



# Programmeringsuppgift 1 – Strömmar och trådar

---

## 1 Inledning

Programmeringsuppgiften ska bidra till en grundläggande förståelse för:

- Användning av trådar
- Användning av synkroniserad buffert
- Användning av strömmar
- Implementering av Observer eller liknande

### 1.1 Klasser och interface som bifogas

Klasser: Buffer, ArrayProducer, MainP1, MainDS1, TestDS1, MainDS2,  
TestDS2, ViewerWindow, FileProducer, Viewer

Interface: IconProducer

### 1.2 Redovisning

Din lösning av uppgiften lämnas in via It's learning senast kl 09.00 tisdagen den 9/2. Inlämningen ska innehålla samtliga klasser som används i lösningen. Klasserna ArrayProducer och FileProducer ska vara javadoc-kommenterade och javadoc ska vara genererad.

Vid redovisningen onsdagen den 10/2 kommer din lösning att köras med programmet MainP1. Kontrollera därför noga funktion innan inlämningen.

Zip-filen ska du ge namnet AAABBP1.zip där AAA är de tre första bokstäverna i ditt efternamn och BBB är de tre första bokstäverna i ditt förnamn. Använd endast tecknen a-z när du namnger filen.

- Om Rolf Axelsson ska lämna in sina lösningar ska filen heta AxeRolP1.zip.
- Om Örjan Märta ska lämna in sina lösningar ska filen heta MarOrjP1.zip.
- Är ditt förnamn eller efternamn kortare än tre bokstäver så ta med de bokstäver som är i namnet: Janet Ek lämnar in filen EkJanP1.zip

### 1.3 Granskning

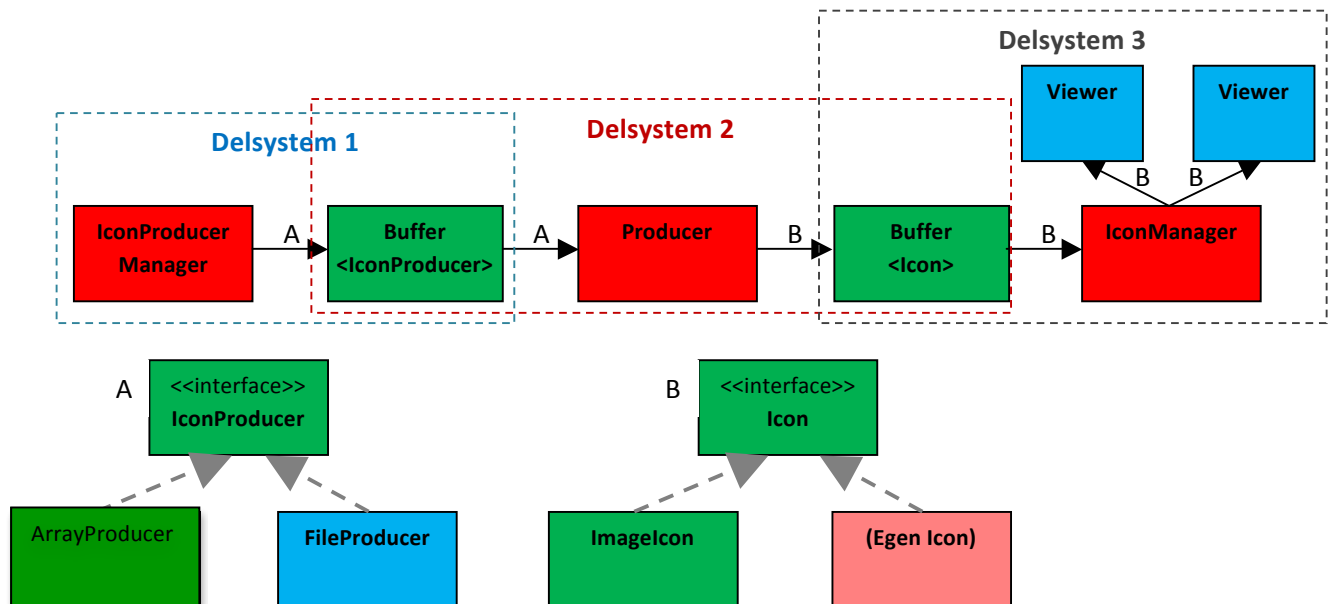
Ca kl 14.00 den 9/2 kommer en kamrats lösning finnas i din inlämning på It's learning. Din uppgift är att granska kamratens lösningar på uppgifterna avseende:

- funktion – hur väl uppfyller lösningen kraven i uppgiften? Fungerar klasserna på avsett sätt?
- kan du tänka dig något alternativt sätt att lösa uppgiften?
- javadockommentarer – är klasserna kommenterade enligt instruktion? Och är kommentarena vettiga?
- genererad javadoc – är javadoc-dokument genererade? Är dokumenten vettiga? Fungerar länkar?

Resultatet av din granskning, 1-2 A4-sidor, ska du lämna in via It's learning senast 8.00 den 10/2.

## 2 Beskrivning av uppgiften

Figuren visar olika klasser och interface som ska ingå i din lösning. De som är gröna är färdiga. De som är blå måste modifieras / ärvas för att få full funktion. De som är markerade med rött ska du skriva. Bokstaven A visar var objekt vilka implementerar IconProducer hanteras och bokstaven B var objekt vilka implementerar Icon hanteras.



Figur 1, Klasser och interface i Inlämningsuppgift 1

Meningen med systemet är följande (från vänster till höger i figuren)

Till vänster genereras (via IconProducerManager) serier av bilder (Icon-implementeringar). Dessa bildserier går genom systemet för att slutligen visas längst till höger (i Viewer-komponenter). Man kan ange hur lång tid bilderna ska visas i bildserien och hur många gånger bildserien ska visas.

På följande sidor följer beskrivning av de olika delsystemen i figuren.

## 2.1 Delsystem 1

**IconProducerManager**-objektet får vid anrop till metoden *addIconProducer* tillgång till en instans av en klass vilken implementerar **IconProducer**. Detta objekt ska placeras i en buffert av typen **Buffer**.

Som du ser i uppgiften ska du implementera klassen

**IconProducerManager**.

I klassdiagrammet till höger ser du instansvariabler, konstruktörer och metoder som **IconProducerManager** behöver innehålla. Konstruktorn och *add...*-metoden måste finnas i klassen, annars är inte *MainP1* körbar.

**IconProducer** är ett interface som definierar funktionalitet för att

- \* hantera en sekvens av Icon-objekt
- \* ange hur lång tid varje Icon-objekt ska visas (samma tid för samtliga Icon-objekt)
- \* ange hur många gånger sekvensen ska visas

På så sätt går det bra att skapa ett bildspel (delay ett antal sekunder) eller en animation (delay delar av sekund).

I figur 1 ser du att du ska modifiera klassen **FileProducer**.

Klassen **ArrayProducer** ger exempel på en *IconProducer*-implementering.

Med programmet **MainDS1** kan du testa *IconProducerManager*. **TestDS1** ger exempel på hur man kan använda en *IconProducer*-implementering.

Om du placerar filerna *new1.jpg-new10.jpg* i mappen *files* i projektmappen så kommer *TestDS1* skriva ut namnet på bildfilerna + bildernas bredd och höjd. som användes när *ImageIcon*-objekten instansierades (resultatet vid anrop av *toString*-metoden i *ImageIcon*). Utskrift av filnamn sker en gång i sekunder eftersom andra argumentet är 1000 då *ArrayProducer*-objektet skapas. Samtliga utskrifter sker två gånger eftersom sekvensen ska visas två gånger (argumentet 2 då *ArrayProducer*-objektet skapas).

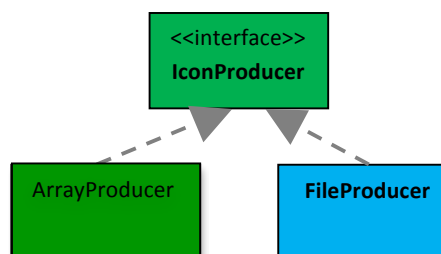
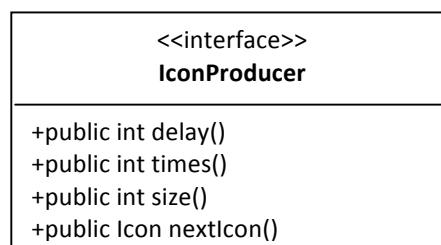
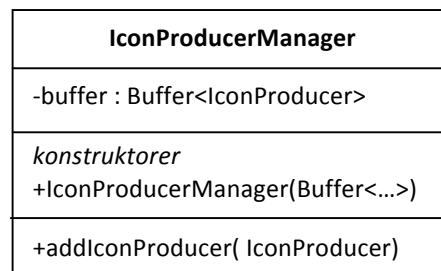
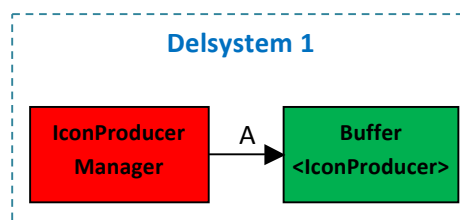
### FileProducer

Du ska skriva klassen **FileProducer**. Till din hjälp har du klassen *ArrayProducer*.

*FileProducer* ska ha konstruktorn:

```
public FileProducer(String filename)
```

Filen som är argument vid konstruktionen ska vara en textfil formaterad på följande sätt:





```
2
200
files/new1.jpg
files/new2.jpg
files/new3.jpg
files/new4.jpg
files/new5.jpg
files/new6.jpg
files/new7.jpg
files/new8.jpg
files/new9.jpg
files/new10.jpg
```

Det första talet (2 ovan) är antalet gånger Icon-sekvensen ska upprepas, det andra är tiden varje bild ska visas i millisekunder (200 ovan). Därefter följer ett antal filnamn (bildfiler), ett per rad. Antalet rader med filnamn avgör hur många Icon-implementeringar det är i sekvensen (i exemplet ovan blir det tio Icon-implementeringar).

Använder du ovanstående textfil (new.txt), och nedanstående version av **MainDS1** (dvs FileProducer i stället för ArrayProducer) ska utskrifterna bli samma som vid tidigare körningar, men ske betydligt snabbare.

```
public class MainDS1 {
    public static void main(String[] args) {
        Buffer<IconProducer> producerBuffer = new Buffer<IconProducer>();

        IconProducerManager ipManager = new IconProducerManager(producerBuffer);
        ipManager.addIconProducer(new FileProducer("files/new.txt"));

        TestDS1 testDs1 = new TestDS1(producerBuffer);
        testDs1.start();
    }
}
```

## 2.2 Delsystem 2

**Producer**-objektet hämtar **IconProducer**-implementeringar (en åt gången) ur bufferten. Sedan placeras **Icon**-implementeringar i den andra bufferten. Men de placeras inte så fort det går utan med en viss paus mellan varje objekt.

Det är metoden *delay* i **IconProducer**-implementeringen som ger pausen. Metoden *times* anger hur många gånger **Icon**-sekvensen ska placeras i bufferten. Metoden *size* anger hur många **Icon**-objekt det är i sekvensen. Och slutligen returnerar metoden *nextIcon* **Icon**-implementeringar, en i taget. När sekvensen är slut så returneras det första elementet på nytt.

Som du ser i uppgiften ska du implementera klassen **Producer**. Klassen ska använda en tråd och konstruktorn

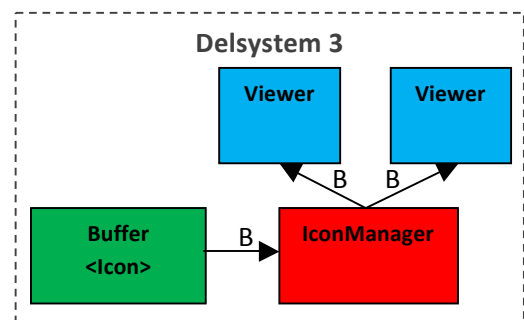
```
public Producer(Buffer<IconProducer> prodBuffer, Buffer<Icon> iconBuffer)
```

Slutligen ska man kunna starta tråden genom att anropa metoden start.

Programmet **MainDS2** (förutsätter att **MainDS1** fungerar) ska som resultat ge samma utskrift som **MainDS1**.

## 2.3 Delsystem 3

I det tredje delsystemet ska **IconManager**-objektet hämta **Icon**-implementeringar ur bufferten och skicka dessa till **Viewer**-objekten. Denna överföring ska du ordna genom att antingen använda klassen **Observable** och interfacet **Observer** eller genom att definiera ett interface för *callback*. Lägga märke till att **IconManager**-objektet ska kunna meddela många **Viewer**-objekt.

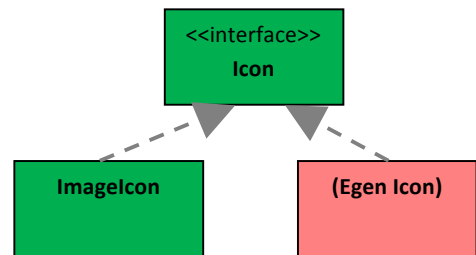


Som du ser i **MainP1** så känner inte **IconManager**-objektet till **Viewer**-objekten efter instansiering. Däremot känner **Viewer**-objekten till **IconManager**-instansen. Och kan därför registrera någon form av lyssnare.

Detta delsystem får du testa på egen hand. Till det levereras inget program.

## 2.5 Extra

Det kan vara trevligt att implementera en egen **Icon**. Sedan kan man låta t.ex. **PixelArrayProducer** använda **PixelIcon** (se nedan). **PixelArrayProducer** kan t.ex. ärva **ArrayProducer** och sedan överskugga **nextIcon** på ett listigt sätt.



- **BlurIcon** vilken har konstruktorn  
`public BlurIcon(Icon)`  
och som ser till att Icon-implementeringen blir suddig (se laboration 23 från hösten - **ResizerIcon**)
- **PixelIcon** vilken gör bilden "pixlig". Det går att använda ett trick: Rita först Icon-implementeringen i en **BufferedImage** med korrekt storlek, t.ex. 600x480. Skapa sedan en ny **BufferedImage**, t.ex. 120x96, och överför sedan den första **BufferedImage** till den nya (newG är **Graphics** från den nya - `newG.drawImage(oldBI,0,0,120,96)`). Slutligen används den sista **BufferedImage** då Icon-objektet ska ritas i **JLabel**-komponenten. Tänk på att **preferredSize** inte ska ändras.