

Seminararbeit Traits und Enums in Rust

Mario Occhinegro
HKA University of Applied Sciences

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Enums	1
2.1	Enums in Rust	1
2.1.1	Match Statement	1
2.1.2	Der Enum als algebraischer Datentyp	2
2.1.3	Rekursive Enums und Datentypen	2
2.1.4	Nested Pattern Matching	3
2.1.5	Generische Enums	3
2.1.6	Verwendung des Rust Enums zur Vermeidung von Nullpointer- Ausnahmen	4
2.2	Enums in Java	4
2.2.1	Normale Enums	4
2.2.2	Enums mit Werten	4
2.2.3	Enum Funktionen	5
2.3	Vergleich von Java und Rust Enums	5
2.4	Rust Enum Implementationsbeispiele	5
2.4.1	5
2.5	Beispielfunktionalität in Java	5
2.5.1	Expression-Logik in Java	5
2.5.2	Java Enums am Limit - Idee einer Wrapperinstanz für den Typ	7
3	Traits	8
3.1	Allgemeines zu Traits	8
3.1.1	Traits sind keine Typen	8
3.2	Traits in Rust	8
3.2.1	Default-Implementationen	9
3.2.2	Trait Bounds	9
3.2.3	Multiples Binding	9
3.2.4	Konditionelle Implementierung mit Trait Bounds	10
3.2.5	Dynamische Traits	10
3.2.6	Kurzschreibweise für dynamische Traits	10
3.2.7	Where Clause	11
3.2.8	Supertraits	11
3.2.9	Referenzierung des eigenen Typen	11
3.2.10	Spezifizierung von Platzhaltertypen	11
3.2.11	Shorthand Schreibweise	11
3.2.12	Schreibweise bei Uneindeutigkeit	11
3.3	Rust Trait Beispiele	11
3.4	Beispielfunktionalität in Java	11
4	Vergleich der beiden Ansätze	11

Zusammenfassung

1 Einleitung

2 Enums

Enumerationstypen

Auf den ersten Blick identisch.

Java Enum:

```
enum Color{
    red,
    green,
    blue;
}
```

Rust Enum:

```
enum Animal {
    Dog,
    Cat,
    Bird,
}
```

Auf Konkretere Unterschiede gehen wir jetzt ein

2.1 Enums in Rust

- Algebraische Datentypen

2.1.1 Match Statement

- abgeschlossen
- an Haskell angelehnt
- mehr als nur if else
- sehr ergonomisch, aussagekräftig und kurz

```
fn main() {
    let a1 = Animal::Dog;
    match a1{
        Animal::Dog => println!("It's a Dog"),
        Animal::Cat => println!("It's a Cat"),
        Animal::Bird => println!("It's a Bird")
    }
}

enum Animal{
```

```

        Dog,
        Cat,
        Bird
    }
}

```

2.1.2 Der Enum als algebraischer Datentyp

- beliebige Struktur
- werte können sich verändern
- flexibel
- pattern matching lässt uns die einzelnen Werte benutzen

```

fn main() {
    let s1 = Shape::Square(16);
    println!("The area of the shape is {}",s1.area());
}

enum Shape{
    Square(u32),
    Rectangle(u32,u32),
}

impl Shape{
    fn area(&self) -> u32{
        match self {
            Shape::Square(a) => a*a,
            Shape::Rectangle(a,b) => a*b,
        }
    }
}

```

2.1.3 Rekursive Enums und Datentypen

- braucht Box (wie Zeiger)
- Box sonst, rekursive Definition ohne Direktion

```

enum Exp {
    Int {
        val: i32
    },
    Plus {
        left: Box<Exp>,
        right: Box<Exp>
    },
    Mult{
        left: Box<Exp>,
        right: Box<Exp>
    },
}

```

```

}

impl Exp{
    fn eval(&self) -> i32{
        match self{
            Exp::Int{val} => *val,
            Exp::Plus{left, right} => left.eval() + right.eval() ,
            Exp::Mult{left, right} => left.eval() + right.eval()

        }
    }
}

```

2.1.4 Nested Pattern Matching

- kann noch granulareres pattern matching betreiben

```

pub enum Exp {
    Int {
        val: i32
    },
    Plus {
        left: Box<Exp>,
        right: Box<Exp>
    },
    Mult{
        left: Box<Exp>,
        right: Box<Exp>
    },
}

impl Exp{
    fn eval(&self) -> i32{
        match self{
            Exp::Int{val} => *val,
            Exp::Plus{left, right} => left.eval() + right.eval() ,
            Exp::Mult{left, right} =>
                match **left {
                    Exp::Int { val:0 } => return 0,
                    _ => return left.eval() * right.eval()
                }
        }
    }
}

```

2.1.5 Generische Enums

- Enums können mit generischen Werten generiert werden

```

enum Option<T> {
    None,

```

```

        Some(T),
    }

```

2.1.6 Verwendung des Rust Enums zur Vermeidung von Nullpointer-Ausnahmen

- Java hat ähnliches Konzept aber mit Klassen
- Nullpointer, der große Milliarden € Fehler

```

mintedfn main() {
    match lookUpAnimal(1){
        Some(Animal::Dog) => println!("Found pet was a dog"),
        Some(_) => println!("Found pet with id 1"),
        None => println!("Sadly no pet was found")
    }
}

enum Animal{
    Dog,
    Cat,
    Bird,
}

fn lookUpAnimal(id: i32) -> Option<Animal>{
    if(id == 1){
        return Some(Animal::Dog);
    }else{
        return None
    }
}

```

2.2 Enums in Java

- Enums sind spezielle Klasse
- Enumtypen sind Instanzen
- Instanz statisch und final (per default)

2.2.1 Normale Enums

```

enum Animal{
    Dog,
    Cat,
    Bird
}

```

2.2.2 Enums mit Werten

```

enum AnimalWithValues{
    Dog("Dog", 20),
}

```

```

    Cat("Dog", 10),
    Bird("Bird", 1);

    public final String label;
    public final int weight;

    //constructor
    private AnimalWithValues(String label, int weight){
        this.label= label;
        this.weight = weight;
    }
}

```

2.2.3 Enum Funktionen

2.3 Vergleich von Java und Rust Enums

2.4 Rust Enum Implementationsbeispiele

2.4.1

2.5 Beispielfunktionalität in Java

2.5.1 Expression-Logik in Java

Naiver Ansatz

```

public class Expression{
    public static void main(String[] args) {
        Exp p = Exp.Plus;
        //not accessible
        System.out.println(p.left);
        System.out.println(p.right);
    }
}

enum Exp {
    Int {
        //cannot be changed(static, final)
        int val;

        public int eval() {
            return this.val;
        }
    },
    Plus {
        Exp left;
        Exp right;
    }
}

```

```

        public int eval() {
            return this.left.eval() + this.right.eval();
        }
    },
    Mult {
        Exp left;
        Exp right;

        public int eval() {
            return this.left.eval() * this.right.eval();
        }
    }
};

    public abstract int eval();
}

enum ExpTwo{
    Int,
    Plus,
    Mult
}

```

Ansatz mit Klassen

```

public class Expression {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("test");
    }
}

abstract class Exp{abstract public int eval();}
class IntExp extends Exp{
    public int val;
    public IntExp(int val){
        this.val = val;
    }
    @Override
    public int eval() {
        return val;
    }
}
class PlusExp extends Exp{
    public Exp left;
    public Exp right;
    public PlusExp(Exp left, Exp right){
        this.left = left;
        this.right = right;
    }
    @Override
    public int eval() {

```



```

        return left.eval() + right.eval();
    }
}

class MultExp extends Exp{
    public Exp left;
    public Exp right;

    public MultExp(Exp left, Exp right){
        this.left = left;
        this.right = right;
    }

    @Override
    public int eval() {
        return left.eval() * right.eval();
    }
}

```

2.5.2 Java Enums am Limit - Idee einer Wrapperinstanz für den Typ

- Idee, was aber wenn die Instanz ein Wrapper ist
- nicht sehr ergonomisch
- statische variablen schneiden uns

```

mintedpublic class playground{
    public static void main(String[] args) {
        Animal a = Animal.Dog;
        Animal a2 = Animal.Dog;
        Animal b = Animal.Cat;
        System.out.println(a.getObject());
        System.out.println(a2.getObject());
        System.out.println(b.getObject());
        a.setObject("new Dog Value");
        b.setObject("new Cat value");
        System.out.println(a.getObject());
        System.out.println(a.getObject());
        System.out.println(b.getObject());
    }
}

enum Animal{
    Dog(new Wrapper("Doggy")),
    Cat(new Wrapper("Catty"));

    private Wrapper w;
    private Animal(Wrapper w){
        this.w = w;
    }
}

```

```

    }

    public Object getObject(){
        return w.item;
    }
    public void setObject(Object o){
        w.item = o;
    }
}

class Wrapper{
    Object item;

    public Wrapper(Object o){
        item = o;
    }
}

```

output

```

Doggy
Doggy
Catty
new Dog Value
new Dog Value
new Cat value

```

3 Traits

3.1 Allgemeines zu Traits

1. geteilte Funktionalität mit anderen Typen
2. Funktionsmenge über einem Typen
3. Oft mit Interfaces verglichen, sind aber keine Interfaces
4. interfaces sind Typen
5. adressieren ähnliche Probleme, traits aber mächtiger

3.1.1 Traits sind keine Typen

3.2 Traits in Rust

1. Prädikat auf einem Typen

```

mintedtrait Shape{
    fn area(s: &Self) ->i32;
}

struct Square{

```

```

    a: i32
}

impl Shape for Square {
    fn area(s: &Self)->i32{
        s.a*s.a
    }
}

struct Rectangle{
    a: i32,
    b: i32
}

impl Shape for Rectangle {
    fn area(s: &Self)->i32{
        s.a*s.b
    }
}

```

3.2.1 Default-Implementationen

1. geht in java auch

```

fn main() {
    let c1:Cat = Cat{};
    Animal::makeNoise(&c1);
}

trait Animal{
    fn makeNoise(s: &Self){
        println!("The Animal made a noise");
    }
}

struct Cat{}
impl Animal for Cat{}

```

When running main yields

The Animal made a noise

3.2.2 Trait Bounds

```

//Das Shape Prädikat muss für A und für B gelten
fn sum_area<A:Shape,B:Shape>(x : &A, y : &B) -> i32 {
    return area(x) + area(y)
}

```

3.2.3 Multiples Binding

Man kann auch Prädikate/Traits verunden

```
fn sum_area<A:Shape+OtherTraits>(x : &+OtherTraits) -> i32 {
    ...
}
```

3.2.4 Konditionelle Implementierung mit Trait Bounds

```
struct Pair<T> {
    x: T,
    y: T,
}

struct dog{
    name: String,
    age: u8,
}

impl<T> Pair<T> {
    fn new(x: T, y: T) -> Self {
        Self { x, y }
    }
}

impl<T: Display + PartialOrd> Pair<T> {
    fn cmp_display(&self) {
        if self.x >= self.y {
            println!("The largest member is x = {}", self.x);
        } else {
            println!("The largest member is y = {}", self.y);
        }
    }
}
```

3.2.5 Dynamische Traits

Repräsentieren von Interfaces in Rust

Können Konkrete Typen als Parameter und Rückgabewerte nutzen

```
fn sum_area(x : Box<dyn Shape>, y: Box<dyn Shape>) -> i32 {
    return area(x) + area(y)
}
```

3.2.6 Kurzschreibweise für dynamische Traits

```
fn sum_area(x : &(impl Shape), y: &(impl Shape)) -> i32 {
    return area(x) + area(y)
}
```

3.2.7 Where Clause

3.2.8 Supertraits

- man kann hierarchie nachbauen

```

fn main() {
    let s = hskaStudent{name:"Mario", university:"hska", fav_language:"rust", git_username:"hska"};
    comp_sci_student_greeting(s);
}

trait Person {
    fn name(&self) -> String;
}

trait Student: Person {
    fn university(&self) -> String;
}

trait Programmer {
    fn fav_language(&self) -> String;
}
trait CompSciStudent: Programmer + Student {
    fn git_username(&self) -> String;
}

fn comp_sci_student_greeting<s: CompSciStudent>(student: s) {
    ...
}

struct hskaStudent{
    name: &'static str,
    university: &'static str,
    fav_language: &'static str,
    git_username: &'static str,
}

impl Person for hskaStudent{
    fn name(&self) -> String{
        self.name.to_string()
    }
}

impl Student for hskaStudent{
    fn university(&self) -> String {
        self.university().to_string()
    }
}

```

- 3.2.9 Referenzierung des eigenen Typen
- 3.2.10 Spezifizierung von Platzhaltertypen
- 3.2.11 Shorthand Schreibweise
- 3.2.12 Schreibweise bei Uneindeutigkeit
- 3.3 Rust Trait Beispiele
- 3.4 Beispielfunktionalität in Java
- 4 Vergleich der beiden Ansätze