

Kapitel 1: Grundlagen

(Wiederholung und Ausblick)

- Datentypen in Java
- Klassen
- Interface und dynamische Bindung
- Vererbung
- Abstrakte Klassen
- Immutable Klassen
- Subtypen und Zuweisungsregel
- Ausblick
 - Geschachtelte Klassen und Interfaces
 - Generische Typen
 - Java 8

Primitive Datentypen

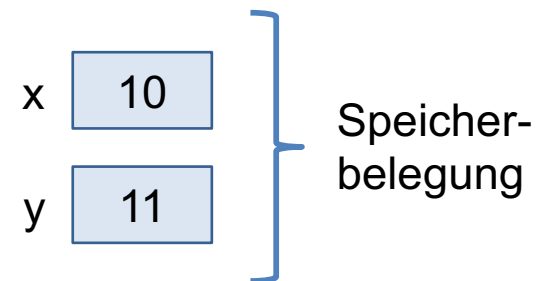
- Variablen für primitive Datentypen können genau einen Wert aus einem bestimmten Wertebereich annehmen.
- Für primitive Datentypen gibt es nur die in der Sprache eingebauten Operationen.
- Bei Zuweisungen wird der Wert kopiert.

Primitiver Datentyp	Wertebereich	Operationen
boolean	true, false	&&, , ~, ==, !=
byte, short, int, long, char	..., -2, -1, 0, 1, 2, ...	+, -, *, /, %, ++, --, <, <=, ...
float, double	z.B. 5.3E-02	+, -, *, /, <, <=, ...

Beispiel

Datentyp Variable Wert

```
int x = 10;  
int y = x;  
y++;
```



Referenztypen

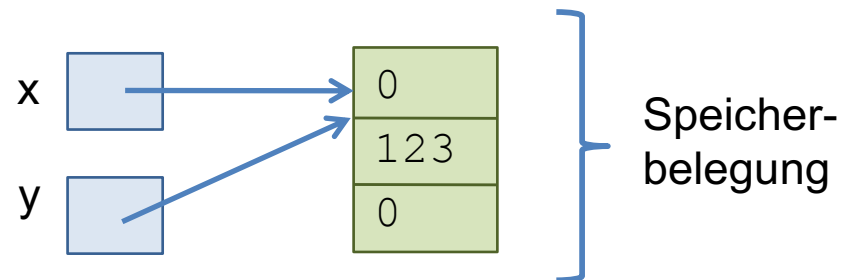
- Referenztypen haben als Werte **Referenzen** (d.h. Verweise oder Zeiger) **auf Objekte**.
- Objekte** sind dabei dynamisch (d.h. mit **new**) angelegte **Felder** oder **Instanzen von Klassen**.
- Einige in die Sprache eingebaute Operationen, ansonsten in Java definierte Methoden.
- Bei Zuweisungen wird die Referenz kopiert.

Referenztyp	Wertebereich	Operationen
Felder (arrays)	Referenz auf mit new angelegte Felder	<code>==</code> , <code>!=</code> , <code>x[i]</code> , <code>x.length</code>
Klassen (classes)	Referenz auf mit new erzeugte Instanz.	<code>==</code> , <code>!=</code> , Methoden
Interfaces	Referenz auf mit new erzeugte Instanz.	<code>==</code> , <code>!=</code> , Methoden

Beispiel

```
int[] x = new int[3];  
int[] y = x;  
y[1] = 123;
```

int-Feld als
Referenztyp

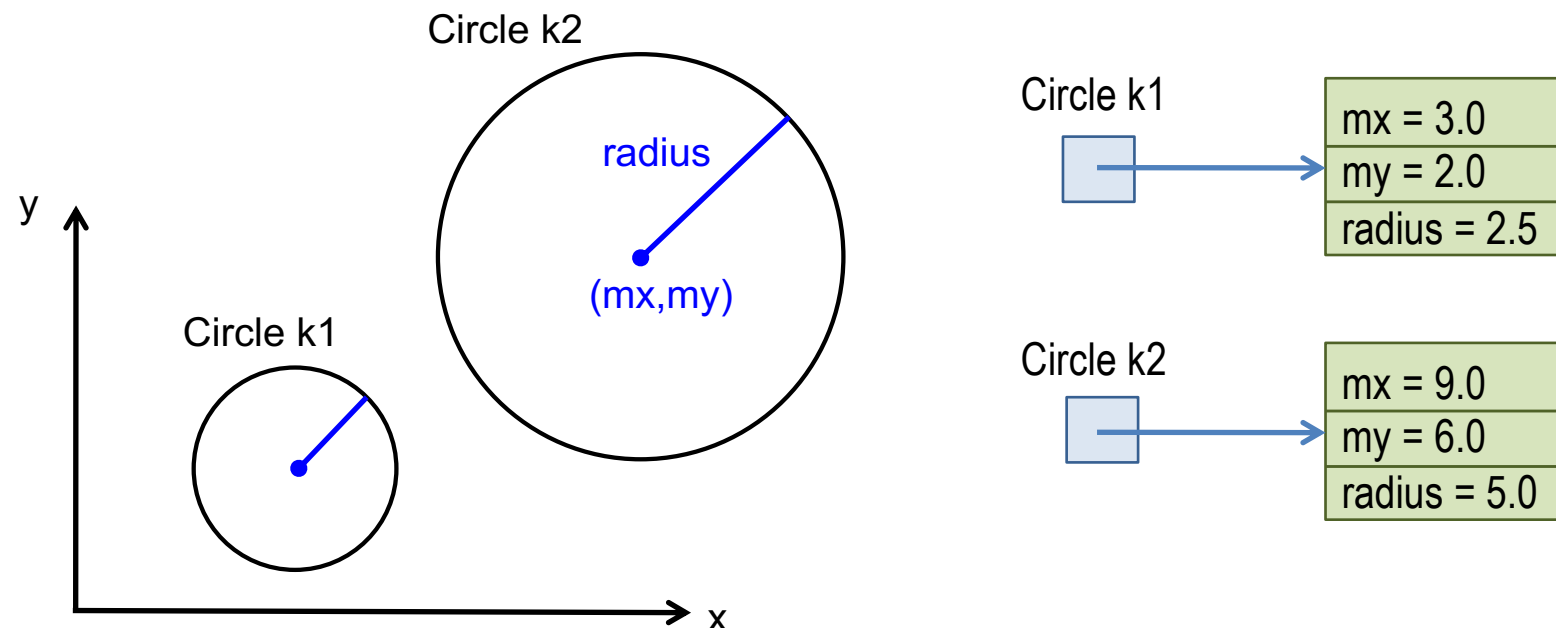


Kapitel 1: Grundlagen

- Datentypen in Java
- **Klassen**
- Interface und dynamische Bindung
- Vererbung
- Abstrakte Klassen
- Immutable Klassen
- Subtypen und Zuweisungsregel
- Ausblick
 - Geschachtelte Klassen und Interfaces
 - Generische Typen
 - Java 8

Objekte

- Haben eine **Identität**.
In Java: Referenz.
- Haben einen **Zustand**.
In Java: Instanzvariablen mit ihren Werten.
- Haben ein **Verhalten**.
In Java: Methoden, die auf das Objekt angewendet werden und seinen Zustand ändern können.



Klassen

- Sind Baupläne für Objekte der gleichen Art.
- Beschreiben aus welchen Instanzvariablen und Methoden Objekte dieser Klasse bestehen.
- Objekte einer Klasse werden auch als **Instanzen einer Klasse** bezeichnet.

Klasse in UML

class Circle
double radius double mx, my
void move(double x, double y) void setRadius(double r) double area()

Klasse in Java

```
public class Circle {  
    private double mx = 0;  
    private double my = 0;  
    private double radius = 1;  
  
    ...  
  
    public void move(double x, double y) {...}  
    public void setRadius(double r) { ...}  
    public double area() { ... }  
}
```

} Instanz-variablen

} Methoden

Klasse Circle in Java (1)

```
public class Circle {  
    public final static double PI = 3.14;  
    private double mx = 0;  
    private double my = 0;  
    private double radius = 1;  
  
    public Circle() { }  
    public Circle(double x, double y, double r) {  
        mx = x;  
        my = y;  
        radius = r;  
    }  
  
    public void move(double x, double y) {  
        mx += x;  
        my += y;  
    }  
  
    public void setRadius(double r) {  
        radius = r;  
    }  
  
    public double area() {  
        return PI * radius * radius;  
    }  
}
```

konstante (final)
Klassenvariable (static)

Instanzvariablen

Konstruktoren

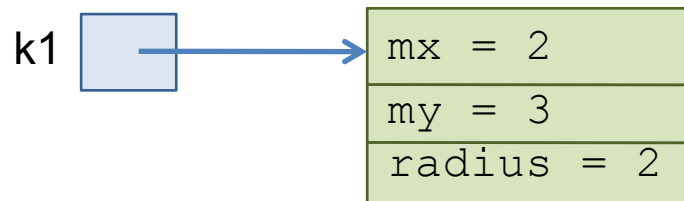
Methoden

Klasse Circle in Java (2)

```
public class CircleApplication {  
    public static void main(String[] args) {  
        Circle k1 = new Circle();  
        k1.move(2,3);  
        k1.setRadius(2);  
        System.out.println(k1.area());    // (1)  
        // Ausgabe: PI*2*2 = 12.56  
  
        Circle k2 = k1;  
        k2.setRadius(4);  
        System.out.println(k1.area());    // (2)  
        // Ausgabe: PI*4*4 = 50.24  
    }  
}
```

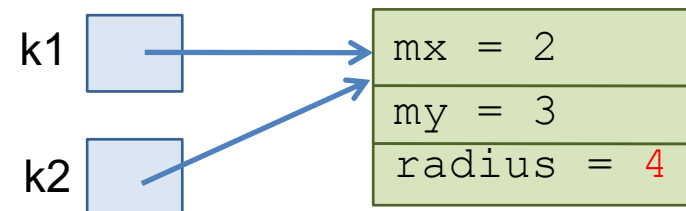
Anwendungs-
programm

Speicherbelegung bei (1):



Kreis-Objekt

Speicherbelegung bei (2):



Klasse = Typ + Implementierung

```
public class Circle {  
    ...  
    public void move(double x, double y) {...}  
    public void setRadius(double r) {...}  
    public double area() {...}  
}
```

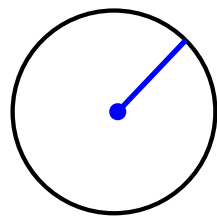
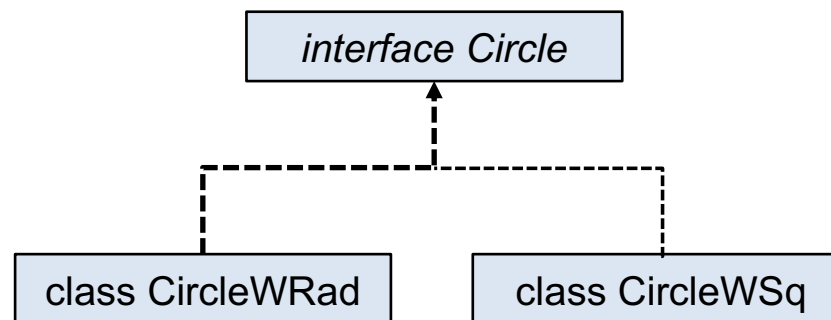
- Die Klasse Circle definiert einen **Typ Circle**.
- Jede Variable vom Typ Circle lässt damit den Aufruf der public-Methoden move, setRadius und area zu.
- Die Klasse Circle legt aber auch die **Implementierung** fest:
 - Instanzvariablen und
 - Definition der Methoden.

Kapitel 1: Grundlagen

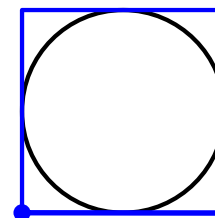
- Datentypen in Java
- Klassen
- **Interface und dynamische Bindung**
- Vererbung
- Abstrakte Klassen
- Immutable Klassen
- Subtypen und Zuweisungsregel
- Ausblick
 - Geschachtelte Klassen und Interfaces
 - Generische Typen
 - Java 8

Interface: gemeinsamer Typ für verschiedene Implementierungen

- Es sind Circle-Klassen mit verschiedenen Implementierungen aber mit der gleichen Schnittstelle (interface) gewünscht.
- Implementierung soll zur Laufzeit ausgewählt werden können.



Circle mit
Mittelpunkt und
Radius



Circle mit linken
unteren Punkt
und Quadrat

Interfaces in Java

- entspricht einer Klasse ohne Instanzvariablen und Konstruktor.
- es sind keine Instanzen (d.h. kein new-Aufruf) eines Interface möglich.
- Methoden dürfen vordefiniert werden: **default-Methoden**.
Sie werden dazu mit dem Schlüsselwort **default** gekennzeichnet.
- Methoden, die keine default-Implementierung haben, werden auch **abstrakt** genannt.
- es dürfen auch **statische Methoden** definiert werden.
- **Konstante** sind erlaubt (sind implizit final und static)

Beispiel: Interface Circle

```
public interface Circle {  
    double PI = 3.14;  
    void move(double x, double y);  
    void setRadius(double r);  
    double area();  
}
```

Interface Circle
nur mit abstrakten
Methoden

```
public interface Circle {  
    double PI = 3.14;  
    void move(double x, double y);  
    void setRadius(double r);  
    double getRadius();  
  
    default double area() {  
        double r = getRadius();  
        return PI * r * r;  
    }  
}
```

Interface Circle mit
einer default-Methode

Beispiel: Interface mit statischen Methoden

```
interface Formelsammlung {  
    static double kugelVolumen(double radius) {  
        return (4.0/3.0) * Math.PI * Math.power(radius,3);  
    }  
  
    // ...  
}
```

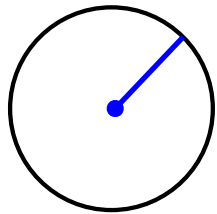
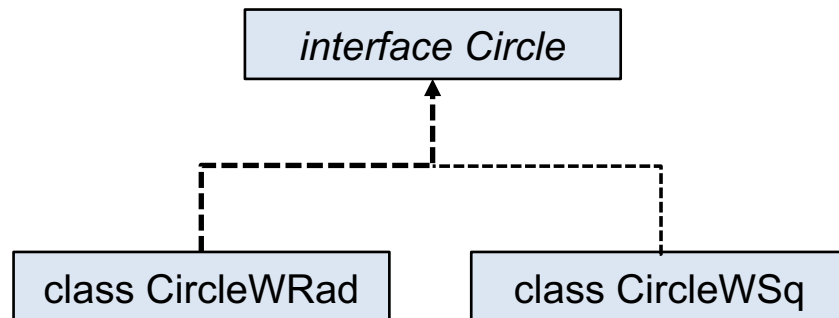
Implementierung eines Interface

- Eine Klasse **implementiert** ein Interface, in dem alle abstrakten Methoden des Interface definiert werden.

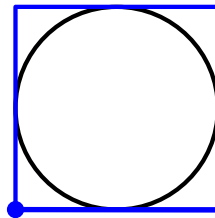
```
public interface BeispielInterface {  
    B f(A1 a1, ...);  
    // ...  
}
```

```
public class BeispielKlasse implements BeispielInterface {  
    // Daten  
    // ...  
    public B f(A1 a1, ...) {...}  
    // ...  
    // Weitere Methoden:  
    // ...  
}
```

Interface Circle mit versch. Implementierungen (1)



Circle mit
Mittelpunkt und
Radius



Circle mit linken
unteren Punkt
und Quadrat

```
public interface Circle {
    double PI = 3.14;
    void move(double x, double y);
    void setRadius(double r);
    double area();
}
```

```
public class CircleWRad
implements Circle {
    //...
}
```

```
public class CircleWSq
implements Circle {
    //...
}
```


Interface Circle mit versch. Implementierungen (2)

```
public class CircleWRad implements Circle {
    private double mx = 0;
    private double my = 0;
    private double radius = 1;

    public CircleWRad() { }

    public CircleWRad(double x, double y, double r) {
        mx = x;
        my = y;
        radius = r;
    }

    public void move(double x, double y) {
        mx += x;
        my += y;
    }

    public void setRadius(double r) {
        radius = r;
    }

    public double area() {
        return PI* radius * radius;
    }
}
```

Interface Circle mit versch. Implementierungen (3)

```
public class CircleWSq implements Circle {
    private double llX = -1; // x-Koord. des linken unteren Punkts
    private double llY = -1; // y-Koord. des linken unteren Punkts
    private double len = 2;   // Kantenlaenge des Quadrats

    public CircleWSq() { }

    public CircleWSq(double x, double y, double r) {
        llX = x-r;
        llY = y-r;
        len = 2*r;
    }

    public void move(double x, double y) {
        llX += x;
        llY += y;
    }

    public void setRadius(double r) {
        len = 2*r;
    }

    public double area() {
        return PI * len * len / 4;
    }
}
```

Interface Circle mit versch. Implementierungen (4)

```
public class CircleApplication {  
  
    private CircleApplication() { }  
  
    public static void main(final String[] args) {  
        Circle k;  
        if (...)  
            k = new CircleWRad(1,1,3);  
        else  
            k = new CircleWSq(1,1,3);  
  
        System.out.println(k.area());  
    }  
}
```

Auswahl der
Implementierung
zur Laufzeit.

Dynamische Bindung:

Erst zur Laufzeit (dynamisch) wird der Methodenaufruf an die Definition der Methode gebunden.

Welche Methode gebunden wird, hängt davon ab, von welcher Klasse das Objekt ist, auf das k verweist.

Dynamische Bindung

- Ein Methodenaufruf

```
x.fun(y);
```

wird erst zur Laufzeit (daher dynamisch) an eine Methodendefinition

```
class A ... {  
    public ... fun(B b){...}  
    ...  
}
```

gebunden.

Typ ist Circle (Interface)

- Dabei ist die Klasse A im allgemeinen nicht der deklarierte Typ von x sondern die Klasse des Objekts, auf das x verweist.
- Der deklarierte Typ von x wird auch statischer Typ genannt (zur Übersetzungszeit bekannt). Dagegen wird der Typ des Objekts, auf den x verweist, auch dynamischer Typ genannt (erst zur Laufzeit bekannt). Dann bedeutet dynamische Bindung die Bindung an den dynamischen Typ.
- Anmerkung: in C++ muss die dynamische Bindung durch das Schlüsselwort `virtual` erzwungen werden.

Beispiel

- Statische Methode `move`, die eine Menge von Kreise um `x`, `y` verschiebt.
- Die Kreise werden als Feld übergeben.

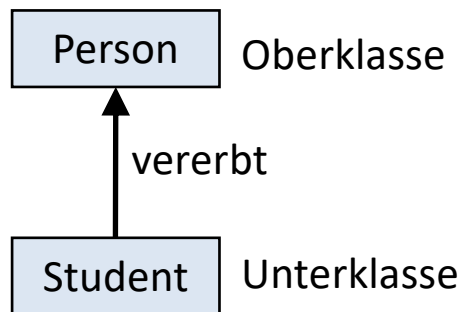
```
public class CircleApplication {  
  
    public static void move(Circle[] circleArray, double x, double y) {  
        for (Circle k : circleArray)  
            k.move(x, y);  
    }  
  
    public static void main(final String[] args) {  
        Circle[] circleArray = new Circle[3];  
        circleArray [0] = new CircleWRad(1,1,3);  
        circleArray [1] = new CircleWSq(0,1,3);  
        circleArray [2] = new CircleWSq(1,0,3);  
  
        move(circleArray , 3, 4);  
    }  
}
```

Kapitel 1: Grundlagen

- Datentypen in Java
- Klassen
- Interface und dynamische Bindung
- Vererbung
- Abstrakte Klassen
- Immutable Klassen
- Subtypen und Zuweisungsregel
- Ausblick
 - Geschachtelte Klassen und Interfaces
 - Generische Typen
 - Java 8

Vererbung (1)

- Mit **Vererbung (inheritance)** lässt sich eine gegebene Klasse A in eine neue Klasse B um zusätzliche Eigenschaften erweitern.
Die Klasse A wird auch als **Oberklasse** und die Klasse B als **Unterklasse** bezeichnet.
- Mit Vererbung lässt sich auch ein Interface IA in ein Interface IB erweitern.



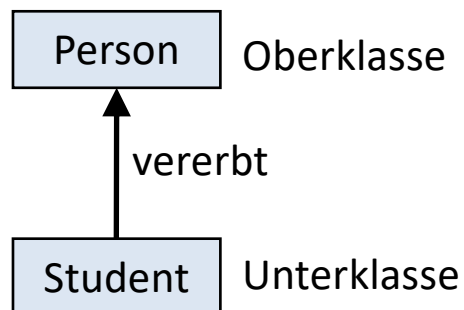
```
public class Person {  
    // ...  
}
```

```
public class Student extends Person {  
    // ...  
}
```

Vererbung (2)

Um eine gegebene Klasse A in eine neue Klasse B zu erweitern, gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- B kann um **zusätzliche Instanzvariablen** erweitert werden.
- B kann um **zusätzliche Methoden** erweitert werden.
- Vererbte **Methoden** aus A können **überschrieben (overriding)** werden.



```
public class Person {
    // Instanzvariablen von Person:
    ...
    // Methoden von Person:
    ...
}
```

```
public class Student extends Person {
    // Instanzvariablen von Student:
    ...
    // Überschriebene Methoden von Person:
    ...
    // Zusätzliche Methoden von Student:
    ...
}
```


Beispiel (1)

```
public class Person {  
  
    protected String name;  
    protected int gebJahr;  
  
    public Person(String n, int j){  
        name = n;  
        gebJahr = j;  
    }  
  
    public String getName() {  
        return name;  
    }  
  
    public int getGebJahr() {  
        return gebJahr;  
    }  
  
    public void print() {  
        System.out.print(name  
            + "; " + gebJahr);  
    }  
}
```

```
public class Student extends Person {  
  
    private String hochschule;  
  
    public Student(String n,  
                    int j, String hs) {  
        super(n, j);  
        hochschule = hs;  
    }  
  
    public String getHochschule() {  
        return hochschule;  
    }  
  
    public void print() {  
        super.print();  
        System.out.print(  
            "; immatr an " + hochschule);  
    }  
}
```

Neue
Instanzvariable

Neue Methode

Überschriebene
Methode

Beispiel (2)

```
public class Anwendung {  
  
    public static void main(String[] args){  
        Person p1 = new Person("Hans",1990);  
        Student s1 = new Student("Maria",1991,"HTWG KN");  
        Person p2 = new Student("Paul",1988,"HTWG KN");  
  
        System.out.println(p1.getName());  
        System.out.println(s1.getName());  
  
        p1.print(); System.out.println();  
        s1.print(); System.out.println();  
        p2.print(); System.out.println();  
    }  
}
```

Hans
Maria

Hans; 1990
Maria; 1991; immatr an HTWG KN
Paul; 1988; immatr an HTWG KN

- **Methodenaufrufe** werden **dynamisch gebunden**.
Daher werden die print-Aufrufe wie folgt gebunden:
 - p1 verweist auf Person, daher Bindung an Person.print().
 - p2 verweist auf Student, daher Bindung an Student.print().
 - s1 verweist auf Student, daher Bindung an Student.print().
- Student darf an Person zugewiesen werden: p2 = new Student(...).
(**Zuweisungsregel**; kommt später)

Überschreiben einer Methode (Overriding)

- Methodenname bleibt gleich
- gleiche Anzahl Parameter
- gleiche Typen der Parameter
- Rückgabewerttyp darf spezieller werden: Rückgabewerttyp ist kovariant
- Zugriffsrechte dürfen erweitert werden.
- Annotation **@Override** verwenden: Compiler überprüft dann, ob korrekt überschrieben wurde.
Mit Annotation **@Override** wird Verwechslungsgefahr mit Overloading vermieden.

```
public class Person {  
    // ...  
  
    public void print() {  
        System.out.print(name  
            + "; " + gebJahr);  
    }  
}
```

```
public class Student extends Person {  
    // ...  
  
    @Override  
    public void print() {  
        super.print();  
        System.out.print(  
            "; immatr an " + hochschule);  
    }  
}
```

Überschreiben einer Methode verbieten

- Überschreiben kann durch **final** explizit verboten werden. Damit kann eine Methode durch Vererbung nicht mehr verändert werden. (siehe auch immutable Klassen)

```
public class Shape {  
  
    // linker unterer Bezugspunkt:  
    private double x = 0;  
    private double y = 0;  
  
    public final void move(double x, double y) {  
        this.x += x;  
        this.y += y;  
    }  
}
```

```
public class Circle extends Shape {  
  
    private double radius = 1;  
  
    // ...  
}
```

Methode move darf
nicht mehr über-
schrieben werden.

Überladen einer Methode (Overloading)

- Definition einer neuen Methode mit Namen einer bereits vorhandenen Methode.
- Jedoch: Anzahl Parameter und/oder Typen der Parameter sind unterschiedlich

```
public class Student extends Person {  
    // ...  
  
    @Override  
    public void print() {  
        super.print();  
        System.out.print(  
            "; immatr an " + hochschule);  
    }  
  
    public void print(int lz) {  
        for (int i = 0; i < lz; i++)  
            System.out.println();  
        print();  
    }  
}
```

Überladene
print-Methode

```
public class Anwendung {  
  
    public static void main(...) {  
        Student s =  
            new Student(...);  
        Person p = s;  
  
        s.print();  
        p.print();  
        s.print(3);  
    }  
}
```

Beachte:
p.print(3) wäre
nicht erlaubt!

Zugriffsrechte

	Eigene Klasse	Klassen im package	Unterklassen außerhalb package	Restliche Klassen
private	+	-	-	-
Standard (d.h. ohne Schlüsselwort)	+	+	-	-
protected	+	+	+	-
public	+	+	+	+

Klasse Object (1)

- Die Klasse `Object` ist Oberklasse jeder anderen Klasse.
- Eine Klasse, die nicht explizit durch Vererbung (d.h. mit `extends`) definiert ist, wird implizit von `Object` vererbt.

```
public class A {  
    // ...  
}
```

ist äquivalent zu:

```
public class A extends Object {  
    // ...  
}
```

- Die Klasse `Object` ist damit die Wurzelklasse der über Vererbung definierten Vererbungshierarchie.

Klasse Object (2)

Die Klasse Object enthält u.a. folgende Methoden:

- `public boolean equals(Object obj)`

Prüft, ob `this` und `obj` gleich sind. Die voreingestellte Implementierung prüft, ob die Referenzen gleich sind (d.h. `this == obj`).

Ist eine inhaltliche Gleichheit gewünscht, muss die Methode geeignet überschreiben werden. Dabei ist zu beachten, dass `equals` reflexiv, symmetrisch und transitiv ist.

- `protected Object clone()`

Erstellt eine Kopie des Objekts. Die voreingestellte Implementierung sieht eine flache Kopie vor. Eine flache Kopie kann gefährlich sein. Daher ist die Methode auch als `protected` definiert. Eine tiefe Kopie muss selbst programmiert werden.

- `public String toString()`

Liefert eine String-Darstellung des Objekts. Die voreingestellte Implementierung liefert den Klassen-Namen und eine Hash-Codierung. Jede Klasse sollte diese Methode überschreiben.

- `public int hashCode()`

Liefert einen Hash-Code (int-Wert) für das Objekt. Für unterschiedliche Objekte ist der Hash-Code meistens unterschiedlich. Für gleiche Objekte (bzgl. `equals`) muss der Hash-Code identisch sein.

Klasse Point mit equals und toString

```
public class Point {  
  
    private final double x = 0;  
    private final double y = 0;  
  
    // ...  
  
    @Override  
    public boolean equals(Object o) {  
        if (this == o)  
            return true;  
        if (! (o instanceof Point))  
            return false;  
        Point p = (Point) o;  
        return (this.x == p.x && this.y == p.y);  
    }  
  
    @Override  
    public int hashCode() { ... }  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        return "(" + this.x + "," + this.y + ")";  
    }  
}
```

Testet, ob o von der Klasse Point ist.

Empfehlung für die Definition eigener Klassen

- `toString` sollte für jede Klasse überschrieben werden.
- Bei Wertklassen wie z.B. `Point` sollte `equals` und `hashCode` zwingend überschrieben werden.
- Annotation `@Override` verwenden.
- Es sind unbedingt die in der *Java API Specification* festgelegten Bedingungen einzuhalten.
- Es gibt bei `equals` viele Probleme im Zusammenhang mit Vererbung.
- Eine sehr gute Darstellung der Probleme und Lösungen findet man auch in Kap. 3 in *Effective Java* von J. Bloch.

Kapitel 1: Grundlagen

- Datentypen in Java
- Klassen
- Interface und dynamische Bindung
- Vererbung
- **Abstrakte Klassen**
- Immutable Klassen
- Subtypen und Zuweisungsregel
- Ausblick
 - Geschachtelte Klassen und Interfaces
 - Generische Typen
 - Java 8

Abstrakte Klassen

- Eine **abstrakte Methode** ist eine Methode ohne Implementierung. Genau wie in einem Interface wird nur die Schnittstelle der Methode festgelegt. Eine abstrakte Methode wird mit dem Schlüsselwort `abstract` versehen.
- Eine **Klasse** heißt **abstrakt**, wenn sie wenigstens eine abstrakte Methode enthält. Sie wird ebenfalls mit dem Schlüsselwort `abstract` versehen.
- Von einer abstrakten Klasse können keine Instanzen erzeugt werden.
- In einer abgeleiteten Klasse können eine oder mehrere abstrakte Methoden implementiert werden.

```
public abstract class Shape{  
    private double x = 0;  
    private double y = 0;  
  
    // ...  
  
    public void move(double x, double y){  
        this.x += x;  
        this.y += y;  
    }  
  
    public abstract double getArea();  
}
```

abstrakte
Methode

```
public class Circle extends Shape{  
    private double radius = 1;  
  
    // ...  
  
    public double getArea() {  
        return Math.PI*radius*radius;  
    }  
}
```

Implementierung der
abstrakten Methode

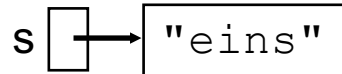
Kapitel 1: Grundlagen

- Datentypen in Java
- Klassen
- Interface und dynamische Bindung
- Vererbung
- Abstrakte Klassen
- **Immutable Klassen**
- Subtypen und Zuweisungsregel
- Ausblick
 - Geschachtelte Klassen und Interfaces
 - Generische Typen
 - Java 8

Immutable Klassen

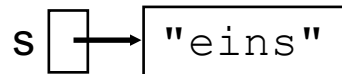
- `immutabel` = unveränderbar
- Wert eines Objekts ändert sich nicht mehr, sobald es konstruiert wurde.
- Beispiel: Klasse `String` ist eine immutable Klasse.

```
String s = "eins";
```



```
s.method(...);
```

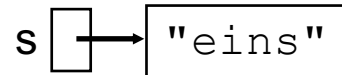
```
fun(s);
```



Der String "eins" kann durch Methoden-Aufrufe nicht verändert werden.

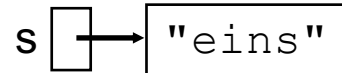
Vor- und Nachteile

```
String s = "eins";
```



```
s.method(...);
```

```
fun(s);
```



Vorteile	Nachteile
Einfacher zu benutzen.	können wesentlich ineffizienter sein (vergleiche z.B. String und StringBuilder).
Weniger Fehlerquellen.	
Keine inkonsistente Zustände bei nebenläufigem Zugriff (Threads, parallele Ströme)	

Vorgehen

- (1) Instanzvariablen als `final` definieren.
Damit sind keine Methoden erlaubt,
die die Instanzvariablen ändern können.
- (2) Falls Instanzvariable Referenz auf ein mutables Objekt oder Feld ist:
 - durch Programmierdisziplin erzwingen,
dass Objekt bzw. Feld in der Klasse nicht verändert wird.
 - falls in einem Konstruktor mutable Objekte bzw. Felder
als Parameter zum Initialisieren der Instanzvariablen übergeben werden,
dann sollte zusätzlich eine **tiefe Kopie** (defensive copy) erstellt werden
 - falls Instanzvariable über einen Rückgabewert zurückgeliefert wird, dann
sollte zusätzlich eine tiefe Kopie erstellt werden.
- (3) Vererbung verbieten durch `final class`

Beispiel: Immutable Klasse für komplexe Zahlen (1)

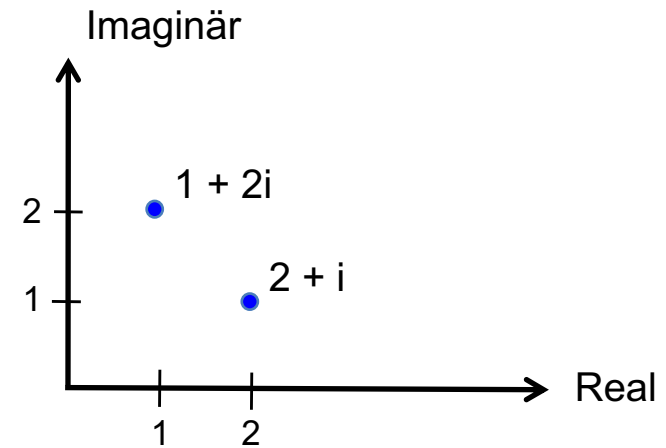
Komplexe Zahlen:

- Zahlen der Bauart:

$$x + iy$$

wobei x und y reelle Zahlen sind
und $i^2 = -1$ definiert wird.

x heisst auch **Realteil** und y **Imaginärteil**.



- Addition:

$$(x_1 + iy_1) + (x_2 + iy_2) = (x_1 + x_2) + i(y_1 + y_2)$$

- Multiplikation:

$$(x_1 + iy_1) * (x_2 + iy_2) = (x_1 x_2 - y_1 y_2) + i(y_1 x_2 + x_1 y_2)$$

Beispiel: Immutable Klasse für komplexe Zahlen (2)

```
public final class Complex {  
  
    private final double re;  
    private final double im;  
  
    public Complex(double re, double im) {  
        this.re = re;  
        this.im = im;  
    }  
  
    public Complex() {  
        this(0, 0);  
    }  
  
    public Complex add(Complex v) {  
        double real = this.re + v.re;  
        double imag = this.im + v.im;  
        return new Complex(real, imag);  
    }  
  
    // ...  
}
```

Beachte:
Zugriff auf Instanzvariablen
von v gestattet, da v zur
Klasse Complex gehört.

Beispiel: Immutable Klasse für komplexe Zahlen (3)

```
public class Complex {

    // ...

    public Complex mult(Complex v) {
        double real = this.re*v.re - this.im*v.im;
        double imag = this.im*v.re + this.re*v.im;
        return new Complex(real,imag);
    }

    @Override
    public String toString() {
        return this.re + " + " + this.im + "*i";
    }

    public static void main(String[] args) {
        Complex z1 = new Complex(1,1);           // z1 = 1 + i
        Complex z2 = new Complex(1,1);           // z2 = 1 + i
        z1 = z1.mult(z1).add(z2);                 // z1 = z1*z1 + z2;
        System.out.println(z1);                   // 1.0 + 3.0*i
        z1 = z1.mult(z1).add(z2);                 // z1 = z1*z1 + z2;
        System.out.println(z1);                   // -7.0 + 7.0*i
    }
}
```

Impliziter Aufruf
von toString().

Beispiel: immutable Klasse Vektor

```
public final class Vector {  
  
    private final double[] coords;  
  
    public Vector(double[] a) {  
        coords = new double[a.length];  
        System.arraycopy(a, 0, coords, 0, a.length);  
    }  
  
    public Vector plus(Vector x) {  
        assert this.coords.length == x.coords.length;  
        double[] z = new double[coords.length];  
        for (int i = 0; i < coords.length; i++)  
            z[i] = coords[i] + x.coords[i];  
        return new Vector(z);  
    }  
  
    public void set(int i, double x) {  
        coords[i] = x;  
    }  
  
    // ...  
}
```

Beachte: Instanzvariable ist eine Referenz.

Feld als Parameter zum Initialisieren der Instanzvariable. Daher: tiefe Kopie!

Methode set ist nicht erlaubt, da set(i,x) den Wert von coords[i] verändern würde!

Ineffizienz bei immutablen Klassen

Beispiel mit immutabler Klasse String:

```
String s = "";

for (int i = 0; i < 100; i++)
    s = s + i + ", ";

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

Aufgabe 1.1

- Die Klasse String ist eine immutable Klasse. Überzeugen Sie sich davon, indem Sie die Beschreibung der Klasse String in der *Java API Specification* unter <http://download.oracle.com/javase/6/docs/api/index.html> betrachten.
- Was leistet das obere Programmstück?
- Untersuchen Sie die Zuweisung an die Variable s in den ersten paar Schleifendurchläufen.
- Worin besteht die Ineffizienz?

Mutable Klasse StringBuilder

- `StringBuilder` und `StringBuffer` (thread-sichere-Variante) sind mutable Varianten der Klasse `String`.
- Die Zeichenfolgen können daher verändert werden.
- Wenn ein `String` aus vielen Teilstücken zusammengesetzt (konkatinert) werden muss, sind mit `StringBuilder` und `StringBuffer` wesentlich **effizientere Lösungen** möglich.

Beispiel:

```
StringBuilder s = new StringBuilder("");  
  
for (int i = 0; i < 100; i++)  
    s.append(i).append(", ");  
  
System.out.println(s);
```

- `s.append(t)` hängt den `String t` an den `String(Builder) s` an.
- Da `append` eine Referenz auf das Objekt zurückliefert, lässt sich `append` mehrfach anwenden (verketten):
`s.append(t1).append(t2)...`

Kapitel 1: Grundlagen

- Datentypen in Java
- Klassen
- Interface und dynamische Bindung
- Vererbung
- Abstrakte Klassen
- Immutable Klassen
- Subtypen und Zuweisungsregel
- Ausblick
 - Geschachtelte Klassen und Interfaces
 - Generische Typen
 - Java 8

Subtypen (1)

- Jede Klasse und jedes Interface definiert auch einen Typ mit gleichem Namen.
- Durch jede Vererbungs- und Implementierungsbeziehung wird eine **Subtypbeziehung** (Untertypbeziehungen) definiert.
- Durch Regeln lassen sich weitere Subtypbeziehungen herleiten.
- Wir schreiben $A <: B$, falls A Subtyp von B ist.



Subtypen (2)

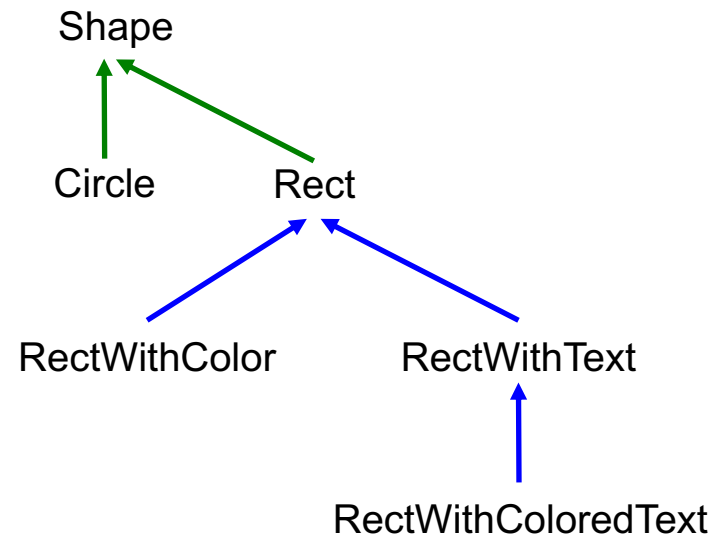
- Jede **Vererbungsbeziehung** definiert eine Subtypbeziehung.
- Jede **Implementierungsbeziehung** definiert eine Subtypbeziehung.

```
interface Shape {  
    double getArea();  
    // ...  
}
```

```
class Circle implements Shape {  
    // ...  
}
```

```
class Rect implements Shape {  
    // ...  
}
```

```
class RectWithColor extends Rect {  
    // ...  
}
```

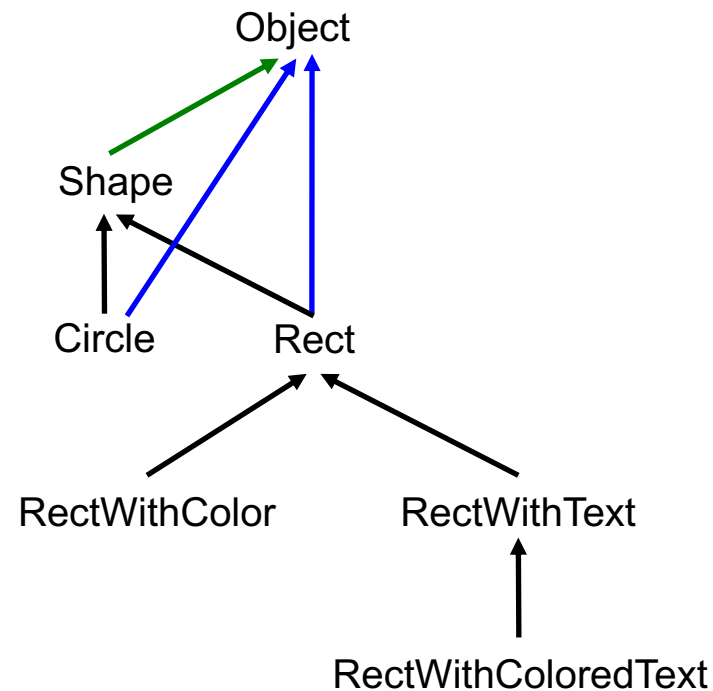


```
class RectWithText extends Rect {  
    // ...  
}
```

```
class RectWithColoredText  
    extends RectWithText {  
    // ...  
}
```

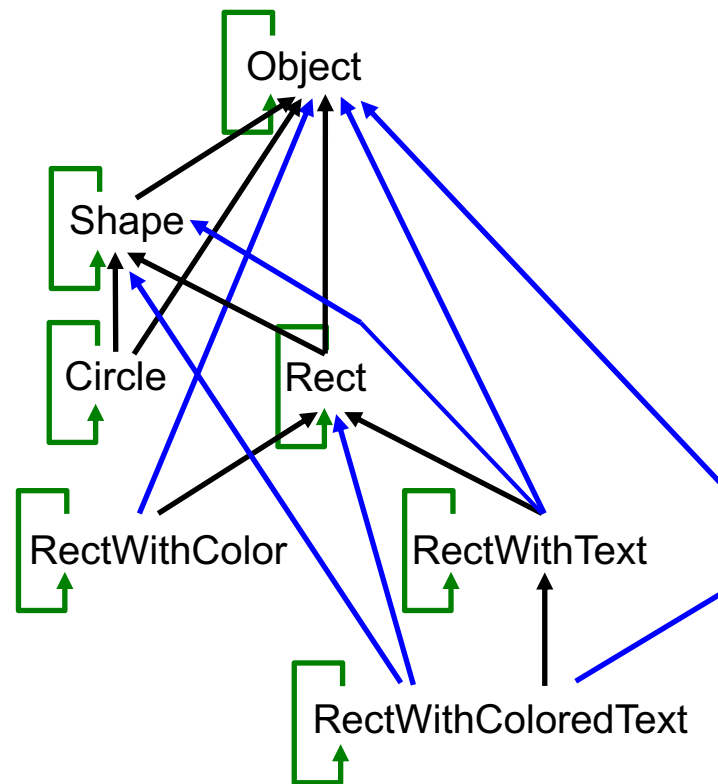
Subtypen (3)

- Jede Klasse, für die keine Vererbungsbeziehung definiert ist, erbt implizit von Object, und ist damit Subtyp von Object.
- Jedes Interface, für das keine Vererbungsbeziehung definiert ist, ist implizit Subtyp von Object.



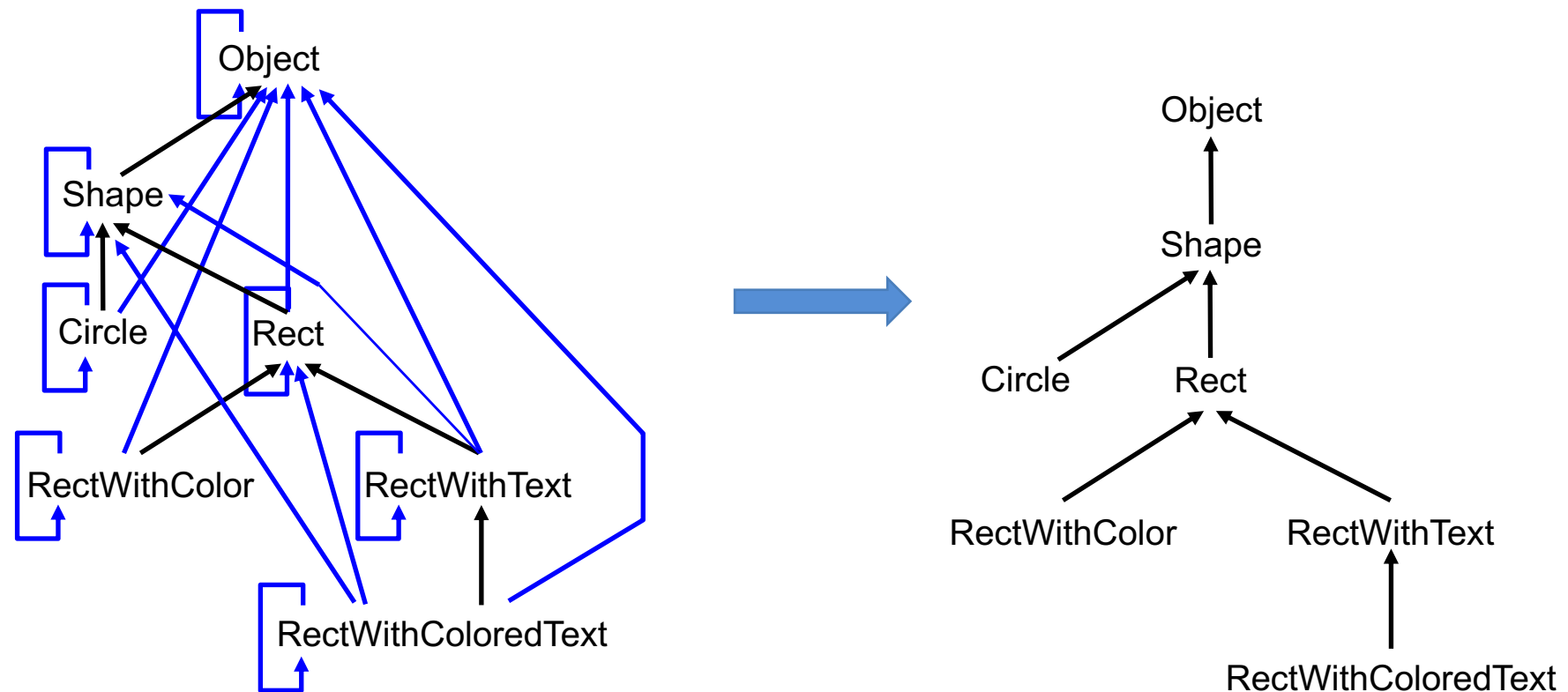
Subtypen (4)

- Die Subtypbeziehungen $<:$ werden **reflexiv** und **transitiv** erweitert (reflexiv-transitive Hülle)
 - Für jeden Typ A gilt $A <: A$.
 - Falls $A <: B$ und $B <: C$, dann $A <: C$.



Subtypen (5)

- Um die grafischen Darstellungen übersichtlich zu halten, werden Beziehungen weggelassen, die sich durch Reflexivität und Transitivität ergeben (reflexiv-transitive Reduktion).



Zuweisungsregel

- Einer Variablen dürfen nur Werte von Subtypen zugewiesen werden. Das betrifft Zuweisungen, Parameterübergabe und Rückgabe.
- Beispiele:

```
Rect r = new RectWithColor();  
  
Shape s = new Circle();  
  
s = r;  
  
r = s;    // Typfehler !!!
```

```
class Plane {  
    // ...  
    void add(Shape s) {...}  
  
    public static void main(...) {  
        Plane p = new Plane();  
        p.add(new Circle());  
        p.add(new Rect());  
        p.add(new RectWithColor());  
    }  
}
```

Felder sind kovariant (1)

- Falls $A \leq B$, dann ist $A[] \leq B[]$. (Felder sind kovariant!).
- Damit ist beispielsweise `Rect[]` ein Subtyp von `Shape[]`.
- Daher ist folgendes Programm korrekt typisiert.

```
class ShapeUtility {  
  
    public static double totalArea(Shape[] shapes) {  
        double total = 0;  
        for (Shape s : shapes)  
            total += s.getArea();  
        return total;  
    }  
  
    public static void main(...) {  
        Rect[] rs = new Rect[5];  
        rs[0] = new RectWithColor();  
        // ...  
        Circle[] cs = new Circle[5];  
        cs[0] = new Circle();  
        // ...  
        System.out.println("Summe der Rechteckflaechen: " + totalArea(rs);  
        System.out.println("Summe der Kreisflaechen: " + totalArea(cs);  
    }  
}
```

Felder sind kovariant (2)

- Auf dem ersten Blick sieht die Typisierungsregel für Felder (Felder sind kovariant) vernünftig aus. Das ist sie aber nicht, wie folgendes Beispiel zeigt.

```
Shape[] s = new Rect[5];  
s[0] = new Circle();
```

Fehler zur Laufzeit: `ArrayStoreException`.
s ist zur Laufzeit ein `Rect`-Feld und kann kein `Circle`-Objekt abspeichern.

- Bei beiden Zuweisungen wird die Zuweisungsregel eingehalten. Der Compiler liefert daher keinen Fehler. Erst zur Laufzeit wird eine Exception ausgelöst.
- Die kovariante Typisierungsregel für Felder ist eigentlich falsch:
Ein `Shape`-Feld ist in der Lage sowohl Kreise als auch Rechtecke zu speichern.
Ein Rechteckfeld kann das nicht.
Daher dürfte Rechteck-Feld kein Subtyp von Shape-Feld sein!
- Die Typisierungsregel für Felder ist eine Altlast aus früheren Java-Versionen. Wie wir sehen werden, sind Collections (Behälter; lassen sich alternativ zu Feldern verwenden) nicht kovariant und führen daher nicht zu Laufzeitfehlern.

Kovarianz von Feldern in java.util.Arrays

- die Klasse Arrays enthält verschiedene statische Methoden, die sich die Kovarianz von Feldern zu Nutze machen.
- Beispiel:

```
// Returns a string representation of the contents of the specified array.  
public static String toString(Object[] a);
```

```
String[] sf = {"abc", "def", "ghi"};  
System.out.println(Arrays.toString(sf));
```

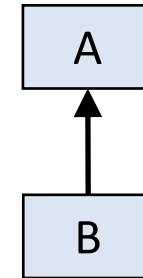
Aufgrund der Kovarianz von Feldern gilt:

`String[] <: Object[]`

Liskovsches Substitutionsprinzip

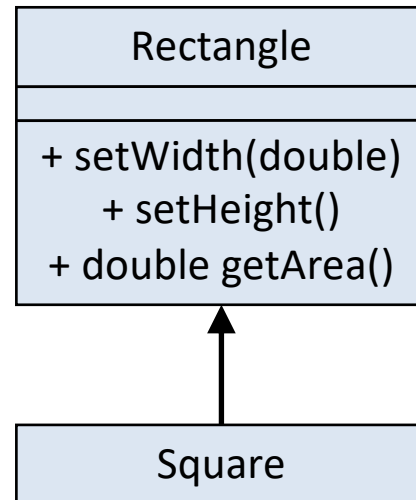
Liskovsches Substitutionsprinzip:

Falls B Subtyp von A ist, dann sollte in einem Programm ein A-Objekt problemlos durch ein B-Objekt ersetzt werden können.



Vererbungs- und Implementierungsbeziehungen sollten immer so definiert werden, dass das Liskovsche Substitutionsprinzip eingehalten wird.

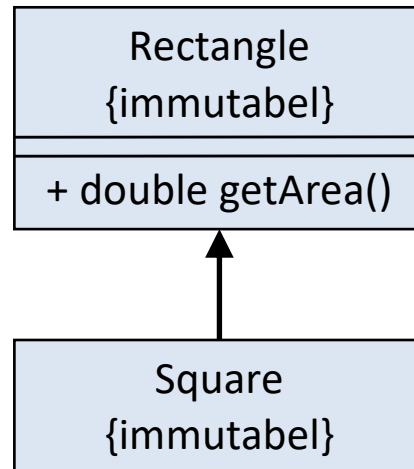
Verletzung des Substitutionsprinzips: Beispiel Square und Rectangle



Verletzung des
Substitutionsprinzips

- Bei einem Rechteck lässt sich die Breite unabhängig von der Höhe verändern. Wenn in einem Programmstück die Breite eines Rechtecks verdoppelt wird, dann verdoppelt sich auch die Fläche.
- Das gilt nicht für ein Quadrat. Bei Verdopplung der Breite vervierfacht sich die Fläche!
- Daher verstößt die obere Vererbungsbeziehung gegen das Liskovsche Substitutionsprinzip.

Keine Verletzung des Substitutionsprinzips bei immutablen Klassen



- Ein immutables Rechteck lässt sich problemlos durch ein immutables Quadrat ersetzen.
- Wie in der Geometrie: $\text{Square} \subseteq \text{Rectangle}$

Verletzung des Substitutionsprinzips: Kovarianz von Feldern

- Felder sind in Java kovariant:



- Ersetzbarkeit ist nicht gegeben, daher Verstoß gegen das Liskovsche Substitutionsprinzip:

```
Shape[] s = new Rect[5];  
s[0] = new Circle();
```

Fehler zur Laufzeit: `ArrayStoreException`.
s ist zur Laufzeit ein `Rect`-Feld und kann kein `Circle`-Objekt abspeichern.

Kapitel 1: Grundlagen

- Datentypen in Java
- Klassen
- Interface und dynamische Bindung
- Vererbung
- Abstrakte Klassen
- Immutable Klassen
- Subtypen und Zuweisungsregel
- **Ausblick**
 - Geschachtelte Klassen und Interfaces
 - Generische Typen
 - Java 8

Geschachtelte Klassen und Interfaces

- Klassen (und auch Interfaces) können geschachtelt sein.
- Damit lassen sich gewünschte Kopplungen zwischen Klassen erzielen.
- Es gibt verschiedene Ausprägungen:
 - statisch geschachtelte Klassen (static nested classes)
 - innere Klassen (inner classes)
 - lokale innere Klassen (local classes)
 - anonyme innere Klassen (anonymous classes)

Statisch geschachtelte Klassen

```
class EnclosingClass {  
  
    static class StaticNestedClass{  
        ...  
    }  
  
    ...  
}
```

- Kopplung auf Klassenebene.
- Die statisch geschachtelte Klasse StaticNestedClass verhält sich wie eine Top-Level-Klasse (d.h. nicht-geschachtelte Klasse).
- Jedoch hat die äußere Klasse alle Zugriffsrechte auf die Instanzvariablen und Methoden der inneren Klasse.
- Statisch geschachtelte Klassen werden häufig als Hilfsklassen für die Implementierung der äußeren Klasse eingesetzt.
- Beispiel: Implementierung einer Klasse als linear verkettete Liste ([siehe Kapitel 2](#)).

Innere Klassen

```
class EnclosingClass {  
  
    class InnerClass{  
        ...  
    }  
  
    ... new InnerClass();  
}
```

- Kopplung auf Instanzebene.
- Wird in einem EnclosingClass-Objekt ein InnerClass-Objekt erzeugt, dann ist dieses InnerClass-Objekt mit dem EnclosingClass-Objekt gekoppelt und kann auf dessen Daten zugreifen.
- Wichtige Anwendungen:
 - Iteratoren (Iterator); siehe [Kapitel 5](#).
 - Beobachter (Listener) bei graphischen Benutzeroberflächen; siehe [Kapitel 12](#).

Lokale innere Klassen

```
interface X { ... }

class A {

    X fun() {
        class Y implements X {
            ...
        }
        return new Y();
    }

    ...
}
```

Hier steht eine
Implementierung des
Interface X.

- Eine lokale innere Klasse ist eine Klasse, die innerhalb eines Methodenrumpfs definiert ist.
- Im Beispiel ist Y eine Klasse, die lokal in der Methode fun definiert ist. Das zurückgegebene Y-Objekt ist mit dem umfassenden A-Objekt gekoppelt.
- Anwendungen wie bei inneren Klassen. Beispiele in [Kapitel 12](#).

Anonyme innere Klassen

- Speziell in grafischen Benutzeroberflächen werden oft mehrere und vor allem kleine innere Klassen (als Beobachter) benötigt.
- Statt jeweils eine innere Klasse mit Namen einzuführen, können auch anonyme Klassen (d.h. ohne Namen) definiert werden.
- Anwendungen wie bei inneren Klassen. Beispiele in [Kapitel 12](#).

```
interface X { ... }  
  
class A {  
    X fun() {  
        return new X() {  
            ...  
        }  
    }  
    ...  
}
```

Hier steht eine
Implementierung des
Interface X.

Generische Typen

- Klassen und Interfaces lassen sich mit **Typparameter** versehen.

```
interface Liste<E> {  
    void add(E e);  
    E get(int index);  
}
```

E ist ein Typparameter.

```
class ListeAlsFeld<E> implements Liste<E>{ ... }
```

- Generische Typen lassen sich dann mit einer konkreten Klasse **instantiieren** (wie bei Aufruf von Methoden).

```
Liste<String> liste  
    = new ListeAlsFeld<String>();
```

Für E wird String als konkrete Klasse instantiiert.

- Wichtige Anwendung:
Java Collections bestehen aus zahlreichen generischen Containern.
- Ausführliche Einführung in Kapitel 4.

Java 8

- **Lambda-Ausdrücke** (anonyme Funktionen).
Damit können Funktionen als Parameter, als Rückgabewerte und als Zuweisungswerte verwendet werden (functions as first-class citizens).
- **Funktionale Interfaces** zur Typisierung von Lambda-Ausdrücken.
- Umfangreiche Erweiterung der Java-API u.a. um **Ströme (streams)**.
Damit Effizienzverbesserungen hinsichtlich von Multi-Core-Rechnern.
- **Typisches Beispiel:**

```
List<Person> persList = new ...
```

```
persList.stream()
```

```
.filter(p -> p.getAge() >= 18)
```

```
.count();
```

Erzeuge aus einer Liste von Personen einen Strom.

Filterung mit Hilfes eines **Lambda-Ausdrucks**: belasse nur volljährige Personen im Strom.

Bestimme Anzahl der Personen.

- **Details in Kapitel 13.**