebereich von -2.147.483.648 bis +2.147.483.647 beinhalten. Aus einer Variablendeklaration in Java folgt, dass für diese Speicherplatz in dem Arbeitsspeicher reserviert wird. Eine Variable des Typs `int` benötigt 4 Byte Speicherplatz. `x` wird anschließend mit dem Wert 5 *initialisiert*. Die Zahl 5 steht dann an dem für `x` reservierten Bereich in dem Arbeitsspeicher. Folgende Abbildung zeigt den entsprechenden Auszug aus dem Speicher:¹

¹ Bitte beachten Sie, dass sich lediglich die Werte in den rechteckigen Kästen tatsächlich im Arbeitsspeicher befinden. Alles Weitere ist als Kommentierung zu verstehen.



In der nächsten Zeile wird der Wert von `x` von dem Prozessor ausgelesen, dann mit sich selbst multipliziert, und schließlich wird das Ergebnis (also der Wert 25) in den Speicherbereich geschrieben, der für die Variable `quadrat` reserviert wurde. Man sagt, der Variablen `quadrat` wird der Wert 25 *zugewiesen*.



Die dritte und letzte Zeile schließlich gibt uns mit Hilfe der uns bereits bekannten Methode `System.out.println()` das Ergebnis auf der Konsole aus. Es erscheint der Text:

Das Quadrat von 5 ist 25

Beachten Sie dabei, dass die beiden Zeichenketten und die beiden Zahlen, die für die Ausgabe an `System.out.println()` übergeben werden, jeweils mit dem Plus-Operator verknüpft sind.

Übrigens: Die Menge aller Variablen stellt den *Zustand* einer Anwendung dar. Die Menge aller Anweisungen dessen *Verhalten*. Das ist ein Vermerk, über den es sich bei Gelegenheit lohnt, näher nachzudenken – vielleicht noch nicht jetzt, sondern zu einem späteren Zeitpunkt – wenn man mehr Programmiererfahrung gesammelt hat.

2.2 Operatoren

Lernen Sie in diesem Abschnitt *das kleine 1*1 der Operatorenkunde*. Betrachten wir zunächst noch einmal den Ausdruck aus dem vorhergehenden Programm, in dem wir das Quadrat einer Zahl ermittelt haben:

```
quadrat = x * x;
```

Dieser Java-Ausdruck enthält zwei Operatoren, den Mal-Operator („*“) und den Zuweisungsoperator („="). Wird der Ausdruck ausgeführt, erfolgt zunächst die Multiplikation und anschließend die Zuweisung. Angenommen `x` hat den Wert 5, wird zuerst der Wert 25 ermittelt (weil 5 mal 5 gleich 25) und dann der Wert 25 der Variablen `quadrat` zugewiesen. Die Abarbeitungsreihenfolge für sämtliche Operatoren in Java können Sie der folgenden Tabelle entnehmen:

Priorität	Operatoren	Assoziativität
1	() [] . expr++ expr--	links
2	! ~ -unär +unär ++expr --expr	rechts
3	new (type)	links
4	* / %	links
5	+ -	links
6	<< >> >>>	links
7	< <= > >= instanceof	links
8	== !=	links
9	& (bitweises Und)	links
10	^ (bitweises exclusives Oder)	links
11	(bitweises Oder)	links
12	&& (logisches Und)	links
13	(logisches Oder)	links
14	?:	rechts
15	= += -= *= /= %= ^= &= = <<= >>= >>>=	rechts

Wie Sie sehen, gibt es in Java sehr viele Operatoren. Ihnen sind Prioritäten fest zugeordnet, die vorgeben, in welcher Reihenfolge in einem Ausdruck

die entsprechenden Operationen durchgeführt werden, wobei der Wert 1 die höchste Priorität angibt und 15 die niedrigste. Wollen wir einmal prüfen, ob ich Recht hatte und der Mal-Operator tatsächlich vor dem Zuweisungsoperator bearbeitet wird. Anhand der Tabelle sehen Sie, dass der „*“-Operator die Priorität 4 und der „=-“-Operator die Priorität 15 hat. Demnach wird „*“ vor „=-“ durchgeführt. Es stimmt also. Sie sehen auch, dass Java sich an die Punkt-Vor-Strich-Regel hält. Multiplikation („*“) und Division („/“) haben die Priorität 4, Addition („+“) und Subtraktion („-“) haben die Priorität 5. Praktischerweise besitzt das runde Klammerpaar („(“ und „)“) die Priorität 1, wodurch man die Abarbeitungsreihenfolge der anderen Operatoren beliebig manipulieren kann.

Grundsätzlich bestimmen die Prioritäten der Operatoren die Abarbeitungsreihenfolge von Ausdrücken. In einem Ausdruck können aber auch mehrere Operatoren mit der gleichen Priorität enthalten sein. In einem solchen Fall ist die sog. *Assoziativität* zu berücksichtigen. Linksassoziative Operatoren werden von links nach rechts abgearbeitet, rechtsassoziative von rechts nach links. Operatoren mit denselben Prioritäten sind entweder alle linksassoziativ oder alle rechtsassoziativ.

Operatoren kann man nach ihrer Stelligkeit, also nach der Zahl ihrer Operanden unterscheiden. In Java gibt es hauptsächlich *unäre* und *binäre* Operatoren. Unäre Operatoren besitzen einen Operanden, binäre Operatoren besitzen zwei Operanden. Das Operatorsymbol „=-“ steht sowohl für einen unären Operator – als negatives Vorzeichen – als auch für einen binären Operator – für die Subtraktion. Betrachten Sie den folgenden Ausdruck:

$$y = -x - -x;$$

Zunächst wird das negative Vorzeichen für beide x aufgelöst (der unäre „=-“-Operator hat die Priorität 2), anschließend erfolgt die Subtraktion (Priorität 5). Ganz am Ende erfolgt die Zuweisung (Priorität 15). Die Variable y erhält dabei immer den Wert 0; unabhängig von x . In Java gibt es übrigens auch einen (einzigen) trinären Operator, also einen Operator mit drei Operanden. Wer wissen möchte, welcher das ist, muss dies selbst herausfinden. Ich sage nichts.

Die Funktionsweise von Operationen wird nicht nur durch die Operatoren festgelegt, sondern auch durch deren Operanden. Am deutlichsten sehen Sie dies bei dem Divisionsoperator („/“).

```
public static void main(String[] args) {

    int i1 = 3;
    int i2 = 5;
    double d1 = 3.0;
    double d2 = 5.0;

    System.out.println(i2 / i1);      // 1
    System.out.println(d2 / d1);      // 1.666666666666667
    System.out.println(d2 / i1);      // 1.666666666666667
    System.out.println(i2 / d1);      // 1.666666666666667
}
```

Die Werte, die durch dieses Programm mit `System.out.println()` auf der Konsole ausgegeben werden, sind jeweils als Kommentar dargestellt. Sie können daran erkennen, dass eine Division aus zwei ganzen Zahlen (`i1` und `i2`) ein ganzzahliges Ergebnis liefert. Stellt hingegen mindestens einer der beiden Operanden eine Gleitkommazahl dar (`d1` oder `d2`), ist auch das Ergebnis eine Gleitkommazahl. Beachten Sie bitte auch, dass ein konstanter Zahlenwert mit Dezimalpunkt (z.B. 3.0) immer als Gleitkommazahl interpretiert wird (genauer: als `double`) und ein Zahlenwert ohne Dezimalpunkt (z.B. 3) als ganze Zahl. Nachfolgendes Programm führt daher zu denselben Ausgaben wie das vorhergehende:

```
public static void main(String[] args) {

    System.out.println(5 / 3);        // 1
    System.out.println(5.0 / 3.0);    // 1.666666666666667
    System.out.println(5.0 / 3);      // 1.666666666666667
    System.out.println(5 / 3.0);      // 1.666666666666667
}
```

Passend zur Division möchte ich an dieser Stelle noch einen Querverweis auf den sog. *Modulooperator* („%“) anbringen. Mit diesem können Sie den

Rest einer Division ermitteln. Die Variable `y` ist nach Abarbeitung der folgenden Anweisung mit dem Wert 2 initialisiert (da $5 / 3 = 1$ Rest 2):

```
int y = 5 % 3;    // y = 2
```

Betrachtet man die Schreibweise von Operatoren, kann man feststellen, dass binäre Operatoren in Java in der sog. *Infixnotation* dargestellt werden; d.h., dass der Operator zwischen den beiden Operanden platziert ist. Es gibt auch Programmiersprachen, in denen dafür die sog. *Präfixnotation* angewendet wird. Hier die beiden Notationen im Vergleich:

Infixnotation: `x + y`

Präfixnotation: `+ x y` **← kein gültiger Java-Ausdruck!**

In beiden Fällen sind `x` und `y` die Operanden für eine Addition. Die Präfixnotation stammt von dem polnischen Mathematiker Jan Lukasiewicz und wird daher auch als *polnische Notation* bezeichnet. Möglicherweise sieht diese Notation für Sie etwas merkwürdig aus, sie hat gegenüber der Infixnotation aber Vorteile bei der technischen Verarbeitung entsprechender Ausdrücke. Dies ist für Sie aber bedeutungslos, solange Sie keinen eigenen Compiler schreiben müssen.

Unäre Operatoren gibt es in Java natürlich nicht in der Infixnotation – wenn es nur einen Operanden gibt, kann der Operator nicht *zwischen* diesem stehen. In Java gibt es sowohl unäre Operatoren in Präfixnotation als auch in Postfixnotation. Der Operator steht also entweder vor oder hinter dem Operanden. Der bereits erwähnte negative Vorzeichenoperator („-“) wird beispielsweise in Präfixnotation angewendet.

Ist der Zuweisungsoperator („=“) nun eigentlich ein unärer oder ein binärer Operator? Hat er *einen* oder *zwei* Operanden? Raten Sie einfach einmal. Die Antwort lautet: Er ist binär! Da binäre Operanden in Java stets in Infixnotation geschrieben werden, können Sie davon auch ableiten, was seine Operanden sind. Zum einen ist es das Ergebnis des rechten Ausdrucks, der zugewiesen werden soll, und zum anderen ist es die links vom =-Operator stehende Variable, welche diesen Wert erhält. Die Zuweisungsoperation hat im Übrigen auch ein Ergebnis – wie jede Operation. Es wird aber nur sehr selten abgefragt, wie das z.B. hier der Fall ist:

```
y = x = 3;
```

Das ist ein gültiger Java-Ausdruck. Entsprechend unserer Operatorentabelle werden Zuweisungen rechtsassoziativ abgearbeitet. Also wie folgt:

```
(y = (x = 3));
```

Der Variablen `x` wird zunächst der Wert 3 zugewiesen. Das Ergebnis der Zuweisung ist wieder der zugewiesene Wert 3. Im Anschluss wird also auch `y` auf 3 gesetzt.

2.3 Kontrollstrukturen

Kontrollstrukturen bestimmen den Ablauf eines Programms. Man unterscheidet drei Arten von Kontrollstrukturen: Sequenz, Verzweigung und Schleife. Ich werde sie im Folgenden kurz vorstellen.

2.3.1 Sequenz

Als Kontrollstruktur wird die Sequenz gerne einmal übersehen, da sie (für einen Programmierer) das Normalste von der Welt ist: Anweisungen werden nacheinander ausgeführt, und zwar von *oben* nach *unten*. Unsere bisherigen (beiden) Beispielpprogramme haben sich dieser Kontrollstruktur bereits erschöpfend bedient. Deren Anweisungen werden einfach nacheinander von oben nach unten ausgeführt.

```
Anweisung 1  
Anweisung 2  
Anweisung 3  
Anweisung 4  
...
```



Zugegebenermaßen ist das etwas langweilig.

2.3.2 Verzweigung

Nicht immer möchte man als Softwareentwickler, dass jede Zeile Code ausgeführt wird. Manchmal möchte man anhand einer Bedingung einen Codeabschnitt ausführen oder diesen Abschnitt nicht ausführen. Ist die *Bedingung* wahr, wird der Codeabschnitt abgearbeitet, ist sie falsch, wird dieser übersprungen.

Ein Beispiel:

```
public static void main(String[] args) {  
  
    int x = 5;  
  
    if (x > 10) {  
        System.out.println("x ist größer als 10");  
    }  
    else {  
        System.out.println("x ist nicht größer als 10");  
    }  
}
```

Eine Verzweigung kann man in Java als sog. *if-else-Anweisung* (oder kürzer formuliert: *if-Anweisung*) implementieren. $x > 10$ ist die Bedingung. Steht in der Variablen x ein Wert, der größer als 10 ist, wird mit `System.out.println()` auf der Konsole der Text *x ist größer als 10* ausgegeben. Andernfalls (also *else*) wird mit `System.out.println()` auf der Konsole der Text *x ist nicht größer als 10* ausgegeben.

Betrachten wir nun einmal das obige Beispiel: x wird mit 5 initialisiert, d.h., dass an dem für die Variable x reservierten Speicherbereich der Wert 5 geschrieben wird. In der nächsten Zeile wird die Bedingung $x > 10$ geprüft. x wird demnach aus dem Speicher ausgelesen – dort steht ja bekanntlich eine 5 – und es wird geprüft, ob 5 größer als 10 ist oder nicht. Letzteres ist natürlich der Fall. Das Programm *springt* in den *else*-Zweig der *if*-Anweisung und gibt aus: *x ist nicht größer als 10*. Würde x mit 15 initialisiert werden, wäre der *if*-Zweig ausgeführt worden.

Grundsätzlich benötigt eine `if`-Anweisung nicht unbedingt einen `else`-Zweig. Der `else`-Zweig ist also *optional*. Möchten Sie keinen Sonst-Fall definieren, geschieht in diesem eben nichts Spezielles. Stattdessen wird mit der Abarbeitung der nachfolgenden Anweisung fortgefahren.

Nun einige Erläuterungen zu unserer *Bedingung*: Eine Bedingung ist ein *logischer* bzw. *boolescher Ausdruck*. Ein solcher Ausdruck kann nur zwei mögliche Ergebniswerte liefern: wahr (`true`) oder falsch (`false`). Ein logischer Ausdruck liefert einen *booleschen Wert*.

Logische Ausdrücke können durch *Vergleiche* dargestellt werden, und Vergleiche werden wiederum mittels *Vergleichsoperatoren* gebildet.

$x > 5$ ist ein Vergleich, der einen booleschen Wert als Ergebnis liefert (`true/false`). Der Vergleichsoperator ist das Größer-Zeichen („ $>$ “). In Java sind folgende Vergleichsoperatoren definiert:

Operator	Bezeichnung	Beispielausdruck
<code><</code>	kleiner	<code>a < b</code>
<code>></code>	größer	<code>a > b</code>
<code><=</code>	kleiner-gleich	<code>a <= b</code>
<code>>=</code>	größer-gleich	<code>a >= b</code>
<code>==</code>	ist gleich	<code>a == b</code>
<code>!=</code>	ungleich	<code>a != b</code>

Bitte verwechseln Sie den Gleichheitsoperator („`==`“) nicht mit dem Zuweisungsoperator („`=`“). Mit Ersterem können Sie zwei Werte auf Gleichheit prüfen, mit Letzterem können Sie einer Variablen einen Wert zuweisen.

Mehrere Vergleiche können durch *logische Operatoren* miteinander verknüpft werden. Solche *logischen Verknüpfungen* stellen auch wieder *logische Ausdrücke* dar. Logische Operatoren sind:

Operator	Bezeichnung	Beispielausdruck
<code>&&</code>	UND	<code>a < b && a < c</code>
<code> </code>	ODER	<code>a < b a < c</code>
<code>!</code>	NICHT	<code>!(a < b)</code>

Das *logische UND* bedeutet, dass der Gesamtausdruck nur dann *wahr* zurückliefert, wenn der Ausdruck links neben dem `&&` und auch gleichzeitig der Ausdruck rechts neben dem `&&` *wahr* ergeben. Bei *ODER* muss mindestens einer der beiden nebenstehenden Ausdrücke *wahr* sein, damit der Gesamtausdruck *wahr* ist. Und der *NICHT-Operator* macht aus einem Ausdruck, der *wahr* ist, einen Ausdruck, der *falsch* ergibt und vice versa. Dieser Sachverhalt wird in den nachfolgenden Tabellen noch einmal im Überblick verdeutlicht:

a	b	a && b
true	true	true
true	false	false
false	true	false
false	false	false

a	b	a b
true	true	true
true	false	true
false	true	true
false	false	false

a	!a
true	false
false	true

Java bietet neben der `if-else`-Anweisung auch eine sog. `switch`-Anweisung, um Verzweigungen in einem Programm umzusetzen. Diese erlaubt Mehrfachverzweigungen. Das folgende Beispielprogramm zeigt mit Blick auf die schon seit einiger Zeit äußerst geringen Geburtenraten meinen Vorschlag zur Anpassung des Kindergeldes:

```
public static void main(String[] args) {

    int anzahlKinder = 3;
    int kindergeld;

    switch (anzahlKinder) {
        case 0: kindergeld = 0; break;
        case 1: kindergeld = 1000; break;
        case 2: kindergeld = 2200; break;
        case 3: kindergeld = 3700; break;
        default: kindergeld = anzahlKinder * 1500;
    }
}
```

```
System.out.println("Für Ihre " + anzahlKinder +  
    " Kinder erhalten Sie ein Kindergeld von " +  
    kindergeld + " Euro pro Monat.");  
}
```

Die `switch`-Anweisung wird durch die Anzahl der vorhandenen Kinder parametrisiert. Entsprechend dem Wert von `anzahlKinder` wird die Variable `kindergeld` befüllt. Am Ende wird das ermittelte Kindergeld auf der Konsole ausgegeben.

Aber Vorsicht! Die `switch`-Anweisung hat ihre Tücken! Sie ist eines der weniger sauberen Konstrukte der Programmiersprache Java. Während Sie mit der `if`-Anweisung beliebige logische Ausdrücke als Bedingung angeben können, lässt die `switch`-Anweisung (implizit) lediglich eine Prüfung auf Gleichheit zu. Abhängig davon, welchen Wert `anzahlKinder` hat, wird das Programm beim passenden `case` fortgesetzt. Ist für einen Wert kein `case` definiert, wird der `default`-Zweig ausgeführt, sofern ein solcher angegeben wurde. Es ist guter Programmierstil, immer einen `default`-Zweig festzulegen. Sehen Sie am Ende der Zeile nach jedem `case` die `break`-Anweisung? Diese dürfen Sie auf keinen Fall vergessen! Durch `break`, wird die Ausführung an Ort und Stelle abgebrochen und nach dem `switch`-Block wieder fortgesetzt. Angenommen, Sie lassen in dem obigen Programm alle `break`-Anweisungen weg, und die Anzahl der Kinder sei 2. Die Variable `kindergeld` wird nun erst auf 2200 gesetzt, wird dann mit dem Wert 3700 überschrieben und schließlich mit dem Wert 4500 (also $3 * 1500$) belegt. Wenn Sie alle `breaks` weglassen, ist in unserer Anwendung immer der `default`-Fall ausschlaggebend. Der `switch` hat noch eine weitere Einschränkung: Hinter `case` darf nur ein konstanter Wert stehen, also keine normale Variable.

Die Unflexibilität in der Verwendung der `switch`-Anweisung hat ihren Grund: Performance. Intern erfolgt bei der Abarbeitung der `switch`-Anweisung kein Vergleich mit jedem einzelnen `case`; vielmehr wird der anzuwendende Zweig *errechnet*. Ein direkter Sprung zu dem passenden `case` wird möglich. Die Abarbeitung einer `switch`-Anweisung erfordert daher weniger Zeit als das Pendant aus `if-else`-Anweisungen.

Was halten Sie eigentlich insgesamt von der Realisierung des obigen Programms? Sicherlich ist es unsinnig, den Wert der Variablen `anzahlKinder` statisch auf den Wert 3 zu setzen. Wir tun dies hier nur, um das Beispiel so kurz wie möglich zu halten. Normalerweise sollten wir die Zahl von Kindern natürlich interaktiv einlesen. Der Benutzer wird gefragt, wie viele Kinder er hat; er gibt den Wert in ein Textfeld ein und als Ergebnis wird das Kindergeld zurückgeliefert. Aber was passiert, wenn für die Kinderzahl z.B. -2 angegeben wird? In diesem Fall errechnet unser Programm ein Kindergeld in Höhe von -3.000 Euro, was aber keinen Sinn ergibt. Wir müssen also berücksichtigen, dass eine `int`-Variable auch negative Werte beinhalten kann. Andernfalls ist unser Programm fehleranfällig. Wir sollten bei einer negativen Kinderzahl besser mit einer Fehlermeldung reagieren oder zumindest als Kindergeld den Wert 0 ausweisen. Seien Sie also grundsätzlich sorgsam beim Programmieren mit Verzweigungen. Ihr Programm sollte stets für jeden Zweig eine sinnvolle Antwort liefern.

2.3.3 Schleife

Ich fordere Sie auf: Schreiben Sie ein Programm, das *Hello World* auf der Konsole ausgibt.

Sie sagen: Gut, wird gemacht – geht ganz einfach mit `System.out.println()`.

Ich sage: Schreiben Sie ein Programm, das zehnmal *Hello World* ausgibt.

Sie sagen: Ok, mit Copy/Paste kann ich das `System.out.println()` ja schnell verzehnfachen.

Ich sage (sorry, so unverschämt bin ich normalerweise nicht): Ich will 1.000.000 *Hello World*!

Sie sagen: Jetzt reicht's, machen Sie es doch selber!

Diese Aufgabenstellung ist sicherlich ziemlich unsinnig. Sie kann aber zu zwei Erkenntnissen führen:

1. Es kann manchmal schon sinnvoll sein, bestimmte Anweisungen mehrmals hintereinander ausführen zu lassen.
2. Dies mit Copy/Paste zu bewerkstelligen, ist ziemlich statisch: Ändert sich die gewünschte Anzahl der Wiederholungen, muss man als Programmierer viel Quellcode anpassen, was unzureichend und wenig hilfreich sein kann.

Die Lösung hierfür sind sog. *Schleifen* bzw. *Wiederholungsanweisungen* oder *Iterationen*, wie sie auch genannt werden. In Java gibt es drei Möglichkeiten, um Schleifen zu implementieren: `for`-Schleifen, `while`-Schleifen und `do-while`-Schleifen. Wir beginnen mit einem Beispiel für eine `for`-Schleife:

```
public static void main(String[] args) {
    for (int i = 0; i < 5; i++) {
        System.out.println("Hello World");
    }
}
```

Unser Programm gibt fünfmal *Hello World* aus. Die Aufgabenstellung ist zwar immer noch unsinnig, die Lösung ist aber gut. Will man *Hello World* 1.000.000 Mal ausgeben lassen (warum auch immer), ändert man in dem Programm die Zahl 5 in 1.000.000. Das ist sehr komfortabel.

Die `for`-Schleife wird in der Regel verwendet, wenn man eine Zählervariable benutzen will. Eine Zählervariable wird zu Beginn der Schleife in der Regel mit einem bestimmten Wert initialisiert. Sie wird bei jedem Schleifendurchgang in der Regel verändert – beispielsweise um den Wert 1 erhöht (inkrementiert) oder um den Wert 1 vermindert (dekrementiert). Die Schleife wird solange durchlaufen, wie eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Diese Bedingung ist in der Regel wiederum von der Zählervariablen abhängig.

Und genau auf diesen Sachverhalt (und ähnliche Sachverhalte, die wir hier nicht diskutieren werden), ist die `for`-Schleife syntaktisch eingestellt. Die Struktur der `for`-Schleife sieht wie folgt aus:

```
for (Initialisierungsanw.; Ausführbedingung; Aktualisierungsanw.) {
    Anweisung(en)
}
```

Bei der Abarbeitung der `for`-Schleife wird zunächst einmalig die Initialisierungsanweisung ausgeführt. Das obige Beispiel enthält eine typische Initialisierungsanweisung. Die Zählervariable `i` des Typs `int` wird ange-

legt und mit 0 vorbelegt. Anschließend wird die Ausführbedingung geprüft. Sie ist ein logischer Ausdruck (logische Ausdrücke wurden in dem Abschnitt *Verzweigung* (S. 22) vorgestellt). Liefert die Bedingung falsch, bricht die Schleife ab. Liefert die Bedingung wahr, folgen als Nächstes die *normalen* Anweisungen der Schleife. In unserem Beispiel wird geprüft, ob i kleiner 5 ist. i ist 0, und damit ist die Ausführbedingung wahr. Die `for`-Schleife wird also ausgeführt und *Hello World* wird erstmalig ausgegeben. Nun kommt die Aktualisierungsanweisung zum Einsatz. Sie aktualisiert in der Regel die Zählervariable. In unserem Beispiel steht hier `i++` und `i++` ist nichts anderes als die Kurzform von $i = i + 1$. i wird um den Wert 1 erhöht. Es folgt wieder die Ausführbedingung, dann die normalen Anweisungen, die Aktualisierungsanweisung, die Ausführbedingung etc. – und zwar so lange, bis die Ausführbedingung *false* liefert. Sollte die Ausführbedingung – aus welchen Gründen auch immer – nie *false* liefern, hat man eine sog. *Endlosschleife* programmiert, d.h., das Programm würde, auf normalem Wege, nie zu einem Ende finden. Herzlichen Glückwunsch!

Bevor wir das Thema `for`-Schleife abschließen, schauen Sie sich bitte noch einmal genau unser Beispielprogramm an. i wird hier mit 0 initialisiert, die Ausführbedingung ist $i < 5$ und *Hello World* wird dadurch genau fünfmal ausgegeben – nicht sechsmal, sondern fünfmal! Überlegen Sie sich bitte genau, warum das so ist. Folgende Darstellung hilft Ihnen dabei:

Initialisierung	$i = 0$
------------------------	---------

Ausführbedingung	Schleifendurchläufe
$0 < 5$	➔ 1. Durchlauf: Ausgabe von „Hello World“, $i = 1$
$1 < 5$	➔ 2. Durchlauf: Ausgabe von „Hello World“, $i = 2$
$2 < 5$	➔ 3. Durchlauf: Ausgabe von „Hello World“, $i = 3$
$3 < 5$	➔ 4. Durchlauf: Ausgabe von „Hello World“, $i = 4$
$4 < 5$	➔ 5. Durchlauf: Ausgabe von „Hello World“, $i = 5$
$5 < 5$	➔ Abbruch

Kommen wir nun zur `while`- und `do-while`-Schleife. Ihre Syntax ist überschaubarer, als die der `for`-Schleife. Sehen Sie selbst:

<pre>while (Ausführbedingung) { Anweisung(en) } </pre>	<pre>do { Anweisung(en) } while (Ausführbedingung); </pre>
--	--

Die `while`-Schleife ist, wie auch die `for`-Schleife, eine *kopfgesteuerte* Wiederholungsanweisung, während die `do-while`-Schleife *fußgesteuert* ist. Fußgesteuerte Schleifen werden mindestens einmal durchlaufen, da erst nach dem ersten Schleifendurchgang eine Prüfung auf Schleifenabbruch erfolgt. Bei kopfgesteuerten Schleifen (also bei `while`- und `for`-Schleifen) ist es auch möglich, dass sie überhaupt nicht durchlaufen werden.

Das Beispiel mit der `for`-Schleife kann man natürlich auch mit einer `while`-Schleife implementieren:

```
public static void main(String[] args) {

    int i = 0;

    while (i < 5) {
        System.out.println("Hello World");
        i++;
    }
}
```

Auf eines möchte ich noch hinweisen: Bei den Bedingungen der Schleifen spreche ich immer von *Ausführbedingung*. Das hat folgenden Grund: Ist diese Bedingung wahr, wird die Schleife (weiterhin) ausgeführt, ist sie falsch, wird abgebrochen. In anderen Programmiersprachen, z.B. in *Pascal* oder in *BASIC*, gibt es auch Schleifenkonstrukte mit *Abbruchbedingung*. Ist eine solche Bedingung wahr, wird die Schleife abgebrochen; ist sie falsch, wird sie (weiterhin) ausgeführt. Das sollte man nicht durcheinander bringen! In Java gibt es nur Schleifen mit Ausführbedingungen. Das macht die Sache einfacher.

Wenn Sie Schleifen konstruieren, können Sie übrigens das geschweifte Klammerpaar (`{...}`) um den Anweisungsblock herum weglassen, wenn dieser nur aus einer Anweisung besteht. Dies gilt insbesondere auch für `if-else`-Anweisungen.

Geschichte der Kontrollstrukturen

Nicht immer gab es in der Softwareentwicklung die Kontrollstrukturen Sequenz, Verzweigung und Schleife. 1941 stellte Konrad Zuse seinen berühmten Computer, die Z3 fertig. Dieser Rechner wurde mit Lochstreifen gefüttert, auf denen das Programm codiert war. Befehle für Kontrollstrukturen fehlten hier noch völlig. Es waren (implizit) Sequenzen möglich. Verzweigungen konnten aber nicht realisiert werden. Interessanterweise konnte man Schleifen durchaus programmieren, und zwar mit einem kleinen Trick. Man klebte die beiden Enden eines Lochstreifens zusammen und – voilà! – fertig war die Schleife. Damals hatte Softwareentwicklung eben auch einen gewissen handwerklichen Charakter.

Später wurden bedingte und unbedingte Sprungbefehle, auch als GOTO-Anweisungen bekannt, eingeführt. Insbesondere bedingte Sprungbefehle waren fantastisch: In Abhängigkeit einer Bedingung, eines logischen Ausdrucks, konnte man an eine beliebige Stelle in dem Code springen. Damit konnte man prinzipiell sowohl *if*-Anweisungen als auch Schleifen erstellen und hatte auch noch weitere Möglichkeiten: Man konnte beispielsweise Schleifen nicht nur geschachtelt definieren (das kann man mit den Java-Schleifen auch), sondern sie sogar über Kreuz definieren (was eigentlich nicht nötig ist). Durch die unglaubliche Flexibilität konnte man somit ein ziemlich undurchschaubares Durcheinander programmieren. Das Ergebnis war sog. *Spaghetti-Code*, die Folge der hemmungslosen Anwendung des Sprungbefehls.

Aus diesem Grund waren GOTO-Anweisungen bald verpönt. Berühmtheit erlangte der 1968 veröffentlichte Aufsatz *Go To Statement Considered Harmful* des Computerpioniers Edsger W. Dijkstra, in dem erläutert wird, warum man den GOTO-Befehl besser nicht verwenden sollte. Brian W. Kernighan und Dennis M. Ritchie, die Erfinder der Programmiersprache C, beginnen in ihrem Buch *The C Programming Language* das Kapitel über den GOTO-Befehl mit: *C provides the infinitely-abusable goto statement* und sie fahren fort: *Formally, the goto is never necessary, and in practice it is almost always easy to write code without it*. Wenn Kernighan und Ritchie das sagen, wird es wohl stimmen.

Schließlich etablierten sich die heute üblichen Kontrollstrukturen Sequenz, Verzweigung und Schleifen. Der GOTO-Befehl wird kaum mehr verwendet. In Java existiert überhaupt kein entsprechendes Kommando.

Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass auch sog. Ausnahmenbehandlungen bzw. Exception-Handlings (mittels try-catch-Anweisungen) zur Steuerung des Kontrollflusses verwendet werden. Diese sind ein wichtiges Element der Softwareentwicklung und werden in Kapitel 2.6. (S. 48) näher beleuchtet.

Schleifen werden üblicherweise aufgrund der negativen Prüfung ihrer Ausführbedingung abgebrochen. Man kann sie aber auch aus dem Ausweisungsblock heraus mit der `break`-Anweisung beenden. Diese haben Sie schon bei der Erläuterung des `switch`-Befehls kennengelernt. Ein `break` innerhalb eines `switch` bricht dessen Ausführung ab. Entsprechend kann mit einem `break` auch eine Schleife abgebrochen werden.

Ein weiterer Java-Befehl, mit dem Sie die Abarbeitung einer Schleife beeinflussen können, ist `continue`. Mit `continue` kann der aktuelle Schleifendurchlauf abgebrochen werden, um anschließend den nächsten Durchlauf durchzuführen. Bei `while`- und `do-while`-Schleifen springt man mit `continue` direkt zur Ausführbedingung, bei der `for`-Schleife wird vorab zuerst die Aktualisierungsanweisung abgearbeitet und dann die Ausführbedingung geprüft.

Ein `break` oder ein `continue` ist in einer Schleife natürlich nur dann sinnvoll, wenn er bedingt ausgeführt wird; *bedingt* bedeutet: in Kombination mit einer `if`-Anweisung. Andernfalls würden nachfolgende Anweisungen nie zum Tragen kommen, und man sollte ernsthaft deren Daseinsberechtigung in Frage stellen.

Eine `while`-Schleife mit einem `continue` sieht typischerweise also wie folgt aus (Analoges gilt für den `break`):


```
while (Bedingung) {  
    ...Anweisungen...  
    if (Bedingung) continue;  
    ...Anweisungen...  
}
```

Ich möchte Sie nicht mit langatmigen Theorien über die Verwendung von `break` oder `continue` langweilen. Nur soviel dazu: Wie in dem obigen Exkurs festgestellt, reichen Sequenz, Verzweigung und Schleifen aus, um alle möglichen Algorithmen auszuprogrammieren. Weder `continue` noch `break` sind unbedingt notwendig. Ihr Ziel beim Programmieren sollte es sein, ihren Code möglichst einfach zu halten. Schließlich soll es ja auch im Nachhinein noch verständlich sein! Daher mein Tipp: Verwenden Sie `continue` und `break` nur, wenn Sie denken, dass Ihr Programm dadurch lesbarer wird. Achten Sie außerdem darauf, dass Ihre Schleifenbedingung üblicherweise das *normale* Ende der Schleife auslöst und nicht ein `break`.

2.4 Arrays

Spielen Sie gerne Lotto? Ich muss zugeben, dass ich davon völlig begeistert bin! Jeden Samstag dieser Nervenkitzel, auch wenn man eigentlich weiß, dass die Chancen, den Jackpot zu knacken, nur 1 zu 139.838.159 stehen.

Selbst wenn höchstwahrscheinlich weder Sie noch ich durch Lottospielen zu großem Vermögen gelangen werden, bietet es doch eine wunderbare Möglichkeit, um sich mit Arrays zu beschäftigen. *Arrays* sind Listen von Variablen gleichen Typs. Die Anzahl der Elemente des Arrays sind fest, sobald er definiert ist. Man spricht in der Regel von der *Länge* oder *Größe* des Arrays und nicht von der Anzahl der Elemente.

Was haben nun Arrays und Lottospielen gemeinsam? Ganz einfach: Zur Demonstration der Arrays werden wir eine kleine Anwendung zur Ziehung der Lottozahlen programmieren.

Hier ein erster Entwurf unseres Programms:

```
public static void main(String[] args) {  
  
    // Array anlegen mit Platz für sechs int-Werte  
    int[] lottozahlen = new int[6];  
  
    // Ziehung der Zahlen  
    for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++) {  
        lottozahlen[i] = (int) (Math.random()*49.0)+1;  
    }  
  
    // Ausgabe der Zahlen  
    for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++) {  
        System.out.println(lottozahlen[i]);  
    }  
}
```

Die erste Zeile der `main()`-Funktion definiert eine Variable des Typs eines `int`-Arrays mit der Länge 6. Es handelt sich dabei um eine Variable, die Platz für 6 ganze Zahlen bietet. Um die einzelnen Elemente des Arrays zu adressieren, gibt man zunächst den Namen des Arrays an und dahinter den Index des Elements in einem eckigen Klammernpaar. Der erste Index hat immer den Wert 0, der letzte Index besitzt in unserem Fall den Wert 5 (allgemein: Länge – 1, also hier: 6 – 1). Um beispielsweise den Array mit den Werten von 1 bis 6 zu belegen, könnte man Folgendes schreiben:

```
lottozahlen[0] = 1;  
lottozahlen[1] = 2;  
lottozahlen[2] = 3;  
lottozahlen[3] = 4;  
lottozahlen[4] = 5;  
lottozahlen[5] = 6;
```

Auf diese Art und Weise könnten wir gleich sechs Variablen definieren und uns den Array sparen. Aber wir können ihn auch viel komfortabler mit den Werten von 1 bis 6 befüllen, und zwar mit einer Schleife:

```
for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++) {  
    lottozahlen[i] = i + 1;  
}
```

Wir schreiben an die Stelle 0 den Wert 1 ($= 0 + 1$), an die Stelle 1 schreiben wir den Wert 2 ($= 1 + 1$) usw. Die Variable `i` läuft in der Schleife von 0 bis `lottozahlen.length`, wobei `lottozahlen.length` den Wert 6 ergibt – unser Array ist 6 Elemente lang.

Natürlich sollen in dem Lottozahlen-Array nicht die Werte von 1 bis 6 stehen, sondern die Lottozahlen einer Ziehung, die zufällig gewählt sein müssen. Wir benötigen daher eine Funktion, die uns Zufallszahlen liefert. Hier schafft `Math.random()` Abhilfe. Sie liefert Zufallszahlen von 0 bis unter 1. Der Typ dieser Zufallszahlen ist `double`. Es sind also Gleitkommazahlen. Da wir als Lottozahlen ganze Zahlen zwischen 1 und 49 ziehen wollen und keine Gleitkommazahlen von 0 bis unter 1, multiplizieren wir den Wert mit 49, *casten* die entsprechende Gleitkommazahl in eine ganze Zahl – wir wandeln sie demnach von einem Format in das andere um – und addieren am Ende 1. Das Thema *casten*, also die Umwandlung zwischen verschiedenen Datentypen, wird später noch näher erläutert. Unsere Ziehung der Lottozahlen sieht so aus, wie bereits oben gezeigt:

```
for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++) {  
    lottozahlen[i] = (int)(Math.random() * 49.0) + 1;  
}
```

Damit stehen in dem `lottozahlen`-Array Werte zwischen 1 und 49. Am Ende werden entsprechend dem ersten Entwurf unseres Programms die gezogenen Zahlen ausgegeben:

```
13  
19  
49  
27  
21  
27
```

Das war unsere erste Ziehung, obschon noch mit einigen Fehlern behaftet. Zum einen haben wir keine Zusatzzahl – das soll uns aber zunächst einmal nicht interessieren. Zum anderen kann es vorkommen, dass Zahlen doppelt gezogen werden – das können wir leider nicht ignorieren. Bei einer richtigen Ziehung ist jede Kugel nur einmal vorhanden, also kann jeder Zahlenwert auch nur einmal vorkommen. Demnach müssen wir bei jeder *Kugel* prüfen, ob sie nicht schon einmal gezogen wurde. Und schließlich wäre da noch das Problem, dass die Lottozahlen nicht aufsteigend sortiert ausgegeben werden. Wenn im Fernsehen die Lottozahlen vorgelesen werden, sind diese immer sortiert! Aber lassen Sie uns diese Probleme einzeln betrachten. Beginnen wir mit einer Lösung für Problem Nummer eins:

```
for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++) {
    lottozahlen[i] = (int)(Math.random() * 49.0) + 1;

    for (int j = 0; j < i; j++) {
        if (lottozahlen[j] == lottozahlen[i]) {
            i--;
            break;
        }
    }
}
```

Wir haben jetzt zwei `for`-Schleifen ineinander *verschachtelt*. Die innere `for`-Schleife prüft, ob die aktuell gezogene Zahl schon einmal zuvor gezogen wurde. In diesem Fall wird die Ziehung wiederholt. Das `break` kennen Sie schon. Ich möchte nur ergänzen, dass dadurch nur diejenige Schleife abgebrochen wird, in der sich `break` unmittelbar befindet, nicht auch noch umschließende Schleifen. Hier wird also die innere Schleife abgebrochen, nicht die äußere.

Und hier die Ziehung der Lottozahlen:

```
25
38
2
35
12
9
```

Keine Zahl kommt doppelt vor. Das ist schon mal gut! Nun müssen wir die Zahlen noch sortieren. Wir wollen, dass die Liste so ausgegeben wird:

```
2
9
12
25
35
38
```

Das ist aber gar nicht so einfach. Glücklicherweise gibt es zahlreiche Standard-Sortieralgorithmen, die wir nur abschreiben müssen. Einer der bekanntesten Sortieralgorithmen ist der *Bubblesort*. Das nächste Listing zeigt eine für uns passende Implementierung:

```
for (int i = 1; i < lottozahlen.length; i++) {
    for (int j = lottozahlen.length - 1; j >= i; j--) {
        if (lottozahlen[j] < lottozahlen[j - 1]) {
            int h = lottozahlen[j];
            lottozahlen[j] = lottozahlen[j - 1];
            lottozahlen[j - 1] = h;
        }
    }
}
```

Der Bubblesort ist über zwei ineinander geschachtelten Schleifen realisiert. Bei jedem Durchgang werden zwei nebeneinander stehende Werte verglichen (an Position j und an Position $j - 1$). Befinden sich diese beiden Werte in der falschen Reihenfolge, werden sie miteinander vertauscht. Nachfolgende Tabelle zeigt, wie ein umgekehrt sortierter Array mit den Werten von 1 bis 6 durch den Bubblesort aufsteigend sortiert wird:

<i>i</i>	1					2				3			4		5
<i>j</i>	5	4	3	2	1	5	4	3	2	5	4	3	5	4	5
	6	6	6	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	5	5	5	1	6	6	6	6	2	2	2	2	2	2	2
	4	4	1	5	5	5	5	2	6	6	6	3	3	3	3
	3	1	4	4	4	4	2	5	5	5	3	6	6	4	4
	1	3	3	3	3	2	4	4	4	3	5	5	4	6	5
	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	5	5	6

Eine Spalte zeigt den Array nach einem Schleifendurchlauf, nachdem die Werte vertauscht wurden. Die jeweils grau markierten Felder wurden dabei miteinander verglichen und vertauscht. In der Übersicht scheint es, als würde der jeweils kleinste Wert wie eine Luftblase im Wasser, daher *bubble*, nach oben steigen – zunächst der kleinste Wert 1, dann der nächstgrößere Wert 2 usw.

Kleine Anmerkung: Möchte man den Array absteigend sortieren, anstatt wie hier aufsteigend, muss man beim Vergleich (bei der `if`-Anweisung) an Stelle des Kleiner-Operators („<“) den Größer-Operator („>“) verwenden.

Schließlich das gesamte Programm zur Ziehung der Lottozahlen nochmals im Überblick:

```
public static void main(String[] args) {

    // Array anlegen mit Platz für sechs int-Werte
    int[] lottozahlen = new int[6];

    // Ziehung der Zahlen
    for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++) {
        lottozahlen[i] = (int)(Math.random() * 49.0) + 1;

        for (int j = 0; j < i; j++) {
            if (lottozahlen[j] == lottozahlen[i]) {
                i--;
                break;
            }
        }
    }
}
```

```
// Array sortieren
for (int i = 1; i < lottozahlen.length; i++) {
    for (int j = lottozahlen.length - 1; j >= i; j--) {
        if (lottozahlen[j] < lottozahlen[j - 1]) {
            int h = lottozahlen[j];
            lottozahlen[j] = lottozahlen[j - 1];
            lottozahlen[j - 1] = h;
        }
    }
}

// Ausgabe der Zahlen
for (int i = 0; i < lottozahlen.length; i++) {
    System.out.println(lottozahlen[i]);
}
}
```

Im Übrigen habe ich das Programm bereits hinreichend getestet und Ihnen die Lottozahlen der nächsten zehn Wochen gezogen:

1	4	9	5	13	15	13	1	1	3
3	5	20	7	27	22	25	24	10	34
18	6	25	22	35	27	26	27	27	36
26	9	28	27	38	30	29	34	37	38
31	22	33	28	39	35	36	39	41	41
33	40	48	33	45	38	49	43	47	46

Viel Erfolg!

2.5 Unterprogramme

Bislang könnte der Eindruck entstanden sein, dass ein Programm ein einziger großer Klotz – ein Monolith – ist, dessen Ablauf lediglich durch die Kontrollstrukturen (Sequenz, Verzweigung, Schleife) gesteuert wird.

Dies ist nicht der Fall. Vielmehr ist ein Programm in der Regel *modular* aufgebaut. Der gesamte Programmablauf verteilt sich auf kleinere Anweisungsblöcke bzw. auf *Unterprogramme*, die miteinander verbunden sind, sich also gegenseitig aufrufen. Diese Unterprogramme werden meist als *Funktionen* bezeichnet.

Es ist Zeit für ein Java-Beispiel, obwohl wir eigentlich bereits zahlreiche Beispiele zum Thema Funktionen hatten. Denn auch unseren bisherigen Code haben wir in eine Funktion geschrieben, nämlich in die `main()`-Funktion, die Einsprungfunktion eines jeden Java-Programms. Es folgt dennoch ein Beispiel. Das entsprechende Programm berechnet die Fakultät einer nicht-negativen Zahl. Die Fakultät einer Zahl x (mathematische Schreibweise: $x!$) ergibt sich aus dem Produkt aller Zahlen von 1 bis x (die Fakultät von 3 ist z.B. $1 * 2 * 3 = 6$). Einen Spezialfall bildet die Fakultät von 0, die den Wert 1 hat.

```
public static int fakultaet(int x) {

    int f = 1;                                // 2

    for (int i = 2; i <= x; i++)              // 3
        f = f * i;

    return f;                                // 4
}

public static void main(String[] args) {

    int f = fakultaet(5);                     // 1
    System.out.println(f);                   // 5
}
```

Das Programm beginnt wie immer in unserer `main()`-Funktion. Die `main()`-Funktion ruft diesmal eine Funktion `fakultaet` auf. Die erste Zeile der Funktion `fakultaet()`, der sog. *Funktionskopf*, gibt an, wie unsere Funktion zu benutzen ist. So ist als Parameter eine `int`-Variable deklariert. Des Weiteren besitzt unsere Funktion einen Rückgabewert wiederum des Typs `int`. Das gibt das `int` auf der linken Seite des Funktionsnamens an. Der Funktionsalgorithmus befindet sich in dem *Funktionsrumpf*; man spricht auch häufig von der *Implementierung der Funktion*. Durch die `return`-Anweisung wird der Rückgabewert festgelegt, hier `f`, und der Programmfluss der Funktion wird abgebrochen. In unserem Beispiel ist die `return`-Anweisung ohnehin die letzte Anweisung der Funktion. Das muss aber nicht so sein! `return` kann an einer beliebigen Stelle innerhalb der Funktion stehen, was bewirkt, dass nachfolgende Anweisungen nicht mehr abgearbeitet werden. Nach der `return`-Anweisung in

`fakultaet()` wird das Programm in `main()` fortgesetzt. Das Ergebnis – das in unserem Fall übrigens 120 lautet – wird schließlich der Variablen `f` zugewiesen, und letztlich wird `f` mit Hilfe von `System.out.println()` auf der Konsole ausgegeben. Die Reihenfolge der Abarbeitung der einzelnen Anweisungen wird in dem Code durch die auskommentierten Nummern verdeutlicht.

Nehmen wir einmal an, auch wenn es nicht sehr sinnvoll ist, es gäbe in Java keinen Mal-Operator („*“), und wir müssten stattdessen eine eigene Funktion schreiben, die die Multiplikation mittels Additionen realisiert. Was ich meine, sieht im Prinzip folgendermaßen aus:

```
public static int multipliziere(int x, int y) {  
    int produkt = 0; // 4  
    for (int i = 0; i < y; i++) // 5  
        produkt = produkt + x;  
    return produkt; // 6  
}  
  
public static int fakultaet(int x) {  
    int f = 1; // 2  
    for (int i = 2; i <= x; i++) // 3  
        f = multipliziere(f, i);  
    return f; // 7  
}  
  
public static void main(String[] args) {  
    int f = fakultaet(5); // 1  
    System.out.println(f); // 8  
}
```

Hier ruft `main()` die Funktion `fakultaet()` auf, und `fakultaet()` ruft innerhalb ihrer `for`-Schleife die Funktion `multipliziere()` auf.

Wenig spektakulär? Stimmt! – der Programmablauf ist wiederum durch die Kommentare dargestellt, und der Ablauf dürfte für Sie keine Überraschung mehr sein. Stattdessen möchte ich dieses Beispiel nutzen, um Ihnen den sog. *Funktionsstack* zu erklären.

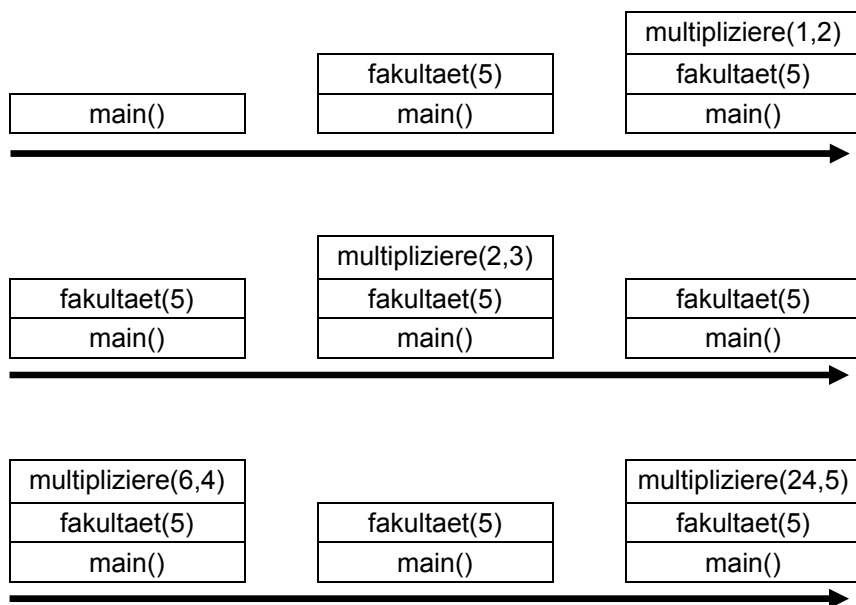
Jedes Programm (genau genommen jeder Programmfaden²) besitzt zur Laufzeit einen Funktionsstack. Ein *Stack* im Allgemeinen ist eine spezielle Datenstruktur, die in der Informatik sehr oft ihre Anwendung findet. Er wird auch häufig als *Stapel* oder *Keller* bezeichnet. Sein Prinzip wurde bereits in den 50er Jahren des letzten Jahrhunderts von dem in Regensburg geborenen Informatikpionier Friedrich Ludwig Bauer entwickelt.

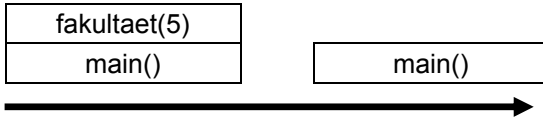
Einen Stack kann man sich als einen Stapel Bücher vorstellen, welcher auf einem Tisch liegt. Man kann lediglich ein Buch oben auf den Stapel legen oder von oben ein Buch herunternehmen. Aus der Mitte ein Buch herauszuziehen oder sogar das unterste Buch herauszunehmen, während sich noch weitere Bücher auf dem Stapel befinden, ist nicht möglich. Dieses Prinzip nennt man auch *LIFO*, also *last in, first out*. Das Buch, das zuletzt auf den Stapel gelegt wurde (*last in*) muss als erstes Buch wieder heruntergenommen werden (*first out*) (– sofern man sich nicht dazu entschließt, noch weitere Bücher auf den Stapel zu legen).

Der *Funktionsstack* ist eine konkrete Anwendung des *Kellerungsprinzips* – so nannte Bauer den Stack. Sobald eine Funktion aufgerufen wird, wird die entsprechende Funktionsinstanz *auf den Stack gelegt*. Sobald sie abgearbeitet wurde – in der Regel nach `return` – wird selbige vom Stack wieder heruntergenommen. Zu beachten ist, dass nicht die Funktion selbst, also die Implementierung bzw. der Code der Funktion auf den Stack gelegt wird. Der Code ist statisch und existiert nur einmal zur Laufzeit in dem Speicher. Stattdessen liegt auf dem Stack beim Aufruf einer Funktion die entsprechende *Funktionsinstanz*. Es liegen alle zur Laufzeit veränderlichen Daten – alle dynamischen Daten – auf dem Stack, wie z.B. Funktionsparameter, lokale Variablen und eine Rücksprungsadresse, welche angibt, wo es in dem Programm nach Abarbeitung dieser Funktion weitergeht.

² Unser Programm läuft in einem Prozess, der wiederum aus mehreren Programmfäden bzw. Threads bestehen kann. Threads sind Ausführungsstränge, die parallel ausgeführt werden können. Bisher bestanden unsere Programme im Wesentlichen nur aus jeweils einem Thread.

In jedem Java-Programm liegt zur Laufzeit die Instanz einer bestimmten Funktion immer ganz unten auf dem Stack. Das ist unsere `main()`-Funktion. In unserem letzten Beispiel ist das selbstverständlich auch so. Wir rufen dann in dem Beispiel `fakultaet()` auf. Dementsprechend wird eine Instanz von `fakultaet()` auf den Stack gelegt. Es wird also Speicher für den Funktionsparameter `x`, für die lokalen Variablen `f` und `i` usw. reserviert. Während der Ausführung von `fakultaet()` wird zusätzlich eine `multipliziere()` Instanz oben auf den Stack gelegt. Nun liegt auf dem Stack ganz unten `main()`, darüber `fakultaet()` und ganz oben `multipliziere()`. Ist `multipliziere()` abgearbeitet, wird sie vom Stack heruntergenommen. Da `fakultaet()` die Funktion `multipliziere()` in Schleife aufruft, wird das Legen einer Funktionsinstanz von `multipliziere()` auf den Stack und das anschließende wieder Herunternehmen mehrfach wiederholt. Schließlich ist auch `fakultaet()` abgearbeitet und wird vom Stack genommen. Zu guter Letzt erreichen wir auch das Ende der `main()`-Funktion, und mit dem Herunternehmen der `main()`-Instanz von dem Stack ist das Programmende selbst erreicht. Die nachfolgende Abbildung stellt den Ablauf des Programms zur Veranschaulichung dar. Vereinfachend zeigen wir pro Instanz lediglich den Funktionsnamen (der sich eigentlich gar nicht in dem Stack befindet, da er ja statisch ist) und die Funktionsparameter:





Falls Sie es bisher noch nicht bemerkt haben sollten: Der Stack ist im Grunde genommen eine phänomenale Erfindung, für die wir Herrn Professor Bauer sehr dankbar sein können.

Eigentlich müssten wir uns mit der Funktionsweise des Funktionsstacks kaum explizit beschäftigen, da sie doch recht intuitiv ist, wäre da nicht die Gruppe der rekursiven Probleme, deren Lösung Programmierneulingen immer wieder Probleme bereitet.

Eine *rekursive Funktion* ist eine Funktion, die sich selbst aufruft. Man unterscheidet in diesem Zusammenhang *direkte* und *indirekte* Rekursion. Bei der direkten Rekursion ruft sich die rekursive Funktion unmittelbar selbst auf, bei der indirekten Rekursion ist dies nicht der Fall. Beispielsweise spricht man von indirekter Rekursion, wenn eine Funktion $f()$ eine Funktion $g()$ aufruft, die wiederum die Funktion $f()$ aufruft. Hier wird $f()$ indirekt rekursiv aufgerufen. Ruft $f()$ direkt $f()$ auf, wird $f()$ direkt rekursiv aufgerufen.

Nicht umsonst habe ich in dem letzten Beispiel die `fakultaet()`-Funktion verwendet, da die Fakultät auch rekursiv gelöst werden kann, wie im Folgenden gezeigt:

```
public static int fakultaet(int x) {
    if (x <= 1) return 1;
    else      return x * fakultaet(x - 1);
}

public static void main(String[] args) {
    int f = fakultaet(5);
    System.out.println(f);
}
```

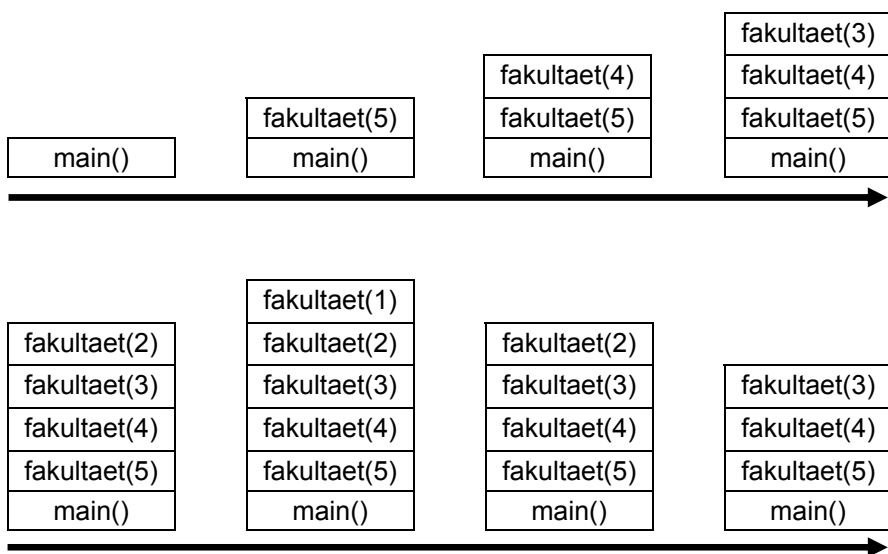
Soviel sei verraten: Der errechnete Wert – die Fakultät von 5 – lautet immer noch 120. `fakultaet()` ist jetzt eine rekursive Funktion, da sie sich selbst aufruft.

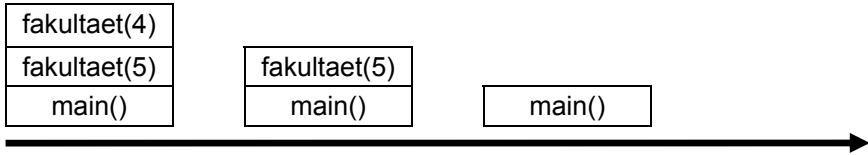
Die Idee dabei ist, dass unser Problem – die Berechnung der Fakultät – durch eine Folge gleichartiger Teilprobleme gelöst wird. Im Falle der Fakultät können wir sagen, dass

$5! = 5 * 4!$
 Und $4! = 4 * 3!$
 Und $3! = 3 * 2!$
 Und $2! = 2 * 1!$
 Und $1! = 1$

Jede der obigen Zeilen wird mit Hilfe einer Instanz der Funktion `fakultaet()` ausgedrückt. Wichtig bei rekursiven Algorithmen ist, dass wir uns bei ihrem Entwurf immer eine Abbruchbedingung überlegen. In dem Beispiel wird `fakultaet()` dann nicht mehr weiter rekursiv aufgerufen, wenn `x` den Wert 1 annimmt.

Betrachten wir nun die Zustände unseres Funktionsstacks in dem gesamten Programmablauf:





`main()` ruft `fakultaet(5)` auf, `fakultaet(5)` sagt: weiss ich doch nicht was die Fakultät von 5 ist, aber es muss wohl $5 * \text{fakultaet}(4)$ sein. `fakultaet(4)` wird also aufgerufen und `fakultaet(4)` geht entsprechend vor und multipliziert 4 mit `fakultaet(3)`, `fakultaet(3)` multipliziert 3 mit `fakultaet(2)`, `fakultaet(2)` multipliziert 2 mit `fakultaet(1)` und `fakultaet(1)` weiß genau, was `fakultaet(1)` ist und gibt den Wert 1 zurück. In `fakultaet(1)` kommt also die Abbruchbedingung der Rekursion zum Tragen. Alle anderen Funktionsinstanzen von `fakultaet()` können ihr persönliches Gesamtproblem (5! bzw. 4! bzw. 3! bzw. 2!) nicht alleine lösen. Sie lösen stattdessen nur einen Teil des Ganzen (mal 5 bzw. mal 4 bzw. mal 3 bzw. mal 2) und delegieren das restliche Problem an die *nächst höhere* Instanz.

Jede Instanz löst ein gleichartiges Teilproblem. Aufgrund der Tatsache, dass eine Funktionsinstanz eine darüber liegende gleichartige Funktionsinstanz verwendet, kann das Gesamtproblem gelöst werden.

Neben dem bereits angesprochenen Aspekt, dass für eine rekursive Funktion unbedingt eine wohlüberlegte Abbruchbedingung definiert werden muss, ist beim Design solcher Funktionen noch auf zwei weitere Punkte zu achten:

Erstens ist ein rekursiver Aufruf nur sinnvoll, wenn er mit abgewandelten Funktionsparametern erfolgt, da bei einem unveränderten rekursiven Aufruf eine etwaige Abbruchbedingung niemals eintreten kann.

Zweitens sei angemerkt, dass die geleisteten Teilprobleme jeder Funktionsinstanz zwar praktisch immer den gleichen Umfang haben, da es sich ja auch immer um dieselbe Funktion handelt, das Gesamtproblem, für das eine Instanz letztlich verantwortlich ist, mit zunehmender Verschachtelung der Funktionsaufrufe aber abnimmt. Die Gesamtprobleme werden einfacher (z.B. 2! ist einfacher zu lösen als 5!). Bezüglich der Komplexität gibt es also eine Hierarchie unter den Funktionsinstanzen. Die in dem Stack

weiter *unten liegenden* Instanzen sind komplexer als die weiter *oben liegenden*.

Beachten Sie auch, dass die unten liegenden Funktionsinstanzen die darüber liegenden Instanzen verwenden, auf sie angewiesen und von ihnen abhängig sind. Demgegenüber sind die darüber liegenden Funktionsinstanzen von den darunter liegenden völlig unabhängig; sie haben nicht einmal Kenntnis von ihnen.

Beschäftigen wir uns nun noch einmal mit der Abbruchbedingung einer rekursiven Funktion. Was geschieht, wenn wir sie vergessen? Was geschieht, wenn wir beispielsweise folgende Funktion aufrufen?

```
public static int fakultaet(int x) {  
    // Keine Abbruchbedingung!  
    // Läuft die Funktion jetzt ewig?  
    return x * fakultaet(x - 1);  
}
```

Hier fehlt die Abbruchbedingung! `fakultaet()` wird mit immer kleinerem `x` aufgerufen. Erst wird `x` gleich 1, dann wird `x` gleich 0, schließlich wird `x` dann -1, -2, -3 usw. Scheinbar läuft diese Funktion so lange weiter, bis wir den entsprechenden Prozess von außen brutal abbrechen (bis wir ihn *killen*, wie man in der UNIX-Welt charmant formuliert).

Allerdings besteht in diesem Zusammenhang ein deutlicher Unterschied zwischen Theorie und Praxis. Theoretisch – im mathematischen Sinne – ist eine endlose Rekursion durchaus möglich, wobei dies nichts daran ändert, dass in unserem Fall das Ergebnis definitiv falsch sein wird. Tatsächlich wird aber durch jeden weiteren rekursiven Funktionsaufruf eine neue Instanz von `fakultaet()` auf den Stack gelegt, für die Speicherplatz reserviert werden muss. Unser Arbeitsspeicher wird dementsprechend immer voller, bis eine sog. `StackOverflowException` (zu dem Thema *Exceptions* s. nächster Abschnitt (S. 48) geworfen wird, welche in der Regel zu einem Programmabbruch führt.

Mit einer iterativen Endlosschleife wäre so etwas nicht passiert! Schauen Sie sich dazu folgendes Codelisting an:

```
public static int fakultaet(int x) {  
  
    int f = 1;  
  
    for (int i = 1; true; i++)  
        f = f * i;  
  
    return f;  
}
```

Diese Funktion würde tatsächlich endlos laufen, bzw. so lange, bis der entsprechende Prozess gekillt wird oder der Notebook-Akku leer ist. Grund dafür ist, dass hier eben nicht bei jedem Schleifendurchgang neuer Speicher reserviert werden muss.

Bleibt zu guter Letzt noch zu sagen, dass für alle rekursiven Funktionen auch eine iterative (nicht-rekursive) Lösung existiert. Dafür gibt es einen mathematischen Beweis. Leider ist bei ernsthaften rekursiven Problemen (nicht wie bei der Fakultätsberechnung) in der Regel ein iterativer Ansatz wesentlich komplexer als die rekursive Lösung. Soll der Algorithmus eine gute Performance haben, lohnt es sich dennoch nach einer iterativen Lösung zu suchen, da durch die Rekursion ständig neue Funktionsinstanzen aufgerufen werden, demnach ständig Speicher reserviert werden muss und das Reservieren von Speicher an sich relativ viel Zeit beansprucht. Der rekursive Ansatz ist also meistens langsamer als das iterative Pendant.

Gibt es noch etwas über rekursive Funktionen zu wissen? Diese Frage beantwortet folgende rekursive Funktion (oder auch nicht):

```
public static String gibtEsNochWasZuWissen() {  
  
    System.out.println("Weiß nicht, ich frag mal nach");  
    return gibtEsNochWasZuWissen();  
}
```


Typen von Unterprogrammen

In der Literatur unterscheidet man im Wesentlichen drei Unterprogrammtypen: *Prozeduren*, *Funktionen* und *Methoden*.

Prozeduren sind Unterprogramme ohne Rückgabewert, und Funktionen sind Unterprogramme mit Rückgabewert. In der objektorientierten Welt spricht man hingegen von Methoden. Ganz gleich ob mit oder ohne Rückgabewert – sie heißen immer Methoden. Methodeninstanzen sind an ein Objekt gebunden und dienen der Manipulation der entsprechenden *Attribute*. Dazu aber mehr in Kapitel 3 (S. 65). Außerdem existieren sog. *statische Methoden*. Deren Instanzen sind nicht an ein Objekt, sondern an die Klasse gebunden. Sie dienen der Manipulation *statischer Attribute*. Dies wird auch in Kapitel 3 noch näher erläutert.

Soviel zur Theorie, kommen wir nun zur Praxis: Unglücklicherweise werden derartige Begrifflichkeiten meist durch die zahlreichen Programmiersprachen selbst geprägt. Das wäre noch nicht so problematisch, würden sich die Programmiersprachendesigner auf eine einheitliche Terminologie einigen – das tun sie aber nicht. Beispielsweise spricht man in C++ generell von Funktionen, unabhängig davon, ob Prozeduren, Funktionen oder Methoden gemeint sind.

Der Begriff *Funktion* hat sich, vermutlich durch die starke Dominanz von C++, auch als Oberbegriff äquivalent zu *Unterprogramm* etabliert. In diesem Sinn werde auch ich hier den Begriff Funktion verwenden bzw. habe ich ihn bereits verwendet, da es gemeinhin eher unüblich ist, von Unterprogrammen zu sprechen.

2.6 Exceptions

Hin und wieder treten in Programmen Ausnahmen (Exceptions) auf. Es entstehen Situationen, bei denen man davon ausgeht, dass sie nur sehr selten vorkommen. Betrachten wir beispielsweise die Bearbeitung einer Textdatei, deren Inhalt ein Programm einlesen möchte. Das Programm öffnet die Textdatei, lädt sie also von der Festplatte, liest dann die Zeilen Schritt für Schritt aus und schließt die Datei schließlich wieder. In aller

Regel funktioniert dieser Vorgang ohne Weiteres, manchmal aber auch nicht. So könnte z.B. eine Datei mit einem bestimmten Namen gar nicht existieren, oder das Öffnen der Datei wird aus anderen Gründen unterbunden. Nun gibt es prinzipiell zwei Möglichkeiten, um mit derartigen Ausnahmesituationen umzugehen. Die erste Möglichkeit wäre, jede dieser (unwahrscheinlichen) Situationen mit `if-else`-Anweisungen abzuprüfen und dann entsprechend darauf zu reagieren. Bei Fehlern müsste man den normalerweise vorgesehenen Programmablauf umgehen. Oder aber man verwendet *Exceptions* mit Hilfe von `try-catch`-Anweisungen.

Das sieht dann so aus:

```
public static void dateiVerarbeiten()

    try {
        // Öffne Datei

        while(/* Dateiende nicht erreicht */) {

            // Lies Zeile aus Datei
        }

        // Schließe Datei
    }
    catch (Exception e) {
        System.out.println(e);
    }
}
```

Man schreibt zusammengehörigen kritischen Code, der eine *Exception* werfen könnte in einen `try`-Block. Wird die Ausnahme tatsächlich ausgelöst, fährt das Programm in dem `catch`-Block fort, überspringt also die restlichen Zeilen bis dahin. Der `catch`-Block erhält dann eine Variable des Typs `Exception`, die (hoffentlich) aussagekräftige Informationen über den Fehler bereit hält. In dem `catch`-Block muss auf den Fehler adäquat reagiert werden. Die Fehlermeldung einfach nur auf der Konsole auszugeben, wie in unserem Beispiel, ist in der Regel nicht angemessen.

Mit dieser Technik können Ausnahmen zentral behandelt werden. Der Code wird nicht durch zahlreiche einzelne `if`-Anweisungen nach jedem kritischen Befehl (wie Datei öffnen, von Datei lesen und Datei schließen)

künstlich aufgebläht. C-Programmierer machen das typischerweise so, Java-Programmierer verwenden Exceptions.

Übrigens: Will eine Funktion, in der Exceptions auftreten, diese überhaupt nicht behandeln, kann sie sie einfach an die aufrufende Funktion weiterleiten. Damit ist die aufrufende Funktion in der Pflicht, einen `try-catch`-Block bereitzustellen. In dem folgenden Beispiel wirft unsere `dateiVerarbeiten()`-Funktion etwaige Exceptions weiter an die aufrufende `main()`-Funktion:

```
public static void dateiVerarbeiten()
    throws Exception

    // Öffne Datei

    while (/* Dateiende nicht erreicht */) {

        // Lies Zeile aus Datei
    }

    // Schließe Datei
}

public static void main(String[] args) {

    try {
        dateiVerarbeiten();
    }
    catch (Exception e) {
        System.out.println(e);
    }
}
```

Eine Funktion, die Exceptions an die aufrufende Funktion weiterreichen möchte, fügt ihrer Deklaration `throws Exception` an. Damit wird die Verantwortung für die Ausnahmenbehandlung einfach weitergegeben.

Auch die `main()`-Funktion könnte mit `throws Exception` selbige an den Aufrufer der Funktion weiterdelegieren. In der Regel wird dann die `Exception` auf der Konsole ausgegeben. Wirft `main()` eine `Exception`, ist das Programm in jedem Fall beendet.

Übungen I: Grundelemente der Programmierung

Aufgaben

1. Welchen Wert enthält die Variable `y` nach der Abarbeitung dieser Anweisung:

```
double y = 5 / 3;
```

2. Schreiben Sie ein Programm, das die Werte zweier Variablen `x` und `y` untereinander vertauscht.
3. Schreiben Sie ein Programm, das eine quadratische Gleichung löst. Die allgemeine Formel zur Lösung quadratischer Gleichungen lautet:

$$x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

(Hinweis: Zur Wurzelberechnung kann man in Java die Funktion `Math.sqrt()` verwenden.)

4. Schreiben Sie eine Anwendung, welche eine Liste aller Primzahlen von 1 bis 1000 ermittelt und diese auf der Konsole ausgibt. (Hinweis: Der Modulo-Operator („%“) ist hierbei hilfreich. Dadurch ermittelt man den Rest einer Division, also z.B. `7 % 3` ergibt 1)
5. Schreiben Sie ein Programm, das zwei Zahlen von der Konsole (in beliebiger Reihenfolge) einliest, dann die Summe aller Zahlen von der kleineren bis zur größeren Zahl ausrechnet und das Ergebnis wiederum auf der Konsole ausgibt. Werden also z.B. die Zahlen 5 und 3 eingelesen, soll als Ergebnis 12 ausgegeben werden, da `3 + 4 + 5 = 12`. Sie können zum Einlesen der beiden Zahlen folgendes Programmfragment verwenden:

```
int von, bis;  
Scanner sc = new Scanner (System.in);
```

```
System.out.print("Zahl1: ");  
von = sc.nextInt();
```

```
System.out.print("Zahl2: ");  
bis = sc.nextInt();
```

6. Implementieren Sie eine Funktion zur Berechnung der Quadratwurzel. Verwenden Sie dazu das Heron-Verfahren, bei dem der gegebene Radikand a als Flächeninhalt eines Quadrates verstanden wird. Um die Seitenlänge des Quadrates zu ermitteln, definiert man zunächst eine beliebige Seitenlänge x (idealerweise möglichst nahe an dem gesuchten Ergebniswert). Nun berechnet man die fehlende Seite so, dass der Flächeninhalt des dadurch entstandenen Rechtecks wieder a ergibt. Der Folgewert von x wird nun durch das arithmetische Mittel beider Seitenlängen bestimmt. Dies wird so oft wiederholt, bis beide Seiten (fast) gleich lang sind. x ist dann die Wurzel von a . Es ergibt sich folgende Formel:

$$x_{n+1} = \frac{1}{2} * \left(x_n + \frac{a}{x_n} \right)$$

7. Schreiben Sie eine Funktion `ggt()`, die als Parameter zwei `int`-Variablen mit den Namen a und b erhält und aus beiden den größten gemeinsamen Teiler ermittelt (Hinweis: Der GGT ist die größte Zahl, durch die man a und b ganzzahlig teilen kann).
8. Schreiben Sie eine Funktion `kgv()`, die als Parameter zwei `int`-Variablen mit den Namen a und b erhält und aus beiden das kleinste gemeinsame Vielfache ermittelt (Hinweis: Das KGV ist die kleinste Zahl, durch die a und b ganzzahlig teilbar ist).
9. Schreiben Sie eine Funktion zur Berechnung der Quersumme einer Zahl (Hinweis: Die Quersumme ergibt sich aus der Summe der einzelnen Ziffern einer Zahl).
10. Implementieren Sie sowohl eine iterative als auch eine rekursive Funktion zur Berechnung der Fibonacci-Zahl an einer gegebenen Stelle x . Für Fibonacci-Zahlen gilt folgendes Bildungsgesetz:

$$fib(x) = \begin{cases} 0 & \forall x = 0 \\ 1 & \forall x = 1 \\ fib(x-1) + fib(x-2) & \forall x > 1 \end{cases}$$

Daraus ergibt sich diese Folge: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, ...

11. Im Folgenden ist das sog. *Pascal'sche Dreieck* dargestellt:

				1					
			1		1				
		1		2		1			
	1		3		3		1		
1		1		4		6		4	
	1		5		10		10		5
		1		6		15		20	
			1		7		21		28
				1		8		28	
					1		9		36

Ein Wert in dem Pascal'schen Dreieck ergibt sich grundsätzlich aus der Summe der beiden darüberliegenden Werte. Ausnahmen bilden die Spitze des Dreiecks, die immer den Wert 1 annimmt, und die Werte am linken und am rechten Rand des Dreiecks, die nur einen darüberliegenden Wert besitzen und daher lediglich aus diesem abgeleitet sind. Schreiben Sie zunächst eine Funktion `pascal()`, der beim Aufruf als Parameter Zeilen- und Spaltennummer übergeben werden und die den entsprechenden Wert in dem Pascal'schen Dreieck zurückgibt. Versuchen Sie, die Funktion rekursiv zu definieren. Meines Erachtens kommen Sie am leichtesten auf eine Lösung, wenn Sie sich diese anhand der folgenden Darstellung überlegen, und nicht anhand der obigen (zentrierten):

1					
1	1				
1	2	1			
1	3	3	1		
1	4	6	4	1	
1	5	10	10	5	1

Haben Sie eine funktionierende `pascal()`-Funktion implementiert, erzeugen Sie in der `main()`-Funktion ein vollständiges Dreieck unter Verwendung der `pascal()`-Funktion.

(Hinweis: Um Zahlen rechtsbündig auszugeben, empfiehlt sich die Funktion `System.out.printf()`. Mit folgender Anweisung geben Sie beispielsweise den Wert der `int`-Variablen `x` rechtsbündig in einem Bereich von 8 Stellen aus:

```
System.out.printf("%8d", x);
```

Weitere Informationen zur `printf()`-Funktion finden Sie in der Java-Dokumentation).

12. Schreiben Sie eine Funktion, die eine gegebene Dezimalzahl als Binärzahl auf der Konsole ausgibt. Die Umrechnung von Dezimal- in Binärzahlen veranschaulicht folgendes Beispiel:

44 : 2 = 22 Rest **0**
22 : 2 = 11 Rest **0**
11 : 2 = 5 Rest **1**
5 : 2 = 2 Rest **1**
2 : 2 = 1 Rest **0**
1 : 2 = 0 Rest **1**



Die jeweiligen Reste werden
umgekehrt zusammengefügt.
44 dezimal ergibt demnach 101100
in Binärdarstellung.

(Hinweis: Eine rekursive Lösung bietet sich hier an).

13. Erweitern Sie Aufgabe 4 dahingehend, dass die Primzahlen von 1 bis 1000 in einem Array gespeichert werden und dieser Array dann auf der Konsole ausgegeben wird. Beachten Sie, dass von vorneher ein nicht bekannt ist, wie viele Primzahlen es von 1 bis 1000 gibt. Der Array muss groß genug sein, um alle Primzahlen zu fassen. Die Primzahlen zweimal zu ermitteln, sie also erst zu zählen und dann den Array zu füllen, ist ineffizient. Der Array sollte auch nicht zu groß (z.B. Länge = 1000) definiert werden. Dabei würde unnötig Speicher verschwendet werden. Gehen Sie daher einen Kompromiss zwischen maximaler Performance und minimaler Speicherbelastung ein.
14. Zeigen Sie, dass man Verzweigungen auch mithilfe von Schleifen darstellen kann.

Lösungen

Aufgabe 1:

Die Variable `y` enthält den Wert 1.0. Entsprechend den Prioritäten der beteiligten Operatoren „/“ und „=“ wird erst die Division und anschließend die Zuweisung durchgeführt. Die Division hat zwei ganzzahlige Operanden, daher liefert sie das ganzzahlige Ergebnis 1. Der Wert 1 wird nun zunächst (implizit) in die Gleitkommazahl 1.0 umgewandelt und anschließend der Variablen `y` zugewiesen. Zu dem Thema *Typumwandlung* erfahren Sie später mehr in dem entsprechenden Exkurs (S. 106).

Aufgabe 2:

```
public static void main(String[] args) {

    int x = 3;
    int y = 5;
                                // vorher: 3, 5
    System.out.println("vorher: " + x + ", " + y);
    int h = x;
    x = y;
    y = h;
                                // nachher: 5, 3
    System.out.println("nachher: " + x + ", " + y);
}
```

Aufgabe 3:

```
public static void main(String[] args) {

    double a = 0.5;
    double b = -3.0;
    double c = 2.5;

    double x1, x2;

    x1 = (-b + Math.sqrt(b*b-4*a*c)) / (2*a);
    x2 = (-b - Math.sqrt(b*b-4*a*c)) / (2*a);

    System.out.println(x1 + ", " + x2); // 5.0, 1.0
}
```


Aufgabe 4:

```
public static void main(String[] args) {  
  
    for (int i = 2; i < 1000; i++) {  
        boolean isprim = true;  
  
        for (int j = 2; j <= Math.sqrt(i); j++) {  
            if (i % j == 0) {  
                isprim = false;  
                break;  
            }  
        }  
  
        if (isprim) System.out.println(i);  
    }  
}
```

Aufgabe 5:

```
public static void main(String[] args) {  
  
    int von, bis, h, summe = 0;  
  
    // 1. Zahlen einlesen  
    Scanner sc = new Scanner(System.in);  
  
    System.out.print("Zahl1: ");  
    von = sc.nextInt();  
    System.out.print("Zahl2: ");  
    bis = sc.nextInt();  
  
    // 2. Zahlen ggf. vertauschen  
    if (von > bis) {  
        h = von;  
        von = bis;  
        bis = h;  
    }  
  
    // 3. Zahlen aufaddieren  
    while (von <= bis) {  
        summe = summe + von;  
        von = von + 1;  
    }  
}
```

```
    // 4. Summe ausgeben
    System.out.println("Summe: " + summe);
}
```

Aufgabe 6:

```
public static double wurzel(double a) {

    double x = 1.0; // irgend ein Startwert...
    double oldx;

    do {
        oldx = x;
        x = 0.5 * (x + a/x);
    }
    while (x != oldx);

    return x;
}

public static void main(String[] args) {
    System.out.println(wurzel(2)); // 1.4142135623730
}
```

Aufgabe 7:

Nachfolgende Lösung zeigt den sog. Euklid'schen Algorithmus zur Bestimmung des größten gemeinsamen Teilers zweier Zahlen:

```
public static int ggt(int x, int y) {

    while (y != 0) {
        int h = y;
        y = x % y;
        x = h;
    }
    return x;
}

public static void main(String[] args) {
    System.out.println(ggt(15,21)); // 3
}
```

Übrigens gibt es für den Euklid'schen Algorithmus auch eine sehr elegante rekursive Lösung:

```
public static int ggtRek(int x, int y) {
    if (y == 0) return x;
    else      return ggtRek(y, x % y);
}
```

Aufgabe 8:

```
public static int kgv(int x, int y) {
    return x * y / ggt(x, y);
}

public static void main(String[] args) {
    System.out.println(kgv(6,21)); // 42
}
```

Aufgabe 9:

```
public static int quer(int x) {

    int quer = 0;

    while (x > 0) {
        quer = quer + x % 10;
        x = x / 10;
    }

    return quer;
}

public static void main(String[] args) {
    int zahl = 1234;
    System.out.println("Quersumme aus " + zahl +
                       " ist " + quer(zahl));
    // Quersumme aus 1234 ist 10
}
```

Aufgabe 10:

Iterative Lösung:

```
public static int fib(int x) {

    if (x == 1) return 1;

    int fib = 0;
    int last2 = 0;
    int last1 = 1;
    for (int i = 1; i < x; i++) {
        fib = last1 + last2;
        last2 = last1;
        last1 = fib;
    }

    return fib;
}
```

Rekursive Lösung:

```
public static int fib(int x) {
    if (x == 0 || x == 1) return x;
    return fib(x - 1) + fib(x - 2);
}
```

Aufgabe 11:

```
public static int pascal(int z, int s) {

    if (z < 0 && s < 0) return 1;
    if (z < 0 || s < 0) return 0;

    return pascal(z-1, s-1) + pascal(z-1, s);
}

public static void main(String[] args) {

    int n = 6;

    for (int i = 0; i < n; i++) {
```

```
        for (int j = 0; j < (n - i - 1); j++)
            System.out.printf("%4s", "");

        for (int j = 0; j < i + 1; j++)
            System.out.printf("%8d", pascal(i,j));

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

Beachten Sie, dass die `pascal()`-Funktion zwar sehr nett aussieht, aber nicht besonders performant arbeitet. Sie macht mehr rekursive Funktionsaufrufe, als notwendig wären. Sie haben bestimmt eine bessere Lösung!

Aufgabe 12:

```
public static void binaer(int x) {
    int q = x / 2;
    int r = x % 2;
    if (q > 0) binaer(q);
    System.out.print(r);
}

public static void main(String[] args) {
    binaer(44); // 101100
}
```

Aufgabe 13:

Hier werden gleich zwei Lösungsalternativen vorgestellt. Beide Ansätze verwenden die folgende Funktion zur Ermittlung der jeweils nächsten Primzahl. Der entsprechende Algorithmus ist aus dem Lösungsvorschlag von Aufgabe 3 abgeleitet.

```
public static int getNextPrim(int i) {

    for (; i < 1000; i++) {
        boolean isprim = true;

        for (int j = 2; j <= Math.sqrt(i); j++) {

            if (i % j == 0) {
                isprim = false;
                break;
            }
        }
    }
}
```

```

    }
}

    if (isprim) return i;
}

return 0;    // keine weitere Primzahl gefunden...
}

```

Lösungsalternative 1:

Wir legen die Länge des Arrays auf 500 fest, da außer der 2 keine gerade Primzahl existiert. Wir wissen also, dass mindestens die Hälfte aller Zahlen von 1 bis 1000 keine Primzahlen sind und wir somit für diese Zahlen auch keinen Speicherplatz reservieren müssen.

```

public static void main(String[] args) {

    int[] arr = new int[500];
    int n = 0; // Anzahl bislang gefundener Primzahlen

    // Primzahlen ermitteln
    for (int i = 2; i < 1000; i++) {
        i = getNextPrim(i);
        if (i != 0) arr[n++] = i;
        else break;
    }

    // Primzahlen ausgeben
    for (int i = 0; i < n; i++) {
        System.out.println(arr[i]);
    }
}

```

Lösungsalternative 2:

Unsere zweite Lösungsalternative ist die interessantere von beiden. Wir verwenden hier eine rekursive Funktion `getPrimList()`. Sie ermittelt je Funktionsinstanz die nächste Primzahl ab der Zahl `i`. Erst nachdem die letzte Primzahl ermittelt wurde, wird der Array mit der exakt notwendigen Länge angelegt. Wir müssen daher nicht abschätzen, wie viele Primzahlen wir ermitteln werden, sondern wir kennen die exakte Anzahl. Beim Abbau

des Funktionsstacks werden die ermittelten Primzahlen in umgekehrter Reihenfolge dann sukzessive in den Array geschrieben.

```
public static int[] getPrimList(int i, int n) {

    for (; i < 1000; i++) {

        // nächste Primzahl ermitteln
        i = getNextPrim(i);

        // Abbruch nach letzter Primzahl
        if (i == 0) break;

        // rekursiver Aufruf!
        int[] arr = getPrimList(i+1,n+1);

        // in umgekehrter Reihenfolge wird der Array
        arr[n] = i;

        // mit den ermittelten Primzahlen befüllt.
        return arr;
    }

    return new int[n];
    // erst wenn die letzte Primzahl ermittelt
    // wurde, wird der Array mit der passenden
    // Länge angelegt.
}

public static void main(String[] args) {

    int[] arr = getPrimList(2, 0);

    for (int i = 0; i < arr.length; i++) {
        System.out.println(arr[i]);
    }
}
```

Dieser Algorithmus ist nahe verwandt mit den *Backtracking-Algorithmen*. Sie sind oft rekursiv implementiert. Bei immer tieferer Verschachtelung wird die Lösung nach und nach ermittelt, beim Abbau des Funktionsstacks wird die gefundene Lösung festgehalten. Typische Probleme, die mit Backtracking-Algorithmen gelöst werden können, sind das Kürzeste-Wege-Problem, das Acht-Damen-Problem oder das Finden des Weges aus einem Labyrinth.

Aufgabe 14:

```
boolean isDone = false;

while (/* Bedingung */ && !isDone) { // "!" heißt "NOT"
    // Anweisungen, wenn Bedingung wahr (if-Zweig)
    isDone = true;
}
while (!/* Bedingung */ && !isDone) {
    // Anweisungen, wenn Bedingung falsch (else-Zweig)
    isDone = true;
}
```

Die Bool'sche Variable `isDone` stellt fest, ob der `if`-Zweig oder der `else`-Zweig bereits abgearbeitet wurden. Sie verhindert zum Einen, dass eine der beiden Schleifen mehr als einmal ausgeführt wird und stellt zum Anderen sicher, dass der `else`-Zweig nur dann abgearbeitet wird, wenn der `if`-Zweig zuvor noch nicht ausgeführt wurde. Es ist wichtig, eine zusätzliche Variable wie `isDone` dafür zu haben, da sich durch die Abarbeitung des `if`-Zweiges die Parameter der eigentlichen Bedingung der „`if`-Anweisung“ derart geändert haben könnten, dass auch eine Abarbeitung des `else`-Zweigs herbeigeführt werden würde.

3 Objektorientierung

3.1 Klassen und Objekte

Vielleicht haben Sie schon einmal gehört, dass Java eine *objektorientierte* Programmiersprache sein soll. Also muss es auch so etwas wie *Objekte* in Java geben. Beides ist richtig; nur sind wir bisher noch nicht darauf eingegangen.

Lassen Sie uns also gleich beginnen: Die Strukturen der Objekte werden durch *Klassen* definiert und hier ist sie – unsere erste Klasse namens Rechteck:

```
public class Rechteck {  
  
    private int breite;  
    private int hoehe;  
  
    public Rechteck(int breite, int hoehe) {  
        setBreite(breite);  
        setHoehe(hoehe);  
    }  
  
    public void setBreite(int breite) {  
        if (breite > 0) this.breite = breite;  
    }  
  
    public int getBreite() {  
        return breite;  
    }  
  
    public void setHoehe(int hoehe) {  
        if (hoehe > 0) this.hoehe = hoehe;  
    }  
}
```

```
public int getHoehe() {
    return hoehe;
}

public void paint() {
    System.out.println("-----");
    System.out.println("|       |");
    System.out.println("-----");
}
}
```

Sie erinnern sich noch an das Thema *Variablen*? Wir hatten weiter oben z.B. eine `int`-Variable deklariert, wie folgt:

```
int x;
```

Variablen deklarieren wir in unserer Klasse auch, einmal mit dem Namen `breite` und einmal mit dem Namen `hoehe`. Beide Variablen gehören dem Typ `int` an, akzeptieren also Ganzzahlen als Werte. Hier nochmals die Deklaration der beiden Variablen (was das Schlüsselwort `private` bedeutet, wird in dem nächsten Abschnitt erläutert):

```
private int breite;
private int hoehe;
```

Während wir Variablen, die innerhalb von Funktionen deklariert sind, als *lokale Variablen* bezeichnen, nennen wir solche Variablen, deren Deklaration unmittelbar in Klassen stattfindet, *Attribute*. Damit hätten wir eine Eigenschaft von Klassen schon erkannt: Klassen besitzen Attribute.

Außerdem besitzen Klassen *Methoden*. Methoden sind die Funktionen einer Klasse, die dem Zugriff auf deren Attribute dienen. Methoden dienen also der Manipulation bzw. Änderung und dem Auslesen der jeweiligen Attribute. So kann man z.B. mit `setBreite()` die Breite eines Rechtecks setzen und mit `getHoehe()` die Höhe eines Rechtecks auslesen.

Fazit: Klassen definieren zum einen Attribute und zum anderen Methoden für den Zugriff auf diese Attribute.

Mit unserer Klassendeklaration hätten wir zunächst die Struktur eines Rechtecks beschrieben. Der *Typ* Rechteck wurde definiert. Wir haben festgelegt, dass es durch eine Breite und eine Höhe definiert ist, und wir haben Methoden festgelegt, die auf ein Rechteck angewendet werden können. Nun möchten wir ein konkretes Rechteck erzeugen. Wir möchten ein Exemplar, – oder wie man auch sagt – eine *Instanz* eines Rechtecks haben. Kurzum: Wir benötigen ein *Objekt*! Eine konkrete Ausprägung einer Klasse bezeichnet man als Objekt. Legen wir also wie folgt ein konkretes Rechteck an:

```
Rechteck r1 = new Rechteck(10, 50);
```

Unser Objekt hat den Namen `r1`. Links daneben steht in der Deklaration dessen Typbezeichnung, nämlich *Rechteck*. Diesem `r1` weisen wir ein neues Rechteck zu. Wir geben dazu das Schlüsselwort `new` an, das darauf hindeutet, dass – vor allem für die Attribute eines Rechtecks – neuer Speicherplatz reserviert wird. Schließlich wird eine sehr spezielle Methode angegeben, die wir weiter oben definiert haben und die denselben Namen trägt wie unsere Klasse selbst. Hier nochmals ihre Definition:

```
public Rechteck(int breite, int hoehe) {  
    setBreite(breite);  
    setHoehe(hoehe);  
}
```

Bei dieser Methode handelt es sich um einen sog. *Konstruktor*. Er wird beim Anlegen einer neuen Instanz bzw. bei seiner *Instanziierung* aufgerufen und bewirkt die Initialisierung unseres neuen Objekts. Wir übergeben als Breite 10 und als Höhe 50. Die jeweiligen Werte werden somit unseren Attributen zugewiesen.

Wenn wir wollten, könnten wir auch mehrere Konstruktoren definieren; beispielsweise könnten wir noch einen Standard- bzw. Defaultkonstruktor hinzufügen, d.h., einen Konstruktor ohne Parameter. Wir hätten dann den Konstruktor *überladen* und also mehrere Konstruktoren mit unterschiedlichen Parameterlisten.

Um das Objekt zu benutzen, gibt man nun zuerst den Objektnamen an, dann einen Punkt („.“) und abschließend den Namen der Methode, mit der man auf das Objekt zugreifen möchte. Hier ein Beispiel:

```
r1.paint()
```

Durch diesen Aufruf wird auf der Konsole ein mehr oder weniger ansprechendes gestricheltes Rechteck gezeichnet.

Der aufmerksame Leser mag nun den Eindruck haben, dass ich mich in Widersprüche verwickle: Weiter oben hatte ich noch erwähnt, dass eine Methode dem Zugriff auf die zugehörigen Attribute dient. Meine `paint()`-Methode greift aber auf die Attribute der Klasse überhaupt nicht zu! Stattdessen gibt sie ein Rechteck in statischer Größe aus. Sie hat mit einem konkreten Rechteck-Objekt nichts zu tun. Zu meiner Entschuldigung möchte ich sagen, dass die `paint()`-Methode ja noch nicht fertig ist. Unser finales Ziel soll es natürlich sein, ein Rechteck auf einer ordentlichen grafischen Oberfläche – nicht auf der Konsole – zu zeichnen. Die Breite des Rechtecks in Pixel wird durch das `breite`-Attribut festgelegt, die Höhe gibt das `hoehe`-Attribut an. Und dann passt es wieder: Unsere Methode (`paint()`) verwendet Attribute (`breite`, `hoehe`). Betrachten Sie also die aktuelle Implementierung als Zwischenschritt.

Übrigens kann man nicht nur Konstruktoren *überladen*, wie bereits angedeutet, sondern auch jede x-beliebige andere Methode. Denkbar wäre beispielsweise eine `paint()`-Methode mit einem Parameter, der die Farbe definiert, in der das Rechteck gezeichnet werden soll. In diesem Fall könnte `paint()` ohne Parameter das Rechteck defaultmäßig schwarz zeichnen, und das Rechteck könnte mit dem Farbe-Parameter in der parametrisierten Farbe angezeigt werden. Die Methode `paint()` wäre dann *überladen*.

Das Anlegen von Objekten in dem Speicher betrachtet

Sehen Sie sich bitte folgendes Beispiel an. Hier wird zunächst unser Objekt `r1` des Typs `Rechteck` angelegt und zudem ein zweites Rechteck `r2` definiert:

```
Rechteck r1 = new Rechteck(10, 50);  
Rechteck r2 = new Rechteck(20, 30);
```

Lassen wir die Koordinaten auf den Bildschirm schreiben, etwa so:

```
System.out.println("r1 (" + r1.getBreite() +  
                    ", " + r1.getHoehe() + ")");  
System.out.println("r2 (" + r2.getBreite() +  
                    ", " + r2.getHoehe() + ")");
```

Dann erhalten wir folgende Ausgabe:

```
r1 (10, 50)  
r2 (20, 30)
```

Wir könnten nun die Breite von `r1` auf 60 ändern:

```
r1.setBreite(60);
```

Und die wiederholte Ausgabe von `r1` und `r2` ergibt (wie erwartet):

```
r1 (60, 50)  
r2 (20, 30)
```

Tun wir nun aber einmal Folgendes:

```
Rechteck r3 = r1;
```

Eine entsprechende Ausgabe von `r1`, `r2` und `r3` ergibt:

```
r1 (60, 50)
r2 (20, 30)
r3 (60, 50)
```

Setzen wir jetzt für `r1` die Breite wieder zurück auf 10:

```
r1.setBreite(10);
```

Und wir erhalten diesen Output:

```
r1 (10, 50)
r2 (20, 30)
r3 (10, 50)
```

Nicht nur die Breite von `r1` hat sich auf 10 geändert, sondern auch die von `r3`! Der Grund dafür ist, dass `r3` keine Kopie von `r1` ist, sondern eine Referenz auf dasselbe Objekt. Das bedeutet: Ändert sich `r1`, so ändert sich auch `r3`, und ändert sich `r3`, so ändert sich auch `r1`. Intern verweisen `r1` und `r3` auf denselben Speicherbereich.

Nun haben Sie vielleicht schon einmal gehört, dass es in Java keine Zeiger bzw. keine Referenzen gibt, wie beispielsweise in C++. Das ist syntaktisch auch vollkommen richtig, und diese Tatsache hat den Vorteil, dass die Programmierung in vielerlei Hinsicht vereinfacht ist. Dennoch muss man auch als Java-Programmierer eine gewisse Vorstellung von Referenzen haben, da in dem Speicher mit Java durchaus Zeiger verwendet werden. Ein Blick hinter die Kulissen bringt Licht ins Dunkel.

Was geschieht eigentlich, wenn wir schreiben:

```
Rechteck r1 = new Rechteck(10, 50);
```

Im Grunde genommen passieren hier gleich zwei Dinge auf einmal im Speicher. Deshalb werden wir diese Anweisung zunächst aufsplitten wie folgt:

```
Rechteck r1;  
r1 = new Rechteck(10, 50);
```

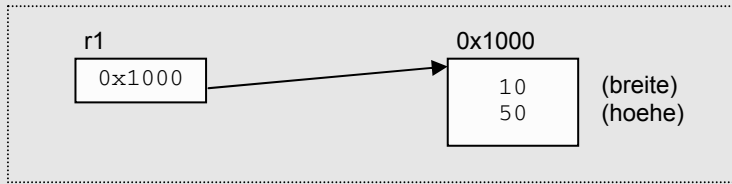
Die erste Zeile definiert ausschließlich einen Zeiger auf ein Objekt des Typs Rechteck. Ein Zeiger ist eine Speicheradresse. Seine Größe ist abhängig von der Adressbusbreite. Eine 32-bit-Maschine hat 32bit große Zeiger, eine 64-bit-Maschine hat 64bit große Zeiger usw. Die zweite Zeile reserviert zunächst aufgrund des `new` Speicher. Wie viel Speicher reserviert wird, bestimmt indirekt der nachfolgende Konstruktor. Dieser lautet `Rechteck`, ist also von der Klasse `Rechteck`. Die Klasse `Rechteck` hat zwei `int`-Attribute, also muss für zwei `int`-Variablen Speicher reserviert werden. Anschließend wird der Konstruktor selbst ausgeführt, der wiederum das `Rechteck` mit der Breite 10 und der Höhe 50 initialisiert. Schließlich wird durch die Zuweisung („=“) veranlasst, dass der Zeiger `r1` auf das angelegte `Rechteck` verweist. Das bedeutet, dass der Zeiger die Adresse des `Rechteck`-Objekts erhält.

Sie sieht der Speicher nach der ersten Zeile aus³:



³ Bitte beachten Sie, dass sich lediglich die Werte in den rechteckigen Kästen tatsächlich im Arbeitsspeicher befinden. Alles Weitere ist als Kommentierung zu verstehen.

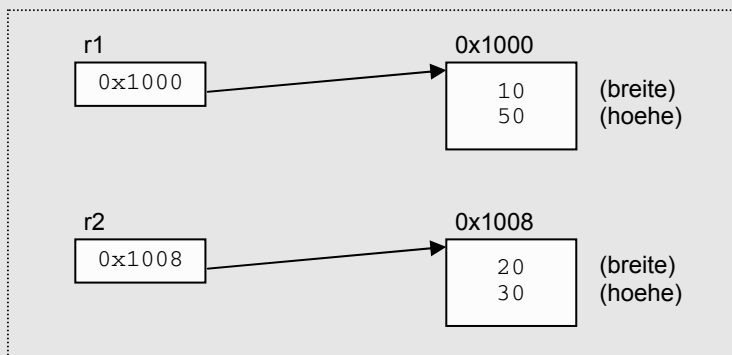
Und so nach der zweiten Zeile:



Analog dazu hat das Anlegen des Rechtecks `r2`, also diese Anweisung

```
Rechteck r2 = new Rechteck(20, 30);
```

die folgende Auswirkung in dem Speicher:



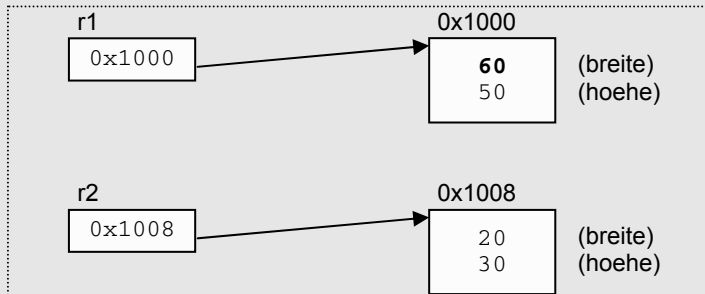
Soll nun `r1` manipuliert werden – die Breite soll beispielsweise auf den Wert `60` gesetzt werden:

```
r1.setBreite(60);
```

ist `r1` quasi als ein Aliasname für den entsprechenden Zeiger zu sehen. Daraufhin wird der Zeiger *aufgelöst*, d.h., es wird in dem Speicher auf die Adresse gesprungen, die der Zeiger beinhaltet, und

in unserem Fall wird durch die `setBreite()`-Methode das `breite` Attribut mit dem Wert 60 überschrieben.

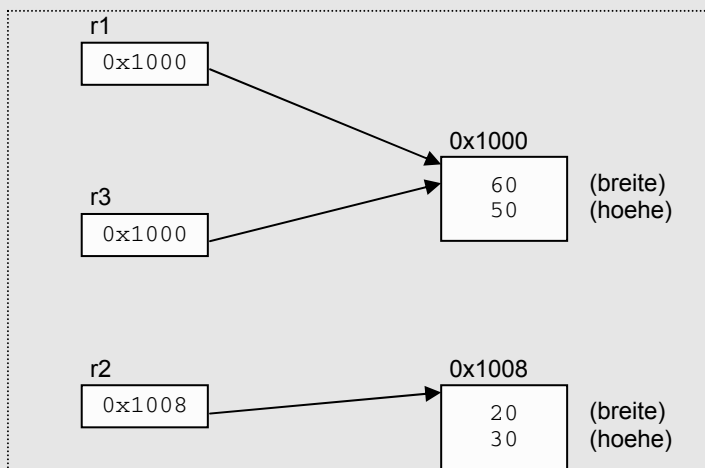
Die folgende Abbildung zeigt das Ergebnis:



Und nun ist auch diese Anweisung besser zu verstehen:

```
Rechteck r3 = r1;
```

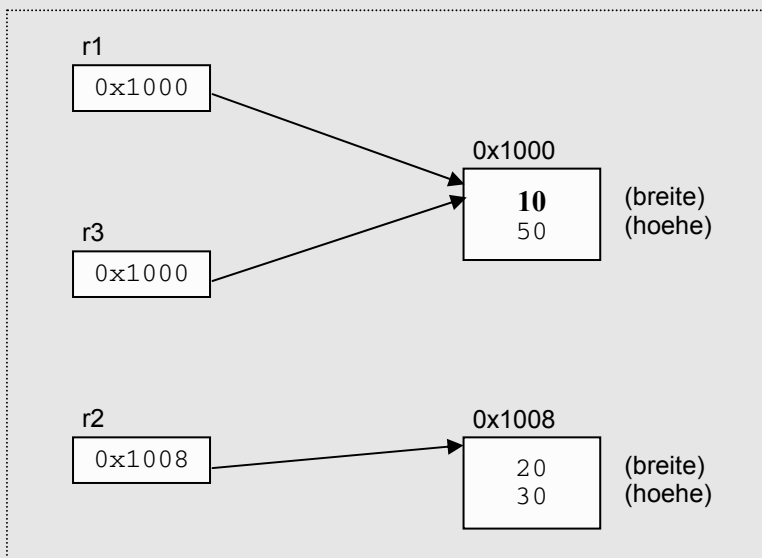
Ein Zeiger `r3` auf das Objekt, auf das `r1` bereits verweist, wird angelegt. Es wird also kein neues Objekt angelegt! Das Schlüsselwort `new` wird nicht verwendet! Das Ergebnis sieht aus wie folgt:



Wird nun also bei `r1` die Länge auf 10 gesetzt:

```
r1.setBreite(10);
```

wird eben jenes Objekt verändert, auf das auch `r3` verweist, und dies erklärt, dass beim Auslesen der Breite von `r3` auch der Wert 10 zurückgegeben wird.



Sie können Attribute und Methoden einer Klasse auch als *statisch* definieren. Die `main()`-Methode ist eine solche statische Methode. Statische Attribute und Methoden werden durch das Schlüsselwort `static` gekennzeichnet (Sie erinnern sich: `public static void main...`). Die Besonderheit statischer Attribute und Methoden besteht darin, dass sie nicht an ein Objekt gebunden sind, sondern nur einmal pro Klasse existieren.

Sie können von einer beliebigen (normalen) Methode aus auf eine statische Methode oder ein statisches Attribut zugreifen; Sie können aber von einer

statischen Methode einer Klasse keine (normale) Methode und kein (normales) Attribut direkt ansprechen. Das wäre nicht eindeutig.

Beispielsweise können wir zu Demonstrationszwecken in der Klasse `Rechteck` ein statisches Attribut benutzen, um jeder Instanz eine eindeutige Nummer zu geben. Betrachten Sie dazu folgenden Ausschnitt einer modifizierten `Rechteck`-Klasse:

```
public class Rechteck {
    private static int maxNr = 0;

    private int nr;
    private int breite;
    private int hoehe;

    public Rechteck(int breite, int hoehe) {

        nr = maxNr++;
        setBreite(breite);
        setHoehe(hoehe);
    }

    ...
}
```

Das statische Attribut `maxNr` wird mit 0 initialisiert. Bei jeder Erzeugung eines neuen Rechtecks wird dessen Attribut `nr` mit dem Wert von `maxNr` belegt, anschließend wird `maxNr` um den Wert 1 erhöht. Das erste Rechteck, das angelegt wird, hat daher die Nummer 0, das zweite Rechteck hat die Nummer 1, das dritte Rechteck die Nummer 2 usw.

Ich möchte Ihnen noch etwas zeigen. Dazu erweitere ich die geänderte `Rechteck`-Klasse:

```
public class Rechteck {

    private static int maxNr = 0;
    private static final int INTERVALL = 10;
```

```
private int nr;  
private int breite;  
private int hoehe;  
  
public Rechteck(int breite, int hoehe) {  
  
    nr = maxNr++;  
  
    if (nr % INTERVALL == 0)  
        System.out.println("Rechteck Nr. " +  
                             nr + " angelegt.");  
    setBreite(breite);  
    setHoehe(hoehe);  
}  
  
...  
}
```

Das Programm enthält ein zusätzliches statisches Attribut namens `INTERVALL`, welches mit dem Schlüsselwort `final` deklariert ist. Dadurch ist es als *Konstante* gekennzeichnet. Der Wert von `INTERVALL` kann nach seiner Initialisierung während des Programmverlaufs nicht mehr geändert werden. Namen von Konstanten werden üblicherweise großgeschrieben.

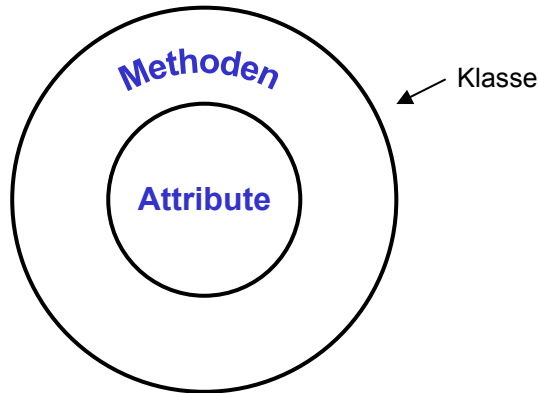
Das Programm bewirkt bei entsprechend häufiger Instanziierung von `Rechteck` folgende Ausgabe auf dem Bildschirm:

```
Rechteck Nr. 0 angelegt.  
Rechteck Nr. 10 angelegt.  
Rechteck Nr. 20 angelegt.  
Rechteck Nr. 30 angelegt.  
Rechteck Nr. 40 angelegt.
```

3.2 Im Grunde genommen ist eine Klasse wie ein Pfirsich

Na ja, vielleicht hinkt dieser Vergleich etwas, aber zumindest in struktureller Hinsicht kann man eine Klasse mit einem Pfirsich vergleichen.

Ein Pfirsich besteht im Wesentlichen aus einem ziemlich dicken Kern, umgeben von sehr viel Fruchtfleisch. Der Kern ist innen, das Fruchtfleisch



außen. Um zu dem Kern vorzudringen, muss man erst durch das Fruchtfleisch hindurch. Den Kern direkt zu erreichen, ist nicht möglich.

Bei einer Klasse ist das im Prinzip genauso. Die Attribute stellen quasi den Kern dar, das Fruchtfleisch entspricht den Methoden. An die Attribute gelangt man von außen über die Methoden.

Leider hat sich in diesem Zusammenhang der von mir vorgeschlagene Fachbegriff *Pfirsichprinzip* nicht durchgesetzt. Stattdessen spricht man hier üblicherweise von der sog. *Datenkapselung*. Die Methoden *kapseln* ihre Attribute, d.h., die Methoden steuern den Zugriff auf ihre Attribute.

Ein Beispiel: Wir wollen die Länge des Rechtecks `r1` durch die Methode eines beliebigen Objekts auslesen (wir wollen also 10 erhalten – das ist der aktuelle Wert). Wir rufen deshalb die Methode `getBreite()` aus der Klasse `Rechteck` auf, die wiederum auf das eigentliche Attribut `breite` zugreift und uns dessen Wert zurückliefert.

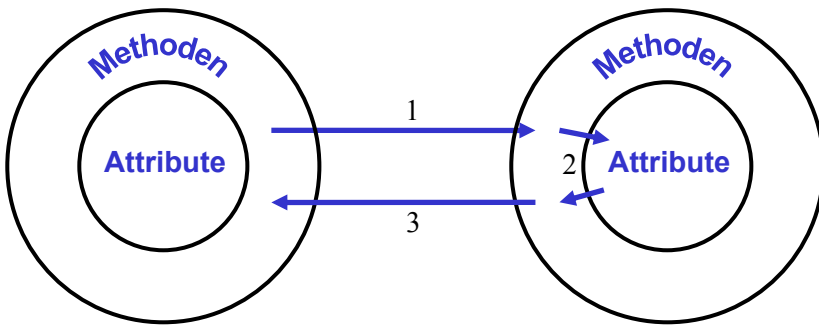
Sehen Sie hier nochmals die Methode `getBreite()` aus der Klasse `Rechteck`:

```
public int getBreite() {  
    return breite;  
}
```

Und sehen Sie hier den entsprechenden Methodenaufruf:

```
r1.getBreite();
```

Im Allgemeinen gestaltet sich die Kommunikation zwischen Objekten folgendermaßen:



In dieser Abbildung ruft (1) eine Methode des linken Objekts eine Methode des rechten Objekts einer anderen Klasse auf, das daraufhin (2) auf dessen Attribute zugreift (sie ausliest und/oder verändert) und schließlich (3) einen Wert zurückgibt. Der letzte Schritt (3) ist optional. Nicht aus jedem Methodenaufruf resultiert ein Rückgabewert. In einem solchen Fall dient der Methodenaufruf einzig der Manipulation der jeweiligen Attribute.

Java ist bei der Datenkapselung nicht ganz so rigoros. Man kann nicht zwangsläufig nur über Methoden einer Klasse auf die Attribute dieser Klasse zugreifen. Vielmehr überlässt es Java uns (den Programmierern), zu konfigurieren, welche Attribute *von außen* angesprochen werden können und welche nicht. Attribute, die von außen adressiert werden dürfen, werden mit dem Schlüsselwort `public` deklariert. Sollen Attribute nur von Methoden derselben Klasse angesprochen werden dürfen, werden sie mit dem Schlüsselwort `private` deklariert.

In unserer Rechteck-Klasse waren sämtliche Attribute als `private` ausgewiesen. Sie dürfen also nicht von außen angesprochen werden. So sah die entsprechende Deklaration aus:

```
private int breite;
private int hoehe;
```

Beide Attribute sind `private`.

Für Methoden gilt das gleiche: Methoden können `public` sein oder `private`. Alle unsere Methoden der Klasse `Rechteck` waren `public`, also von außen ansprechbar, wie beispielsweise unsere `setHoehe()` Methode:

```
public void setHoehe(int hoehe) {
    if (hoehe > 0) this.hoehe = hoehe;
}
```

Etwaige `private`-Methoden könnten ausschließlich von klasseninternen Methoden angestoßen werden.

Im Übrigen sind `private` und `public` nicht die einzigen Schlüsselwörter in Java, durch die die sog. *Sichtbarkeit* festgelegt werden kann. Folgende Aufstellung gibt einen vollständigen Überblick:

	In derselben Klasse	In Unterklasse	Im selben Package	Überall
private	Sichtbar			
protected	Sichtbar	Sichtbar	Sichtbar	
public	Sichtbar	Sichtbar	Sichtbar	Sichtbar
Nichts angegeben	Sichtbar		Sichtbar	

Es besteht also zusätzlich noch die Möglichkeit, `protected` oder auch nichts anzugeben. Wir haben bis jetzt lediglich die *Sichtbarkeit in derselben Klasse* und *Überall* unterschieden. Tatsächlich ist eine feingranularere Konfiguration der Sichtbarkeit möglich, indem speziell *Unterklassen* und die Zugehörigkeit zu demselben *Package* berücksichtigt werden. Was mit

Unterklassen gemeint ist, sehen wir in dem nachfolgenden Kapitel (S. 95) im Zusammenhang mit Vererbung. Ein Package bietet die Möglichkeit, mehrere logisch zusammengehörige Klassen zu gruppieren. Das Thema Packages behandeln wir gegen Ende dieses Abschnitts näher.

Achtung: Die Sichtbarkeit ist klassenspezifisch und nicht objektspezifisch! Eine `private` Methode eines bestimmten Objekts kann z.B. nicht nur durch Methodeninstanzen aufgerufen werden, die sich auf dasselbe Objekt beziehen. Vielmehr haben sämtliche Objekte der entsprechenden Klasse Zugriff auf diese Methode.

Beispielsweise ist folgende Klassendefinition gültig:

```
public class O {  
  
    ...  
  
    private int m1() {  
        ...  
    }  
  
    public int m2(O o) {  
        return o.m1();  
    }  
}
```

Die Methode `m2()` kann `m1()` auf das Objekt `o` anwenden, obwohl `m1` *private* ist. Ausschlaggebend hierfür ist, dass `m2()` und `m1()` *in derselben Klasse* deklariert sind.

Ich habe weiter vorne die sog. *elementaren Datentypen* vorgestellt. Jetzt führen wir einen weiteren Datentyp ein, die sog. *abstrakten Datentypen*. Und abstrakte Datentypen werden spezifiziert durch Klassen.

Konkrete Ausprägungen bzw. Instanzen elementarer Datentypen nennt man Variablen, Instanzen von Klassen werden als Objekte bezeichnet. Der Typ bestimmt in beiden Fällen, welche Operationen auf die Variable bzw. das Objekt angewendet werden können. Bei abstrakten Datentypen werden die Operationen durch die Methoden der entsprechenden Klasse bestimmt. Die Operationen werden explizit (also vom Programmierer) definiert. Bei

den elementaren Datentypen sind die Operationen implizit (durch die Programmiersprache) vorgegeben. Eine `int`-Variable erlaubt beispielsweise eine Addition (+-Operator), eine Multiplikation (*-Operator), eine Inkrementierung (++-Operator) usw. Das Verhalten ist jeweils genau vorgegeben. Das geht soweit, dass Java implizit eine Exception wirft, wenn eine Division durch 0 versucht wird.

Ein weiterer Unterschied zwischen abstrakten und elementaren Datentypen besteht darin, dass abstrakte Typen stets indirekt, also über Referenzen, angesprochen werden, elementare Typen aber nicht. Abstrakte Typen stellen daher sog. *Referenztypen* dar, wohingegen direkt adressierte elementare Datentypen sog. *Werttypen* sind.

Warum ist die Unterscheidung zwischen elementaren und abstrakten Datentypen nötig?

Elementare und abstrakte Datentypen sind sich sehr ähnlich. Erstere sind fest durch Java vorgegeben, letztere sind frei implementierbar. Es stellt sich nur die Frage, warum überhaupt eine Unterscheidung zwischen elementaren und abstrakten Datentypen gemacht wird bzw. warum die elementaren Datentypen nicht auch einfach als Klassen definiert und Bestandteil der mitgelieferten Klassenbibliothek von Java sind?

Die Antwort lautet: Wäre jede `int`-, jede `double`-, jede `char`-Variable als ein Objekt implementiert, wäre Java deutlich langsamer. Die Verwaltung von Objekten ist für den Rechner viel aufwändiger als der Umgang mit elementaren Variablen. Das liegt zum einen an der indirekten Adressierung von Objekten in Java (Sie erinnern sich an die Zeiger?) und zum anderen daran, dass Operationen auf elementare Datentypen von dem Prozessor direkt unterstützt werden. Dieser weiß, wie man zwei Ganzzahlen addiert, wie man zwei Gleitpunktzahlen dividiert – das ist schließlich seine Aufgabe. Würde der Aufruf dieser grundlegenden Operationen über eine zusätzliche Methodeninstanz erfolgen, wäre das System gebremst. Problematisch ist dies vor allem, da in einer Java-Anwendung nicht nur ein paar elementare Variablen existieren, sondern im Grunde genommen sämtliche Objekte auf Attributen elementarer

Datentypen basieren. Die Verlangsamung durch eine Implementierung mittels Objekten summiert sich also ganz erheblich – deshalb die Trennung zwischen elementaren und abstrakten Datentypen.

Java hat in dieser Hinsicht auch aus der Vergangenheit gelernt. Es gab schon einmal (mindestens) eine Programmiersprache, die nur aus Klassen/Objekten aufgebaut war, und zwar *Smalltalk*. Gerade hier hatte man festgestellt, dass der Umgang mit Objekten für Typen wie `int`, `double` etc. zu langsam ist.

Zeichenketten (Strings)

Zeichenketten bzw. Strings sind etwas sehr Fundamentales beim Programmieren. Man benötigt sie eigentlich ständig. Trotzdem bin ich aus einem triftigen Grund bislang auf dieses Thema nicht näher eingegangen.

Während für einzelne Zeichen (z.B. `'A'`, `'*'`, `'5'`) der elementare Datentyp `char` zuständig ist, benötigt man für den Umgang mit Zeichenketten (z.B. `"Hello World"`, `"H-7-25"`) den abstrakten Datentyp `String`. Es gibt also eine Klasse `String`, Instanzen dieser Klasse sind konkrete Zeichenketten. Und da Klassen und Objekte erst jetzt erklärt werden konnten, behandeln wir auch jetzt erst das Thema *Strings*.

Übrigens wurden in den bereits gezeigten Beispielen für einzelne Zeichen und Zeichenketten bewusst *Zeichenlitterale* in einfache Anführungszeichen (z.B. `'A'`) und *Stringlitterale* in doppelte Anführungszeichen (z.B. `"Hello"`) gesetzt. In Java muss das so sein. Bitte achten Sie darauf.

Um nun also ein Objekt des Typs `String` zu definieren, kann man vorgehen wie folgt:

```
String str = new String("Hello");
```

Auf diese Art und Weise werden die Objekte üblicherweise angelegt. Im Falle von Strings geht es aber auch kürzer:

```
String str = "Hello";
```

Beide Vorgehensweisen haben die gleiche Bedeutung. Mehrere Strings kann man (wie bereits praktiziert) mit Hilfe des Plus-Operators verknüpfen. Etwa wie hier:

```
str = str + " World";
```

Für den Fall, dass in `str` zuerst "Hello" stand, befindet sich nun in dieser Variablen der Wert "Hello World". Folgender Ausdruck gibt schließlich unseren altbekannten Gruß auf der Konsole aus:

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

Die Klasse `String` bietet zahlreiche nützliche Methoden zur Verarbeitung von Zeichenketten. Folgende Tabelle zeigt eine Auswahl:

<code>char charAt(int index)</code>	Gibt das Zeichen an einer bestimmten Position zurück.
<code>int compareTo(String anotherString)</code>	Vergleicht zwei Strings lexikographisch. Sind beide Strings gleich, wird 0 zurückgegeben, ist der String kleiner als <code>anotherString</code> , wird ein Wert kleiner 0 zurückgegeben, andernfalls ein Wert größer 0.
<code>boolean equals(Object anObject)</code>	Prüft zwei Strings auf Gleichheit.
<code>int length()</code>	Gibt die Anzahl der Zeichen zurück.
<code>String substring(int beginIndex, int endIndex)</code>	Gibt einen Teilstring zurück, der alle Zeichen von <code>beginIndex</code> bis einschließlich <code>endIndex - 1</code> beinhaltet.

<code>String toLowerCase()</code>	Wandelt alle Buchstaben in Kleinbuchstaben um.
<code>String toUpperCase()</code>	Wandelt alle Buchstaben in Großbuchstaben um.
<code>String trim()</code>	Schneidet führende und abschließende Whitespaces (Leerzeichen, Tab-Zeichen, Zeilenumbrüche) ab.

Das folgende Beispiel demonstriert die Anwendung dieser Methoden:

```
public static boolean hatSubstring(String orig,
                                   String suche) {

    orig = orig.toLowerCase();
    suche = suche.trim();
    suche = suche.toLowerCase();

    if (suche.length() > orig.length())
        return false;

    for (int i = 0;
         i < orig.length() - suche.length();
         i++) {

        String comp =
            orig.substring(i, i + suche.length());

        if (suche.equals(comp)) return true;
    }
    return false;
}

public static void main(String[] args) {
    String orig = "Dampfschiffahrtsgesellschaft";
    String suche = " Fahrt ";
    System.out.println(hatSubstring(orig, suche));
    // ergibt "true"
}
```

Die Funktion `hasSubstring` prüft, ob in dem String `orig` die Zeichenkette `suche` enthalten ist. Zu diesem Zweck werden beide Strings zunächst in Kleinbuchstaben umgewandelt. Damit spielt Groß-/Kleinschreibung bei der Suche keine Rolle mehr. Der Suchstring entfernt zudem führende und abschließende Whitespaces. Die Methode gibt schließlich `true` zurück, wenn der Suchstring in `orig` enthalten ist, andernfalls wird `false` zurückgegeben.

Von nichtinitialisierte Variablen und dem Wert `null`

Nehmen wir an, Sie deklarieren eine Variable und wollen sie auslesen, bevor Sie die Variable mit einem Wert initialisiert haben. Welche Auswirkungen hat das?

Bevor wir dies genauer betrachten, sollten wir uns über Folgendes einig sein: Es wäre nicht gut, wenn unser Programm Variablen auslesen könnte, die nicht initialisiert sind. Das würde bedeuten, dass wir einen Wert verwenden, der gerade zufällig in dem entsprechenden Speicherbereich aufzufinden ist. Würden wir eine nichtinitialisierte `int`-Variable auslesen, würde deren Wert eine x-beliebige Zahl ergeben. Würden wir eine nichtinitialisierte Objektreferenz auslesen, würde diese auf eine x-beliebige Stelle in dem Speicher verweisen, und wir würden den entsprechenden Speicherinhalt als unser Objekt identifizieren. Hinzu kommt, dass ein Programm gar nicht auf beliebige Adressen in dem Speicher zugreifen darf, sondern nur auf einen ihr zugewiesenen Speicherbereich. Sollte also diese x-beliebige Stelle in dem Speicher außerhalb unseres zugewiesenen Speicherbereiches liegen, bekämen wir auch noch Probleme mit dem Betriebssystem. Das Betriebssystem ist in einem solchen Fall nicht gerade zimperlich. Es *killt* unseren Prozess. Das Programm wird also abgebrochen.

Der häufigen Verwendung des Konjunktivs im letzten Absatz können Sie entnehmen, dass der Java-Compiler nicht zulässt, dass unser Programm nichtinitialisierte Variablen ausliest. Sehen Sie im Folgenden, wie er dies bewerkstelligt:

Wir unterscheiden lokale Variablen (Variablen, die innerhalb einer Funktion bzw. einer Methode deklariert sind) und Attribute einer Klasse und betrachten jeweils eine `int`-Variable als Repräsentant eines Wertetyps und ein `Rechteck`-Objekt als Vertreter eines Referenztyps.

```
public class Test {

    public Test(){} // Der Konstruktor tut nichts

    public void f() {

        int x;          // x wird KEIN Wert zugewiesen!
        Rechteck r;     // r wird KEIN Wert zugewiesen!

        int y = x + 1;   // Fehler!
        int z = r.getBreite() + 1; // Fehler!
    }

    public static void main(String[] args) {
        Test t = new Test();
        t.f();
    }
}
```

In obigem Codeauszug deklarieren wir die lokalen Variablen `x` und `r` und versuchen, `x` für die Initialisierung von `y` zu verwenden und `r` für die Initialisierung von `z`. Beide Versuche scheitern. Der Compiler weist uns darauf hin, dass weder `x` noch `r` initialisiert sind und weigert sich, das Programm zu übersetzen.

Und wenn `x` und `r` als Attribute deklariert sind? Sehen Sie selbst:

```
public class Test {

    private int x;
    private Rechteck r;
```

```

public Test() { }

public void f() {
    int y = x + 1;           // Funktioniert!
    System.out.println(y);   // Gibt 1 aus

    int z = r.getBreite() + 1;
                           // NullPointerException
    System.out.println(r);
}

public static void main(String[] args) {
    Test t = new Test();
    t.f();
}
}

```

Die beiden Variablen `x` und `r` sind nun Attribute der Klasse `Test`. Wieder versuchen wir in der Methode `f()` deren Werte auszulesen. Im Gegensatz zu dem vorangegangenen Programm wird der Compiler dieses Programm fehlerfrei übersetzen.

Achtung! Die Erklärung dafür ist etwas komplizierter: Der Compiler *weiß* im *Allgemeinen* NICHT, ob ein Attribut vor seiner Verwendung explizit initialisiert wurde. Er kann dies normalerweise auch gar nicht wissen! Nehmen wir an, die Klasse `Test` hat neben der Methode `f()` auch eine Methode `setX()`, mit der der Wert des Attributs `x` gesetzt werden kann – ähnlich der `setBreite()`- oder der `setHoehe()`-Methode in der Klasse `Rechteck`. Der Compiler ist aktiv, bevor das Programm gestartet werden kann. Er kann nicht wissen, ob zur Laufzeit erst die `setX()`-Methode aufgerufen wird – und damit das `x`-Attribut initialisiert wird – und anschließend die Methode `f()` oder ob die Reihenfolge umgekehrt ist. Schlimmer noch: Die Aufrufreihenfolge kann, je nach Instanz von `Test`, variieren.

Da der Java-Compiler nicht entscheiden kann, ob ein Attribut vor dem Auslesen initialisiert wurde, sorgt er immer dafür, dass die Attribute eines Objekts mit Standardwerten belegt werden, wenn es

angelegt wird. So werden gänzlich undefinierte Speicherinhalte auch bei Attributen vermieden.

Der Standardwert für `int`-Variablen ist 0. Deshalb wird in dem obigen Codelisting die Variable `y` auf den Wert 1 gesetzt ($\Rightarrow 0 + 1 = 1$). Der Standardwert für Referenztypen wie `Rechteck` ist `null`. Dies ist ein reservierter Name in Java. Wird `r` auf `null` gesetzt, wird der entsprechende `Rechteck`-Zeiger mit binären Nullen vorbelegt. Dadurch ist markiert, dass `r` aktuell auf keine `Rechteck`-Instanz zeigt. `r` zeigt dann gewissermaßen auf *nichts*. Ohnehin bietet es sich an, das Schlüsselwort `null` als *nichts* zu interpretieren und nicht als den numerischen Wert 0. `null` ist nicht zum Rechnen gedacht, sondern drückt eine nichtexistente Objektreferenz aus. Folgende Zeile führt nun während der Laufzeit zu einem Programmabbruch:

```
int z = r.getBreite() + 1;
// NullPointerException
```

Das Attribut `r` enthält also den Wert `null`. Wir versuchen, mit `r.getBreite()` die entsprechende Referenz *aufzulösen*, also auf das Objekt zuzugreifen, auf das `r` verweist. Da `r` aber auf kein Objekt verweist, bricht das Programm mit einer sog. `NullPointerException` ab.

Unsere `Rechteck`referenz `r` wird implizit beim Anlegen auf `null` gesetzt. Wir können aber auch `r` explizit auf `null` setzen, unabhängig davon, ob es sich dabei um eine lokale Variable oder das Attribut einer Klasse handelt. Im folgenden Fall setzen wir beispielsweise die lokale Variable `r` auf den Wert `null` und übergeben sie dann der Methode `g()`. Würden wir `r` nicht zuvor auf `null` setzen, wäre es nicht initialisiert und der Compiler ließe eine Übergabe von `r` an `g()` nicht zu:

```
public class Test {
    private Test() { }
```



```
private void f() {  
    Rechteck r = null;  
    g(r);  
}  
  
private void g(Rchteck rechteck) {  
    ...  
}  
  
...  
}
```

Wir können also mit Hilfe des Schlüsselwortes `null` gezielt ausdrücken, dass aktuell keine entsprechende Instanz existiert.

Zum Abschluss dieses Exkurses möchte ich Sie noch um eines bitten: Rechnen Sie nicht mit implizit initialisierten Attributen, zumindest nicht bei Wertetypen. Geben Sie also niemals die nachfolgende Anweisung an, wenn `x` ein Attribut ist und von Ihnen nicht ausdrücklich vorher auf einen bestimmten Wert gesetzt worden ist:

```
int y = x + 1;
```

Hier für `x` den Wert 0 anzunehmen, nur weil es implizit so initialisiert wurde, ist unglaublich schlechter Programmierstil. Es schadet nicht zu wissen, dass Ihr Compiler im Zweifelsfall für eine Initialisierung Ihrer Attribute sorgt. Sie sollten dies aber nicht ausnutzen. Es ist sehr irritierend, wenn Variablen ausgelesen werden, bevor sie irgendwo in dem Quellcode auf einen bestimmten Wert gesetzt worden sind. Darüber hinaus sieht die Objektorientierte Programmierung vor, dass sämtliche Attribute einer Klasse bei der Instanziierung in dem Konstruktor initialisiert werden. Folgen Sie diesem Paradigma immer konsequent, wird nie der Fall eintreten, dass Methoden auf implizit initialisierte Attribute stoßen.

Kommen wir nun zu dem Thema *Packages*. Packages erlauben es, Klassen zu gruppieren. Wollen Sie die Klasse(n) einer Java-Datei einem Package zuordnen, müssen Sie zwei Dinge beachten: Geben Sie zum einen als erste(!) Anweisung in der Java-Datei an, welchem Package sie angehört. Verwenden Sie dazu das Schlüsselwort `package` wie folgt:

```
package packagename;
```

Zum anderen muss die entsprechende Java-Datei auch ausgehend von dem Projektpfad in einem Verzeichnis liegen, das denselben Namen hat wie das Package. Das klingt umständlich, ist aber nicht so schwierig, wenn Sie eine moderne Entwicklungsumgebung wie beispielsweise *Eclipse* verwenden, welche die Synchronisation von Packagestruktur und Dateisystem automatisch sicherstellt.

Geben Sie in einer Java-Datei kein Package an – wie dies bisher der Fall war – befindet sie sich in dem sog. *Default-Package*. Im Dateisystem liegt diese Java-Datei in der Regel direkt in dem Projektverzeichnis. Für unsere bisherigen Mini-Projekte ist das akzeptabel. Hier lohnt es sich nicht, sich Gedanken über die Einordnung der Klassen in Packages zu machen, insbesondere dann nicht, wenn das Projekt ohnehin nur aus einer einzigen Klasse besteht. Haben Sie aber ein Projekt mit mehreren Klassen, bieten Packages die Möglichkeit, diese zu strukturieren. Das Projekt bleibt dadurch übersichtlich und ist leichter zu warten.

Für große Projekte ist eine flache Anordnung von Packages unzureichend. In solchen Fällen gestattet Java eine *Packagehierarchie*. Packages können folglich Unterpackages besitzen, wobei die Verschachtelungstiefe nahezu beliebig groß sein kann. Bitte übertreiben Sie es mit dem Verschachteln aber nicht. Sollten Sie der Meinung sein, mehr als fünf Packages in die Tiefe gehen zu müssen, machen Sie irgendetwas falsch, oder Ihr Programm ist derart gigantisch, dass Microsoft vor Ihnen erzittern muss. Um in dem Programm verschachtelte Packages zu definieren, müssen Sie die einzelnen Packagehierarchien bei der `package`-Anweisung mit einem Punkt voneinander wie in folgendem Beispiel trennen:

```
package oberpackage.zwischenpackage.unterpackage;
```

Neben einer besseren Projektstruktur bieten Packages noch einen weiteren Vorteil: Sie trennen *Namensräume*. Damit müssen Klassen nur innerhalb eines Packages einen eindeutigen Namen besitzen. Stellen Sie sich ein Projekt mit 2000 Klassen vor, dann wissen Sie diesen Vorteil zu schätzen. Dies hat allerdings Konsequenzen: Wollen Sie eine Klasse aus einem anderen Package verwenden, müssen Sie den vollqualifizierten Klassennamen angeben, um sie zu adressieren. Der vollqualifizierte Klassenname besteht aus dem Packagenamen, wobei die einzelnen Hierarchieebenen durch einen Punkt voneinander getrennt sind; es folgt ein Punkt und schließlich der Klassenname. Ein Beispiel:

```
public class Abc {  
    private op.zp.up.Xyz test;  
    ...  
}
```

Die Klasse `Abc` hält ein Attribut des Typs `Xyz`. Befinden sich `Abc` und `Xyz` in verschiedenen Packages, muss in `Abc` der vollqualifizierte Name von `Xyz` angegeben werden. Liegt `Xyz` in dem Package `op.zp.up`, lautet der vollqualifizierte Name `op.zp.up.Xyz`. Es gibt aber noch eine weitere, gebräuchlichere Option, um `Xyz` einzubinden: die `import`-Anweisung. `import`-Anweisungen müssen in Java-Dateien *vor* der Definition der Klasse(n) stehen. Das sieht so aus:

```
import op.zp.up.Xyz;  
  
public class Abc {  
    private Xyz test;  
    ...  
}
```

Wird eine Klasse aus einem anderen Package referenziert, wird sie üblicherweise gleich mehrmals innerhalb der referenzierenden Klasse verwendet. Unter diesem Aspekt betrachtet, ist die Verwendung der `import`-Anweisung vorteilhafter, da der vollqualifizierte Klassenname nicht ständig angegeben werden muss, wodurch der Quellcode unübersichtlich werden würde. Sie kommen aber nicht umhin, vollqualifizierte Klassennamen zu

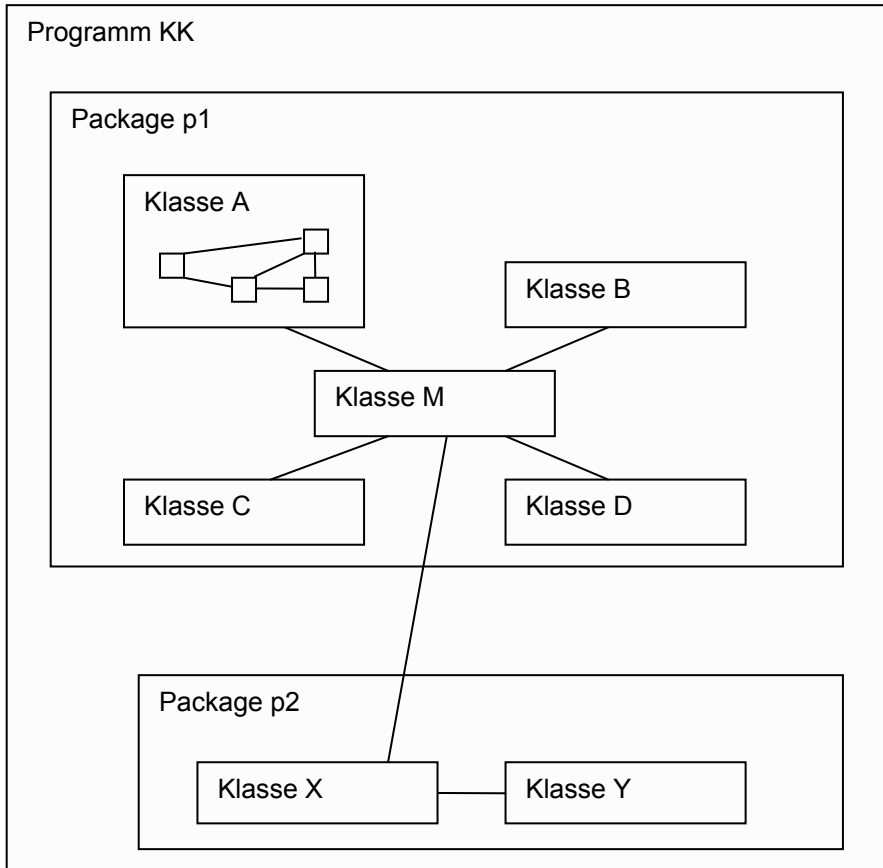
verwenden, wenn zwei Klassen mit gleichem Namen aus verschiedenen Packages referenziert werden sollen. Zwei `import`-Anweisungen in einer Klasse, die sich auf zwei identische Klassennamen beziehen, sind nicht erlaubt und auch nicht sinnvoll.

Bei der Verwendung von Klassen aus anderen Packages gibt es Einschränkungen. Sie können nur Klassen verwenden, die `public` sind. Bei allen bisherigen Klassendefinitionen haben wir jeweils das Schlüsselwort `public` angegeben. Lassen wir dieses weg, sind die entsprechenden Klassen außerhalb ihres Packages nicht mehr sichtbar. Die Sichtbarkeit lässt sich nicht nur bei Attributen und Methoden einschränken, sondern auch bei Klassen, hier allerdings auf eine weniger differenzierte Art und Weise. Bei Attributen und Methoden wird zwischen `public`, `protected`, `private` und keiner Angabe unterschieden. Bei Klassen gibt es nur `public` oder keine Angabe.

Die Java-Klassenbibliothek hält ein spezielles Package bereit, dessen Klassen standardmäßig *importiert* werden. Es handelt sich dabei um das Package `java.lang`. Dieses Package beinhaltet eine Reihe fundamentaler Klassen für die Programmiersprache Java. Einige dieser Klassen haben wir bereits an der einen oder anderen Stelle verwendet (ohne dass wir eine entsprechende `import`-Anweisung angeben mussten) oder werden sie auf den folgenden Seiten noch benutzen. Wichtige Klassen aus diesem Package sind beispielsweise: `System`, `Object`, `String`, `Math` und `Exception`.

Damit sind wir beim letzten Thema des Pfirsich-Abschnitts angelangt. Sprechen wir über *Kohäsion* und *Kopplung*. *Kohäsion* bezeichnet die Anzahl von Abhängigkeiten innerhalb eines Systems, während *Kopplung* durch die Anzahl von Abhängigkeiten zwischen Systemen bestimmt ist. Unter *Systemen* versteht man im Rahmen der Java-Programmierung konkret nicht-atomare Programmeinheiten, also Programmeinheiten, die zerlegbar sind und somit aus weiteren Programmeinheiten bestehen: aus Klassen und Packages. Klassen wiederum bestehen aus Attributen und Methoden, und Packages bestehen aus Klassen oder Sub-Packages. Sie können hierbei auch Methoden mit hinzunehmen, die aus lokalen Variablen bestehen. Nicht gemeint sind elementare Variablen/Attribute (des Typs `int`, `double` etc.). Sie sind – wie der Name schon sagt – elementar bzw. atomar.

Man sagt, ein gutes Design sei geprägt von hoher Kohäsion und geringer Kopplung; d.h., die Komponenten eines Systems sollen viele Abhängigkeiten zueinander aufweisen, zwischen den Systemen soll es hingegen nur wenige Abhängigkeiten geben. In Anbetracht der Tatsache, dass die Systeme, die wir meinen, hierarchisch angeordnet sind, dass es also Systeme von Systemen gibt, ist diese Anforderung widersprüchlich. Ein (abstraktes) Beispiel:



Dieses Beispielprogramm ist zur Erläuterung der Begriffe Kohäsion und Kopplung sehr gut geeignet. Betrachten Sie zunächst Klasse A. Sie ist die einzige Klasse, bei der die Abbildung die Komponenten zeigt. Bei allen anderen Klassen sind die Interna zwecks besserer Übersichtlichkeit ausgeblendet. Wie Sie sehen können, sind die Komponenten der Klasse A stark

miteinander verwoben. Die Komponenten (Attribute, Methoden) weisen viele Abhängigkeiten zu den anderen Komponenten in dem System auf. Die Kohäsion ist demnach hoch. Das ist gut. Nach außen hin weist die Komponente nur eine Beziehung auf, die zur Klasse M. Die Kopplung der Klasse A zu anderen Systemen ist also gering, und geringe Kopplung ist auch gut. Bei der Kopplung spricht man übrigens weniger von gering und hoch, sondern stattdessen eher von *lose* und *eng*. Insofern sollten wir hier besser sagen: Die *lose* Kopplung ist auch gut.

Betrachten wir als nächstes das Package p1. Nun wird der gerade erwähnte Widerspruch zwischen hoher Kohäsion und loser bzw. geringer Kopplung ersichtlich. Aus der Sicht der Klasse A war es uns gerade noch wichtig, nach außen hin, also auf Package-Ebene, möglichst wenige Abhängigkeiten zu haben, und aus der Sicht des Packages wollen wir deren Kohäsion maximieren. Wir streben möglichst viele Beziehungen zwischen den Klassen innerhalb des Packages an.

Um zu verstehen, was Kohäsion und Kopplung bedeuten, müssen Sie zum einen das Gesamtsystem *von innen nach außen* betrachten und zum anderen die Anforderungen als relative Anforderungen verstehen. Versuchen wir das einmal: Wir beginnen *innen*, nämlich bei der Klasse. Beim Design einer Klasse ist es wichtig, dass die Attribute und Methoden viele Beziehungen zueinander haben, da sich andernfalls die Frage stellen würde, warum man sie überhaupt durch eine Klasse kapseln sollte oder ob es nicht doch besser wäre, sie auf verschiedene Klassen aufzuteilen. Die Komponenten einer Klasse müssen zusammenarbeiten, da sie andernfalls nicht in eine gemeinsame Klasse gehören. Nach *außen* streben wir möglichst wenige Beziehungen an. Dadurch reduzieren wir die Komplexität des Systems. Durch wenige Beziehungen nach außen wird das Gesamtsystem übersichtlicher, und damit einfacher und auch flexibler bei Änderungen. Nachdem die Klassen entworfen und die Beziehungen nach außen definiert sind, wollen wir sie in Packages einordnen. Wir nehmen nun jene Klassen zusammen, die insgesamt stark miteinander korrelieren – also wechselseitig stark zueinander in Beziehung stehen. Dadurch erreichen wir eine hohe Kohäsion in dem Package und gleichzeitig(!) eine lose Kopplung zu anderen Packages. Analog gehen wir vor, wenn wir mehrere Packages zu einer Gruppe zusammenfassen möchten.

Was bisher in Bezug auf den Entwurf objektorientierter Softwarearchitekturen betrachtet wurde, bezieht sich lediglich auf technische Aspekte. Das ist aber leider nur die halbe Wahrheit. Wir müssen beim Entwurf unserer Klassen auch inhaltliche Aspekte berücksichtigen. Betrachten Sie noch-

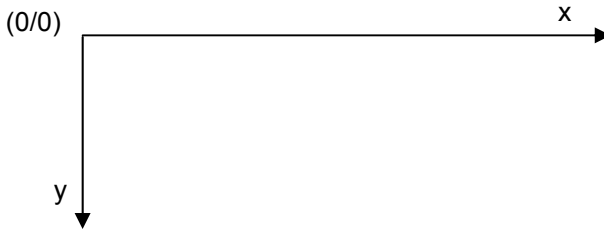
mals die Beispielarchitektur. Alleine anhand der Theorien über Kohäsion und Kopplung könnten wir nicht begründen, warum wir ein zusätzliches Package p2 definieren anstatt dessen Klassen einfach in p1 zu integrieren. Denn: p2 besitzt *eine* interne Beziehung und *eine* Beziehung nach außen. Man kann davon nicht ohne Weiteres ableiten, dass es *viele* interne Beziehungen und *wenige* Beziehungen nach außen hat. Gehen wir aber davon aus, dass in p1 Klassen für grafische Benutzeroberflächen definiert sind (z.B. Button, Textfeld, Listbox) und in p2 Klassen für den Dateizugriff, ist es in jedem Fall angebracht, derart verschiedenen Code – aus inhaltlichen Gründen – auf verschiedene Packages zu verteilen.

In der Praxis ist es zugegebenermaßen nicht einfach, ein gutes Klassendesign zu finden. Üblicherweise benötigt man dazu viel Erfahrung. Möchten Sie einmal größere Softwarearchitekturen gestalten, sollten Sie sich mit Theorien wie beispielsweise Kohäsion und Kopplung auseinandersetzen, damit Sie eine Vorstellung davon bekommen, in welche Richtung Ihre Architektur eigentlich gehen soll.

3.3 Vererbung und Polymorphismus

Vererbung. Vererbung ist an und für sich (Hegel) eine schöne Sache – auch in der objektorientierten Programmierung.

Dazu vorab ein Beispiel: Die Klasse `Rechteck` besitzt aktuell die Attribute `breite` und `hoehe`. Diese beiden Eigenschaften bestimmen zwar die Form eines Rechtecks eindeutig, wollen wir aber das Rechteck irgendwann auf einer Zeichenfläche abbilden, wäre es von Vorteil, in der Klasse `Rechteck` auch dessen Position bzw. die Koordinaten festzuhalten. Tun wir dies also! Erweitern wir unsere Klasse `Rechteck` um die beiden Attribute `xPos` und `yPos`, die die x- bzw. die y-Koordinate der linken oberen Ecke des Rechtecks bestimmen. (Wir definieren die linke obere Ecke, weil diese üblicherweise genommen wird; Sie können aber auch die Koordinaten jeder anderen Ecke bestimmen.) Beide Attribute sollen übrigens dem Typ `int` angehören. Kennzeichnen Sie die Attribute als `private` und stellen Sie entsprechende (`public`) `set`- und `get`-Methoden für den Zugriff auf die Koordinaten zur Verfügung. Die `set`-Methoden sollten Parameter mit dem Wert kleiner 0 verwerfen und somit die Datenintegrität des Objekts sicherstellen. Unser Koordinatensystem beginnt links oben bei (0/0), nach rechts wächst die x-Achse, nach unten wächst die y-Achse. Negative Werte für x oder y sind also unsinnig.



Implementieren Sie ruhig einmal diese erweiterte `Rechteck`-Klasse. Ich spare mir hier ein entsprechendes Code-Listing – Sie schaffen das schon. Ich gebe Ihnen nur einen kleinen Tipp: Der Konstruktor ist grundsätzlich für die Initialisierung *aller* Attribute zuständig. Da wir nun zwei neue Attribute haben, sollte unser Konstruktor die beiden zusätzlichen Parameter `x` und `y` erhalten und damit die Position des betreffenden Rechtecks initialisieren.

Und nun bauen wir das Ganze aus! Wir benötigen eine Klasse `Kreis`! Sie soll der Klasse `Rechteck` sehr ähnlich sein – im Prinzip die gleichen Methoden haben –, nur dass die Größe eines Kreises nicht mittels `breite` und `hoehe`, sondern mittels `radius` bestimmt wird.

Hier ist mein Vorschlag für eine entsprechende Implementierung:

```
public class Kreis {  
  
    private int xPos;  
    private int yPos;  
    private int radius;  
  
    public Kreis(int x, int y, int radius) {  
        setX(x);  
        setY(y);  
        setRadius(radius);  
    }  
  
    public void setX(int x) {  
        if (x >= 0) xPos = x;  
    }  
  
    public int getX() {  
        return xPos;  
    }  
}
```



```

public void setY(int y) {
    if (y >= 0) yPos = y;
}

public int getY() {
    return yPos;
}

public void setRadius(int radius) {
    if (radius > 0) this.radius = radius;
}

public int getRadius() {
    return radius;
}

public void paint() {
    System.out.println("/---\\");
    System.out.println("|   |");
    System.out.println("\\---/");
}
}

```

Escape-Sequenzen

Sollten Sie obige `paint()`-Methode merkwürdig finden, lesen Sie hier bitte weiter:

Die drei Anweisungen:

```

System.out.println("/---\\");
System.out.println("|   |");
System.out.println("\\---/");

```

führen auf der Konsole zu folgender Ausgabe:

```

/---\
|   |
\---/

```

Insbesondere ist darauf zu achten, dass durch die Eingabe von „\\“ in `println()` ein einzelner „\“ ausgegeben wird. Dabei handelt es sich um eine so genannte *Escape-Sequenz*. Mit Escape-Sequenzen können Sie beliebige Sonderzeichen in Strings darstellen. Die am häufigsten verwendeten Escape-Sequenzen sind in der folgenden Tabelle aufgelistet:

<code>\n</code>	Zeilenumbruch
<code>\t</code>	Tabulator
<code>\"</code>	“ (Anführungszeichen)
<code>\'</code>	' (Hochkomma)
<code>\\</code>	\ (Backslash)

Escape-Sequenzen werden grundsätzlich mit einem „\“ (Backslash) eingeleitet. Aus diesem Grund wird für den Backslash selbst auch eine Escape-Sequenz benötigt.

Vergleichen Sie einmal Ihre neue Rechteckklasse mit Ihrer Kreisklasse. Die beiden Klassen sind sich wirklich sehr ähnlich, fast schon zu ähnlich. Betrachten wir beide einmal in der folgenden Gegenüberstellung:

<pre>public class Rechteck { private int xPos; private int yPos; private int breite; private int hoehe; public Rechteck(int x, int y, int breite, int hoehe) { setX(x); setY(y); setBreite(breite); setHoehe(hoehe); } public void setX(int x) { if (x >= 0) xPos = x; } }</pre>	<pre>public class Kreis { private int xPos; private int yPos; private int radius; public Kreis(int x, int y, int radius) { setX(x); setY(y); setRadius(radius); } public void setX(int x) { if (x >= 0) xPos = x; } }</pre>
--	--

```

public int getX() {
    return xPos;
}

public void setY(int y) {
    if (y >= 0) yPos = y;
}

public int getY() {
    return yPos;
}

```

```

public void setBreite(
    int breite) {
    if (breite > 0)
        this.breite = breite;
}

```

```

public int getBreite() {
    return breite;
}

```

```

public void setHoehe(
    int hoehe) {
    if (hoehe > 0)
        this.hoehe = hoehe;
}

```

```

public int getHoehe() {
    return hoehe;
}

```

```

public void paint() {
    System.out.println("-----");
    System.out.println("|      |");
    System.out.println("-----");
}
}

```

```

public int getX() {
    return xPos;
}

public void setY(int y) {
    if (y >= 0) yPos = y;
}

public int getY() {
    return yPos;
}

```

```

public void setRadius(
    int radius) {
    if (radius > 0)
        this.radius = radius;
}

```

```

public int getRadius() {
    return radius;
}

```

```

public void paint() {
    System.out.println("/---\\");
    System.out.println("|      |");
    System.out.println("\\---/");
}
}

```

Alle markierten Codeabschnitte sind in beiden Klassen identisch. Hauptsächlich betroffen sind die beiden Attribute `xPos` und `yPos` und ihre `set`- und `get`-Methoden. Außerdem fällt auf, dass beide Klassen jeweils eine Methode `paint()` besitzen, allerdings mit unterschiedlicher Implementierung.

Unser Quellcode weist also eine hohe *Redundanz* auf. Redundanz bedeutet mehrfach vorhandene Informationen, und das ist schlecht!

Merksatz: Redundanz ist schlecht!

Das Problem besteht darin, dass bei Änderungen von Codeabschnitten, die mehrfach vorhanden bzw. redundant sind, in der Regel darauf geachtet werden muss, dass diese immer synchronisiert sind. Stellt man beispielsweise in der Klasse `Rechteck` fest, dass die x-Position nicht bei 0, sondern erst bei 1 beginnen sollte, würde man diese Funktion

```
public void setX(int x) {  
    if (x >= 0) xPos = x;  
}
```

in folgende Version ändern:

```
public void setX(int x) {  
    if (x > 0) xPos = x;  
}
```

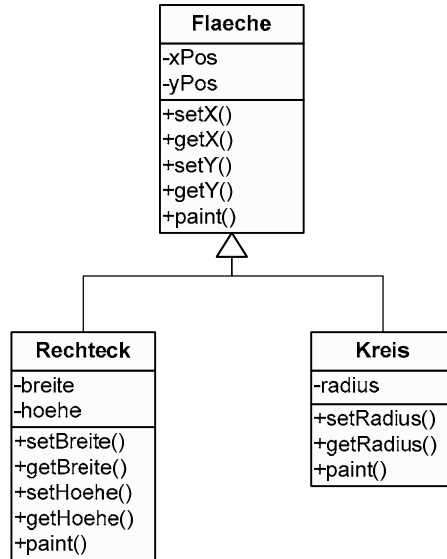
Anstelle von „>=“ prüfe ich jetzt mit „>“. Da sich eine gleichwertige Methode in der Klasse `Kreis` befindet, müssen wir auch diese entsprechend ändern. Wir müssen die redundanten Daten also synchron halten. Dass die Synchronisation schnell einmal vergessen oder übersehen werden kann, ist sicherlich leicht nachvollziehbar. Daher sollte man Redundanz vermeiden. Es gibt noch einen weiteren Grund, der gegen redundanten Code spricht: Speichert man mehrfach bedeutungsgleichen Code, wird der gesamte Codeumfang aufgebläht. Der Programmierer muss also mehr Code überblicken und das macht es dem Entwickler nicht gerade einfacher.

Tatsächlich spricht *für* Redundanz in der Softwareentwicklung nur sehr wenig. So kann sie z.B. zum Erreichen einer besseren Performance verwendet werden. Man kann Redundanz zu diesem Zweck bewusst (!) einsetzen, sollte damit aber vorsichtig umgehen und bei Änderungen auf die Synchronisation achten, um so die Gesamtkonsistenz des Programms zu wahren. Idealerweise verwendet man dafür Codegeneratoren.

In unserem Fall bietet die OOP eine gute Lösung, um Redundanzen zu vermeiden: die sog. *Vererbung*. Wir können aus den gemeinsamen Informationen eine *Oberklasse* bilden und unsere Klassen `Kreis` und `Rechteck` davon *ableiten*. `Kreis` und `Rechteck` sind in diesem Zu-

sammenhang *Unterklassen*. Nennen wir unsere gemeinsame Oberklasse *Flaeche*, da es sich bei Rechtecken und Kreisen ja um Flächen handelt (*Fläche* ist aus mathematischer Sicht eigentlich der falsche Begriff, aus didaktischer hingegen ist er hier geradezu prädestiniert).

Wir bilden also eine Hierarchie von Klassen, wie es das nachfolgende UML-Klassendiagramm zeigt:



Die Klasse *Flaeche* beinhaltet die Attribute `xPos` und `yPos` und die entsprechenden Methoden darauf, die Klasse *Rechteck* besitzt `breite` und `hoehe` und *Kreis* das Attribut `radius`.

Übrigens: Betrachtet man die Hierarchie von unten nach oben (bottom-up) so spricht man von einer *Generalisierung*; die Klassen werden von unten nach oben also allgemeiner. Bei der Betrachtung von oben nach unten (top-down) spricht man von *Spezialisierung*; die Klassen werden von oben nach unten spezieller.

Jetzt können wir einen Blick auf die neue Implementierung unserer Klassen werfen:

```
public class Flaeche {

    private int xPos;
    private int yPos;

    public Flaeche(int x, int y) {
        setX(x);
        setY(y);
    }

    public void setX(int x) {
        if (x >= 0) xPos = x;
    }

    public int getX() {
        return xPos;
    }

    public void setY(int y) {
        if (y >= 0) yPos = y;
    }

    public int getY() {
        return yPos;
    }

    public void paint() {
        System.out.println("XXX");
    }
}

public class Rechteck
    extends Flaeche {

    private int breite;
    private int hoehe;

    public Rechteck(int x, int y,
        int breite, int hoehe) {

        super(x, y);
        setBreite(breite);
        setHoehe(hoehe);
    }

    public void setBreite(
        int breite) {
        if (breite > 0)
            this.breite = breite;
    }
}

public class Kreis
    extends Flaeche {

    private int radius;

    public Kreis(int x, int y,
        int radius) {

        super(x, y);
        setRadius(radius);
    }

    public void setRadius(
        int radius) {
        if (radius > 0)
            this.radius = radius;
    }
}
```

```

public int getBreite() {
    return breite;
}

public void setHoehe(
    int hoehe) {
    if (hoehe > 0)
        this.hoehe = hoehe;
}

public int getHoehe() {
    return hoehe;
}
public void paint() {
    System.out.println("-----");
    System.out.println("|       |");
    System.out.println("-----");
}
}

public int getRadius() {
    return radius;
}

public void paint() {
    System.out.println("/---\\");
    System.out.println("|       |");
    System.out.println("\\---/");
}
}

```

Was hat sich geändert? Zunächst einmal gibt es jetzt, wie wir bereits festgestellt hatten, eine dritte Klasse `Flaeche`. Diese Klasse beinhaltet sämtliche Gemeinsamkeiten aus `Rechteck` und `Kreis`, d.h., `xPos`, `yPos` und die zugehörigen Methoden. `Rechteck` und `Kreis` erben Attribute und Methoden von `Flaeche`. Man könnte auch sagen: `Rechteck` und `Kreis` *erweitern* die Klasse `Flaeche`. Diese Sichtweise entspricht am ehesten der Java-Terminologie. Um die Klasse `Flaeche` als sog. Oberklasse von `Rechteck` und `Kreis` zu deklarieren, geben wir in diesen Klassen nach der Definition des Klassennamens die Zeichenfolge `extends Flaeche` an (in der Klasse fett hervorgehoben). Wir erweitern also die Klasse `Flaeche` mit zusätzlichen Attributen und Methoden.

Versuchen wir z.B. ein Objekt des Typs `Rechteck` anzulegen, etwa wie folgt:

```
Rechteck r = new Rechteck(10, 10, 50, 80);
```

wird mit dieser Anweisung nicht nur der Konstruktor der Klasse `Rechteck` aufgerufen, sondern auch der Konstruktor der Oberklasse `Flaeche`. Man adressiert den Konstruktor der Oberklasse mit dem Java-Schlüsselwort `super` (in der Klasse fett hervorgehoben) und übergibt die entsprechenden Parameter. Der Java-Compiler erzwingt, dass das Schlüsselwort `super` ausschließlich als erste Anweisung in einem Konstruktor

erlaubt ist. Folglich wird zuerst der Konstruktor der Oberklasse abgearbeitet und dann erst derjenige der Unterklasse.

Die Konstruktoren werden der Vererbungshierarchie entlang also *von oben nach unten* aufgerufen. Dies ist sinnvoll, da eine Unterklasse ihre Oberklasse kennt, letztere aber nicht ihre Unterklasse. In der Unterklasse wird die Oberklasse mittels `extends` angegeben. In der Oberklasse wird *keine* Unterklasse spezifiziert. Zudem wäre dies auch nicht eindeutig, da beliebig viele Klassen eine gemeinsame Oberklasse besitzen können. Demzufolge können von der Unterklasse aus Methoden der Oberklasse aufgerufen werden, von der Oberklasse aus können aber keine Methoden konkreter Unterklassen aufgerufen werden. Und das ist der Punkt: Konstruktoren dienen der Initialisierung der Attribute in der entsprechenden Klasse. Methoden der Unterklasse können gezielt Methoden der Oberklasse aufrufen. Daher muss der Konstruktor der Oberklasse beim Anlegen eines Objekts *vor* dem Konstruktor der Unterklasse aufgerufen werden, da andernfalls die Unterklasse auf (noch) nicht initialisierte Attribute der Oberklasse zugreifen könnte.

Mehrfachvererbung ist in Java nicht zulässig. Eine Klasse kann in Java nur von einer Oberklasse erben. Unsere Klasse `Rechteck` kann also neben der Oberklasse `Flaeche` keine weitere Oberklasse besitzen. Dadurch wird unser Schlüsselwort `super` erst eindeutig. Mit `super` ist immer die *eine* Oberklasse gemeint, von der wir erben. Und: Klassen erben quasi *immer* von einer Oberklasse! Selbst wenn in der Klassendeklaration explizit keine Oberklasse angegeben ist, existiert eine solche dennoch. In diesem Fall erben unsere Klassen nämlich von der Klasse `Object`. Alle Klassen erben direkt oder indirekt von `Object`, mit Ausnahme der Klasse `Object` selbst natürlich. Die Oberklasse von `Flaeche` ist also `Object`. Hier der Beweis: Rufen Sie einmal die Methode `toString()` unseres Rechtecks `r` auf. Diese Methode gibt einen String zurück. Geben Sie diesen auf der Konsole aus:

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

Auf der Konsole erscheint diese Zeichenfolge:

```
Rechteck@82ba41
```


wobei die Zahl hinter dem @-Zeichen bei Ihnen sehr wahrscheinlich anders lautet, da sie die Adresse ist, unter der unser Rechteck `r` im Arbeitsspeicher zu finden ist. `toString()` gibt also den Klassennamen, ein @-Zeichen und die Speicheradresse zurück.

Sie wenden nun vielleicht ein: *Wir haben aber doch in unserer Klasse Rechteck keine `toString()`-Methode definiert, ebensowenig wie in der Oberklasse Flaeche, von der wir erben!* Das ist zwar richtig, da aber bei Flaeche keine Oberklasse angegeben ist, erbt sie von `Object`, und wenn Sie in der Java-Dokumentation unter der Klasse `Object` einmal nachschauen, werden Sie dort die Methode `toString()` finden. Flaeche erbt von `Object` und Rechteck erbt von Flaeche. Somit verfügt eine Instanz von Rechteck über eine `toString()`-Methode. Beachten Sie, dass es sich dabei nicht um Mehrfachvererbung handelt, auch wenn hier zweimal etwas geerbt wird. Mehrfachvererbung gibt es in Java nicht! Betrachten Sie es vielmehr so, dass Flaeche zunächst von `Object` erbt und anschließend Rechteck von Flaeche, wobei Flaeche das Geerbe von `Object` bereits impliziert. Mehrfachvererbung läge hingegen vor, wenn Rechteck direkt mehr als eine Oberklasse besitzen würde.

Nun könnten Sie sich folgende Frage stellen: *Wenn die Oberklasse von Flaeche tatsächlich Object ist, warum referenzieren wir dann nicht in der Klasse Flaeche den Konstruktor von Object mittels `super`, analog zu dem Rechteck Konstruktor?*

Der Umstand, dass wir in Flaeche nicht `super` schreiben, bedeutet nicht, dass der Konstruktor der Oberklasse `Object` nicht aufgerufen wird. Vielmehr wird der Standardkonstruktor (Konstruktor ohne Parameter) durch das Weglassen von `super` aufgerufen. `Object` besitzt einen solchen Standardkonstruktor. Gibt es in der Oberklasse keinen Standardkonstruktor und vergisst man das `super`, gibt der Java-Compiler eine Fehlermeldung. Lassen Sie in Rechteck oder Kreis testweise die `super`-Anweisung weg, und der Compiler wird nicht übersetzen, da Flaeche eben keinen Standardkonstruktor definiert.

Da wir gerade beim Thema standardmäßiges Verhalten sind, möchte ich in diesem Zusammenhang noch Eines anfügen: Sollten Sie in einer Klasse überhaupt keinen Konstruktor definieren, wird immer ein Standardkonstruktor festgelegt. Eine Klasse ohne Konstruktor gibt es demnach

nicht, auch wenn es entsprechend dem Quellcode manchmal so scheinen mag. Es ist auch nicht sinnvoll, eine Klasse ohne Konstruktor zu haben, da ein Objekt erst mit dem Aufruf des Konstruktors angelegt werden kann. Also: Kein Konstruktor, keine Objekte. Ohne Konstruktor wäre der Zweck einer Klassendeklaration an sich (Kant) ad absurdum geführt, was wir doch alle nicht wollen, insbesondere nicht unser Java-Compiler.

Typumwandlung

Bei der Typumwandlung wird die Variable eines Typs in die eines anderen Typs konvertiert. In Java ist allerdings keine beliebige Typumwandlung möglich, sondern Quell- und Zieltyp müssen zueinander kompatibel sein.

Der Begriff *Typumwandlung* wird allerdings von Programmierprofis eher selten verwendet, die vielmehr vom sog. *casten* sprechen. Dieser Begriff ist weder deutsch noch englisch – klingt aber gut. Er setzt sich zusammen aus dem englischen Begriff *cast* – *to cast s.o. (jemanden eine Rolle geben)* und der deutschen Wortendung *en*.

Hier zunächst zwei Beispiele, bevor wir zur Theorie kommen:

```
int i = 5;
short s = i;           // Compilerfehler!
```

Wir haben hier eine `int`-Variable `i` und eine `short`-Variable `s`. Der Datentyp `int` bietet vier Byte Speicherplatz, der Datentyp `short` bietet zwei Byte Speicherplatz. Wir versuchen, `i` der Variablen `s` zuzuweisen. Davon allerdings hält uns der Compiler mit einer Fehlermeldung ab. Warum? In `i` könnte eine Zahl stehen, die in `s` keinen Platz findet und dann abgeschnitten werden müsste.

Nun wissen wir in diesem Fall als Programmierer aber, dass in `i` der Wert 5 steht und dass für eine 5 auch ein kleiner kurzer `short` mehr als genug Platz zur Verfügung stellt. Wir können daher dem Compiler die ganze Verantwortung abnehmen und eine Typumwandlung von `int` nach `short` erzwingen, und zwar mittels eines sog. *Cast-Operators*:

```
int i = 5;
short s = (short)i; // OK!
```

Jetzt funktioniert es. Der Compiler führt die Typumwandlung durch. Würde nun in `i` eine zu große Zahl für einen `short` stehen, würde der Compiler das `i` allerdings abschneiden, also nur die ersten vier Byte in den `short` übernehmen. Die Verantwortung für den möglicherweise falschen Wert in `s` trägt in diesem Fall der Programmierer.

Das `(short)` gibt dem Java-Compiler die Anweisung, den nachfolgenden Ausdruck als Wert des Typs `short` zu interpretieren.

Betrachten wir nun einmal den folgenden Fall:

```
short s = 5;
int i = s; // OK!
```

Kein Problem! Der `short s` findet in `int i` mühelos Platz. Hier muss nicht ausdrücklich gecastet werden, da die Typumwandlung völlig sicher ist.

Im Allgemeinen können wir Folgendes feststellen und kommen somit zur Theorie: In dem ersten Beispiel handelt es sich um einen sog. *expliziten Cast*. Hier wird die Typkonvertierung mittels *Cast-Operator* erzwungen. Explizite Casts gewähren keine *Typsicherheit*, d.h., der Compiler kann nicht sicherstellen, dass das Casten fehlerfrei verläuft. Ein etwaiger Fehler ist von den Werten abhängig, die gecastet werden sollen.

In dem zweiten Beispiel (`short -> int`) handelt es sich um einen *impliziten Cast*. Dieser ist typsicher, und daher wird kein Cast-Operator angegeben.

Die nachfolgende Tabelle zeigt was geschieht, wenn Variablen verschiedener elementarer Datentypen einander zugewiesen werden. Es gibt dabei drei mögliche Ausprägungen: Ein implizites

(typsicheres) Casten ist möglich (*i*); ein expliziter (nicht-typ-sicherer) Cast ist erlaubt (*e*) – hier ist ein Cast-Operator notwendig; eine Typumwandlung ist grundsätzlich nicht gestattet (*x*). Zu verstehen ist die Tabelle folgendermaßen: Der Typ in der Spalte wird in den Typ in der Zeile konvertiert.

	byte	short	int	long	float	double	boolean	char
byte		e	e	e	e	e	x	e
short	i		e	e	e	e	x	e
int	i	i		e	e	e	x	i
long	i	i	i		e	e	x	i
float	i	i	i	i		e	x	i
double	i	i	i	i	i		x	i
boolean	x	x	x	x	x	x		x
char	e	e	e	e	e	e	x	

Man beachte in dieser Tabelle insbesondere, dass `boolean` mit keinem anderen Typ *kompatibel* ist.

Casten kann man nicht nur zwischen elementaren Datentypen, sondern auch zwischen abstrakten Datentypen. Die folgenden Beispiele beziehen sich auf das bereits weiter oben vorgestellte Klassenmodell, bestehend aus den Klassen `Flaeche`, `Rechteck` und `Kreis`, wobei die beiden letztgenannten Klassen von `Flaeche` abgeleitet sind.

```
Rechteck r1 = new Rechteck(0,0,30,50);
Flaeche f = r1;      // OK!
```

Hier erzeugen wir ein neues `Rechteck` `r1` und weisen es der `Flaeche` `f` zu. Das ist in Ordnung. Eine implizite Typumwandlung von `r1` nach `f` ist möglich.

```
Rechteck r2 = (Rechteck) f;
```

Wir können unsere `Flaeche f` wiederum auch einem `Rechteck r2` zuweisen, da `f` ja auf ein `Rechteck` zeigt. Hierfür benötigen wir allerdings einen Cast-Operator, da nicht jede `Flaeche` tatsächlich ein `Rechteck` ist – manche `Flaechen` sind z.B. auch `Kreise`. In dieser Situation ist ein expliziter Cast erforderlich.

Generell gilt: Eine Typumwandlung zu einer Oberklasse (auch Up-Cast genannt) ist implizit möglich (z.B. `Rechteck -> Flaeche`). Typsicherheit ist gewährleistet, schließlich gilt: Ein `Rechteck` IST EINE `Flaeche`.

Die Umwandlung zu einer Unterklasse (auch Down-Cast genannt) ist explizit möglich (z.B. `Flaeche -> Rechteck`). Typsicherheit ist nicht gegeben, da beispielsweise nicht notwendigerweise gilt, dass jede `Flaeche` ein `Rechteck` darstellt.

Was bisher zum Thema *Casten* gesagt wurde, ist wichtig, und Sie sollten damit umgehen können. Um aber ein wirklich guter Programmierer zu werden, benötigen Sie ein tieferes Verständnis dieser Materie, und ich möchte daher noch auf einen weiteren Punkt zum Thema Typumwandlung eingehen, der Ihnen dabei helfen wird.

Zwischen dem Casten elementarer Datentypen und dem Casten abstrakter Datentypen besteht ein markanter Unterschied. Dieser besteht genau genommen darin, dass es sich bei elementaren Datentypen um Wertetypen handelt (Sie erinnern sich: direkte Adressierung!) und bei abstrakten Datentypen um sog. Referenztypen (indirekte Adressierung).

Wie schon des Öfteren müssen wir wieder einmal einen Blick in den Arbeitsspeicher werfen. Es sei folgender Codeschnipsel gegeben:

```
int i = 5;
short s = (short) i;
```

Wir hatten diesen Code schon einmal einige Zeilen weiter oben. So sieht es in dem Speicher nach der ersten Zeile aus:



Und hier sehen Sie den relevanten Speicherauszug nach der zweiten Zeile:

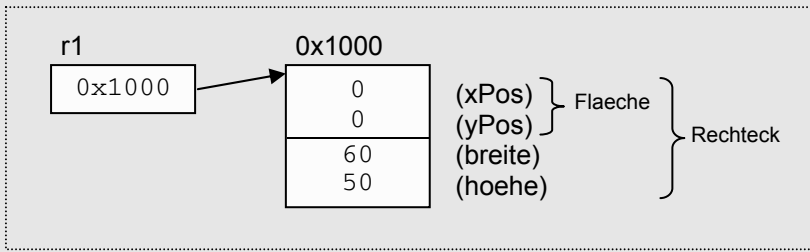


Zur Wiederholung: Der reservierte Speicher von `s` ist nur halb so groß (2 Byte) wie der von `i` (4 Byte). Der Wert 5 passt jedoch problemlos sowohl in `s` als auch in `i` hinein. Verändern wir jetzt den Wert von `i` oder `s`, geschieht dies natürlich jeweils völlig unabhängig voneinander.

Betrachten wir nun einen neuen Codeabschnitt mit der Deklaration von Objekten:

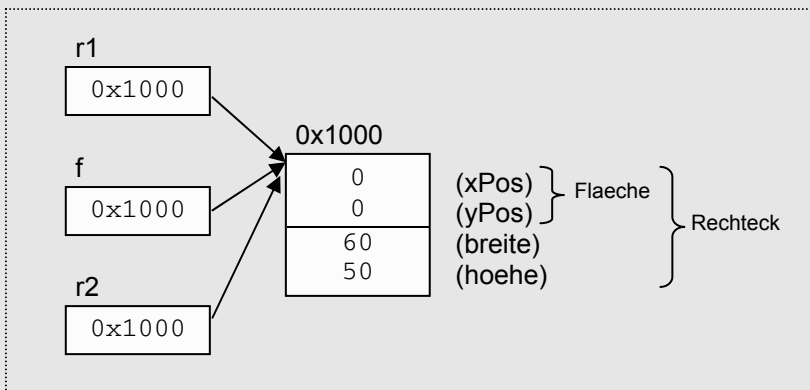
```
Rechteck r1 = new Rechteck(0,0,30,50);  
Flaeche f = r1;  
Rechteck r2 = (Rechteck) f;
```

Was nach der ersten Zeile in dem Speicher geschieht, dürfte klar sein. Wir hatten dies bereits weiter oben diskutiert. Mittels `new Rechteck` wird ein neues Objekt des Typs `Rechteck` angelegt. `r1` selbst ist ein Zeiger, der auf dieses Objekt verweist.



Der Querbalken in dem Rechteck-Objekt veranschaulicht die Trennung zwischen den Attributen, die in der Klasse `Flaeche` definiert sind (oben), und denen, die sich in der Klasse `Rechteck` befinden (unten). Ein Objekt des Typs `Flaeche` würde lediglich aus der oberen Hälfte bestehen, ein `Rechteck` wie in unserem Fall besteht aus der Gesamtheit der Attribute aus `Flaeche` und `Rechteck` – schließlich erbt ein `Rechteck` von `Flaeche`.

Durch die nächsten beiden Zeilen in dem Code entstehen keine neuen Objekte (hier steht weder ein `new`, noch wird an irgendeiner Stelle ein Konstruktor aufgerufen). Die Änderungen im Arbeitsspeicher führen zu folgendem Abbild:



Als Ergebnis erhalten wir drei Zeiger auf ein und dasselbe Objekt; mit dem Unterschied, dass wir mittels `r1` und `r2` Zugriff auf alle Methoden und Attribute der beiden Klassen `Flaeche` und `Rechteck` haben, mit dem `f`-Zeiger hingegen lediglich Komponenten der `Flaeche`-Klasse sehen. Oder anders ausgedrückt: Für `f` besteht das Objekt nur aus der oberen Hälfte des Objekts mit den Attributen `xPos` und `yPos`; durch `r1` und `r2` kann das gesamte Objekt manipuliert werden.

Wie eingangs bereits erwähnt, bedeutet *to cast s.o.* wörtlich übersetzt *jemandem eine Rolle geben*. Somit ist der Begriff des Castens bei abstrakten Typen viel treffender als bei elementaren Typen. Bei abstrakten Typen erzeugen wir ein Objekt und casten dieses auf unterschiedliche Typen. Das Objekt zeigt sich mit unterschiedlichen Gesichtern, aber das Originalobjekt bleibt immer das gleiche. Wir legen z.B. ein `Rechteck` an, casten dieses nach `Flaeche` und können es wieder zurückcasten, da ja das eigentliche Objekt ein `Rechteck` geblieben ist.

Bei elementaren Typen hingegen verhält es sich anders. Wenn wir hier casten, schlüpft eine Instanz nicht nur in eine bestimmte Rolle; vielmehr soll eine zweite Instanz geschaffen werden, d.h., es wird versucht, die Daten entsprechend des neuen Typs zu transformieren und das Resultat dieser Transformation in die Zielinstanz zu kopieren. Schließlich entstehen zwei Instanzen, die völlig unabhängig voneinander sind. Wir haben beispielsweise ein `int` mit einer sehr großen Zahl und casten dieses nun in ein `short`, woraufhin die Zahl abgeschnitten und das Überbleibsel in das `short` geschrieben wird. Wollen Sie dieses `short` anschließend wieder in ein `int` zurückcasten, wird die ursprüngliche, sehr große Zahl allerdings nicht wieder entstehen. Stattdessen wird die „abgeschnittene“ Zahl einfach in ein `int` geschrieben (unverändert, denn sie hat darin ja Platz genug).

Es handelt sich also beim Casten abstrakter Typen um das Annehmen einer Rolle, wobei die ursprüngliche Identität erhalten bleibt. Das Casten elementarer Typen stellt eher eine unwiderrufbare Transformation dar. Demnach könnte man z.B. Tom Hanks als einen abstrakten Typen bezeichnen, da er schon in viele sehr unterschied-

liche Rollen geschlüpft ist. Atze Schröder wäre, um der Analogie zu folgen, ein elementarer Typ, da er einmal eine Rolle angenommen und sie seither nie wieder gewechselt hat.

Kommen wir nun zu einem weiteren wichtigen Thema: dem *Polymorphismus*. Schauen wir uns dieses hilfreiche Konzept einmal näher an:

Die folgende Zeile

```
Flaeche f = new Rechteck(0, 0, 30, 50);
```

zeigt eine gültige Anweisung. Wir legen ein neues Objekt des Typs `Rechteck` an und merken uns mit `f` eine Referenz auf den allgemeineren `Flaeche`-Teil des Rechtecks. Damit können wir auf sämtliche Methoden und Attribute der Klasse `Flaeche` und der darüber liegenden Klasse `Object` zugreifen, sofern deren Sichtbarkeit (`private`, `protected` etc.) nicht eingeschränkt ist. Auf Methoden, die ausschließlich in der `Rechteck`-Klasse vorhanden sind (z.B. `getHoehe()`) lässt der Compiler keinen Zugriff zu. Die `Flaeche` könnte schließlich irgendeine `Flaeche` sein (z.B. ein `Kreis`), und nicht jede beliebige `Flaeche` hat auch eine `getHoehe()`-Methode.

Was geschieht aber, wenn wir `paint()` aufrufen? Was ist an `paint()` so außergewöhnlich? `paint()` ist in der Klasse `Flaeche` *und* in der Klasse `Rechteck` definiert.

```
f.paint(); // Welche paint() Methode wird aufgerufen?
```

Welche Methodenimplementierung wird hier wohl zum Tragen kommen – die der Klasse `Flaeche` oder die der Klasse `Rechteck`?

Alternative 1

```
public class Flaeche {  
  
    ...  
  
    public void paint() {  
        System.out.println("XXX");  
    }  
}
```

Alternative 2

```
public class Rechteck  
    extends Flaeche {  
  
    ...  
  
    public void paint() {  
        System.out.println("-----");  
        System.out.println("|       |");  
        System.out.println("-----");  
    }  
}
```

Am besten probieren Sie es selbst einmal aus.

Richtig ist Alternative 2. Die `paint()`-Methode der Klasse `Rechteck` wird aufgerufen. Das ist allerdings nicht selbstverständlich, da `f` dem Typ `Flaeche` angehört, aber die `paint()`-Methode von `Rechteck` trotzdem ausgeführt wird! Grund für dieses Verhalten ist der Umstand, dass Java *Polymorphismus* für Methoden unterstützt, was bedeutet, dass *der Typ des Objekts zur Laufzeit über die aufgerufene Methode entscheidet*.

Für den Compiler gestaltet sich die Sachlage wie folgt: `f` ist als `Flaeche` deklariert. Auf `f` wird `paint()` angewendet. Demnach liegt für den Compiler nichts näher, als auf die Implementierung der `paint()`-Methode in der Klasse `Flaeche` zu verweisen. Der Compiler kann in der Regel gar nicht wissen, dass es sich bei der `Flaeche f` in dieser konkreten Situation tatsächlich um ein `Rechteck` handelt. Es ist sogar möglich, dass dieselbe Stelle in dem Code nochmals abgearbeitet wird und dann auf einen `Kreis` anstatt auf ein `Rechteck` verweist. Es ist nicht nur möglich, sondern auch sehr wahrscheinlich, dass der tatsächliche Typ variiert; warum sonst sollte man mit einer allgemeinen `Flaeche` hantieren, anstatt direkt mit einer `Rechteck`-Referenz?

Die *Bindung* der Methode `paint()` muss also zur Laufzeit erfolgen. Wir sprechen in diesem Zusammenhang von einer *dynamischen* bzw. *späten Bindung*. Im Gegensatz dazu geschieht eine sog. *statische* oder auch *frühe Methodenbindung* zur Übersetzungszeit.

Der Begriff *Polymorphismus* leitet sich aus dem Griechischen ab und bedeutet *Vielgestaltigkeit*. Unsere `Flaeche` kann Teil eines `Rechtecks`,

eines Kreises oder irgendeines anderen Objekts einer Unterklasse sein. Ein Aufruf einer Methode kann je nach Objekttyp unterschiedliche Implementierungen referenzieren. Damit zeigen sich uns *Flächen* mit unterschiedlichem Verhalten. Sie stellen sich quasi in unterschiedlichen Gestalten dar.

In Java wird Polymorphismus, wie bereits angemerkt, grundsätzlich unterstützt. Man benötigt dafür keine speziellen Schlüsselwörter. Eine gezielte Deaktivierung der späten Bindung ist daher nicht möglich und in den allermeisten Fällen auch nicht wünschenswert. C++ und C# nehmen standardmäßig eine frühe Bindung an. Späte Bindung wird aktiviert, indem dem betreffenden Methodenkopf das Schlüsselwort `virtual` angefügt wird.

Typischerweise wird Polymorphismus mittels sog. *Virtueller Methodentabellen* realisiert. Wie das funktioniert, sehen Sie in dem folgenden Exkurs.

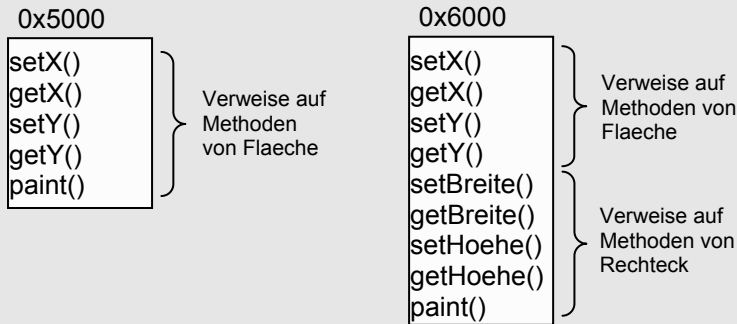
Virtuelle Methodentabellen (VMT)

Es ist keinesfalls selbstverständlich, dass Polymorphismus funktioniert. Noch einmal das Beispielszenario: Wir haben eine *Fläche* `f` und wenden `paint()` auf `f` an, d.h., in dem Sourcecode steht `f.paint()`. Das Nächstliegende wäre, dass der Compiler diesen Aufruf fest mit der Implementierung der `paint()`-Methode in der Klasse *Fläche* verdrahtet. Wir wollen, bzw. Java bietet uns an, dass diejenige `paint()`-Methode aufgerufen wird, auf deren Objekttyp wir verweisen. Zeigt also `f` z.B. tatsächlich auf ein Rechteck, soll die `paint()`-Methode des Rechtecks aufgerufen werden usw.

Unser Java-Compiler kann diese Aufgabe nicht lösen. Stattdessen wird die Methode zur Laufzeit abhängig von dem Objekttyp gebunden. Zu diesem Zweck werden *Virtuelle Methodentabellen* benötigt.

In dem Arbeitsspeicher befindet sich zur Laufzeit für jede Klasse eine Virtuelle Methodentabelle.

Im Folgenden sehen Sie die VMTs⁴ der Klassen `Flaeche` und `Rechteck`:



In den virtuellen Methodentabellen befinden sich die Einsprungsadressen zu den jeweiligen Methodenimplementierungen. Beachten Sie, dass die Adresse zu der `paint()`-Methode in der VMT der Klasse `Rechteck` auf die überschriebene `paint()`-Methode in der Klasse `Rechteck` verweist und nicht auf die geerbte `paint()`-Methode der Klasse `Flaeche`.

Bitte beachten Sie auch Folgendes: Jedes Objekt enthält einen zusätzlichen Zeiger auf die VMT der entsprechenden Klasse. Dieser Zeiger, der bisher nicht erwähnt wurde, weil er irrelevant war, spielt nun eine entscheidende Rolle. Legen wir ein `Rechteck` an, etwa wie folgt:

```
Rechteck r1 = new Rechteck(0,0,60,50);
```

sieht die `Rechteck`-Instanz in etwa folgendermaßen aus:

⁴ Die VMTs sind nicht vollständig. Sie dienen lediglich der Veranschaulichung. Beispielsweise fehlen die geerbten Methoden von `Object` sowie der Oberklassenzeiger `super`.

0x1000

0x6000	(Verweis auf die VMT von Rechteck)	}	Flaeche	}	Rechteck		
0	(xPos)						
0	(yPos)	}					
60	(breite)						
50	(hoehe)						

0x6000 ist die Adresse der VMT von Rechteck. Rufen wir nun `paint()` auf, wird die `paint()`-Methode in der Klasse Rechteck ausgeführt, wie erwartet. Casten wir nun aber `r1` auf `Flaeche`, so wie hier gezeigt

```
Flaeche f = r1;
```

führt dies dazu, dass wir von unserem Rechteck-Objekt nur noch die ersten drei Einträge sehen: den Verweis auf die VMT und die Attribute von `Flaeche`, nämlich `xPos` und `yPos`. Führen wir die Anweisung

```
f.paint();
```

aus, wird über das Objekt auf die VMT von Rechteck verwiesen, und wir rufen die `paint()`-Methode von Rechteck auf – nicht die `paint()`-Methode von `Flaeche`.

Ich möchte nochmals darauf hinweisen, dass es sich hierbei um eine sog. späte Bindung handelt. Zur Laufzeit wird entschieden, welche Methode ausgeführt wird. Würde unser Compiler die Methodenbindung vornehmen, würde also eine frühe Bindung erfolgen, würde er sehen, dass `f` als `Flaeche` deklariert ist und daher die `paint()`-Methode der Klasse `Flaeche` an dieser Stelle ausgeführt werden muss.

So vorteilhaft die späte Bindung auch sein mag, birgt sie dennoch auch – im Wesentlichen zwei – Nachteile. Zum einen bewirkt die späte Bindung durch die indirekte Adressierung der Methoden, dass unser Programm langsamer wird. Zum anderen ist mehr Speicherplatz erforderlich, da wir für jedes Objekt einen VMT-Zeiger benötigen. (Zumindest der letztgenannte Punkt ist allerdings eigentlich irrelevant, da uns der Speicherplatz nichts oder zumindest fast nichts kostet.)

Ich möchte in diesem Abschnitt gerne noch eine offizielle Begriffsdefinition anfügen, die ich weiter vorne in einem Nebensatz bereits kurz erwähnt hatte. Es handelt sich um den Begriff *Überschreiben*. In dem Exkurs zu der VMT ist bereits angesprochen worden, dass die `paint()`-Methode von `Rechteck` die `paint()`-Methode von `Flaeche` *überschreibt*.

Generell gilt: Wird in einer Unterklasse eine Methode der entsprechenden Oberklasse wiederholt definiert, *überschreibt* die Methode der Unterklasse die Methode der Oberklasse.

3.4 Weitere objektorientierte Konzepte in Java

3.4.1 Abstrakte Methoden und abstrakte Klassen

Im Grunde genommen ist es doch eigentlich recht unsinnig, eine Instanz des Typs `Flaeche` zu erzeugen. Was soll denn das überhaupt sein? Natürlich gibt es `Rechtecke`, und es gibt `Kreise`; aber ein allgemeines `Flaeche`-Objekt zu haben, ist wenig hilfreich.

Lassen Sie uns doch unsere `Flaeche`-Klasse einmal ein bisschen aufpeppen:

```
public abstract class Flaeche {

    private int xPos;
    private int yPos;
```

```

public Flaeche(int x, int y) {
    setX(x);
    setY(y);
}

public void setX(int x) {
    if (x >= 0) xPos = x;
}

public int getX() {
    return xPos;
}

public void setY(int y) {
    if (y >= 0) yPos = y;
}

public int getY() {
    return yPos;
}

public abstract void paint();
}

```

Viel geändert haben wir nun zwar nicht, strukturell hat sich unsere Klasse aber deutlich verbessert. Neu ist, dass unsere Klasse mit dem Java-Schlüsselwort `abstract` gekennzeichnet wurde. Zudem wurde die `paint()`-Methode ebenfalls als `abstract` qualifiziert, und die Implementierung von `paint()` wurde weggelassen. Übrig geblieben ist lediglich der Methodenkopf.

Eine Klasse, die als `abstract` ausgewiesen ist, ist nicht instanzierbar. Es kann also kein Objekt von einer solchen Klasse erzeugt werden. Somit haben wir genau das erreicht, was wir wollten! Konkrete `Flaeche`-Objekte sind unsinnig. Stattdessen dient diese Klasse dazu, als Oberklasse zu fungieren und dabei u. A. ihre Attribute und Methoden an abgeleitete Klassen bzw. Unterklassen zu vererben.

Darüber hinaus können abstrakte Klassen abstrakte Methoden, wie unsere neue `paint()`-Methode, deklarieren. Abstrakte Methoden haben keine Implementierung. Die Ausgabe von „XXX“ in `paint()` von `Flaeche` war ja ohnehin unpassend. Durch die Existenz einer abstrakten Methode werden Unterklassen gezwungen, einen entsprechenden Methodenrumpf

bereitzustellen. Unsere beiden Unterklassen `Rechteck` und `Kreis` erfüllen diese Vorgabe. Beide definieren eine Methode `paint()`. Andernfalls würde der Compiler eine Fehlermeldung auswerfen.

Dies ist aber nicht der einzige Grund dafür, warum wir überhaupt eine abstrakte `paint()`-Methode deklarieren. (Als disziplinierte Softwareentwickler hätten wir ohnehin nicht vergessen, in der Klasse `Rechteck` und der Klasse `Kreis` eine `paint()`-Methode zu deklarieren.) Die Deklaration erlaubt uns, die `paint()`-Methode auf eine(n) `Flaeche` (-Verweis) anzuwenden. Dank des Polymorphismus wird dadurch die `paint()`-Methode der jeweiligen Unterklasse aufgerufen.

Zu guter Letzt bleibt noch festzustellen, dass Java die Deklaration abstrakter Methoden natürlich nur in abstrakten Klassen erlaubt.

3.4.2 Innere Klassen

Nachdem wir nun eine `Rechteck`-Klasse, eine `Kreis`-Klasse und dazu noch eine abstrakte Klasse `Flaeche` definiert haben, wollen wir diese endlich auch praktisch nutzen: Wir wollen Rechtecke und Kreise zeichnen, und das nicht nur, indem wir mit Hilfe von `System.out.println()` primitive Zeichnungen von Rechtecken oder Kreisen auf der Konsole ausgeben. Vielmehr wollen wir jetzt ein richtiges grafisches Fenster erzeugen und dort geometrische Objekte maßstabsgetreu darstellen.

Was wir nun grundsätzlich benötigen, ist eine `main()`-Methode als Einsprungspunkt für unsere Anwendung, da wir eine richtige funktionierende Anwendung erstellen und nicht nur einzelne Klassen modellieren wollen. Zusätzlich ist ein Objekt erforderlich, das unser Fenster definiert.

Nachfolgend sehen Sie gleich die vollständige Implementierung, die uns noch fehlt. Bitte nicht erschrecken, wir klären noch alle Punkte im Detail. Verschaffen Sie sich zuerst einmal einen Überblick:

```
public class Zeichenprogramm extends Frame {    // 1
    private Flaeche flaeche;                  // 2
    class MyCanvas extends Canvas {           // 3
```



```

        public void paint(Graphics g) {
            if (flaeche != null) flaeche.paint(g);
        }
    }

    class MyWindowAdapter extends WindowAdapter{ // 4
        public void windowClosing(WindowEvent e) {
            System.exit(0);
        }
    }

    public Zeichenprogramm() { // 5
        setSize(360,320);
        add(new MyCanvas());
        addWindowListener(new MyWindowAdapter());
        setVisible(true);
    }

    public void setFlaeche(Flaeche flaeche) { // 6
        this.flaeche = flaeche;
    }

    public static void main(String[] args) { // 7

        Zeichenprogramm z = new Zeichenprogramm();
        Kreis k = new Kreis(60, 60, 40);
        z.setFlaeche(k);
    }
}

```

Wenn Sie bis jetzt alles wie vorgestellt implementiert haben, also die Klassen Rechteck, Kreis, Flaeche und Zeichenprogramm, und nun versuchen, die entsprechende Anwendung zu übersetzen, werden Sie zunächst einmal feststellen, dass es nicht funktioniert und der Java-Compiler Fehlermeldungen ausgibt.

Zwei Anpassungen sind erforderlich: Die Klasse Zeichenprogramm verwendet eine Reihe von Klassen, die wir nicht selbst programmiert haben. Im Einzelnen betroffen sind die Klassen: Canvas, Color, Frame, Graphics, WindowAdapter und WindowEvent. Alle diese Klassen benötigen wir, um unsere grafische Oberfläche zu realisieren. Sie werden von der Java-Klassenbibliothek zur Verfügung gestellt. Diese Klassen sind in Packages organisiert. Daraus folgt: Wollen wir diese

Klassen verwenden, sprechen wir sie entweder mit ihrem vollqualifizierten Namen an (also *Packagename.Klassenname*) oder geben sie per `import`-Anweisung bekannt, wodurch sie lediglich mit dem Klassennamen adressiert werden können. Unser erstes Problem kann mit Hilfe folgender `import`-Anweisungen gelöst werden:

```
import java.awt.Canvas;  
import java.awt.Color;  
import java.awt.Frame;  
import java.awt.Graphics;  
import java.awt.event.WindowAdapter;  
import java.awt.event.WindowEvent;
```

Falls Sie für die Java-Programmierung eine moderne Entwicklungsumgebung wie z.B. *Eclipse* verwenden, müssen Sie diese `import`-Anweisungen normalerweise nicht über die Tastatur eingeben, sondern können sie generieren lassen. In *eclipse* ist dies mittels des Tastenkürzels *Strg+Shift+O* oder in dem Menü unter *Source/Organize Imports* möglich.

Das zweite Problem tritt in der in Zeichenprogramm definierten (inneren) Klasse `MyCanvas` auf. Hier wird in der `paint()`-Methode versucht, `flaeche.paint(g)` aufzurufen. Dies ist aber nicht möglich, da unsere `paint()`-Methode in `Flaeche` keinen Parameter des Typs `Graphics` akzeptiert. Das müssen wir noch ändern.

`Graphics` ist eine vorgefertigte Klasse, mit der man Rechtecke, Kreise etc. zeichnen kann – genau das, was wir wollen!

Rüsten wir also unsere `paint()`-Methoden entsprechend um:

```
public abstract class Flaeche {  
  
    ...  
  
    public abstract void paint(Graphics g);  
}
```

Jetzt akzeptiert die `paint()`-Methode in `Flaeche` einen `Graphics`-Parameter. Super! Lassen wir nun aber den Compiler nochmals laufen, werden wir auf zwei neue Fehler hingewiesen. Unsere Klassen `Kreis` und `Rechteck` sind Unterklassen von `Flaeche`. Deshalb sind sie gezwungen, Implementierungen aller abstrakten Methoden von `Flaeche` zu liefern. Das tun sie aber momentan nicht. Noch haben sie keine `paint()`-Methode, die einen `Graphics`-Parameter akzeptiert. Wir müssen also zusätzlich unsere beiden `paint()`-Methoden in `Kreis` und `Rechteck` umrüsten, wie nachfolgend dargestellt:

Hier die Klasse `Kreis`:

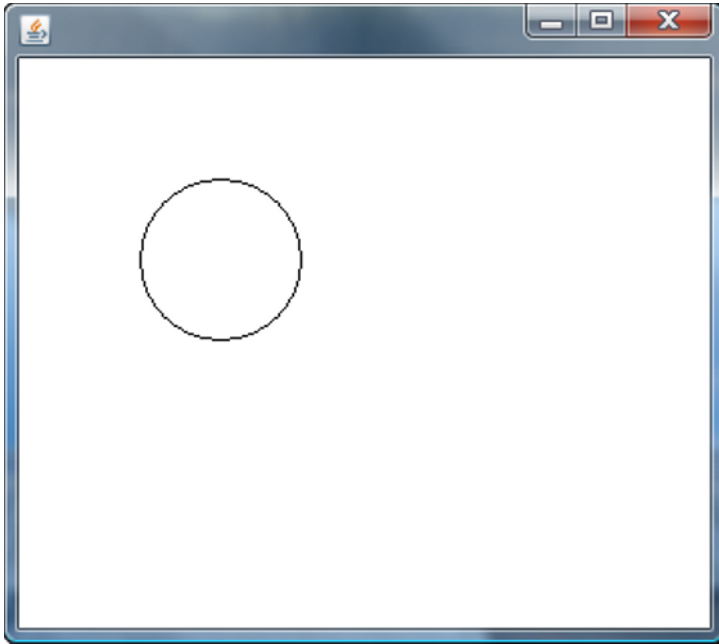
```
public class Kreis extends Flaeche {  
    ...  
    public void paint(Graphics g) {  
        g.drawOval(getX(), getY(), radius*2, radius*2);  
    }  
}
```

Und hier die Klasse `Rechteck`:

```
public class Rechteck extends Flaeche {  
    ...  
    public void paint(Graphics g) {  
        g.drawRect(getX(), getY(), breite, hoehe);  
    }  
}
```

Die Implementierungen der beiden `paint()`-Methoden haben sich entsprechend geändert. In `Kreis` benutzen wir die Methode `drawOval()`, um einen Kreis zu zeichnen und in `Rechteck` verwenden wir analog dazu `drawRect()`.

Somit haben wir alle erforderlichen Änderungen vorgenommen, damit unsere Anwendung funktioniert. Starten wir unser Zeichenprogramm erneut, erhalten wir folgende Ausgabe:



Betrachten wir nun die Klasse `Zeichenprogramm` im Detail. Sie ist abgeleitet von `Frame` (1). Durch die Ableitung von `Frame` ist eine Instanz von `Zeichenprogramm` ein Fenster. `Zeichenprogramm` selbst besitzt lediglich ein Attribut `flaeche` (2). Mit Hilfe der Methode `setFlaeche()` (6) kann dieses Attribut von außen gesetzt werden. Das `Flaeche`-Objekt, welches hier gesetzt wird, wird letztendlich in unserem Fenster auch gezeichnet.

Bei den Punkten (3) und (4) werden die Klassen `MyCanvas` und `MyWindowAdapter` definiert, und zwar innerhalb unserer Klasse `Zeichenprogramm`. Damit wären wir auch schon bei dem eigentlichen Thema dieses Abschnitts. Diese beiden Klassen sind sog. *Innere Klassen*. Innere Klassen können auf die `private`-Attribute und -Methoden der umliegenden äußeren Klasse zugreifen.

`MyCanvas` (3) ist abgeleitet von der Klasse `Canvas`, welche uns im Prinzip eine Zeichenfläche bietet. In `MyCanvas` überschreiben wir die `paint()`-Methode von `Canvas`. Die `paint()`-Methode wird aufgerufen, wann immer unser GUI-System es für erforderlich hält, den Inhalt der Zeichenfläche neu zu zeichnen. Wir delegieren im Falle des Falles an die

`paint()`-Methode unserer `Flaeche`-Klasse. Wie Sie sehen, greifen wir hier auf das `private`-Attribut der äußeren Klasse `Zeichenprogramm` zu. Wie bereits angemerkt, ist dies für eine innere Klasse kein Problem.

`MyWindowAdapter` (4) leitet sich ab von `WindowAdapter`. Durch das Überschreiben der `windowClosing()`-Methode wird die Anwendung durch Klicken auf das X rechts oben in dem Fenster mittels `System.exit(0)` beendet. Würden wir dies nicht tun, würde das Programm keine Reaktion auf das Klicken des Schließen-Buttons (X) zeigen.

Der Konstruktor der Klasse `Zeichenprogramm` (5) richtet das Anwendungsfenster ein. Zunächst definieren wir die Größe mit einer Breite von 360 und einer Höhe von 320 Pixel, erzeugen dann unser `Canvas` und fügen es als Komponente in unserem Fenster ein. Anschließend definieren wir einen `WindowListener`, der bewirkt, dass die Anwendung auf den Schließen-Button reagiert, und zu guter Letzt machen wir mit `setVisible(true)` unser Fenster sichtbar. Andernfalls wäre es zwar definiert, würde aber nicht angezeigt werden.

Innerhalb der Klasse `Zeichenprogramm` ist ebenfalls eine `main()`-Funktion definiert (7). Hier beginnt unser Programmablauf. Ein `Zeichenprogramm` wird instanziiert, wir definieren einen Kreis `k` und setzen diesen als `Flaeche`, die wir in `Zeichenprogramm` anzeigen wollen.

Wir können die Klasse `Zeichenprogramm` nun noch abändern wie folgt:

```
public class Zeichenprogramm extends Frame {

    private Flaeche flaeche;

    public Zeichenprogramm() {

        setSize(360,320);

        add(new Canvas() {
            public void paint(Graphics g) {
                // jetzt wird der Kreis rot!
                g.setColor(Color.RED);
            }
        });
    }
}
```

```
        if (flaeche != null) flaeche.paint(g);
    }
});

addWindowListener(new WindowAdapter() {
    public void windowClosing(WindowEvent e) {
        System.exit(0);
    }
});

setVisible(true);
}

public void setFlaeche(Flaeche flaeche) {
    this.flaeche = flaeche;
}

public static void main(String[] args) {
    Zeichenprogramm z = new Zeichenprogramm();
    Kreis k = new Kreis(60, 60, 40);
    z.setFlaeche(k);
}
}
```

Was wurde geändert? Die Inneren Klassen `MyCanvas` und `MyWindowAdapter` wurden zu sog. *Anonymen Klassen*. Anonyme Klassen sind Innere Klassen, die keinen expliziten Klassennamen besitzen. Das hat zur Folge, dass solche Klassen nur ein einziges Mal instanziiert werden können. In unserem Fall ist dies in jedem Fall angebracht, da die Klassen `Canvas` und `WindowAdapter` speziell für diesen Kontext definiert und nur hier verwendet werden.

Und noch etwas wurde geändert: Mit `g.setColor(Color.RED)` wird festgelegt, dass die `paint()`-Methode in `Kreis` nun einen roten statt einen standardmäßig schwarzen Kreis zeichnet. Abgesehen von persönlichen Farbvorlieben haben wir hier aus Sicht der Objektorientierung eine durchaus interessante Konstruktion: Wir bestimmen in der Klasse `Zeichenprogramm` die Farbe des Kreises. Die `Kreis`-Klasse zeichnet daraufhin – ohne etwas davon zu wissen – den Kreis in der entsprechenden Farbe, indem sie unser vorkonfiguriertes `Graphics`-Objekt verwendet.

3.4.3 Interfaces

Weiter oben haben wir schon einmal das Thema *Mehrfachvererbung* behandelt und festgestellt, dass es in Java keine Mehrfachvererbung gibt. Eine Klasse kann daher immer nur *eine* Oberklasse besitzen. Aber: Eine Klasse kann beliebig viele *Interfaces* implementieren.

Interfaces sind wie Klassen, in denen im Wesentlichen nur Methodenköpfe festgelegt sind, also keine Implementierungen. Interfaces besitzen zudem keine Attribute. Man kann auch sagen: Ein Interface ist wie eine abstrakte Klasse, die ausschließlich abstrakte Methoden besitzt.

Ein abstraktes Beispiel zu einem abstrakten Thema: Definieren wir zuerst ein Interface `I` wie folgt:

```
public interface I {  
    void a();  
    void b();  
}
```

Interfaces werden mit dem Schlüsselwort `interface` gekennzeichnet. Unser Interface `I` deklariert die Methoden `a()` und `b()`.

Es folgt eine Klasse `C`. Sie *implementiert* das Interface `I`. Man beachte, dass sich die Terminologie zwischen Klassen und Interfaces von der klassischen Oberklasse-Unterklasse-Beziehung unterscheidet. Bei einer Unterklasse sagt man, dass sie von der Oberklasse *erbt*, nämlich Attribute und Methoden. Demgegenüber *implementiert* eine Klasse ein Interface. Wir sprechen dabei nicht von Vererben, weil ein Interface nichts zu vererben hat. Es besitzt weder Attribute noch Methoden, sondern lediglich Methodendeklarationen. Statt etwas zu vererben, schreibt es einer Klasse vor, welche Methoden sie zu implementieren hat. Hier also die versprochene Klasse `C`:

```
public class C implements I {  
  
    public void a() {  
        // Implementierung von a()...  
    }  
}
```

```
public void b() {  
    // Implementierung von b()...  
}  
}
```

Während wir bei der Vererbung von Klassen das Schlüsselwort `extends` verwenden, kommt bei der Implementierung von Interfaces das Schlüsselwort `implements` zum Einsatz. Eine sinnvolle Implementierung von `a()` und `b()` wurde hier nicht vorgenommen, da diese bei abstrakten Beispielen ohnehin nicht möglich ist. Wichtig ist nur zu erkennen, dass eine Implementierung von `a()` und `b()` in jedem Fall erforderlich ist, weil das Interface `I` dazu verpflichtet.

Welchen Nutzen haben nun Interfaces, abgesehen davon, dass sie Klassen zur Implementierung ihrer Methoden zwingen? Auch wenn Klassen nichts von Interfaces erben, können sie diesbezüglich alle Vorteile des Polymorphismus in Anspruch nehmen. Definieren wir z.B. einen Array des Typs `I`. In diesen Array stellen wir Instanzen von `C`, `D`, `E` oder beliebige andere Instanzen, sofern die entsprechenden Klassen nur das Interface `I` implementieren. Auf `I`-Referenzen können wir nun die Methoden `a()` und `b()` anwenden, ohne dass wir zuvor auf den konkreten Typ der Klasse casten müssen. Tatsächlich muss uns dieser Typ nicht einmal bekannt sein.

Die Entwicklung von der Prozeduralen zur Objektorientierten Programmierung

Prozedurale und *Objektorientierte Programmierung* sind beides sog. *Programmierparadigmen*. Programmierparadigmen bezeichnen die einer Programmiersprache zugrunde liegende Prinzipien und definieren grundlegend die Art und Weise der Programmierung.

Programmiersprachen unterstützen – auf unterschiedlichen Ebenen – in der Regel mehrere Programmierparadigmen durch ihren Sprachschatz bzw. ihre Syntax. Man wird in bestimmten Sprachen unterstützt, bestimmten Programmierparadigmen Folge zu leisten. Diese zu umgehen ist zwar möglich, ist allerdings mit beträchtlichen Hürden verbunden.

Man unterscheidet in der Softwaretechnik zwischen der *Programmierung im Kleinen* und der *Programmierung im Großen*. Bei der Programmierung im Kleinen wird die Entwicklung einzelner Algorithmen fokussiert, d.h., man betrachtet, auf welche Art und Weise Anweisungen innerhalb von Funktionen angeordnet sind. Bei der Programmierung im Großen hingegen geht es um grob-granularere Gebilde. Im Mittelpunkt steht die Anordnung von Funktionen und globalen Daten in der Anwendung.

In dem Bereich der Programmierung im Kleinen unterstützt Java die sog. *Strukturierte Programmierung*, also die Anwendung von Sequenz, Verzweigung und Schleife als Kontrollstrukturen. Demgegenüber steht die unstrukturierte Programmierung mit der Verwendung des GOTO-Befehls (siehe Exkurs *Geschichte der Kontrollstrukturen*).

Bei der Programmierung im Großen vertritt Java die Objektorientierte Programmierung. Die hierzu konkurrierende Prozedurale Programmierung hingegen wird von Java gezielt nicht unterstützt.

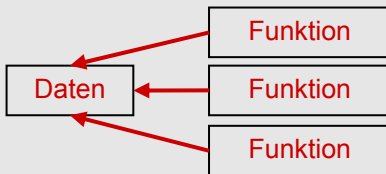
Das Paradigma der Objektorientierung entwickelte sich historisch gesehen vorwiegend aus den Problemen, die die Prozedurale Programmierung mit sich bringt. Bei der Prozeduralen Programmierung werden Daten, auf die mehr als eine Funktion zugreift, als globale Variablen gehalten, auf welche dadurch alle Funktionen in dem Programm zugreifen können.

In der Objektorientierten Programmierung werden Daten und die darauf operierenden Funktionen zu Einheiten, sog. Objekten, zusammengefasst. Die Funktionen eines Objekts steuern dabei den Zugriff auf ihre zugehörigen Daten. Klassenfremde Objekte haben i.d.R. keinen Zugriff auf diese Daten, sondern erhalten diesen indirekt über die entsprechenden Funktionen⁵.

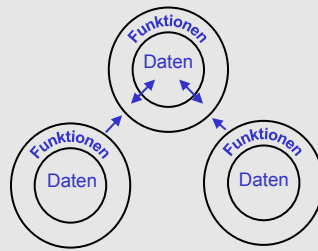
⁵ Die allgemeinen Bezeichnungen *Daten* und *Funktionen* sind hier bewusst anstelle der in der OOP üblichen Begriffen *Attribute* und *Methoden* gewählt, um eine bessere Vergleichbarkeit mit der Prozeduralen Programmierung zu ermöglichen.

In der OOP dienen die Funktionen einer Klasse dazu, die Konsistenz ihrer Daten zu wahren, d.h., sie stellen sicher, dass in den Variablen der Objekte nichts Unsinniges steht. In der Prozeduralen Programmierung ist eine solche Kapselung nicht explizit definiert. Dennoch muss selbstverständlich sichergestellt werden, dass sich die Funktionen eines Programms die Daten nicht gegenseitig kaputtschreiben, weil sie sie z.B. unterschiedlich interpretieren.

Prozedurale Programmierung



Objektorientierte Programmierung



Und nun folgt eine einfache Rechnung: In der Objektorientierten Programmierung muss der Programmierer die Funktionen einer Klasse koordinieren, sodass sie ihre Daten gleichartig behandeln. Nehmen wir an, es gäbe in einer Klasse maximal 20 Funktionen, die sich untereinander abstimmen müssten. Noch einmal: Andere Funktionen können nicht auf unsere Daten zugreifen!

In der Prozeduralen Programmierung – oder allgemeiner: ohne Datenkapselung – muss der Programmierer praktisch alle Funktionen eines Programms untereinander koordinieren, damit die Daten konsistent bleiben. Nehmen wir an, es handelt sich hierbei um etwa 1000 Funktionen.

Es ist offensichtlich, dass der Koordinierungsaufwand bei der OOP deutlich geringer ist. Zusammenfassend kann man sagen, dass das Programmieren durch die Entwicklung von der Prozeduralen zur Objektorientierten Programmierung einfacher wird, da die Daten durch (eine geringe Anzahl von) Funktionen gekapselt werden.

4 Erweiterte Konzepte in Java

Die folgenden Java-Konzepte sind gleich im doppelten Sinne *erweiterte* Konzepte. Zum einen sind sie nicht so grundlegend wie die bisherigen Konzepte, sondern etwas ungebräuchlicher – exotischer sozusagen. Zum anderen kann man sie als *erweitert* bezeichnen, da sie nicht von Anfang an zu dem Java-Sprachschatz gehört haben, sondern erst seit Java 5 zur Verfügung stehen.

4.1 Generics

Nehmen wir an, Sie möchten eine `Safe`-Klasse programmieren, deren Aufgabe es ist, ein Objekt eines beliebigen Typs zu speichern und das Objekt bei Bedarf wieder zurückzugeben. Das Objekt soll aber nur zurückgegeben werden, wenn einer entsprechenden `get`-Methode das gültige Passwort übergeben wird. Das Passwort ist sozusagen der Schlüssel zu unserem `Safe`-Objekt. Sie könnten das Problem folgendermaßen lösen:

```
public class Safe {  
  
    private Object secretObject;  
  
    public Safe(Object secret) {  
        secretObject = secret;  
    }  
  
    public Object getSecret(String password) {  
        if (password.equals("sesam"))  
            return secretObject;  
        else  
            return null;  
    }  
}
```

Unser `Safe` besitzt ein Attribut `secretObject`. Wir möchten darin ein Objekt eines beliebigen Typs speichern, z.B. ein Rechteck. Aus diesem Grund gehört dieses Attribut dem Typ `Object` an, weil `Object` die Oberklasse aller Java-Klassen ist und dadurch ein beliebiges Objekt in den `Safe` gelegt werden kann. Es gibt in der `Safe`-Klasse keine `setSecret()`-Methode, damit das gespeicherte Objekt nicht überschrieben werden kann. `secretObject` kann ausschließlich durch den Konstruktor gesetzt werden. Wir haben aber natürlich eine `getSecret()`-Methode, bei der ein Passwort übergeben werden muss. Ist es korrekt – wurde also *sesam* übergeben –, gibt die Methode das geheime Objekt zurück, andernfalls gibt sie `null` zurück.

Probieren wir unsere `Safe`-Klasse doch gleich einmal aus, indem wir probeweise ein Rechteck in einem `Safe`-Objekt verstauen:

```
Rechteck in = new Rechteck(10, 10, 50, 80);
Safe safe = new Safe(in);
```

Wir erzeugen ein neues Rechteck `in` und übergeben es an unseren `Safe`. Wollen wir später das Objekt wieder aus dem `Safe` herausholen, schreiben wir:

```
Rechteck out = (Rechteck)safe.getSecret("sesam");
```

Diese Vorgehensweise ist allerdings nicht optimal: Wollen wir nämlich das Rechteck herausholen, um es als solches weiter zu verarbeiten, müssen wir zunächst explizit casten, da der `return`-Typ ja `Object` ist. Problematisch ist dies, wenn einmal kein Rechteck in dem `Safe` eingeschlossen ist und wir deshalb eine `ClassCastException` erhalten. Wir können zwar casten, die Verantwortung dafür, ob das auch möglich ist, tragen wir bzw. i. A. der Programmierer. Der Compiler gewährt uns hier *keine Typsicherheit* mehr.

Die Typsicherheit kann in Java mit Hilfe des Konzepts *Generics* wieder hergestellt werden:

```

public class Safe<T> {

    private T secretObject;

    public Safe(T secret) {
        secretObject = secret;
    }

    public T getSecret(String password) {
        if (password.equals("sesam"))
            return secretObject;
        else
            return null;
    }
}

```

Wir parametrisieren die Klasse `Safe` durch einen *generischen Typ*, den wir hier `T` nennen. `T` steht für einen beliebigen Typ, der bei einer Instanzierung angegeben werden muss; etwa wie im Folgenden gezeigt:

```

Rechteck in = new Rechteck(10, 10, 50, 80);
Safe<Rechteck> safe = new Safe<Rechteck>(in);
...
// es ist kein Cast notwendig!
Rechteck out = safe.getSecret("sesam");

```

Beim Auslesen des geheimen Objekts ist kein Casten mehr erforderlich, da wir beim Erstellen des `safe`-Objekts den genauen Typ – hier `Rechteck` – festgelegt haben. Der Compiler bietet uns in diesem Kontext nun wieder Typsicherheit.

Generics sind vor allem für *Collections* sehr hilfreich. Collections sind, wie der Name schon sagt, Klassen für *Sammlungen* von Objekten. Man kann darin Beliebiges verstauen, wie beispielsweise Rechtecke oder Kreise oder Schuhe oder Pullover. Im Gegensatz zu gewöhnlichen Arrays sind sie nicht auf eine feste Länge beschränkt.

In der Standardklassenbibliothek steht uns z.B. die parametrisierbare Klasse `ArrayList` zur Verfügung. Für diese Klasse habe ich eine wunderbare Anwendung: Erstellen wir uns doch einmal eine Klasse `Gruppe`,

in der wir eine Gruppe von Flaechen verstauen können. Die Gruppe ist auch von der Klasse Flaechе abgeleitet. Damit *ist* eine Gruppe auch eine Flaechе – eine aggregierte Flaechе sozusagen.

Hier ein erster Entwurf der Klasse:

```
public class Gruppe extends Flaechе {  
  
    private ArrayList<Flaechе> flaechenListe;    // 1  
  
    public Gruppe(int x, int y) {  
        super(x, y);  
        flaechenListe = new ArrayList<Flaechе>(); // 2  
    }  
  
    public void add(Flaechе flaechе) {           // 3  
        flaechenListe.add(f);  
    }  
  
    public void remove(Flaechе f) {              // 4  
        flaechenListe.remove(f);  
    }  
  
    public void paint(Graphics g) {              // 5  
        // todo, Flaechen der Gruppe zeichnen  
    }  
}
```

Gruppe besitzt das Attribut `flaechenListe` (1) des Typs `ArrayList<Flaechе>`. Diese Collection ist demnach nur in der Lage, Objekte des Typs `Flaechе` (bzw. davon abgeleiteter Typen) aufzubewahren.

In dem Konstruktor wird `flaechenListe` initialisiert. Mit der Methode `add()` (3) kann eine `Flaechе` der `flaechenListe` hinzugefügt werden, mit `remove()` (4) kann sie aus der Liste wieder entfernt werden.

Wir sind dazu gezwungen, eine `paint()`-Methode (5) zu schreiben, da Gruppe von `Flaechе` abgeleitet ist und `paint()` in `Flaechе` abstrakt deklariert ist. Eine entsprechende Implementierung steht aber noch aus. Sie erfolgt in dem nächsten Abschnitt.

Collections (ArrayList und HashMap)

Die Java-Klassenbibliothek stellt in dem Package `java.util` u.a. auch sog. Collection-Klassen zur Verfügung. Collections dienen dazu, gleichartige Objekte aufzubewahren und wiederzufinden. Die Anzahl der Elemente, die sie aufbewahren können, ist nicht fest vorgegeben, wie das bei einfachen Arrays der Fall ist. Stattdessen können sie praktisch beliebig viele Elemente aufnehmen. Seit Java 5 unterstützen diese Klassen das Konzept der Generics und gewähren somit Typsicherheit beim Umgang mit den zu verwaltenden Objekten (siehe 4.1 Generics, S. 133).

Die Klassenbibliothek unterscheidet dabei primär zwischen Listen (`List`), Mengen (`Set`) und Zuordnungen (`Map`). Listen bewahren ihre Elemente geordnet auf und erlauben auch Duplikate. Mengen hingegen sind nicht notwendigerweise geordnet und repräsentieren Sammlungen unterschiedlicher Elemente. Zuordnungen schließlich sind Sammlungen von Schlüssel-Werte-Paaren (bzw. Key-Value-Paaren). Dabei ist jedem Schlüssel maximal ein Werteobjekt zugeordnet. Schlüssel sind in einer Map immer eindeutig.

Auf Mengen werden wir in diesem Abschnitt nicht näher eingehen. Ein Beispiel für Listen haben wir mit der Klasse `ArrayList` bereits in dem vorangegangenen Abschnitt betrachtet. Daher wird auf ein weiteres Beispiel verzichtet. Zur Ergänzung finden Sie in der folgenden Tabelle ausgewählte Methoden der Klasse `ArrayList`:

<code>boolean add(E e)</code>	Hängt das Element <code>e</code> am Ende der Liste an.
<code>void add(int index, E e)</code>	Fügt das Element <code>e</code> an einer bestimmten Position ein.
<code>void clear()</code>	Entfernt alle Elemente aus der Liste.
<code>Object clone()</code>	Gibt eine Kopie der Instanz zurück.
<code>boolean contains(Object o)</code>	Prüft, ob ein bestimmtes Element in der Liste enthalten ist.
<code>E get(int index)</code>	Gibt das Element an einer bestimmten Position zurück.

<code>int indexOf(Object o)</code>	Gibt den Index eines Elements zurück. Falls <code>o</code> mehrmals in der Liste enthalten ist, wird der erste Index zurückgegeben. Falls <code>o</code> nicht in der Liste enthalten ist, wird -1 zurückgegeben.
<code>E remove(int index)</code>	Entfernt ein Element an einer bestimmten Position.
<code>boolean remove(Object o)</code>	Entfernt ein gegebenes Element aus der Liste. Falls <code>o</code> mehrmals in der Liste enthalten ist, wird nur die erste Instanz gelöscht. Falls <code>o</code> nicht in der Liste enthalten ist, wird <code>false</code> zurückgegeben, andernfalls <code>true</code> .
<code>E set(int index, E e)</code>	Ersetzt ein Element an einer bestimmten Position durch ein neues Element <code>e</code> . Gibt das alte Element zurück.
<code>int size()</code>	Gibt die Anzahl der Listenelemente zurück.

Kommen wir zu den Zuordnungen. Sie können Maps verwenden, wenn Sie über einen Schlüssel auf ein Objekt zugreifen möchten. Eine *manuelle* Map stellt gewissermaßen jedes Telefonbuch dar. Sie können schnell über einen Namen (Key) auf eine Telefonnummer und teilweise auch auf die Adresse (Value) schließen, weil die Namen (also die Schlüssel) sortiert sind. Eine sortierte Liste würde auch automatisiert, also mit Hilfe eines Computerprogramms, eine schnelle Suche erlauben und zwar mittels der sog. *Bisektion*. Man nimmt in einer sortierten Liste den mittleren Eintrag und vergleicht ihn mit dem gesuchten Eintrag. Ist der gesuchte Eintrag kleiner, sucht man in der ersten Hälfte der Liste weiter, ist er größer, sucht man in der zweiten Hälfte weiter, und ist der Schlüssel der gesuchte, bricht man die Suche erfolgreich ab. Solange der Schlüssel nicht gefunden ist, fährt man mit der Suche in der jeweiligen Hälfte entsprechend fort. Man kann auf diese Weise durch wiederholtes Halbieren der Liste sehr schnell einen Eintrag finden. Bei 1000 Einträgen sind nur maximal zehn Zugriffe nötig, bei einer Million Einträgen nur 20 Zugriffe und bei einer Milliarde Einträgen nur maximal 30 Zugriffe. Genau genommen sind es maximal $\log_2(n)$ Zugriffe, wobei n für die Anzahl der Einträge steht. Voraussetzung für das schnelle Auffinden ist wohlgemerkt, dass die Schlüssel sortiert vorliegen.

Bitte beachten Sie, dass in einem richtigen Telefonbuch in einer Stadt Namen durchaus mehrmals vorkommen können, während Java-Maps einen eindeutigen Schlüssel benötigen. Insofern hinkt das Beispiel ein bisschen.

Anhand der Klasse `HashMap` möchte ich Ihnen nun eine konkrete Map demonstrieren. Die Klasse `HashMap` realisiert *nicht* das Bisektionsverfahren zur Suche von Einträgen anhand eines Schlüssels, sondern implementiert stattdessen eine sog. *Hashtabelle*. Dabei müssen die Schlüssel nicht sortiert vorliegen. Dennoch können Einträge in der Regel noch schneller gefunden werden als bei dem Bisektionsverfahren! Möglich ist dies, weil die Position des Eintrags mittels Schlüssel *berechnet* wird.

Betrachten wir im Folgenden ein Beispiel zu `HashMap`:

```
public static void main(String[] args) {

    HashMap<String, Kreis> map
        = new HashMap<String, Kreis>();

    map.put("A", new Kreis(0, 0, 10));
    map.put("B", new Kreis(0, 0, 20));
    map.put("C", new Kreis(0, 0, 30));

    System.out.println("B mit dem Radius " +
                       map.get("B").getRadius() +
                       " wird jetzt gleich gelöscht!");
    map.remove("B");
    System.out.println(map.get("B"));
}
```

Während für die `ArrayList` ein generischer Typ ausreichend war, besitzt die Klasse `HashMap` gleich zwei davon – einen für Key und einen für Value. Wir wollen in der Beispiel-`HashMap` die altbekannten Kreise verstauen und anhand einer Zeichenkette ansprechen. Wir geben den Kreisen also die Namen *A*, *B* und *C*, schieben die Kreise mittels der `put()`-Methode in die `HashMap` und holen sie mit `get()` wieder heraus. Mit Hilfe der Methode `remove()`

können wir Einträge löschen. Versuchen wir, auf nichtexistente Einträge zuzugreifen, gibt uns die `get()`-Methode eine `null`-Referenz zurück. Das obige Programm erzeugt demnach folgende Ausgabe:

```
B mit dem Radius 20 wird jetzt gleich gelöscht!  
null
```

Was bedeutet nun: Die Position des Eintrags wird *berechnet*? Die `Key`-Klasse implementiert eine Methode `hashCode()`. Diese gibt einen `int`-Wert zurück. *Gleiche* Instanzen müssen denselben `hashCode()` zurückgeben, unterschiedliche Instanzen sollen möglichst einen unterschiedlichen Hashcode erzeugen, können notfalls aber auch den gleichen Hashcode generieren – das lässt sich leider nicht immer vermeiden.

Ob zwei Instanzen *gleich* sind, bestimmt die `equals()`-Methode. Sie wird ebenfalls von der Schlüssel-Klasse implementiert.

Unsere `HashMap` besitzt einen Array des Typs `Entry`, dessen Elemente auf `Value`-Objekte verweisen. `Entry` ist eine innere Klasse von `HashMap`. Wird ein `Value`-Objekt in die `HashMap` eingetragen, wird der Hashcode des Keys zunächst modifiziert, sodass sein Wert unter dem der Länge des internen Arrays liegt. Dadurch ist der Index in diesem Array bestimmt, und dort wird der neue Eintrag dann gespeichert. Kommt es zu Überschneidungen, weil unter diesem Index bereits ein Eintrag gespeichert ist, wird dieser alte Eintrag durch den neuen Eintrag in dem Array ersetzt. Der neue Eintrag verweist nun auf den alten Eintrag, der also nicht verloren geht. Befindet sich unter diesem Index bereits ein *gleicher* Eintrag (die Gleichheit wird mit `equals()` geprüft), wird der alte Eintrag ersetzt.

Da der Index während des Hinzufügens von Einträgen berechnet wird, kann die Berechnung sehr schnell erfolgen. Selbst Überschneidungen führen kaum zu Verzögerungen. Das Eintragen erfolgt unabhängig von der Anzahl der Elemente, die sich bereits in der `HashMap` befinden.

Beim Auslesen von Einträgen anhand des Schlüssels wird dessen Position analog berechnet. Allerdings wird bei Überschneidungen zuerst der erste Eintrag auf Gleichheit mit dem gesuchten Schlüssel geprüft (mit `equals()`); bei Ungleichheit wird der mit dem Eintrag verkettete Eintrag geprüft usw. Treten Überschneidungen auf, muss beim Auslesen eine sog. *lineare Liste* durchlaufen werden. Kommt es zu vielen Überschneidungen, wird das Auslesen dadurch verlangsamt. Entsprechendes gilt für den Löschvorgang.

Um zu vermeiden, dass der interne `Entry`-Array der `HashMap` zu voll wird und dadurch leicht Überschneidungen entstehen können, wird die `HashMap` nur bis zu dem sog. `LoadFactor` gefüllt. Dieser besitzt standardmäßig den Wert 0.75. Ist also der `Entry`-Array zu 75 Prozent gefüllt, werden die Einträge in einen größeren `Entry`-Array umkopiert. Die Größe des `Entry`-Arrays wird dabei immer verdoppelt, so dass wieder ausreichend Platz in der `HashMap` vorhanden ist.

Die beiden Methoden `hashCode()` und `equals()`, die für `HashMap`-Schlüssel erforderlich sind, besitzen eine Standardimplementierung in der Klasse `Object`. Der `hashCode()` ist dabei die Adresse der Instanz, `equals()` vergleicht die Adressen. Zwei unterschiedliche Instanzen mit gleichen Attributwerten gelten demzufolge als unterschiedliche Einträge! Hat man eine andere Vorstellung von *Gleichheit*, muss man die beiden Methoden überschreiben. Achten Sie darauf, dass – wie bereits angemerkt – gleiche Instanzen auch dieselben Hashcodes erzeugen müssen, da Sie andernfalls Einträge in der `HashMap` möglicherweise nicht mehr wiederfinden! Üblicherweise sollten dieselben Größen in die Ermittlung des Hashcodes und in die Prüfung der Gleichheit einfließen.

Einige ausgewählte Methoden der Klasse `HashMap` sehen Sie hier

<code>HashMap(int initialCapacity, float loadFactor)</code>	Erzeugt eine <code>HashMap</code> mit einer definierten Ausgangskapazität und einem definierten Ladefaktor.
<code>HashMap()</code>	Erzeugt eine <code>HashMap</code> mit einer Kapazität von 16 und einem Ladefaktor von 0.75.

<code>void clear()</code>	Entfernt alle Einträge aus der Map.
<code>Object clone()</code>	Gibt eine Kopie der Instanz zurück.
<code>boolean containsKey(Object key)</code>	Prüft, ob ein bestimmter Schlüssel in der Map enthalten ist.
<code>boolean containsValue(Object value)</code>	Prüft, ob ein bestimmter Wert in der Map enthalten ist.
<code>V get(Object key)</code>	Gibt den Wert zu einem bestimmten Schlüssel zurück.
<code>V put(K key, V value)</code>	Setzt ein Schlüssel-Wert-Paar. Gibt den bisherigen Wert zu diesem Schlüssel zurück. Falls der Schlüssel noch nicht gesetzt war, wird <code>null</code> zurückgegeben.
<code>V remove(Object key)</code>	Entfernt ein Element mit einem bestimmten Schlüssel.
<code>int size()</code>	Gibt die Anzahl der Einträge zurück.

Weitere Informationen zu Collections finden Sie in der Dokumentation der Java-Klassenbibliothek. Ein Blick darauf lohnt sich!

4.2 Erweiterte for-Schleife

Seit Java 5 steht eine erweiterte for-Schleife zur Verfügung, mit der wir Elemente von Collections durchlaufen können. So lassen sich in `paint()` alle Kinder der Gruppe beauftragen, wiederum ihre `paint()`-Methode anzuwenden:

```
public void paint(Graphics g) {
    for (Flaeche f : flaechenListe)
        f.paint(g);
}
```

Hier wird `flaechenListe` von vorne bis hinten durchlaufen; bei jedem Schleifendurchlauf wird in `f` das aktuelle Listenelement geschrieben.

Etwas haben wir aber bislang noch vernachlässigt. Unsere Gruppe besitzt eine Position, bestimmt durch `xPos` und `yPos`. Beide Attribute erbt sie von ihrer Oberklasse. Die Elemente der Gruppe sollten relativ zu dieser Position gezeichnet werden.

Wir definieren beispielsweise eine Gruppe `g1` mit den Koordinaten (10/10) und ein Rechteck mit den Koordinaten (50/50). Dieses Rechteck fügen wir der Gruppe hinzu. Wird nun die `paint()`-Methode von `Rechteck` aufgerufen, sollte das Rechteck auf Position (60/60) gezeichnet werden. Die Koordinaten des Rechtecks sind damit relativ zu den Koordinaten der umschließenden Gruppe.

Das klingt schwieriger, als es ist, da die Klasse `Graphics` uns hierbei tatkräftige Unterstützung bietet. Dazu muss die `paint()`-Methode der Gruppe lediglich folgendermaßen angepasst werden:

```
public void paint(Graphics g) {
    g.translate(getX(), getY());
    for (Flaeche f : flaechenListe) f.paint(g);
    g.translate(-getX(), -getY());
}
```

Wir manipulieren mittels `translate()` auf `g` den Ursprungspunkt. Dieses manipulierte `g` wird dann an `Flaeche` übergeben. Da `g` zum Zeichnen eines Rechtecks oder eines Kreises verwendet wird, erfolgt dies nun relativ zur Gruppenposition. Nachdem alle Elemente der Gruppe gezeichnet sind, machen wir die Ursprungsverschiebung wieder rückgängig.

4.3 Variable Anzahl von Methodenparametern

Betrachten wir die `add()`-Methode der Klasse `Gruppe`. Ihr kann nach und nach jeweils eine `Flaeche` übergeben werden. Praktisch wäre es, wenn wir der Gruppe mehrere `Flaeche`-Objekte gleichzeitig hinzufügen könnten. Es gibt hierfür die folgenden beiden Möglichkeiten: Wir können zum einen einen Array von `Flaeche`-Objekten übergeben. Diesen müssten wir aber zunächst einmal anlegen, ihn nach und nach befüllen und anschließend an eine entsprechend modifizierte `add()`-

Methode übergeben. Syntaktisch gesehen erscheint dies nicht wirklich vorteilhafter als einfach mehrmals die bisherige `add()`-Methode aufzurufen.

Seit Java 5 gibt es aber noch eine zweite, elegantere Möglichkeit. Wir können unsere `add()`-Methode so deklarieren, dass sie eine variable Anzahl durch Kommata getrennter Parameter zulässt. Der Aufruf sähe dann in etwa aus wie in dem folgenden Beispiel:

```
Rechteck r = new Rechteck(0,0,190,100);
Kreis k1 = new Kreis(10,10,40);
Kreis k2 = new Kreis(10,100,40);

Gruppe g = new Gruppe(50,50);
g.add(r, k1, k2);
```

Wir definieren ein Rechteck, zwei Kreise und eine Gruppe und übergeben schließlich das Rechteck und die beiden Kreise durch einen einzelnen Methodenaufruf an die Gruppe. Zu diesem Zweck muss die `add()`-Methode auf folgende Implementierung abgeändert werden:

```
public void add(Flaeche... flaechen) {
    for (Flaeche f : flaechen)
        flaechenListe.add(f);
}
```

Die drei Punkte („...“) hinter dem Parametertyp erlauben uns, eine variable Anzahl von `Flaechen` an `add()` zu übergeben. Innerhalb von `add()` ist `flaechen` wie ein normaler Array zu behandeln. Diesen können wir mit unserer erweiterten `for`-Schleife durchlaufen und sukzessive die `flaechenListe` befüllen.

Ein derartiger Parameter kann übrigens auch mit ganz normalen Parametern kombiniert werden, muss dann aber immer der letzte in der Parameterliste sein.

5 Design Patterns

Bitte verstehen Sie dieses Kapitel nicht als Randnotiz getreu dem Motto: Ist ja schon das letzte Kapitel und kann daher nicht so wichtig sein. Verstehen Sie es vielmehr als Tor zu neuen Welten (Sie wissen schon ... so wie bei *Stargate* ...).

Zurück zu unserem Zeichenprogramm. Durch die neue Klasse Gruppe haben wir nun viel mehr Gestaltungsspielraum beim Zeichnen. Bisher konnten wir lediglich eine einzige Fläche in unserem Zeichenprogramm unterbringen – entweder Rechteck oder Kreis. Eigentlich hat sich daran nichts geändert; geben wir aber als Fläche eine Gruppe an, kann diese Gruppe wiederum Sub-Flächen besitzen, unter denen sich wiederum eine Gruppe befinden kann, die weitere Flächen beinhaltet usw.

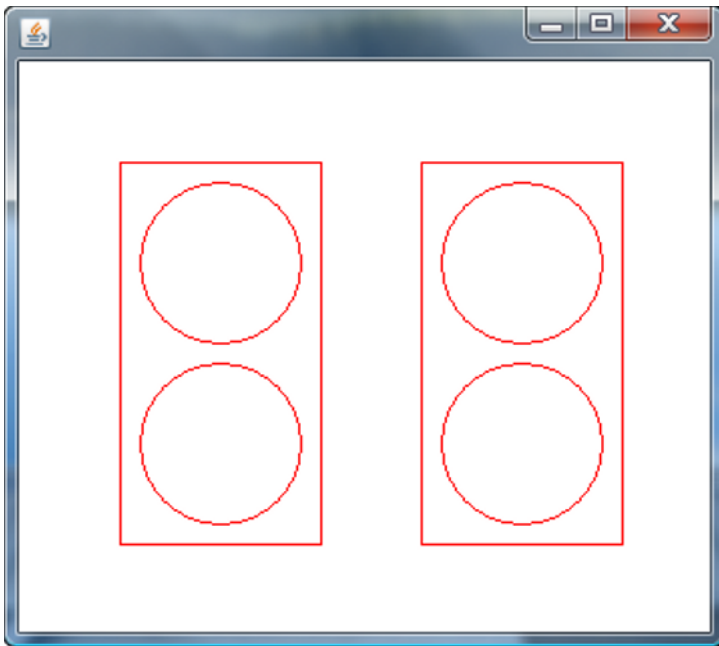
Mit unseren ganz neuen Möglichkeiten wollen wir nun etwas zeichnen und ändern dazu die `main()`-Funktion in der Klasse Zeichenprogramm folgendermaßen ab:

```
public static void main(String[] args) {  
  
    Zeichenprogramm z = new Zeichenprogramm();  
  
    Gruppe root = new Gruppe(0,0);  
  
    Rechteck r = new Rechteck(0,0,100,190);  
    Kreis k1 = new Kreis(10,10,40);  
    Kreis k2 = new Kreis(10,100,40);  
  
    Gruppe g1 = new Gruppe(50,50);  
    g1.add(r, k1, k2);  
}
```

```
Gruppe g2 = new Gruppe(200,50);  
g2.add(r, k1, k2);  
root.add (g1, g2);  
z.setFlaeche(root);  
}
```

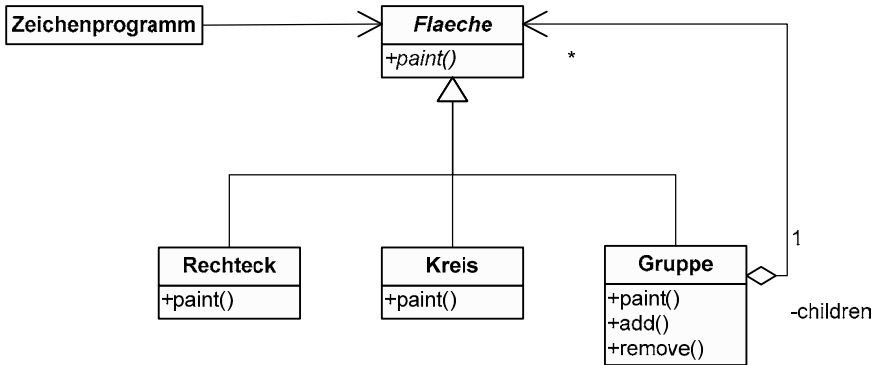
Auf Position (0/0) ist eine Gruppe *root* definiert. In dieser Gruppe befinden sich eine Gruppe *g1* mit den Koordinaten (50/50) und (daneben) eine Gruppe *g2* auf (200, 50). Beide Gruppen beinhalten ein Rechteck *r* und zwei Kreise *k1* und *k2*, wobei anzumerken ist, dass es diese drei Objekte nur jeweils einmal gibt, beide Gruppen aber je eine Referenz auf die Objekte gespeichert haben. In *main()* wird die *root*-Gruppe schließlich in Zeichenprogramm *z* als *Flaeche* gesetzt.

Das visuelle Ergebnis dieser Komposition sieht aus wie folgt:



(Für den Fall, dass Sie nicht umgehend erkennen können, was mein Kunstwerk darzustellen versucht: Es handelt sich um zwei Lautsprecherboxen!)

Betrachten Sie nun unsere Klassenstruktur, die es erlaubt derartige Hierarchien von *Flaechen* zu entwerfen:



Das vorliegende UML-Klassendiagramm ist nicht vollständig. Es zeigt keine Attribute und nur die wesentlichen Methoden. Die Klasse *Zeichenprogramm* referenziert eine *Flaechen*-Instanz, also konkret entweder ein *Rechteck* oder einen *Kreis* oder eine *Gruppe*. *Gruppe* selbst kann wiederum beliebig viele *Flaechen*-Instanzen besitzen. Es entsteht eine sog. *Baumstruktur*.

Möchte *Zeichenprogramm* ihre *Flaechen* zeichnen, ruft sie ihre *paint()*-Methode auf. Ist dieses Objekt eine elementare *Flaechen*, wird sie sich selbst zeichnen; ist dieses Objekt hingegen eine *Gruppe*, werden in Schleife alle Kinder der *Gruppe* dazu aufgefordert, sich zu zeichnen.

Beachten Sie, dass *paint()* in einem solchen Fall rekursiv aufgerufen wird (s. Abschnitt 2.5. *Unterprogramme*, S. 38).

Der Entwurf stammt aus dem Buch *Design Patterns* der Herren Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson und John Vlissides. Diese vier sind auch unter dem Namen *Gang of Four (GoF)* bekannt. Sie haben in ihrem Buch eine Reihe von Entwurfsmustern in dem objektorientierten Umfeld zusammengestellt. Wie Sie sehen, muss man beim Entwurf von Softwarearchitekturen also nicht alles selbst erfinden, sondern kann auch aus den Erkenntnissen erfahrener Programmierer schöpfen.

In ihrem Buch stellen die Autoren auf Seite 1 fest:

These patterns solve specific design problems and make object-oriented designs more flexible, elegant, and ultimately reusable. They help designers reuse successful designs by basing new designs on prior experience. A designer who is familiar with such patterns can apply them immediately to design problems without having to rediscover them.

Auf Seite 3 finden sie schließlich eine Definition von Design Patterns:

The design patterns in this book are descriptions of communicating objects and classes that are customized to solve a general design problem in a particular context.

Damit definieren sie die Granularität ihrer Design Patterns. Es handelt sich bei diesen Design Patterns weder um rein klasseninterne Muster (z.B. wie definiere ich am besten eine typische `ArrayList`), noch handelt es sich um komplexe anwendungsbezogene Entwürfe für komplette Anwendungen oder Subsysteme.

Das Buch *Design Patterns* der GoF war das erste Buch dieser Art. Inzwischen sind hierzu viele Bücher geschrieben worden. Dabei wurden nicht nur die bereits bekannten Patterns der GoF aus unterschiedlichen Blickwinkeln beleuchtet, sondern auch eine Vielzahl neuer – meist speziellerer – Muster katalogisiert.

Interessant für fortgeschrittene Einsteiger (also Sie) ist meiner Meinung nach das Buch *Entwurfsmuster von Kopf bis Fuß* von Eric und Elisabeth Freeman. Dieses Buch ist didaktisch sehr gut gelungen. Es verweist im Übrigen auf die gängige allgemeine Definition von Mustern:

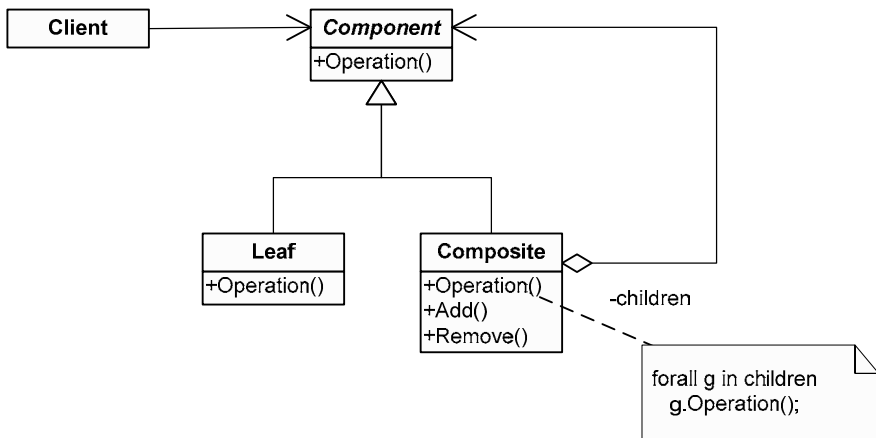
Ein Muster ist eine Lösung eines Problems in einem bestimmten Kontext.

Dieser zunächst etwas allgemein gehaltenen Definition folgt eine ausführlichen Interpretation, auf die ich an dieser Stelle nicht weiter eingehen möchte. Sollten Sie sich näher für Design Patterns interessieren, verweise ich auf entsprechende Fachliteratur. Ich empfehle sehr, sich hierzu eingehender zu informieren, da es die Qualität ihrer Programmierarbeiten mit Sicherheit positiv beeinflussen wird.

Eines der in dem Zeichenprogramm angewendeten Muster ist das *Composite-Pattern*. Seine Definition lautet nach der GoF:

Das Composite-Pattern ermöglicht es, Objekte zu einer Baumstruktur zusammenzusetzen und Teil/Ganzes-Hierarchien auszudrücken. Das Composite-Muster erlaubt den Clients, individuelle Objekte und Zusammensetzungen von Objekten auf gleiche Weise zu behandeln.

Die (leicht modifizierte) Struktur des Composite-Patterns ist im Folgenden abgebildet:



Erkennen Sie die Gemeinsamkeiten mit unserer eigenen Klassenstruktur? **Component** entspricht unserer Oberklasse **Flaeche**. Sie definiert die gemeinsame Schnittstelle von **Leaf** und **Composite**. Im Wesentlichen entspricht dies der `paint()`-Methode. **Leaf** ist eine primitive Klasse, wie **Rechteck** und **Kreis**, die keine Kind-Komponenten besitzt. Die Rolle des **Composite** entspricht der unserer **Gruppe**-Klasse. Es besitzt demgegenüber Kind-Komponenten und implementiert für diese Verwaltungsoperationen wie `Add()` und `Remove()`. Gerne delegiert es Aufrufe auch an seine Kinder. Bei uns betrifft das die `paint()`-Methode, die im vorliegenden Diagramm äquivalent zu `Operation()` zu sehen ist.

Mit Hilfe des Composite-Patterns können einfache Komponenten und aggregierte Komponenten (Kompositionen) einheitlich behandelt werden, da beide dieselbe Schnittstelle implementieren. Für den Client (Zeichen-

programm) sind Leaf (Rechteck oder Kreis) und Composite (Gruppe) somit *transparent*. So werden notwendige Fallunterscheidungen in unserer Anwendung reduziert, und die Handhabung wird in dieser Hinsicht vereinfacht.

Schließlich bleibt noch festzustellen, dass in unserem Zeichenprogramm noch drei weitere Patterns versteckt sind, nämlich *Iterator*, *Observer* und *Strategy*. Finden Sie selbst heraus, wo sie zu finden sind. Viel Spaß dabei!

Übungen II: Objektorientierte Programmierung

Aufgaben

Im Folgenden wird eine ganzheitliche Aufgabe zur Entwicklung einer objektorientierten Lösung für eine einfache Lohn- und Gehaltsabrechnung gestellt. Die einzelnen Aufgaben bauen aufeinander auf und sollten daher sukzessiv bearbeitet werden.

1. Definieren Sie eine Klasse `Mitarbeiter`. Ein `Mitarbeiter` besitzt eine eindeutige Nummer (`id`) und einen Namen (`name`). Die ID des Mitarbeiters soll durch die Klasse selbst fortlaufend nummeriert werden. Der erste Mitarbeiter hat also die ID 1, der zweite Mitarbeiter die ID 2 usw. Fügen Sie der Klasse sinnvolle `get`- und `set`-Methoden hinzu und definieren Sie zudem eine `toString()`-Methode, die die ID und den Mitarbeiternamen als String zurückliefert.
2. Schreiben Sie eine Klasse `PersonalVerwaltung`. Diese Klasse hat eine Mitarbeiterliste (`mitarbeiterListe`, Typ: `ArrayList<Mitarbeiter>`). Sie hält Methoden zum Hinzufügen und zum Entfernen von Mitarbeitern bereit. Außerdem benötigt sie eine Methode `listMitarbeiter()`, um alle Mitarbeiter auf der Konsole aufzulisten.
3. Fügen Sie der Klasse `PersonalVerwaltung` eine Methode `sortMitarbeiter()` hinzu. Diese Methode soll die Mitarbeiter mittels Bubblesort (s. Abschnitt 2.4. *Arrays*, S. 32) sortieren. Zu diesem Zweck muss in der Klasse `Mitarbeiter` eine Methode `boolean istKleiner(Mitarbeiter m)` hinzugefügt werden. Sie ist von Bubblesort zu verwenden, um die Rangfolge unter den Mitarbeitern zu erkennen. Die `istKleiner()`-Methode soll dazu führen, dass die Mitarbeiter alphabetisch nach ihren Namen sortiert werden.

4. Implementieren Sie die abstrakte Klasse Abrechnung und ihre beiden Unterklassen LohnAbrechnung und GehaltsAbrechnung nach folgendem Grundriss:

```
public abstract class Abrechnung {

    private int periode;
    private Mitarbeiter mitarbeiter;

    public Abrechnung(int periode, Mitarbeiter m)
                                   { ... }

    public int getPeriode() { ... }
    public Mitarbeiter getMitarbeiter() { ... }
    public abstract double getVerdienst();
    public String toString() { ... }
}

public class GehaltsAbrechnung extends Abrechnung {

    private double gehalt;

    public GehaltsAbrechnung(int periode,
                              Mitarbeiter m,
                              double gehalt) { ... }

    public double getVerdienst() { ... }
}

public class LohnAbrechnung extends Abrechnung {

    private double stundenLohn;
    private double anzahlStunden;

    public LohnAbrechnung(int periode,
                           Mitarbeiter m,
                           double stundenlohn,
                           int stunden) { ... }

    public double getVerdienst() { ... }
}
```

Sowohl Lohn- als auch Gehaltsabrechnung erfolgen in einer Abrechnungsperiode (in der Regel eine fortlaufend durchnummerierte Periodennummer) und referenzieren einen Mitarbeiter. Die abstrakte Methode `getVerdienst()` in der Klasse `Abrechnung` gibt in dem konkreten Fall den Verdienst eines Mitarbeiters in der entsprechenden Periode zurück. Bei einer Gehaltsabrechnung ist dies das Gehalt, bei einer Lohnabrechnung ist es das Produkt aus Stundenlohn und

Anzahl der geleisteten Stunden. Die `toString()`-Methode in Abrechnung soll die Periodennummer, den Namen des Mitarbeiters und den Verdienst als String zurückgeben (Hinweis: Verwenden Sie für letzteres die `getVerdienst()`-Methode)

5. Erweitern Sie die Klasse `PersonalVerwaltung` dahingehend, dass analog zu den Mitarbeitern auch Abrechnungen hinzugefügt und entfernt werden können, und schreiben Sie eine Methode `listAbrechnungen()`, welche alle Abrechnungen einer bestimmten Abrechnungsperiode auf der Konsole ausgibt.
6. Java bietet zum Sortieren die statische Methode `Collections.sort()`. Verwenden Sie diese zum Sortieren der Mitarbeiterliste, sodass Sie auf Ihre eigene Bubblesort-Implementierung verzichten können. Damit dies funktioniert, muss die Klasse `Mitarbeiter` das generische Interface `Comparable<Mitarbeiter>` implementieren. Es ist demnach eine Methode `int compareTo(Mitarbeiter m)` erforderlich, deren Rückgabewert sich im Prinzip verhält wie die `compareTo()`-Methode der Klasse `String` (siehe Exkurs *Zeichenketten*, S. 82). Arbeiten Sie ggf. mit Hilfe der Java-Dokumentation. Im Anschluss können Sie die `istKleiner()`-Methode löschen, da sie quasi durch die `compareTo()`-Methode ersetzt wird.

Sie können am Ende folgendes Testprogramm verwenden:

```
public static void main(String[] args) {

    PersonalVerwaltung pv = new PersonalVerwaltung();
    Mitarbeiter m1 = new Mitarbeiter("Josef Maier");
    pv.addMitarbeiter(m1);
    Mitarbeiter m2 = new Mitarbeiter("Franz Huber");
    pv.addMitarbeiter(m2);
    Mitarbeiter m3 = new Mitarbeiter("Werner Müller");
    pv.addMitarbeiter(m3);

    pv.sortMitarbeiter();
    pv.listMitarbeiter();

    pv.addAbrechnung(new LohnAbrechnung(1,m1,10,158));
    pv.addAbrechnung(new GehaltsAbrechnung(1,m2,3010));
    pv.addAbrechnung(new GehaltsAbrechnung(1,m3,2700));
```

```
pv.addAbrechnung(new LohnAbrechnung(2,m1,16,158));  
pv.addAbrechnung(new GehaltsAbrechnung(2,m2,3010));  
pv.addAbrechnung(new GehaltsAbrechnung(2,m3,2800));  
pv.listAbrechnungen(2);  
}
```

und sollten dann in etwa diese Ausgabe auf der Konsole erhalten:

```
Mitarbeiter  
2, Franz Huber  
1, Josef Maier  
3, Werner Müller
```

```
Abrechnungen  
2, Josef Maier, 2528.0  
2, Franz Huber, 3010.0  
2, Werner Müller, 2800.0
```


Lösungen

Aufgabe 1:

```
public class Mitarbeiter {

    private static int MAX_ID = 1;

    private int id;
    private String name;

    public Mitarbeiter(String name) {
        id = MAX_ID++;
        this.name = name;
    }

    public int getId() {
        return id;
    }

    public String getName() {
        return name;
    }

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

    public String toString() {
        return id + ", " + name;
    }
}
```

Aufgabe 2:

```
public class PersonalVerwaltung {

    private ArrayList<Mitarbeiter> mitarbeiterListe;

    public PersonalVerwaltung() {
        mitarbeiterListe =
            new ArrayList<Mitarbeiter>();
    }
}
```

```
public void addMitarbeiter(Mitarbeiter m) {
    mitarbeiterListe.add(m);
}

public void removeMitarbeiter(Mitarbeiter m) {
    mitarbeiterListe.remove(m);
}

public void listMitarbeiter() {
    System.out.println("\nMitarbeiter");
    for (Mitarbeiter m : mitarbeiterListe) {
        System.out.println(m);
    }
}
}
```

Aufgabe 3:

Neue Methode der Klasse Mitarbeiter:

```
public boolean istKleiner(Mitarbeiter m) {
    return name.compareTo(m.name) < 0;
}
```

Neue Methode der Klasse PersonalVerwaltung:

```
public void sortMitarbeiter() {

    for (int i = 1; i < mitarbeiterListe.size(); i++) {
        for (int j = mitarbeiterListe.size() - 1;
             j >= i; j--) {

            if (mitarbeiterListe.get(j)
                .istKleiner(mitarbeiterListe
                    .get(j - 1))) {

                Mitarbeiter m =
                    mitarbeiterListe.remove(j - 1);
                mitarbeiterListe.add(j, m);
            }
        }
    }
}
```

Aufgabe 4:

```
public abstract class Abrechnung {

    private int periode;
    private Mitarbeiter mitarbeiter;

    public Abrechnung(int periode, Mitarbeiter m) {
        this.periode = periode;
        mitarbeiter = m;
    }

    public int getPeriode() {
        return periode;
    }

    public Mitarbeiter getMitarbeiter() {
        return mitarbeiter;
    }

    public abstract double getVerdienst();

    public String toString() {
        return periode + ", " +
            mitarbeiter.getName() + ", " +
            getVerdienst();
    }
}

public class GehaltsAbrechnung extends Abrechnung {

    private double gehalt;

    public GehaltsAbrechnung(int periode,
                             Mitarbeiter m, double gehalt) {
        super(periode, m);
        this.gehalt = gehalt;
    }

    public double getVerdienst() {
        return gehalt;
    }
}
```

```
public class LohnAbrechnung extends Abrechnung {

    private double stundenLohn;
    private double anzahlStunden;

    public LohnAbrechnung(int periode, Mitarbeiter m,
                           double stundenlohn, int stunden) {
        super(periode, m);
        stundenLohn = stundenlohn;
        anzahlStunden = stunden;
    }

    public double getVerdienst() {
        return stundenLohn * anzahlStunden;
    }
}
```

Aufgabe 5:

Neue Methode der Klasse PersonalVerwaltung:

```
public void listAbrechnungen(int periode) {
    System.out.println("\nAbrechnungen");
    for (Abrechnung a : abrechnungsListe) {
        if (a.getPeriode() != periode) continue;
        System.out.println(a);
    }
}
```

Aufgabe 6:

Änderungen in der Klasse Mitarbeiter:

```
public class Mitarbeiter
    implements Comparable<Mitarbeiter> {

    ...

    public int compareTo(Mitarbeiter m) {
        return name.compareTo(m.name);
    }
}
```

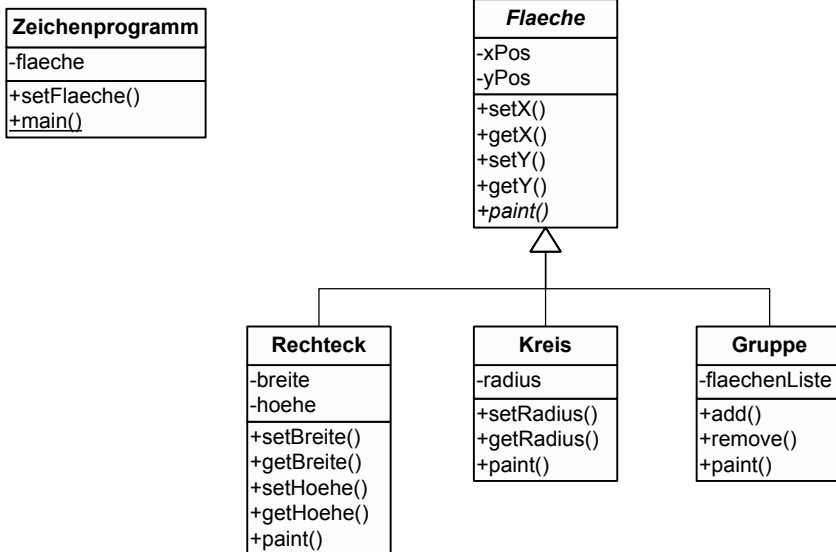
Außerdem wird in PersonalVerwaltung durch compareTo() jetzt die Methode istKleiner() nicht mehr benötigt und kann daher gelöscht werden.

Geänderte sortMitarbeiter() Methode in der Klasse Personal Verwaltung:

```
public void sortMitarbeiter() {  
    Collections.sort(mitarbeiterListe);  
}
```

Das Zeichenprogramm

Klassendiagramm



Quellcode

```
public abstract class Flaeche {

    private int xPos;
    private int yPos;

    public Flaeche(int x, int y) {
        setX(x);
        setY(y);
    }
}
```

```
public void setX(int x) {
    if (x >= 0) xPos = x;
}

public int getX() {
    return xPos;
}
public void setY(int y) {
    if (y >= 0) yPos = y;
}

public int getY() {
    return yPos;
}

public abstract void paint(Graphics g);
}
```

```
public class Rechteck extends Flaeche {
    private int breite;
    private int hoehe;

    public Rechteck(int x, int y,
                    int breite, int hoehe) {
        super(x, y);
        setBreite(breite);
        setHoehe(hoehe);
    }

    public void setBreite(int breite) {
        if (breite > 0) this.breite = breite;
    }

    public int getBreite() {
        return breite;
    }

    public void setHoehe(int hoehe) {
        if (hoehe > 0) this.hoehe = hoehe;
    }

    public int getHoehe() {
        return hoehe;
    }
}
```

```

    public void paint(Graphics g) {
        g.drawRect(getX(), getY(), breite, hoehe);
    }
}

```

```

public class Kreis extends Flaeche {
    private int radius;

    public Kreis(int x, int y, int radius) {
        super(x, y);
        setRadius(radius);
    }

    public void setRadius(int radius) {
        if (radius > 0) this.radius = radius;
    }

    public int getRadius() {
        return radius;
    }

    public void paint(Graphics g) {
        g.drawOval(getX(), getY(), radius*2, radius*2);
    }
}

```

```

public class Gruppe extends Flaeche {

    private ArrayList<Flaeche> flaechenListe;

    public Gruppe(int x, int y) {
        super (x, y);
        flaechenListe = new ArrayList<Flaeche>();
    }

    public void add(Flaeche... flaechen) {
        for (Flaeche f : flaechen)
            flaechenListe.add(f);
    }
}

```

```
public void remove(Flaeche f) {
    flaechenListe.remove(f);
}

public void paint(Graphics g) {
    g.translate(getX(), getY());
    for (Flaeche f : flaechenListe) f.paint(g);
    g.translate(-getX(), -getY());
}
}
```

```
public class Zeichenprogramm extends Frame {

    private Flaeche flaeche;

    public Zeichenprogramm() {
        setSize(360,320);

        add(new Canvas() {
            public void paint(Graphics g) {
                g.setColor(Color.RED);
                if (flaeche != null) flaeche.paint(g);
            }
        });

        addWindowListener(new WindowAdapter() {
            public void windowClosing(WindowEvent e) {
                System.exit(0);
            }
        });

        setVisible(true);
    }

    public void setFlaeche(Flaeche flaeche) {
        this.flaeche = flaeche;
    }

    public static void main(String[] args) {

        Zeichenprogramm z = new Zeichenprogramm();
        Gruppe root = new Gruppe(0,0);
```

```
Rechteck r = new Rechteck(0,0,100,190);
Kreis k1 = new Kreis(10,10,40);
Kreis k2 = new Kreis(10,100,40);
Gruppe g1 = new Gruppe(50,50);
g1.add(r, k1, k2);

Gruppe g2 = new Gruppe(200,50);
g2.add(r, k1, k2);
root.add (g1, g2);
z.setFlaeche(root);
    }
}
```

Literatur

Booch, G.: Object-oriented Analysis and Design, 2nd Edition, Addison-Wesley 1993

Brügge, B.; Dutoit, A.: Objektorientierte Softwaretechnik, Pearson Studium 2004

Dijkstra, E.: Go To Statement Considered Harmful, 1968, <http://www.cs.utexas.edu/users/EWD/ewd02xx/EWD215.PDF>

Freeman, E.; Freeman, E.: Entwurfsmuster von Kopf bis Fuß, O'Reilly 2006

Gamma, E.; Helm, R.; Johnson, R.; Vlissides, J.: Design Patterns, Addison-Wesley 1995

Gosling, J.; Joy, B.; Steele, G.; Bracha, G.: The Java Language Specification, 3rd Edition, 2005 http://java.sun.com/docs/books/jls/third_edition/html/j3TOC.html

Henning, P.; Vogelsang, H.: Handbuch Programmiersprachen, Hanser 2007

Jobst, F.: Programmieren in Java, 5. Auflage, Hanser 2006

Kernighan, B.; Ritchie, D.: The C Programming Language, 2nd Edition, Prentice Hall Software 1988

Schneider, U.; Werner, D.: Taschenbuch der Informatik, 5. Auflage, Fachbuchverlag Leipzig 2004

Index

- A -

Ableiten 100
abstract 119
Abstrakte Datentypen 80, 108
Abstrakte Klasse 118
Abstrakte Methode 118
add() 135
Anonyme Klasse 126
ArrayList 133, 135
Arrays 32
Assoziativität 18
Attribut 66

- B -

Backtracking 62
Bauer, Friedrich Ludwig 41
Baumstruktur 145
Binärer Operator 18
Bisektion 136
Boolescher Ausdruck 23
Boolescher Wert 23
break-Anweisung 25, 31
Bubblesort 36

- C -

Canvas 121
Casten 106
Cast-Operator 106, 107
charAt() 83
ClassCastException 132
clear() 135, 140
Collections 133, 135
Color 121
compareTo() 83

Compiler 3
Composite-Pattern 147
contains() 135
containsKey() 140
containsValue() 140
continue-Anweisung 31

- D -

Datenkapselung 77
Defaultkonstruktor 67
Design Patterns 145
Dijkstra, Edsger W. 30
Direkte Rekursion 43
do-while-Schleife 28
Down-Cast 109
Dynamische Bindung 114

- E -

Eclipse 5, 90, 122
Elementare Datentypen 14, 80, 107
Entwurfsmuster 145
equals() 83, 138
Erweiterte for-Schleife 140
Escape-Sequenzen 98
Exception 49
Exceptions 48
Expliziter Cast 107, 109
extends 103

- F -

final 76
for-Schleife 27
Frame 121
Freeman, Elisabeth 146

Freeman, Eric 146
Frühe Bindung 114
Funktion 38, 48
Funktionsinstanz 41
Funktionsstack 41

- G -

Gamma, Erich 145
Generalisierung 101
Generics 131
Generischer Typ 133
get() 136, 140
GOTO-Anweisung 30
Graphics 121, 141

- H -

hashCode() 138
HashMap 135, 137
HashMap() 139
Hashtabelle 137
Helm, Richard 145
Heron-Verfahren 52

- I -

if-else-Anweisung 22
implements 128
Impliziter Cast 107, 109
import-Anweisung 91, 122
indexOf() 136
Indirekte Rekursion 43
Infixnotation 20
Innere Klasse 120, 124
Instanz 67
interface 127
Interface 127
Iteration 27

- J -

java.lang 92
Java-Bytecode 4
Java-Klassenbibliothek 6
JDK 4, 5

Johnson, Ralph 145
JRE 5

- K -

Kapselung 77
Kernighan, Brian W. 30
Klasse 65
Kohäsion 92
Kommentare 2
Konstanten 76
Konstruktor 67, 71
Kontrollstrukturen 21
Kopplung 92

- L -

length() 83
LIFO-Prinzip 41
Lineare Liste 139
List 135
Liste 135
LoadFactor 139
Logische Operatoren 23
Logische Verknüpfungen 23
Logischer Ausdruck 23
Lokale Variable 66
Lukasiewicz, Jan 20

- M -

main() 1, 50, 74
Map 135
Maschinensprache 3
Mehrfachvererbung 104
Menge 135
Methode 48, 66
Methodenbindung 114
Modulooperator 19

- N -

Namensraum 91
new 67, 71, 110, 111
NICHT-Operator 24

null 88
NullPointerException 88

- O -

Oberklasse 100
Object 104, 132, 139
Objekt 67
Objektorientierte Programmierung
65, 128
ODER-Verknüpfung 24
Operator 17
% 19
. 68
= 17, 20, 23, 71
== 23
... 142
Operatorenprioritäten 17

- P -

package 90
Packagehierarchie 90
Packages 90, 121
Pfirsichprinzip 77
Polymorphismus 113, 114
Präfixnotation 20
print() 2
printf() 53
println() 1, 16
Prioritätentabelle 17
private 78, 79
Programmierparadigma 128
Programmierung im Großen 129
Programmierung im Kleinen 129
protected 79
Prozedur 48
Prozedurale Programmierung 128
public 78, 79, 92
put() 140

- Q -

Quellcode 3

- R -

random() 34
Redundanz 99
Referenztyp 81, 109
Rekursion 43
Rekursive Funktion 43
remove() 136, 140
return-Anweisung 39
Ritchie, Dennis M. 30

- S -

Scanner 51
Schleife 26
Sequenz 21
Set 135
set() 136
Sichtbarkeit 79
size() 136, 140
Sortieralgorithmus 36
Spaghetti-Code 30
Späte Bindung 114
Spezialisierung 101
sqrt() 51
Stack 41
StackOverflowException 46
Standardklassenbibliothek 6
Standardkonstruktor 67, 105
static 74
Statische Bindung 114
Statische Methode 74
Statisches Attribut 74
Stringliteral 82
Strukturierte Programmierung 129
substring() 83
super 103, 105
switch-Anweisung 24

- T -

throws 50
toLowerCase() 84
toUpperCase() 84
translate() 141

`trim()` 84
`try-catch`-Anweisung 49
Typsicherheit 107, 132
Typumwandlung 106

- U -

Überladen 67, 68
Überschreiben 118
Unärer Operator 18
UND-Verknüpfung 24
Unterklasse 101
Unterprogramm 38
Up-Cast 109

- V -

Variable 13
Variablendeklaration 15
Vererbung 95
Vergleichsoperatoren 23

Verhalten 16
Verzweigung 22
Virtuelle Methodentabelle 115
Vlissides, John 145
VMT 115

- W -

Wertetyp 81, 109
`while`-Schleife 28
Wiederholungsanweisung 27
`WindowAdapter` 121
`WindowEvent` 121

- Z -

Zeichenliteral 82
Zuordnung 135
Zuse, Konrad 30
Zustand 16