





Lesson 9


06.04.2021

```
public class Ex1 {  
    int x = 3;  
  
    public static void main(String[] args) {  
        new Ex1().go1();  
    }  
  
    void go1() {  
        int x;  
        go2(++x);  
    }  
  
    void go2(int y) {  
        int x = ++y;  
        System.out.println(x);  
    }  
}
```

```
public class Ex2 {  
    public static void main(String[] args) {  
        byte[][] bytes = {{1,2,3,4,5}, {1,3,3,4,5,6}};  
        System.out.println(bytes[1].length + " " + bytes.length);  
    }  
}
```



```
public class Ex3 {  
    public static void main(String[] args) {  
        Days d1 = Days.TH;  
        Days d2 = Days.M;  
  
        for (Days d : Days.values()) {  
            if (d.equals(Days.F)) break;  
            d2 = d;  
        }  
        System.out.println((d1 == d2) ? "same" : "not same");  
    }  
    enum Days {M, T, W, TH, F, SA, S}  
}
```

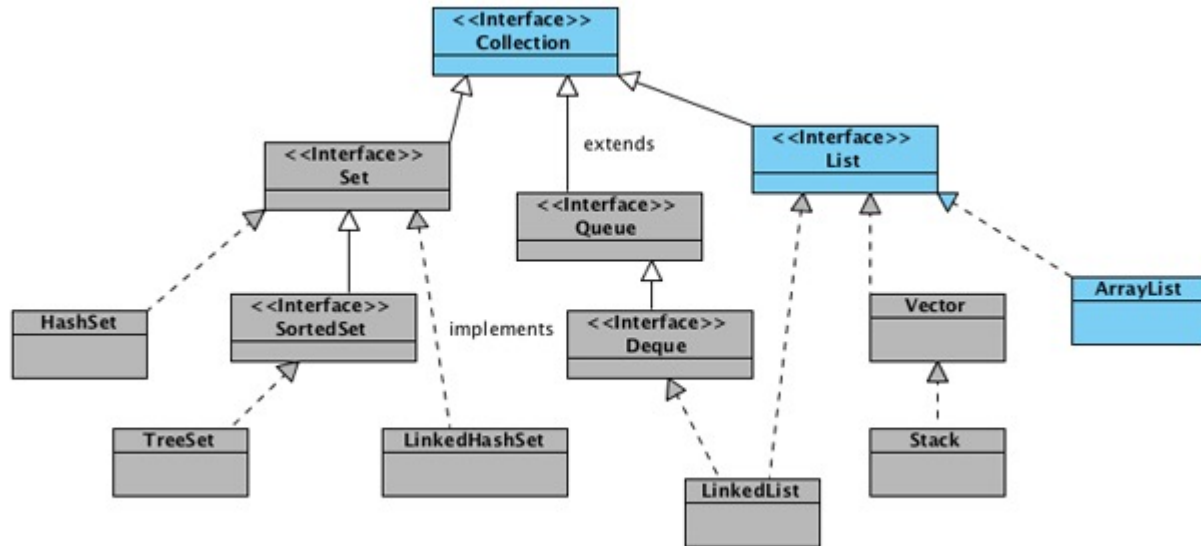


```
public class Ex4 {  
    public static void main(String[] args) {  
        String s = "Hello";  
        String t = new String(s);  
  
        if ("Hello".equals(s)) System.out.println(1);  
        if (t == s) System.out.println(2);  
        if (t.equals(s)) System.out.println(3);  
        if ("Hello" == s) System.out.println(4);  
        if ("Hello" == t) System.out.println(5);  
    }  
}
```

```
public class Ex5 {  
    Ex5() {}  
    Ex5(Ex5 ex) {ex5 = ex;}  
    Ex5 ex5;  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Ex5 ex5_1 = new Ex5();  
        Ex5 ex5_2 = new Ex5(ex5_1);        ex5_2.go();  
        Ex5 ex5_3 = ex5_2.ex5;             ex5_3.go();  
        Ex5 ex5_4 = ex5_1.ex5;             ex5_4.go();  
    }  
  
    void go() { System.out.println("hi");}  
}
```



ArrayList



ArrayList — реализует интерфейс `List`. Как известно, в Java массивы имеют фиксированную длину, и после того как массив создан, он не может расти или уменьшаться. `ArrayList` может менять свой размер во время исполнения программы, при этом не обязательно указывать размерность при создании объекта. Элементы `ArrayList` могут быть абсолютно любых типов в том числе и `null`.



Создание объекта

```
ArrayList<String> list = new ArrayList<String>();
```

Только что созданный объект `list`, содержит свойства **elementData** и **size**.

```
elementData = (E[]) new Object[10];
```

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
null	null	null	null	null	null	null	null	null	null

Вы можете использовать конструктор **ArrayList(capacity)** и указать свою начальную емкость списка.

Добавление элементов

```
list.add("0");
```

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
"0"	null	null	null	null	null	null	null	null	null

1) проверяется, достаточно ли места в массиве для вставки нового элемента;

```
ensureCapacity(size + 1);
```

2) добавляется элемент в конец (согласно значению **size**) массива.

```
elementData[size++] = element;
```

ensureCapacity(minCapacity)

Если места в массиве не достаточно, новая емкость рассчитывается по формуле $(oldCapacity * 3) / 2 + 1$. Вторым моментом это копирование элементов. Оно осуществляется с помощью **native** метода **System.arraycopy()**, который написан не на Java.

```
// newCapacity - новое значение емкости
```

```
elementData = (E[])new Object[newCapacity];
```

```
// oldData - временное хранилище текущего массива с данными
```

```
System.arraycopy(oldData, 0, elementData, 0, size);
```

Добавление в «середину» списка

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
"0"	"1"	"2"	"3"	"4"	"5"	"6"	"7"	"8"	"9"	"10"	"11"	"12"	"13"	"14"	null

```
list.add(5, "100");
```

1) проверяется, достаточно ли места в массиве для вставки нового элемента;

```
ensureCapacity(size+1);
```

2) подготавливается место для нового элемента с помощью **System.arraycopy()**;

```
System.arraycopy(elementData, index, elementData, index + 1, size - index);
```

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
"0"	"1"	"2"	"3"	"4"	"5"	"5"	"6"	"7"	"8"	"9"	"10"	"11"	"12"	"13"	"14"

3) перезаписывается значение у элемента с указанным индексом.

```
elementData[index] = element;  
size++;
```

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
"0"	"1"	"2"	"3"	"4"	"100"	"5"	"6"	"7"	"8"	"9"	"10"	"11"	"12"	"13"	"14"

Как можно догадаться, в случаях, когда происходит вставка элемента по индексу и при этом в вашем массиве нет свободных мест, то вызов **System.arraycopy()** случится дважды: первый в **ensureCapacity()**, второй в самом методе **add(index, value)**, что явно скажется на скорости всей операции добавления.

Удаление элементов

- по индексу **remove(index)**
- по значению **remove(value)**

```
list.remove(5);
```

1) Сначала определяется какое количество элементов надо скопировать

```
int numMoved = size - index - 1;
```

2) Затем копируем элементы используя **System.arraycopy()**

```
System.arraycopy(elementData, index + 1, elementData, index, numMoved);
```


3) Уменьшаем размер массива и забываем про последний элемент

```
elementData[--size] = null; // Let gc do its work
```



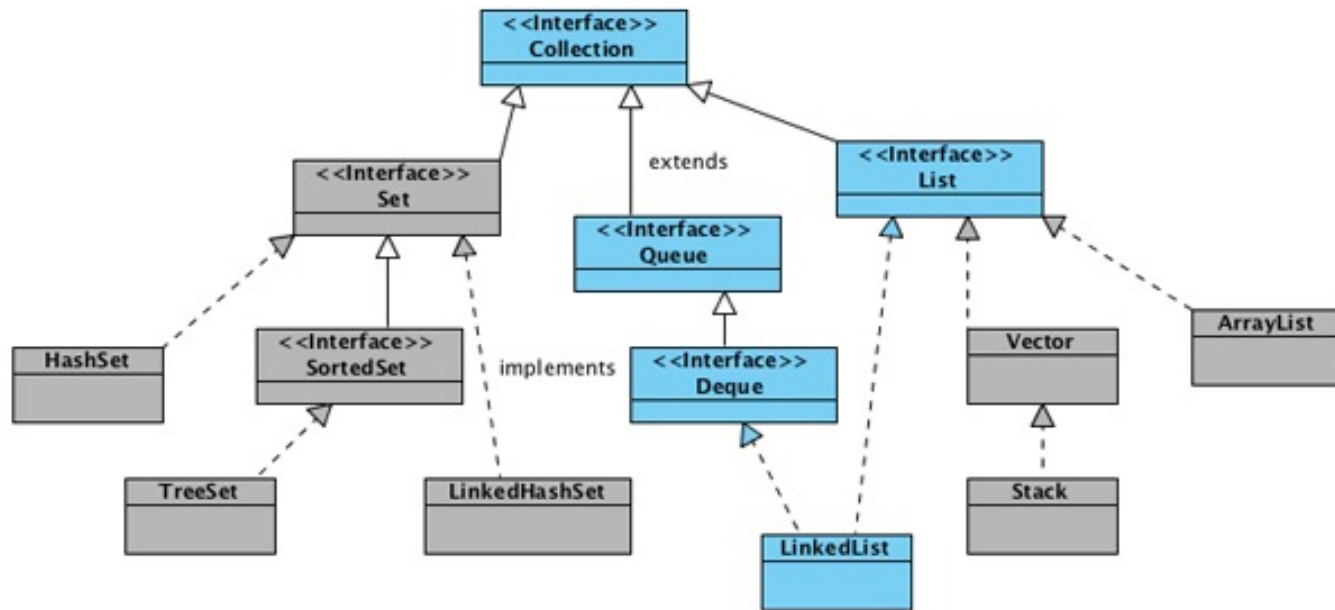
При удалении по значению, в цикле просматриваются все элементы списка, до тех пор пока не будет найдено соответствие. Удален будет лишь первый найденный элемент.



- 
- Быстрый доступ к элементам по индексу за время $O(1)$;
 - Доступ к элементам по значению за линейное время $O(n)$;
 - Медленный, когда вставляются и удаляются элементы из «середины» списка;
 - Позволяет хранить любые значения в том числе и null;
 - Не синхронизирован.



LinkedList



LinkedList — реализует интерфейс List. Является представителем двунаправленного списка, где каждый элемент структуры содержит указатели на предыдущий и следующий элементы. Итератор поддерживает обход в обе стороны. Реализует методы получения, удаления и вставки в начало, середину и конец списка. Позволяет добавлять любые элементы в том числе и null.

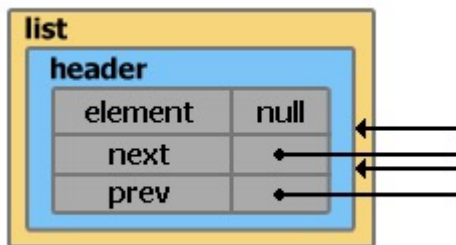
Создание объекта

```
List<String> list = new LinkedList<String>();
```

Только что созданный объект `list`, содержит свойства **header** и **size**.

header — псевдо-элемент списка. Его значение всегда равно **null**, а свойства **next** и **prev** всегда указывают на первый и последний элемент списка соответственно. Так как на данный момент список еще пуст, свойства **next** и **prev** указывают сами на себя (т.е. на элемент **header**). Размер списка **size** равен 0.

```
header.next = header.prev = header;
```





Добавление элементов

```
list.add("0");
```

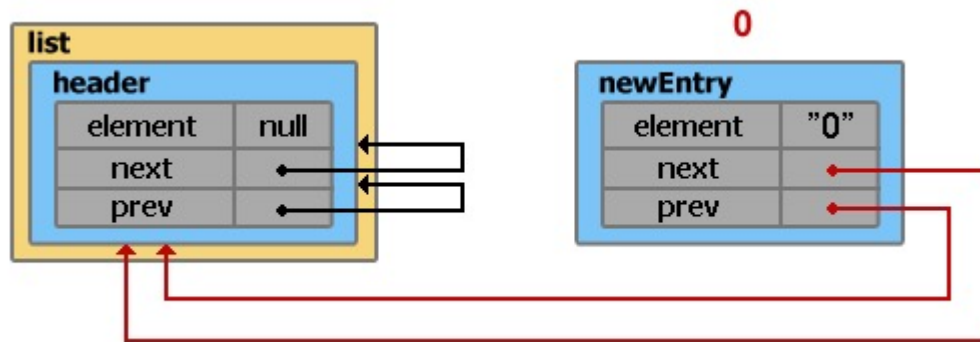
Каждый раз при добавлении нового элемента, по сути выполняется два шага:

1) создается новый экземпляр класса **Entry**

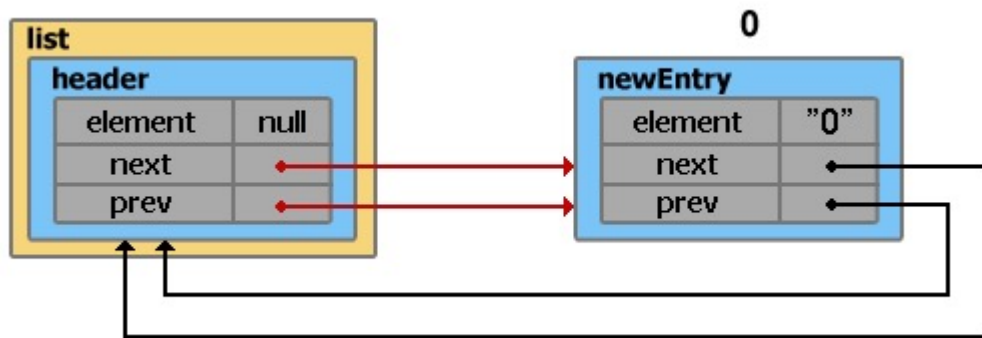
```
private static class Entry<E>
{
    E element;
    Entry<E> next;
    Entry<E> prev;

    Entry(E element, Entry<E> next, Entry<E> prev)
    {
        this.element = element;
        this.next = next;
        this.prev = prev;
    }
}
```

```
Entry newEntry = new Entry("0", header, header.prev);
```



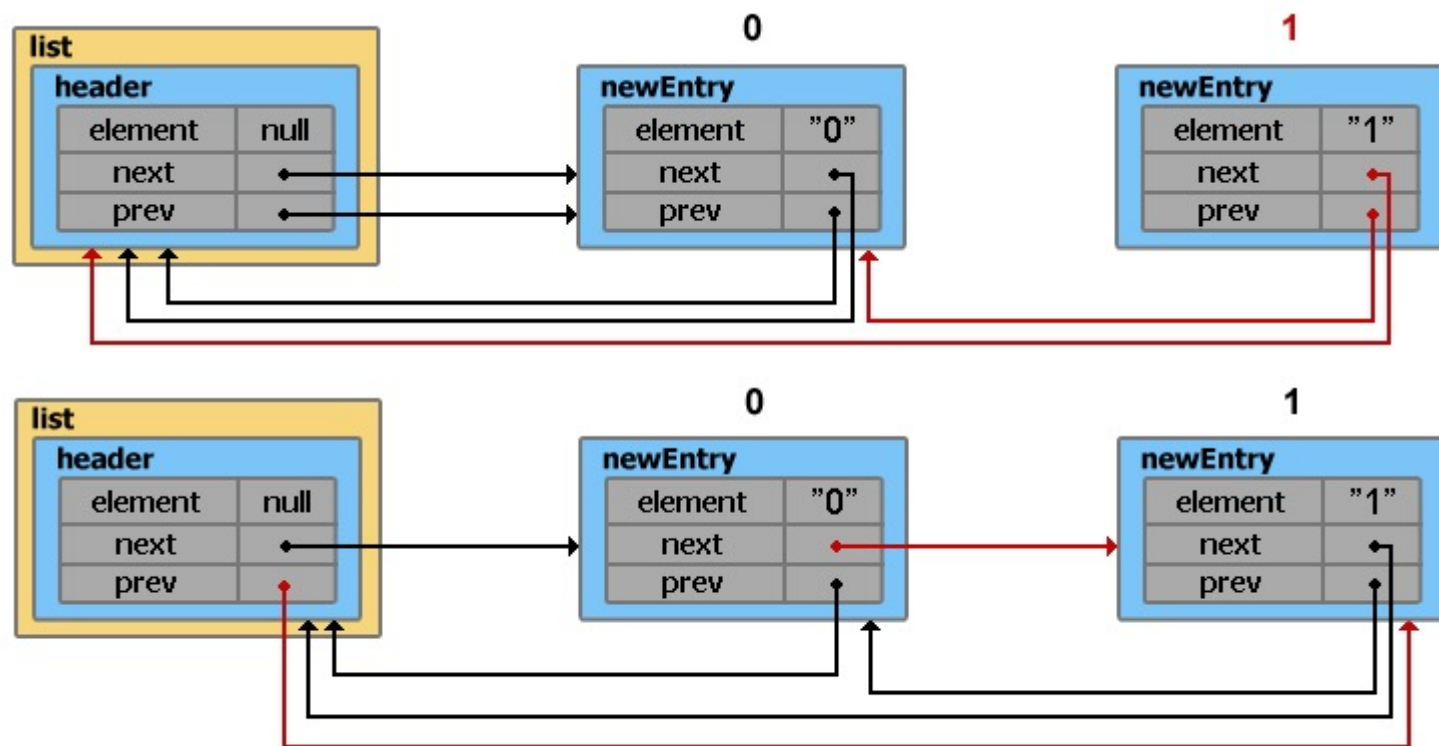
2) переопределяются указатели на предыдущий и следующий элемент



```
list.add("1");
```

// header.prev указывает на элемент с индексом 0

```
Entry newEntry = new Entry("1", header, header.prev);
```

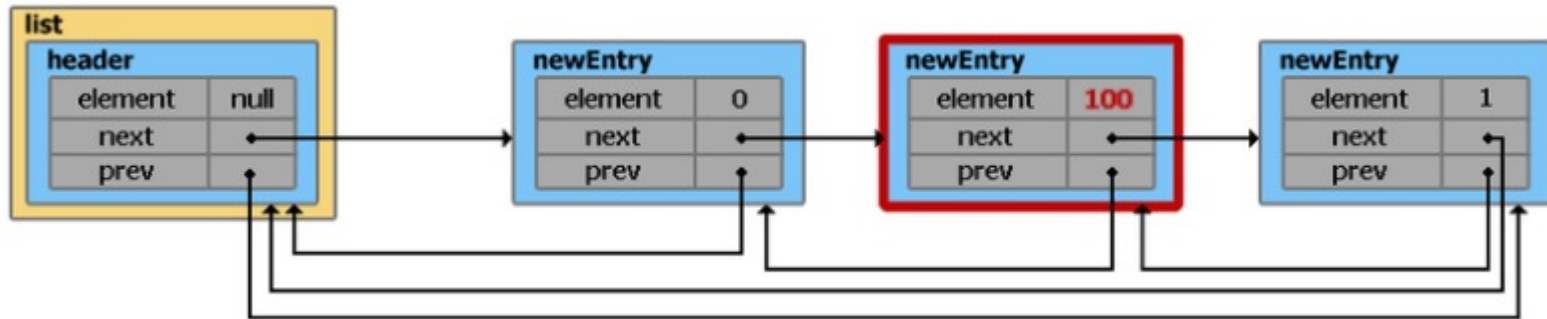


Удаление элементов

- из начала или конца списка с помощью **removeFirst()**, **removeLast()** за время $O(1)$;
- по индексу **remove(index)** и по значению **remove(value)** за время $O(n)$.

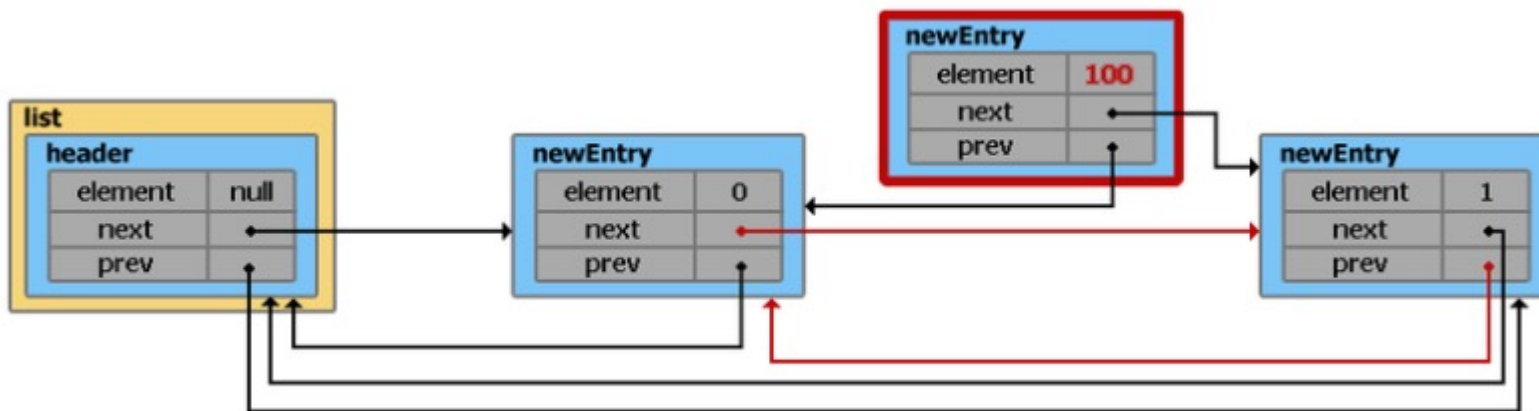
```
list.remove("100");
```

1) поиск первого элемента с соответствующим значением



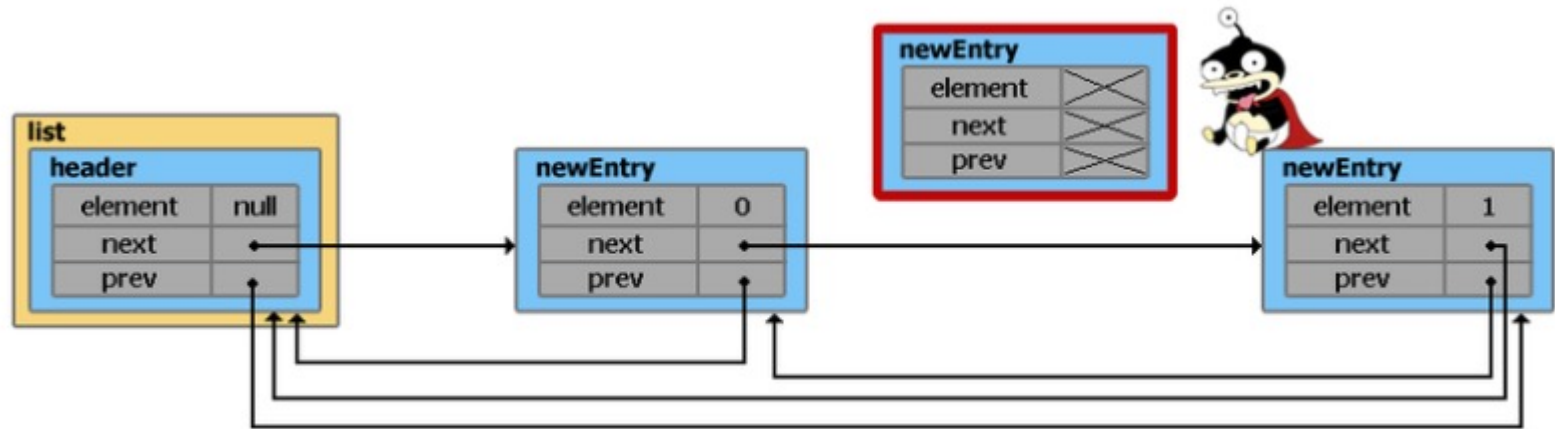
2) переопределяются указатели на предыдущий и следующий элемент


```
// Значение удаляемого элемента сохраняется  
// для того чтобы в конце метода вернуть его  
E result = e.element;  
e.prev.next = e.next;  
e.next.prev = e.prev;
```



3) удаление указателей на другие элементы и предание забвению самого элемента

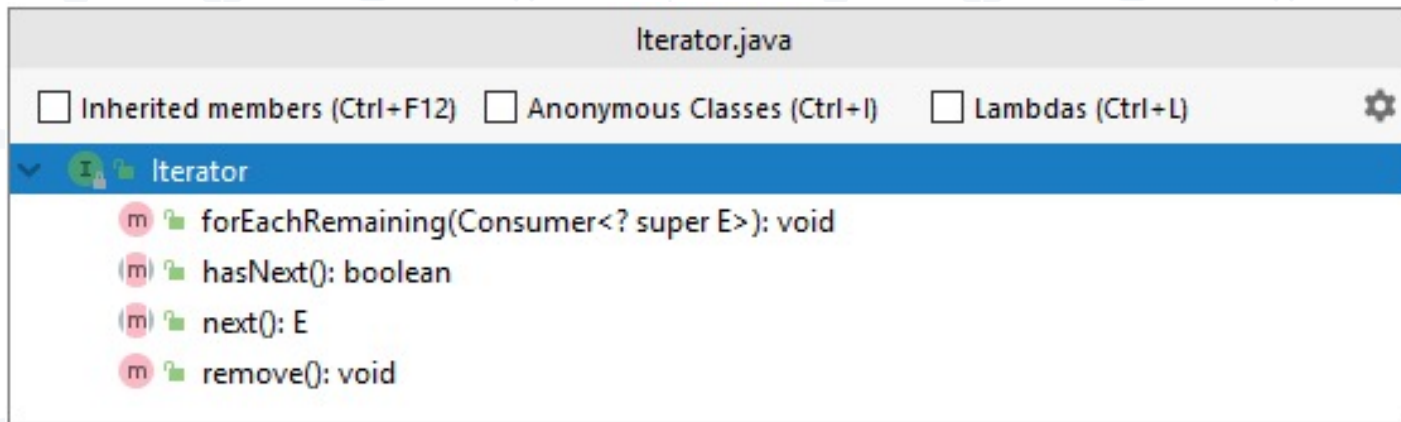
```
e.next = e.prev = null;  
e.element = null;  
size--;
```



- 
- Из `LinkedList` можно организовать стек, очередь, или двойную очередь, со временем доступа $O(1)$;
 - На вставку и удаление из середины списка, получение элемента по индексу или значению потребуется линейное время $O(n)$. Однако, на добавление и удаление из середины списка, используя `ListIterator.add()` и `ListIterator.remove()`, потребуется $O(1)$;
 - Позволяет добавлять любые значения в том числе и `null`. Для хранения примитивных типов использует соответствующие классы-обертки;
 - Не синхронизирован.

Iterator

Итератор способен поочередно обойти все элементы в коллекции. При этом он позволяет это сделать без вникания во внутреннюю структуру и устройство коллекций.





Методы, которые должен имплементировать Iterator:

boolean hasNext() — если в итерируемом объекте (пока что это Collection) остались еще значения — метод вернет true, если значения кончились false.

E next() — возвращает следующий элемент коллекции (объекта). Если элементов больше нет (не было проверки hasNext(), а мы вызвали next(), достигнув конца коллекции), метод бросит NoSuchElementException.

void remove() — удалит элемент, который был в последний раз получен методом next(). Метод может бросить:

UnsupportedOperationException, если данный итератор не поддерживает метод remove() (в случае с read-only коллекциями, например)

IllegalStateException, если метод next() еще не был вызван, или если remove() уже был вызван после последнего вызова next().