

Sebastian Dörn

# Java lernen in abgeschlossenen Lerneinheiten

Programmieren für Einsteiger  
mit vielen Beispielen



Springer Vieweg

---

## Java lernen in abgeschlossenen Lerneinheiten

---

Sebastian Dörn

# Java lernen in abgeschlossenen Lerneinheiten

Programmieren für Einsteiger  
mit vielen Beispielen



**Springer** Vieweg

Sebastian Dörn  
Hochschulcampus Tuttlingen  
Tuttlingen, Deutschland

ISBN 978-3-658-24002-8      ISBN 978-3-658-24003-5 (eBook)  
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-24003-5>

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

Springer Vieweg

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2019

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

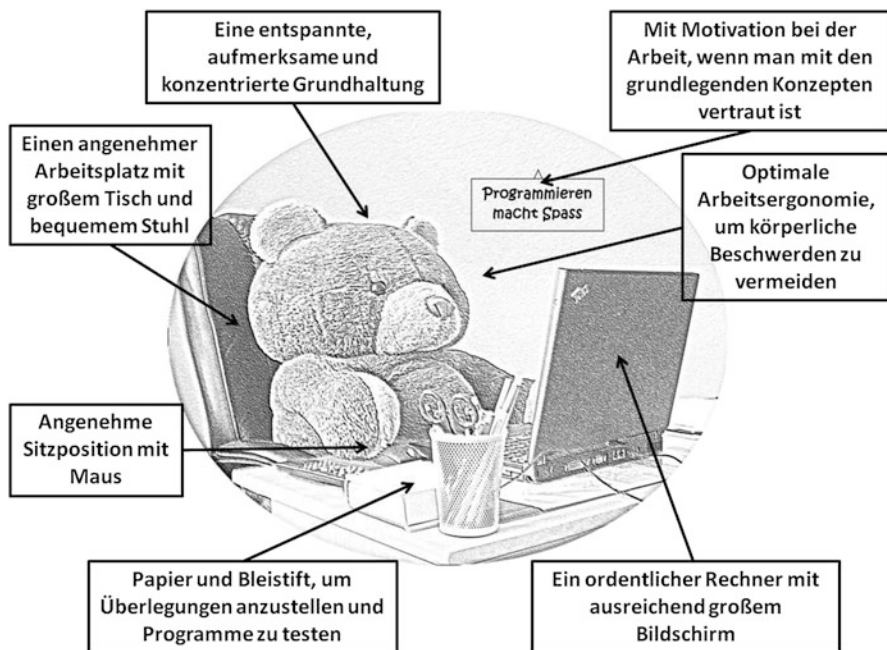
Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Springer Vieweg ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Wie sage ich es meinem Freund dem Computer?



---

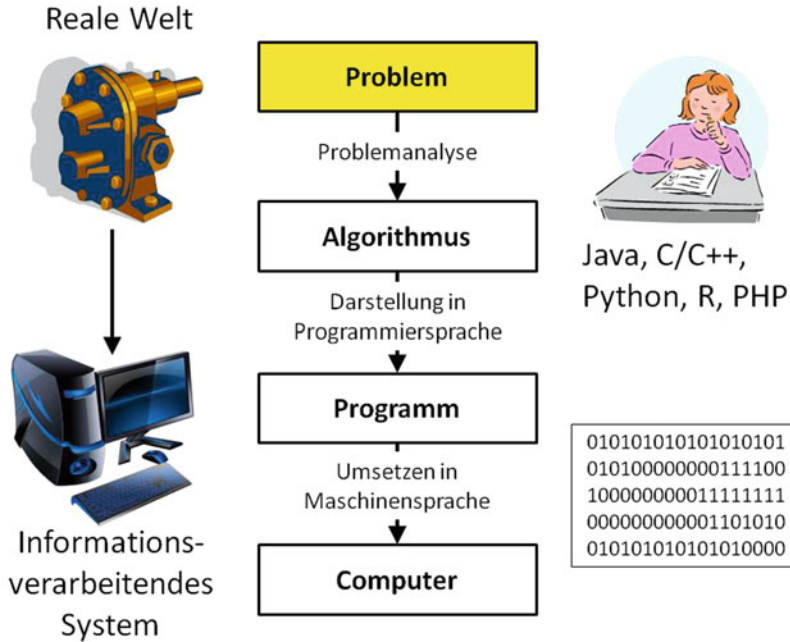
## Vorwort

Können Sie mit Ihrem Computer sprechen, damit er Ihnen bei der Arbeit hilft? Wenn nicht, dann sprechen Sie vermutlich nicht seine Sprache. Unser Freund, der Computer, versteht kein Deutsch, Englisch, Französisch oder Spanisch. Seine bevorzugten Sprachen sind Java, C/C++, Python, JavaScript, PHP, SQL oder R. Alle Geräte, Maschinen oder Apps, die wir täglich verwenden, werden durch Hunderttausende oder Millionen von Codezeilen gesteuert.

Die Kunst des Programmierens ist in unserer digitalen Informationsgesellschaft eine Schlüsseldisziplin. Die Kreativität besteht darin, für eine Maschine eine Art Handlungsanweisung zu erstellen, um eine spezielle Aufgabe auszuführen. Das Ergebnis ist die Software in Form eines Quellcodes in einer Programmiersprache. Programmieren ist deutlich mehr als das Eintippen von einzelnen Codezeilen. Ein zentraler Aspekt beim Programmieren ist es, korrekten und sinnvoll strukturierten Code zu schreiben. Der Programmierer muss das Programm so schreiben, dass einzelne Abschnitte wiederverwendbar sind. Wenn wir das nicht tun, erhalten wir sogenannten Spaghetticode – ein verworrenes Stück Programmcode. Selbst erfahrene Programmierer können dieses undurchdringliche Gewirr kaum nachvollziehen.

In der digitalen Welt wird es für viele Tätigkeitsfelder immer bedeutender, dass Menschen in der Lage sind, mit Maschinen zu kommunizieren. Programmieren muss heutzutage neben Lesen, Schreiben und Rechnen eine Grundfertigkeit des Menschen darstellen. Eine qualifizierte Programmiergrundausbildung ist für viele Mitarbeiter heute unerlässlich, um bei der Planung, Konzeption und Entwicklung von modernen Produkten und Dienstleistungen mitzuwirken. Um dem Computer mitzuteilen, was er für uns tun soll, müssen wir dessen spezifische Regeln erlernen. Die heutige Arbeitswelt ist durch eine starke Zunahme von programmierbaren Systemen geprägt, die nur durch Programmierkenntnisse effizient bedienbar sind.

Mitarbeiter müssen heute in der Lage sein, sich oft wiederholende Aufgabenstellungen mit Hilfe von Computerprogrammen zu automatisieren. Viele verschwenden jedoch Stunden mit Tippen und Klicken in Office-Anwendungen, um immer die gleichen Routineaufgaben zu bearbeiten. In der Unternehmenspraxis gibt es dafür unzählige Beispiele: Zusammensuchen und Aufbereiten von Daten aus verschiedenen Quellen, Erstellen von Berichten mit Abbildungen und Tabellen oder die Versendung von vielen E-Mails mit vorformulierten Texten.



Viele dieser Aufgaben sind extrem zeitaufwendig und so speziell, dass dafür keine fertigen Softwareprodukte existieren. Meistens ist nur wenig Programmierarbeit erforderlich, damit der Computer die notwendigen Daten zusammensucht, sinnvolle Auswertungen erstellt und das ganze automatisch in einen Bericht überträgt. Auf diese Weise lassen sich aufwendige Arbeitspläne oder Qualitätsberichte vollkommen automatisch erzeugen. Wenn sich die Datenbestände ändern, können sie durch einen Knopfdruck neu erstellt werden.

## Wie funktioniert Programmieren?

Das Grundprinzip der Programmierung ist in der folgenden Abbildung dargestellt. Am Anfang steht immer ein Problem, das mit Hilfe eines Computerprogramms zu lösen ist. Nach einer sorgsam Problemanalyse wird ein Algorithmus für diese Aufgabenstellung entworfen. Algorithmen sind geniale Ideen in Form von speziellen Handlungsanweisungen. Ein Computerprogramm ist die konkrete Umsetzung des Algorithmus in eine Programmiersprache. Das Programm besteht aus einer Reihe von Anweisungen, die dem Rechner vorgeben, was er zu tun hat.

Eine Programmiersprache ist eine Sprache zur Formulierung von Algorithmen. Ähnlich einer natürlichen Sprache gibt es bei einer Programmiersprache einen bestimmten Wortschatz (Schlüsselwörter) und eine Grammatik (Syntax), nach deren Regeln der Programmcode zu bilden ist. Die Sätze in einer Programmiersprache sind die syntaktisch korrekten Anweisungen. Programmierer erstellen den sogenannten Quellcode mit Hilfe eines Texteditors. Die einzelnen Anweisungen des

Codes ergeben sich aus dem zugehörigen Algorithmus. Die Informatiker sprechen beim Erstellen eines Programmiercodes von der Implementierung. Die geschriebenen Programme werden anschließend durch einen Compiler automatisiert in die Maschinensprache des jeweiligen Rechners übersetzt. Damit ist unser Algorithmus von einer Maschine ausführbar.

Es gibt heute eine große Vielfalt von unterschiedlichen Programmiersprachen für die unterschiedlichsten Aufgaben: Entwurf von Softwaresystemen und Apps, Auswerten von statistischen Datensätzen, Erzeugen von Steuerungsinformationen für Werkzeugmaschinen, Programmieren von Mikroprozessoren, Abfrage von Datenbanken, Erstellen von graphischen Benutzeroberflächen oder zur Konzeption von Internetseiten.

---

## Warum Programmieren lernen?

In unserer digitalen Gesellschaft und Arbeitswelt gibt es viele verschiedene Gründe, die Fähigkeit des Programmierens zu erlernen:

1. Die heutigen Arbeitsumgebungen sind durch eine starke Zunahme von programmierbaren Systemen geprägt, die nur durch Programmierkenntnisse effizient bedienbar sind.
2. Für viele Wissensarbeiter gehört es heute zu einer Schlüsselqualifikation, gewisse sich oft wiederholende Aufgabenstellungen mit Hilfe von Computerprogrammen zu automatisieren.
3. Eine qualifizierte Programmiergrundausbildung ist für viele Mitarbeiter heute unerlässlich, um bei der Planung, Konzeption und Entwicklung von modernen Produkten und Dienstleistungen mitzuwirken.
4. Die Software gewinnt gegenüber der Hardware, sodass die Wertschöpfung in Unternehmen nur durch die Kombination von Hardware mit zusätzlichen digitalen Serviceleistungen auf Basis von Daten und Algorithmen zu sichern ist.
5. In der digitalen Welt wird es für viele Tätigkeitsfelder immer bedeutender sein, dass Menschen in der Lage sind, mit Maschinen zu kommunizieren.
6. Die Maschinensprachen werden in Zukunft wichtiger als die gesprochenen Sprachen, da sich die Kommunikation zwischen Menschen deutlich einfacher automatisieren lässt als die Kommunikation zwischen Mensch und Maschine.
7. Die Analyse von Daten mit Computerprogrammen ist eine Tätigkeit, die für Ingenieure, Naturwissenschaftler, Mediziner, Psychologen und Soziologen von herausragender Bedeutung ist.
8. Im Zeitalter der Digitalisierung ist digitales Grundwissen für viele Berufszweige von Relevanz, um neuartige Konzepte und Technologien kompetent zu vermitteln (Lehrer), zu berichten (Journalisten), zu beurteilen (Politiker) oder zu entscheiden (Manager).
9. Programmierkenntnisse und Algorithmen sind zentrales Grundlagenwissen für das maschinelle Lernen, das heute im Zentrum der digitalen Wirtschaft steht.
10. Programmieren macht Spaß.



## Warum Java lernen?

Die Programmiersprache Java ist heute eine der am meisten genutzten Programmiersprachen. Diese objektorientierte Programmiersprache ist eine eingetragene Marke des Unternehmens Oracle und eine weit verbreitete Entwicklungsplattform, um Software für das Internet zu erstellen. In der objektorientierten Programmierung wird versucht, unsere reale Welt möglichst einfach durch interagierende Objekte in einer Programmiersprache abzubilden. Für Programmierneinsteiger ist die Sprache Java sehr angenehm, da sie auf fehleranfällige Konzepte wie Zeiger verzichtet, und dennoch sehr leistungsfähig ist.

Mit Java lassen sich sehr gut plattformunabhängige Programme schreiben, die sich in Webseiten einbinden lassen. Die Programme in Java lassen sich damit auf vielen verschiedenen Computersystemen ausführen. Viele Hersteller entwickeln eigene Java-Laufzeitumgebungen für ihre Plattform, sodass die Sprache Java auch in Autos, Hi-Fi-Anlagen und anderen elektronischen Geräten verwendet wird. Die Entwicklung von Apps für das Betriebssystem Android erfolgt ebenfalls mit Java. Mit dieser Programmiersprache lässt sich eine große Anzahl von unterschiedlichen Softwareprojekten entwickeln, wie beispielsweise Anwendungsprogramme, Computerspiele, Datenbankanwendungen oder Gerätesteuerungen. Die Grundlage für die große Verbreitung von Java bilden die umfangreichen Java-Klassenbibliotheken, die den Anwendern das Programmieren wesentlich vereinfachen.

---

## Wie lernen Sie Programmieren?

Das Programmieren kann viel Spaß bereiten, wenn Sie sich mit den allgemeinen Prinzipien und der Syntax der jeweiligen Sprache auskennen. In vielen Programmiersprachen wie Java ist es möglich, bereits mit wenigen einfachen Mitteln sinnvolle Programme zu schreiben. Die Grundlagen der Programmierung mit ihren Grundkonzepten ändern sich nur sehr wenig. Viele Bücher im Bereich der Programmiersprachen leiden unter dem „Semikolon-Syndrom“, d. h. der Leser wird in die Grundlagen einer speziellen Programmiersprache eingeführt. Bei dieser Art der Einführung in die Programmierung beschäftigen Sie sich weniger mit den Konzepten des Programmierens, sondern mehr mit den Eigenschaften einer bestimmten Programmiersprache. Diese Syntaxeigenschaften werden dann oftmals bis ins letzte Detail behandelt, was viele Anfänger überfordert, da sie die zugehörigen Anwendungsbereiche noch nicht kennen.

Beachten Sie, dass Sie das richtige Programmieren nicht in einer Woche oder einem Monat lernen. Wie Sportler ihre Muskeln trainieren, trainieren Programmierer ihr logisches und abstraktes Denken. Es kommt dabei gar nicht darauf an, was wir programmieren, sondern nur, dass wir programmieren. In der Regel benötigt ein Anfänger selbst nach einem Programmierkurs vielleicht einen Monat für die Erstellung eines Programms, das ein sehr guter Programmierer an einem halben Tag schafft. Programmieren besitzt auch einen sozialen Aspekt, denn viele Softwareprodukte entstehen in Teamarbeit von mehreren Programmierern.

## Wie ist dieses Buch aufgebaut?

Das Ziel dieses Buches ist es Ihnen das Programmieren in einzelnen abgeschlossenen Lerneinheiten beizubringen. Mit dem Entwurf von effizienten Daten- und Ablaufstrukturen möchte ich Sie in die Lage versetzen, algorithmische Konzepte zu verstehen und in Programcode umzusetzen. Die zentralen Lernziele sind das Verstehen der Abstraktionskonzepte moderner Programmiersprachen und das Erlernen des logischen und algorithmischen Denkens. Mit diesem Wissen können Sie im Anschluss selbstständig eigene Computerprogramme implementieren, um damit praxisrelevante Aufgaben schnell und sicher zu bearbeiten.

Wir behandeln in diesem Buch die strukturelle Programmierung, die Funktionsweise von Algorithmen, die Grundprinzipien der Objektorientierung und das Verarbeiten von Dateien. Die einzelnen Kapitel dieses Buches sind nach einem einheitlichen Schema aufgebaut:

1. **Einführung:** Kurze Beschreibung der Inhalte des Kapitels mit den zugehörigen Lernzielen.
2. **Konzept:** Vorstellung der syntaktischen Bestandteile und Programmiermethodiken mit zahlreichen Beispielen.
3. **Beispiele:** Ausführliche Beschreibung einiger ausgewählter Beispielprogramme zur Festigung der Lerninhalte.
4. **Zusammenfassung:** Zusammenfassung der vorgestellten Konzepte zum schnellen Überblick.
5. **Übungen:** Programmieraufgaben zum selbstständigen Entwickeln von Programmen.

Dieses einheitliche Schema soll Ihnen als Leser helfen, die ersten Schritte in die Welt des Programmierens zu setzen. Großen Wert lege ich in diesem Buch auf Programmierbeispiele, damit Sie die einzelnen Konzepte begreifen und nachvollziehen können.

### Programmieren ist nur dann erfolgreich, wenn Sie ...

- ...die allgemeinen Prinzipien und die Syntax der jeweiligen Sprache kennen.

Das genaue Lesen und Verstehen der Konzepte sowie das Ausprobieren der vorgestellten Beispiele ist wichtig, um Programmieren richtig zu erlernen.

- ...wissen, dass Anfänger sehr lange für das Schreiben von Programmen benötigen.

Programmieranfänger sollten sich nicht entmutigen lassen, wenn sie am Anfang sehr lange brauchen, um ein Computerprogramm zu schreiben (Faktor 1 zu 100 oder mehr).

- ...selbstständig versuchen, Computerprogramme zu entwerfen und zu schreiben.

Das Programmieren lernen Sie nicht durch Lesen oder Zuschauen, sondern nur durch eigenständige Arbeit am Programmcode.

- **...Durchhaltewillen zeigen und nicht nach wenigen Minuten aufgeben.**

Ein neuer Programmcode arbeitet in den seltensten Fällen sofort richtig, da meistens noch Fehler enthalten sind.

- **...alle Programme anhand von einigen Testbeispielen überprüfen.**

Das Testen der Programme mit Hilfe von geeigneten Testbeispielen hat große Relevanz, um zuverlässigen Code zu erzeugen.

- **...wissen, dass die Fehlersuche manchmal sehr lange dauert.**

Die Korrektur von Fehlern nimmt einen erheblichen Anteil der Entwicklungszeit in Anspruch, sodass auch erfahrene Programmierer teilweise lange nach einem Fehler suchen.

Die wertvollsten Unternehmen dieses Planeten verdanken ihren wirtschaftlichen Erfolg ihren Softwareprodukten. Das Ziel einer jeden Software ist es, uns Menschen vom stumpfsinnigen Ausführen der immer gleichen Tätigkeit zu befreien. Alleine das Beseitigen von Medienbrüchen innerhalb unterschiedlicher Systeme kann dabei zu enormen Kosteneinsparungen führen. Im Zeitalter von selbstlernenden Robotern und intelligenter Software sind Programmierkenntnisse von herausragender Bedeutung, um das Potential dieser neuartigen Technologien zu erkennen, zu verstehen und in die Praxis umzusetzen. Wir können an Produkten der Zukunft nur mitarbeiten, wenn wir moderne Programmierwerkzeuge sicher beherrschen.

Weitere Informationen zum Thema Programmierung, Algorithmen und Künstliche Intelligenz finden Sie auf meiner Website:

<http://sebastiandoern.de>.

Zum Schluss sollten Sie eins beim Thema Programmieren nicht vergessen:

---

## Danksagung

Für wertvolle Hinweise und Verbesserungsvorschläge gilt mein Dank Martina Warmer, Werner Nörenberg, Mike Van Doan, Mike Fornefett, Sophia Feldmann, Sarah Leute, Lilian Liesenberg, Hagen Riedel, Johannes Schüler, Bianca Seige und Annika Siebold.

Hinweise und Verbesserungsvorschläge sind sehr willkommen, per E-Mail an [sebastian.doern@hs-furtwangen.de](mailto:sebastian.doern@hs-furtwangen.de).

Tuttlingen, August 2018

Sebastian Dörn

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Wie beginne ich mit dem Java-Programmieren? Erste Schritte in Java</b> .....	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Wie erstelle ich Anweisungen? Variablen, Ausdrücke und Operatoren</b> .....	<b>13</b>
<b>3</b>	<b>Wie erfolgt eine formatierte Aus- und Eingabe? Aus- und Eingabe</b> .....	<b>27</b>
<b>4</b>	<b>Wie erstelle ich Verzweigungen? Bedingte Auswahlanweisungen</b> ...	<b>37</b>
<b>5</b>	<b>Wie wiederhole ich Anweisungen? Iterationen und Schleifen</b> .....	<b>53</b>
<b>6</b>	<b>Wie strukturiere ich meinen Code? Methoden</b> .....	<b>69</b>
<b>7</b>	<b>Wie speichere ich eine Menge von Werten ab? Arrays</b> .....	<b>83</b>
<b>8</b>	<b>Wie funktioniert ein Algorithmus? Prinzip algorithmischer Verfahren</b> .....	<b>97</b>
<b>9</b>	<b>Wie erkenne ich Muster in Zeichenketten? Reguläre Ausdrücke</b> ...	<b>113</b>
<b>10</b>	<b>Wie lese ich Dateien ein? Einfache Dateiverarbeitung</b> .....	<b>125</b>
<b>11</b>	<b>Wie erstelle ich objektorientierte Programme? Objektorientierte Programmierung Teil I</b> .....	<b>139</b>
<b>12</b>	<b>Wie erstelle ich objektorientierte Programme? Objektorientierte Programmierung Teil II</b> .....	<b>155</b>
<b>13</b>	<b>Weiterführende Programmierkonzepte</b> .....	<b>169</b>
	<b>Anhang</b> .....	<b>179</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b> .....	<b>193</b>
	<b>Sachverzeichnis</b> .....	<b>195</b>

# Wie beginne ich mit dem Java-Programmieren? Erste Schritte in Java

# 1

Wir starten ohne große Vorrede mit der Installation der Entwicklungsumgebung Eclipse für die Programmiersprache Java. Eine Entwicklungsumgebung ist ein Anwendungsprogramm, das Sie als Programmierer beim Schreiben von Software unterstützt. Anschließend verwenden wir Eclipse zum Erstellen der ersten Java-Programme.

## Unsere Lernziele

- Entwicklungsumgebung Eclipse installieren und bedienen.
- Erste Programme in Java erstellen.
- Grundsätze der Programmentwicklung verstehen.
- Fehlermeldungen verstehen und beheben.

## Das Konzept

In Abb. 1.1 ist die Arbeitsweise der Programmierung mit Java dargestellt:

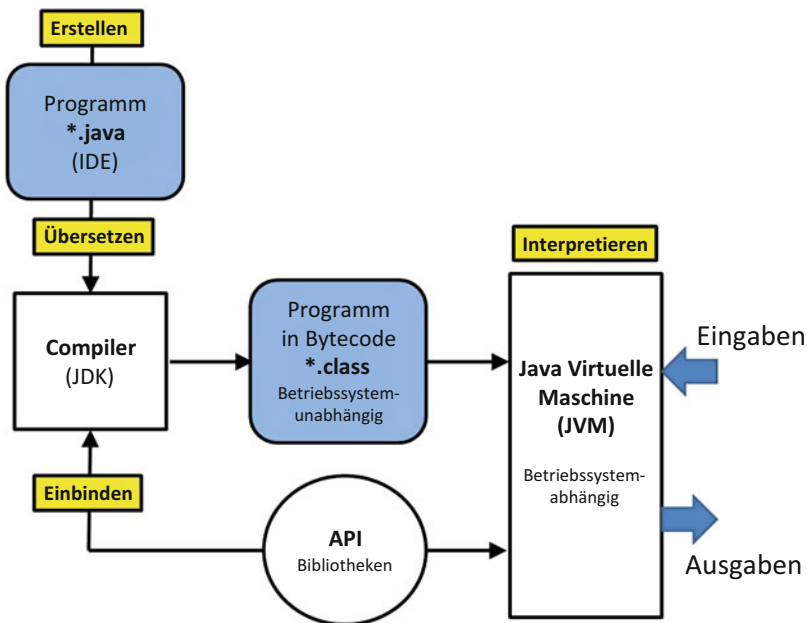
- **Integrierte Entwicklungsumgebung** ist ein Softwaretool zur Programmbearbeitung, Befehlsverarbeitung und Dokumentation in einer ansprechenden Benutzeroberfläche.
- **Quellcode** wird mit Hilfe einer integrierten Entwicklungsumgebung (z. B. Eclipse) in einem Texteditor erstellt und als .java-Datei gespeichert.
- **Compiler** übersetzt den Quellcode in eine vom Computer lesbare Form aus Nullen und Einsen. In Java ist der Compiler ein Bestandteil des Entwicklungswerkzeugs JDK.
- **Bytecode** ist das Ergebnis der Übersetzung des Quellcodes durch den Compiler in Form einer .class-Datei. Dieser Java-Bytecode ist unabhängig von der verwendeten Rechnerarchitektur.

- **Java Virtuelle Maschine (JVM)** ist eine betriebssystemabhängige Software zum Ausführen des Bytecodes. Im Gegensatz zu vielen anderen Programmiersprachen wird der Code nicht direkt durch die Hardware ausgeführt.
- **API** ist eine Programmierschnittstelle (Application Programming Interface), die bereits vorhandenen Code in Bibliotheken bündelt. Jedes Java-Programm verwendet Code aus der Java-API zum Ausführen nützlicher Aufgaben (z. B. Ausgabe schreiben, Dateien einlesen).

Mit dem betriebssystemunabhängigen Java-Bytecode wird die Plattformunabhängigkeit und Internetfähigkeit von Java gewährleistet. Alle Java-Programme funktionieren ohne Änderungen auf jeder Rechnerarchitektur mit installierter Laufzeitumgebung. In anderen Programmiersprachen wie C/C++ ist das nicht der Fall, da hier der Quellcode direkt in Maschinencode übersetzt wird.

## Installation der Entwicklungsumgebung

Für die Programmierung in Java benötigen Sie das Java Development Kit (JDK) und eine integrierte Entwicklungsumgebung (IDE). Das JDK enthält die Java-Laufzeitumgebung JRE mit Klassenbibliotheken, API-Beschreibungen und der Java Virtual Machine (JVM) sowie diverse Entwicklungswerkzeuge zum Übersetzen,



**Abb. 1.1** Grundprinzip der Arbeitsweise von Java

Ausführen und Testen von Java-Programmen. Als integrierte Entwicklungsumgebung verwenden wir in diesem Buch die weitverbreitete Toolplattform Eclipse. Die Software Eclipse unterstützt Sie beim Erstellen des Codes durch das farbige Hervorheben von Schlüsselbegriffen und dem sofortigen Anzeigen und Beheben von syntaktischen Fehlern.

Das JDK und Eclipse können Sie sich für Ihr jeweiliges Betriebssystem kostenlos aus dem Internet herunterladen:

### 1. Java Plattform (JDK) Version SE:

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>

Bei der Installation des JDK können Sie alle Einstellungen wie vorgegeben übernehmen.

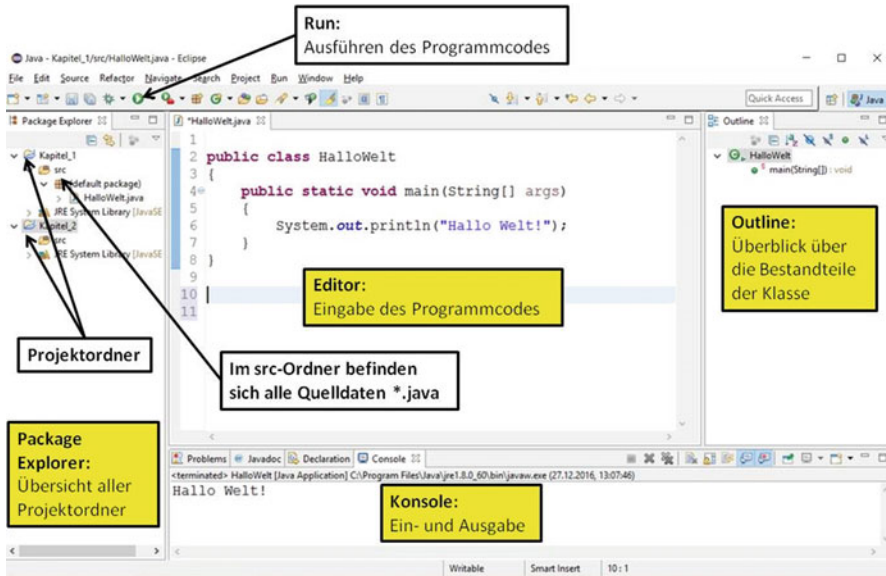
### 2. Eclipse IDE for Java Developers:

<https://eclipse.org/downloads/>

## Bedienung der Entwicklungsumgebung

Nach der Installation der beiden Programmpakete können wir mit dem Programmieren beginnen. Hierzu legen Sie zunächst an einem sinnvollen Ort in Ihrem Dateisystem einen Ordner (z. B. Programmieren) für unsere Programmierpraktika an. Für das Erstellen eines Java-Programms führen Sie die folgenden Schritte durch:

1. Starten des Programms **Eclipse** durch Doppelklick auf das Programmsymbol.
2. Einstellen des **Workspace** (Arbeitsbereich) in einem gewünschten Ordner (z. B. Programmieren) im Dateisystem.
3. **Anlegen eines Projektordners:**
  - (a) Auswahl in der Menüleiste **File** → **New** → **Java Project**.
  - (b) Eingabe des **Project name:** Name des Projektes (z. B. Kapitel\_1, Kapitel\_2, usw.).
  - (c) Klicken auf den Button **Finish**.
  - (d) Schließen des Begrüßungsfensters.
4. **Hinzufügen einer neuen Klasse** (Textdatei für das Programm):
  - (a) Öffnen der Projektmappe im **Package Explorer**.
  - (b) Auswahl des Ordners **src** mit der rechten Maustaste.
  - (c) Auswahl des Menüpunktes **New** → **Class**.
  - (d) Eingabe eines beliebigen Namens, der gleichzeitig der Klassen- und Dateiname ist.
  - (e) Setzen des Häkchens bei `public static void main()`.
  - (f) Klicken auf den Button **Finish**.



**Abb. 1.2** Entwicklungsumgebung Eclipse mit den einzelnen Komponenten

In Abb. 1.2 ist die Programmoberfläche von Eclipse dargestellt:

- **Editor:** Im Editor wird der Code des Programms eingegeben.
- **Package Explorer:** Der Package Explorer zeigt eine Übersicht aller Projektordner im ausgewählten Arbeitsbereich an.
- **Konsole:** Auf der Konsole erfolgt die Ein- bzw. Ausgabe des Programms.
- **Outline:** Die Outline zeigt die Bestandteile in Form von Unterprogrammen des aktuellen Programms (Klasse) an.

Für eine bessere Übersicht schließen Sie alle Fenster, die zusätzlich geöffnet sind.

## Erstellen des ersten Java-Programms

An dieser Stelle starten wir mit dem Programmieren in Java. Mit der obigen Anleitung haben Sie bereits einen Projektordner für dieses Kapitel mit dem Namen Kapitel\_1 erstellt. Für eine bessere Übersicht ist es empfehlenswert, für jedes Kapitel einen neuen Projektordner anzulegen.

Wir schreiben im Folgenden das einfachste Programm, das sogenannte „Halo Welt“-Programm. Dazu erstellen Sie zunächst mit der obigen Anleitung eine Klasse mit dem Namen `HaloWelt`. Setzen Sie bei der Eingabe des Namens ein Häkchen bei `public static void main()`, um sich die händische Eingabe dieser Zeile zu sparen. Nach Ausführen dieser Schritte erhalten Sie das folgende Ergebnis im Editor:



```
1
2 public class HalloWelt {
3
4     public static void main(String[] args) {
5         // TODO Auto-generated method stub
6
7     }
8
9 }
```

Eine *Klasse* stellt einen Art von Rahmen für ein Java-Programm dar. Jede Klasse kann aus einer Vielzahl von Methoden bestehen. Eine *Methode* ist ein Unterprogramm mit einem Namen und einer Liste von Anweisungen. Eine *Anweisung* ist eine einzelne Vorschrift in der Syntax der Programmiersprache, die im Programm ausgeführt wird.

In diesem Fall enthält die Klasse `HalloWelt` eine einzige Methode mit dem Namen `main()`. Beachten Sie, dass der gewählte Name der Klasse gleichzeitig der Datei- und Klassename ist. Der Klassename ist das Wort hinter dem Schlüsselwort `class`. Ein *Schlüsselwort* ist ein reserviertes Wort der Programmiersprache mit einer bestimmten Bedeutung. In dem Programmeditor sehen Sie die unterschiedlichen Farben: lila für die Schlüsselwörter, grün für Kommentare, blau für die Ausgabezeichenkette und schwarz für den restlichen Programmtext.

Das Ausführen des Programms erfolgt durch Drücken auf `Run` in der Menüleiste bzw. durch Drücken auf den grünen Pfeil in der Symbolleiste. Mit diesem Programm erhalten wir noch keine Ausgabe auf der Konsole. Um eine Ausgabe „Hallo Welt!“ auf der Konsole zu erzeugen, geben Sie die folgende Anweisung in die `main()`-Methode ein:

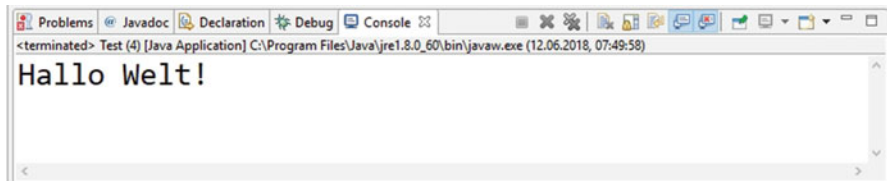
```
System.out.println("Hallo Welt!");
```

- **TIPP** Bei der Eingabe des Befehls `System.out.println` zeigt Eclipse beim Eintippen des Punktes automatisch passende Befehlsteile mit einer Erklärung an. Diese Codevervollständigung können Sie auch durch das Tastenkürzel `Strg + Leertaste` aufrufen. Eine Schnellformatierung mit Einrücken des Programmtextes ist mit `Strg + Shift + F` durchführbar.

Ordnen Sie zur besseren Übersicht die Klammern untereinander und kommentieren Sie das Programm mit einem Kommentar, der durch den Befehl `//` eingeleitet wird. Wenn Sie das Programm jetzt ausführen, erscheint auf der Konsole die Ausgabe `Hallo Welt!`. Sie bekommen eine Fehlermeldung auf der Konsole, wenn Sie die Groß- und Kleinschreibung nicht beachtet haben, ein Zeichen vergessen oder falsch geschrieben haben.

```
1 // Hallo Welt-Programm
2
3 public class HalloWelt
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         System.out.println("Hallo Welt!");
8     }
9 }
10
```

### Ausgabe:



### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 1: Kommentar zur Dokumentation des Programmcodes. Ein zeilenweiser Kommentar beginnt mit den zwei Strichen `//`. Als Kommentar gilt ebenso alles, was zwischen den Zeichenfolgen `/*` und `*/` steht.
- Zeile 2: Leerzeilen haben keine spezielle Bedeutung und werden dazu benutzt, ein Programm optisch zu gliedern.
- Zeile 3: Ein Java-Programm besteht aus einer Klasse, die mit dem Schlüsselwort `public class` eingeleitet wird. Der Name der Klasse muss exakt mit dem Dateinamen (Endung `.java`) übereinstimmen. In einer Java-Textdatei sind beliebig viele Klassen definierbar, nur eine darf `public` sein.
- Zeile 4, 6, 8, 9: Der Inhalt einer jeden Klasse oder Methode steht immer in geschweiften Klammern. Mit diesen Klammern wird ein zusammenhängender Block definiert.
- Zeile 5: Ein Java-Programm beginnt mit dem Ausführen der Methode `main()`. Wenn die Methode `main()` fehlt, startet das Programm nicht. Zwischen den geschweiften Klammern stehen die Anweisungen der Methode. Die Schlüsselwörter `public`, `static` und `void` spezifizieren bestimmte Eigenschaften der Methode `main()`. Der gesamte Kopfteil der Methode `main()`, die sogenannte Signatur, ist fest vorgegeben. Die Methode ist öffentlich (`public`), wird direkt über die Klasse aufgerufen (`static`), liefert kein Ergebnis zurück (`void`) und erwartet als Parameter ein Feld von Zeichenketten (`String[] args`).
- Zeile 7: Die Anweisung `System.out.println()` erzeugt eine Bildschirmausgabe auf der Konsole. In Java werden Zeichenketten in doppelte Anführungszeichen gesetzt (`"..."`). Alle Anweisungen sind mit einem Semikolon (`;`) abzuschließen.

- ▶ **ACHTUNG** Bei der Arbeit mit Eclipse kann es passieren, dass Sie beim Ausführen des Programms eine seltsame Fehlermeldung auf der Konsole vorfinden (z. B. Hauptmethode nicht gefunden). Markieren Sie die auszuführende Klasse im Package Explorer und drücken Sie die linke Maustaste. Wählen Sie im Menüpunkt RunAs den Unterpunkt Java-Application.
- ▶ **TIPP** In Eclipse können Sie unter anderem die folgenden Einstellungen vornehmen:
  - **Schriftgröße Programm ändern:** Window → Preferences → General → Appearance → Colors and Fonts → Java → Java Editor Text Font
  - **Schriftgröße Konsole ändern:** Window → Preferences → General → Appearance → Colors and Fonts → Basic → Text Font
  - **Zeilennummer einblenden:** Window → Preferences → General → Editors → Text Editors → Show line numbers
  - **Rechtschreibkontrolle einstellen:** Window → Preferences → General → Editors → Text Editors → Spelling
  - **Package Explorer einblenden:** Window → Show View → Package Explorer
  - **Konsole einblenden:** Window → Show View → Console
  - **Explorer öffnen:** Maustaste Projektordner markieren → Show In → System Explorer
  - **Klassennamen ändern:** Markieren der Klasse → Rechte Maustaste drücken → Refactor → Rename.
  - **Klammern untereinander anordnen:** Window → Preferences → Java → Code Style → Formatter → New → Edit.
  - **Abbruch des Programms:** Roter Knopf über der Konsole.

## Grundsätze zur Programmentwicklung

Eine zentrale Aufgabe beim Programmieren ist es, einen korrekten, übersichtlichen und einfach gestalteten Programmcode abzuliefern. Dafür gibt es in der Praxis zahlreiche Gründe:

- **Schnellere Fehlerkorrektur:** Auftretende Fehler sind einfacher zu finden und können schneller beseitigt werden.
- **Einfachere Anpassungen:** Änderungen in den Anforderungen der Software sind zügiger im Code umsetzbar.
- **Bessere Erweiterungsfähigkeit:** Zusätzliche Komponenten und Module sind mit geringerem Aufwand zu integrieren.
- **Höhere Qualität:** Anpassungen im Code führen an anderen Stellen zu deutlich weniger Folgefehlern.
- **Verbesserte Teamarbeit:** Code ist für neue Teammitglieder schneller zu verstehen und anpassbar.

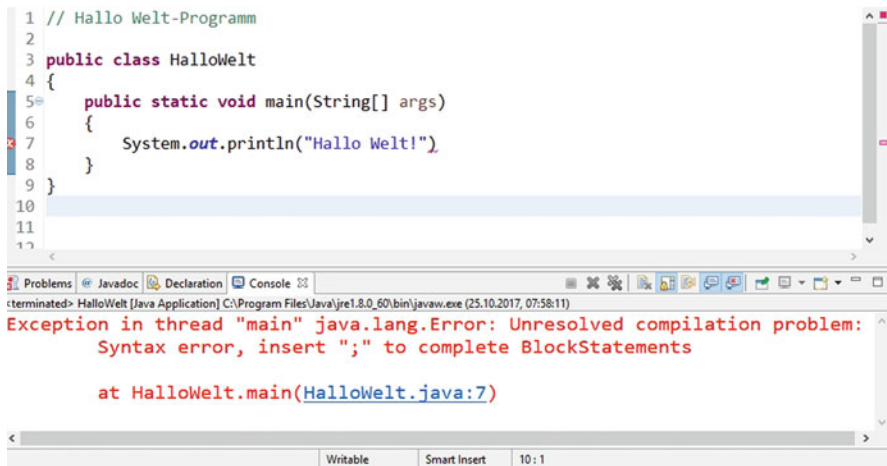
- **Geringerer Dokumentationsbedarf:** Verständlicher Code benötigt weniger Aufwand für die Dokumentation des Projektes.
- **Höhere Produktivität:** Strukturierter Code führt zu geringeren Entwicklungszeiten und niedrigeren Kosten.

In diesem Buch stellen wir für jedes neue Programmierkonzept wichtige Hinweise zum Gestalten des Programmcodes vor (siehe Anhang A5). Beachten Sie unbedingt diese Hinweise und Anregungen zum Erlernen eines guten Programmierstils. Die allgemeinen Grundsätze für die äußere Form eines Programmcodes sind die Folgenden:

- Beginn eines Programms immer in der 1. Spalte.
- In jeder Zeile steht nur eine Anweisung.
- Strukturblöcke werden nach rechts um ca. 4 Positionen eingerückt (Tab-Taste).
- Geschweifte Klammern untereinander schreiben.
- Leerzeilen zum besseren Strukturieren des Codes einfügen.
- Leerstellen in Anweisungen zur besseren Lesbarkeit verwenden.
- Kurze Kommentare zur Dokumentation des Programms einfügen.

## Mit Fehlermeldungen umgehen

Wenn Sie in einem Programm eine Anweisung falsch schreiben, ein Zeichen vergessen oder die Groß- und Kleinschreibung nicht beachten, erhalten Sie vom Compiler eine Fehlermeldung:



```
1 // Hallo Welt-Programm
2
3 public class HalloWelt
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         System.out.println("Hallo Welt!");
8     }
9 }
10
11
12
```

Exception in thread "main" java.lang.Error: Unresolved compilation problem:  
Syntax error, insert ";" to complete BlockStatements  
at HalloWelt.main(HalloWelt.java:7)

In diesem Beispiel fehlt das Semikolon am Ende der Anweisung `System.out.println()`.

- **TIPP** Wenn Sie ein Programm schreiben, testen Sie unmittelbar alle Anweisungen auf ihre Korrektheit. Führen Sie dazu das Programm aus und schauen Sie sich die Ergebnisse in Ruhe an. Damit lassen sich eventuelle Probleme schneller lokalisieren und beseitigen. Erweitern Sie anschließend das Programm mit weiterem Code, den sie ebenfalls wieder testen.

Wir unterscheiden beim Programmieren die folgenden drei Kategorien von Fehlern:

- *Syntaxfehler* sind Fehler im formalen Aufbau bzw. ein „Rechtschreibfehler“ in Schlüsselwörtern und Namen. Diese Fehler erkennt der Compiler während des Übersetzens und das Programm wird nicht kompiliert. Der Compiler gibt dazu eine Fehlermeldung, die Fehlerposition und einen erklärenden Text aus.
- *Laufzeitfehler* entstehen in einem syntaktisch korrekten Programm, das während der Ausführung mit einer Fehlermeldung abbricht. Diese Fehler hängen von den aktuell bearbeiteten Daten ab. Häufig treten diese Fehler beim ersten Testlauf auf. Oftmals arbeitet ein Programm viele Male richtig und bricht nur bei einer bestimmten Datenkombination mit einem Laufzeitfehler ab.
- *Logikfehler* entstehen bei einem Programm, das ohne jegliche Fehlermeldungen läuft, aber falsche Ergebnisse liefert. Logische Fehler sind wie Meerjungfrauen – nur weil sie noch keiner gesehen hat, bedeutet das nicht, dass es keine gibt. Die Logikfehler sind erkennbar, wenn zu bestimmten Testeingaben die zugehörigen Ergebnisse bekannt sind. Logische Fehler entstehen durch Tippfehler oder durch Fehler in der Programmlogik.

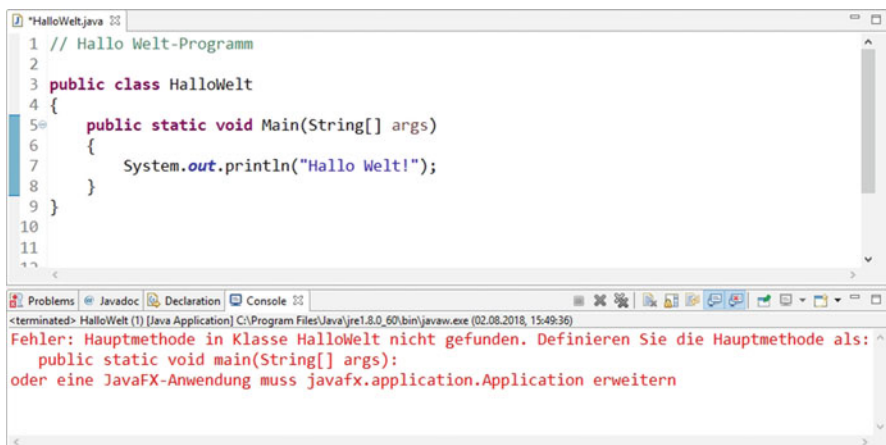
Im Anhang A6 finden Sie eine Zusammenstellung von Hinweisen zur Behandlung von Fehlern.

- **TIPP** Fehlermeldungen in Programmen gehören zum Alltag eines jeden Programmiers. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf die gezackten Unterstreichungen, worauf Sie eine kurze Erläuterung des Fehlers erhalten. In vielen Fällen können diese Syntaxfehler relativ einfach behoben werden. Lesen Sie sich dazu die Fehlermeldung auf der Konsole durch. Falls Sie eine Fehlermeldung bekommen, die Sie nicht verstehen, suchen Sie im Internet nach einer Erklärung. Geben Sie dazu den Fehlertext in eine Suchmaschine ein. Sie erhalten dann eine Vielzahl von Links, welche diese Fehlermeldung genau erklären.
- **ACHTUNG** In manchen Fällen bietet Eclipse einen sogenannten Quickfix zum Beheben von Syntaxfehlern an:



In vielen Fällen ist einer dieser Vorschläge hilfreich. Vermeiden Sie unbedingt Spontanreaktionen durch willkürliches Klicken auf einen Vorschlag. Wenn Sie diesen Vorschlag nicht verstehen, vergrößern Sie Ihr Problem. In dem obigen Fall darf das Semikolon hinter der `main`-Methode nicht stehen. Keiner der beiden Vorschläge des Quickfix ist hier sinnvoll.

Ein Beispiel für einen Laufzeitfehler liefert das folgende Programm:



In diesem Fall ist der Name der `main`-Methode großgeschrieben. Damit haben wir eine neue Methode mit dem Namen `Main` erzeugt. Die eigentliche `main`-Methode ist damit nicht vorhanden. Das Programm ist nicht vollständig ausführbar.

## Die Beispiele

*Beispiel 1.1 (Ausgabe von Informationen).* Wir geben statt einmal „Hallo Welt“ genau dreimal diese Ausgabe auf der Konsole aus.

```
1 // Hallo Welt-Programm
2
3 public class HalloWelt
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         System.out.println("Hallo Welt!");
8         System.out.println("Hallo Welt!");
9         System.out.println("Hallo Welt!");
10    }
11 }
```

**Ausgabe:**

```
Hallo Welt!
Hallo Welt!
Hallo Welt!
```

---

**Die Zusammenfassung**

1. Eine *Programmiersprache* ist eine Sprache mit einer festen Syntax, die nur den Einsatz spezieller Kombinationen ausgewählter Symbole und Schlüsselwörter erlaubt. Die *Schlüsselwörter* sind die „Vokabeln“ der Sprache mit fest vorgegebener Bedeutung, die nicht für andere Zwecke (z. B. als Namen) verwendbar sind. Die Syntax einer Programmiersprache umfasst Möglichkeiten zur Definition verschiedener Datenstrukturen (Beschreiben von Daten), Kontrollstrukturen (Steuern des Programmablaufs) und Anweisungen.
2. Eine *Klasse* stellt eine Art Rahmen für ein Java-Programm dar. Jede Klasse kann aus einer Vielzahl von *Methoden* in Form von Unterprogrammen bestehen.
3. Eine *Anweisung* ist eine einzelne Vorschrift (z. B. `System.out.println()`) in der Syntax der Programmiersprache. Bis auf wenige Ausnahmen sind Anweisungen mit einem Semikolon (;) abzuschließen.
4. Ein *Kommentar* ist ein Text im Quellcode, der vom Compiler ignoriert wird. In Java existieren die folgenden Möglichkeiten für Kommentare:
  - Einzeilige Kommentare beginnen mit `//` und enden am Ende der aktuellen Zeile.
  - Mehrzeilige Kommentare beginnen mit `/*`, enden mit `*/` und können über mehrere Zeilen gehen.
  - Dokumentationskommentare beginnen mit `/**`, enden mit `*/` und können sich über mehrere Zeilen erstrecken. Das JDK-Tool `javadoc` erzeugt aus diesen Kommentaren eine Dokumentation im `html`-Format.Für das bessere Verständnis des Programms ist der Quellcode zu kommentieren.
5. Beim Programmieren können drei Fehlerarten auftreten: Syntaxfehler (Programm startet nicht), Laufzeitfehler (Programm stürzt ab) oder Logikfehler (Programm liefert falsche Resultate).

## Die Übungen

**Aufgabe 1.1 (Allgemeine Syntaxanweisungen).** Überprüfen Sie, ob das obige Programm „Hallo Welt“ noch funktioniert, wenn Sie die nachfolgenden Änderungen machen. Lesen Sie sich ggf. die Fehlermeldungen genau durch und notieren Sie sich die wesentlichen Aussagen.

- a) `String[] args ⇒ String[] arg`
- b) `String[] args ⇒ Strings[] args`
- c) `public static void main ⇒ static void main`
- d) `public static void main ⇒ public void main`
- e) `public static void main ⇒ public static main`
- f) `public static void main ⇒ public static void mainNEU`
- g) `public class HalloWelt ⇒ class HalloWelt`
- h) `public class HalloWelt ⇒ public class Hallo1`
- i) `System.out.println("Hallo!"); ⇒ System.out.println("Hallo Welt!");`
- j) `System.out.println("Hallo!"); ⇒ System.out.println(Hallo Welt!);`
- k) `System.out.println("Hallo!"); ⇒ System.println("Hallo Welt!");`

**Aufgabe 1.2 (Allgemeine Klammerstruktur).** Beantworten Sie die folgenden Fragen:

- a) Was passiert, wenn Sie die runden Klammern durch geschweifte Klammern ersetzen?
- b) Was passiert, wenn Sie die geschweiften Klammern durch runde Klammern ersetzen?
- c) Was passiert, wenn Sie Leerzeilen einfügen?

**Aufgabe 1.3 (Ausgabe von Informationen).** Erstellen Sie ein neues Programm `HalloProgrammierer`, sodass auf dem Bildschirm die folgende Ausgabe erscheint:

```
Hallo Programmierer!  
Programmieren mit  
Java ist toll.
```



# Wie erstelle ich Anweisungen? Variablen, Ausdrücke und Operatoren

## 2

In unserem „Hallo Welt“-Programm haben wir bisher nur eine einfache Ausgabe erstellt. Eine der wichtigsten Aufgaben beim Programmieren ist das Ausführen von Rechenvorschriften. Dazu benötigen wir Variablen für die Ein- und Ausgabewerte. Diese Werte können dabei von ganz unterschiedlichen Typen sein: z. B. ganze Zahlen, Dezimalzahlen oder Zeichenketten. Mit Werten sind wir in der Lage mit mathematischen Operatoren (z. B. Grundrechenarten, Potenzieren oder Wurzelziehen) zu rechnen.

### Unsere Lernziele

- Definition von Variablen erlernen.
- Einfache Datentypen in Java kennenlernen.
- Ausdrücke mit Operatoren formulieren.
- Mathematische Berechnungen fehlerfrei umsetzen.

---

## Das Konzept

### Definition von Variablen

Die Definition einer Variablen in Java besteht aus zwei Schritten. Der erste Schritt ist die Deklaration der Variablen durch Verbinden des Variablennamens mit einem Datentyp. Eine ganzzahlige Variable `zahl1` vom Datentyp `int` und eine Dezimalzahl `zahl2` vom Datentyp `double` wird wie folgt deklariert:

```
int zahl1;  
double zahl2;
```

Der Variablenname ist eine Folge von Buchstaben, Ziffern und Symbolen, wobei das erste Zeichen keine Ziffer sein darf. Beispiele für Namen sind `a`, `zahl`

oder `nummer_1`. Verwenden Sie stets aussagekräftige Namen, die mit einem Kleinbuchstaben beginnen. In Java wird zwischen der Groß- und Kleinschreibung unterschieden, d. h. `a` und `A` sind unterschiedliche Namen.

Der Wert selbst wird bei der Deklaration nicht festgelegt. Vom selben Datentyp können Sie mehrere Variable – getrennt durch Kommas – in einer einzigen Zeile deklarieren:

```
int a, b, c;
```

- **ACHTUNG** Vergessen Sie am Ende jeder Anweisung nicht das Semikolon. Jede Variable darf nur einmal deklariert werden. In beiden Fällen erhalten Sie ansonsten eine Fehlermeldung.

Der zweite Schritt ist das Initialisieren durch Zuweisen eines Wertes zu einer Variablen. Die Zuweisung wird mit Hilfe des Zuweisungsoperators des Gleichheitszeichens `=` durchgeführt:

```
zahl1 = 106;  
zahl2 = 134.5;
```

Beachten Sie bei Dezimalzahlen den Punkt als Trennzeichen. Sie können eine Dezimalzahl mit dem Symbol `e` als Zehnerpotenz schreiben, z. B. `1.82e3` für die Zahl 1820.0. Die Deklaration und das Initialisieren einer Variablen kann auch in einem Schritt erfolgen:

```
int zahl3 = 29;  
double zahl4 = 308.902;
```

Die Werte der einzelnen Variablen sind im Laufe des Programms beliebig oft abänderbar, z. B.

```
zahl3 = 23;  
zahl4 = 235.9;
```

Die ursprünglichen Werte der Variablen werden damit überschrieben.

## Ausführen von Rechenvorschriften

Das Ausführen von Rechenvorschriften erfolgt mit Hilfe von Ausdrücken durch mathematische Operatoren. In einem *Ausdruck* steht auf der rechten Seite eine Zuweisung des zu berechnenden Wertes und auf der linken Seite der Name der Variablen:

```
double zahl = zahl2 + zahl4; // zahl = 370.4
```

Der Wert des Ausdrucks auf der rechten Seite wird in den Speicherplatz der Variablen `zahl` kopiert. Ein Ausdruck der Form `20 = zahl1;` liefert einen Syntaxfehler, da auf der linken Seite kein Variablenname steht. In Ausdrücken können

Sie verschiedene Datentypen mischen. Beispielsweise können Sie einen `double`-Wert durch einen `int`-Wert teilen, der dann ein `double`-Ergebnis zurückliefert:

```
int a = 3;
double b = 12.3 / a; // b = 4.1
```

*Beispiel 2.1 (Grundrechenarten).* Im folgenden Programm definieren wir zwei ganzzahlige Variablen zum Berechnen und zur Ausgabe der Summe und die Differenz zweier gegebener Werte auf der Konsole. Beachten Sie, dass alle diese Anweisungen in die `main`-Methode zu schreiben sind:

```
1 public class Grundrechenarten
2 {
3     public static void main(String[] args)
4     {
5         // ----- Eingabe -----
6         int zahl1 = 215;
7         int zahl2 = 34;
8
9         // ----- Berechnung -----
10        int summe    = zahl1 + zahl2;
11        int differenz = zahl1 - zahl2;
12
13        // ----- Ausgabe -----
14        System.out.println("Summe: " + summe);
15        System.out.println("Differenz: " + differenz);
16    }
17 }
```

#### Ausgabe:

Summe: 249

Differenz: 181

#### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 6–7: Definition der Eingabewerte mit einem aussagekräftigen Kommentar.
- Zeile 10–11: Berechnen der Summe und der Differenz mit Hilfe der beiden ganzzahligen Variablen `summe` und `differenz`.
- Zeile 14–15: Ausgabe der berechneten Größen `summe` und `differenz` mit dem Ausgabebefehl `System.out.println()` mit einer aussagekräftigen Bezeichnung. Der Operator `+` verknüpft den Ausgabertext mit der zugehörigen Variablen und wandelt diesen automatisch in eine Zeichenkette um.

- **ACHTUNG** Beachten Sie die übliche Punkt- vor Strichrechnung und die korrekte Klammerung von Ausdrücken. Eine typische Fehlerquelle ist beispielsweise das Berechnen von  $\frac{a}{2b}$  durch den falschen Ausdruck `a/2*b`, anstatt mit Klammern `a/(2*b)`.

**Übung 2.1.** Erweitern Sie das Programm Grundrechenarten mit der Multiplikation und Division. Verändern Sie anschließend das Programm zum Verarbeiten von Dezimalzahlen.

- **TIPP** Spezielle mathematische Berechnungen, für die kein Operator zur Verfügung steht, erledigt die Klasse `java.lang.Math`. Beispiele sind mathematische Funktionen (z. B. Betragsfunktion, Wurzelfunktion, Potenzfunktion, Logarithmus, Winkelfunktion), Konstanten (z. B. Eulersche Zahl  $e$ , Kreiszahl  $\pi$ ), das Runden oder das Bestimmen des Maximums und Minimums zweier Zahlen (siehe Anhang A2). Für das Verwenden der Operationen ist der Klassenname `Math` mit dem Punktoperator und dem zugehörigen Methodennamen zu benutzen, z. B.

```
double c = Math.sqrt(Math.pow(a, 2)
                     + Math.pow(b, 2));
```

In diesem Fall wird die Wurzel aus der Summe der beiden Quadratzahlen  $a$  und  $b$  gezogen:  $c = \sqrt{a^2 + b^2}$ .

## Einfache Datentypen

Ein einfacher bzw. primitiver Datentyp legt die Darstellung der Variablen im Speicher fest. In Java existieren die folgenden einfachen Datentypen:

### 1. Ganzzahltypen:

- `byte` – für sehr kleine ganzzahlige Werte von -128 bis 127 (1 Byte)
- `short` – für kleine ganzzahlige Werte von -32 768 bis +32 767 (2 Byte)
- `int` – als Standardtyp für ganzzahlige Werte von  $-2^{31}$  bis  $+2^{31} - 1$  (4 Byte)
- `long` – für große ganzzahlige Werte von  $-2^{63}$  bis  $+2^{63} - 1$  (8 Byte)

### 2. Gleitkommazahlen bzw. Dezimaltypen:

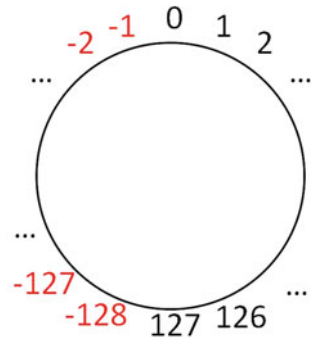
- `float` – für 6–7 Stellen Genauigkeit von  $-3.4 \cdot 10^{38}$  bis  $+3.4 \cdot 10^{38}$  (4 Byte)
- `double` – für 15–16 Stellen Genauigkeit von  $-1.7 \cdot 10^{308}$  bis  $+1.7 \cdot 10^{308}$  (8 Byte)

### 3. Zeichen und Wahrheitswerte:

- `char` – für Schriftzeichen (1 Byte)
- `boolean` – Wahrheitswerte (`true` und `false`)

Einen Datentyp können Sie sich durch eine Uhr mit einem Zahlenkreis vom kleinsten bis zum größten darstellbaren Element vorstellen. Eine Variable darf nur Werte aus ihrem Wertebereich annehmen, da es ansonsten zu einem sogenannten Zahlenüberlauf kommt. Nehmen wir an, dass der Wert einer Variablen das größte darstellbare Element des jeweiligen Datentyps ist. Wenn wir zu dieser Zahl den Wert 1 addieren, erhalten wir eine negative Zahl, nämlich das kleinste Element des Datentyps. Der Zahlenüberlauf wird in Java nicht durch einen Fehler oder eine Warnung angezeigt.

**Abb. 2.1** Aufbau des Datentyp `byte` in Form eines Zahlenkreis



**Übung 2.2.** In Abb. 2.1 ist der Datentyp `byte` durch einen Zahlenkreis gekennzeichnet. Im Wertebereich von  $-128$  bis  $127$  kann ganz normal addiert werden, z. B.

$$10 + 34 = 44, \quad 30 - 60 = -30, \quad 100 + 27 = 127, \quad \dots$$

Ein Zahlenüberlauf passiert, wenn zu einer `byte` Zahl eine andere `byte` Zahl addiert wird, deren Summe größer als  $127$  ist:

$$127 + 1 \xrightarrow{\text{byte}} -128 + 0 = -128$$

$$127 + 2 \xrightarrow{\text{byte}} -128 + 1 = -127$$

$$127 + 23 \xrightarrow{\text{byte}} -128 + 22 = -106.$$

Probieren Sie den Zahlenüberlauf aus, indem Sie die angegebenen Rechnungen in ein Programm schreiben und die Ergebnisse auf der Konsole ausgeben.

- **TIPP** Für den Entwurf von speichereffizienten Programmen ist es ratsam, immer den kleinstmöglichen Datentyp zu verwenden, der den benötigten Bereich vollständig abdeckt.

## Zeichenketten

Neben den einfachen Datentypen existiert in Java der Datentyp `String` für Zeichenketten. Eine Zeichenkette (`String`) ist eine endliche Folge von Zeichen (z. B. Buchstaben, Ziffern, Sonderzeichen und Steuerzeichen) aus einem definierten Zeichensatz:

```
String zk = "Hallo Welt";
```

Eine Zeichenkette ist in Java in doppelte Hochkommas zu setzen. Verschiedene Zeichenketten können Sie mit dem Operator + verketten:

```
String s = "Hallo" + "Welt"; // s = "Hallo Welt"
```

Das Ergebnis ist die Zeichenkette s mit dem Wert "Hallo Welt". Mit dem Operator + sind auch Zahlen mit Zeichenketten verknüpfbar:

```
int zahl = 1;  
String s = "Hallo Nr." + zahl1; // s = "Hallo Nr. 1"
```

Die Anzahl der Elemente in einer Zeichenkette s erhalten Sie mit s.length(). Das Ergebnis ist ein Wert vom Typ int:

```
int anzahl = s.length(); // anzahl = 11
```

Die Klasse String enthält eine ganze Reihe von Methoden zur Manipulation von Zeichenketten (siehe Anhang A2). Sie wenden alle diese Methoden an, indem Sie den Stringname gefolgt vom Punktoperator . und den gewünschten Methodennamen hinschreiben. Den Rückgabewert der Methode speichern Sie in einer Variablen vom angegebenen Typ.

- **ACHTUNG** Viele Programme enthalten Codezeilen, die feste Zahlengrößen miteinander verrechnen. Diese Werte können sich im Laufe der Zeit durch neue Anforderungen verändern. Legen Sie unbedingt für jeden Wert in einem Programm eine eigene Variable an. Damit verschwenden Sie später keine Zeit zum Suchen und Auswechseln der Werte. Mehrfach verwendete Werte sind außerdem schwer zu finden, sodass vergessene Änderungen den Programmcode fehlerhaft machen. Definieren Sie die notwendigen Variablen eng bei dem Ort der ersten Nutzung.

## Typumwandlung

Als Typumwandlung wird das Umwandeln eines Datentyps in einen anderen bezeichnet. Eine implizite Typumwandlung erfolgt ohne Informationsverlust automatisch durch den Compiler. In diesem Fall besitzt der Zieldatentyp einen gleichen oder größeren Wertebereich als der Ausgangsdantentyp. Beispielsweise erfolgt eine implizite Typumwandlung beim Umwandeln des Datentyps int in den Datentyp double:

```
int a = 45;  
double b = a; // b = 45.0
```

Beim Verknüpfen zweier unterschiedlich großer Datentypen (z. B. Addition, Multiplikation) wird automatisch in den Datentyp mit dem größeren Wertebereich umgewandelt.

Eine explizite Typumwandlung ist im Programmcode ausdrücklich hinzuschreiben. In diesem Fall wird der Name des gewünschten Typs geklammert vor den zu konvertierenden Ausdruck gestellt. Eine explizite Typumwandlung erfolgt beispielsweise beim Umwandeln des Datentyps `double` in den Datentyp `int`:

```
double a = 2.0;
int b = (int) a; // b = 2
```

- **ACHTUNG** Das Fehlen der expliziten Angabe der Typumwandlung führt zu einer Fehlermeldung. Wenn Sie in Eclipse mit der Maus auf die zugehörige Variable zeigen, erscheint automatisch ein Vorschlag für eine passende Konvertierung. Beim Rechnen mit `byte` und `short`-Zahlen muss eine explizite Typumwandlung stattfinden, ansonsten erscheint die Fehlermeldung `Type mismatch: cannot convert from int to byte`, z.B.

```
byte a = 10;
byte b = 12;
byte c = (byte) (a + b);
```

Eine `char`-Variable speichert genau ein Zeichen. Die Werte des Datentyps `char` speichert Java intern als ganzzahlige Werte über die ASCII-Tabelle (eine 7-Bit-Zeichenkodierung):

```
char zeichen = 'A';
```

Beachten Sie, dass `char`-Zeichen in einfache Hochkommas und `String` in doppelte Hochkommas zu setzen sind. Den zugehörigen ganzzahligen Wert einer `char`-Variablen erhalten wir mit einer expliziten Typumwandlung:

```
int wert = (int) zeichen; // wert = 65
```

**Übung 2.3.** Probieren Sie das Prinzip der Typumwandlung an ein paar Variablen mit unterschiedlichen Datentypen aus. Geben Sie die erhaltenen Resultate auf der Konsole aus.

- **ACHTUNG** Beim Programmieren können beim falschen Einsatz von Datentypen heimtückische Fehler auftreten. Diese Fehler sind mitunter schwer zu finden:

1. **Zahlenüberlauf:** Berechnen von Werten außerhalb des Wertebereiches des Datentyps

```
int a = 1000000;
long b = 1000000;
System.out.println(a*a);
System.out.println(a*b);
```

Bei der ersten Multiplikation erhalten wir ein falsches Ergebnis von -727379968 durch einen Zahlenüberlauf. Bei der zweiten Multiplikation erfolgt eine implizite Typumwandlung in den größeren Datentyp `long` mit dem korrekten Ergebnis 1000000000000.

2. **Genauigkeitsverlust:** Abschneiden von Kommastellen

```
double a = 2.75;  
int b = (int) a; // b = 2
```

Durch die explizite Typumwandlung ist der Wert von `b` nur die Ganzzahl 2, d. h. die Nachkommastellen werden ohne Runden abgeschnitten.

3. **Ganzzahldivision:** Division zweier Ganzzahlen ist eine ganze Zahl

```
int a = 9;  
double b = a/2; // b = 4.0
```

Beim Verknüpfen zweier Ganzzahlen ist das Ergebnis 4, d. h. der Nachkommateil wird weggeschnitten. Anschließend erfolgt eine implizite Typumwandlung in die Dezimalzahl 4.0. Ein Ausdruck der `double b = 1/a` liefert damit stets den Wert 0. Falls keine ganzzahlige Division erwünscht ist, muss eine der beiden beteiligten Zahlen vom Typ `double` sein, also `double b = a/2.0`; Damit erhalten wir das korrekte mathematische Ergebnis von 4.5.

4. **Gleitkommazahlen:** Genauigkeitsverlust der Datentypen

Durch die begrenzte Genauigkeit von Gleitkommazahlen werden je nach Datentyp weiter hinten stehende Stellen ignoriert. Die Rechnungen mit Gleitkommazahlen sind ungenau, sodass beispielsweise statt 10.0 der Wert 10.000000000000001 entsteht.

**Übung 2.4.** Testen Sie diese verschiedenen Arten von Fehlern an Beispielen aus, sodass Sie eine genaue Vorstellung im Umgang mit Datentypen bekommen.

## Ganzzahldivision und Restwert

Die Ganzzahldivision dividiert zwei ganze Zahlen und schneidet den Nachkommateil weg. Im Zusammenhang mit der Ganzzahldivision ist der Restwertoperator (Modulo Operator) `%` ein nützlicher Operator. Der Restwertoperator `%` liefert den Rest bei der ganzzahligen Division. Beispielsweise ist  $11 \% 3 = 2$ , da 2 der Rest ist bei Division von 11 durch 3, also  $3 \cdot 3 + 2 = 11$ .

*Beispiel 2.2.* Das folgende Programm berechnet von einem angegebenen Cent-Betrag mit der Ganzzahldivision und dem Restwertoperator die Anzahl der 2- und 1- Euro Münzen:



```
1 public class Geldwechsel
2 {
3     public static void main(String[] args)
4     {
5         // ----- Eingabe -----
6         int cent = 979;
7
8         // ----- Berechnung -----
9         int zweiEuro = cent / 200;
10        int rest      = cent % 200;
11
12        int einEuro   = rest / 100;
13        rest          = rest % 100;
14
15        // ----- Ausgabe -----
16        System.out.println("Zwei Euro:  " + zweiEuro);
17        System.out.println("Ein Euro:   " + einEuro);
18        System.out.println("Restbetrag: " + rest);
19    }
20 }
```

**Ausgabe:**

Zwei Euro: 4  
Ein Euro: 1  
Restbetrag: 79

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 6: Definition der Variablen cent vom Datentyp int mit dem aktuellen Wert von 979.
- Zeile 9: Ganzzahldivision von cent durch die Ganzzahl 200. Das Ergebnis von 4 wird in der Variablen zweieuro vom Datentyp int gespeichert.
- Zeile 10: Bestimmen des Restes bei der Ganzzahldivision von cent durch 200 mit dem Restwertoperator %. Das Ergebnis von 179 wird in der Variablen rest vom Datentyp int gespeichert.
- Zeile 12: Ganzzahldivision von rest durch die Ganzzahl 100. Das Ergebnis von 1 wird in der Variablen eineuro vom Datentyp int gespeichert.
- Zeile 13: Bestimmen des Restes bei der Ganzzahldivision von rest durch 100 mit dem Restwertoperator %. Das Ergebnis von 79 wird in der Variablen rest gespeichert.
- Zeile 16–18: Ausgabe der drei berechneten Werte zweieuro, eineuro und rest.

## Die Beispiele

*Beispiel 2.3 (Ausgabe von Zeichenketten).* Das folgende Programm verknüpft einfache Zeichenketten miteinander.

```
1 public class Stringverarbeitung
2 {
3     public static void main(String[] args)
4     {
5         // ----- Eingabe -----
6         String w1 = "Programmieren";
7         String w2 = "Java";
8         String w3 = "Spaß";
9
10        // ----- Berechnung -----
11        String zk1 = w1 + " macht " + w3;
12        String zk2 = w1 + " in " + w2 + " macht " + w3;
13
14        // ----- Ausgabe -----
15        System.out.println(zk1);
16        System.out.println(zk2);
17    }
18 }
```

### Ausgabe:

Programmieren macht Spaß  
Programmieren in Java macht Spaß

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 6–8: Definition der Eingabewörter mit einem aussagekräftigen Kommentar.
- Zeile 11–12: Bestimmen zweier Zeichenketten durch Verknüpfen mit dem + Operator.
- Zeile 15–16: Ausgabe der beiden Zeichenketten mit dem Ausgabebefehl `System.out.println()`.

*Beispiel 2.4 (Berechnen von Dreiecken).* Wir erstellen ein Programm zum Berechnen der Innenwinkel aus den gegebenen Längen eines Dreiecks. In jedem Dreieck gelten zwischen den Seiten  $a$ ,  $b$  und  $c$  mit ihren Gegenwinkeln  $\alpha$ ,  $\beta$  und  $\gamma$  die Beziehungen:

$$a^2 = b^2 + c^2 - 2bc \cos(\alpha)$$

$$b^2 = a^2 + c^2 - 2ac \cos(\beta)$$

$$c^2 = a^2 + b^2 - 2ab \cos(\gamma).$$

Durch Umstellen nach den Winkeln mit Anwenden der Umkehrfunktion erhalten wir die Formeln:

$$\alpha = \arccos\left(\frac{a^2 - b^2 - c^2}{-2bc}\right)$$

$$\beta = \arccos\left(\frac{b^2 - a^2 - c^2}{-2ac}\right)$$

$$\gamma = \arccos\left(\frac{c^2 - a^2 - b^2}{-2ab}\right).$$

Durch Multiplikation der Winkel mit dem Wert  $180/\pi$  ergibt sich der Winkel in Grad. Das folgende Programm berechnet die Innenwinkel in Grad aus den gegebenen drei Seitenlängen.

```

1 public class Dreieck
2 {
3     public static void main(String[] args)
4     {
5         // ----- Eingabe -----
6         double a = 4.40;
7         double b = 5.73;
8         double c = 3.23;
9
10        // ----- Berechnung -----
11        double alpha = Math.acos((a*a-b*b-c*c)/(-2*b*c)) * 180/Math.PI;
12        double beta  = Math.acos((b*b-a*a-c*c)/(-2*a*c)) * 180/Math.PI;
13        double gamma = Math.acos((c*c-a*a-b*b)/(-2*a*b)) * 180/Math.PI;
14
15        // ----- Ausgabe -----
16        System.out.println("Winkel alpha = " + alpha);
17        System.out.println("Winkel beta = " + beta);
18        System.out.println("Winkel gamma = " + gamma);
19    }
20 }
```

#### Ausgabe:

Winkel alpha = 49.77229677693064

Winkel beta = 96.13963392490365

Winkel gamma = 34.08806929816572

#### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 6–8: Definition der Eingabewerte der Seiten mit einem aussagekräftigen Kommentar.
- Zeile 11–13: Berechnen der drei Innenwinkel mit Hilfe der obigen Berechnungsvorschrift mit der Umkehrfunktion `Math.acos()` und der Konstanten `PI` aus der Klasse `Math`.

- Zeile 16–18: Ausgabe der Innenwinkel mit dem Ausgabebefehl `System.out.println()`.
- **ACHTUNG** Achten Sie unbedingt auf die Lesbarkeit des Programmcodes, damit andere Programmierer schnell den Code verstehen können. Benennen Sie Variablen mit konsistenten, aussagekräftigen, aussprechbaren und unterscheidbaren Namen. Sinngebende Namen sollten angeben, was gemeint ist und in welcher Einheit gemessen wird (z.B. `zeitInSekunde`). Für die bessere Lesbarkeit sind alle folgenden Wortanfänge groß zu schreiben. Verwirrend ist beispielsweise das Bezeichnen von Elementzahlen mit `anz`, `n`, `m`, besser ist ein kurzes beschreibendes Wort mit einem sinnvollen Anhang, wie beispielsweise `zahl` (z.B. `knotenzahl`, `kantenzahl`).
- **TIPP** Das automatische Umbenennen einer Variablen erfolgt in Eclipse durch Markieren des Variablennamens, Drücken der rechten Maustaste und Auswahl des Menüpunktes Refactor → Rename.

---

## Die Zusammenfassung

1. Eine *Variable* ist eine Art von Behälter für eine Größe, die bei Rechenprozessen im Computerprogramm auftritt. Für alle nichtkonstanten Werte sind in einem Programm stets Variablen zu definieren. Über den Variablennamen wird auf die entsprechende Speicherstelle zugegriffen.
2. Ein *Bezeichner* ist ein Name für definierte Elemente wie Variablen, Klassen, Methoden, usw. Der *Name* besteht aus einer Folge von Buchstaben, Ziffern und Symbolen, wobei das erste Zeichen keine Ziffer sein darf (Groß- und Kleinschreibung wird unterschieden).
3. Ein *einfacher Datentyp* einer Variablen ist eine Kategorie für einen Wert und legt die Darstellung dieser Variablen durch den Compiler fest:
  - Speicherbedarf (Anzahl der Bits für die Variable)
  - Wertebereich (Ganz- oder Dezimalzahl)
  - Genauigkeit (bei Dezimalzahlen)
4. In Java existieren vier verschiedene Arten von einfachen Datentypen: ganzzahlige Werte (`byte`, `short`, `int`, `long`), Gleitkommazahlen bzw. Dezimalzahlen (`float`, `double`), Wahrheitswert (`boolean`) und Zeichen (`char`).
5. Ein *Literal* ist ein fester Wert für einfache Datentypen, der direkt im Quelltext steht, wie z. B. `23.4`, `3.2e3`, `true` oder `'A'`;
6. Die *Deklaration* von Variablen erfolgt durch Wahl eines geeigneten Datentyps, eines sinnvollen Namens und durch Abschluss mit dem Semikolon:

```
datentyp name;
datentyp name1, name2, ... ;
```

Jede Variable darf nur einmal deklariert werden. Eine Zuweisung eines neuen Wertes für eine Variable kann beliebig oft vorgenommen werden.

7. Der *Zuweisungsoperator* = hat die Aufgabe, einer Variablen einen neuen Wert zuzuweisen.
8. Die *Definition* einer Variablen ist eine Anweisung zum Reservieren von Speicher (Deklaration) und zum Zuweisen eines Wertes (Initialisierung):

```
datentyp name = wert;
```

9. Ein *Ausdruck* setzt sich aus Werten und Operatoren zusammen. Ein einzelner Wert ohne Operator ist ebenfalls ein Ausdruck. Alle Ausdrücke sind stets mit einem Semikolon abzuschließen.
10. Die *Typumwandlung* dient zum Umwandeln eines Datentyps in einen anderen:
  - *Implizite Typumwandlung* wandelt einen Wert von einem kleineren in einen größeren Datentyp um. Diese Konvertierung wird automatisch durch den Compiler vorgenommen.
  - *Explizite Typumwandlung* wandelt einen Wert von einem größeren in einen kleineren Datentyp um. Diese Konvertierung ist ausdrücklich im Code zu definieren:

```
variable2 = (datentyp) variable1;
```

### Weitere nützliche Befehle:

1. Für die Definition einer Konstanten ist das Schlüsselwort `final` zu verwenden:

```
static final dententyp NAME = wert;
```

Der Name von Konstanten wird in der Regel in Großbuchstaben geschrieben.

2. Für das Einsparen von Schreibarbeit existieren in Java die folgenden verkürzten Zuweisungsoperatoren:

Name	Operator	Erklärung
Addition	<code>a += b</code>	<code>a = a + b</code>
Subtraktion	<code>a -= b</code>	<code>a = a - b</code>
Multiplikation	<code>a *= b</code>	<code>a = a * b</code>
Division	<code>a /= b</code>	<code>a = a / b</code>
Restwert	<code>a %= b</code>	<code>a = a % b</code>

3. Die kleinste bzw. größte Zahl eines Datentyps (`Integer`, `Double` usw.) ist mit `Datentyp.MIN_VALUE` bzw. `Datentyp.MAX_VALUE` bestimmbar.

---

## Die Übungen

**Aufgabe 2.1 (Bestimmen von Zinsen).** Schreiben Sie ein Programm Zinsen, das einen aktuellen Anfangskapitalwert  $K_0$  [Euro] mit einem Zinssatz  $p$  [%] nach  $n$  Jahren verzinst:

$$K_n = K_0 \cdot \left(1 + \frac{p}{100}\right)^n.$$

**Hinweis:** Verwenden Sie die Methode `Math.pow(a, b)` aus der Klasse `Math` zum Berechnen von  $a$  hoch  $b$ .

**Testbeispiele:**

$K_0 = 1000.00$ ,  $n = 5$ ,  $p = 2.0$  folgt  $K_5 = 1104.08$

$K_0 = 1000.00$ ,  $n = 5$ ,  $p = -2.0$  folgt  $K_5 = 903.92$

**Aufgabe 2.2 (Berechnen einer Dreiecksfläche).** Schreiben Sie ein Programm `Dreieck`, das die Fläche eines Dreiecks berechnet und ausgibt. Ein Dreieck wird dabei durch die drei Eckpunkte  $P_1 = (x_1, y_1)$ ,  $P_2 = (x_2, y_2)$  und  $P_3 = (x_3, y_3)$  vorgegeben. Zur Berechnen der Dreiecksfläche verwenden wir die Heronische Formel

$$A = \sqrt{s(s-a)(s-b)(s-c)},$$

wobei  $s = (a + b + c)/2$  und  $a, b, c$  die Seitenlängen des Dreiecks sind.

**Hinweis:** Verwenden Sie die Methode `Math.sqrt(a)` aus der Klasse `Math`, um die Wurzel von  $a$  zu berechnen. Eine Seitenlänge  $l$  zwischen zwei Punkten  $P_1 = (x_1, y_1)$  und  $P_2 = (x_2, y_2)$  bestimmt sich aus

$$l = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2}.$$

Zur besseren Übersicht berechnen Sie zunächst die Längen der Dreiecksseiten  $a, b, c$  und anschließend die Variable  $s$ .

**Testbeispiele:**

$P_1 = (0, 0)$ ,  $P_2 = (2, 3)$ ,  $P_3 = (6, 3)$  folgt  $A = 6$  FE

$P_1 = (0, 0)$ ,  $P_2 = (-2, 1)$ ,  $P_3 = (2, 1)$  folgt  $A = 2$  FE

**Aufgabe 2.3 (Umrechnen von Einheiten).** Schreiben Sie ein Programm `Zaehl - mass`, das eine gegebene Anzahl von Einzelstücken  $n$  in Gros, Schock und Dutzend umrechnet. Hierzu sind die folgenden Umrechnungsmaße gegeben: 1 Dutzend = 12 Stück, 1 Schock = 5 Dutzend, 1 Gros = 12 Dutzend.

**Hinweis:** Verwenden Sie den Modulo-Operator `%` für den Rest bei der ganzzahligen Division sowie die ganzzahlige Division zur Berechnung der einzelnen Werte.

**Testbeispiele:**

$n = 370$ : Gros = 2, Schock = 1, Dutzend = 1, Stück = 10

$n = 473$ : Gros = 3, Schock = 0, Dutzend = 3, Stück = 5

# Wie erfolgt eine formatierte Aus- und Eingabe? Aus- und Eingabe

## 3

Die Aus- und Eingabe von Daten gehört zu den zentralen Anweisungen innerhalb eines Computerprogramms. In jedem sinnvollen Programm werden Daten eingelesen, über einen Algorithmus verarbeitet und anschließend als Ergebnisse dem Nutzer ausgegeben.

### Unsere Lernziele

- Formatierte Ausgabe von Variablen verstehen.
- Formatierte Eingabe von Variablen kennenlernen.
- Programme mit Aus- und Eingabe schreiben.

---

## Das Konzept

### Ausgabe

Die folgende Anweisung gibt Werte in Form von Zeichenketten, Variablen oder Ausdrücken auf der Konsole aus:

```
System.out.printf(formatstring, variableliste);
```

Die Methode `printf()` bekommt als ersten Parameter einen Formatstring und als zweiten Parameter eine Liste von Variablen bzw. Ausdrücken. Das ganze Prinzip lässt sich am besten mit ein paar Beispielen erklären:

*Beispiel 3.1.*

## 1. Ausgabe zweier Zahlen:

```
int n = 10, summe = 55;  
System.out.printf("Summe der Zahlen von 1 bis  
                    %d ist %d./ n", n, summe);
```

**Ausgabe:** Summe der Zahlen von 1 bis 10 ist 55.

Der Methode `printf()` werden zwei Variablen übergeben, die beiden ganzen Zahlen `n` und `summe`. In der Zeichenkette des Formatstrings befinden sich zwei Formatelemente `%d`, die angeben, in welcher Form eine Variable ausgegeben wird (`%d` – ganzzahliger Wert).

## 2. Ausgabe einer formatierten ganzen Zahl:

```
int jahr = 2018;  
System.out.printf("Wir haben das Jahr %4d.", jahr);
```

**Ausgabe:** Wir haben das Jahr 2018.

Das Formatelement `%4d` sagt der Methode `printf()`, dass der Wert in der Variablen `jahr` in Ganzzahldarstellung mit 4 Stellen rechtsbündig auszugeben ist. Dabei wird von links mit Leerzeichen aufgefüllt, wenn die volle Breite von 4 Stellen für den auszugebenden Wert nicht benötigt wird. Falls mehr als vier Ziffern vorliegen, erfolgt die Ausgabe aller dieser Ziffern.

## 3. Ausgabe einer formatierten Dezimalzahl:

```
double kapital = 1033.4534;  
System.out.printf("Das Kapital beträgt %7.2f Euro.",  
                  kapital);
```

**Ausgabe:** Das Kapital beträgt 1033.45 Euro.

Das Formatelement `%7.2f` (`%f` – Dezimalwert) sagt der Methode `printf()`, dass die Variable `kapital` in Dezimaldarstellung mit einer Stellenbreite von 7 Stellen auszugeben ist, davon 2 Ziffern hinter dem Punkt, 1 Zeichen für den Punkt und 4 Zeichen vor dem Punkt. Falls die Zahl fünfstellig oder größer ist, erfolgt die Ausgabe aller dieser Ziffern.



Ein *Formatstring* ist gemäß der folgenden Syntax aufgebaut, Elemente in [ ] sind optional:

```
% [Steuerzeichen] [Feldbreite] [.Genauigkeit]  
                                Umwandlungszeichen
```

Für das korrekte Erstellen des Formatstrings sind folgende Hinweise zu beachten:

- Für jeden auszugebenden Ausdruck (getrennt durch Kommata) ist ein Formatelement im Formatstring anzugeben. Dabei haben die Formatelemente und die auszugebenden Ausdrücke im Typ übereinzustimmen.
- Die Formatelemente beginnen mit einem %-Zeichen, gefolgt von einem *Umwandlungszeichen*:

d: Ganzzahl  
f: Dezimalzahl  
c: char-Wert  
s: Zeichenketten  
b: Boolescher Wert

An der Stelle der Zeichenkette, an der das Formatelement steht, erfolgt die Ausgabe des Argumentes mit einem festgelegten Format.

- Die Feldbreite ist die Gesamtbreite der Dezimalzahl und die Zahl hinter dem Dezimalpunkt beeinflusst die Genauigkeit. Ist die auszugebende Zahl schmaler als die angegebene Feldbreite, so wird links mit Leerzeichen bis zur Feldbreite aufgefüllt.
- Wichtige Steuerzeichen sind:
  - erzeugt eine linksbündige Ausgabe
  - + eine positive Zahl wird mit ihrem Vorzeichen ausgegeben
  - \n Zeilenendezeichen
  - \t Tabulatorzeichen
  - \v Vertikal-Tabulator
  - \b Backspace
- **ACHTUNG** In dem Formatstring muss für jeden auszugebenden Ausdruck ein Formatelement existieren. Die Reihenfolge der Formatelemente im Formatstring und ihr Typ haben mit der Reihenfolge der weiteren Argumente übereinzustimmen, andernfalls gibt es eine Fehlermeldung vom Typ `java.util.IllegalFormatConversionException`.

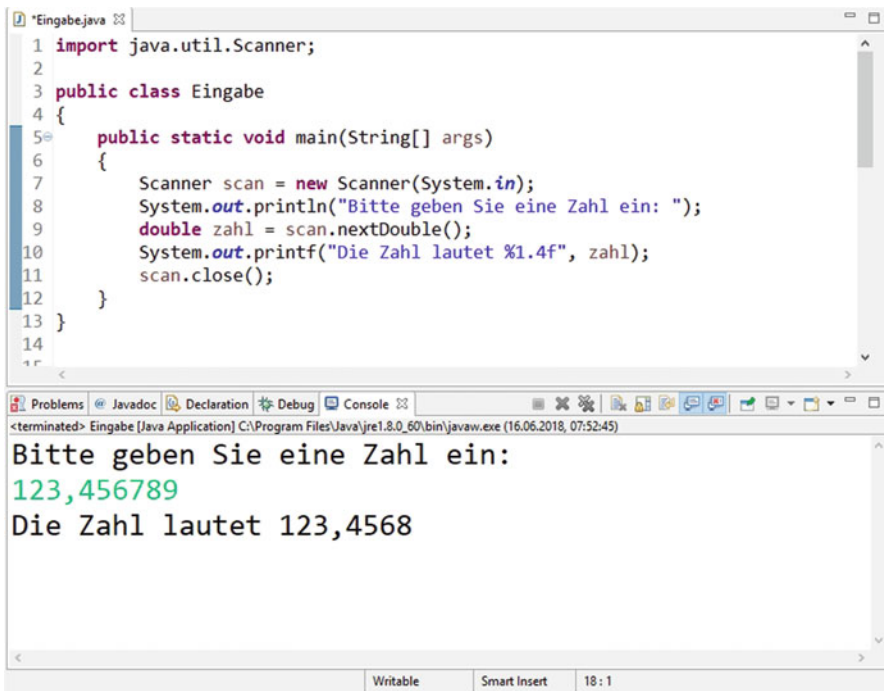
**Übung 3.1.** Fügen Sie den Beispielprogrammen aus den letzten Kapiteln eine passende formatierte Anweisung hinzu.

## Eingabe

Für das Einlesen von Daten über die Tastatur verwenden wir anstatt des Ausgabebefehls `System.out` den Eingabebefehl `System.in` in Verbindung mit der Klasse `Scanner`. Die Syntax für das Einlesen einer ganzen Zahl sieht wie folgt aus:

```
Scanner scan = new Scanner(System.in);
System.out.println("Bitte geben Sie eine Zahl ein: ");
double zahl = scan.nextDouble();
scan.close();
```

Die Methode `nextDouble()` der Klasse `Scanner` liefert den nächsten Eingabewert auf der Konsole als `double`-Zahl. Mit dem Befehl `scan.close()` wird die Eingabe von der Konsole geschlossen.



```
1 import java.util.Scanner;
2
3 public class Eingabe
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         Scanner scan = new Scanner(System.in);
8         System.out.println("Bitte geben Sie eine Zahl ein: ");
9         double zahl = scan.nextDouble();
10        System.out.printf("Die Zahl lautet %1.4f", zahl);
11        scan.close();
12    }
13 }
14
```

Problems Javadoc Declaration Debug Console

<terminated> Eingabe [Java Application] C:\Program Files\Java\jre1.8.0\_60\bin\javaw.exe (16.06.2018, 07:52:45)

Bitte geben Sie eine Zahl ein:  
123,456789  
Die Zahl lautet 123,4568

Writable Smart Insert 18:1

Beachten Sie, dass die `import`-Anweisung `import java.util.Scanner` am Anfang des Programms steht, da ansonsten die Klasse `Scanner` vom Compiler nicht gefunden wird.

- **TIPP** In der Entwicklungsumgebung Eclipse wird eine fehlende `import`-Anweisung rot unterstrichen. Durch Bewegen der Maus auf diese Fehlermeldung können Sie diese `import`-Anweisung durch Klicken einfügen. Das Paket `java.lang.*` mit vielen wichtigen Klassen, die fast in jedem Java-Programm verwendet werden, ist bereits automatisch importiert.
- **ACHTUNG** Die Eingabe von Gleitkommazahlen erfolgt über die Konsole mit einem Komma, anstatt mit dem Punkt wie im Programmcode. Bei der Eingabe eines Wertes in einen falschen Datentyp erhalten Sie eine Fehlermeldung vom Typ `java.util.InputMismatchException`. Für das Vermeiden von fehlerhaften Eingaben schreiben Sie dem Nutzer immer einen aussagekräftigen erklärenden Text für jeden Eingabewert auf die Konsole.

Die Klasse `Scanner` stellt für jeden Datentyp eine passende `next()`-Methode zum Einlesen von Werten bereit:

Methode	Beschreibung
<code>byte nextByte()</code>	Einlesen eines Wertes vom Typ <code>byte</code>
<code>short nextShort()</code>	Einlesen eines Wertes vom Typ <code>short</code>
<code>int nextInt()</code>	Einlesen eines Wertes vom Typ <code>int</code>
<code>long nextLong()</code>	Einlesen eines Wertes vom Typ <code>long</code>
<code>double nextDouble()</code>	Einlesen eines Wertes vom Typ <code>double</code>
<code>float nextFloat()</code>	Einlesen eines Wertes vom Typ <code>float</code>
<code>String nextLine()</code>	Einlesen eines Wertes vom Typ <code>String</code>
<code>boolean nextBoolean()</code>	Einlesen eines Wertes vom Typ <code>boolean</code>

---

## Die Beispiele

*Beispiel 3.2 (Einfacher Dialog).* Wir schreiben ein Programm, das den Vornamen und das Geburtsjahr einer Person von der Konsole einliest. Die Eingabe wird anschließend durch eine formatierte Ausgabe wieder ausgegeben.

```
1 import java.util.Scanner;
2
3 public class PersonEingabe
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         // ----- Eingabe -----
8         Scanner scan = new Scanner(System.in);
9         System.out.println("Wie heißt du? ");
10        String name = scan.next();
11        System.out.println("In welchem Jahr bist du geboren? ");
12        int jahr = scan.nextInt();
13        scan.close();
14
15        // ----- Ausgabe -----
16        System.out.printf("%s wurde %d geboren.", name, jahr);
17    }
18 }
```

**Ausgabe:**

Wie heißt du?

Fritz

In welchem Jahr bist du geboren?

1956

Fritz wurde 1956 geboren.

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 8–13: Eingabe des Vornamens und des Geburtsjahrs auf der Konsole. Eine Zeichenkette wird mit `nextLine()` und eine ganze Zahl mit `nextInt()` eingelesen.
- Zeile 16: Ausgabe der eingegebenen Informationen in einem Satz mit dem Formatelement `%s` für die Zeichenkette und `%d` für die ganze Zahl.

*Beispiel 3.3 (Dreiecksberechnung).* Für das bereits vorgestellte Programm zum Berechnen der Innenwinkel aus den gegebenen Seitenlängen eines Dreiecks implementieren wir eine Eingabe und eine formatierte Ausgabe:

```
1 import java.util.Scanner;
2
3 public class Dreieck
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         // ----- Eingabe -----
8         Scanner scan = new Scanner(System.in);
9         System.out.println("Bitte geben Sie die Seitenlänge a ein: ");
10        double a = scan.nextDouble();
11        System.out.println("Bitte geben Sie die Seitenlänge b ein: ");
12        double b = scan.nextDouble();
13        System.out.println("Bitte geben Sie die Seitenlänge c ein: ");
14        double c = scan.nextDouble();
15
16        // ----- Berechnung -----
17        double alpha = Math.acos((a*a-b*b-c*c)/(-2*b*c)) * 180/Math.PI;
18        double beta  = Math.acos((b*b-a*a-c*c)/(-2*a*c)) * 180/Math.PI;
19        double gamma = Math.acos((c*c-a*a-b*b)/(-2*a*b)) * 180/Math.PI;
20
21        // ----- Ausgabe -----
22        System.out.printf("Winkel alpha = %1.2f Grad\n", alpha);
23        System.out.printf("Winkel beta  = %1.2f Grad\n", beta);
24        System.out.printf("Winkel gamma = %1.2f Grad\n", gamma);
25    }
26 }
```

**Ausgabe:**

Bitte geben Sie die Seitenlänge a ein:

2,34

Bitte geben Sie die Seitenlänge b ein:

1,64

Bitte geben Sie die Seitenlänge c ein:

2,05

Winkel alpha = 77,84 Grad

Winkel beta = 43,25 Grad

Winkel gamma = 58,92 Grad

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 8–14: Implementieren der Eingabe der drei Seitenlängen mit einer aussagekräftigen Ausgabe auf der Konsole mit der Methode `nextDouble()`.
- Zeile 17–19: Berechnen der drei Innenwinkel mit Hilfe der gegebenen Berechnungsvorschrift.
- Zeile 22–24: Ausgabe der Innenwinkel mit einer formatierten Ausgabe `%1.2f` auf zwei Nachkommastellen.

## Die Zusammenfassung

1. Die Ausgabe von Werten auf der Konsole erfolgt durch:

```
System.out.printf(formatstring, ausdruck1,  
                  ausdruck2, ...);
```

Das erste Argument ist der Formatstring und die weiteren Parameter sind die auszugebenden Ausdrücke der einzelnen Variablen. In dem Formatstring muss für jeden auszugebenden Ausdruck ein Formatelement existieren. Die Formatelemente beginnen mit einem %-Zeichen, wobei d eine Ganzzahl, f eine Dezimalzahl, c ein char-Wert, s eine Zeichenkette und b ein boolescher Wert ist.

2. Die *Eingabe* von Werten auf der Konsole erfolgt durch die Klasse Scanner:

```
Scanner scan = new Scanner(System.in);
```

Die Klasse Scanner stellt für jeden Datentyp eine passende next () -Methode zum Einlesen der Werte bereit.

3. Jede Java-Klasse gehört zu einem Paket (z.B. java.io.Scanner), die mit Hilfe einer import-Anweisung einzubinden sind:

```
import paket.Klasse;  
import paket.*;
```

Mit dem ersten Befehl wird genau die angegebene Klasse importiert, alle anderen bleiben unsichtbar. Der zweite Befehl importiert hingegen alle Klassen des angegebenen Pakets. Die import-Anweisungen importieren die vereinfachten Klassennamen zum Einsparen von Tipparbeit.

### Weitere nützliche Befehle:

1. Das Umwandeln einer Zeichenkette s in eine Zahl erfolgt durch folgende Methoden:

```
byte zahl    = Byte.parseByte(s);  
short zahl   = Short.parseShort(s);  
int zahl     = Integer.parseInt(s);  
long zahl    = Long.parseLong(s);  
float zahl   = Float.parseFloat(s);  
double zahl  = Double.parseDouble(s);
```

Das Umwandeln einer Zahl z in eine Zeichenkette s erfolgt mit der Anweisung:

```
String s = String.valueOf(z);
```

bzw. mit der Methode `toString(z)` aus der jeweiligen Zahlenklasse `Integer`, `Double`, usw:

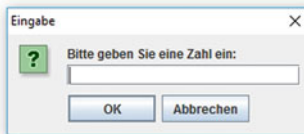
```
String s = Integer.toString(z);
```

2. Eine Alternative für die Eingabe über die Konsole ist ein Eingabedialog für einzelne Werte:

```
String s = JOptionPane.showInputDialog("Ausgabebetext");
```

Für diese Methode müssen Sie das Paket `javax.swing.JOptionPane` einladen, was meistens von Eclipse automatisch passiert. Der eingelesene String ist anschließend mit den obigen `parse`-Methoden in den passenden Datentyp umzuwandeln.

```
1 import javax.swing.JOptionPane;
2
3 public class Test
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         String s = JOptionPane.showInputDialog("Bitte geben Sie eine Zahl ein: ");
8         int a = Integer.parseInt(s);
9     }
10 }
11
12
13
14
```



Beachten Sie, dass hier die Eingabe von Gleitkommazahlen mit dem Punktzeichen erfolgt. Die Klasse `JOptionPane` besitzt noch weitere nützliche Methoden, wie beispielsweise für die Ausgabe einer Meldung in Form einer Zeichenkette `s`:

```
JOptionPane.showMessageDialog(null, s);
```

---

## Die Übungen

**Aufgabe 3.1 (Verarbeiten von Personendaten).** Schreiben Sie ein Programm Personendaten, das Name, Alter und Gehalt des Anwenders abfragt und anschließend ausgibt:

Bitte geben Sie Ihren Namen ein:

Wie alt sind Sie?

Wie hoch ist Ihr monatliches Gehalt?

Die Person Muellerle ist 56 Jahre alt und verdient  
45680,10 Euro im Jahr.

**Aufgabe 3.2 (Formatierte Ein- und Ausgabe).** Erstellen Sie für alle Übungsaufgaben aus den letzten Kapiteln eine Eingabe und eine passende formatierte Ausgabe.

**Aufgabe 3.3 (Lösen einer quadratischen Gleichung).** Schreiben Sie ein Programm `QuadGleichung`, das die Nullstellen der quadratischen Gleichung  $ax^2 + bx + c = 0$  berechnet. Die Nullstellen bestimmen sich dabei über die sogenannte Mitternachtsformel:

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

Lesen Sie die drei Zahlen  $a$ ,  $b$  und  $c$  ein und geben Sie die Lösung auf vier Nachkommastellen genau an.

**Hinweis:** Erstellen Sie das Programm zunächst mit einer festen Eingabe durch die Wahl eines geeigneten Testbeispiels. Erweitern Sie das Programm erst nach erfolgreicher Fertigstellung mit einer Eingaberoutine, um Zeit beim Ausführen zu sparen.



# Wie erstelle ich Verzweigungen? Bedingte Auswahlanweisungen

# 4

Unsere bisherigen Programme bestanden nur aus einzelnen Anweisungen, die der Reihe nach von oben nach unten abgearbeitet wurden. Damit können wir direkte Sequenzen der Form „Führe A gefolgt von B aus“ ausdrücken oder Programme mit Formeln schreiben. Die Aufgabe dieses Kapitels ist es, den Ablauf eines Programms mit Verzweigungen der Form „Wenn Q, dann führe A aus, andernfalls B“ zu steuern.

## Unsere Lernziele

- Relationale und logische Operatoren verwenden.
- Programme mit bedingten Auswahlanweisungen formulieren.
- Funktionsweise der Fallunterscheidung mit `if-else`-Anweisungen verstehen.
- Auswahlanweisung `switch` für Mehrfachfallunterscheidungen anwenden.

---

## Das Konzept

### Relationale und logische Operatoren

Um Programme mit Auswahlanweisungen zu steuern, sind Kenntnisse über relationale und logische Operatoren notwendig:

Name	Operator	Erklärung
Gleichheitsoperator	<code>a == b</code>	Test auf Gleichheit
Ungleichheitsoperator	<code>a != b</code>	Test auf Ungleichheit
Größeroperator	<code>a &gt; b</code>	Test, ob linker Operand größer als rechter ist
Kleineroperator	<code>a &lt; b</code>	Test, ob linker Operand kleiner als rechter ist
Größergleichoperator	<code>a &gt;= b</code>	Test, ob linker Operand größer gleich rechter ist
Kleinergleichoperator	<code>a &lt;= b</code>	Test, ob linker Operand kleiner gleich rechter ist

Beim Überprüfen von Ausdrücken erhalten wir das Ergebnis `true` oder `false`, welches wir in Variablen vom Typ `boolean` speichern können:

```
boolean b1 = (4 + 6 == 10) // b1 = true
boolean b2 = (5 < 5) // b2 = false
boolean b3 = (10 != 20) // b3 = true
```

- **ACHTUNG** Beachten Sie, dass der Operator `==` zwei Werte auf Gleichheit überprüft, während der Operator `=` eine Zuweisung eines Ausdrucks auf der rechten Seite an eine Variable auf der linken Seite durchführt. Exakte Vergleiche zweier Gleitkommazahlen sind durch die begrenzte Genauigkeit der Darstellung problematisch. Für einen Vergleich sind diese Zahlen vorher zu runden. Für den Vergleich zweier Zeichenketten `z1` und `z2` ist die `String`-Methode `equals()` zu verwenden:

```
boolean erg = z1.equals(z2);
```

Weitere Methoden der Klasse `String` finden Sie im Anhang A2.

In logischen Operatoren sind die beteiligten Operanden vom Datentyp `boolean` mit den beiden Werten `true` und `false`:

Name	Operator	Erklärung
Logischer UND-Operator	<code>a &amp;&amp; b</code>	Wahr, wenn beide Ausdrücke wahr sind
Logischer ODER-Operator	<code>a    b</code>	Wahr, wenn mindestens ein Ausdruck wahr ist
Logischer XOR-Operator	<code>a ^ b</code>	Wahr, wenn genau ein Ausdruck wahr ist
Negationsoperator	<code>!a</code>	Wahr, wird Falsch und umgekehrt

Beispielsweise ergibt sich bei dem Ausdruck `(3 < 5) && (10 > 7)` das Ergebnis `true`, da sowohl der erste als auch der zweite Teilausdruck wahr sind:

```
boolean b1 = (3 < 5) && (10 > 7) // b4 = true
```

Mit Hilfe von logischen Operatoren und den nachfolgenden Anweisungen für Fallunterscheidung ist der Programmablauf (Flusssteuerung) steuerbar.

## Einfache-Fallunterscheidung: if-Anweisung

Die einfache Fallunterscheidung verwenden wir für die bedingte Verzweigung. Die Syntax der einfachen if-Anweisung ist

```
if (Bedingung)
{
    // Anweisungen 1
}
else
{
    // Anweisungen 2
}
```

### Allgemeine Erklärung:

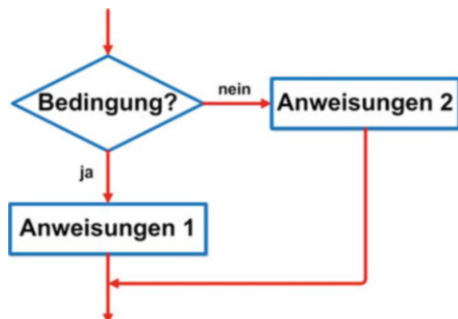
Falls die Bedingung zutrifft, d.h. Bedingung den Wert true hat, werden die Anweisungen 1 ausgeführt. Trifft die Bedingung nicht zu, werden die Anweisungen 2 ausgeführt. In Abb. 4.1 ist das zugehörige Ablaufdiagramm der if-Anweisung dargestellt. Der else-Zweig ist optional, entfällt dieser, so spricht man von einer bedingten Anweisung.

- **ACHTUNG** Ein Block besteht aus einer Gruppe von Anweisungen in geschweiften Klammern (*Block-Klammern*), die hintereinander ausgeführt werden:

```
{
    // Anweisung 1
    // Anweisung 2
    // ...
}
```

Der Block fasst die Folge von Anweisungen zu einer neuen Anweisung zusammen. Alle Variablen, die Sie innerhalb eines Blocks definieren, sind nur lokal für diesen Block sichtbar. Die Variablen in äußeren Blöcken sind in inneren Blöcken sichtbar. Umgekehrt sind alle definierten Variablen in den inneren Blöcken in den äußeren Blöcken unsichtbar.

**Abb. 4.1** Einfach-Fallunterscheidung mit if-else-Anweisung



*Beispiel 4.1.* Die lokale Variable `a` wird in der folgenden `if`-Anweisung definiert:

```
if (...)
{
    int a = 10;
    ...
}
```

Beim Zugriff auf die Variable `a` nach dem Block erhalten Sie eine Fehlermeldung, da `a` nur innerhalb des `if`-Blocks sichtbar ist. Wenn Sie die Variable nach diesem Block benötigen, müssen Sie diese vor dem Block deklarieren:

```
int a;
if (...)
{
    a = 10;
    ...
}
```

*Beispiel 4.2.*

1. Für eine Zahl  $n > 0$  ist die Zahl  $a$  zu halbieren und die Zahl  $b$  um zwei zu erhöhen:

```
if (n > 0)
{
    a = a / 2;
    b = b + 2;
}
```

2. Für eine Zahl  $n > 0$  ist die Zahl  $s$  um eins zu erhöhen, andernfalls um eins zu verringern:

```
if (n > 0)
{
    s = s + 1;
}
else
{
    s = s - 1;
}
```

3. Für eine Zahl  $n$  ist die Ausgabe „Zahl gerade“ (Teiler 2) oder „Zahl ungerade“ (kein Teiler 2) auszugeben:

```
if (n % 2 == 0)
{
    System.out.println("Zahl gerade");
}
else
{
    System.out.println("Zahl ungerade");
}
```

4. Für eine Zahl  $0 < n < 100$  ist die Ausgabe „Zahl im Intervall“ zu schreiben:

```
if ((n > 0) && (n < 100))
{
    System.out.println("Zahl im Intervall");
}
```

- **TIPP** Der folgende Bedingungsoperator macht den Wert eines Ausdrucks von einer Bedingung abhängig, ohne eine `if`-Anweisung zu schreiben:

Bedingung ? Anweisung1 : Anweisung2;

Falls die Bedingung wahr ist, wird `Anweisung1` ausgeführt, andernfalls `Anweisung2`. Der Bedingungsoperator kann nur zuweisen, aber keine Anweisung ausführen. Die folgende Anweisung berechnet beispielsweise das Maximum zweier Zahlen `a` und `b`:

```
int max = (a > b) ? a : b;
```

Mit dem Bedingungsoperator ist der Rückgabewert direkt auszugeben:

```
System.out.println((a > b) ? a : b);
```

- **ACHTUNG** Beim Programmieren mit `if`-Anweisungen treten häufig die folgenden Fehler auf:

#### 1. Fehlende Klammer:

```
if zahl > 0
{
    // Anweisungen
}
```

**Syntaxfehler** Syntax error, insert ")" Statement" to complete IfStatement: Setzen Sie den gesamten Ausdruck der Bedingung in eine runde Klammer.

**2. Semikolon nach Bedingung:**

```
if (zahl > 0);  
{  
    // Anweisungen  
}
```

**Logikfehler:** Setzen Sie keinesfalls ein Semikolon hinter die `if`-Anweisung, ansonsten wird diese Zeile als `if`-Anweisung ohne Rumpf interpretiert. Alle Anweisungen im Rumpf werden damit stets ausgeführt.

**3. Semikolon nach Bedingung:**

```
if (zahl > 0);  
{  
    // Anweisungen  
}  
else  
{  
    // Anweisungen  
}
```

**Syntaxfehler** Syntax error on token "else", delete this token: Das überflüssige Semikolon sorgt dafür, dass der `else`-Zweig nicht dem `if`-Zweig zuordenbar ist.

**4. Semikolon nach `else`:**

```
if (zahl > 0)  
{  
    // Anweisungen  
}  
else;  
{  
    // Anweisungen  
}
```

**Logikfehler:** Das Semikolon sorgt dafür, dass der Block in der `else`-Anweisung stets ausgeführt wird.

## Mehrfach-Fallunterscheidung: else if-Anweisung

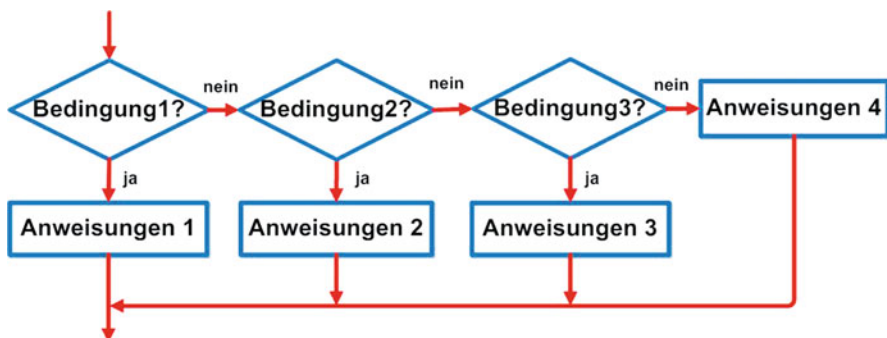
Im `if`-Zweig und im `else`-Zweig einer `if`-Anweisung darf eine beliebige Anweisung stehen. Das kann wiederum eine `if`-Anweisung selbst sein. Die `else if`-Anweisung ist die allgemeinste Möglichkeit für eine Mehrfachauswahl. Mit diesem Konstrukt ist eine Auswahl unter verschiedenen Alternativen zu treffen. In Abb. 4.2 ist das zugehörige Ablaufdiagramm der `else if`-Anweisung dargestellt.

Die Syntax dieser Anweisung ist:

```
if (Bedingung1)
{
    // Anweisungen 1
}
else if (Bedingung2)
{
    // Anweisungen 2
}
else if (Bedingung3)
{
    // Anweisungen 3
}
else
{
    Anweisungen 4
}
```

### Allgemeine Erklärung:

In der angegebenen Reihenfolge erfolgt ein Vergleich nach dem anderen. Bei der ersten erfüllten Bedingung werden die zugehörigen Anweisungen abgearbeitet und die Mehrfachauswahl abgebrochen. Der letzte `else`-Zweig ist optional. Dieser `else`-Zweig ist beispielsweise zum Abfangen von Fehlern nützlich.



**Abb. 4.2** Mehrfach-Fallunterscheidung mit `else if`-Anweisung

*Beispiel 4.3.*

1. Fallbasierte Festlegung des Werts der Variablen `preis` in Abhängigkeit der Variablen `alter`:

```
double preis;
if (alter < 12)
{
    preis = 0.0;
}
else if ((alter >= 12) && (alter < 18))
{
    preis = 6.0;
}
else if ((alter >= 18) && (alter < 65))
{
    preis = 10.0;
}
else
{
    preis = 8.0;
}
```

2. Berechnen eines Signalwertes `y` in Abhängigkeit der Variablen `x` und `a`:

$$y = \begin{cases} 0, & x < 0 \\ x, & 0 \leq x \leq a \\ a, & \text{sonst} \end{cases}$$

Die Variable `y` hat den Wert 0, für  $x < 0$ , den Wert  $x$  für alle  $x$ -Werte zwischen 0 und  $a$  sowie den Wert  $a$  für alle Werte  $x > a$ :

```
double y;
if (x < 0)
{
    y = 0;
}
else if ((x >= 0) && (x <= a))
{
    y = x;
}
else
{
    y = a;
}
```



- **TIPP** Verwenden Sie in Ihrem Programmcode keine genialen Programmiertricks, die nur schwer nachvollziehbar sind. Gestalten Sie logische Aussagen ohne Negationen auf die einfachste Art und Weise. Wenn Sie eine Anweisung für eine Bedingung mehrfach verwenden, definieren Sie dafür eine geeignete Variable vom Typ `boolean`.

In der Praxis werden häufig `if`-Anweisungen verschachtelt, also eine `if`-Anweisung steht in einer anderen `if`-Anweisung:

```
if (Bedingung1)
{
    if (Bedingung2)
    {
        // Anweisungen 1;
    }
    else
    {
        // Anweisungen 2;
    }
}
else
{
    // Anweisungen 3;
}
```

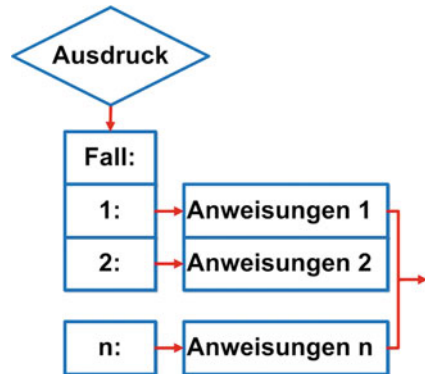
**Übung 4.1.** Schreiben Sie ein Programm, das prüft, ob eine eingegebene Zahl  $x$  in dem Intervall  $I_1 = \{x \mid a_1 \leq x \leq b_1\}$  oder  $I_2 = \{x \mid a_2 \leq x \leq b_2\}$  liegt.

- **ACHTUNG** Die geschweiften Block-Klammern können Sie bei genau einer Anweisung weglassen. Falls zwei oder mehr Anweisungen auszuführen sind, müssen Sie die Klammern auf jeden Fall setzen. Andernfalls fallen diese Anweisungen nicht unter die angegebene Fallunterscheidung. Zum Vermeiden von Fehlern ist es ratsam, auch bei einer Anweisung stets die Block-Klammern zu setzen.

## Mehrfach-Fallunterscheidung: `switch`-Anweisung

Wenn einzelne Auswahlalternativen durch spezielle Werte beschreibbar sind, kann die `switch`-Anweisung verwendet werden. In Abb. 4.3 ist das zugehörige Ablaufdiagramm der `switch`-Anweisung dargestellt.

**Abb. 4.3** Mehrfach-Fallunterscheidung mit switch-Anweisung



Die Syntax der switch-Anweisung lautet:

```

switch (Ausdruck)
{
    case k1:
        // Anweisungen 1
        break;
    case k2:
        // Anweisungen 2
        break;
    ...
    case kn:
        // Anweisungen n
        break;
    default: // optional
        // Anweisungen // optional
}
  
```

Der Bewertungsausdruck der switch-Anweisung verarbeitet ganzzahlige Werte (byte, short, int), Zeichen (char) oder Zeichenketten (String). Jeder Alternative geht eine oder eine Reihe von case-Marken mit ganzzahligen Konstanten `k1`, ..., `kn` oder konstanten Ausdrücken voraus.

### Allgemeine Erklärung:

Falls Ausdruck den gleichen Wert wie einer der konstanten Ausdrücke der case-Marken besitzt, werden die Anweisungen hinter dieser case-Marke ausgeführt. Die break-Anweisung beendet die switch-Anweisung. Fehlt die break-Anweisung, so werden alle Anweisungen in den nächsten case-Marken abgearbeitet, bis entweder ein break steht oder das Ende der switch-Anweisung erreicht ist. In der Regel ist jeder case-Fall mit einer break-Anweisung abzuschließen. Stimmt der angegebene Ausdruck mit keiner der konstanten Bedingungen überein, werden die Anweisungen nach default ausgeführt.

- **ACHTUNG** Vergessen Sie in einem case-Fall des switch-Blocks die break-Anweisung, erhalten Sie in aller Regel einen schwer zu entdeckenden Logikfehler. Alle nachfolgenden Anweisungen arbeitet die Kontrollstruktur in diesem Fall ebenfalls ab.

*Beispiel 4.4.* Fallbasierte Festlegung des Werts der Variablen wert in Abhängigkeit der Variablen n:

```
...
switch (n)
{
    case 1:
        wert = 10;
        break;
    case 2:
        wert = 20;
        break;
    case 3:
        wert = 30;
        break;
    default:
        wert = 40;
}
```

- **ACHTUNG** Die bedingten Auswahlanweisungen können Sie beliebig ineinander schachteln. Beachten Sie in diesem Fall das saubere Einrücken der einzelnen Blöcke mit den Klammern:

```
...
switch (n)
{
    case 1:
        System.out.println("Fall 1");
        break;
    case 2:
        int a = ...
        if (a > 0)
        {
            System.out.println("Fall 2a");
        }
        else
        {
            System.out.println("Fall 2b");
        }
        break;
}
```

Alle Variablen, die Sie innerhalb eines Blocks definieren, sind nur lokal für diesen Block sichtbar. Falls Sie auf diese Variablen in den äußeren Blöcken zugreifen wollen, müssen Sie diese dort deklarieren. Für den Zugriff auf die Variable `a` in den anderen `case`-Marken oder nach dem `switch`-Block ist diese vor der `switch`-Anweisung zu deklarieren: `int a;`

## Die Beispiele

*Beispiel 4.5 (Definition einer mathematischen Funktion).* Wir schreiben ein Programm, das in Abhängigkeit eines Wertes  $t$  einen Ausgabewert  $v$  bestimmt. Beispielsweise ist  $t$  der Wert eines Temperatursensors, der eine Heizungsanlage regelt. Falls  $t$  kleiner als  $0^\circ$  ist, beträgt  $v = 100$ , zwischen  $0^\circ$  und  $20^\circ$  ist  $v = 100 - 5t$  und ab  $20^\circ$  ist  $v = 0$ . Mathematisch lässt sich diese Bedingung wie folgt darstellen:

$$v = \begin{cases} 100, & t < 0 \\ 100 - 5t, & 0 \leq t < 20 \\ 0, & \text{sonst.} \end{cases}$$

Mit diesen Angaben implementieren wir das folgende Programm:

```

1 import java.util.Scanner;
2 public class Temperatur
3 {
4     public static void main(String[] args)
5     {
6         // ----- Eingabe -----
7         Scanner scan = new Scanner(System.in);
8         System.out.println("Wie lautet der Temperaturwert? ");
9         double t = scan.nextDouble();
10        scan.close();
11
12        // ----- Berechnung -----
13        double v;
14        if (t < 0)
15        {
16            v = 100;
17        }
18        else if (t >= 0 && (t < 20))
19        {
20            v = 100 - 5*t;
21        }
22        else
23        {
24            v = 0;
25        }
26
27        // ----- Ausgabe -----
28        System.out.printf("Bei Temperatur = %1.2f Grad ist die Ausgabe = %1.2f.", t, v);
29    }
30 }
```

**Ausgabe:**

Wie lautet der Temperaturwert?

5,8

Bei Temperatur = 5,80 Grad ist die Ausgabe = 71,00.

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 7–10: Einlesen des Wertes der Variablen  $t$  über die Konsole.
- Zeile 13–25: Berechnen des Ausgabewertes mit Hilfe der `if-else`-Anweisung. Für das Überprüfen, ob der Wert in dem angegebenen Intervall ist, werden die zwei logischen Aussagen mit dem UND-Operator verknüpft.
- Zeile 28: Ausgabe des Ergebnisses über eine formatierte Ausgabe.

*Beispiel 4.6 (Bestimmen der Tage eines Monats).* Wir schreiben ein Programm, das für einen Monat die Anzahl der zugehörigen Tage bestimmt. Wir verzichten zunächst auf die Regelung eines Schaltjahres. Die Monate Januar, März, Mai, Juli, August, Oktober und Dezember haben 31, die Monate April, Juni, September und November haben 30 und der Februar 28 Tage.

```
1 import java.util.Scanner;
2
3 public class Kalender
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         // ----- Eingabe -----
8         Scanner scan = new Scanner(System.in);
9         System.out.println("Wie lautet der Monat? ");
10        int monat = scan.nextInt();
11        scan.close();
12
13        // ----- Berechnung -----
14        int tage=0;
15        switch(monat)
16        {
17            case 1: case 3: case 5: case 7: case 8: case 10: case 12:
18                tage = 31; break;
19            case 4: case 6: case 9: case 11:
20                tage = 30; break;
21            case 2:
22                tage = 28; break;
23        }
24
25        // ----- Ausgabe -----
26        System.out.printf("Der %d-te Monat im Jahr hat %d Tage.", monat, tage);
27    }
28 }
```

**Ausgabe:**

Wie lautet der Monat?

11

Der 11-te Monat im Jahr hat 30 Tage.

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 8–11: Einlesen des Monats über die Konsole als `int`-Wert.
- Zeile 14–23: Bestimmen der Anzahl der Tage mit Hilfe der `switch`-Anweisung. In diesem Fall wird die `break`-Anweisung am Ende der ganzen `case`-Alternativen eingesetzt.
- Zeile 26: Ausgabe der Anzahl der Tage über eine formatierte Ausgabe.

---

**Die Zusammenfassung**

1. Die `if`- und `switch`-Anweisungen gehören zu den Kontrollstrukturen, die angeben, was in jedem Schritt zu tun ist.
2. Die `switch`-Anweisung prüft auf die Gleichheit von Werten, im Gegensatz zur `else if`-Anweisung, bei der logische Ausdrücke auswertbar sind.
3. Der Bewertungsausdruck der `switch`-Anweisung verarbeitet ganzzahlige Werte (`byte`, `short`, `int`), Zeichen (`char`) oder Zeichenketten (`String`).
4. Die `break`-Anweisung in einer `case`-Marke beendet den `switch`-Block. Fehlt die `break`-Anweisung, so werden alle Anweisungen in den nächsten `case`-Marken abgearbeitet.
5. Die `if`- und `switch`-Anweisungen sind beliebig ineinander schachtelbar. Von großer Bedeutung ist dabei das saubere Einrücken der einzelnen Blöcke.

---

**Die Übungen**

**Aufgabe 4.1 (Münzwurf).** Schreiben Sie ein Programm, das einen Münzwurf durch die Ausgabe „Kopf“ oder „Zahl“ simuliert.

**Hinweis:** Verwenden Sie für die Erzeugung einer Zufallszahl den Befehl `double z = Math.random()`, mit dem zufällige Dezimalzahlen zwischen 0 und 1 erzeugt werden.

**Aufgabe 4.2 (Quadratische Gleichung).** Ergänzen Sie im Programm zum Berechnen der Nullstellen einer quadratischen Gleichung aus dem letzten Kapitel die Fallunterscheidung für die drei Lösungsarten (zwei verschiedene Lösungen, doppelte Lösung, keine reelle Lösung). Falls Sie mit komplexen Zahlen vertraut sind, geben Sie für den dritten Fall die zugehörige komplexe Lösung an.

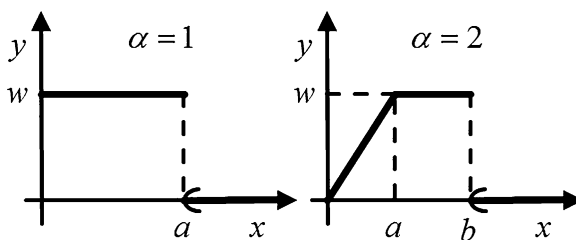
**Aufgabe 4.3 (Klassifizierung von Schrauben).** Ein Hersteller klassifiziert Schrauben nach folgendem Schema:

- Schrauben mit einem Durchmesser bis zu 3 mm und einer Länge bis zu 20 mm sind vom Typ1.
- Schrauben mit einem Durchmesser von 4 bis 6 mm und einer Länge von 21 bis 30 mm sind vom Typ2
- Schrauben mit einem Durchmesser von 7 bis 20 mm und einer Länge von 31 bis 50 mm sind vom Typ3

Schreiben Sie eine Klasse `Schrauben`, die den richtigen Schraubentyp ermittelt, wenn Durchmesser und Länge als ganze Zahlen eingegeben werden. Sollte eine Schraube keiner der oben beschriebenen Kategorien angehören, soll die Meldung „Unbekannter Schraubentyp“ ausgegeben werden. Testen Sie Ihr Programm für verschiedene Eingaben.

**Aufgabe 4.4 (Schaltjahr).** Schreiben Sie eine Klasse `Kalender` zum Bestimmen der Anzahl der Tage in einem Monat. Beachten Sie hierbei die Problematik des Schaltjahrs, bei dem der Februar 29 statt 28 Tage besitzt. Ein Schaltjahr ist dann, wenn die Jahreszahl durch vier und nicht durch 100 teilbar ist oder wenn die Jahreszahl durch 400 teilbar ist.

**Aufgabe 4.5 (Maschinensteuerung).** Die Steuerung einer Maschine ist abhängig von einem Parameter  $\alpha$ , der drei verschiedene Werte annehmen kann. Für den Parameter  $\alpha$  sind die folgenden Kennfunktionen einer Steuergröße  $y$  in Abhängigkeit eines Wertes  $x$  gegeben:



Der runde Halbkreis auf der  $x$ -Achse symbolisiert ein offenes Intervall  $(a, \infty) = \{x \mid x > a\}$  für alle Zahlen größer als  $a$ . Erstellen Sie eine Klasse `Steuerung`, die für die Eingabe von  $\alpha$  und  $x$  den zugehörigen Ausgabewert  $y$  berechnet. Die dazu notwendigen Parameter  $a$ ,  $b$  und  $w$  sind über die Konsole einzulesen.

# Wie wiederhole ich Anweisungen? Iterationen und Schleifen

## 5

In vielen Programmen sind Anweisungen mehrfach zu wiederholen. Das Kopieren unzähliger gleicher Anweisungen ist ineffizient und unpraktikabel, da die Anzahl der Wiederholungen oftmals nicht konstant ist. Bei Wiederholungsanweisungen unterscheiden wir prinzipiell zwischen beschränkten Iterationen der Form „Führe A genau N-mal aus“ und bedingten Iterationen der Form „Wiederhole A solange, bis Q gilt“ bzw. „Solange Q gilt, führe A aus“. Die Schleifen gehören, wie die Verzweigungen, zu den Kontrollstrukturen. Diese Konstrukte haben die Aufgabe, den Ablauf eines Computerprogramms zu steuern. Viele Programme enthalten zahlreiche unterschiedliche Arten von Kontrollstrukturen, die teilweise miteinander verschachtelt sind.

### Unsere Lernziele

- Programme mit beschränkten und bedingten Schleifen formulieren.
- Schleifen mittels `for`-, `while`- und `do while`-Anweisungen erzeugen.
- Geschachtelte Kontrollstrukturen praktisch umsetzen.

---

### Das Konzept

#### Zählschleifen

Die `for`-Schleife ist eine Kontrollstruktur, die eine Gruppe von Anweisungen in einem Block mit einer definierten Anzahl von Wiederholungen ausführt: „Führe A genau N-mal aus.“



*Beispiel 5.1.* Die folgende `for`-Schleife gibt die ersten zehn Quadratzahlen aus:

```
for(int i=1; i<=10; i=i+1)
{
    System.out.printf("%d ", i*i);
}
```

**Ausgabe:**

1 4 9 16 25 36 49 64 81 100

**Allgemeine Erklärung:**

Die `for`-Anweisung führt die folgenden Schritte durch:

1. Setze im ersten Durchlauf der Schleife die Variable `i` auf den Wert 1 (`i=1`).
2. Prüfe vor jedem Durchlauf, ob `i` einen Wert kleiner gleich 10 hat (`i<=10`). Falls ja, führt die Schleife die Anweisungen im Block aus (`System.out.printf("%d", i*i)`), ansonsten bricht die Schleife ab.
3. Erhöhe nach jedem Durchlauf den Wert von `i` um 1 (`i=i+1`).

Die allgemeine Syntax der `for`-Schleife lautet:

```
for(Startwert; Bedingung; Schrittweite)
{
    // Anweisungen
}
```

**Allgemeine Erklärung:**

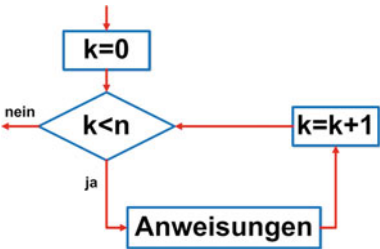
In der `for`-Schleife sind die Ausdrücke `Startwert` und `Schrittweite` Zuweisungen an die Laufvariable. Der Ausdruck `Bedingung` ist ein boolescher Ausdruck über den zulässigen Wert der Laufvariablen:

1. Initialisieren einer Laufvariablen in `Startwert` zum Zählen der Schleifendurchläufe.
2. Prüfen der Voraussetzung des Schleifendurchlaufes im Ausdruck `Bedingung`.
3. Falls `Bedingung` wahr ist, werden die Anweisungen ausgeführt und der Wert der Laufvariablen mit der Anweisung `Schrittweite` geändert. Falls `Bedingung` falsch ist, wird die Schleife beendet.

In Abb. 5.1 ist das Ablaufdiagramm der `for`-Schleife abgebildet. Die `for`-Schleife ist eine abweisende Zählschleife. Vor dem Ausführen der Anweisungen im Block prüft sie, ob die angegebene Bedingung zutrifft. Die `for`-Schleife ist nützlich, wenn die Anzahl der Wiederholungen vor Eintritt in die Schleife bekannt ist.

Für die Kurzschreibweise der Anweisung `i=i+1` können Sie die folgenden Operatoren verwenden:

**Abb. 5.1** Zählschleife einer for-Schleife



Name	Operator	Erklärung
Postfix-Inkrement	i++	Rückgabewert bleibt unverändert, als Nebeneffekt wird der Wert des Operanden um 1 erhöht
Präfix-Inkrement	++i	Rückgabewert wird um 1 erhöht, als Nebeneffekt wird der Wert des Operanden um 1 erhöht
Postfix-Dekrement	i--	Rückgabewert bleibt unverändert, als Nebeneffekt wird der Wert des Operanden um 1 verringert
Präfix-Dekrement	--i	Rückgabewert wird um 1 verringert, als Nebeneffekt wird der Wert des Operanden um 1 verringert

Den Unterschied zwischen den Postfix- und Präfix-Operatoren zeigt das folgende Beispiel:

```
a = 1;
b = a++; // a = 2, b = 1
a = 1;
b = ++a; // a = 2, b = 2
```

► **ACHTUNG** Durch die falsche Anwendung der In- bzw. Dekrementoperatoren entstehen bei Programmieranfängern oft Fehler. Setzen Sie daher diese Kurzschreibweisen sorgsam ein.

Die for-Schleife wird häufig für das Aufsummieren von Werten eingesetzt. In den folgenden Beispielen geben wir einige Anwendungen an.

Beispiel 5.2.

1. Berechnen der Summe der Quadratzahlen von 1 bis  $n$ :  $1 + 2^2 + 3^2 + \dots + n^2$ :

```
double s = 0;
for(int i=1; i<=n; i++)
{
    s = s + i*i;
}
```

2. Berechnen des Produktes der Quadratzahlen von 1 bis  $n$ :  $1 \cdot 2^2 \cdot 3^2 \cdot \dots \cdot n^2$ :

```
double s = 1;
for(int i=1; i<=n; i++)
{
    s = s * i*i;
}
```

3. Berechnen der Summe aller Zahlen zwischen  $a$  und  $b$  mit Schrittweite  $h$ :

```
double s = 0;
for(int i=a; i<=b; i=i+h)
{
    s = s + i;
}
```

4. Zählen des Buchstaben  $a/A$  in einer Zeichenkette `wort`:

```
int anz = 0;
for(int i=0; i<wort.length(); i++)
{
    char z = wort.charAt(i);
    if ((z=='a') || (z=='A'))
    {
        anz = anz + 1;
    }
}
```

Die Methode `charAt(i)` gibt das  $i$ -te Zeichen der Zeichenkette zurück, wobei die Nummerierung bei 0 beginnt.

5. Berechnen der Summe der ersten  $n$  Quadratzahlen, die durch drei teilbar sind und der Summe der ersten  $n$  Kubikzahlen die durch fünf teilbar sind:

```
double s = 0;
for(int i=1; i<=n; i++)
{
    if (i%3 == 0)
    {
        s = s + Math.pow(i, 2);
    }
}
for(int i=1; i<=n; i++)
{
    if (i%5 == 0)
    {
        s = s + Math.pow(i, 3);
    }
}
```

Alternativ können wir kürzer schreiben:

```
double s = 0;
for(int i=1; i<=n; i++)
{
    if (i%3 == 0)
    {
        s = s + Math.pow(i, 2);
    }
    if (i%5 == 0)
    {
        s = s + Math.pow(i, 3);
    }
}
```

**Übung 5.1.** Probieren Sie diese Schleifen aus, indem Sie konkrete Werte für die angegebenen Parameter einsetzen.

## Bedingungsschleifen

Ein Nachteil von Zählschleifen liegt in der vorherigen Definition der Anzahl der Schleifendurchläufe. Häufig ergeben sich während eines Schleifendurchlaufs neue Bedingungen, die mehr oder weniger weitere Durchläufe erfordern. Beispielsweise ist bei Näherungsverfahren nach jedem neuen Iterationsschritt zu prüfen, ob die geforderte Genauigkeit des Ergebnisses erreicht ist. Weitere Schleifendurchläufe sind dann nicht mehr auszuführen.

Die notwendige Flexibilität für die Anzahl der Schleifendurchläufe bietet die sogenannte **Bedingungsschleife**. Die Bedingung steuert die Schleife, die vor oder nach jedem Schleifendurchlauf überprüft wird. In Abhängigkeit davon erfolgt entweder ein erneutes Ausführen der Anweisung im angegebenen Block oder die Schleife wird verlassen. Je nach Position der steuernden Bedingung innerhalb der Schleife bieten die meisten Programmiersprachen zwei Kontrollstrukturen an:

1. **Abweisende Bedingungsschleife:** Bedingung am Schleifenkopf: „Solange Bedingung wahr, wiederhole die Anweisungen im Block“.
2. **Nicht-abweisende Bedingungsschleife:** Bedingung am Schleifenende: „Wiederhole die Anweisungen im Block, solange Bedingung wahr“.

## Bedingungsschleifen: while-Schleife

Die **while**-Schleife ist eine abweisende Bedingungsschleife, die solange ausgeführt wird, wie die Bedingung wahr ist: „Wiederhole A, solange bis Q gilt.“ In Abb. 5.2 ist das zugehörige Ablaufdiagramm der **while**-Schleife dargestellt.

**Abb. 5.2** Abweisende  
Bedingungsschleife einer  
while-Schleife



Die Syntax der abweisenden Bedingungsschleife lautet:

```
while (Bedingung)
{
    // Anweisungen
}
```

#### Allgemeine Erklärung:

In einer while-Schleife werden die Anweisungen im Block in Abhängigkeit von dem Wahrheitswert *Bedingung* wiederholt. Die Schleife führt diese Anweisungen nur dann aus, wenn die *Bedingung* wahr ist. Um keine Endlosschleife zu erzeugen, ist der Wert von *Bedingung* im Schleifenrumpf zu verändern.

*Beispiel 5.3.* Die folgende while-Schleife gibt die ersten zehn Quadratzahlen aus:

```
int i = 1;
while(i <= 10)
{
    System.out.printf("%d ", i*i);
    i = i+1;
}
```

#### Ausgabe:

1 4 9 16 25 36 49 64 81 100

#### Allgemeine Erklärung:

Die while-Anweisung führt die folgenden Schritte durch:

1. Setze im ersten Durchlauf der Schleife die Variable *i* auf den Wert 1 (*i*=1).
2. Prüfe vor jedem Durchlauf, ob *i* einen Wert kleiner gleich 10 hat (*i*<=10). Falls ja, führt die Schleife die beiden Anweisungen im Block aus, ansonsten bricht die Schleife ab.
3. Wiederhole den Schritt 2 so lange, bis die *Bedingung* nicht mehr erfüllt ist.

## Bedingungsschleifen: do while-Schleife

Die `do while`-Schleife ist eine nicht abweisende Bedingungsschleife, die solange ausgeführt wird, wie die Bedingung wahr ist: „Solange Q gilt, führe A aus.“ In Abb. 5.3 ist das zugehörige Ablaufdiagramm der `do while`-Schleife dargestellt.

Die Syntax der annehmenden Bedingungsschleife `do while`-Schleife lautet:

```
do
{
    // Anweisungen
}
while (Bedingung);
```

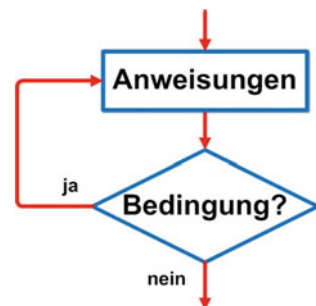
**Allgemeine Erklärung:** Die `do while`-Schleife ist eine „annehmende Schleife“, da die Schleife zuerst alle Anweisungen ausführt. Damit wird diese Art von Schleife mindestens einmal abgearbeitet. Im Anschluss wird der Ausdruck `Bedingung` bewertet und die Anweisungen im Block solange wiederholt, bis der Ausdruck `Bedingung` den Wert `false` besitzt.

- **ACHTUNG** Bei der `do while`-Schleife hat im Gegensatz zur `for`- und `while`-Schleife ein Semikolon zu stehen. Alle lokal definierten Variablen in einem inneren Block sind in den äußeren Blöcken unsichtbar. Beispielsweise erhalten Sie beim Zugriff auf die Variable `a` in der `while`-Anweisung eine Fehlermeldung:

```
do
{
    double a = ...
    ...
}
while(a > 0);
```

In diesem Fall müssen Sie die Variable `a` vor dem `do`-Block deklarieren (`double a`).

**Abb. 5.3** Nicht-abweisende Bedingungsschleife einer `do while`-Schleife



In den folgenden Beispielen geben wir einige Anwendungen für die beiden Bedingungschleifen an.

*Beispiel 5.4.*

1. Solange wie  $n > a$  ist, wird die Zahl  $n$  halbiert:

```
while (n > a)
{
    n = n/2;
}
```

2. Solange wie die Differenz zwischen altem und neuem Wert größer gleich  $a$  ist, wird eine Zahl  $n$  halbiert:

```
double n1, n2 = n;
do
{
    n1 = n2;
    n2 = n1/2;
}
while (n1 - n2 >= a);
```

- **ACHTUNG** Die geschweiften Klammern können Sie bei nur einer Anweisung weglassen. Falls zwei oder mehr Anweisungen auszuführen sind, müssen Sie auf jeden Fall die Block-Klammern setzen. Zum Vermeiden von Fehlern ist es ratsam, auch bei einer Anweisung stets die Block-Klammern zu setzen.

**Übung 5.2.** Implementieren Sie die beiden Beispiele und geben Sie in jedem Schleifendurchlauf die Zahl  $n$  aus.

- **ACHTUNG** Beim Programmieren mit Schleifen treten häufig die folgenden Fehler auf:

1. **Endlosschleife:**

```
while (Bedingung)
{
    // Anweisungen
}
```

Logikfehler: Eine Endlosschleife tritt dann auf, wenn der Wert von `Bedingung` niemals den Wert `false` annimmt. Dieser Fall tritt auf, wenn Sie den Wert von `Bedingung` im Block nicht ändern

bzw. diesen in die falsche Richtung abändern. Falls Sie durch einen Programmierfehler eine Endlosschleife erhalten, brechen Sie diese in Eclipse durch Drücken des roten Knopfes über der Konsole ab.

## 2. Semikolon nach Bedingung:

```
while (Bedingung);  
{  
    // Anweisungen  
}
```

Logikfehler: Setzen Sie keinesfalls ein Semikolon hinter die `for`- bzw. `while`-Schleife, ansonsten wird diese Zeile als Schleife ohne Rumpf interpretiert. Alle Anweisungen im Rumpf werden damit stets nur einmal ausgeführt.

## 3. Komma anstatt Semikolon:

```
for(int i=1, i<=10, i=i+1)  
{  
    // Anweisungen;  
}
```

Syntaxfehler `Syntax error on token ",", ; expected:`  
Ersetzen Sie die Kommas in der `for`-Schleife durch Semikolons.

## Schachtelung von Kontrollstrukturen

Die einzelnen Kontrollstrukturen können ihrerseits wieder aus verschiedenen Unterkontrollstrukturen bestehen. Beispielsweise kann ein `else`-Block eine `while`-Schleife enthalten oder eine `do while`-Schleife eine `switch`-Struktur, die in den einzelnen Fällen `if`-Blöcke enthält. Die Kontrollstrukturen dürfen sich dazu nicht überschneiden.

*Beispiel 5.5.* Berechnen der Summe aller Produkte der Zahlen  $i$  und  $j$  für alle Werte zwischen 1 und 10:

```
int s = 0;  
for(int i=1; i<=10; i++)  
{  
    for(int j=1; j<=10; j++)  
    {  
        s = s + i * j;  
    }  
}
```



- **ACHTUNG** Das Schachteln von Strukturblöcken macht ein Programm schnell unübersichtlich, wenn die einzelnen Strukturblöcke optisch nicht klar erkennbar sind. Achten Sie beim Schachteln von Kontrollstrukturen auf die strukturierte Schreibweise:

1. Öffnende und schließende geschweifte Klammern stehen stets untereinander in derselben Spalte. Ein Klammerpartner ist in Eclipse immer durch UP-/DOWN-Cursorstasten aufzufinden.
2. Die öffnende Klammer steht allein in einer Zeile an 1. Position direkt unter der Anweisung, die den Block einleitet. Der Blockinhalt ist um ca. 4 Leerstellen (Tabulator) von der Klammer nach rechts einzurücken.

Stark verschachtelte Kontrollanweisungen sind zu vermeiden, da diese schwer zu testen und zu verstehen sind. Zum Vermeiden dieser Strukturen führen wir im nächsten Kapitel das Konzept der Methode ein.

## Sprunganweisung

Für Kontrollstrukturen existieren zwei Sprunganweisungen, um Schleifen zu beenden oder Anweisungen zu überspringen. Mit der `break`-Anweisung wird eine `do while`-, `while`- und `for`-Schleife abgebrochen. Hierbei wird immer die aktuelle Schleife, bei mehreren verschachtelten Schleifen die innerste, verlassen.

*Beispiel 5.6.* Wir brechen die innere `for`-Schleife ab, wenn die Summe der Schleifenindizes  $i$  und  $j$  größer als 5 ist:

```
for(int i=1; i<=5; i++)
{
    for(int j=1; j<=10; j++)
    {
        if (i+j <= 5)
            System.out.printf("(%d, %d), ", i, j);
        else
            break;
    }
}
```

### Ausgabe:

```
(1, 1), (1, 2), (1, 3), (1, 4), (2, 1), (2, 2), (2, 3),
(3, 1), (3, 2), (4, 1)
```

**Übung 5.3.** Erweitern Sie das obige Programmfragment um einen dritten Parameter  $k$ , sodass alle Tripel von Zahlen zwischen 0 und 10 ausgegeben werden, deren Summe genau 10 entspricht.

Die `continue`-Anweisung ist wie die `break`-Anweisung eine Sprunganweisung. Im Gegensatz zu `break` wird die Schleife nicht verlassen, sondern der Rest der Anweisungsfolge im Block übersprungen. Die `continue`-Anweisung können Sie in einer `do while`-, `while`- und `for`-Schleife anwenden. In einer `do while`- und `while`-Schleife springt `continue` direkt zum Bedingungstest der Schleife.

- **ACHTUNG** Setzen Sie die beiden Sprunganweisungen `break` und `continue` sehr sparsam ein, da ansonsten das Programm schnell unübersichtlich wird.

## Die Beispiele

*Beispiel 5.7 (Ausgabe einer Wertetabelle).* Wir erstellen für das Programm aus dem letzten Kapitel zum Berechnen der Wertetabelle für alle ganzzahligen Werte von  $t$  zwischen  $u = 0$  und  $o = 20$  die folgende Funktion:

$$v = \begin{cases} 100, & t < 0 \\ 100 - 5t, & 0 \leq t < 20 \\ 0, & \text{sonst.} \end{cases}$$

Mit diesen Angaben schreiben wir das folgende Programm:

```

1 public class Temperatur
2 {
3     public static void main(String[] args)
4     {
5         // ----- Eingabe -----
6         // --- 1. Untere Grenze
7         int u = 0;
8         // --- 2. Obere Grenze
9         int o = 20;
10
11         // -----
12         double v;
13         for(int t=u; t<=o; t++)
14         {
15             if (t < 0)
16                 v = 100;
17             else if(t>=0 && (t<20))
18                 v = 100 - 5*t;
19             else
20                 v = 0;
21             System.out.printf("(%d, %1.2f)\n", t, v);
22         }
23     }
24 }
```

**Ausgabe:**

```
(0, 100,00)
(1, 95,00)
(2, 90,00)
...
(18, 10,00)
(19, 5,00)
(20, 0,00)
```

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 6–9: Definition der unteren und oberen Grenzen der Wertetabelle für die angegebene Funktion.
- Zeile 12–22: Berechnen des Ausgabewertes mit Hilfe der `if`-Anweisung über eine `for`-Schleife zwischen den angegebenen Intervallgrenzen. In jedem Schleifendurchlauf wird das zugehörige Wertepaar ausgegeben.

*Beispiel 5.8 (Würfelspiel).* Wir erstellen ein Programm für ein Würfelspiel von zwei Spielern. Jeder Spieler würfelt eine Zahl zwischen 1 und 6. Der Spieler mit dem höchsten Wert bekommt einen Punkt. Dieses Spiel wird solange gespielt, bis ein Spieler 10 Punkte hat.

```
1 public class Wuerfelspiel
2 {
3     public static void main(String[] args)
4     {
5         // 1. Initialisieren der Variablen
6         int wurf1, wurf2;
7         int spieler1 = 0, spieler2 = 0;
8         int n = 1;
9         do
10        {
11            // 2. Bestimmen der Augenzahlen des Würfels
12            wurf1 = (int) (1 + Math.random() * 5);
13            wurf2 = (int) (1 + Math.random() * 5);
14            System.out.println("Spiel " + n + ": Spieler 1: " + wurf1 + "; Spieler 2: " + wurf2);
15
16            // 3. Vergabe der Punkte an Spieler
17            if (wurf1 > wurf2)
18                spieler1 = spieler1 + 1;
19            else if (wurf1 < wurf2)
20                spieler2 = spieler2 + 1;
21            n++;
22        }
23        while((spieler1 < 10) && (spieler2 < 10));
24
25        // 4. Ausgabe
26        if (spieler1 > spieler2)
27            System.out.println("Sieger ist Spieler 1 nach " + n + " Würfen.");
28        else
29            System.out.println("Sieger ist Spieler 2 nach " + n + " Würfen.");
30        }
31 }
```

**Ausgabe:**

```

Spiel 1: Spieler 1: 1; Spieler 2: 3
Spiel 2: Spieler 1: 2; Spieler 2: 5
Spiel 3: Spieler 1: 1; Spieler 2: 4
...
Spiel 17: Spieler 1: 4; Spieler 2: 5
Spiel 18: Spieler 1: 2; Spieler 2: 3
Sieger ist Spieler 2 nach 18 Würfeln.

```

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 6–8: Initialisieren der notwendigen Variablen für das Würfelergebnis, den Spielstand und die Anzahl der Spiele.
- Zeile 9–23: Bestimmen einer Zufallszahl zwischen 1 und 6 von jedem Spieler. Der Spieler mit dem höchsten Wert bekommt einen Punkt. Die Schleife wird solange wiederholt, bis ein Spieler 10 Punkte hat.
- Zeile 26–29: Ausgabe des Siegers und der Anzahl der Spiele.

*Beispiel 5.9 (Bestimmen der Tage eines Monats).* Wir erweitern die im letzten Kapitel vorgestellte Klasse `Kalender` zum Bestimmen der Anzahl der Tage eines Monats. In diesem Fall soll das Programm solange ausgeführt werden, bis wir eine ganze Zahl eingeben, die kein Monat ist. Damit ersparen wir uns das mehrmalige Starten von Programmen.

```

1 import java.util.Scanner;
2 public class Kalender
3 {
4     public static void main(String[] args)
5     {
6         // 1. Initialisieren der Variablen
7         Scanner scan = new Scanner(System.in);
8         int monat, tage=0;
9         do
10        {
11            // 2. Eingabe des Monats
12            System.out.println("Wie lautet der Monat? ");
13            monat = scan.nextInt();
14
15            // 3. Bestimmen der Tageszahl
16            switch(monat)
17            {
18                case 1: case 3: case 5: case 7: case 8: case 10: case 12:
19                    tage = 31; break;
20                case 4: case 6: case 9: case 11:
21                    tage = 30; break;
22                case 2:
23                    tage = 28; break;
24                default:
25                    tage = 0; break;
26            }
27            // 4. Ausgabe
28            if (tage != 0)
29                System.out.printf("Der %d-te Monat im Jahr hat %d Tage.\n", monat, tage);
30        }
31        while(monat >= 1 && monat <= 12);
32        scan.close();
33    }
34 }

```

**Ausgabe:**

```
Wie lautet der Monat?  
3  
Der 3-te Monat hat 31 Tage.  
Wie lautet der Monat?  
11  
Der 11-te Monat hat 30 Tage.  
Wie lautet der Monat?  
0
```

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 7–8: Initialisieren der notwendigen Variablen für die Tage und Monate.
- Zeile 12–13: Einlesen des Monats über die Konsole als `int`-Wert in jedem Schleifendurchlauf.
- Zeile 16–26: Bestimmen der Anzahl der Tage mit Hilfe der `switch`-Anweisung.
- Zeile 28–29: Ausgabe der Anzahl der Tage über eine formatierte Ausgabe für eine korrekte Monatseingabe.
- Zeile 9, 31: Die `do while`-Schleife wird so lange ausgeführt, wie die Zahlen für den Monat zwischen 1 und 12 liegen.

---

**Die Zusammenfassung**

1. Die `for`-, `while`- und `do while`-Schleifen sind Kontrollstrukturen:
  - `for`-Schleife: Beschränkte Iterationen „Führe A genau N-mal aus“.
  - `while`-Schleife: Bedingte Iterationen „Wiederhole A solange, bis Q gilt“.
  - `do while`-Schleife: Bedingte Iteration „Solange Q gilt, führe A aus“.
2. Falls die Anzahl der Schleifenwiederholungen vor Eintritt in die Schleife bekannt ist, ist die `for`-Zählschleife zu empfehlen.
3. Die `while`-Schleife ist eine abweisende Bedingungsschleife, die solange ausgeführt wird, wie die angegebene Bedingung wahr ist.
4. Die `do while`-Schleife ist eine nicht-abweisende Bedingungsschleife, die solange ausgeführt wird, wie die angegebene Bedingung wahr ist. Diese Schleife wird auf jeden Fall mindestens einmal durchlaufen.
5. Eine Schleife wird durch die Anweisung `break` sofort beendet und durch `continue` wird zum nächsten Schleifendurchgang gesprungen.
6. Jede Kontrollstruktur kann weitere (Unter-) Kontrollstrukturen enthalten, die sich nicht überschneiden dürfen.

## Die Übungen

**Aufgabe 5.1 (Würfelspiel).** Schreiben Sie für das angegebene Würfelspiel die folgenden Varianten:

- a) Der Sieger des Spieles ist der Spieler, der nach 10 Durchläufen die höchste Augenzahl hat.
- b) Der Sieger des Spieles ist der Spieler, der zuerst die Gesamtsumme von 100 Augenzahlen besitzt.
- c) Der Sieger des Spieles ist der Spieler, der zuerst dreimal hintereinander die gleiche Zahl würfelt.
- d) Der Sieger des Spieles ist der Spieler, der zuerst eine Sechs würfelt.

**Aufgabe 5.2 (Mustererzeugung).** Schreiben Sie ein Programm, das mit Hilfe von `for`-Schleifen das folgende Muster erzeugt:

```
*
**
***
****
*****
****
***
**
*
```

Die maximale Anzahl von Sternen in einer Zeile soll durch eine Konstante in Ihrem Programm vorab festgelegt werden.

**Aufgabe 5.3 (Menü).** Schreiben Sie ein Programm `Menue` zum Erstellen eines Benutzerdialogs. Implementieren Sie das folgende Auswahlmenü:

```
=====
Bitte wählen Sie eine Option:
1 Funktion 1
2 Funktion 2
3 Funktion 3
4 Programm beenden
```

Das Programm soll solange ausgeführt werden, bis der Nutzer die Zahl 4 eingibt. Bei Auswahl einer Zahl zwischen 1 und 3 soll auf dem Bildschirm nur der angegebene Text ausgegeben werden.

**Aufgabe 5.4 (Zeichenkette).** Schreiben Sie ein Programm `Zeichenkette`, bei dem zu einem eingegebenen Wort die Anzahl der Zeichen und die Anzahl der Buchstaben ausgegeben wird. Erweitern Sie das Programm so, dass Sie neben dem Wort zusätzlich ein einzelnes Zeichen eingeben. Geben Sie dann die Anzahl dieser Zeichen in dem eingegebenen Wort aus.

```
Zeichenkette: Abbcc123
Zeichenkette: b
Anzahl der Zeichen: 8
Anzahl der Buchstaben: 5
Anzahl der Zeichen b: 2
```

**Hinweis:** Falls `wort` das eingegebene Wort ist, ergibt `wort.charAt(i)` das  $i$ -te Zeichen (Beginn beim Wert 0) und `wort.length()` die Länge des Wortes. Die Anweisung `Character.isLetter(wort.charAt(i))` überprüft, ob das  $i$ -te Zeichen ein Buchstabe ist.

# Wie strukturiere ich meinen Code? Methoden

# 6

Unsere bisherigen Programme bestanden aus einer Klasse mit der Methode `main()`. In diesem Kapitel definieren wir innerhalb einer Klasse weitere Methoden. Eine Methode hat die Aufgabe, einen Teil eines Programms unter einem eigenen Namen zusammenzufassen. Mit dem Methodennamen und passenden Übergabeparametern rufen wir diesen separaten Programmteil auf. Die Methode erzeugt aus den übergebenen Eingabedaten die zugehörigen Ausgabedaten. Diese Ausgabedaten liefern eine Methode an das Hauptprogramm zurück.

Mit dem Konzept der Methoden vermeiden wir große und unstrukturierte Programme. Das Unterteilen von Programmen in Methoden hat viele Vorteile: Der Code ist besser strukturiert, übersichtlicher und damit verständlicher. Mit dem Aufbau von universellen Programmbibliotheken sind einzelne Programmfragmente wiederverwendbar.

## Unsere Lernziele

- Modularisierung durch Methoden verstehen.
- Aufbau von Methoden in Java umsetzen.
- Selbstdefinierte Methoden mit Programmfunktionalität erstellen.

---

## Das Konzept

Das Prinzip einer Methode können Sie sich anhand einer Firma mit verschiedenen Abteilungen vorstellen: Jede Abteilung entspricht einer Methode, die für das Abarbeiten einer Aufgabe zuständig ist. Der Chef der Firma ist die `main`-Methode, welche die einzelnen Abteilungen mit konkreten Aufgaben versorgt. Für das Erledigen der Aufgaben bekommen die Methoden gewisse Übergabeparameter geliefert. Aus den Werten der Parameter erstellt die Methode ein Ergebnis in Form eines Rückgabewertes, der an die `main`-Methode zurückgegeben wird. So wie



einzelne Abteilungen andere Abteilungen um Hilfe bitten, können auch Methoden andere Methoden aufrufen. Auf diesem Weg lässt sich eine große Aufgabenstellung sauber in viele kleinere Aufgaben unterteilen.

## Einführendes Beispiel

Wir betrachten das folgende Beispielprogramm zum Berechnen der Summe aller natürlichen Zahlen von  $n_1$  bis  $n_2$ :

```

1 public class Summe
2 {
3     public static void main (String[] args)
4     {
5         int n1 = 10;
6         int n2 = 20;
7         int erg = summe1(n1, n2);
8         System.out.printf("Summe von %d bis %d ist %d.\n", n1, n2, erg);
9     }
10
11     public static int summe1(int start, int end)
12     {
13         int wert = 0;
14         for (int i = start; i <= end; i = i + 1)
15             wert = wert + i;
16
17         return wert;
18     }
19 }

```

In der `main()`-Methode definieren wir zwei Zahlen `n1` und `n2` (Nr.1). Die Werte dieser beiden Parameter übergeben wir der Methode `summe1()`. Die Methode `summe1()` besitzt die beiden Übergabeparameter `start` und `end`, die in diesem Fall den Wert 10 und 20 besitzen (Nr.2). Anschließend wird der Programmtext im Methodenrumpf zwischen den geschweiften Klammern ausgeführt. Das Ergebnis dieser Rechnung ist die Variable `wert` (hier 165) (Nr.3). Mit der Anweisung `return wert;` wird dieses Ergebnis an den Aufruf in der `main`-Methode zurückgegeben.

### Ausgabe:

Summe von 10 bis 20 ist 165.

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 5–6: Definition der beiden ganzzahligen Variablen `n1` und `n2`.
- Zeile 7: Aufruf der Methode `summe1()` mit den beiden Übergabeparametern  $n_1$  und  $n_2$ , die den Wert 10 und 20 besitzen.
- Zeile 8: Ausgabe des Ergebnis, mit dem Ausgabebefehl `System.out.printf()`.

- Zeile 11: Definition der Methode `summe1(int start, int end)`. Die Parameter `start` und `end` sind in diesem Beispiel mit dem Wert 10 und 20 belegt.
- Zeile 13–15: Berechnen der Summe aller ganzen Zahlen zwischen `start` und `end` im Rumpf der Methode.
- Zeile 17: Die Variable nach der `return`-Anweisung beinhaltet den Rückgabewert der Methode.

Die Abb. 6.1 stellt den Aufbau der Methode `summe1()` dar. Die Signatur der Methode `summe1()` ist der gesamte Methodenkopf mit dem Zugriffsmodus `public`, dem Schlüsselwort `static`, dem Rückgabotyp `int`, dem Methodennamen `summe1` sowie der Liste der Übergabeparameter `int start` sowie `int end`. Beachten Sie, dass die beiden lokalen Variablen `wert` und `i` nur innerhalb der Methode `summe1()` existieren. Außerhalb dieser Methode können Sie auf diese Variablen nicht zugreifen.

Die Parameter einer Methode spezifizieren wir durch folgende zwei Begriffe:

- **Formale Parameter:** Variablen in der Parameterliste der Methode.
- **Aktuelle Parameter:** Werte der formalen Parameter beim Aufruf der Methode.

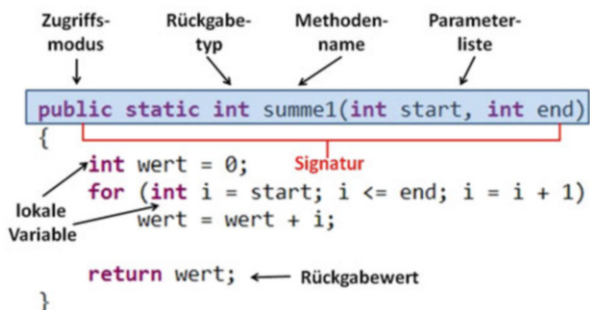
In der Methode `summe1()` sind die formalen Parameter `start` und `end` mit den aktuellen Parametern 10 und 20 belegt.

Die Summe aller Zahlen zwischen 1 und  $n$  ist mit der Formel  $\frac{n(n+1)}{2}$  ohne Schleife bestimmbar. Wir schreiben dazu eine neue Methode `summe2()`:

```
public static int summe2(int a, int b)
{
    return b*(b+1)/2 - (a-1)*a/2;
}
```

In der Methode `summe2()` sind die formalen Parameter `a` und `b`. Alle anderen Parameter in `main()` bzw. `summe1()` existieren in `summe2()` nicht. Sie bekommen einen Syntaxfehler, wenn Sie auf diese Variablen zugreifen wollen.

**Abb. 6.1** Methodenaufbau mit Signatur der Methode `summe1()`



```

1 public class Summe
2 {
3     public static void main (String[] args)
4     {
5         int n1 = 10;
6         int n2 = 20;
7         int erg = summe1(n1, n2);
8         System.out.printf("Summe von %d bis %d ist %d.\n", n1, n2, erg);
9         System.out.printf("Summe von %d bis %d ist %d.\n", n1, n2, summe2(n1, n2));
10    }
11
12    public static int summe1(int start, int end)
13    {
14        int wert = 0;
15        for (int i = start; i <= end; i = i + 1)
16            wert = wert + i;
17
18        return wert;
19    }
20    public static int summe2(int a, int b)
21    {
22        return b*(b+1)/2 - (a-1)*(a)/2;
23    }
24 }

```

### Ausgabe:

Summe von 10 bis 20 ist 165.

Summe von 10 bis 20 ist 165.

## Aufbau von Methoden

In Java sind Methoden stets Bestandteile einer Klasse. Bei der Definition einer Methode unterscheiden wir zwei Teile: den Methodenkopf und den Methodenrumpf.

- **Methodenkopf:** Der Methodenkopf (Signatur) enthält den Namen der Methode, das optionale Schlüsselwort `static`, die Liste der Übergabeparameter (Datentyp und Variablenname) und den Rückgabebetyp:

```

sichtbarkeit [static] datentyp methodenname(typ1
                                                par1, typ2 par2,...)
{
    Anweisungen
}

```

Die einzelnen Begriffe sind wie folgt erklärt:

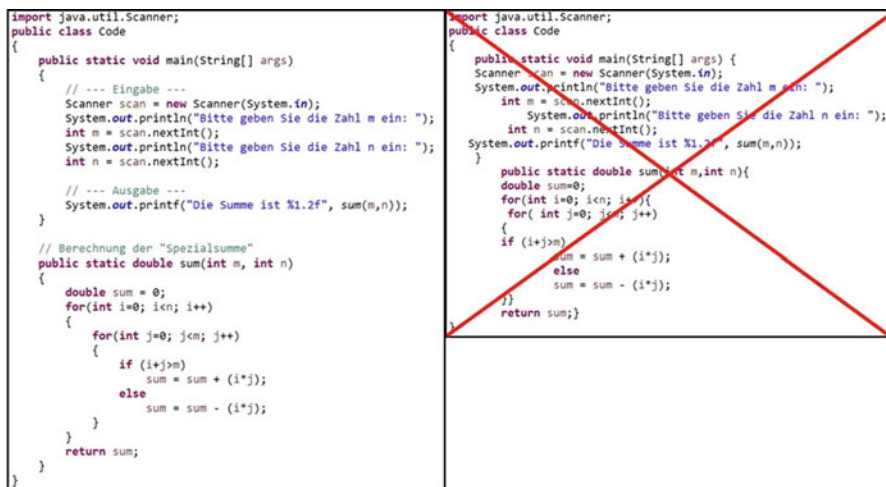
1. **Sichtbarkeit:** Aktuell wird als Zugriffsspezifizierer nur `public` verwendet, d. h. die Methode ist öffentlich.
2. **static:** Das optionale Schlüsselwort `static` gibt an, dass die Methode in anderen Klassen über den Klassennamen aufrufbar ist: `Klassenname`.

methodenname(). In der objektorientierten Programmierung definieren wir Methoden, die nicht `static` sind.

3. **Datentyp:** Liefert die Methode als Ergebnis mit `return` einen Wert zurück, steht hier der Datentyp des Wertes. Falls kein Wert zurückgegeben wird, lautet der Rückgabety `void`.
  4. **Methodenname:** Der Name ist unter Einhaltung der Bezeichnerregeln frei wählbar, und sollte nach Konvention mit einem Kleinbuchstaben beginnen.
  5. **Parameterliste:** Formale Parameter der Methode, denen beim Aufruf die aktuellen Parameter übergeben werden.
- **Methodenrumpf:** Der Methodenrumpf steht innerhalb der geschweiften Klammern und enthält die lokalen Definitionen von Variablen und Anweisungen der Methode.
  - **Aufruf der Methode:** Die Methode wird mit dem Namen und den Werten der aktuellen Parametern aufgerufen:

```
datentyp wert = methodenname(wert1, wert2, ... );
```

- **ACHTUNG** Benennen Sie Methoden mit prägnanten und unterscheidbaren Verben oder Verben plus Substantiven, z.B. `schreibeDaten()`, `getVolumen()`, `pruefeFaktor()`, `istGerade()`. Von großer Bedeutung beim Programmieren ist das vernünftige Einrücken des Programmtextes für die bessere Lesbarkeit und zum Vermeiden von unnötigen Fehlern (siehe Abb. 6.2). Setzen Sie keinesfalls ein Semikolon hinter dem Methodenkopf, ansonsten erhalten Sie einen Syntaxfehler: This method requires a body instead of a semicolon.



**Abb. 6.2** Sauberes und unordentliches Einrücken von Programmcode

Beim Verwenden von Methoden sind die folgenden Regeln zu beachten:

1. Besitzt eine Methode keinen Übergabeparameter, so wird an den Methodennamen ein Paar runde Klammern angehängt: `methodenname()`;
2. Beim Aufruf einer Methode mit Parametern finden Zuweisungen statt. Ein formaler Parameter wird als lokale Variable angelegt und mit dem Wert des entsprechenden aktuellen Parameters initialisiert:  
`typ parameter = wert;`
3. Die Anweisung `return` gibt den Wert hinter diesem Schlüsselwort an den Aufrufer der Methode zurück. Das Programm kehrt dann zum Methodenaufruf zurück und arbeitet anschließend die nächste Anweisung nach dem Methodenaufruf ab.
4. Der Rückgabotyp `void` ist zu verwenden, wenn die Methode keinen Rückgabewert an die aufrufende Methode liefert. In diesem Fall darf keine `return`-Anweisung in der Methode stehen.
5. In einer Methode dürfen mehrere `return`-Anweisungen existieren, solange die Eindeutigkeit des Rückgabewertes gewährleistet ist.
6. Methodenaufrufe können in Programmen folgendermaßen auftreten:
  - isoliert: z. B. `ausgabeAbstand(x1, y1, x2, y2);`
  - in einer Zuweisung: z. B. `d = abstand(x1, y1, x2, y2);`
  - in einem Ausdruck: z. B. `if(abstand(x1, y1, x2, y2) <= 1) { ... }`
7. In einer Klasse sind beliebig viele Methoden hintereinander definierbar. Jede Methode ist von jeder anderen Methode aufrufbar.

► **ACHTUNG**

- Die Methoden dürfen nur einzeln und ungeschachtelt in einer Klassen stehen.
- Die Reihenfolge der Übergabeparameter muss mit der Parameterliste übereinstimmen.
- Eine Methode darf nur genau einen Wert zurückliefern, der mit dem Rückgabotyp der Signatur übereinstimmen muss.
- Bei `void` als Rückgabotyp darf keine `return`-Anweisung stehen.
- Für einen unbekannten Rückgabewert kann der Wert `null` (=nichts) verwendet werden.

Wir geben einige Beispiele von Methoden mit jeweils einem Beispielaufruf an. Diesen Aufruf können Sie innerhalb der `main` bzw. auch innerhalb anderer Methoden schreiben.

*Beispiel 6.1.*

## 1. Ausgabe einer Zeichenkette:

```
public static void ausgabeString(String s)
{
    System.out.printf("Der Name lautet %s.", s);
}
```

**Aufruf:**

```
ausgabeString("Anton");
```

**Ausgabe:**

Der Name lautet Anton.

## 2. Berechnen des Flächeninhaltes eines Rechteckes:

```
public static double flaecheRechteck(double a, double b)
{
    return a * b;
}
```

**Aufruf:**

```
System.out.printf("Flaeche: %1.4f LE.",
    flaecheRechteck(10.3, 4.4));
```

**Ausgabe:**

Flaeche: 45,3200 LE.

3. Bestimmen des Kapitals nach einer  $n$ -jährigen Verzinsung mit Zinssatz  $p$ :

```
public static double getKapital(double kapital,
                                double p, int n)
{
    double kn = kapital * Math.pow(1 + p/100, n);
    return kn;
}
```

**Aufruf:**

```
System.out.printf("Kapital: %1.4f Euro",
    getKapital(1000.0, 3.0, 10));
```

**Ausgabe:**

Kapital: 1343,92 Euro

## 4. Prüfen, ob eine Zahl gerade ist:

```
public static boolean istGerade(int zahl)
{
    if (zahl % 2 == 0)
        return true;
    else
        return false;
}
```

**Aufruf:**

```
System.out.printf(istGerade(13));
System.out.printf(istGerade(10));
```

**Ausgabe:**

false  
true

- **ACHTUNG** Vermeiden Sie unbedingt beim Programmieren das Kopieren und Duplizieren von Codezeilen. Unterteilen Sie sich wiederholende Teilaufgaben in passende Hilfsmethoden mit geeigneten Übergabeparametern. Das Hauptprogramm sollte so weit wie möglich nur die einzelnen Unterprogramme aufrufen.

Methoden vom selben Namen sind mehrfach definierbar, wenn sich ihre Signatur in Form der Parameterliste unterscheidet. Diese sogenannten *überladenen Methoden* sollten eine ähnliche Funktion erfüllen. Die folgenden zwei Methoden sind überladen, da sie im ersten Fall für `int` und im zweiten Fall für `double` Variablen arbeiten:

```
public static int min(int a, int b)
{
    return a < b ? a : b;
}

public static double min(double a, double b)
{
    return a < b ? a : b;
}
```

- **ACHTUNG** Die wichtigste Aufgabe beim Programmieren besteht darin, Aufgaben in kleine Teilaufgaben zu zerlegen. Große Probleme werden

solange in kleinere zerlegt, bis sie einfach zu verstehen und zu lösen sind. Beim Zerlegen eines Programms sollten Sie sich Gedanken zum Formulieren der einzelnen Teile machen. Schreiben Sie für jede dieser einzelnen Aufgaben eine Methode. Der Vorteil ist, dass Sie diese Teilprogramme separat programmieren und testen können. Insbesondere mit Teamarbeit sparen Sie dabei sehr viel Entwicklungszeit. Sie erhalten keinen guten Code, wenn Sie Unmengen von Anweisungen aneinanderreihen.

## Die Beispiele

*Beispiel 6.2 (Definition eines Funktionswertes).* Wir schreiben für die bereits vorgestellte mathematische Funktion eine passende Methode:

$$v = \begin{cases} 100, & t < 0 \\ 100 - 5t, & 0 \leq t < 20 \\ 0, & \text{sonst.} \end{cases}$$

Damit können wir an verschiedenen Stellen in unserem Programm auf diese Funktion zurückgreifen, ohne sie explizit neu hinzuschreiben. Wir überladen anschließend diese Methode, indem wir eine weitere Methode mit gleichem Namen und unterschiedlicher Signatur (Parameterliste, Rückgabeparameter) definieren.

```

1 public class Temperatur
2 {
3     public static double getFktWert(double t)
4     {
5         if (t < 0)
6             return 100;
7         else if ((t >= 0) && (t < 20))
8             return 100 - 5*t;
9         else
10            return 0;
11    }
12    public static double getFktWert(double t, double a)
13    {
14        if (t < 0)
15            return a;
16        else if ((t >= 0) && (t < 20))
17            return a - 5*t;
18        else
19            return 0;
20    }
21
22    public static void main(String[] args)
23    {
24        System.out.printf("Funktionswert = %1.2f\n", getFktWert(10));
25        System.out.printf("Funktionswert = %1.2f\n", getFktWert(10, 90.0));
26    }
27 }
```



**Ausgabe:**

Funktionswert = 50,00

Funktionswert = 40,00

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 3–11: Definition der Methode `getFktWert()` mit dem Übergabeparameter `t` vom Rückgabotyp `double`.
- Zeile 12–20: Definition einer weiteren Version der Methode `getFktWert()` mit den Übergabeparametern `t` und `a` vom Rückgabotyp `double`.
- Zeile 24–25: Aufruf der Methode `getFktWert()` mit unterschiedlichen aktuellen Parametern.

*Beispiel 6.3 (Umwandeln von Zeichenketten in Zahlenfolgen).* Wir erstellen ein Programm, das Zeichenketten in Zahlen umwandelt. Der Buchstabe A ist die 1, B ist die 2, C ist die 3 usw. Z ist die 26. Die Groß- bzw. Kleinschreibung soll dabei keine Rolle spielen. Die einzelnen Schritte sind in sinnvolle Methoden zu unterteilen.

```

1 public class Zeichenverarbeitung
2 {
3     public static String zeichenkette2int(String name)
4     {
5         String s = "";
6         name = name.toUpperCase();
7         for(int i=0; i<name.length(); i++)
8             s = s + " " + zeichen2int(name.charAt(i));
9         return s;
10    }
11    public static int zeichen2int(char c)
12    {
13        return c - 64;
14    }
15    public static void main(String[] args)
16    {
17        // ----- Eingabe -----
18        // --- 1. Vorname
19        String vn = "Anton";
20        // --- 2. Nachname
21        String nn = "Schmidt";
22
23        // ----- Ausgabe -----
24        System.out.println(vn + ": " + zeichenkette2int(vn));
25        System.out.println(nn + ": " + zeichenkette2int(nn));
26    }
27 }

```

**Ausgabe:**

Anton: 1 14 20 15 14

Schmidt: 19 3 8 13 9 4 20

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 3–10: Die Methode `zeichenkette2int()` wandelt eine übergebene Zeichenkette zunächst in Großbuchstaben (`toUpperCase()`) und in die zugehörige Codierung aus ganzen Zahlen (`charAt()`) um. Die Länge der Zeichenkette wird mit der Methode `length()` bestimmt. Das Ergebnis wird in einem String gespeichert und mit `return` an den Aufrufer zurückgeliefert.
- Zeile 11–14: Die Methode `zeichen2int()` wandelt ein Zeichen in Form eines `char`-Symbols in die zugehörige ganze Zahl um. Dazu wird die Darstellung des Zeichens im ASCII-Format<sup>1</sup> um den Wert 64 verringert.
- Zeile 15–26: Die `main()`-Methode ruft die Methode `zeichenkette2int()` für alle Zeichenketten auf.

---

### Die Zusammenfassung

1. Eine zentrale Gliederungsstruktur von Methoden ist das Trennen von Eingabe, Algorithmus und Ausgabe. Diese grundlegenden Aufgaben sind stets durch Methoden voneinander zu trennen.
2. Die *Signatur* einer Methode besteht aus dem Sichtbarkeitstyp `public`, dem optionalen Schlüsselwort `static`, dem Rückgabetypp, dem Methodennamen und der Liste der Übergabeparameter.

```
sichtbarkeit [static] datentyp methode(typ1 var1,
                                     typ2 var2,...)
{
    Anweisungen
}
```

Die gegebenen Größen entsprechen den Übergabeparametern und die gesuchte Größe dem Rückgabeparameter.

3. In der allgemeinen Konvention werden Klassennamen stets groß, und Methodennamen kleingeschrieben.
4. Eine *lokale Variable* ist eine Variable innerhalb einer Methode oder innerhalb eines Blocks. Lokale Variablen sind nur innerhalb eines Blocks definiert.
5. Das *Überladen* einer Methode besteht in der Definition einer Methode mit gleichem Namen und unterschiedlicher Signatur (Parameterliste, Rückgabeparameter).
6. Das Unterteilen von Programmcode in Methoden hat viele Vorteile:
  - Programmtext ist strukturierter, übersichtlicher und kürzer.
  - Mehrfachverwenden von Programmfragmenten mit verschiedenen Parametern.

---

<sup>1</sup>Amerikanischer Standard-Code für den Informationsaustausch.

- „Top-Down“-Entwurf durch schrittweises Verfeinern vom Grob- zum Feinentwurf.
- Aufbau von universellen Programmbibliotheken durch Modularisieren.
- Entwickeln von großen Projekten in Teamarbeit.
- Bessere Austauschbarkeit von Methodeninhalten.

Alle wiederholenden Anweisungen sind durch die Definition von Methoden unbedingt zu vermeiden.

**Weitere nützliche Befehle:** Zum Kommentieren von Methoden ist JavaDoc hilfreich:

```
/** Berechnen von ...
 * @param werte Array mit Eingabewerten, ....
 * @return ....
 */
public static double methode(double werte[], ...)
{
    ...
}
```

Aus diesen Kommentaren ist eine Dokumentation im html-Format erzeugbar: Rechtsklick im Package Explorer → Export → Java → JavaDoc → Configure → Pfad zur javadoc.exe (Java SDK/bin) auswählen → Browse → Pfad auswählen → Finish.

---

## Die Übungen

**Aufgabe 6.1 (Einfache Methoden).** Schreiben Sie eine Methode für die folgenden Aufgaben:

- Berechnen des Mittelwertes dreier ganzer Zahlen.
- Bestimmen der Anzahl der Tage im Monat Februar.
- Ausgabe des  $i$ -ten Zeichens einer Zeichenkette genau  $n$ -Mal.
- Berechnen des Funktionswertes von  $\sqrt{x+y}$ .

**Aufgabe 6.2 (Definition von Methoden).** Schreiben Sie für einige der bisher erstellten Programme aus den Beispielen und Übungsaufgaben der vorherigen Kapiteln eine zugehörige Methode.

**Aufgabe 6.3 (Funktionsdarstellung).** Gegeben sind die folgenden Funktionen:

$$f_1(x) = a \cdot \sin(x + b), \quad f_2(x) = a \cdot \exp(-bx).$$

- Schreiben Sie jeweils eine Methode für jede der angegebenen Funktionen. Definieren Sie alle notwendigen Variablen der gegebenen Funktionen als Übergabeparameter.

- 
- (b) Schreiben Sie eine Methode `wertetabelle()` zum Berechnen der Wertetabelle dieser Funktionen in einem geeigneten Intervall mit einer definierbaren Schrittweite. Die Übergabeparameter dieser Methode sind die Art der Funktion, das Intervall, die Schrittweite und die Funktionsparameter.

# Wie speichere ich eine Menge von Werten ab? Arrays

# 7

In zahlreichen Anwendungen schreiben wir Programme, die viele Werte in Form von Datensätzen verarbeiten. Der Programmiercode wird unübersichtlich, wenn wir für jede dieser Variablen eine individuelle Variable anlegen. Wir fassen daher mehrere Variablen des gleichen Typs zu einem sogenannten Array (Feld) zusammen. Für Arrays existiert eine Vielzahl an Anwendungen, wie das Speichern von Personaldaten, Messdaten oder Inventarlisten. Wir können Arrays als eindimensionale Felder oder als zwei- bzw. mehrdimensionale Felder definieren.

## Unsere Lernziele

- Felder definieren und anwenden.
- Tabellen definieren und verwenden.
- Arrays in Methoden benutzen.

---

## Das Konzept

### Eindimensionale Arrays

Für die Definition eines eindimensionalen Arrays existieren in Java zwei Möglichkeiten:

1. Anlegen des Feldes mit der Anzahl der Elemente:

```
datentyp feld[] = new datentyp[anzahl];
```

bzw.

```
datentyp[] feld = new datentyp[anzahl];
```

Für das Erzeugen eines Feldes mit dem `new`-Operator ist die Anzahl der Elemente (`anzahl`) in Form eines Ganzzahltyps anzugeben.

2. Anlegen eines Feldes mit Werten in geschweiften Klammern:

```
datentyp feld[] = {wert1, wert2, ...};
```

Die alleinige Deklaration eines Feldes ist `datentyp feld[]`;

In der Mathematik wird ein eindimensionales Feld mit Elementen als *Vektor* bezeichnet.

### *Beispiel 7.1.*

1. Feld mit fünf `int`-Zahlen:

```
int feld1a[] = new int[5];
```

oder initialisiert:

```
int feld1b[] = {1, 2, 3, 4, 5};
```

2. Feld mit zwei `double`-Zahlen

```
double feld2a[] = new double[2];
```

oder initialisiert:

```
double feld2b[] = {3.14, -2.6};
```

3. Feld mit vier Strings

```
String feld3a[] = new String[4];
```

oder initialisiert:

```
String feld3b[] = {"Das", "ist", "ein", "Feld"};
```

Die Anzahl der Elemente eines Arrays `feld` ist eine positive ganze konstante Zahl. Die Länge eines Feldes wird mit `feld.length` bestimmt. Der Zugriff auf ein Element eines Feldes mit  $n$  Elementen erfolgt durch `feld[index]` mit einem ganzzahligen Wert von `index` zwischen 0 und  $n - 1$ . Die Zuweisung eines Elementes in einem Array mit  $n$  Elementen erfolgt über den Feld-Index von 0 bis  $n - 1$ :

```
feld[index] = wert;
```

*Beispiel 7.2.*

1. Ausgabe der Elemente eines Arrays von Zeichenketten:

```
String zeichen[] = {"Das", "ist", "ein", "Array"};
for(int i=0; i<zeichen.length; i++)
{
    System.out.printf("%s ", zeichen[i]);
}
```

**Ausgabe:** Das ist ein Array

2. Initialisieren eines Arrays feld mit den Zahlen von 1 bis 100:

```
int feld[] = new int[100];
for(int i=0; i<100; i++)
{
    feld[i] = i+1;
}
```

3. Bestimmen des maximalen Wertes eines gegebenen Arrays feld:

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

- **ACHTUNG** Sie bekommen einen Laufzeitfehler der Form `ArrayIndexOutOfBoundsException`, wenn ein Zugriff auf ein Element des Arrays außerhalb der Feldgrenzen stattfindet. Eine `for`-Schleife über alle Elemente eines Arrays `feld` beginnt stets bei 0 und endet bei `feld.length-1`. Beachten Sie, dass der Index eines Arrays immer eine positive ganze Zahl vom Typ `byte`, `short`, `int` oder `char` ist. Sie erhalten einen Syntaxfehler, falls die Indexposition oder die Länge des Feldes eine Gleitkommazahl ist.
- **ACHTUNG** Bei Ausgabe eines Feldes `feld` mit `System.out.println(feld)` erhalten Sie ein Ergebnis in der Form `[I@2a139a55`. In diesem Fall handelt es sich um die Adresse dieser Variablen im Speicher. Die Werte des Feldes erhalten Sie durch die elementweise Ausgabe der einzelnen Feldelemente.

## Zweidimensionales Array

In vielen Fällen ist es günstig, Daten nicht in Listen, sondern als Tabelle in Form eines zweidimensionalen Arrays anzuordnen. Tabellen entstehen aus zweidimensionalen Feldern durch das Anhängen zusätzlicher eckiger Klammern:

1. Definition der Größe des Feldes:

```
datentyp matrix[] [] = new datatype[m] [n];
```

bzw.

```
datatype[] [] matrix = new datatype[m] [n];
```

Damit ist *matrix* eine Tabelle mit *m* Zeilen und *n* Spalten. Das Anlegen eines zweidimensionalen Feldes erfolgt mit `datatype matrix[] []`.

2. Anlegen eines Feldes mit Werten in geschweiften Klammern:

```
datatype matrix[] [] = {{wert1, wert2,...}, {...}, ...};
```

In der Mathematik wird ein zweidimensionales Feld in Form einer rechteckigen Anordnung von Elementen als *Matrix* bezeichnet. Die Matrix wird in der Regel durch runde Klammern umhüllt. Eine  $m \times n$  Matrix ist eine Tabelle mit *m* Zeilen und *n* Spalten.

*Beispiel 7.3.* Gegeben ist die Matrix

$$B = \begin{pmatrix} 2.3 & -10.3 & 5 \\ 0 & 1.03 & 3.5 \end{pmatrix}.$$

Definition der Matrix in Java:

```
double matB[] [] = {{2.3, -10.3, 5}, {0, 1.03, 3.5}};
```

Der Zugriff auf das Element in einem zweidimensionalen Array *matrix* in der *i*-ten Zeile und der *j*-ten Spalte der Matrix erfolgt über zwei Indizes *i* und *j* mit `matrix[i] [j]`. Die Wertzuweisung eines Elementes (*i*, *j*) des Arrays lautet:

```
matrix[i] [j] = wert;
```

Die Anzahl der Zeilen ergibt sich aus `matrix.length` und die Anzahl der Spalten `matrix[0].length`. Der Vektor aller Elemente in der *i*-ten Zeile der Matrix ist definierbar durch

```
datatype v[] = matrix[i];
```



**Abb. 7.1** Zweidimensionales Feld mit 3 Zeilen und 6 Spalten

m=3 Zeilen	$a[0][0]$	$a[0][1]$	$a[0][2]$	$a[0][3]$	$a[0][4]$	$a[0][5]$
	$a[1][0]$	$a[1][1]$	$a[1][2]$	$a[1][3]$	$a[1][4]$	$a[1][5]$
	$a[2][0]$	$a[2][1]$	$a[2][2]$	$a[2][3]$	$a[2][4]$	$a[2][5]$
	n=6 Spalten					

*Beispiel 7.4.* Wir definieren ein zweidimensionales Feld mit Namen *a* mit 3 Zeilen und 6 Spalten, dargestellt in Abb. 7.1:

```
int a[] [] = new int [3] [6];
```

Die einzelnen Zeilen des zweidimensionalen Feldes lassen sich wie folgt bestimmen:

```
int zeile0[] = a[0];
int zeile1[] = a[1];
int zeile2[] = a[2];
```

*Beispiel 7.5.*

1. Ausgabe der Elemente eines zweidimensionalen Arrays:

```
int feld[] [] = {{1,2,3}, {4,5,6}};
for(int i=0; i<feld.length; i++)
{
    for(int j=0; j<feld[0].length; j++)
    {
        System.out.printf("%d ", feld[i][j]);
    }
    System.out.println();
}
```

**Ausgabe:**

```
1 2 3
4 5 6
```

2. Initialisieren eines zweidimensionalen Arrays der Größe  $m \times n$  mit den Einträgen  $i + j$  in Zeile  $i$  und Spalte  $j$ :

```
double a[] [] = new double[m] [n];
for(int i=0; i<m; i++)
{
    for(int j=0; j<n; j++)
    {
        a[i] [j] = i+j;
    }
}
```

**Übung 7.1.** Geben Sie den Programmcode an, um eine Matrix fortlaufend Zeile für Zeile mit den Zahlen 1, 2, 3 usw. zu füllen.

## Übergabe von Arrays an Methoden

Arrays können wir wie andere Variablen an Methoden übergeben oder zurückliefern:

```
public static double[] [] meth(double feld[], int zahl)
```

In diesem Fall übergeben wir ein `double`-Array `feld` und eine ganzzahlige Variable `zahl` an die Methode mit dem Namen `meth()`. Der Rückgabewert dieser Methode ist ein zweidimensionales Feld mit Elementen vom Typ `double`.

- **TIPP** Mit Hilfe von Arrays können Sie eine beliebige Menge von Parametern durch eine Methode zurückgeben. Sie speichern hierzu alle diese Werte in einem gemeinsamen Feld:

```
public static double[] methode(...)
{
    // Berechnung der Variablen a, b, c
    double feld[] = {a, b, c};
    return feld;
}
```

**Übung 7.2.** Erstellen Sie jeweils eine Methode zum Bestimmen des Minimums, Maximums und der Summe eines Arrays. Schreiben Sie anschließend eine weitere Methode zur Rückgabe dieser drei Werte. Verwenden Sie in dieser Methode die bereits erstellten Methoden für das Minimum, Maximum und die Summe.

## Call by value und call by reference

Bei der Übergabe von Feldelementen an Methoden müssen Sie einen wesentlichen Punkt beachten: Falls Sie Feldelemente in der Methode verändern, wirkt sich diese Änderung auch auf das entsprechende Feld im rufenden Programm aus.

Die Werte der aktuellen Parameter werden dabei als Verweise bzw. Referenzen auf die aktuellen Parameter übergeben. Damit bekommt die Methode nicht die Werte selbst übergeben, sondern nur einen Verweis auf den zugehörigen Speicher. Modifiziert die Methode den referenzierten Wert durch eine neue Wertzuweisung, so wirkt sich diese Änderung auch auf die aktuellen Parameter aus.

Dieses Prinzip der Parameterübergabe heißt *call by reference*. Auf diesem Weg wird das Kopieren von Arrays vermieden, da diese Aufgabe bei riesigen Arrays viel Zeit kostet. Bei Variablen mit primitiven Datentypen erfolgt die Übergabe mit *call by value* durch das Kopieren der aktuellen Parameter. Eventuelle Änderungen der formalen Parameter betreffen nur diese Kopien, nicht die Originale.

*Beispiel 7.6.* Im folgenden Programm demonstrieren wir das Prinzip des call by reference:

```
1 public class CallbyRef
2 {
3     public static void methode1(int a[], int idx)
4     {
5         a[idx] = -1;
6     }
7     public static void ausgabe(int feld[])
8     {
9         for(int i=0; i<feld.length; i++)
10             System.out.printf(" %d \t", feld[i]);
11         System.out.println();
12     }
13     public static void main(String[] args)
14     {
15         int feld[] = {1,2,3,4,5};
16         ausgabe(feld);
17         methode1(feld, 0);
18         ausgabe(feld);
19         methode1(feld, 3);
20         ausgabe(feld);
21     }
22 }
```

Der Methode `methode1()` wird ein Verweis des Arrays `a` übergeben. Damit wirken sich alle Änderungen in der Methode `methode1()` auf das ursprüngliche Array `feld` aus.

#### Ausgabe:

```
1, 2, 3, 4, 5
-1, 2, 3, 4, 5
-1, 2, 3, -1, 5
```

#### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 3–6: Die Methode `methode1()` setzt den Wert des Übergabearrays `a` an der Stelle `idx` auf `-1`.

- Zeile 7–12: Die Methode `ausgabe()` dient zur Ausgabe eines übergebenen Arrays.
- Zeile 16–20: Verändern der Werte eines Arrays mit der Methode `method1()`. Nach jeder Änderung wird der Inhalt des Feldes ausgegeben.

## Kopieren von Arrays

Beachten Sie beim Kopieren von Arrays das Prinzip der Referenzvariablen:

```
int feld1[] = {1, 2, 3, 4, 5};
int feld2[] = new int[5];
feld2 = feld1;
```

Die Anweisung `feld2 = feld1` erzeugt nur eine Referenzkopie von `feld1`. Überschreiben wir Elemente in `feld2`, so wirken sich diese Änderungen auch auf die entsprechenden Einträge in `feld1` aus. Für das Kopieren von Arrays existieren mehrere Möglichkeiten:

- Kopie der Elemente des Feldes mit der `for`-Schleife (Tiefenkopie):

```
int feld2[] = new int[feld1.length];
for(int i=0; i<feld1.length; i++)
    feld2[i] = feld1[i];
```

- Verwenden der Methode `clone()` des Arrays zum Kopieren eines Arrays:

```
int feld2[] = feld1.clone();
```

Die Methode `clone()` erzeugt „flache“ Kopien, d.h. nur Feldelemente vom Grunddatentyp werden kopiert. Die Kopie `b` einer Matrix `a` erfolgt mit einer Schleife über alle Zeilen:

```
int b[][] = new int[a.length][a[0].length];
for(int i=0; i<a.length; i++)
    b[i] = a[i].clone();
```

---

## Die Beispiele

*Beispiel 7.7 (Vertauschen zweier Werte).* Wir schreiben eine Methode zum Vertauschen zweier Werte in einem Array durch vorgegebene Positionen *i* und *j*.

```

1 public class Array
2 {
3     public static void vertauschen(double a[], int i, int j)
4     {
5         double h = a[i];
6         a[i]     = a[j];
7         a[j]     = h;
8     }
9     public static void main(String[] args)
10    {
11        double a[] = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7};
12        vertauschen(a, 1, 4);
13    }
14 }

```

### Ergebnis des Arrays:

1,00 5,00 3,00 4,00 2,00 6,00 7,00

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 3: Die Methode `vertauschen()` bekommt als Übergabeparameter das Array `a` und die zwei Indizes `i` und `j` für die zu vertauschenden Positionen. Der Rückgabetypp ist `void`, da das Array nicht kopiert, sondern durch call by reference modifiziert wird.
- Zeile 5–7: Das Vertauschen erfolgt mit einer Hilfsvariablen durch einen Zyklus:  $h \rightarrow a[i] \rightarrow a[j] \rightarrow h$ .

*Beispiel 7.8 (Berechnen der Zeilensumme einer Matrix).* Wir schreiben eine Methode zum Berechnen der Zeilensumme einer Matrix.

```

1 public class Array
2 {
3     public static double[] zeilensumme(double a[][])
4     {
5         double sum[] = new double[a.length];
6         for(int i=0; i<a.length; i++)
7             for(int j=0; j<a[0].length; j++)
8                 sum[i] = sum[i] + a[i][j];
9         return sum;
10    }
11    public static void ausgabe(double a[])
12    {
13        for(int i=0; i<a.length; i++)
14            System.out.printf("%1.2f ", a[i]);
15    }
16    public static void main(String[] args)
17    {
18        double a[][] = {{1, 2, 3}, {4, 5, 6}};
19        ausgabe(zeilensumme(a));
20    }
21 }

```

**Ausgabe:**

6,00 15,00

**Allgemeine Erklärung:**

- 3–10: Definition der Methode zum Berechnen der Summe aller Elemente jeder Zeile der gegebenen Matrix mit Hilfe zweier Schleifen über die Zeilen ( $i$ ) und Spalten ( $j$ ).
- 11–15: Definition einer Methode zur Ausgabe der Elemente des Arrays auf der Konsole.
- 18–19: Initialisieren einer Eingabematrix und Aufruf der Methode `ausgabe()` mit dem Ergebnis der Methode `zeilensumme()`.

- **ACHTUNG** Beachten Sie beim Erstellen von Programmen die saubere Trennung von Eingabe, Algorithmus und Ausgabe.

---

**Die Zusammenfassung**

1. Unter einem Array versteht man die Zusammenfassung von mehreren Variablen des gleichen Typs unter einem gemeinsamen Namen. Arrays treten in den meisten Fällen als ein oder zweidimensionale Felder in Form von Tabellen oder Matrizen auf.
2. Die Anzahl der Elemente und der Feldindex in einem Array muss stets eine ganze Zahl sein.
3. Ein Feld kann in einer Methode mehrere Elemente zurückgeben.
4. Mehrdimensionale Arrays werden als Arrays von Arrays angelegt. Das Initialisieren erfolgt wie bei eindimensionalen Arrays durch Angabe der Anzahl der Elemente je Dimension. Der Zugriff auf mehrdimensionale Arrays geschieht durch Angabe aller erforderlichen Indizes, jeweils in eigenen eckigen Klammern.
5. Bei der Übergabe von Arrays an Methoden ist das Prinzip des call by reference zu beachten, da die Methode das Array nur als Verweis bekommt.

**Weitere nützliche Befehle:**

1. Die Klasse `java.util.Arrays` bietet zahlreiche Methoden für Arrays:
  - Ausgabe eines Arrays `feld`:  
`System.out.println(Arrays.toString(feld))`
  - Sortieren eines Arrays `feld`:  
`Arrays.sort(feld)`
  - Füllen eines Arrays `feld` mit Elementen `wert`:  
`Arrays.fill(feld, wert)`
  - Kopieren eines Arrays `feld` der Länge `length`:  
`datatype feld2[] = Arrays.copyOf(feld, length)`

- Vergleichen zweier Arrays `feld1` und `feld2`:  
`boolean b = Arrays.equals(feld1, feld2)`
- 2. Die erweiterte `for`-Schleife kann zum Durchlaufen eines Arrays `feld` verwendet werden:  
`for(int a : feld)`  
`...`

In der Variablen `a` werden die einzelnen Elemente des Arrays `feld` durchlaufen.

3. Für die Übergabe eines eindimensionalen Arrays mit den Werten `a`, `b`, usw. ist die folgende Kurzschreibweise möglich:  
`meth(new int[] {a, b, ...})`.
4. Für die Übergabe eines zweidimensionalen Arrays mit den eindimensionalen Elementen `a`, `b`, usw. ist die folgende Kurzschreibweise möglich:  
`meth(new int[][] {a, b, ...})`.
5. Eine Methode mit einer variablen Argumentanzahl von Übergabeparametern ist mit einem sogenannten `Vararg`-Parameter wie folgt definierbar:  
`public static datentyp methodenname(typ, name1, ..., typ vararg)`  
In diesem Fall darf nur ein einziger `Vararg`-Parameter am Ende der Parameterliste der Methode vorkommen. Die einzelnen Werte des `Vararg`-Parameter sind als Array gespeichert.
6. Mehrdimensionale Felder können wie folgt initialisiert werden:  
`datentyp feldname[dim1][dim2]...[dimn] = {Werteliste};`  
Der rechte Index läuft am schnellsten (Kilometerzählerprinzip). Man beachte, dass für jede Dimension der Indexbereich bei 0 beginnt und bei `dim-1` endet. Damit besitzt das erste Element den Index `[0][0][0]`, das zweite Element den Index `[0][0][1]` und das letzte Element den Index `[dim1-1][dim2-1][dim3-1]`.

---

## Die Übungen

**Aufgabe 7.1 (Initialisieren von Arrays).** Bearbeiten Sie die folgenden Aufgaben:

- (a) Initialisieren Sie einen Vektor mit folgenden ganzzahligen Werten:  
-2, -3, 5, 8, 10, 20.
- (b) Initialisieren Sie einen Vektor mit folgenden Werten:  
-3.5, -1.2, 5.003, 8, 10.9, 20.123.
- (c) Deklarieren Sie ein Feld mit Integerwerten der Länge 20.
- (d) Initialisieren Sie einen Zeichenkettenvektor mit den folgenden Werten: Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag, Freitag.
- (e) Initialisieren Sie einen Vektor mit den Werten von 1 bis 1000 in Zweierschritten (1,3,5, ..., 999).

- (f) Initialisieren Sie einen Vektor mit den Werten von 1 bis  $n$  in halben Schritten.  
(g) Initialisieren Sie die folgenden Matrizen:

$$A = \begin{pmatrix} 2 & 3 \\ -1 & 10 \end{pmatrix} \quad \text{und} \quad B = \begin{pmatrix} 1.3 & 2.0 & -4.3 \\ -1 & 10 & \pi \end{pmatrix}.$$

- (h) Definieren Sie eine Einheitsmatrix der Dimension  $n \times n$ , also eine Matrix, die auf der Hauptdiagonalen von links oben nach rechts unten den Wert 1 besitzt.

**Aufgabe 7.2 (Kreisberechnung).** Schreiben Sie eine Klasse `Kreis` mit den folgenden Methoden:

- `double umfangKreis(double radius)`  
Berechnen des Umfangs eines Kreises.
- `double flaecheKreis(double radius)`  
Berechnen des Flächeninhalts eines Kreises.
- `double umfangKreis(double radius[])`  
Berechnen der Summe aller Umfänge einer Menge von Kreisen.
- `double flaecheKreis(double radius[])`  
Berechnen der Summe aller Flächeninhalte einer Menge von Kreisen.

Testen Sie alle Methoden an geeigneten Testbeispielen in der `main()`-Methode. Rufen Sie in den Methoden für eine Menge von Kreisen die bereits implementierten Methoden zum Berechnen des Umfangs und der Fläche der einzelnen Kreise auf. Damit sparen Sie sich die abermalige Implementierung der benötigten Formeln.

**Aufgabe 7.3 (Vektor- und Matrixoperationen).** Erstellen Sie eine Klasse `LineareAlgebra` mit den folgenden Methoden:

- `void ausgabe(double a[])`  
Ausgabe eines Vektors.
- `void ausgabe(double a[][])`  
Ausgabe einer Matrix.
- `double[] produkt(double a[], double b[])`  
Komponentenweises Produkt zweier Vektoren.
- `double skalarprodukt(double a[], double b[])`  
Aufsummieren der Werte im komponentenweisen Produkt zweier Vektoren.
- `double[] add(double a[], double b[])`  
Komponentenweise Addition zweier Vektoren.
- `double[][] add(double a[], double b[])`  
Komponentenweise Addition zweier  $m \times n$  Matrizen.

Übergeben Sie die gegebenen Größen als Parameter der Methode (Datentyp `double`). Das berechnete Ergebnis ist der Rückgabeparameter der Methoden.



---

Überprüfen Sie alle Übergabeparameter auf Korrektheit und geben Sie ggf. eine Fehlermeldung aus. Testen Sie jede dieser Methoden an geeigneten Beispielen in der `main()`-Methode (ohne Konsoleneingabe). Falls kein Ergebnis berechenbar ist, geben Sie den Wert `null` zurück.

# Wie funktioniert ein Algorithmus? Prinzip algorithmischer Verfahren

## 8

Ein Algorithmus ist ein schrittweises Verfahren zum Lösen eines Problems durch ein spezielles Regelwerk. Algorithmen bestehen aus einer Folge von elementaren Anweisungen (z. B. Grundrechenarten, logischen Operationen), die nach endlich vielen Schritten die Lösung des gestellten Problems liefern. Algorithmen sind universelle Werkzeuge, die heute in allen Bereichen eingesetzt werden. Moderne Produkte funktionieren ausschließlich mit leistungsfähigen Algorithmen.

Der Entwurf und das Programmieren von Algorithmen ist eine kreative Tätigkeit. Gute Algorithmen müssen dazu eine ganze Reihe von Eigenschaften erfüllen. In diesem Kapitel wenden wir die bisher gelernten Konzepte zum Implementieren von elementaren algorithmischen Verfahren an.

### Unsere Lernziele

- Eigenschaften, Bestandteile und Darstellungsformen von Algorithmen verstehen.
- Dynamische Datenstrukturen kennenlernen und anwenden.
- Grundlegende algorithmische Methoden implementieren.
- Zentrale Basisalgorithmen verstehen und programmieren.

---

### Das Konzept

Ein Algorithmus ist eine Art von Black-Box, die mit Eingaben gefüllt wird und nach einer bestimmten Zeit eine Ausgabe produziert (siehe Abb. 8.1). Ein Algorithmus besteht dabei aus einer Menge von Aktionen:

- Zuweisen von Werten an Variablen
- Ein- und Ausgabe von Werten
- Verzweigen von Anweisungen
- Wiederholen von Anweisungen
- Aufruf von Unterprogrammen
- Einlesen und Schreiben von Dateien



**Abb. 8.1** Algorithmus als Black Box

## Eigenschaften von Algorithmen

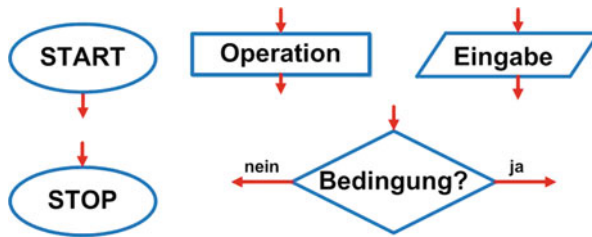
Ein Algorithmus zur Lösung eines praktischen Problems hat eine ganze Reihe von Eigenschaften zu erfüllen:

- **Korrektheit:** Die zentrale Eigenschaft eines Algorithmus ist die korrekte Arbeitsweise. Die Schwierigkeit ist, dass durch Testen die Anwesenheit, nicht aber die Abwesenheit von Fehlern prüfbar ist.
- **Vollständigkeit:** Ein Algorithmus ist eine vollständige Beschreibung eines Lösungsverfahrens. Alle Rahmenbedingungen bzw. Spezifikationen sind dabei zu erfüllen.
- **Eindeutigkeit:** Jede Aktion des Algorithmus ist eindeutig ohne Interpretationsspielraum ausführbar.
- **Effizienz:** Die beiden wichtigsten Maße für die Effizienz sind die benötigte Rechenzeit und der Speicherplatz. Die Laufzeit eines Algorithmus ist durch die Anzahl der auszuführenden Operationen ermittelbar.
- **Verständlichkeit:** Algorithmen sollten verständlich sein, um Fehlerquellen zu vermeiden und die einfache Wartbarkeit sicherzustellen.

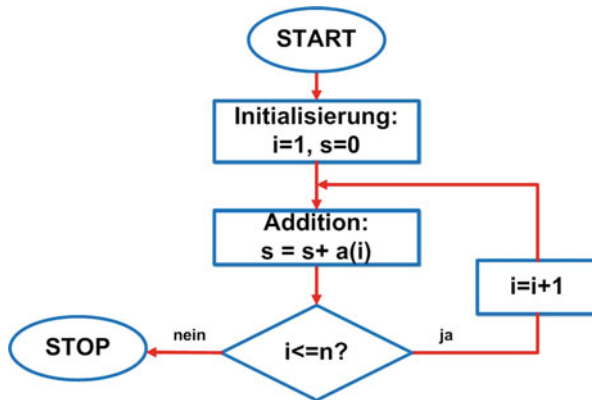
Ein algorithmisches Problem besteht aus zulässigen Eingaben und gesuchten Ausgaben als Funktion der Eingaben. Mit den Eingabeparametern berechnet der Algorithmus einen oder mehrere Ausgabeparameter. Die beiden Parametersätze der Ein- und Ausgabe sind die *Schnittstelle* eines Algorithmus. Eine genaue Beschreibung der Schnittstelle ist für das korrekte Anwenden des Verfahrens als Unterroutine in anderen Algorithmen von großer Bedeutung.

## Darstellungsformen von Algorithmen

Zum Darstellen von Algorithmen gibt es eine Vielzahl von Möglichkeiten: textbasierte Formen, graphische Form oder Pseudocode. Die graphische Form verwendet einfache Symbole wie Linien, Kreise, Rechtecke und Pfeile (Abb. 8.2). Auf diesem Weg ist der Nutzer in der Lage, die Reihenfolge jeder einzelnen Aktion schneller zu erfassen. In Abb. 8.3 ist ein Beispiel für ein Ablaufdiagramm zum Berechnen der Summe einer Menge von Zahlen gezeigt.



**Abb. 8.2** Wichtigste Symbole für Ablaufdiagramme



**Abb. 8.3** Ablaufdiagramm zum Berechnen der Summe einer Zahlenmenge

Die Repräsentationsform des Pseudocodes ist eine textuelle Notation, die sich an Programmiersprachen anlehnt, ohne jedoch den syntaktischen Ballast zu verwenden. Das folgende Programm gibt den Pseudocode des Algorithmus aus Abb. 8.2 an.

---

### Algorithmus 1 SUMME

---

**Input:** Array  $a = (a_1, \dots, a_n)$

**Output:** Summe  $s$

- 1:  $s = 0$
  - 2: **for**  $i = 1$  **to**  $n$  **do**
  - 3:      $s = s + a_i$
- 

Die Schnittstelle des Algorithmus SUMME besteht aus der Eingabe in Form eines Arrays und der Ausgabe einer Zahl.

## Entwurf von Computerprogrammen

Für das Entwickeln von Computerprogrammen sind die folgenden Schritte notwendig:

1. **Problemanalyse:** Präzises Formulieren der gegebenen Aufgabenstellung mit den gegebenen und gesuchten Kenngrößen.
2. **Algorithmenentwurf:** Ableiten eines möglichst kurzen, verständlichen und leicht veränderbaren Verfahrens mit Hilfe des Top-Down-Entwurfs. Im Top-Down-Entwurf zerlegt der Entwickler jede einzelne Teilaufgabe solange, bis sie so einfach ist, dass sie mit Hilfe von elementaren Aktionen und Anweisungen lösbar ist.
3. **Korrektheitsnachweis:** Prüfen der Ergebnisse auf Richtigkeit und auf das Erfüllen aller Nebenbedingungen bzw. Ausnahmesituationen.
4. **Aufwandsanalyse:** Analyse des Zeit- bzw. Speicherbedarfs des Verfahrens.
5. **Programmkonstruktion:** Implementieren des Algorithmus in einer geeigneten Programmiersprache.
6. **Test:** Überprüfen des Programms mit einer repräsentativen Menge von Testfällen.
7. **Dokumentation:** Dokumentation des Programms mit den zugehörigen Unter-routinen und Schnittstellen.

## Dynamische Datenstrukturen

Beim Programmieren von Algorithmen sind oftmals Felder mit unbekannter Elementzahl notwendig. Damit entstehen die folgenden Probleme beim Verwenden von herkömmlichen statischen Standardfeldern:

- Feld ist zu klein: Auftreten eines Programmfehlers
- Feld ist zu groß: Verschwenden von Speicherplatz
- Feld muss vergrößert werden: zeitaufwendiges Umkopieren des Speicherinhalts
- Feld besitzt bestimmte Reihenfolge: Einfügen und Löschen benötigt viel Aufwand

Die Probleme der statischen (starren) Strukturen lassen sich mittels dynamischer Strukturen umgehen. Eine dynamische Datenstruktur kann während der Laufzeit „wachsen“ oder „schrumpfen“. Diese Datenstrukturen (engl. Collections) dienen dazu, eine Menge von Daten aufzunehmen und effizient zu verarbeiten.

Ein Beispiel einer dynamischen Datenstruktur in Java ist die Datenliste `ArrayList` aus dem Paket `java.util`. Diese dynamische Liste kann Elemente beliebigen Typs enthalten und ihre Länge während der Laufzeit anpassen:

```
public ArrayList()  
public ArrayList(int anzahl)  
public ArrayList(ArrayList c)
```

Im ersten Fall wird eine leere Liste, im zweiten Fall eine Liste mit einer vorgegebenen Anzahl von Elementen und im dritten Fall eine Liste mit allen Elementen einer angegebenen Liste angelegt. Das Definieren einer neuen Liste vom Typ `ArrayList` erfolgt über den `new`-Operator:

```
ArrayList<datentyp> liste = new ArrayList<datentyp>();
```

Die optionale Angabe des Datentyps (z.B. `Integer`, `Double`) in der Liste `ArrayList` erfolgt mit spitzen Klammern `<...>`. Mit dieser Notation wird sichergestellt, dass die Datenstruktur ausschließlich Elemente vom angegebenen Datentyp aufnimmt. Damit entfällt eine spätere Typkonvertierung beim Auslesen der Elemente, um den Code besser lesbar zu gestalten.

In einer dynamischen Datenstruktur können wir an einer beliebigen Stelle der Liste ein Element einfügen oder löschen. Das erste Element hat den Index 0 und das letzte den Index `size() - 1`. Die Methode `size()` liefert die Anzahl der Elemente und `isEmpty()` prüft, ob die Datenstruktur leer ist.

- **ACHTUNG** Beachten Sie, dass eine `ArrayList liste` ein Objekt ist, sodass der Zugriff stets mit dem Objektnamen, gefolgt vom Punktoperator und der gewünschten Methode `methode()` erfolgt:

```
liste.methode();
```

Neue Elemente können Sie an einer beliebigen Stelle in die `ArrayList` einfügen. Das Einfügen des Objektes `obj` am Ende der Liste erfolgt durch

```
public void add(Object obj)
```

Das Einfügen eines Elementes `obj` an der Position `index` erfolgt mit:

```
public void add(int index, Object obj)
```

Diese Operation schiebt das aktuelle Element und die dahinterliegenden Elemente um eine Position weiter.

*Beispiel 8.1.*

1. Definition einer dynamischen Liste mit Elementen vom Typ `Integer`:

```
ArrayList<Integer> liste = new ArrayList<Integer>();  
liste.add(1);  
liste.add(3);  
liste.add(1, 2);  
System.out.println(liste);
```

**Ausgabe:**

```
[1, 2, 3]
```

2. Definition einer dynamischen Liste mit allen Zahlen zwischen 0.0 und 1.0 der Schrittweite 0.1:

```
ArrayList<Double> liste = new ArrayList<Double>();  
for(double i=0.0; i<=1.0; i=i+0.1)  
    liste.add(i);  
System.out.println(liste);
```

**Ausgabe:**

```
[0.0,0.1,0.2,0.3,0.4,0.5,0.6,0.7,0.8,0.9,1.0]
```

Die Elemente einer anderen ArrayList c sind mit folgenden Methoden einfügbar:

```
public void addAll(ArrayList c)  
public void addAll(int index, ArrayList c)
```

Die zweite Methode fügt ab dem angegebenen Index die angegebene ArrayList ein. Das Löschen eines Elementes obj an einer Stelle index ermöglicht folgende Methoden:

```
public void remove(int index)  
public void remove(Object obj)
```

Die zweite Methode löscht das erste Vorkommen des angegebenen Elementes. Die folgenden zwei Methoden liefern das Element bzw. setzen das Element obj an Position index:

```
public Object get(index)  
public Object set(index, Object obj)
```

Das Kopieren einer ArrayList erfolgt mit der Methode clone(). Die einzelnen Elemente werden dabei jedoch nicht kopiert.

*Beispiel 8.2.* Das folgende Programm demonstriert den Umgang mit einer ArrayList. Wir legen dazu eine ArrayList liste1 mit Elementen vom Typ String[] an. Diese Liste kopieren wir mit der clone()-Anweisung in ArrayList liste2. Anschließend ändern wir einzelne Elemente ab. Die Änderungen konkreter Elemente des String-Arrays wirken sich durch das Prinzip call by reference auf beide Listen aus.

```

1 import java.util.ArrayList;
2 import java.util.Arrays;
3
4 public class DynDaten
5 {
6     public static void main(String[] args)
7     {
8         // Definition einer ArrayListe
9         ArrayList<String[]> liste1 = new ArrayList<String[]>();
10        String a[] = {"A", "AA", "AAA", "AAAA"};
11        String b[] = {"B", "BB", "BBB", "BBBB"};
12        liste1.add(a);
13        liste1.add(b);
14
15        // Kopieren der ArrayListe
16        ArrayList<String[]> liste2 = (ArrayList) liste1.clone();
17
18        // Ändern der Elemente
19        liste2.set(0, b);
20        b[0] = "C";
21
22        // Ausgabe der Liste
23        System.out.println("Liste 1:");
24        ausgabeList(liste1);
25        System.out.println("Liste 2:");
26        ausgabeList(liste2);
27    }
28
29    public static void ausgabeList(ArrayList<String []> liste)
30    {
31        for(int i=0; i<liste.size(); i++)
32            System.out.println(Arrays.toString(liste.get(i)));
33    }
34 }

```

### Ausgabe:

Liste 1:

[A, AA, AAA, AAAA]

[C, BB, BBB, BBBB]

Liste 2:

[C, BB, BBB, BBBB]

[C, BB, BBB, BBBB]

Eine Alternative für die angegebene Schleife ist die folgende Syntax:

```

for(String e[] : liste)
    System.out.println(Arrays.toString(e));

```



## Die Beispiele

In diesem Abschnitt stellen wir eine ganze Reihe von Standardalgorithmen vor, die in vielen Programmen als Unterrouinen verwendet werden.

*Beispiel 8.3 (Maximum eines Arrays).* Wir schreiben eine Methode zum Bestimmen des maximalen Wertes und seiner Position in einem Array. Dazu durchlaufen wir das Array der Reihe nach und prüfen jedes Element darauf, ob es größer ist, als das aktuelle Maximum.

```

1 public class Algorithmen
2 {
3     public static double[] maximum(double a[])
4     {
5         double max = a[0];
6         int idx = 0;
7         for(int i=0; i<a.length; i++)
8         {
9             if (a[i] > max)
10            {
11                max = a[i];
12                idx = i;
13            }
14        }
15        double erg[] = {max, idx};
16        return erg;
17    }
18    public static void main(String[] args)
19    {
20        double a[] = {8, 7, 2, 10, -3, 9};
21        double max[] = maximum(a);
22        System.out.printf("Maximum ist %1.2f an Position %1.0f.", max[0], max[1]);
23    }
24 }

```

### Ausgabe:

Maximum ist 10,00 an Position 3.

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 3: Der Rückgabetypp der Methode ist ein Array, dessen erster Eintrag dem maximalen Wert und dessen zweiter Eintrag dem Index des maximalen Wertes entspricht.
- Zeile 5–6: Initialisieren des Maximums und der Position mit dem ersten Element des Arrays.
- Zeile 7–14: Die Schleife durchläuft alle Werte des Arrays und prüft, ob der aktuelle Wert größer als das aktuelle Maximum ist. Falls dies der Fall ist, werden der zugehörige Wert und die Indexposition gespeichert.

- Zeile 15–16: Für die Rückgabe des Ergebnisses wird das Maximum mit der zugehörigen Indexposition in einem eindimensionalen Array der Länge zwei gespeichert.

*Beispiel 8.4 (Bestimmen der Ziffern einer Zahl).* Wir schreiben eine Methode zum Bestimmen der Ziffern einer gegebenen ganzen Zahl. Wir betrachten hierzu als Beispiel die Zahl 12345. Mit Anwenden des Restwertoperators % mit der Zahl 10 erhalten wir die letzte Ziffer 5. Die verbleibende Zahl 1234 ergibt sich durch ganzzahlige Division mit dem Wert 10. Durch iteratives Wiederholen erhalten wir alle Ziffern der gegebenen Zahl.

```
1 public class Algorithmen
2 {
3     public static int[] ziffern(int zahl)
4     {
5         int n = (int) Math.log10(zahl)+1;
6         int a[] = new int[n];
7         for(int i=0; i<n; i++)
8         {
9             a[i] = zahl%10;
10            zahl = zahl/10;
11        }
12        return a;
13    }
14
15    public static void main(String[] args)
16    {
17        int zahl = 12345;
18        int a[] = ziffern(zahl);
19        for(int i=a.length-1; i>=0; i--)
20            System.out.printf("%d ", a[i]);
21    }
22 }
```

#### Ausgabe:

1 2 3 4 5

#### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 5: Die Anzahl der Ziffern  $n$  einer Dezimalzahl wird mit dem Logarithmus zur Basis 10 bestimmt.
- Zeile 6: Initialisieren eines Arrays der Länge  $n$  für alle Ziffern in umgekehrter Reihenfolge.
- Zeile 7–11: Die aktuelle Ziffer ergibt sich durch Berechnen des Rests bei Division durch 10. Anschließend wird die aktuelle Zahl durch 10 ganzzahlig dividiert.

*Beispiel 8.5 (Binäre Suche).* Wir schreiben eine Methode zum Suchen eines Elementes in einem sortierten Array. Wenn das Element vorhanden ist, wird dessen Position zurückgeliefert, andernfalls  $-1$ . Die binäre Suche ist ein effizienter Algorithmus für die Suche in einem sortierten Feld. Der Algorithmus arbeitet wie folgt: Zuerst überprüfen wir das mittlere Element des Feldes. Wenn es das gesuchte Element ist, beenden wir die Suche mit der zugehörigen Position. Falls es größer ist, befindet sich das gesuchte Element in der hinteren Hälfte, andernfalls in der vorderen Hälfte.

---

### Algorithmus 2 BINÄRE SUCHE

---

**Input:** Sortierte Zahlenfolge  $a = (a_1, \dots, a_n)$ , Element  $e$

**Output:** Position des Elementes  $e$  (falls vorhanden), andernfalls  $-1$ .

```

1:  $u = 1, o = n$ 
2: repeat
3:    $\text{mid} = (u + o)/2$ 
4:   if  $e = a_{\text{mid}}$  then
5:     return  $\text{mid}$ 
6:   else if  $e > a_{\text{mid}}$  then
7:      $u = \text{mid} + 1$ 
8:   else
9:      $o = \text{mid}$ 
10: until  $u == o$ 
11: return  $-1$ 

```

---

Aus diesem Pseudocode erstellen wir die folgende Implementierung in Java:

```

1 public class Algorithmen
2 {
3     public static int binSuche(int a[], int elm)
4     {
5         int mid, u=0, o=a.length-1;
6         int idx = -1;
7         do
8         {
9             mid = (u + o)/2;
10            if(elm == a[mid])
11                return mid;
12            else if (elm > a[mid])
13                u = mid+1;
14            else
15                o = mid;
16        }
17        while(o!=u);
18        return idx;
19    }
20
21    public static void main(String[] args)
22    {
23        int a[] = {2, 5, 8, 10, 13, 17, 21, 28};
24        int elm = 21;
25        System.out.printf("Das Element %d ist an Position %d.", elm, binSuche(a, elm));
26    }
27 }

```

**Ausgabe:**

Das Element 21 ist an Position 6.

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 5: Initialisieren der unteren und oberen Schranke  $u$  und  $o$  zum Durchsuchen des Arrays.
- Zeile 9: Berechnen des mittleren Elementes aus der aktuellen unteren und oberen Schranke.
- Zeile 10–11: Falls sich an der Position des mittleren Elementes das gesuchte Element befindet, wird die zugehörige Position zurückgegeben.
- Zeile 12–15: Falls das Element größer ist als das Element an der mittleren Position, wird die untere Schranke, andernfalls die obere Schranke aktualisiert.
- Zeile 17: Die Abbruchbedingung der Schleife tritt ein, wenn die untere und obere Schranke zusammenfallen.

*Beispiel 8.6 (Sortieren eines Arrays).* Wir schreiben eine Methode zum Sortieren eines Arrays vom kleinsten zum größten Element. Der sogenannte BubbleSort-Algorithmus ist eines der bekanntesten und einfachsten Sortierverfahren. In diesem Verfahren vertauschen wir solange zwei jeweils benachbarte, nicht in der richtigen Reihenfolge stehende Elemente, bis keine Vertauschungen mehr nötig sind. Im ersten Durchlauf wandert das größte Element an das Ende der Liste. Im zweiten Durchlauf wandert das zweitgrößte Element auf den vorletzten Platz usw. Diese Schritte wiederholen wir solange, bis kein Vertauschen mehr möglich ist, also alle Elemente in der richtigen Reihenfolge stehen. Dieses Verfahren trägt den Namen BubbleSort, da größere Elemente wie Luftblasen im Wasser langsam nach oben aufsteigen.

Wir betrachten die Arbeitsweise des BubbleSort-Verfahrens an dem folgenden Zahlenbeispiel:  $a = (7, 4, 6, 8, 5)$ :

1. Größtes Element 8 wandert an die letzte Stelle:  $a = (4, 6, 7, 5, 8)$ .
2. Zweitgrößtes Element 7 wandert an die vorletzte Stelle:  $a = (4, 6, 5, 7, 8)$ .
3. Drittgrößtes Element 6 wandert an die drittletzte Stelle:  $a = (4, 5, 6, 7, 8)$ .
4. Kein Vertauschen der Elemente, Feld ist sortiert.

---

**Algorithmus 3 BUBBLESORT**


---

**Input:** Array  $a = (a_1, \dots, a_n)$

**Output:** Aufsteigend sortierte Folge  $a$

```

1: repeat
2:   for  $i = 1$  to  $n - 1$  do
3:     if  $a_i > a_{i+1}$  then
4:       Vertausche Werte von  $a_i$  und  $a_{i+1}$ 
5: until Keine Vertauschungen mehr aufgetreten

```

---

Aus diesem Pseudocode erstellen wir die folgende Implementierung in Java:

```

1 public class Algorithmen
2 {
3     public static void sortieren(double a[])
4     {
5         boolean flag = false;
6         do
7         {
8             flag = true;
9             for (int i=0; i<a.length-1; i++)
10            {
11                if (a[i] > a[i+1])
12                {
13                    flag = false;
14                    double h = a[i];
15                    a[i] = a[i+1];
16                    a[i+1] = h;
17                }
18            }
19        }
20        while(!flag);
21    }
22
23    public static void main(String[] args)
24    {
25        double a[] = {7, 4, 6, 8, 5};
26        sortieren(a);
27        for(int i=0; i<a.length; i++)
28            System.out.printf("%1.2f ", a[i]);
29    }
30 }

```

**Ausgabe:**

4 5 6 7 8

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 5: Die Variable `flag` gibt an, ob die Liste sortiert ist oder nicht.
- Zeile 9–18: Durchlaufen der Liste  $a_1, \dots, a_n$  von Anfang an und vertauschen von zwei Elementen  $a_i$  und  $a_{i+1}$ , falls  $a_i > a_{i+1}$  (Zeile 14–16). Die Liste ist damit nicht sortiert, also wird `flag` auf `false` gesetzt.
- Zeile 20: Wiederholen der Schleife solange, bis kein Vertauschen mehr möglich ist.

**Übung 8.1.** Ersetzen Sie in allen Beispielprogrammen die statischen Datenstrukturen in Form von Arrays durch dynamische Datenlisten.

## Die Zusammenfassung

1. Ein *Algorithmus* ist eine Handlungsvorschrift, die nach endlich vielen Schritten eine Lösung des gestellten Problems liefert. Ein Algorithmus muss korrekt, vollständig, eindeutig, effizient und verständlich sein.
2. Der *Top-Down-Entwurf* zerlegt eine Aufgabe in unabhängige Teilaufgaben.
3. Eine *dynamische Datenstruktur* kann während der Laufzeit beliebig „wachsen“ oder „schrumpfen“. Dynamische Datenstrukturen sind empfehlenswert, um eine unbekannte Anzahl von Elementen zu speichern.
4. Die erweiterte `for`-Schleife eignet sich zum Durchlaufen einer dynamischen Liste

```
liste<datentyp>
for(datentyp elem : liste)
    ...
```

In der Variablen `elem` werden die einzelnen Elemente `liste` durchlaufen.

**Weitere nützliche Befehle:** Dynamische Datenstrukturen sind Listen, Stapel oder Warteschlangen. Im Paket `java.util` existieren über 20 Klassen, die aus den folgenden Grundformen bestehen:

- **List:** Datenstruktur, die Elemente beliebigen Typs enthält.  
Beispiele: `ArrayList`, `Stack`,<sup>1</sup> `LinkedList`, `ArrayDeque`
- **Set:** Datenstruktur, die im Gegensatz zu `List` keine doppelten Elemente enthält.  
Beispiele: `BitSet`, `HashSet`
- **Map:** Datenstruktur, die Schlüssel auf einen Wert abbildet. Für jeden Schlüssel gibt es maximal einen Eintrag in der Datenstruktur, d. h. ein Schlüssel-Wert-Paar wird nicht eingefügt, wenn dessen Schlüssel bereits existiert.  
Beispiele: `HashMap`, `Hashtable`

---

## Die Übungen

**Aufgabe 8.1 (Statistische Methoden).** Erstellen Sie eine Klasse `Statistik` zum Implementieren der folgenden Methoden für ein `Array` bzw. eine dynamische Liste:

---

<sup>1</sup>Ein `Stack` ist eine Datenstruktur, die nach dem LIFO-Prinzip (last-in-first-out) arbeitet: Die Elemente werden am vorderen Ende der Liste eingefügt und von dort auch wieder entnommen. Die zuletzt eingefügten Elemente werden zuerst entnommen und die zuerst eingefügten zuletzt entnommen.

- `double maximum(double zahlen[])`  
Maximales Element einer Zahlenmenge.
- `double minimum(double zahlen[])`  
Minimales Element einer Zahlenmenge.
- `double[] maxId(double zahlen[])`  
Maximales Element und zugehöriger Index in einer Zahlenmenge.
- `double[] minId(double zahlen[])`  
Minimales Element und zugehöriger Index in einer Zahlenmenge.
- `double mittelwert(double zahlen[])`  
Mittelwert der Elemente in einer Zahlenmenge.

Die gegebenen Größen sind die Übergabeparameter (Datentyp `double`) und die eventuell berechnete Größe ist der Rückgabeparameter der Methode. Testen Sie jede dieser Methoden an geeigneten Beispielen in der `main()`-Methode.

**Aufgabe 8.2 (Größter gemeinsamer Teiler).** Erstellen Sie eine Klasse GGT zum Implementieren des Algorithmus nach Euklid, um den größten gemeinsamen Teiler zweier ganzer Zahlen  $x$  und  $y$  zu bestimmen (siehe Abb. 8.4).

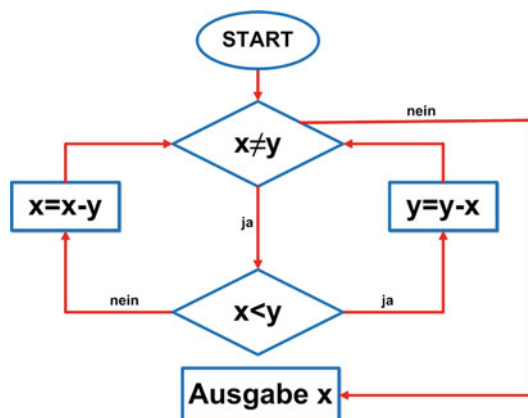
Testen Sie jede dieser Methoden an geeigneten Beispielen in der `main()`-Methode.

**Aufgabe 8.3 (Sortieren mit BubbleSort).** Erweitern Sie die Klasse Sortieren durch die folgenden Methoden:

- BubbleSort-Verfahren, bei dem die Sortierreihenfolge (von groß nach klein bzw. von klein nach groß) vorgebar ist. Die Methode soll die zugehörige Permutationsreihenfolge der Sortierung zurückgeben.
- BubbleSort-Verfahren mit zwei Zahlenfolgen, wobei die erste Zahlenfolge der Größe nach sortiert und die Sortierreihenfolge auf die zweite Folge angewandt wird.

Testen Sie jede dieser Methoden an geeigneten Beispielen in der `main()`-Methode.

**Abb. 8.4** Algorithmus zum Berechnen des größten gemeinsamen Teilers



**Aufgabe 8.4 (Zufallszahlengenerator).** Schreiben Sie ein Programm Auswahl, das aus zwei gegebenen Zahlen  $M$  und  $N$  (Eingabe durch den Nutzer) eine Auswahl von  $M$  verschiedenen Zahlen aus dem Bereich 1 bis  $N$  erzeugt (Auswahl ohne Zurücklegen). Verwenden Sie für den Zufallszahlengenerator den Algorithmus in Abb. 8.5.

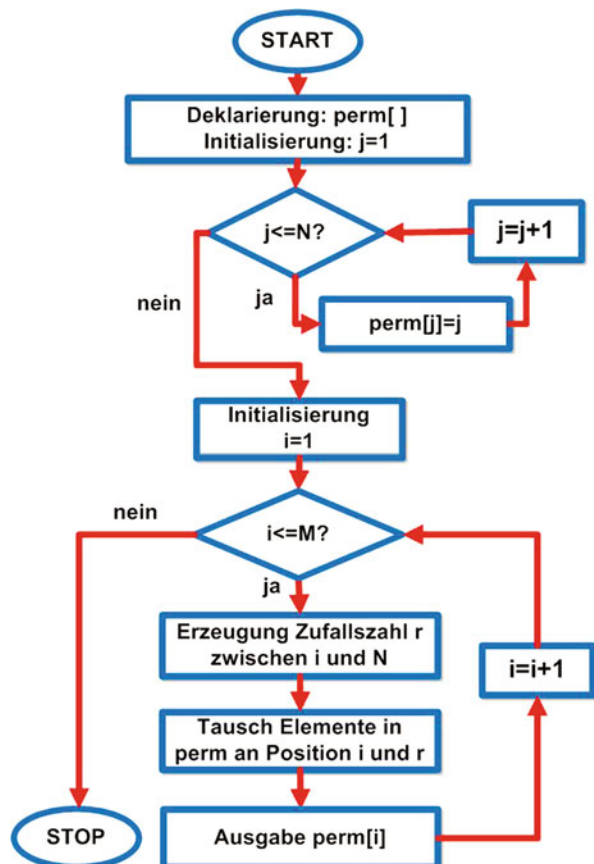
**Hinweis:** Versuchen Sie die Schritte des Algorithmus an dem folgenden Beispiel für  $M = 2$  und  $N = 10$  nachzuvollziehen:

Zu Beginn hat der Vektor die Werte  $\text{perm} = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10\}$ .

Nachdem beispielsweise die Zufallszahl  $r = 4$  erzeugt wurde, entsteht der Vektor  $\text{perm} = \{4, 2, 3, 1, 5, 6, 7, 8, 9, 10\}$ . Im nächsten Schritt wird die Zufallszahl  $r = 8$  gezogen, und es ergibt sich der Vektor  $\text{perm} = \{4, 8, 3, 1, 5, 6, 7, 2, 9, 10\}$ . Die Ausgabe des Verfahrens sind dann die zwei Zufallszahlen  $\{4, 8\}$ .

Unterteilen Sie das Programm in Methoden für die Ein- bzw. Ausgabe und für den Algorithmus. Speichern Sie die Zufallszahlen in einer geeigneten Datenstruktur ab. Testen Sie jede dieser Methoden an konkreten Beispielen in der `main()`-Methode.

**Abb. 8.5** Algorithmus für das Generieren von Zufallszahlen





**Aufgabe 8.5 (Numerische Wurzelberechnung).** Schreiben Sie eine Klasse `Numerik` mit einer Methode `sqrtd()` zum Berechnen der Quadratwurzel einer Zahl  $A$  mit Hilfe des folgenden Iterationsverfahrens:

$$x_{n+1} = \frac{1}{2} \left( x_n + \frac{A}{x_n} \right), \quad n = 0, 1, 2 \dots$$

Wählen Sie einen geeigneten Startwert für  $x_0$  (z. B.  $x_0 = A$ ) und brechen Sie die Iteration ab, falls der relative Fehler  $|x_{n+1} - x_n|/x_n < 10^{-5}$  sehr klein ist. Lesen Sie die Zahl  $A$  über die Konsole ein und speichern Sie die komplette Iterationsfolge in einer Variablen vom Datentyp `ArrayList` ab.

**Hinweis:** Beispiel:  $A = 2$ ,  $x_0 = A$ ,  $x_1 = \frac{1}{2} \left( 2 + \frac{2}{2} \right) = 1.5$ ,  $x_2 = \frac{1}{2} \left( 1.5 + \frac{2}{1.5} \right) = 1.41666, \dots$

# Wie erkenne ich Muster in Zeichenketten? Reguläre Ausdrücke

## 9

In vielen Anwendungen besteht die Aufgabe, eine Zeichenkette oder einen Text nach gewissen Mustern zu durchsuchen. Beispiele sind Telefonnummern, E-Mail-Adressen, Postleitzahlen oder spezielle Wortmuster. Ein regulärer Ausdruck ist eine Zeichenkette auf Basis von syntaktischen Regeln, mit denen verschiedenste Arten von Textmustern beschreibbar sind. Mit regulären Ausdrücken können wir Muster in Texten finden und bei Bedarf durch andere Muster ersetzen. Beispielsweise ist es möglich, alle Wörter in einem Text herauszusuchen, die mit „Sch“ beginnen und auf „en“ enden. Ebenso können wir in einer Textdatei nach allen E-Mail-Adressen oder speziellen Codefragmenten suchen. Die Such- und Ersetzungsfunktionen in Textverarbeitungsprogrammen arbeiten auf der Grundlage von regulären Ausdrücken. Mit Hilfe von regulären Ausdrücken können wir in der Praxis viel Programmieraufwand einsparen.

### Unsere Lernziele

- Reguläre Ausdrücke definieren und anwenden.
- Muster in Zeichenketten finden und ersetzen.
- Muster in Texten suchen und extrahieren.

---

### Das Konzept

Reguläre Ausdrücke dienen vor allem zum Beschreiben von Mustern, wie sie bei der Zeichenkettenverarbeitung vorkommen. In den USA und Kanada werden beispielsweise Telefonnummern mit einer optionalen dreistelligen Vorwahl, gefolgt von einem Bindestrich, drei Ziffern, einem Bindestrich und vier weiteren Ziffern angegeben (z. B. 342-555-3456). Reguläre Ausdrücke stellen Textmuster dar, mit denen diese Art von Zeichenketten darstellbar sind. Beispielsweise steht der Bezeichner `\d` in einem regulären Ausdruck für eine Ziffer. Mit dem regulären

Ausdruck `\d\d\d-\d\d\d-\d\d\d` bzw. kürzer in der Form `\d{3}-\d{3}-\d{4}` ist das Muster dieser Telefonnummer beschreibbar.

## Definition von regulären Ausdrücken

Reguläre Ausdrücke sind in Java im Paket `java.util.regex` implementiert. Für das Nutzen sind die folgenden Schritte notwendig:

1. Erstellen eines regulären Ausdrucks `r` mit der Methode `compile()` der Klasse `Pattern`:

```
Pattern p = Pattern.compile(r);
```

2. Erstellen eines `Matcher`-Objektes zum Testen einer Zeichenkette `s` mit Hilfe der Methode `matcher` der Klasse `Matcher`:

```
Matcher m = p.matcher(s);
```

3. Prüfen, ob der reguläre Ausdruck die angegebene Zeichenkette komplett beschreibt, durch die Methode `matches()` des `Matcher`-Objektes:

```
boolean b = m.matches();
```

- **TIPP** Die folgende Anweisung bietet eine alternative und kürzere Variante zum Testen, ob ein regulärer Ausdruck `r` eine Zeichenfolge `s` komplett beschreibt:

```
boolean b = Pattern.matches(r, s);
```

- **ACHTUNG** Ein Maskierungszeichen ist ein bestimmtes Zeichen – hier das Backslash-Zeichen (`\`) – das verhindert, dass das nachfolgende Zeichen als Funktionszeichen angesehen wird. Ein Funktionszeichen ist ein Zeichen (z. B. `&`, `$`), das nicht für sich selbst steht, sondern eine steuernde Bedeutung besitzt. Beachten Sie, dass in Zeichenketten das Backslash-Zeichen (`\`) durch einen doppelten Backslash (`\\`) zu ersetzen ist, also selbst maskiert wird. Beispielsweise wird damit die Anweisung `\\(\\.\\.\\)` als Klammer angesehen.

*Beispiel 9.1.* Der folgende Code prüft, ob ein regulärer Ausdruck eine angegebene Zeichenkette vollständig beschreibt:

```
System.out.println(Pattern.matches("0", "0" ));           // true
System.out.println(Pattern.matches("0", "00" ));          // false
System.out.println(Pattern.matches("\\d{3}", "123"));      // true
System.out.println(Pattern.matches("\\d{3}", "12345"));     // false
System.out.println(Pattern.matches("\\d{3}-\\d{3}-\\d{4}", "342-555-3456")); // true
```

In regulären Ausdrücken können die folgenden Sonderzeichen auftauchen:

- Senkrechter Strich (|): Dieses sogenannte Pipe-Zeichen trennt mehrere verschiedene Suchausdrücke in einem regulären Ausdruck. Mit Klammern und der Pipe wird ein Präfix nur einmal angegeben, wie z. B. `Auto(bahn|mobil|verkehr)`
- Fragezeichen (?): Das Fragezeichen markiert eine voranstehende Gruppe (`opt`)? als optionalen Teil des Musters, d. h. der reguläre Ausdruck `opt` ist optional. z. B. Nummern mit und ohne Vorwahl suchen: `(\\d{3}-)?\\d{3}-\\d{4}`

Mit runden Klammern innerhalb des regulären Ausdrucks können Sie einzelne Gruppen anlegen. Wenn Sie in einem Text nach Klammern suchen, müssen vor der öffnenden und schließenden Klammer zwei Backslash-Zeichen stehen.

Die folgende Übersicht zeigt weitere Möglichkeiten zum Nutzen von regulären Ausdrücken:

Operator	Erklärung
<code>?</code>	Null oder ein Vorkommen der vorangehenden Zeichengruppe
<code>*</code>	Null oder mehr Vorkommen der vorangehenden Zeichengruppe
<code>+</code>	Ein oder mehr Vorkommen der vorangehenden Zeichengruppe
<code>{m}</code>	Genau m Vorkommen der vorangehenden Zeichengruppe
<code>{m, }</code>	m oder mehr Vorkommen der vorangehenden Zeichengruppe
<code>{, n}</code>	Null bis n Vorkommen der vorangehenden Zeichengruppe
<code>{m, n}</code>	m bis n Vorkommen der vorangehenden Zeichengruppe
<code>^abc</code>	Zeichenkette muss mit abc beginnen
<code>abc\$</code>	Zeichenkette muss mit abc enden
<code>.</code>	beliebiges Zeichen mit Ausnahme eines Zeilenumbruchs
<code>\\d</code>	beliebige Ziffer
<code>\\w</code>	beliebiges Wortzeichen – Buchstabe, Ziffer, Unterstrich
<code>\\s</code>	beliebiges Weißraumzeichen – Leerzeichen, Tabulatur, Zeilenumbruch
<code>\\D</code>	beliebiges Zeichen, das keine Ziffer ist
<code>\\W</code>	beliebiges Zeichen, das kein Wortzeichen ist
<code>\\S</code>	beliebiges Zeichen, das kein Weißraumzeichen ist
<code>[abc]</code>	Zeichen, das in der Klammer vorkommt
<code>[^abc]</code>	beliebiges Zeichen, außer denen in der Klammer
<code>\\p{Lower}, \\p{Upper}</code>	Klein-/Großbuchstabe

**Beispiel 9.2.** Der folgende Code prüft, ob ein regulärer Ausdruck eine angegebene Zeichenkette vollständig beschreibt:

```

1 import java.util.regex.*;
2
3 public class RegAusdruck
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         System.out.println(Pattern.matches("123(0{2})*", "1230000" ));           // true
8         System.out.println(Pattern.matches("123(000|999)1", "1230001"));           // true
9         System.out.println(Pattern.matches("123(1)", "1231"));                     // true
10        System.out.println(Pattern.matches("123\\(1\\)", "123(1)"));                 // true
11        System.out.println(Pattern.matches("123(000)?1", "1231"));                   // true
12        System.out.println(Pattern.matches("0?", "0000"));                         // false
13        System.out.println(Pattern.matches("0*", "0000"));                         // true
14        System.out.println(Pattern.matches("0+", "0000"));                         // true
15        System.out.println(Pattern.matches("1{3}", "011110"));                     // false
16        System.out.println(Pattern.matches("0{4,}", "0000"));                       // true
17        System.out.println(Pattern.matches("0{1,4}", "0000"));                     // true
18        System.out.println(Pattern.matches("^1230+", "12300"));                     // true
19        System.out.println(Pattern.matches("^1230+", "12000"));                     // false
20        System.out.println(Pattern.matches("0+123$", "0000123"));                   // true
21        System.out.println(Pattern.matches("0+123$", "00001123"));                   // false
22        System.out.println(Pattern.matches("\\p{Lower}{4}", "abcd"));                 // true
23        System.out.println(Pattern.matches("\\p{Lower}{2}", "abcd"));                 // false
24        System.out.println(Pattern.matches("[abc]", "a"));                           // true
25        System.out.println(Pattern.matches("[abc]", "d"));                           // false
26        System.out.println(Pattern.matches("[abc]", "ab"));                         // false
27        System.out.println(Pattern.matches("[^abc]", "d"));                           // true
28        System.out.println(Pattern.matches("[^abc]", "a"));                           // false
29        System.out.println(Pattern.matches("[abc]", "de"));                           // false
30    }
31 }

```

## Aufteilen von Zeichenketten

Mit der Methode `split()` der Klasse `Pattern` können wir mit Hilfe von regulären Ausdrücken eine beliebige Zeichenkette `s` in mehrere Teile aufspalten:

```

public String[] split(String s);
public String[] split(String s, int limit);

```

Der zweite Parameter gibt die Anzahl der Teile an, in welche die Zeichenkette maximal aufzuteilen ist.

*Beispiel 9.3.* Die folgenden zwei Befehle zerlegen eine vorhandene Zeichenkette mit dem Weißraumzeichen in die einzelnen Teilwörter:

```

Pattern p = Pattern.compile("\\ s");
String woerter[] = p.split("Das ist eine Zeichenkette");
System.out.println(Arrays.toString(woerter));

```

### Ausgabe:

```
[Das, ist, eine, Zeichenkette]
```

## Finden von Textmustern

Mit der Methode `find()` der Klasse `Matcher` lässt sich feststellen, ob sich ein Textmuster in einer Zeichenkette befindet. Die Methode `group()` liefert den erkannten Substring und die beiden Methoden `start()` bzw. `end()` die zugehörigen Positionen zurück:

*Beispiel 9.4.* Die folgenden Programmzeilen suchen alle Zahlen, inklusive der zugehörigen Positionen, aus dem Eingabestring heraus:

```
String s = "Die 3 Maschinen produzieren 1200 Bauteile  
in 04 Tagen";  
Matcher m = Pattern.compile("\\d+").matcher(s);  
while(m.find())  
    System.out.printf(" %s: (%d - %d)\\ n",  
                      m.group(), m.start(), m.end());
```

### Ausgabe:

```
3: (4 - 5)  
1200: (28 - 32)  
04: (45 - 47)
```

## Klasse StringBuffer

In vielen Fällen benötigen wir Zeichenketten, die sich dynamisch verändern können. In Java gibt es zu diesem Zweck die Klasse `StringBuffer`, die bei regulären Ausdrücken verwendbar ist. Diese Klasse arbeitet ähnlich wie `String`, implementiert aber Zeichenketten, die ihre Länge zur Laufzeit ändern können:

```
public StringBuffer()  
public StringBuffer(String s)
```

Im ersten Fall wird ein leerer `StringBuffer` und im zweiten Fall ein `StringBuffer`-Objekt erzeugt, das eine Kopie der übergebenen Zeichenkette `s` erhält. Das Anlegen eines `StringBuffer` erfolgt über den `new`-Operator:

```
StringBuffer sb1 = new StringBuffer();  
StringBuffer sb2 = new StringBuffer(s);
```

Der Zugriff auf das `StringBuffer`-Objekt erfolgt mit dem Objektnamen, gefolgt vom Punktoperator und der gewünschten Methode. Das Einfügen von Elementen in einen `StringBuffer` erfolgt mit den folgenden zwei Methoden:

```
public StringBuffer append(String s)  
public StringBuffer insert(int index, String s)
```

Mit `append()` wird der `String s` an das Ende des `StringBuffer`-Objektes angehängt. Die Methode `insert()` fügt den `String s` an der Position `index` in den aktuellen `StringBuffer` ein. Das Löschen von Elementen in einem `StringBuffer` erfolgt mit den folgenden zwei Methoden:

```
public StringBuffer deleteCharAt(int index)
public StringBuffer delete(int start, int ende)
```

Mit `deleteCharAt()` wird das an Position `index` stehende Zeichen entfernt und der `StringBuffer` um ein Zeichen verkürzt. Die Methode `delete()` entfernt den Teilstring, der von Position `start` bis `ende` reicht, aus dem `StringBuffer`. Die Manipulation von Elementen in einem `StringBuffer` erfolgt mit den folgenden zwei Methoden:

```
public void setCharAt(int index, char c)
public StringBuffer replace(int start, int ende,
                           String str)
```

Mit der Methode `setCharAt()` wird das an Position `index` stehende Zeichen durch das Zeichen `c` ersetzt. Die `replace()` ersetzt die Zeichenkette im `StringBuffer` von der Position `start` bis `ende` durch den `String str`.

Die Anzahl der Zeichen in einem `StringBuffer` wird mit `length()` bestimmt. Das Umwandeln eines `StringBuffer`-Objektes in einen `String` erfolgt durch die Methode `toString()`.

*Beispiel 9.5.* Die Datenstruktur `StringBuffer` eignet sich gut, um Zeichenketten gezielt zu manipulieren:

```
1 public class SB
2 {
3     public static void main(String[] args)
4     {
5         StringBuffer sb = new StringBuffer("Java");
6         sb.append(" ist toll.");
7         System.out.println(sb);
8
9         sb.insert(8, " sehr");
10        System.out.println(sb);
11
12        sb.replace(9, 13, "überaus");
13        System.out.println(sb);
14        System.out.println("Anzahl der Buchstaben: " + sb.length());
15        String s = sb.toString();
16        System.out.printf("Umwandlung als String: %s", s);
17    }
18 }
```

**Ausgabe:**

```
Java ist toll.  
Java ist sehr toll.  
Java ist überaus toll.
```

**Ersetzen von Textmustern**

Mit der Methode `appendReplacement()` der Klasse `Matcher` wird ein Textmuster durch ein anderes Textmuster ersetzt. Falls in einem `String` `text` ein Muster `r` erkannt wird, ersetzt die Methode `appendReplacement()` dieses Muster durch den `String` `s` und speichert es in den `StringBuffer` `sb`:

```
Matcher m = Pattern.compile(r).matcher(text);  
m.appendReplacement(StringBuffer sb, String s);
```

*Beispiel 9.6.* Mit dem folgenden Programmcode werden in der Zeichenkette `s` alle führenden Nullen durch den regulären Ausdruck `"0+"` entfernt:

```
1 import java.util.regex.*;  
2 public class RegAusdruck  
3 {  
4     public static void main(String[] args)  
5     {  
6         // ----- Eingabe -----  
7         String s = "Eins 01, Zwei 02, Drei 3, Vier 004";  
8  
9         // ----- Berechnung -----  
10        Matcher m = Pattern.compile("0+").matcher(s);  
11        StringBuffer sb = new StringBuffer();  
12        while (m.find())  
13            m.appendReplacement(sb, "");  
14        m.appendTail(sb);  
15  
16        // ----- Ausgabe -----  
17        System.out.println(sb);  
18    }  
19 }
```

**Ausgabe:**

```
Eins 1 Zwei 2 Drei 3 Vier 4
```



### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 7: Definition einer Eingabezeichenkette.
- Zeile 10: Definition eines Matcher-Objektes für den regulären Ausdruck 0+.
- Zeile 11: Initialisieren eines leeren StringBuffer-Objektes.
- Zeile 12–13: Solange sich noch ein passendes Textmuster in einer Zeichenkette befindet, wird dieses Textmuster gelöscht.
- Zeile 14: Mit der Methode `appendTail()` wird das noch verbleibende Teilstück an das StringBuffer-Objekt angehängt.
- Zeile 17: Ausgabe des StringBuffer-Objektes.

### Die Beispiele

*Beispiel 9.7 (Ersetzen der englischen Anrede).* Wir schreiben eine Methode zum Ersetzen der englischen Anrede Mr. und Miss in einer Zeichenkette.

```
1 import java.util.regex.*;
2
3 public class Zeichenkette
4 {
5     public static StringBuffer ersetzeEngBezeichner(String s)
6     {
7         Matcher m = Pattern.compile("Mr.|Miss").matcher(s);
8         StringBuffer sb = new StringBuffer();
9         while (m.find())
10        {
11            if (m.group().equals("Mr."))
12                m.appendReplacement(sb, "Herr");
13            else
14                m.appendReplacement(sb, "Frau");
15        }
16        m.appendTail(sb);
17        return sb;
18    }
19
20    public static void main(String[] args)
21    {
22        String s = "Mr. Mueller, Miss Ott und Mr. Vogt haben einen Hund.";
23        System.out.println(ersetzeEngBezeichner(s));
24    }
25 }
```

### Ausgabe:

Herr Mueller, Frau Ott und Herr Vogt haben einen Hund.

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 7: Definition eines Matcher-Objektes, um in einer Zeichenkette *s* entweder die Bezeichnung „Mr.“ oder „Miss“ mit Hilfe des regulären Ausdrucks *r* = "Mr. | Miss" zu finden.
- Zeile 9–15: In der Schleife werden alle Fundstellen durchlaufen, und der mit `group()` erkannte Substring mit `appendReplacement()` im `StringBuffer` *sb* ersetzt.
- Zeile 16: Das verbleibende Teilstück des Strings wird an den `StringBuffer` angehängt.

*Beispiel 9.8 (Extrahieren von Textmustern).* Wir schreiben eine Methode zum Extrahieren von Textmustern aus einer Zeichenkette. Die Ergebnisse werden in einer dynamischen Liste mit Elementen eines String-Arrays mit dem Muster, der Anfangs- und Endposition gespeichert.

```
1 import java.util.ArrayList;
2 import java.util.regex.*;
3
4 public class Zeichenkette
5 {
6     public static ArrayList<String[]> findMuster(String s, String r)
7     {
8         ArrayList<String[]> liste = new ArrayList<String[]>();
9         Matcher m = Pattern.compile(r).matcher(s);
10        while(m.find())
11        {
12            String elem[] = {m.group(), String.valueOf(m.start()), String.valueOf(m.end())};
13            liste.add(elem);
14        }
15        return liste;
16    }
17
18    public static void main(String[] args)
19    {
20        String s = "234 3323 22123 12312343 2312312312345";
21        ArrayList<String[]> liste = findMuster(s, "(123)+");
22        for(String elem[] : liste)
23            System.out.printf("%s: (%s - %s)\n", elem[0], elem[1], elem[2]);
24    }
25 }
```

### Ausgabe:

```
123: (11 - 14)
123123: (15 - 21)
123123123: (26 - 35)
```

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 6: Definition einer Methode `findMuster()` mit einer Zeichenkette `s` und einem regulären Ausdrucks `r`.
- Zeile 8: Die Ausgabe der Methode ist eine dynamische Liste mit Elementen eines `String`-Arrays.
- Zeile 9: Anlegen eines `Matcher`-Objektes der Zeichenkette `s` und des regulären Ausdrucks `r`.
- Zeile 10–14: Speichern jedes Textmusters mit der Start- und Endposition in Form einer Zeichenkette in einem Array `elem`.
- Zeile 20–23: Aufruf der Methode `findMuster()` und Ausgabe der Elemente der dynamischen Liste.

---

### Die Zusammenfassung

1. Ein *regulärer Ausdruck* ist eine Zeichenkette auf Basis bestimmter syntaktischer Regeln, mit denen verschiedenste Arten von Textmustern beschreibbar sind.
2. Der folgende Ausdruck prüft, ob ein regulärer Ausdruck `r` eine angegebene Zeichenkette `s` vollständig beschreibt:

```
boolean b = Pattern.matches(r, s);
```

3. Textmuster sind mit den beiden Methoden `find()` und `group()` der Klasse `Matcher` zu finden.
4. Mit der Klasse `StringBuffer` sind Zeichenketten dynamisch veränderbar.
5. Mit der Methode `appendReplacement()` der Klasse `Matcher` ist ein Textmuster durch ein anderes Textmuster ersetzbar.

---

### Die Übungen

**Aufgabe 9.1 (Reguläre Ausdrücke definieren).** Definieren Sie für die folgenden Muster einen regulären Ausdruck:

- (a) Postleitzahlen (z. B. 78250, 77873)
- (b) E-Mail-Adressen (z. B. max\_mustermann@web.de)
- (c) Deutsche Telefonnummern (z. B. 0178/9823423, 01837/983)
- (d) URL-Adressen von Websites (z. B. [www.sebastiandoern.de](http://www.sebastiandoern.de))
- (e) Kreditkartennummern (z. B. 1234 5678 0000 1222)
- (f) Sozialversicherungsnummern (z. B. 12 123456 L 92 3, 34 898222 K 98 3)

Der angegebene reguläre Ausdruck hat alle Beispiele für die angegebenen Muster zu beschreiben.

**Aufgabe 9.2 (Extraktion von Telefonnummern und E-Mail-Adressen).** Schreiben Sie eine Klasse `Zeichenkette` mit einer Methode zur Extraktion von Textmustern mit Hilfe eines regulären Ausdrucks. Speichern Sie die jeweiligen Ergebnisse in einer dynamischen Datenstruktur ab. Testen Sie diese Methode zur Extraktion von Telefonnummern und E-Mail-Adressen aus einer Zeichenkette.

**Aufgabe 9.3 (Entfernen von Sozialversicherungs- oder Kreditkartennummern).** Implementieren Sie eine Methode in die Klasse `Zeichenkette` zum Entfernen von Textmustern mit Hilfe eines regulären Ausdrucks. Schreiben Sie eine weitere Methode, die mehrere verschiedene Textmustern mit regulären Ausdrücken aus einer Zeichenketten entfernt. Testen Sie diese Methoden zum Entfernen von Sozialversicherungs- oder Kreditkartennummern.

**Aufgabe 9.4 (Korrektur von Texten).** Schreiben Sie eine Methode in die Klasse `Zeichenkette` zum Entfernen von mehreren Leer- und Satzzeichen sowie Wortwiederholungen aus einer Zeichenkette.

# Wie lese ich Dateien ein? Einfache Dateiverarbeitung

# 10

In vielen Programmen besteht die Aufgabe darin, Daten aus externen Dateien einzulesen, weiterzuverarbeiten und in neue Dateien zu schreiben. In diesem Kapitel zeigen wir verschiedene Methodiken rund um das Lesen und Schreiben von Text- oder Tabellendateien.

## Unsere Lernziele

- Aus- und Eingabe von Textdateien verstehen.
- Aus- und Eingabe von CSV-Dateien umsetzen.
- Aus- und Eingabe von Excel-Dateien kennenlernen.

---

## Das Konzept

Das Grundkonzept der Ein- und Ausgabe von Daten bildet in Java der Stream (Strom). Darunter versteht man einen Datenfluss zwischen einem Sender und einem Empfänger. In Abhängigkeit der Arten von Sendern/Empfängern existieren verschiedene Arten von Streams. Beim Programmieren denken wir immer aus Sicht des Programms, sodass der Datenfluss von der Tastatur ein Eingabestream und der Datenfluss an den Bildschirm ein Ausgabestream ist.

## Schreiben von Textdateien

Für das Schreiben einer neuen Textdatei sind die folgenden Schritte notwendig:

1. Definition eines `PrintWriter`-Objektes mit einem angegebenen Dateinamen als Zeichenkette:

```
PrintWriter aus = new PrintWriter(dateiname);
```

## 2. Schreiben der Inhalte der Datei mit der Methode `printf()`:

```
aus.printf(formatstring, variableliste);
```

## 3. Schließen der Datei:

```
aus.close();
```

Eventuell auftretende Fehler, sogenannte Exceptions, sind mit dem Befehl `throws IOException` nach der `main()`-Methode abzufangen. Kann die angegebene Datei weder gefunden noch angelegt werden, wird eine `FileNotFoundException` ausgelöst.

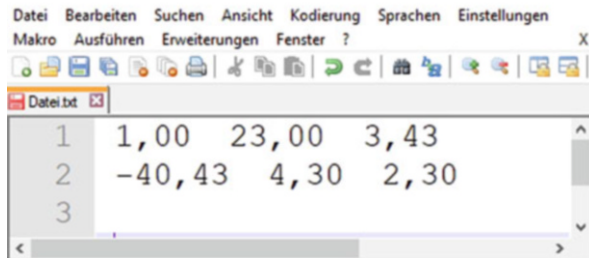
- **ACHTUNG** Der Befehl `throws IOException` muss hinter jeder Methode stehen, die an einem Schreib- bzw. Lesevorgang beteiligt ist. Durch Klicken auf den unterstrichenen Fehlertext, wird dieser Befehl automatisch in Eclipse eingefügt. Alternativ steht auch die erweiterte Fehlerbehandlungstechnik `try-catch` zur Verfügung (siehe Kap. 13). Vergessen Sie am Ende der Verarbeitung nicht, die Datei mit dem `close()`-Befehl zu schließen.

*Beispiel 10.1.* Wir erstellen eine Textdatei mit dem Namen `Datei.txt` mit den Werten aus einem zweidimensionalen Array:

```
1 import java.io.FileNotFoundException;
2 import java.io.PrintWriter;
3
4 public class TextSchreiben
5 {
6     public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException
7     {
8         // Definition von Beispieldaten
9         double zahlen[][] = {{1.0, 23, 3.434}, {-40.4324, 4.3, 2.3}};
10
11         // 1. Definition eines PrintWriter-Objekt
12         PrintWriter aus = new PrintWriter("Datei.txt");
13
14         // 2. Schreiben der Datenwerte
15         for(int i=0; i<zahlen.length; i++)
16         {
17             for(int j=0; j<zahlen[0].length; j++)
18             {
19                 aus.printf(" %1.2f ", zahlen[i][j]);
20             }
21             aus.printf("\n");
22         }
23
24         // 3. Schließen der Datei
25         aus.close();
26     }
27 }
```

**Ausgabe:**

Die Textdatei `Datei.txt` wird automatisch in dem aktuellen Projektordner erstellt.

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 9: Definition der Werte der Daten in Form einer Matrix.
- Zeile 12: Definition des `PrintWriter`-Objektes für die Textdatei mit Namen `Datei.txt`.
- Zeile 15–22: Einfügen der Werte des Arrays in die Datei mit Hilfe zweier `for`-Schleifen. Nach jeder neuen Zeile der Matrix wird ein Zeilenumbruch eingefügt.
- Zeile 25: Schließen der Textdatei.

► **ACHTUNG** Alle Dateinamen ohne explizite Pfadangaben werden in der gleichen Hierarchieebene wie der `src`-Ordner geschrieben. Falls Sie aus Unterordnern bzw. von anderen Quellen schreiben oder lesen wollen, müssen Sie die dazugehörige Pfadangabe vor dem Namen schreiben. Beachten Sie des Weiterem, dass Sie Dateien mit einem Editor (z.B. Notepad) öffnen sollten, der auch Zeilenumbrüche erkennt.

► **TIPP** Die Klasse `PrintWriter` schreibt den gewünschten Inhalt in die angegebene Datei. Vorhandener Inhalt wird in diesem Fall vollständig gelöscht. Neue Zeilen in einer vorhandenen Datei können Sie mit der Klasse `File` und der Klasse `FileWriter` hinzufügen:

```
File datei = new File(dateiname);  
FileWriter aus = new FileWriter(datei, true);
```

Die Methode `write()` schreibt den String `s` an das Ende der vorhandenen Datei:

```
aus.write(s)
```

Für einen Zeilenumbruch ist das bekannte Steuerzeichen `\n` verwendbar. Alle Zahlen sind mit der Methode `String.valueOf()` in Zeichenketten umzuwandeln.

## Lesen von Textdateien

Für das Lesen einer Textdatei sind die folgenden Schritte notwendig:

1. Definition eines `File`-Objektes für die gewünschte Datei mit einem angegebenen Dateinamen als Zeichenkette:

```
File datei = new File(dateiname);
```

2. Definition eines `Scanner`-Objektes und Verknüpfen mit dem `File`-Objekt:

```
Scanner ein = new Scanner(datei);
```

3. Der Zugriff auf die Dateiinhalte erfolgt mit den Methoden der Klasse `Scanner`:

Methode	Beschreibung
<code>String next()</code>	Liefert die nächste Zeichenkette als <code>String</code>
<code>int nextInt()</code>	Liefert die nächste Zeichenkette als <code>int</code>
<code>int nextFloat()</code>	Liefert die nächste Zeichenkette als <code>float</code>
<code>double nextDouble()</code>	Liefert die nächste Zeichenkette als <code>double</code>
<code>String nextLine()</code>	Liefert die nächste Zeile als <code>String</code>
<code>boolean hasNext()</code>	Liefert <code>true</code> , wenn weitere Zeichenketten in der Eingabe sind

Ein Aufruf der `next()`-Methode liefert jeweils die nächste Zeichenkette in einer Zeile. Wenn die Zeile zu Ende ist, wird automatisch das Element der nächsten Zeile zurückgegeben.

4. Schließen der Datei nach dem Schreiben mit `close()` des `File`-Objekts:

```
datei.close();
```

Auftretende Fehler sind mit dem Befehl `throws IOException` nach der `main`-Methode abzufangen. Falls die angegebene Datei weder gefunden noch angelegt ist, wird eine `FileNotFoundException` ausgelöst werden.

*Beispiel 10.2.* Wir lesen den Inhalt der obigen Textdatei mit dem Namen `Datei.txt` aus:



```
1=import java.io.File;
2 import java.io.FileNotFoundException;
3 import java.util.ArrayList;
4 import java.util.Scanner;
5
6 public class TextLesen
7 {
8     public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException
9     {
10         // 1. Definition einer Datei
11         File datei = new File("Datei.txt");
12
13         // 2. Definition eines Scanner-Objektes
14         Scanner ein = new Scanner(datei);
15
16         // 3. Lesen der Datenwerte
17         ArrayList<Double> list = new ArrayList<Double>();
18         while(ein.hasNext())
19         {
20             double a = ein.nextDouble();
21             list.add(a);
22         }
23         System.out.println(list);
24
25         // 4. Schließen der Datei
26         ein.close();
27     }
28 }
```

### Ausgabe:

[1.0, 23.0, 3.43, -40.43, 4.3, 2.3]

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 11: Definition des File-Objektes mit dem Namen `datei` für die angegebene Textdatei.
- Zeile 14: Definition des Scanner-Objektes durch Verknüpfen mit dem File-Objekt `datei`.
- Zeile 17–23: Die `while`-Schleife mit der Methode `hasNext()` wird solange ausgeführt, wie Zeichenketten in der Datei verfügbar sind. Die nächste Zeichenkette wird mit der Methode `nextDouble()` als `double`-Zahl geliefert. Alle diese Zahlen werden in einer dynamischen Liste abgespeichert.

- **ACHTUNG** Beim Einlesen von Dateien treten häufig folgende Fehler auf:

#### 1. Dateiname falsch:

Laufzeitfehler `FileNotFoundException`: Der Name der Datei ist falsch geschrieben, die Groß- und Kleinschreibung wurde nicht beachtet oder die Dateiendung stimmt nicht. Überprüfen Sie die Schreibweise des Namens und der Dateiendung.

**2. Falsches Verzeichnis:**

Laufzeitfehler `FileNotFoundException`: Die Datei liegt nicht in dem angegebenen Verzeichnis. Überprüfen Sie die Lage der Datei. Nur Dateien, die in der selben Hierarchieebene wie der `src`-Ordner liegen, sind ohne Pfadangabe einlesbar.

**3. Lesen übers Dateieinde:**

Laufzeitfehler `java.util.NoSuchElementException`: Lesen Sie die nächste Zeichenkette erst ein, wenn vorher mit der `hasNext()`-Methode überprüft wurde, ob ein nächster Eintrag vorhanden ist.

**4. Falscher Trenner:**

Für einige Textdateien ist ein passender Abgrenzer (Delimiter) zum Trennen des Kommas (,) oder Zeilenumbruch (`\r\n`) für das `Scanner`-Objekt mit `Namen` ein zu setzen:

```
ein.useDelimiter(", |\\r\\n");
```

Die Zeichenkette in dem Befehl `useDelimiter` ist ein regulärer Ausdruck.

**5. Falsche next()-Methode:**

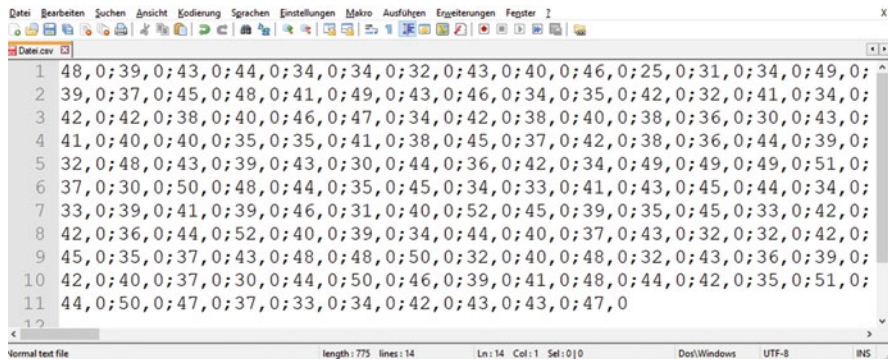
Laufzeitfehler: `java.util.InputMismatchException`: Das Einlesen der nächsten Zeichenkette erfolgt mit der falschen `next`-Methode, also beispielsweise `nextInt()` für eine `double`-Zahl.

- **TIPP** Wenn Sie eine neue Spalte in einer vorhandenen Datei hinzufügen wollen, müssen Sie die Datei neu schreiben. Erstellen Sie dazu eine neue Datei und lesen Sie die vorhandene Datei zeilenweise ein. Schreiben Sie dann die vorhandenen Daten in die neue Datei und ergänzen Sie die gewünschten zusätzlichen Zeilen.

## Verarbeitung von CSV-Dateien

Das Dateiformat CSV (Comma-separated values) beschreibt einen strukturellen Aufbau einer Textdatei, bei der ein Zeichen (z. B. Semikolon) zum Trennen von Datensätzen verwendet wird. CSV-Dateien sind in Tabellenkalkulationsprogrammen wie Excel anzeigbar.

Das Einlesen einer CSV-Datei erfolgt zeilenweise mit der Methode `nextLine()` der Klasse `Scanner`. Die einzelnen Einträge sind hierbei in einem String durch Semikolons getrennt. Mit der Methode `split(";")` der Klasse `String` ist die Zeichenkette in ein Array zerlegbar. Anschließend ist mit `replace(",", ".")` das Komma durch einen Punkt zu ersetzen. Der erhaltene String ist mit `Double.parseDouble()` in eine Dezimalzahl umzuwandeln.



**Abb. 10.1** Inhalt einer CSV-Datei, geöffnet in einem Texteditor

*Beispiel 10.3.* Wir lesen den Inhalt einer CSV-Datei mit dem Namen `Datei.csv` aus, die über 150 Zahlenwerte verfügt (siehe Abb. 10.1). Die einzelnen Zahlenwerte speichern wir dazu in einem Array ab.

```

1 import java.io.File;
2 import java.io.FileNotFoundException;
3 import java.util.Scanner;
4
5 public class CSV
6 {
7     public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException
8     {
9         File datei = new File("Datei.csv");
10        Scanner eingabe = new Scanner(datei);
11        int i=0;
12        double daten[] = new double[150];
13        while(eingabe.hasNext())
14        {
15            String zeile = eingabe.nextLine();
16            String s[] = zeile.split(";");
17            for(int j=0; j<s.length; j++)
18            {
19                daten[i] = Double.parseDouble(s[j].replace(",","."));
20                i++;
21            }
22        }
23        eingabe.close();
24    }
25 }

```

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 9–12: Definition des `File`-Objektes, des `Scanner`-Objektes, einer Zählvariablen und des Einleseortes in Form eines `double`-Arrays für die 150 Zahlenwerte der angegebenen Datei.

- Zeile 13–15: Einlesen einer nächsten Zeile mit der Methode `nextLine()` des `Scanner`-Objektes. Der Einlesevorgang wird solange wiederholt, bis kein Inhalt mehr in der Datei ist. In diesem Fall ergibt die Auswertung des Ausdrucks `eingabe.hasNext()` den Wert `false`.
- Zeile 16: Zerlegen der Zeileninhalte mit der Methode `split(";")` in ein Array von Zeichenketten.
- Zeile 17–21: Umwandeln des Kommas durch einen Punkt mit `replace(",", ".")` und Konvertieren der resultierenden Zeichenkette in eine Dezimalzahl mit `Double.parseDouble()`.

## Schreiben von Excel-Dateien

Das Verarbeiten von MS Excel-Daten ist ein häufiger Anwendungsfall in der praktischen Arbeit. Es gibt eine ganze Reihe von unterschiedlichen Java-Paketen, mit denen Sie Excel-Dateien lesen und schreiben können. Wir stellen hier die Apache POI der „Apache Software Foundation“ vor. Hierzu müssen Sie zwei Jar-Dateien von der Internetseite <http://poi.apache.org/download.html> herunterladen. Die Einbindung dieser Dateien in Eclipse ist im Anhang A4 erklärt.

Für das Schreiben einer Excel-Tabelle sind die folgenden Schritte notwendig:<sup>1</sup>

1. Definition eines leeren Workbooks:

```
HSSFWorkbook w = new HSSFWorkbook();
```

2. Erzeugen einer leeren Excel-Tabelle `tab` mit dem frei wählbaren Bezeichner `TabName` als Zeichenkette:

```
HSSFSheet tab = w.createSheet(TabName);
```

3. Erzeugen der `i`-ten Zeile `zeile` der Tabelle `tab`:

```
Row zeile = tab.createRow(i);
```

4. Befüllen der Zelle in der `i`-ten Zeile und `j`-ten Spalte mit dem Inhalt `wert`:

```
zeile.createCell(j).setCellValue(wert);
```

5. Schreiben der Excel-Datei mit dem Dateinamen als Zeichenkette durch die Java-Klasse `FileOutputStream`:

```
w.write(new FileOutputStream(dateiname));
```

---

<sup>1</sup>Beachten Sie, dass das `HSSFWorkbook` nur für das Excel-Format `xls` bis 2007 funktioniert. Für das neue `xlsx`-Format wird das `XSSFWorkbook` benötigt.

6. Schließen der Datei nach dem Schreiben mit `close()` des `HSSFWorkbook`-Objekts:

```
w.close();
```

*Beispiel 10.4.* Wir erstellen eine Excel-Datei mit dem Namen `Datei.xls` mit einer einzigen Tabelle mit dem Namen `Tabelle 1`:

```
1=import java.io.*;
2 import org.apache.poi.hssf.usermodel.*;
3 import org.apache.poi.ss.usermodel.Row;
4
5 public class Excel
6 {
7=    public static void main(String args[]) throws IOException
8    {
9        // Definition von Beispieldaten
10       int zahlen[][] = {{1,2,3}, {4,5,6}};
11
12       // 1. Definition eines leeren Workbooks
13       HSSFWorkbook workbook = new HSSFWorkbook();
14
15       // 2. Erzeugung einer leeren Excel-Tabelle
16       HSSFSheet tab = workbook.createSheet("Tabelle 1");
17
18       // 3. Einfügen der Inhalte
19       for(int i=0; i<zahlen.length; i++)
20       {
21           // 3a. Erzeugung der i-ten Zeile
22           Row zeile = tab.createRow(i);
23           for(int j=0; j<zahlen[0].length; j++)
24           {
25               // 3b. Befüllung der Zelle (i,j)
26               zeile.createCell(j).setCellValue(zahlen[i][j]);
27           }
28       }
29
30       // 4. Schreiben der Excel-Datei
31       workbook.write(new FileOutputStream("Datei.xls"));
32       workbook.close();
33   }
34 }
```

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 10: Definition der Werte der Tabelleneinträge in Form einer Matrix.
- Zeile 12–16: Definition der leeren Excel-Datei mit einer Tabelle mit dem Namen `Tabelle 1`.

- Zeile 18–28: Zeilenweises Einfügen der Inhalte der Tabelle mit Hilfe zweier `for`-Schleifen.
- Zeile 31–32: Abspeichern der Excel-Datei mit dem Namen `Datei.xls` und Schließen der Datei.

## Lesen von Excel-Dateien

Für das Lesen einer Excel-Tabelle sind die folgenden Schritte notwendig:

1. Definition des Workbooks mit der gewünschten Excel-Datei mit dem angegebenen Dateinamen als Zeichenkette:

```
HSSFWorkbook w = new HSSFWorkbook  
                (new FileInputStream(dateiname));
```

2. Erzeugen der Excel-Tabelle `tab` mit dem Bezeichner `TabName` als Zeichenkette:

```
HSSFSheet tab = w.getSheet(TabName);
```

3. Erzeugen der Zeile `zeile` mit Hilfe eines Iterators über die Zeilen der Tabelle `tab`:

```
Iterator<Row> zeileIt = tab.iterator();  
Row zeile = zeileIt.next();
```

4. Zugriff auf die `j`-te Zelle:

```
zeile.getCell(j);
```

5. Schließen der Datei nach dem Schreiben mit `close()` des `HSSFWorkbook`-Objekts:

```
w.close();
```

*Beispiel 10.5.* Wir lesen die obige Excel-Datei mit dem Namen `Datei.xls` mit einer Tabelle mit dem Namen `Tabelle 1` ein:

```
1=import java.io.*;
2 import java.util.Iterator;
3 import org.apache.poi.hssf.usermodel.*;
4 import org.apache.poi.ss.usermodel.Row;
5
6 public class Excel
7 {
8=    public static void main(String args[]) throws IOException
9    {
10        // 1. Definition eines leeren Workbooks
11        HSSFWorkbook workbook = new HSSFWorkbook(new FileInputStream("PPlan.xls"));
12
13        // 2. Auswahl der Tabelle
14        HSSFSheet tab = workbook.getSheet("Tabelle 1");
15
16        // 3. Lesen der Inhalte
17        Iterator<Row> zeileIt = tab.iterator();
18        while(zeileIt.hasNext())
19        {
20            Row zeile = zeileIt.next();
21            for(int j=0; j<=2; j++)
22            {
23                String s = zeile.getCell(j).toString();
24                System.out.println(s);
25            }
26        }
27        workbook.close();
28    }
29 }
```

### Ausgabe:

```
1.0
2.0
3.0
4.0
5.0
6.0
```

### Allgemeine Erklärung:

1. Zeile 11: Definition des Workbooks mit der Excel-Datei mit dem Namen Datei.xls.
2. Zeile 14: Auswahl der Excel-Tabelle tab mit dem Bezeichner Tabelle 1.
3. Zeile 17: Definition eines Iterators zeileIt über die Zeilen der Tabelle tab.
4. Zeile 18–26: Durchlaufen der einzelnen Zeilen der Tabelle und Ausgabe der jeweiligen Zelleneinträge.

Apache POI bietet zusätzlich noch Klassen zum Formatieren von Zellen und Tabellen an. Weitere Informationen dazu finden Sie unter <http://poi.apache.org/spreadsheet/quick-guide.html>.

## Die Beispiele

*Beispiel 10.6 (Auslesen von Daten).* Wir lesen aus einer Artikeldatenbank die Namen und die Nummern von Produkten aus. Wir speichern dazu diese Daten in einer dynamischen Datenliste mit Elementen eines `String`-Arrays ab.

```

1=import java.io.File;
2 import java.io.FileNotFoundException;
3 import java.util.ArrayList;
4 import java.util.Scanner;
5
6 public class Artikeldaten
7 {
8=    public static ArrayList<String[]> leseDatei(String name) throws FileNotFoundException
9    {
10        ArrayList<String[]> liste = new ArrayList<String[]>();
11        File datei = new File(name);
12        Scanner ein = new Scanner(datei);
13        while(ein.hasNext())
14        {
15            String h[] = {ein.next(), ein.next()};
16            liste.add(h);
17        }
18        ein.close();
19        return liste;
20    }
21
22=    public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException
23    {
24        String name = "Artikel.txt";
25        ArrayList<String []> liste = leseDatei(name);
26        for(int i=0; i<liste.size(); i++)
27        {
28            String h[] = liste.get(i);
29            System.out.printf("%s %s\n", h[0], h[1]);
30        }
31    }
32 }

```

### Ausgabe:

```

Schraube 2345
Mutter 9834
Scheibe 9823

```

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 8–20: Die Methode `leseDatei()` liest die Elemente ein und speichert sie in einer dynamischen Datenliste mit Elementen eines `String`-Arrays ab.
- Zeile 24–30: Definition des Dateinamens, Aufruf der Methode `leseDatei()` und Ausgabe der Inhalte der Datei auf der Konsole.



## Die Zusammenfassung

1. Das Schreiben von Textdateien erfolgt mit einem `PrintWriter`-Objekt und der `printf`-Methode.
2. Das Lesen von Textdateien erfolgt mit der Klasse `Scanner` in Verbindung mit einem `File`-Objekt mit den `next()`-Methoden.
3. Das Verarbeiten von CSV-Dateien wird mit den Methoden zum Lesen und Schreiben von Textdateien erledigt.
4. Für alle Ein-/Ausgabe-Routinen sind separate Methoden zu empfehlen, bei der Fehler (keine Datei gefunden) mit dem Befehl `throws IOException` nach dem Methodennamen abzufangen sind.
5. Für das Verarbeiten von MS Excel-Daten sind externe Pakete notwendig, wie beispielsweise Apache POI der „Apache Software Foundation“.

---

## Die Übungen

**Aufgabe 10.1 (Klasse `Zeichenkette`).** Implementieren Sie in der Klasse `Zeichenkette` aus dem Kapitel zu regulären Ausdrücken eine Methode zum Einlesen von Zeichenketten aus Textdateien.

**Aufgabe 10.2 (Klasse `Uni`).** In einer Unidatenbank sind unter anderem die folgenden Einträge hinterlegt:

Name	Vorname	Titel	PerNr.	Geb	Jahresgehalt
Cooper	Sheldon	Dr. Dr.	110190	1973	73.992,23
Wolowitz	Howard	M.Sc.	112832	1980	56.938,46
Fowler	Amy	Dr.	102938	1975	65.034,33
Hofstadter	Leonard	Dr.	139823	1975	67.097,45
Koothrappali	Rajesh	Dr.	124532	1981	62.093,45

Erstellen Sie eine Klasse `Uni` mit den folgenden Methoden:

- `String[][] leseDatei(String dateiname, int zeilenzahl, int spaltenzahl)`  
Einlesen einer angegebenen Textdatei vorgegebener Dimension mit einem definierten Mitarbeiterstamm.
- `void schreibeDatei(String dateiname, String mitarbeiter[][])`  
Schreiben des Mitarbeiterstamms mit einer zusätzlichen Spalte für das Gehalt mit 25 % Steuern als Textdatei.

- `void hinzufuegenMitarbeiter(String dateiname, String daten[])`  
Ergänzen der Daten einer neuen Person in die angegebene Datei.
- `double[] getGehaelter(String mitarbeiter[] [])`  
Rückgabe aller Gehälter der Mitarbeiterstammdaten.
- `int getPersonMaxGehalt(double gehaelter[])`  
Bestimmen der Zeilenzahl des Mitarbeiters mit dem höchsten Gehalt.
- `double getPersonalausgaben(double gehaelter[])`  
Berechnen der gesamten Personalausgaben der Universität mit einem zusätzlichen 25 % Steueraufschlag.
- `void konvertiereCSV(String dateiname, int zeilenzahl, int spaltenzahl)`  
Umwandlung der angegebenen Textdatei vorgegebener Dimension in eine CSV-Datei.

Testen Sie alle implementierten Methoden in einer `main()`-Methode.

**Hinweise:** Schreiben Sie die angegebenen Inhalte in eine Textdatei. Wenn Sie neue Dateien schreiben, verwenden Sie einen anderen Dateinamen, da ansonsten die ursprüngliche Datei überschrieben wird.

# Wie erstelle ich objektorientierte Programme? Objektorientierte Programmierung Teil I

# 11

Die bisherigen Programme bestanden aus verschiedenen Methoden mit bereits vorhandenen Datentypen aus Zeichen, Zahlen oder Zeichenketten. Wir haben keine eigenen Datentypen definiert und keinen Zusammenhang zwischen Daten und den darauf anwendbaren Operationen hergestellt.

In der objektorientierten Programmierung definieren wir eigene Datentypen. Damit erstellen wir Programme durch eine Menge von interagierenden Elementen, den sogenannten Objekten. Das Ziel ist eine möglichst einfache Abbildung unserer realen Welt, um reale Objekte wie Autos, Menschen oder Produkte direkt in Software zu modellieren. Wir fassen dazu Klassen mit zusammengehörigen Daten und die darauf arbeitende Programmlogik zusammen.

## Unsere Lernziele

- Prinzip der objektorientierten Programmierung verstehen.
- Eigene Datenklassen mit Konstruktoren und Methoden erstellen.
- Prinzip der Datenkapselung mittels Zugriffsspezifizierer verstehen.
- Funktionsweise der Getter- und Setter-Methoden kennenlernen.

---

## Das Konzept

Wir betrachten als einführendes Beispiel die Klasse `PKW`, wie in Abb. 11.1 dargestellt. Die Klasse `PKW` beschreibt die Eigenschaften und Verhaltensweisen aller `PKWs`:

- Eigenschaften: Marke, Modell, PS usw.
- Verhaltensweise: kann lenken, kann bremsen usw.

Die Attribute der Klasse `PKW` beschreiben die Eigenschaften der Klasse, z. B. Marke, Modell, PS oder den Zustand eines Objekts der Klasse, z. B. Tankinhalt. Die Methoden der Klasse `PKW` beschreiben das Verhalten, z. B. anlassen, fahren usw.



**Instanz:** PKW1

**Attribute:**

String Marke = „Wartburg“

String Modell = „353“

int PS = 50

## Klasse PKW



**Instanz:** PKW2

**Attribute:**

String Marke = „VW“

String Modell = „Lupo“

int PS = 50



**Instanz:** PKW3

**Attribute:**

String Marke = „Chevrolet“

String Modell = „Bel Air“

int PS = 250

**Abb. 11.1** Klasse PKW mit drei Instanzen und zugehörigen Attributen

Von der Klasse PKW sind beliebig viele Instanzen wie PKW1, PKW2, usw. definierbar, die sogenannten Objekte der Klasse. Mit dem Anlegen einer Instanz einer Klasse, in diesem Fall durch ein neues Automodell, werden die zugehörigen Attributwerte für die Eigenschaften gesetzt.

## Aufbau einer Klasse

Eine *Klasse* ist ein Konstruktionsplan für Objekte mit gleichen Eigenschaften und gleichem Verhalten. Die Klasse definiert, wie diese Objekte aufgebaut sind und wofür sie verwendbar sind. Eine Klasse legt dafür die Eigenschaften (Attribute) und Verhaltensweisen (Methoden) der Objekte fest. Mit Hilfe dieses Konzeptes sind wir in der Lage, eigene Datentypen für spezifische Aufgaben zu definieren. Diese Datentypen fassen eine Menge von Daten und darauf operierender Methoden zusammen.

Der Aufbau einer Klasse besteht aus Instanzvariablen, Konstruktoren und Methodendefinitionen, die mit dem Schlüsselwort `class` und einem Bezeichner definierbar sind:

```
class Klassenname
{
    // Instanzvariablen
    // Konstruktoren
    // Methoden
}
```

Mit dem Schlüsselwort `class` haben wir einen neuen Datentyp namens `Klassenname` definiert. Damit können wir in anderen Klassen Variablen vom Typ `Klassenname` einführen.

- **ACHTUNG** Schreiben Sie Variablen- und Methodennamen klein und Klassennamen mit einem Großbuchstaben. Konstanten bestehen in der Regel vollständig aus Großbuchstaben. Für die bessere Lesbarkeit sollten Sie alle Wortanfänge im Namen großschreiben. Verwenden Sie prägnante (beschreibende) Substantive für Klassennamen (z. B. `FirmenKonto`).

Die Instanzvariablen einer Klasse repräsentieren den Zustand eines Objektes, die in allen Methoden verwendbar sind. Konstruktoren sind spezielle Methoden ohne Rückgabety, die den Namen der Klasse tragen und die Instanzvariablen vorgegebene Anfangswerte zuweisen. Die Methoden der Klasse legen das Verhalten von Objekten fest und arbeiten immer mit den Variablen des aktuellen Objektes. Methoden tragen in diesem Fall nicht mehr das Schlüsselwort `static` in der Signatur.

Als Beispiel betrachten wir hier die Klasse `Adresse`, mit der wir Objekte in Form von Adressen von Personen definieren. Die Klasse hat gewisse Eigenschaften in Form von Variablen (`strasse`, `nummer`, `postleitzahl`, `stadt`) und Verhaltensweisen in Form von Methoden (`getAdresse()`, `aendereAdresse()`).

```
1 public class Adresse
2 {
3     // --- Instanzvariablen ---
4     public String strasse;
5     public int nummer;
6     public int postleitzahl;
7     public String wohnort;
8
9     // --- Konstruktoren ---
10    public Adresse(String str, int nr, int plz, String ort)
11    {
12        strasse      = str;
13        nummer       = nr;
14        postleitzahl = plz;
15        wohnort      = ort;
16    }
17
18    // --- Methoden ---
19    public String getAdresse()
20    {
21        return strasse + " " + nummer + ", " + postleitzahl + " " + wohnort;
22    }
23 }
```

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 4–7: Definition der Instanzvariablen der Klasse `Adresse` mit den zugehörigen passenden elementaren Datentypen.
- Zeile 10–16: Definition eines Konstruktors zum Initialisieren der Instanzvariablen mit Hilfe der übergebenen Parameter.
- Zeile 19–22: Definition einer Methode zur Rückgabe der vollständigen Adresse in Form einer Zeichenkette.

Durch die Definition der Klasse haben wir einen neuen Datentyp `Adresse` erstellt. Mit dem `new`-Operator sind Objekte dieser Klasse in Form von Instanzvariablen mit konkreten Werten belegbar:

```
Klassenname klname = new Klassenname(wert1, wert2, ...);
```

Mit dieser Anweisung wird automatisch bei der Objekterzeugung der zugehörige Konstruktor aufgerufen. Die Variable `klname` heißt *Objektvariable*. Diese Variable ist ein *Objekt* oder eine *Instanz* ihres Klassentyps. Damit haben wir ein echtes Objekt und nicht mehr nur eine Anhäufung von einzelnen Variablen.

Die reine Deklaration einer Objektvariablen aus Datentyp, gefolgt von einem Variablennamen, erzeugt noch kein Objekt der Klasse, sondern reserviert lediglich Speicher:

```
Klassenname klname;
```

Mit Hilfe der Objektvariablen `klname` und des Punktoperators (`.`) können wir auf die Instanzvariablen und die Methoden des Objektes zugreifen.

Zum Anlegen von Objekten der Klasse `Adresse` definieren wir eine Klasse `TestAdresse` mit der `main`-Methode:

```
1 public class TestAdresse
2 {
3     public static void main(String[] args)
4     {
5         Adresse paul_muellerle = new Adresse("Schätzlestraße", 10, 78534, "Schwabingen");
6         Adresse ute_schmitt    = new Adresse("Katharinenstraße ", 6, 20459, "Hamburg");
7         System.out.println(paul_muellerle.getAdresse());
8         System.out.println(ute_schmitt.getAdresse());
9     }
10 }
```

### Ausgabe:

```
Schätzlestraße 10, 78534 Schwabingen
Katharinenstraße 6, 20459 Hamburg
```

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 5–6: Definition zweier Objekte der Klasse `Adresse` mit dem `new`-Operator durch Übergabe der aktuellen Parameterwerte. Die Variablen `paul_muellerle` und `ute_schmitt` sind Objektvariablen und ihre Werte sind Objekte oder Instanzen der Klasse `Adresse`.
  - Zeile 7–8: Ausgabe der Adressbezeichnung der beiden Objekte mit Hilfe der Methode `getAdresse()` über den Punktoperator der zugehörigen Instanzen.
- **ACHTUNG** Die Objektvariablen sind Referenzen bzw. Zeiger, d.h. bei der Übergabe von Objekten an Methoden erhält die Methode keine Kopie, sondern arbeitet mit dem Originalobjekt. In diesem Fall wird das bereits vorgestellte Übergabeschema `call by reference` von Arrays angewandt. Alle bisher vorgestellten Datentypen, die mit dem `new`-Operator erzeugbar sind (z. B. Arrays, dynamische Listen, `StringBuffer`, `PrintWriter`), sind Objekte. Ein explizites Löschen von Objekten ist nicht notwendig, da Java automatisch über eine Speicherplatzbereinigung verfügt.

### Konstruktoren der Klasse

Beim Bilden einer Instanz wird stets der Konstruktor der Klasse aufgerufen. Der Konstruktor erzeugt das Objekt und liefert eine Referenz in Form des Namens auf das Objekt zurück. Ein Konstruktor ist eine spezielle Methode der Klasse, die den gleichen Namen wie die Klasse trägt und ohne Rückgabetyp (auch kein `void`) definiert wird. Konstruktoren dürfen keine `return`-Anweisung enthalten.

```
public Klassenname()  
{  
    // Anweisungen  
}
```

Die Aufgabe des Konstruktors ist das Einrichten von Speicher und das Initialisieren der Instanzvariablen der Objekte. Java erlaubt die Definition mehrerer Methoden gleichen Namens, wenn sich die Methoden in der Anzahl und/oder dem Typ der Parameter unterscheiden. Mit diesem Prinzip der Überladung können wir mehrere Konstruktoren für eine Klasse definieren:

```
public Klassenname(datentyp name1, datentyp name2, ...)  
{  
    // Anweisungen  
}
```

Wir definieren für unsere obige Klasse `Adresse` einen zweiten Konstruktor, bei dem die Stadt mit der Postleitzahl fest definierbar ist:

```
public Adresse(String str, int nr)
{
    strasse = str;
    nummer = nr;
    postleitzahl = 78534;
    wohnort = "Schwabingen";
}
```

Mit diesem Konstruktor können wir Adressen für Personen aus dieser Stadt mit Straße und Hausnummer definieren:

```
Adresse paul_muellerle=new Adresse("Schätzlestraße", 10);
```

- **ACHTUNG** Falls in einer Klasse kein Konstruktor definiert ist, wird automatisch ein parameterloser Standardkonstruktor initialisiert. Dieser Standardkonstruktor initialisiert Instanzvariablen: Integervariablen mit 0, Gleitpunktvariablen mit 0.0, boolesche Variablen mit `false` und Verweis auf ein Objekt mit `null`. Wird in einer Klasse mindestens ein Konstruktor definiert, ist der implizit definierte Standardkonstruktor nicht mehr verfügbar. Initialisieren Sie in jedem Konstruktor alle Instanzvariablen. Ansonsten erhalten Sie bei einem Zugriff auf ein nicht instanziiertes Objekt eine `NullPointerException`.

## This-Operator

Namenskonflikte zwischen Attributen und Parametern der Methode können Sie durch Vorausstellen des Schlüsselwortes `this`, als Referenz auf das eigene Objekt, beheben. Damit müssen Sie nicht immer neue Variablennamen für die Parameter des Konstruktors oder einer Methode überlegen.

```
int par
...
public int methode(int par)
{
    this.par = par;
}
```

Die Variable `this.par` ist eine Instanzvariable der Klasse und die Variable `par` ein formaler Parameter der angegebenen Methode. Das Schlüsselwort `this` liefert das aktuelle Objekt, um es beispielsweise in einer Methode zurückzugeben:



```
public Adresse getAdressObjekt()  
{  
    return this;  
}
```

Verschiedene Konstruktoren einer Klasse sind verkettbar, indem sie sich gegenseitig aufrufen. Der Konstruktor wird dazu über den Namen `this` mit den jeweiligen Argumentwerten aufgerufen:

```
this(arg1, arg2);
```

Durch die Verkettung von Konstruktoren ist der vorhandene Code wiederverwendbar, sodass keine unnötigen Duplikate in Konstruktoren entstehen. Die Anweisung `this` muss als erste Anweisung innerhalb des Konstruktors stehen.

## Sichtbarkeitstypen von Variablen

Die objektorientierte Programmierung hat die Aufgabe, die Programme sicherer und robuster zu machen. Für die obige Klasse `Adresse` trifft diese Forderung noch nicht zu, da beispielsweise die Instanzvariable `plz` Zahlen enthalten kann, die keine fünf Stellen besitzen. Mit Hilfe von Sichtbarkeitstypen schützen wir Instanzvariablen vor falschen Werten. Diese Schlüsselwörter werden in der Klassendefinition den Klassenelementen vorangestellt:

- `public`: Das Element kann innerhalb der eigenen Klasse und in allen anderen Klassen verwendet werden.
- `private`: Das Element kann nur innerhalb der eigenen Klasse verwendet werden.
- Keine Angabe: Das Element kann in der eigenen und in allen Klassen, die dem gleichen Paket angehören, verwendet werden.
- `protected`: Das Element kann in der eigenen und in Klassen, die von dieser abgeleitet sind, verwendet werden.

Mit diesen Zugriffsmethoden stellen wir einen kontrollierten Zugriff auf die Instanzvariablen sicher. Um die Instanzvariablen unserer Klasse `Adresse` vor falschen Werten zu schützen, setzen wir die Zugriffsspezifizierer der Instanzvariablen von `public` auf `private`:

```
1 public class Adresse
2 {
3     // --- Instanzvariablen ---
4     private String strasse;
5     private int nummer;
6     private int postleitzahl;
7     private String wohnort;
8
9     // --- Konstruktoren ---
10    public Adresse(String str, int nr, int plz, String ort)
11    {
12        strasse      = str;
13        nummer       = nr;
14        wohnort       = ort;
15        if (plz >= 10000 && plz <= 99999)
16            postleitzahl = plz;
17        else
18            System.out.println("Falscher Postleitzahlwert");
19    }
20
21    // --- Methoden ---
22    public String getAdresse()
23    {
24        return strasse + " " + nummer + ", " + postleitzahl + " " + wohnort;
25    }
26 }
```

### Allgemeine Erklärung:

1. Zeile 4–7: Definition der Instanzvariablen der Klasse Adresse mit dem Sichtbarkeitstyp `private`.
2. Zeile 12–14: Initialisieren der Instanzvariablen der Klassen mit den übergebenen Parametern.
3. Zeile 15–18: Prüfen im Konstruktor, ob die vorgegebene Zahl `plz` einer 5-stelligen Zahl entspricht. Falls das nicht der Fall ist, wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

In dieser Implementierung der Klasse Adresse besteht keine Möglichkeit mehr, die einzelnen Instanzvariablen zu ändern. Der Zugriff auf die Instanzvariablen (z. B. `paul_muellerle.postleitzahl`) ergibt einen Syntaxfehler. Zum Abfragen und Ändern der Werte der Variablen definieren wir die sogenannten Getter- und Setter-Methoden.

### Getter- und Setter-Methoden

Der Zugriff von außen auf ein Attribut mit dem Modifier `private` ist durch eine Methode möglich, die Auskunft über den aktuellen Wert des Attributs gibt, die sogenannte *Getter-Methode*. Für jede Variable der Klasse wird eine solche Methode erstellt, die als Ergebnis den Wert der betreffenden Variablen bzw. das Attribut

zurückliefert. Es ist üblich, als Namen den Bezeichner `getAttributname` zu verwenden:

```
public datentyp getAttributname()
{
    return variablenname
}
```

Methoden zum Zuweisen von neuen Werten für einzelne Attribute heißen *Setter-Methoden*. Als Bezeichner wird in vielen Fällen `setAttributname` verwendet:

```
public void setAttributname(datentyp name)
{
    this.name = name;
}
```

Für die obige Beispielklasse `Adresse` erstellen wir verschiedene Getter- und Setter-Methoden:

```
1 public class Adresse
2 {
3     // --- Instanzvariablen ---
4     private String strasse;
5     private int nummer;
6     private int postleitzahl;
7     private String wohnort;
8
9     // --- Konstruktoren ---
10    public Adresse(String str, int nr, int plz, String ort)
11    {
12        strasse = str;
13        nummer = nr;
14        postleitzahl = plz;
15        wohnort = ort;
16    }
17
18    // --- Methoden ---
19    public String getStrasse()
20    {
21        return strasse;
22    }
23    public int getPlz()
24    {
25        return postleitzahl;
26    }
27    public void setStrasse(String str)
28    {
29        strasse = str;
30    }
31    public void setPlz(int plz)
32    {
33        if (plz >= 10000 && plz <= 99999)
34            postleitzahl = plz;
35    }
36 }
37
38
39 }
```

### Allgemeine Erklärung:

1. Zeile 22–29: Definition von Getter-Methoden für die Instanzvariable `strasse` und `postleitzahl`.
2. Zeile 30–38: Definition von Setter-Methoden für die Instanzvariable `strasse` und `postleitzahl`.

Diese Art der Programmierung ist mit Mehraufwand verbunden, bietet aber den Vorteil einer einheitlichen Benutzerschnittstelle. In dieser Schnittstelle wird geprüft, ob die Änderung des Attributwertes zulässig ist. Weiterhin können auf diese Weise interne Variablen vor anderen Nutzern verborgen werden.

- **TIPP** Getter- und Setter-Methoden können Sie in Eclipse automatisch generieren: Menüeintrag `Source` → `Generate Getters and Setters ...`

### Statische Elemente

Java ist eine objektorientierte Sprache, in der weder globale Methoden noch globale Variablen existieren. Manchmal ist es sinnvoll Eigenschaften zu verwenden, die nicht an Instanzen einer Klasse gebunden sind. Ein Beispiel ist eine Variable, welche die Anzahl der angelegten Objekte einer Klasse zählt. Für diese Anwendungen wird das Attribut `static` für Methoden und Variablen verwendet.

Die Instanzvariablen beschreiben die Eigenschaften von Objekten einer Klasse, während die Klassenvariablen der gesamten Klasse zuzuordnen sind. Klassenvariablen sind Bestandteile der Klasse und werden nicht mit jedem Objekt neu erzeugt. Die Definition von Klassenvariablen erfolgt mit dem Schlüsselwort `static`:

```
sichtbarkeit static datentyp klassenvariable;
```

Der Zugriff auf eine Klassenvariable erfolgt durch die Syntax:

```
Klassenname.klassenvariable;
```

Im Gegensatz zu Instanzvariablen, die immer an ein konkretes Objekt gebunden sind, existieren Klassenvariablen unabhängig von einem Objekt. Jede Klassenvariable wird nur einmal angelegt und ist von allen Methoden der Klasse aufrufbar. Da sich alle Methoden diese Variable teilen, sind Veränderungen von einer Instanz in allen anderen Instanzen sichtbar.

Eine andere Anwendung von Klassenvariablen besteht in der Deklaration von Konstanten. Dazu wird das `static`-Attribut mit dem `final`-Attribut kombiniert, um eine unveränderliche Variable mit unbegrenzter Lebensdauer zu erzeugen:

```
private static final double MWSTEUER = 19;
```

Durch die Anwendung von `final` wird verhindert, dass der Konstanten `MWSTEUER` während der Ausführung des Programms ein anderer Wert zugewiesen

wird. Konstanten sollten Sie zur besseren Kennzeichnung mit Großbuchstaben schreiben.

Neben Klassenvariablen existieren in Java Klassenmethoden bzw. statische Methoden. Diese Methoden existieren unabhängig von einer bestimmten Instanz. Klassenmethoden werden ebenfalls mit Hilfe des `static`-Attributs deklariert:

```
sichtbarkeit static datentyp klassenmethode(...)
```

Der Zugriff auf eine Klassenmethode erfolgt durch die Syntax:

```
Klassenname.klassenmethode(...);
```

Klassenmethoden werden häufig für primitive Datentypen eingesetzt, die keinem speziellen Datenobjekt zuzuordnen sind. Ein Beispiel hierfür ist die bekannte Java-Klasse `Math`, die eine Reihe von wichtigen mathematischen Methoden und Konstanten zur Verfügung stellt.

	Instanzmethode	statische Methode
Beispiel	<code>ute_schmitt.getAdresse()</code>	<code>Math.sqrt(2.0)</code>
Aufruf	Objektname	Klassenname
Parameter	Referenz auf Objekt, Argumente	Argumente
Anwendung	Objektwert manipulieren	Rückgabewert berechnen

- **ACHTUNG** Der Code in einer Klasse sollte wie eine Erzählung von oben nach unten lesbar sein. Schreiben Sie zusammengehörige Fakten stets eng beieinander. Im oberen Teil der Quelldatei sollten die Instanzvariablen und die wichtigsten Konzepte stehen. Die Detailtiefe nimmt nach unten hin zu, wobei am Ende die Hilfsmethoden stehen. Sinnvoll ist es, hinter jeder Methode die Methode auf der nächsttieferen Abstraktionsebene zu schreiben. Die aufrufende Methode sollte möglichst über der aufgerufenen Methode stehen. Typischerweise sollte die Größe einer Datei nicht 500 Zeilen überschreiten.

---

## Die Beispiele

*Beispiel 11.1 (Klasse Kreis).* Wir definieren eine Klasse `Kreis` zur Repräsentation von geometrischen Kreisobjekten. Die Klasse wird durch die Attribute in Form von Instanzvariablen des Kreisradius und des Mittelpunktes beschrieben. Die Verhaltensweise dieser Klasse wird durch Methoden dargestellt, beispielsweise um den Flächeninhalt zu berechnen und den Kreis zu verschieben.

```
1 public class Kreis
2 {
3     // --- Instanzvariablen ---
4     private double radius; // Radius des Kreises
5     private double x, y;   // Mittelpunkt
6     // --- Klassenvariablen ---
7     private static int anzahl=0;
8
9     // --- Konstruktoren ---
10    public Kreis(double r, double x, double y)
11    {
12        this.x = x;
13        this.y = y;
14        if (r > 0)
15            radius = r;
16        anzahl++;
17    }
18    public Kreis()
19    {
20        this(1, 0, 0);
21    }
22    public Kreis(double r)
23    {
24        this(r, 0, 0);
25    }
26    // Berechnen der Kreisfläche
27    public double getFlaeche()
28    {
29        return Math.PI * radius * radius;
30    }
31    // Verschieben des Kreismittelpunktes
32    public void verschiebe(int dx, int dy)
33    {
34        x = x + dx;
35        y = y + dy;
36    }
37    public double getRadius()
38    {
39        return radius;
40    }
41    public double[] getMittelpunkt()
42    {
43        return new double[]{x, y};
44    }
45    public void setRadius(double r)
46    {
47        if (r > 0)
48            radius = r;
49    }
50    public void setMittelpunkt(double x, double y)
51    {
52        this.x = x;
53        this.y = y;
54    }
55    public static int getAnzahl()
56    {
57        return anzahl;
58    }
59 }
```

Kreisobjekte können wir dann wie folgt in einer Testklasse definieren:

```
1 public class TestKreis
2 {
3     public static void main(String[] args)
4     {
5         Kreis k1 = new Kreis(2.3);
6         Kreis k2 = new Kreis(1, 4.3, 4.5);
7         System.out.printf("Gesamtflaeche = %1.2f FE\n", k1.getFlaeche() + k2.getFlaeche());
8         System.out.printf("Anzahl der Kreisobjekte: %d\n", Kreis.getAnzahl());
9     }
10 }
```

### Ausgabe:

```
Gesamtflaeche = 19,76
Anzahl der Kreisobjekte: 2
```

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 4–7: Definition der nichtöffentlichen Instanzvariablen der Klasse `Kreis` aus Radius (`radius`) und Mittelpunkt (`x`, `y`), sowie der nicht öffentlichen Klassenvariable `anzahl` für die Anzahl der Kreisobjekte.
- Zeile 10–25: Anlegen von drei Konstruktoren zum Initialisieren eines Einheitskreises, eines Mittelpunktkreises und eines allgemeinen Kreises. Negative Radien werden dabei nicht zugewiesen. Mit dem Schlüsselwort `this` erfolgt eine Verkettung der Konstruktoren.
- Zeile 27–36: Definition einer Methode zum Berechnen der Kreisfläche und zum Verschieben des Mittelpunktes.
- Zeile 37–58: Definition der Getter- und Setter-Methoden als vereinheitlichte Schnittstelle. Durch die `private` definierten Instanzvariablen ist ein Zugriff von außerhalb nicht möglich. Damit soll verhindert werden, dass Werte von Variablen ohne Prüfung änderbar sind.

Diese Klasse kann in einem Zeichenprogramm verwendet werden, indem die Objekte zu zeichnende Elemente, wie Linien, Kreise oder Rechtecke darstellen.

---

## Die Zusammenfassung

1. Alle Dinge sind Objekte. Die Objekte sind Instanzen einer Klasse. In einer Klasse ist die Verhaltensweise der Objekte implementiert. Jedes Objekt besitzt einen eigenen Speicherbereich für seine zugehörigen Daten. Mit dem Austausch von Objekten kommunizieren die einzelnen Objekte miteinander.
2. Eine Klassendefinition aus Instanzvariablen, Konstruktoren und Methoden führt einen neuen Datentyp ein. Ein Objekt der Klasse wird mit dem `new`-Operator

erzeugt. Diese Klasse ist durch die Zusammenfassung der Menge von Daten und darauf operierender Methoden der Konstruktionsplan für Objekte.

3. Variablen können in Java nur innerhalb von Klassen definiert werden, wobei die folgenden drei Arten zu unterscheiden sind:
  - *Lokale Variable*, die innerhalb einer Methode oder eines Blocks definiert wird, und nur dort existiert.
  - *Klassenvariable*, die außerhalb einer Methode und mit dem Schlüsselwort `static` vor dem Datentyp gekennzeichnet ist.
  - *Instanzvariable*, die im Rahmen einer Klassendefinition definiert und zusammen mit dem Objekt angelegt wird.
4. Die Konstruktoren sind spezielle Methoden ohne Rückgabetyt, die den Namen der Klasse tragen und dazu dienen, den Instanzvariablen der Objekte gewisse Anfangswerte zuzuweisen.
5. Die Methoden der Klasse legen das Verhalten von Objekten fest und arbeiten immer mit den Variablen des aktuellen Objektes.
6. Die *Abstraktion* beschreibt die Vorgehensweise, unwichtige Einzelheiten auszublenken und Gemeinsamkeiten zusammenzufassen. Die Abstraktion beschreibt gleichartige Objekte mit gemeinsamen Merkmalen mit Hilfe von Klassen, ohne eine genaue Implementierung.
7. Die *Kapselung* stellt den kontrollierten Zugriff auf Attribute bzw. Methoden einer Klasse dar. Das Innenleben einer Klasse bleibt dem Nutzer weitestgehend verborgen (Geheimnisprinzip). In einer Klasse sind die nach außen sichtbaren Methoden eines Objektes die Schnittstelle, die zur Interaktion mit anderen Klasse dienen.
8. Die Datenkapselung schützt die Variablen einer Klasse vor unberechtigtem Zugriff von außen und bietet eine Reihe von Vorteilen:
  - Verbesserte Änderbarkeit: Implementierung einer Klasse kann geändert werden, solange die öffentliche Schnittstelle gleich bleibt.
  - Verbesserte Testbarkeit: Beschränkung der Zugriffsmöglichkeiten auf eine Klasse verkleinert die Anzahl der notwendigen Testfälle.
  - Verbesserte Wartbarkeit: Datenkapselung erleichtert die Einarbeitung in fremden Programmcode und vereinfacht die Fehlersuche.

**Weitere nützliche Befehle:** Für jedes Objekt einer Klasse sind unter anderem die folgenden elementaren Methoden definiert:

```
boolean equals(Object obj)
protected Object clone()
String toString()
```

Die Methode `equals()` testet, ob zwei Objekte denselben Inhalt haben. Der Operator `=` liefert bei einem Vergleich `true`, wenn die zwei Bezeichner auf das identische Objekt verweisen. Die Methode `clone()` kopiert ein Objekt und `toString()` erzeugt eine String-Repräsentation des Objekts.



## Die Übungen

**Aufgabe 11.1 (Klasse Kreis).** Erweitern Sie die Klasse `Kreis` um die Instanzvariable `farbe` des Datentyps `Color` und eine Methode `getUmfang()` zur Berechnung des Umfangs. Definieren Sie zwei weitere sinnvolle Konstruktoren sowie die zugehörigen Getter- und Setter-Methoden für die Variable `farbe`. Erzeugen Sie anschließend verschiedene Kreisobjekte in der separaten Testklasse und überprüfen Sie die vorhandenen Methoden.

**Aufgabe 11.2 (Klasse Rechteck).** Implementieren Sie eine Klasse `Rechteck` zur Repräsentation von Rechtecken. Diese Klasse soll die gleiche Funktionalität wie die Klasse `Kreis` besitzen. Erzeugen Sie anschließend verschiedene Rechteckobjekte in der separaten Testklasse und überprüfen Sie die vorhandenen Methoden.

**Aufgabe 11.3 (Klasse Schrank).** Implementieren Sie eine Klasse `Schrank` mit den Instanzvariablen `name` für den Modellnamen, einem Array `abmessung` für die Länge, Breite und Höhe und `preis` für den Preis. Erstellen Sie drei Konstruktoren für zwei Einheitsschränke sowie für einen allgemeinen Schranktyp. Schreiben Sie neben den notwendigen Getter- und Setter-Methoden noch die folgenden Methoden:

- `double getVolumen()`  
Berechnen des Volumens eines Schrankes.
- `double getPreis()`  
Berechnen des Preises eines Schrankes über eine geeignete Vorschrift aus dem Volumen.
- `String getInfo()`  
Ausgabe der vollständigen Schrankeigenschaften als Zeichenkette.
- `int getAnzahl()`  
Rückgabe der Anzahl der definierten Schränke mit Hilfe der Klassenvariablen `zaehler`.

Testen Sie anschließend diese Klasse mit mehreren definierten Schrankobjekten.

# Wie erstelle ich objektorientierte Programme? Objektorientierte Programmierung Teil II

# 12

Mit einer Klasse haben wir einen selbst definierten Datentyp mit Eigenschaften in Form von Instanzvariablen und Verhaltensweisen mittels Methoden erstellt. Die konkrete Realisierung einer Klasse sind die Objekte. Diese Objekte können wir in anderen Klassen wiederum als Instanzvariablen verwenden. Auf diesem Weg sind wir in der Lage, ein neues Objekt aus anderen Objekten zusammenzusetzen.

## Unsere Lernziele

- Zusammensetzen von Objekten und deren Interaktion untereinander.
- Objektorientierte Analyse und Modellierung praktischer Aufgabenstellungen.
- Objekte in Arrays und dynamischen Listen verwenden.

---

## Das Konzept

### Zusammensetzen von Objekten

Viele Objekte entstehen durch das Zusammensetzen eines Objektes aus anderen Objekten. Wir zeigen dieses Prinzip anhand der Klasse `Person`, deren Instanzvariablen das Objekt `Adresse` sowie die beiden Zeichenketten `name` für den Namen und `vorname` für den Vornamen einer Person sind.

```

1 public class Person
2 {
3     // --- Instanzvariablen ---
4     private String name;
5     private String vorname;
6     private Adresse adresse;
7     // --- Klassenvariable ---
8     private static int anzahl;
9
10    // --- Konstruktoren ---
11    public Person(String name, String vorname, Adresse adresse)
12    {
13        this.name = name;
14        this.vorname = vorname;
15        this.adresse = adresse;
16        anzahl++;
17    }
18
19    // --- Methoden ---
20    public String getAnschrift()
21    {
22        return vorname + " " + name + ", " + adresse.getAdresse();
23    }
24    public Person getPerson()
25    {
26        return this;
27    }
28    public static int getAnzahl()
29    {
30        return anzahl;
31    }
32 }

```

Für das Testen dieser Klasse schreiben wir eine `main()`-Methode, entweder in dieser Klasse, oder in einer neuen Testklasse:

```

public static void main(String[] args)
{
    Adresse a1 = new Adresse("Schätzlestraße", 10, 78534, "Schwabingen");
    Adresse a2 = new Adresse("Katharinenstraße ", 6, 20459, "Hamburg");
    Person p1 = new Person("Paul", "Müllerle", a1);
    Person p2 = new Person("Ute", "Schmitt", a2);
    System.out.println(p1.getAnschrift());
    System.out.println(p2.getAnschrift());
    System.out.println("Anzahl der Personen: " + Person.getAnzahl());
}

```

**Ausgabe:**

Müllerle Paul, Schätzlestraße 10, 78534 Schwabingen  
Schmitt Ute, Katharinenstraße 6, 20459 Hamburg  
Anzahl der Personen: 2

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 4–8: Definition der nicht-öffentlichen Instanzvariablen der Klasse `Person` aus den beiden Zeichenketten `name` und `vorname`, der Variablen `adresse` vom Typ `Adresse` und der nichtöffentlichen Klassenvariablen `anzahl` zum Zählen der Anzahl der angelegten Objekte `Person`.
  - Zeile 11–17: Anlegen eines Konstruktors zum Initialisieren der Instanzvariablen mit Hilfe der übergebenen Parameter. Die statische Variable `anzahl` wird dabei jeweils um eins erhöht.
  - Zeile 20–23: Definition einer Methode zur Rückgabe der vollständigen Anschrift als Zeichenkette. Mit der Instanzvariablen `adresse` ist die bereits definierte Methode `getAdresse()` der Klasse `Adresse` verwendbar.
  - Zeile 24–27: Rückgabe des gesamten aktuellen Objektes vom Typ `Person` mit dem Schlüsselwort `this`.
  - Zeile 28–31: Rückgabe des Wertes der Klassenvariablen `anzahl` mit der Klassenmethode `getAnzahl()`.
- **ACHTUNG** Die Komponenten eines Objektes können aus beliebigen Objekten anderer Klassen bestehen. Sie können diese Objekte beliebig als Argumente übergeben oder als Parameter zurückliefern. Beachten Sie unbedingt die Wahl des korrekten Datentyps.

**Objektorientierte Analyse und Modellierung**

Die Basis der objektorientierten Programmierung eines Softwaresystems ist das Modellieren einer Aufgabe durch kooperierende Objekte. Bei der objektorientierten Analyse sind die zu modellierenden Objekte zu finden, zu organisieren und zu beschreiben. Die einzelnen Schritte lassen sich in der folgenden Reihenfolge darstellen:

1. **Finden der Objekte:** In dem zu modellierenden Softwaresystem sind die darin enthaltenen Objekte zu finden. Diese Objekte beschreiben eine Gruppe von interagierenden Elementen. Damit werden reale Objekte wie Autos, Kunden, Aufträge oder Artikel direkt in die Software modelliert.
2. **Organisation der Objekte:** Bei einer großen Anzahl von beteiligten Objekten setzen sich zusammengehörige Objekte in Gruppen zusammen. Diese Zusammenstellung ergibt sich aus den Beziehungen der einzelnen Objekte zueinander.

Damit enthalten Objekte andere Objekte als Instanzvariablen (z. B. Bestellsystem enthält Artikel, Maschine enthält Komponenten).

3. **Interaktion der Objekte:** Die Interaktion zweier Objekte beschreibt die Beziehung zwischen diesen Objekten. Die Aggregation beschreibt das Zusammensetzen eines Objektes aus anderen Objekten. Die Komposition ist ein Spezialfall einer Aggregation, bei der ein beschriebenes Objekt nur durch gewisse Teilobjekte existiert (z. B. Maschine besteht aus Teilen, Container besteht aus Behältern, Behälter besteht aus Gegenständen).
4. **Beschreiben der Attribute der Objekte:** Die Attribute sind die individuellen Eigenschaften eines Objektes. Das Attribut ist ein Datenelement einer Klasse, das in allen Objekten vorhanden ist (z. B. Farbe eines Autos, Name eines Artikels).
5. **Beschreiben des Verhaltens der Objekte:** Das Verhalten eines Objektes wird durch Methoden innerhalb einer Klasse definiert, die jeweils auf einem Objekt dieser Klasse operieren. Die Methoden eines Objektes definieren eine zu erledigende Aufgabe (z. B. Algorithmus steuert Maschine, Kalkulation berechnet Preis eines Artikels).

Das Ergebnis dieser Analyse ist die obige Beschreibung mit Abbildungen der einzelnen Klassen (Kästchen) und deren Beziehungen untereinander (Linien und Text).

*Beispiel 12.1.* Wir modellieren eine Software für die Produktionsplanung einer Firma. Das Softwaresystem besteht aus einer Eingabemaske, in die der Kunde die Auftragsdaten und die Produktionsplanungsdaten eingibt. Die Auftragsdaten bestehen aus den einzelnen Artikeln. Die Produktionsmaschine und deren Konfiguration definieren die Produktionsplanung.

1. **Finden der Objekte:** Eingabemaske, Kunde, Auftrag, Artikel, Produktionsplanung, Produktionsmaschine, Konfiguration
2. **Organisation der Objekte:** Die Objekte werden in vier Gruppen aufgeteilt:
  - (a) Eingabemaske
  - (b) Kunde
  - (c) Auftrag, Artikel
  - (d) Produktionsplanung, Produktionsmaschine, Konfiguration
3. **Interaktion der Objekte:**
  - Kunde, Auftrag und Produktionsplanung werden eingegeben.
  - Artikel gehört zum Auftrag.
  - Produktionsmaschine ist Produktionsplanung zugeordnet.
  - Konfiguration wird von Produktionsplanung ausgewählt.

#### 4. Beschreibung der Attribute der Objekte:

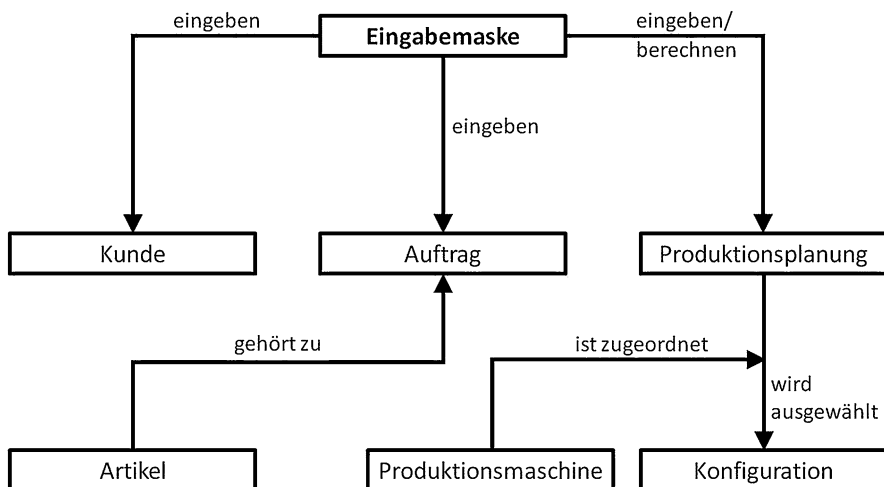
- Kunde: Name, Adresse, Kundennummer
- Artikel: Nummer, Name, Preis, Anzahl
- Auftrag: Array von Artikel
- Konfiguration: Maschinenparameter
- Produktionsmaschine: Maschinenbezeichner, Laufzeit
- Produktionsplanung: Produktionsmaschine, Konfiguration

#### 5. Beschreibung des Verhaltens der Objekte:

- Kunde: `getKundennummer()`, `getKunde()`, ...
- Auftrag: `getAuftragswert()`, `getAnzahlauftraege()`, ...
- Artikel: `getArtikelnummer()`, `getArtikelanzahl()`, ...
- Produktionsplanung: `getKonfiguration()`, ...
- Konfiguration: `getParameter()`, `setParameter()`, ...
- Produktionsmaschine: `getMaschinenbezeichner()`, ...

Die Abb. 12.1 zeigt ein Übersichtsdiagramm der objektorientierten Analyse dieser Planungssoftware.

- **ACHTUNG** Jede Klasse sollte nur eine Verantwortlichkeit und nur einen einzigen Grund zur Änderung besitzen. Teilen Sie eine Klasse auf, wenn diese mehrere Verantwortlichkeiten hat oder gewisse Methoden nur bestimmte Variablen benutzen. Erstellen Sie eine Klasse in der Form,



**Abb. 12.1** Objektorientierte Analyse einer Planungssoftware

dass diese möglichst mit wenigen anderen Klassen zusammenarbeitet, um das gewünschte Verhalten zu erreichen. Jede Klasse sollte eine überschaubare Anzahl von Instanzvariablen besitzen.

## Arrays von Objekten

Die Definition eines Arrays vom Typ `Klassenname` erfolgt wie bei den primitiven Datentypen:

```
Klassenname name[] = new Klassenname[anzahl];
```

Mit dieser Anweisung ist zunächst nur ein Feld von Objekten angelegt. Für jedes Element des Feldes ist ein Objekt vom Typ `Klassenname` zu definieren:

```
name[i] = new Klassenname(parameterliste);
```

Das Anlegen dieser Objekte mittels Aufruf eines passenden Konstruktors erfolgt meistens über eine `for`-Schleife. Der Zugriff auf eine Instanzvariable `var` des  $i$ -ten Objektes funktioniert mit `name[i].var`. Die Anzahl der Elemente in einem Feldobjekt erhalten wir mit der Methode `length`.

*Beispiel 12.2.* In dem obigen Programm legen wir zwei Felder von Adress- bzw. Personenobjekten an. Damit können wir flexibel diese Objekte an andere Komponenten des Programms weitergeben und verarbeiten.

```
public static void main(String[] args)
{
    Adresse a[] = new Adresse[2];
    Person p[] = new Person[2];
    a[0] = new Adresse("Schätzlestraße", 10, 78534, "Schwabingen");
    a[1] = new Adresse("Katharinenstraße ", 6, 20459, "Hamburg");
    p[0] = new Person("Paul", "Müllerle", a[0]);
    p[1] = new Person("Ute", "Schmitt", a[1]);
    for(int i=0; i<p.length; i++)
        System.out.println(p[i].getAnschrift());
    System.out.println("Anzahl der Personen: " + Person.getAnzahl());
}
```

### Ausgabe:

```
Müllerle Paul, Schätzlestraße 10, 78534 Schwabingen
Schmitt Ute, Katharinenstraße 6, 20459 Hamburg
Anzahl der Personen: 2
```

Anstatt eines statischen Arrays kann eine dynamische Datenstruktur vom Typ `ArrayList` mit den Elementen vom Typ `Klassenname` verwendet werden:

```
ArrayList<Klassenname> liste = new ArrayList  
                                <Klassenname>();
```

Die einzelnen Objekte sind mit folgendem Schleifenkonstrukt durchlaufbar:

```
for (Klassenname element : liste)  
    ...
```

Für das obige Beispiel erhalten wir den folgenden Code zum Erzeugen von Adressen und Personen:

```
public static void main(String[] args)  
{  
    ArrayList<Adresse> adress = new ArrayList<Adresse>();  
    ArrayList<Person> pers = new ArrayList<Person>();  
    adress.add(new Adresse("Schätzlestraße", 10, 78534, "Schwabingen"));  
    adress.add(new Adresse("Katharinenstraße", 6, 20459, "Hamburg"));  
  
    pers.add(new Person("Paul", "Müllerle", adress.get(0)));  
    pers.add(new Person("Ute", "Schmitt", adress.get(1)));  
  
    for(Person p : pers)  
        System.out.println(p.getAnschrift());  
    System.out.println("Anzahl der Personen: " + Person.getAnzahl());  
}
```

### Ausgabe:

```
Müllerle Paul, Schätzlestraße 10, 78534 Schwabingen  
Schmitt Ute, Katharinenstraße 6, 20459 Hamburg  
Anzahl der Personen: 2
```

---

## Die Beispiele

*Beispiel 12.3 (Klasse Personal).* Wir schreiben eine Klasse `Personal` zum Verwalten von Mitarbeitern einer Firma. Die Instanzvariablen sind ein Feld von Personen vom Datentyp `Person` und ein Array von Personalnummern mit dem Namen `nummer`. Die Klasse soll in der Lage sein, aus der Personalnummer das zugehörige Gehalt zu bestimmen. Alle Personen mit einer Nummer kleiner als 100 verdienen 3000 Euro und alle anderen nur 2000 Euro pro Monat.



```

1 public class Personal
2 {
3     // --- Instanzvariablen ---
4     private Person person[];
5     private int nummer[];
6
7     // --- Konstruktor ---
8     public Personal(Person person[], int nummer[])
9     {
10         this.person = person.clone();
11         this.nummer = nummer.clone();
12     }
13
14     // --- Methoden ---
15     public Person getPerson(int i)
16     {
17         return person[i];
18     }
19     public double getGehalt(int i)
20     {
21         if (nummer[i] < 100)
22             return 3000;
23         else
24             return 2000;
25     }
26 }

```

Für das Testen dieser Klasse schreiben wir eine `main()`-Methode:

```

public static void main(String[] args)
{
    Person per[] = new Person[3];
    per[0] = new Person("Müller", "Erich", new Adresse("Weg", 1, 12345, "Stadt"));
    per[1] = new Person("Schulz", "Franz", new Adresse("Weg", 5, 12345, "Stadt"));
    per[2] = new Person("Schmid", "Jutta", new Adresse("Weg", 7, 12345, "Stadt"));
    Personal pl = new Personal(per, new int[]{13, 432, 23});
    for(int i=0; i<per.length; i++)
        System.out.printf("%s hat mtl. Gehalt = %1.2f Euro\n",
            pl.getPerson(i).getAnschrift(), pl.getGehalt(i));
}

```

### Ausgabe:

```

Erich Müller, Weg 1, 12345 Stadt hat mtl.
Gehalt = 3000,00 Euro
Franz Schulz, Weg 5, 12345 Stadt hat mtl.
Gehalt = 2000,00 Euro
Jutta Schmid, Weg 7, 12345 Stadt hat mtl.
Gehalt = 3000,00 Euro

```

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 4–5: Definition der nicht-öffentlichen Instanzvariablen der Klasse `Personal` aus dem Array-Objekt `person` vom Typ `Person` und dem `int`-Array `nummer`.
- Zeile 8–12: Definition eines Konstruktors zum Initialisieren der Instanzvariablen mit Hilfe der übergebenen Parameter. Die Methode `clone()` kopiert das `Übergabearray`.
- Zeile 15–18: Rückgabe des  $i$ -ten Objektes vom Typ `Person`.
- Zeile 19–25: Rückgabe des Gehaltswertes der  $i$ -ten Person als `double`-Wert.

*Beispiel 12.4 (Preiskategorien und Schrauben).* Ein Hersteller von Schrauben will seine Produkte nach dem folgenden Schema einordnen:

- Schrauben mit einem Durchmesser bis zu 3 mm und einer Länge bis zu 20 mm haben den Preis 30 Cent.
- Schrauben mit einem Durchmesser zwischen 3 und 5 mm und einer Länge zwischen 20 und 30 mm haben den Preis 40 Cent.
- Schrauben mit einem Durchmesser zwischen 5 und 6 mm und einer Länge zwischen 20 und 30 mm haben den Preis 60 Cent.
- Schrauben mit einem Durchmesser zwischen 6 und 15 mm und einer Länge zwischen 30 und 50 mm haben den Preis 80 Cent.
- Schrauben mit einem Durchmesser zwischen 15 und 20 mm und einer Länge zwischen 30 und 50 mm haben den Preis 90 Cent.

Die Aufgabe besteht darin, den richtigen Preis einer Schraube für einen angegebenen Durchmesser und eine Länge zu ermitteln. Falls eine Schraube keiner der oben beschriebenen Kategorien angehört, erfolgt die Ausgabe der Meldung „Unbekannter Schraubentyp“.

Wir erstellen ein objektorientiertes Programm, bei dem wir zusammengehörige Daten und die darauf arbeitende Programmlogik zu einer Einheit zusammenfassen. In der realen Welt existiert eine Preisgruppe für Schraubentypen, die wir mit der Klasse `Preisgruppe` darstellen. Die Attribute in Form von Instanzvariablen sind neben dem Preis, die Unter- und Obergrenzen für den Durchmesser und die Länge. Mit dieser Modellierung erhalten wir einen gut erweiterbaren, modularen und wiederverwendbaren Programmcode.

```

1 public class Preisgruppe
2 {
3     // --- Instanzvariablen ---
4     private double uD, oD; // unterer und oberer Durchmesser
5     private double uL, oL; // untere und obere Länge
6     private double preis; // Preis
7
8     // --- Konstruktor ---
9     public Preisgruppe(double uD, double oD, double uL, double oL, double preis)
10    {
11        this.uD = uD;
12        this.oD = oD;
13        this.uL = uL;
14        this.oL = oL;
15        this.preis = preis;
16    }
17    // Prüfung des Preis des Produktes mit Durchmesser d und Laenge l
18    public boolean pruefePreis(double d, double l)
19    {
20        if (d > uD && d <= oD && l > uL && l <= oL)
21            return true;
22        else
23            return false;
24    }
25    // Rueckgabe des Preises
26    public double getPreis()
27    {
28        return preis;
29    }
30 }

```

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 4–6: Definition der nichtöffentlichen Instanzvariablen für den unteren und oberen Durchmesser (uD, oD), für die untere und obere Länge (uL, oL) und den Preis preis.
- Zeile 9–16: Definition eines Konstruktors zum Initialisieren der Instanzvariablen mit Hilfe der übergebenen Parameter.
- Zeile 18–24: Prüfen, ob der übergebene Durchmesser und die Länge zu der Preisgruppe gehören. Diese Methode vergleicht dazu die beiden Parameter mit ihren eigenen Attributen.
- Zeile 26–29: Rückgabe des Wertes der Variable preis.

In der Klasse Schrauben definieren wir fünf Preisgruppen-Objekte in Form eines Arrays vom Typ Preisgruppe. Anschließend durchlaufen wir alle Preisgruppen und vergleichen, ob der zu testende Durchmesser und eine Länge vorhanden sind.

```
1 public class Schrauben
2 {
3     public static void main(String[] args)
4     {
5         // ----- Eingabe -----
6         // --- 1. Durchmesser
7         double durchmesser = 5.5;
8
9         // --- 2. Laenge
10        double laenge = 23;
11
12        // -----
13        // --- 1. Definition der Preisgruppen
14        Preisgruppe pg[] = new Preisgruppe[5];
15        pg[0] = new Preisgruppe(0, 3, 0, 20, 0.30);
16        pg[1] = new Preisgruppe(3, 5, 20, 30, 0.40);
17        pg[2] = new Preisgruppe(5, 6, 20, 30, 0.60);
18        pg[3] = new Preisgruppe(6, 15, 30, 50, 0.80);
19        pg[4] = new Preisgruppe(15, 20, 30, 50, 0.90);
20
21        // --- 2. Bestimmung des aktuellen Preises
22        double preis = -1;
23        for (int i = 0; i < pg.length; i++)
24            if (pg[i].pruefePreis(durchmesser, laenge))
25            {
26                preis = pg[i].getPreis();
27                break;
28            }
29
30        // --- 3. Ausgabe
31        if (preis >= 0)
32            System.out.printf("Der Preis beträgt %1.2f Euro.", preis);
33        else
34            System.out.printf("Der Preis ist unbekannt.");
35    }
36 }
```

### Ausgabe:

Der Preis beträgt 0,60 Euro.

### Allgemeine Erklärung:

1. Zeile 7–10: Definition der Eingabegrößen in Form von Durchmesser und Länge.
2. Zeile 14–19: Definition der einzelnen Preisgruppen durch die gegebenen Intervalle.
3. Zeile 22–28: Bestimmen des Preises durch Prüfen, ob die gegebenen Parameter zu einer gegebenen Preisgruppe passen.
4. Zeile 31–34: Ausgabe des Preises durch eine formatierte Ausgabe auf der Konsole.

Die objektorientierte Implementierung besitzt hier zahlreiche Vorteile: Die Methode `pruefePreis()` existiert im Zusammenhang mit einem Objekt der Klasse

Preisgruppe. Auf die üblichen verschachtelten `if-else`-Schleifen können wir damit verzichten. Änderungen, wie beispielsweise durch Hinzufügen oder Weglassen von Gleichheitszeichen in der `if`-Abfrage, benötigen nur eine Modifikation statt fünf. In der Methode `getPreis()` können wir leicht Änderungen, wie ein Steueraufschlag ergänzen. Weiterhin sind wir in der Lage, problemlos neue Preisgruppen zu ergänzen, ohne den Programmcode eventuell fehlerhaft zu machen. Mit der Gliederung des Programms in zwei Teilklassen ist die Klasse `Preisgruppe` für andere Produkte leicht wiederverwendbar.

---

## Die Zusammenfassung

1. Selbstdefinierte Datenklassen sind in anderen Klassen in Form von Arrays mit fest definierter Länge oder als dynamische Liste verwendbar.
2. Die Elemente in einer dynamischen Datenliste mit dem Namen `liste` vom Typ `Klassenname` sind mit folgendem Schleifenkonstrukt zu durchlaufen:  
`for (Klassenname o : liste)`
3. Mit Hilfe der objektorientierten Analyse modellieren wir Klassen durch kooperierende Objekte.
4. Die *Aggregation* beschreibt das Zusammensetzen eines Objektes aus anderen Objekten.
5. Die *Komposition* ist ein Spezialfall einer Aggregation mit Abhängigkeiten zwischen den Objekten, sodass ein beschriebenes Objekt nur durch gewisse Teilobjekte existiert.

---

## Die Übungen

**Aufgabe 12.1 (Klasse Schreinerei).** Implementieren Sie eine Klasse `Auftrag` mit der Instanzvariablen `artikel` als Artikelliste in Form einer dynamischen Liste mit Elementen vom Typ `Schrank` und einer statischen Variablen `mwst` für den aktuellen Mehrwertsteuersatz.<sup>1</sup> Erstellen Sie neben einem leeren Konstruktor die folgenden Methoden:

- `void add(Schrank s)`  
Hinzufügen eines neuen Schrankes.
- `double getAuftragswertMitSteuer()`  
Berechnen des Gesamtwertes des Auftrags.
- `double getAuftragswertOhneSteuer()`  
Berechnen des Gesamtwertes des Auftrags ohne die Mehrwertsteuer.

---

<sup>1</sup> Klasse `schrank` wurde als Übung in Kapitel 11 erstellt. Diese Klasse muss sich im aktuellen Projektordner befinden.

- `String getAuftragsliste()`  
Rückgabe der Auftragsliste als Zeichenkette.
- `int getAnzahl()`  
Rückgabe der Anzahl der Artikel im Auftrag.

Testen Sie diese Klasse durch eine Klasse `Schreinerei` mit der Definition von mehreren Aufträgen in Form eines Array.

**Aufgabe 12.2 (Klasse Klausur).** Implementieren Sie eine Klasse `Klausur` mit den Instanzvariablen `fachbezeichnung` (`String`) für die Fachbezeichnung, `semesterKuerzel` (`String`) für die Semesterbezeichnung und `note` (`double`) für die Note. Erstellen Sie neben einem passenden Konstruktor noch die folgenden Methoden:

- `String getData()`  
Rückgabe der vollständigen Klausurdaten als Zeichenkette.
- `double getNote()`  
Rückgabe der Note.

**Aufgabe 12.3 (Klasse Student).** Implementieren Sie eine Klasse `Student` mit den Instanzvariablen `matrikelNr` (`String`) für die Matrikelnummer, `nachName` (`String`) für den Nachnamen, `vorName` (`String`) für den Vornamen und `klausurList` als Klausurliste in Form einer dynamischen Liste mit Elementen vom Typ `Klausur`. Erstellen Sie neben einem passenden Konstruktor noch die folgenden Methoden:

- `boolean pruefeMatrikel(String matrikel)`  
Prüfen, ob die aktuelle Matrikelnummer mit einer übergebenen Matrikelnummer übereinstimmt.
- `void addKlausur(Klausur klausur)`  
Hinzufügen einer neuen Klausur in die Klausurliste.
- `void schreibeDaten()`  
Ausgabe aller Klausurergebnisse und der resultierenden Durchschnittsnote.

**Aufgabe 12.4 (Klasse Prüfungsamt).** In einer gegebenen Datei stehen unter anderem die folgenden Informationen:

```
34187, Meyer, Peter, Mathematik 1, SoSe 2016, 1.7
57894, Peters, Fredericke, Physik 2, WiSe 2016/17, 2.3
34187, Meyer, Peter, Mathematik 2, WiSe 2016/17, 2.3
...
```

Implementieren Sie eine Klasse `Pruefungsamt` mit der Instanzvariablen `studentenListe` als Studentenliste in Form einer dynamischen Liste mit

Elementen vom Typ `Student`. Erstellen Sie neben einem passenden Konstruktor noch die folgenden Methoden:

- `void schreibeDaten()`  
Ausgabe der vollständigen Studentenliste.
- `Student findeStudent(String matrikel)`  
Gibt den Studenten mit der angegebenen Matrikelnummer zurück oder null, falls dieser nicht vorhanden ist.
- `Student getStudent(String matrikel, String vorname, String nachname)`  
Gibt den Studenten mit der gegebenen Matrikelnummer zurück. Falls dieser nicht vorhanden ist, wird er mit der Klasse `Student` mit den drei Werten `matrikel`, `vorname`, `nachname` angelegt, der Studentenliste hinzugefügt und zurückgegeben.
- `void schreibeNotenliste(Student st)`  
Schreiben aller Klausurergebnisse des angegebenen Studenten in eine Textdatei mit Namen *Notenliste\_matrikelnummer\_nachname\_vorname*.
- `void leseDaten()`  
Einlesen der Daten der Klausuren aus einer Datei und Zuordnen zu den Studenten mit Hilfe der Methode `getStudent()`.

In diesem Abschnitt besprechen wir einige wichtige weiterführende Programmierkonzepte in Java:

- Exception: Strukturierte Behandlung von Laufzeitfehlern
- Pakete: Gliedern von Klassen in Pakete
- Enum: Datentypen mit konstanten Wertebereichen
- Hüllklassen: Wrapper-Klassen für elementare Datentypen

---

## Exception

Die Exception (Ausnahme) stellt ein Verfahren zum strukturierten Behandeln von Laufzeitfehlern dar. Beispiele sind das Nichtauffinden einer Datei, eine Division durch Null oder ein Array-Zugriff außerhalb der Grenzen. Bei dieser Fehlerbehandlung wird der Fehler in Form einer Exception abgefangen, an eine andere Stelle im Programm weitergereicht und dort auf die gewünschte Art und Weise behandelt. Mit dem Trennen von Fehlerauslöser und Fehlerbehandlung gestaltet sich der Quellcode wesentlich übersichtlicher.

### Ablauf einer Exception-Behandlung

Eine Exception-Behandlung beginnt mit dem Auftreten eines Laufzeitfehlers. Das Abfangen von Exceptions besteht aus zwei Blöcken, die mit den Schlüsselwörtern `try` und `catch` einzuleiten sind. Der `try`-Block überwacht das Auftreten von



Exceptions. Auf einen `try`-Block folgen ein oder mehrere `catch`-Blöcke, die auf unterschiedliche Art und Weise die verschiedenen Fehlertypen behandeln:

```
try
{
    // Überwachen der Anweisungen
}
catch(ExceptionTyp1 e)
{
    // Fehlerbehandlung 1
}
catch(ExceptionTyp2 e)
{
    // Fehlerbehandlung 2
}
catch(ExceptionTyp3 e)
{
    // Fehlerbehandlung 3
}
```

Beim Auftreten einer Exception im `try`-Block unterbricht das Programm sofort seine Abarbeitung. Anschließend prüft der Compiler der Reihe nach alle `catch`-Klauseln. Hierbei wird die erste übereinstimmende Klausel ausgewählt und die zugehörige Fehlerbehandlung durchgeführt. Wenn keine `catch`-Klausel mit dem Exception-Typ übereinstimmt, bricht das Programm mit einer Fehlermeldung ab. Um mehrere Ausnahmen auf einmal aufzufangen, sind die Exception-Typen `E1`, `E2`, ... durch einen Schrägstrich als logisches Oder zu trennen:

```
try
{
    ...
}
catch (E1 | E2 | ... | En e)
```

Jedes Exception-Objekt besitzt die Methode `String getMessage()` zur Rückgabe eines Fehlertextes.

*Beispiel 13.1.* Wir demonstrieren eine Exception-Behandlung an der Methode `Integer.parseInt()` zum Umwandeln einer Zeichenkette in eine Zahl:

```
1 public class ExceptionBehandlung
2 {
3     public static void main(String[] args)
4     {
5         String s = "10+";
6         try
7         {
8             int zahl = Integer.parseInt(s);
9             System.out.printf("Zahl = %d\n", zahl);
10        }
11        catch (NumberFormatException e)
12        {
13            System.out.println("NumberFormatException abgefangen, Fehlertyp: " + e.getMessage());
14        }
15        catch (IndexOutOfBoundsException e)
16        {
17            System.out.println("IndexOutOfBoundsException abgefangen, Fehlertyp: " + e.getMessage());
18        }
19        catch (Exception e)
20        {
21            System.out.println("Exception abgefangen, Fehlertyp: " + e.getMessage());
22        }
23    }
24 }
```

**Ausgabe:**

NumberFormatException abgefangen, Fehlertyp:

For input string: "10+"

**Allgemeine Erklärung:** Die Methode `Integer.parseInt()` löst bei einer fehlerhaften Eingabe eine Exception vom Typ `NumberFormatException` aus. Das Programm wählt in der Ausnahmebehandlung die erste `catch`-Klausel aus.

- **ACHTUNG** Eine allgemeine Exception vom Typ `Exception e` darf immer nur als letzte Klausel stehen, da ansonsten alle nachfolgenden Klauseln unerreichbar sind. Bei einem Verstoß gegen diese Regel gibt der Compiler einen Syntaxfehler aus. Es ist in der Regel nicht sinnvoll, einen leeren `catch`-Block zu verwenden, da hier der Fehler nur unterdrückt wird.

Beim sofortigen Beenden der Methoden werden weitere wichtige Anweisungen (z. B. Schließen einer Datei) nicht mehr ausgeführt. Für das Ausführen von Abschlussarbeiten wird an den `try-catch`-Block ein `finally`-Block angehängt:

```
try
{
    // Code der Anweisungen überwacht
}
catch (Exception e)
{
    // Code der Fehler behandelt
}
finally
{
    // Code der immer ausgeführt wird
}
```

Der `finally`-Block wird in den folgenden Fällen aufgerufen:

- Das Ende des `try`-Blocks ist erreicht.
- Eine Ausnahme ist aufgetreten, die durch eine `catch`-Klausel behandelt wurde.
- Eine Ausnahme ist aufgetreten, die nicht durch eine `catch`-Klausel behandelt wurde.
- Der `try`-Block wird durch eine Sprunganweisung verlassen.

## Weitergabe einer Exception

Eine Exception können Sie entweder an der ausgelösten Stelle behandeln (`catch`) oder in einem Objekt mit der Fehlerinformation weiterreichen (`throw`). Die Weitergabe einer Exception erfolgt am Ende des Methodenkopfs mit Hilfe des Schlüsselwortes `throws` mit einer Liste aller Ausnahmen:

```
public rueckgabetyt methodenname(...) throws
                                   ExceptionTyp
```

Wenn eine Ausnahme eintritt, wird der Fehler an den Aufrufer der Methode weitergegeben und in den umgebenden `try-catch`-Blöcken behandelt.

*Beispiel 13.2.* Wir betrachten eine Exception-Behandlung bei einer Division durch null:

```
1 public class ExceptionBehandlung
2 {
3     public static double division(double zaehler, double nenner) throws Exception
4     {
5         if(nenner == 0.0)
6             throw new Exception("Division durch null!");
7         else
8             return zaehler/nenner;
9     }
10
11     public static void main(String[] args)
12     {
13         double zaehler = 2;
14         double nenner = 0;
15         try
16         {
17             double bruch = division(zaehler, nenner);
18             System.out.println(zaehler + " : " + nenner + " = " + bruch);
19         }
20         catch (Exception e)
21         {
22             System.out.println("Exception abgefangen: " + e.getMessage());
23         }
24     }
25 }
```

**Ausgabe:**

Exception abgefangen: Division durch null!

**Allgemeine Erklärung:**

- Zeile 3–9: Die Methode `division()` erkennt den unzulässigen Nenner, erzeugt eine `Exception` und gibt diese mit `throw` an die aufrufende Methode weiter. Dem `Exception`-Konstruktor wird dazu ein Fehlermeldungstext ("Division durch null!") übergeben.
- Zeile 11–24: Der Aufruf von `division()` befindet sich im `try`-Block mit einer `catch`-Klausel, der eine `Exception` vom Typ `Exception` abfängt.

Wenn wir in der Methode `division()` nur die `return`-Anweisung schreiben, erhalten wir die Ausgabe `2.0 : 0.0 = Infinity`.

- **TIPP** In der folgenden Form können Sie eine eigene `Exception` erstellen:

```
class MeineException extends Exception
{
    public MeineException()
    {
        super("Ein Fehler ist aufgetreten");
    }
}
```

Diese `Exception` besitzt nur einen Konstruktor, der mittels der `super()`-Anweisung den Konstruktor der Klasse `Exception` aufruft und den gewünschten Fehlertext übergibt.

---

**Pakete**

Pakete sind Strukturelemente, die eine Menge von Klassen für einen gemeinsamen Verwendungszweck zusammenfassen. Das Ziel von Paketen liegt im sauberen Strukturieren von großen Programmsystemen. In Java gehört jede Klasse zu einem Paket, wie beispielsweise die Klasse `File` zum Paket `java.io` oder die Klasse `Arrays` zum Paket `java.util.Arrays` gehört. Für das Verwenden einer Klasse müssen Sie das zugehörige Paket mit Hilfe der `import`-Anweisung einbinden:

```
import paket.Klasse;
import paket.*;
```

Der erste Befehl bindet die angegebene Klasse und der zweite Befehl alle Klassen des angegebenen Paketes ein.

Um eine Klasse in einem Paket zuzuordnen, ist als erste Zeile im Programm die folgende Anweisung mit dem Schlüsselwort `package` und dem Namen des Paketes zu schreiben:

```
package paketname;
```

Der Name eines Paketes besteht stets aus Kleinbuchstaben. Falls Sie keine `package`-Anweisung angeben, wird standardmäßig das `default`-Paket verwendet. Die Klassen dieses Paketes sind in diesem Fall ohne `import`-Anweisung verwendbar.

*Beispiel 13.3.* Wir erstellen zwei Pakete, `paket1` mit den beiden Klassen `Klasse1` und `Klasse2` sowie das Paket `paket2` mit der Klasse `Klasse3`:

- Paket `paket1` mit `Klasse1`:

```
1 package paket1;
2
3 public class Klasse1
4 {
5     public Klasse1()
6     {
7         System.out.println("Klasse 1");
8     }
9 }
```

- Paket `paket1` mit `Klasse2`:

```
1 package paket1;
2
3 public class Klasse2
4 {
5     public Klasse2()
6     {
7         System.out.println("Klasse 2");
8     }
9 }
```

- Paket `paket2` mit `Klasse3`:

```
1 package paket2;
2
3 public class Klasse3
4 {
5     public Klasse3()
6     {
7         System.out.println("Klasse 3");
8     }
9 }
```

- Testklasse zur Verwendung der definierten Pakete:

```
1 import paket1.*;
2 import paket2.*;
3
4 public class TestPakete
5 {
6     public static void main(String[] args)
7     {
8         new Klasse1();
9         new Klasse2();
10        new Klasse3();
11    }
12 }
```

### Ausgabe:

Klasse 1  
Klasse 2  
Klasse 3

Im Ergebnis haben wir damit zwei Unterverzeichnisse `paket1` und `paket2` mit den jeweiligen zugehörigen Klassen.

- **ACHTUNG** Beachten Sie, dass eine Klasse eine andere Klasse nur dann einbinden kann, wenn entweder die beiden Klassen dem gleichen Paket angehören oder die einzubindende Klasse `public` ist.

---

## Aufzählungstyp Enum

In praktischen Anwendungen finden sich häufig Datentypen mit einem kleinen konstanten Wertevorrat. Beispiele dafür sind Wochennamen, Monatsnamen oder Anredeformen. In Java können Sie diese Art von Datentypen mit dem Schlüsselwort `enum` definieren:

```
enum Typname {wert1, wert2, ..., wertn};
```

Mit dieser Deklaration definieren wir einen Datentyp `Typname` mit dem Wertevorrat `wert1, wert2, ..., wertn`. Der Zugriff auf die Parameterwerte erfolgt mit dem `Typname`, gefolgt von einem Punkt und dem jeweiligen Wertenamen:

```
Typname.wert1
Typname.wert2
...
```

Die einzelnen Aufzählungstypen sind Klassen und ihre Werte sind Objekte in Form von statischen Konstanten vom Typ `enum`. Die Aufzählungstypen besitzen eine Reihe nützlicher Eigenschaften:

- `toString()`: Umwandeln des Wertes in Klartext.
- `values()`: Array mit allen Werten.
- `equals()`: Test auf Gleichheit.

*Beispiel 13.4.* Das folgende Programm wandelt Notenbezeichnungen in Notenwerte um:

```

1 public class Enum
2 {
3     enum Note {sehr_gut, gut, befriedigend, ausreichend, mangelhaft};
4
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         System.out.printf("Anzahl der Elemente: %d\n", Note.values().length);
8         for(Note note : Note.values())
9         {
10             int wert = 0;
11             switch(note)
12             {
13                 case sehr_gut:    wert = 1; break;
14                 case gut:        wert = 2; break;
15                 case befriedigend: wert = 3; break;
16                 case ausreichend: wert = 4; break;
17                 case mangelhaft: wert = 5; break;
18             }
19             System.out.printf("%s = %d\n", note, wert);
20         }
21     }
22 }

```

### Ausgabe:

```

Anzahl der Elemente: 5
sehr_gut = 1
gut = 2
befriedigend = 3
ausreichend = 4
mangelhaft = 5

```

### Allgemeine Erklärung:

- Zeile 3: Definition eines Aufzählungstyps `Note` mit fünf verschiedenen Werten.
- Zeile 7: Bestimmen der Anzahl der Werte von `Note` mit der Anweisung `values().length`.
- Zeile 8–20: Durchlaufen des Wertevorrates von `Note` und Bestimmen des zugehörigen numerischen Wertes mit einer `switch`-Anweisung.

## Hüllklassen

Für jeden einfachen Datentyp existiert eine sogenannte Hüllklasse (Wrapper-Klasse) zum Speichern der Werte dieses Datentyps:

Einfacher Datentyp <code>typ</code>	Hüllklasse <code>Typ</code>
<code>boolean</code>	<code>Boolean</code>
<code>char</code>	<code>Character</code>
<code>byte</code>	<code>Byte</code>
<code>short</code>	<code>Short</code>
<code>int</code>	<code>Integer</code>
<code>long</code>	<code>Long</code>
<code>float</code>	<code>Float</code>
<code>double</code>	<code>Double</code>

Mit diesen Hüllklassen sind die Werte von Variablen als Objekte ansprechbar. Diese Hüllklassen besitzen eine ganze Reihe von hilfreichen Methoden:

- `static Typ valueOf(typ var)`: Erzeugen von Hüllobjekten des Wertes eines einfachen Datentyps, z. B.  
`Double obj = Double.valueOf(wert);`
- `typ typValue()`: Rückgabe des umhüllten Wertes des angegebenen Datentyps `typ`, z. B.  
`double var = obj.doubleValue();`
- `static typ parseTyp(String s)`: Umwandeln einer Zeichenkette `s` in Zahlen, z. B.  
`double wert = Double.parseDouble(s)`
- `boolean equals(Object obj)`: Vergleichen des Hüllobjektes mit `obj`, liefert `true`, falls `obj` vom `Typ` der Hüllklasse ist und denselben Wert umhüllt.
- `String toString()`: Liefert den Wert des Hüllobjektes als Zeichenkette.
- `static char toLowerCase(char c)`: Umwandeln eines Buchstabens in Kleinbuchstaben.
- `static char toUpperCase(char c)`: Umwandeln eines Buchstabens in Großbuchstaben.
- Für die Hüllklassen `Integer` und `Long` existieren die Methoden zum Erzeugen einer Stringdarstellung von `zahl` als Dual-, Oktal- bzw. Hexadezimalzahl:  
`static String toBinaryString(typ zahl)`  
`static String toOctalString(typ zahl)`  
`static String toHexString(typ zahl)`
- Numerische Konstanten `MIN_VALUE` und `MAX_VALUE` für `byte`, `short`, `int`, `long`, `float` oder `double`, z. B.  
`double min = Double.MIN_VALUE;`  
`double max = Double.MAX_VALUE;`



Die Klassen `Float` und `Double` besitzen die Konstanten `NaN` (Not a Number) sowie `NEGATIVE_INFINITY` und `POSITIVE_INFINITY`, die bei Division negativer bzw. positiver Zahlen durch 0 entstehen.

---

# Anhang

---

## A1: Ausgewählte Java-Schlüsselwörter

<code>abstract</code>	Deklaration abstrakter Klassen und Methoden
<code>assert</code>	Prüfen den Wahrheitsgehalt einer als wahr angenommenen Bedingung
<code>boolean</code>	Java-Datentyp für boolesche Werte
<code>break</code>	Herausspringen aus Schleifen oder der <code>switch</code> -Anweisung
<code>byte</code>	Java-Datentyp für 1-Byte-Zahl
<code>case</code>	Auswahl der Fälle in der <code>switch</code> -Anweisung
<code>catch</code>	Ausnahmebehandlung bei Exception-Behandlung
<code>char</code>	Java-Datentyp für Schriftzeichen und 2-Byte-Zahl
<code>class</code>	Deklaration einer Klasse
<code>continue</code>	Erzwingen des Endes der aktuellen Schleifeniteration
<code>default</code>	Ausführungspfad in einer <code>switch</code> -Anweisung für keine <code>case</code> -Klausel
<code>do</code>	Teil einer <code>do while</code> -Schleife
<code>double</code>	Java-Datentyp für 8-Byte-Zahl
<code>else</code>	Teil einer <code>if else</code> -Anweisung
<code>enum</code>	Definition eines Aufzählungstyps
<code>extends</code>	Angabe der Oberklasse bei der Klassendeklaration
<code>final</code>	Definition eines Wertes als Konstante
<code>finally</code>	Ausführungsblock bei Exception-Behandlung
<code>float</code>	Java-Datentyp für 4-Byte-Zahl
<code>for</code>	Definition einer Schleife
<code>if</code>	Bedingte Anweisung
<code>implements</code>	Implementierung einer Schnittstelle
<code>import</code>	Einbinden von Klassen aus anderen Paketen
<code>instanceof</code>	Überprüfung der Referenz auf ein Objekt einer bestimmten Klasse
<code>int</code>	Java-Datentyp für 4-Byte-Zahl
<code>interface</code>	Deklaration einer Schnittstelle
<code>long</code>	Java-Datentyp für 8-Byte-Zahl
<code>native</code>	Modifikator für Methoden einer anderen Sprache
<code>new</code>	Erzeugung eines neuen Objektes
<code>package</code>	Deklaration eines Paketes

---

<code>private</code>	Variable oder Methode ist nur innerhalb der Klasse verwendbar
<code>protected</code>	Variable und Methode sind in untergeordneten Klassen verwendbar
<code>public</code>	Klasse, Methode und Variable sind beliebig verwendbar
<code>return</code>	Anweisungen für den Rücksprung aus einer Methode
<code>short</code>	Java-Datentyp für 2-Byte-Zahl
<code>static</code>	Variable und Methode gehören zu einer Klasse und nicht zu einem Objekt
<code>strictfp</code>	Beschränken der Verarbeitungsfähigkeit von sehr großen/sehr kleinen Zahlen
<code>super</code>	Aufruf des Konstruktors der Vaterklasse
<code>switch</code>	Auswahlanweisung, die mehrere Ablaufpfade enthält
<code>synchronized</code>	Synchronisation eines Threads
<code>this</code>	Referenz auf das eigene Objekt, Aufruf eines Konstruktors
<code>throw</code>	Auswerfen einer Ausnahme bei Exception
<code>throws</code>	Auflistung der Ausnahmen bei einer Exception-Behandlung
<code>transient</code>	Serialisieren von Objekten
<code>try</code>	Ausnahmeblock bei einer Exception-Behandlung
<code>void</code>	Methode besitzt keinen Rückgabewert
<code>volatile</code>	Kennzeichnen eines Datenfeldes, das von mehreren Threads verändert wird
<code>while</code>	Definition einer Schleife

---

## A2: Wichtige Klassenbefehle

### **public class System.out: Ausgabe**

<code>void println(String s)</code>	Ausgabe des Strings <code>s</code> mit Zeilenumbruch
<code>void println()</code>	Ausgabe einer neuen Zeile
<code>void printf(formstring, vliste)</code>	Formatierte Ausgabe einer Variablenliste <code>vliste</code>

**public class Math: Mathematische Funktionen**

double	E	Eulersche Zahl $e$
double	PI	Kreiszahl $\pi$
long	round(double a)	Kaufmännisches Runden einer Zahl a
double	ceil(double a)	Aufrunden einer Zahl a auf die nächstgrößere ganze Zahl
double	floor(double a)	Abrunden einer Zahl a auf die nächstkleinere ganze Zahl
double	abs(double a)	Betrag des Wertes von a
double	max(double a, double b)	Maximum von a und b
double	min(double a, double b)	Minimum von a und b
double	sin(double a)	Sinus von a im Bogenmaß
double	cos(double a)	Kosinus von a im Bogenmaß
double	tan(double a)	Tangens von a im Bogenmaß
double	asin(double a)	Arkussinus von a im Bogenmaß
double	acos(double a)	Arkuskosinus von a im Bogenmaß
double	atan(double a)	Arkustangens von a im Bogenmaß
double	sinh(double a)	Sinus Hyperbolicus von a im Bogenmaß
double	cosh(double a)	Kosinus Hyperbolicus von a im Bogenmaß
double	tanh(double a)	Tangens Hyperbolicus von a im Bogenmaß
double	roDegrees(double a)	Wandelt die Zahl a in Grad um
double	roRadians(double a)	Wandelt die Zahl a in Bogenmaß um
double	sqrt(double a)	Quadratwurzel von a
double	exp(double a)	Exponentialfunktion zur Basis $e$ hoch a
double	log(double a)	Natürlicher Logarithmus der Zahl a zur Basis $e$
double	log10(double a)	Logarithmus der Zahl a zur Basis 10
double	pow(double a, double b)	Potenz von a hoch b
double	random()	Zufallszahl zwischen 0 und 1

## public class String: Zeichenketten

int	length()	Bestimmt die Anzahl der Zeichen
char	charAt(int i)	Bestimmt das i-te Zeichen
String	substring(int i, int j)	Bestimmt den Substring vom i-ten bis (j-1)-ten Zeichen
boolean	contains(String s)	Prüft, ob der String s als Teilstring vorkommt
boolean	startsWith(String s)	Prüft, ob der String s als Anfang vorkommt
boolean	endsWith(String s)	Prüft, ob der String s als Ende vorkommt
int	indexOf(String s)	Bestimmt den Index des ersten Vorkommens von s
int	indexOf(String s, int i)	Bestimmt den Index des ersten Vorkommens von s nach i
String	concat(String s)	Hängt an den aktuellen String den String s an
int	compareTo(String s)	Vergleicht den aktuellen String mit dem String s
boolean	equals(String t)	Vergleicht den aktuellen String mit dem String s
String[]	split(String s)	Aufspalten der Zeichenkette bei allen Strings s
String	toLowerCase()	Wandelt die Zeichenkette in Kleinbuchstaben um
String	toUpperCase()	Wandelt die Zeichenkette in Großbuchstaben um
String	trim()	Entfernt alle Whitespace-Zeichen

---

## A3: API-Dokumentation

Die zentrale Informationsquelle zum Programmieren in Java ist die offizielle API-Dokumentation von Oracle:

<http://docs.oracle.com/javase/10/docs/api/>

In Eclipse kann mit den Tasten Shift + F2 die eingebettete API-Dokumentation angesehen werden.

## Onlinehilfen zu Eclipse und Java

- <http://eclipsetutorial.sourceforge.net/totalbeginner.html>
- <http://docs.oracle.com/javase/10/docs/api/>
- <http://www.del-net.com/download/Eclipse31Einfuehrung.pdf>

Die aktuelle Java Klassenbibliothek besitzt mehr als 200 verschiedene Pakete, wovon die wichtigsten die folgenden sind:

<b>Paket</b>	<b>Beschreibung</b>
<code>java.awt</code>	Ausgabe von Grafiken, Erstellung von grafischen Bedienoberflächen
<code>java.awt.event</code>	Behandlung von Ereignissen unter grafischen Oberflächen
<code>java.io</code>	Ein- und Ausgabe für Zugriff auf Dateien
<code>java.lang</code>	Automatisch eingebunden für String-, Thread- und Wrapper-Klassen
<code>java.net</code>	Kommunikation über Netzwerke
<code>java.text</code>	Behandlung von Text, Formatierung von Datumswerten und Zahlen
<code>java.util</code>	Datenstrukturen, Zufallszahlen, Raum und Zeit
<code>javax.swing</code>	Swing-Komponenten für grafische Oberflächen

## Ausgewählte Pakete

### `java.io`

<b>Klassen</b>	<b>Beschreibung</b>
<code>BufferedInputStream</code>	Gepufferter Eingabestream
<code>BufferedOutputStream</code>	Gepufferter Ausgabestream
<code>BufferedReader</code>	Gepuffertes Einlesen von Text aus einem Stream
<code>BufferedWriter</code>	Gepuffertes Schreiben von Text in einen Stream
<code>Console</code>	Schreiben und Lesen von Konsole
<code>File</code>	Sequentieller Zugriff auf Dateien
<code>FileInputStream</code>	Eingabestream aus einer Datei
<code>FileOutputStream</code>	Ausgabestream in eine Datei
<code>FileReader</code>	Lesen von Text aus einer Datei
<code>FileWriter</code>	Schreiben von Text in eine Datei
<code>PrintWriter</code>	Formatierte Ausgabe von Objekten
<code>RandomAccessFile</code>	Wahlfreier Zugriff auf eine Datei
<code>StringReader</code>	Lesen von Zeichen aus String
<code>StringWriter</code>	Schreiben von Zeichen in einem StringBuffer

**javax.swing**

Klassen	Beschreibung
ButtonGroup	Gruppierung von Auswahllementen
ImageIcon	Klasse für Icons
JApplet	Klasse für Applets
JButton	Schalter zum Klicken
JComboBox	Kombinationsfeld
JFrame	Klasse für Fenster
JLabel	Beschriftung für Komponenten
JList	Liste von Items
JMenu	Popup-Menü
JMenuBar	Menüleiste
JMenuItem	Einzelner Menüeintrag
JRadioButton	Radiobutton
JOptionPane	Dialoge
JPanel	Container für andere Komponenten
JScrollBar	Bildlaufleisten
JScrollPane	Komponente mit automatischen Bildlaufleisten
JTextArea	Komponente mit editierbarem, mehrzeiligem Text
JTextField	Komponente mit editierbarer Textzeile
UIManager	Look-And-Feel Manager

**java.util**

Klassen	Beschreibung
Arrays	Sortieren, Suchen, Vergleichen, Füllen von Arrays
ArrayDeque	Dynamische Datenstruktur einer Warteschlange
ArrayList	Dynamische Datenstruktur einer Liste
Calendar	Konvertieren von Datumsobjekten
Collections	Sortier- und Suchalgorithmen
Date	Datum und Zeit
DateFormat	Formatieren von Datumsanzeigen
HashMap	Dynamische Datenstruktur einer Hashtabelle
HashSet	Dynamische Datenstruktur einer Menge
Hashtable	Dynamische Datenstruktur einer Hashtabelle
Iterator	Durchlaufen von Collections-Objekten
LinkedList	Dynamische Datenstruktur einer Liste
PriorityQueue	Dynamische Datenstruktur einer Prioritätswarteschlange
Random	Erzeugung von Zufallszahlen
Scanner	Einlesen und Parsen von Eingabezeilen
Stack	Dynamische Datenstruktur eines Stacks
StringTokenizer	Zerlegung von Strings in Teilstrings (Tokens)
TreeMap	Dynamische Datenstruktur einer Hashtabelle
TreeSet	Dynamische Datenstruktur einer geordneten Menge
Vector	Dynamische Datenstruktur eines Vektors

**java.lang**

<b>Klassen</b>	<b>Beschreibung</b>
Boolean	Wrapper-Klasse für boolean
Byte	Wrapper-Klasse für byte
Character	Wrapper-Klasse für char
Class	Typen in der Laufzeitumgebung
ClassLoader	Klassenlader
ClassValue	Verbindet einen Wert mit einem Klassentyp
Double	Wrapper-Klasse für double
Enum	Aufzählungen
Float	Wrapper-Klasse für float
InheritableThreadLocal	Verbindet Werte mit einem Thread
Integer	Wrapper-Klasse für int
Long	Wrapper-Klasse für long
Math	Numerische Operationen
Number	Basisklasse für numerische Typen
Object	Basisklasse aller Java-Klassen
Package	Informationen eines Java-Pakets
Process	Kontrolle extern gestarteter Programme
ProcessBuilder	Optionen für externes Programm bestimmen
Runtime	Klasse mit diversen Systemmethoden
RuntimePermission	Rechte mit Laufzeiteigenschaften
SecurityManager	Sicherheitsmanager
Short	Wrapper-Klasse für short
StackTraceElement	Element für den Stack-Trace
StrictMath	Numerische Operationen strikt gerechnet
String	Zeichenketten
StringBuffer	Dynamische Zeichenketten
StringBuilder	Dynamische threadsichere Zeichenketten
System	Diverse Klassenmethoden
Thread	Nebenläufige Programme
ThreadGroup	Gruppieren von Threads
ThreadLocal	Verbinden von Werten mit einem Thread
Throwable	Basistyp für Ausnahmen
Void	Spezieller Typ für void-Rückgabe

**A4: Importieren von Projekten und Paketen****Importieren von Projekten**

Das Importieren von selbsterstellten Projekten in den aktuellen Workspace wird in Eclipse wie folgt durchgeführt:



1. Auswahl des Menüs **File** → **Import**
2. Auswahl des Eintrags **General** → **Existing Project into Workspace** → **Next**.
3. Auswahl des gewünschten Projektes in **Select root directory**
4. Drücken auf **Finish**

## Importieren von Paketen

Für viele Aufgaben finden Sie im Internet bereits fertige Programmpakete mit Klassen und Methoden. Das Hinzufügen von externen Java Paketen in Eclipse wird wie folgt durchgeführt:

1. Positionierung des Mauszeigers auf dem Projektordner im **Package-Explorer**.
2. Drücken der rechten Maustaste.
3. Auswahl des Menüpunktes **Properties**.
4. Auswahl des Punktes **Java Build Path**.
5. Auswahl des Reiters **Libraries**.
6. Klicken auf den Button **Add External JARs ...**.
7. Auswahl des jeweiligen Paketes.
8. Klicken auf den Button **OK**.

## Erstellen von JAR-Files

- **Jar-File:** Projektordner markieren → Rechte Maustaste → Export → Java → JAR file → Next → Einstellungen vornehmen.
- **Ausführbare Jar-Files:** Projektordner markieren → Rechte Maustaste → Export → Java → Runnable JAR file → Next → Einstellungen vornehmen.  
Zusätzliche Ressourcen wie beispielsweise Bilder sind in einem separaten Ordner zu speichern und mit der Methode `getClass().getResource("/ordner/" + name)` einzubinden.

---

## A5: Codierungsregeln

1. **Groß- und Kleinschreibung beachten:** Schreiben Sie Variablen- und Methodennamen klein und Klassennamen mit einem Großbuchstaben. Für die bessere Lesbarkeit sollten Sie alle Wortanfänge im Namen groß schreiben. Konstanten bestehen in der Regel vollständig aus Großbuchstaben.
2. **Aussagekräftige Variablennamen:** Benennen Sie Variablen, Methoden und Klassen mit konsistenten, aussagekräftigen, aussprechbaren und unterscheidbaren Namen. Verwenden Sie kurze Verben oder Verben plus Substantive für Methodennamen (z. B. `schreibeDaten()`) und prägnante (beschreibende) Substantive für Klassennamen (z. B. `FirmenKonto`).
3. **Übersichtliche Klammersetzung:** Von großer Bedeutung ist die vernünftige Einrückung des Programmtextes. Schreiben Sie öffnende und schließende

Klammern in einem Codeblock zur besseren Lesbarkeit untereinander. Durch die korrekte Einrückung des Codes sparen Sie viel Zeit bei der Suche nach vermeidbaren Fehlern.

4. **Fehleranfällige Konstrukte vermeiden:** Verwenden Sie in Ihrem Programmcode keine genialen Programmiertricks, die nur sehr schwer nachzuvollziehen sind. Gestalten Sie logische Aussagen ohne Negationen auf die einfachste Art und Weise. Stark verschachtelte Kontrollanweisungen sind zu vermeiden, da diese schwer zu testen und zu verstehen sind.
5. **Leerstellen und Leerzeilen einfügen:** Für die bessere Lesbarkeit sollten Sie jede Anweisung in eine neue Zeile schreiben. Jede Zeile im Code stellt einen Ausdruck und jede Gruppe von Zeilen einen vollständigen Gedanken dar. Wie Absätze in Artikeln sollten Sie diese durch eine Leerzeile trennen. Verwenden Sie Leerstellen, um Anweisungen übersichtlicher zu gestalten, beispielsweise mit einem Leerzeichen vor und nach dem Gleichheitszeichen.
6. **Werte mit Variablen anlegen:** Viele Programme enthalten Codezeilen, bei der feste Zahlengrößen miteinander verrechnet werden. Diese Werte können sich im Laufe der Zeit durch neue Anforderungen verändern. Legen Sie unbedingt für jeden Wert in einem Programm eine eigene Variable an, damit Sie später keine Zeit zum Suchen und Auswechseln der Werte verschwenden müssen. Mehrfach verwendete Werte sind außerdem schwer zu finden, sodass vergessene Änderungen den Programmcode fehlerhaft machen. Definieren Sie die notwendigen Variablen eng bei dem Ort der Verwendung.
7. **Eine Aufgabe pro Methode:** Vermeiden Sie große und unstrukturierte Programme, da diese unübersichtlich und schwer wartbar sind. Sie erhalten keinen guten Code, wenn Sie nur Unmengen von Anweisungen aneinanderreihen. Die wichtigste Aufgabe beim Programmieren besteht darin, Aufgaben in kleine Teilaufgaben zu zerlegen. Schreiben Sie für jede dieser einzelnen Aufgaben eine Methode (ca. 20–100 Zeilen).
8. **Duplizierende Codezeilen sind verboten:** Vermeiden Sie unbedingt beim Programmieren das Kopieren und Duplizieren von Codezeilen. Unterteilen Sie sich wiederholende Teilaufgaben in passende Hilfsmethoden mit geeigneten Übergabeparametern. Das Hauptprogramm sollte so weit wie möglich nur die einzelnen Unterprogramme aufrufen.
9. **Geringe Anzahl von Methodenargumenten:** Die Anzahl von Argumenten in Methoden sollte so gering wie möglich sein, um aufwendige Testfälle zu umgehen. Vermeiden Sie Methoden mit mehr als drei Argumenten, sodass sie ggf. Argumente zu Instanzvariablen befördern. Wenn eine Methode ein Eingabeargument transformiert, sollte das Ergebnis den Rückgabewert darstellen. Verwenden Sie möglichst keine verkomplizierenden Flag-Argumente mit `true` oder `false`, sondern teilen Sie die Methode in zwei separate auf.
10. **Strukturierter Aufbau von Quelldateien:** Der Code in einer Klasse sollte wie eine Erzählung von oben nach unten lesbar sein. Schreiben Sie zusammengehörige Fakten stets enge beieinander. Im oberen Teil der Quelldatei sollten die Instanzvariablen und die wichtigsten Konzepte stehen. Die Detailtiefe nimmt nach unten hin zu, wobei am Ende die Hilfsmethoden stehen. Sinnvoll ist es,

hinter jede Methode die Methode auf der nächsttieferen Abstraktionsebene zu schreiben. Die aufrufende Methode sollte möglichst über der aufgerufenen Methode stehen. Typischerweise sollte die Größe einer Datei nicht 500 Zeilen überschreiten.

11. **Objektorientiert programmieren:** In der objektorientierten Programmierung werden Programme durch eine Menge von interagierenden Elementen erstellt. Fassen Sie zusammengehörige Daten und die darauf arbeitende Programmlogik in eine Klasse zusammen. Schränken Sie die Sichtbarkeit von Variablen ein, sodass keine Fehlanwendungen möglich sind. Erstellen Sie passende Schnittstellen mit Getter- und Setter-Methoden für die Rückgabe und Veränderungen einzelner Variablen. Benutzen Sie geeignete Programmierparadigmen und Entwurfsmuster zur Modellierung von flexiblen und wiederverwendbaren Klassen.
12. **Jedes Objekt eine Klasse:** Jede Klasse sollte nur eine Verantwortlichkeit und nur einen einzigen Grund zur Änderung besitzen. Teilen Sie eine Klasse auf, wenn diese mehrere Verantwortlichkeiten hat oder gewisse Methoden nur bestimmte Variablen benutzen. Erstellen Sie eine Klasse in der Form, dass diese möglichst mit wenigen anderen Klassen zusammenarbeitet, um das gewünschte Verhalten zu erreichen. Jede Klasse sollte eine überschaubare Anzahl von Instanzvariablen besitzen.
13. **Angemessene Kommentierung:** Für die Verständlichkeit des Codes muss dieser ausreichend und einheitlich kommentiert sein. Ausdrucksfähiger Code mit wenigen Kommentaren ist besser als komplizierter Code mit vielen Kommentaren. Kommentieren Sie keinen schlechten Code, sondern schreiben Sie diesen um. Benutzen Sie für Kommentare eine korrekte Grammatik mit sorgfältig gewählten Wörtern. Eine gute Kommentierung hat die Aufgabe, zu informieren, Absichten zu erklären, Bestandteile zu unterstreichen, vor Konsequenzen zu warnen oder To-do-Vermerke zu erstellen. Auskommentierter Code führt zu unnötiger Verwirrung und ist zu entfernen.
14. **Teamregeln festlegen:** Ein Softwaresystem besteht aus einem Satz von ähnlich aufgebauten Quelldateien mit gleichen Formatierungsregeln. Wenn Sie in einem Team programmieren, legen Sie die zentralen Codierungsregeln für das Team fest: Klammersetzung, Größe der Einrückungen, Bezeichnung der Klassen, Methoden usw. Jedes Mitglied des Teams sollte dann genau diesen Stil benutzen, sodass der gesamte Code konsistent ist.

---

## A6: Fehlerbehandlung

### Syntaxfehler

Syntaxfehler treten bei Fehlern im formalen Aufbau und bei falsch geschriebenen Schlüsselwörtern auf. Diese Fehler werden vom Compiler während der Übersetzung erkannt und das Programm wird nicht kompiliert. Der Compiler gibt in der Regel eine Fehlermeldung, die Fehlerposition und einen erklärenden Text aus, sodass diese

Fehler in der Regel schnell zu korrigieren sind, wenn man sich in der jeweiligen Programmiersprache gut auskennt.

Typische Syntaxfehler in der Sprache Java sind die folgenden:

- Bei einzelnen Anweisungen fehlt das Semikolon.
- Klammern sind nicht alle geschlossen.
- Variablen wurden mehrfach oder gar nicht deklariert.
- Schlüsselwörter sind falsch oder großgeschrieben.
- Schreibfehler in selbstdefinierten Variablen- bzw. Methodennamen.
- Werte werden mit einfachen Gleichheitszeichen verglichen.
- Bei statischer Methodendefinition fehlt der `static`-Befehl.
- Globale Variablen sind ohne `static`-Befehl definiert.

## Laufzeitfehler

Laufzeitfehler treten nach dem Programmstart während der Programmausführung auf, wobei dann das Programm mit einer Fehlermeldung abbricht. Die Laufzeitfehler sind abhängig von den aktuell bearbeiteten Daten. Hierbei kann es vorkommen, dass ein Programm in 1000 Fällen richtig arbeitet und beim 1001. Fall bei einer anderen Datenkombination mit einem Laufzeitfehler abbricht. Ein besonderes Problem bei der Softwareentwicklung ist die Zusammenstellung geeigneter Testdatensätze, die möglichst alle kritischen Fälle abdecken.

Typische Laufzeitfehler in der Sprache Java sind die folgenden:

- Division durch Null.
- Falscher Formatstring bei der Ausgabe.
- Zugriff auf ein Arrayelement außerhalb des gültigen Bereichs.
- Versuch, Datensätze über das Dateiende hinaus zu lesen.
- Fehlende Dateien, aus denen das Programm Daten beziehen soll.
- Stack Overflow bei einer endlosen Rekursion.

## Semantischer Fehler

Semantische oder logische Fehler liegen vor, wenn das Programm ohne Fehler arbeitet, aber falsche Ergebnisse liefert. Ein solcher logischer Fehler kann auf einem einfachen Tippfehler beruhen. In der Regel ist diese Art von Fehler schwierig zu finden. Diese Fehler entstehen durch einen falschen Algorithmus und zwingen manchmal zu einer grundlegenden Umorganisation des Programms. Fehlern in der Logik größerer Programme lässt sich durch ein klares Konzept des Programmaufbaus vorbeugen.

Typische semantische Fehler in Java sind die folgenden:

- Tippfehler bei Variablen, Operatoren und Indizes.
- Klammern falsch geschlossen.

- Algorithmische Beschreibung falsch und unvollständig umgesetzt.
- Bei dem `switch`-Befehl fehlt in den `case`-Anweisungen der `break`-Befehl.
- Semikolon wird hinter einer `if`-Anweisung oder `for`- bzw. `while`-Schleife gesetzt.
- Überschreiben von globalen Variablen durch lokale Variablen.
- Verwenden der ganzzahligen Division bzw. fehlerhafte Typumwandlung.
- Fehler in der Programmlogik wie Endlosschleifen wegen nie eintretender Endbedingung.
- Vergleich von Objekten bzgl. deren Inhalte mit `==`.

Semantische Fehler sind teilweise sehr schwer zu finden, da das Programm läuft, aber falsche Werte produziert. Folgende Tipps sind empfehlenswert:

- Ausgabe von Zwischenwerten
- Verwendung des Debuggers
- Verwendung einfacher Testbeispiele
- Händische Rechnung eines Testbeispiels
- Durchdenken der Programmlogik
- Erklären des Programms einer zweiten Person (In Abb. A.1 finden Sie ein Ablaufschema zum Finden von Programmierfehlern.)

---

## A7: Hinweise zu Eclipse

### Tastaturkürzel

- Codevervollständigung: `Strg` + Leertaste
- Schnellformatierung: `Strg` + `Shift` + `F`
- Online Java-Doc Information: `Shift` + `F2`

### Debuggen eines Programms

Der Debugger ist ein Werkzeug zum Auffinden von Fehlern in Computersystemen. In diesem Fall wird der Programmablauf durch selbstgewählte Haltepunkte gesteuert. Bei einem Haltepunkt wird das Programm bis zu der festgelegten Programmzeile ausgeführt und dort angehalten. Anschließend zeigt Eclipse die aktuellen Werte der einzelnen Variablen an. Das Debugging erfolgt durch diese Schritte:

1. Setzen eines Haltepunktes<sup>1</sup>
2. Menüpunkt `Run`  $\Rightarrow$  `Debug`  $\Rightarrow$  `Yes`

---

<sup>1</sup>Maus auf den grauen linken Rand der Zeile des Programmtextes bewegen und Doppelklick mit linker Maustaste; Entfernen ebenfalls Doppelklick.

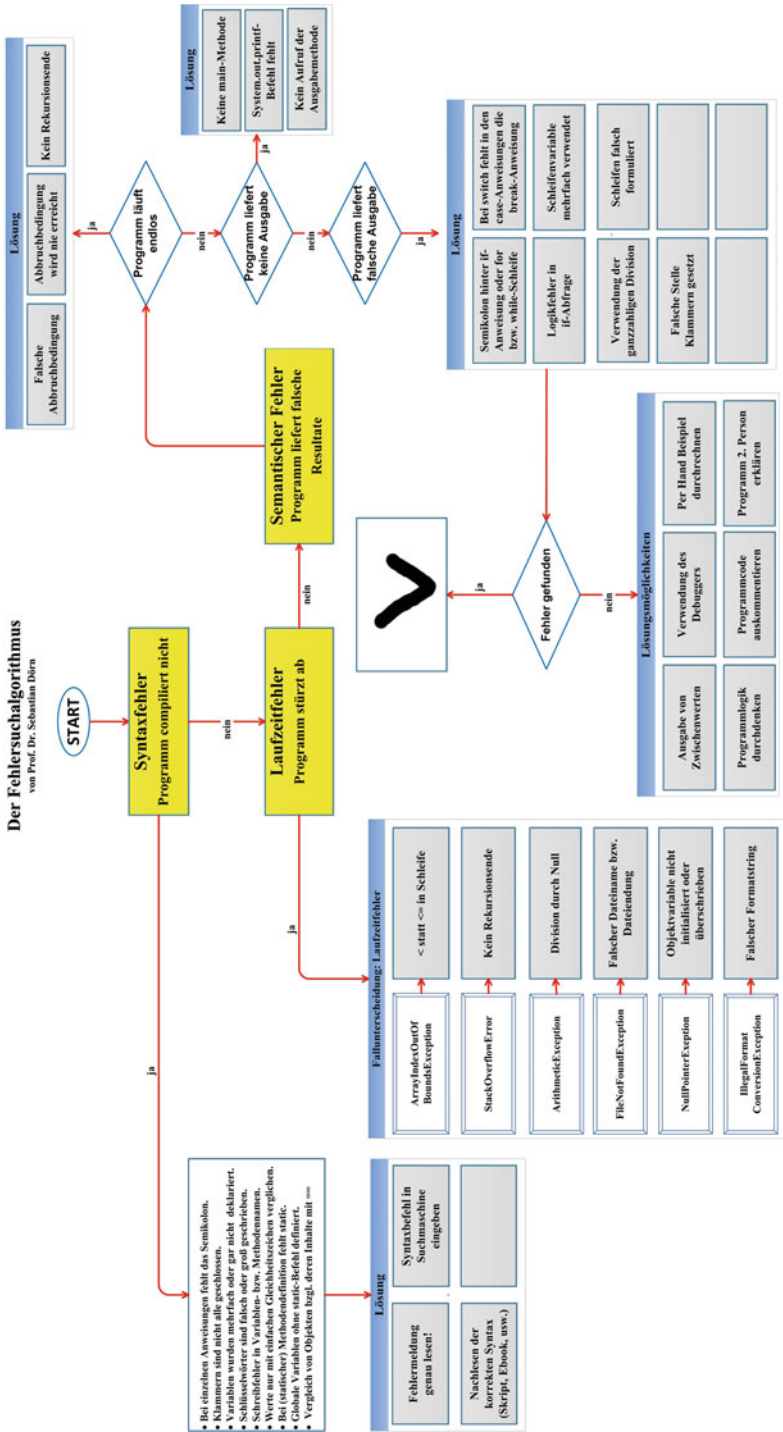


Abb. A.1 Ablaufschema zum Finden von Programmierfehlern

3. Schrittweises Durchlaufen des Programms mit F5
4. Abbruch des Debuggings: Rechts oben  $\Rightarrow$  Java

## Probleme mit Eclipse

Bei der Arbeit mit Eclipse können ab und zu Probleme auftreten:

- **Dateien werden nicht angezeigt**  
Markieren Sie das Projekt und drücken Sie die rechte Maustaste. Auswahl des Menüpunktes Refresh.
- **Anzeige auf der Konsole: Hauptmethode nicht gefunden**  
Markieren Sie die auszuführende Klasse im Package Explorer und drücken Sie die linke Maustaste. Auswahl des Menüpunktes RunAs  $\Rightarrow$  Java-Application.
- **Seltsame Fehlermeldung erscheint**  
Starten Sie das Programm neu. Falls das erfolglos ist, legen Sie ein neues Projekt an und kopieren Sie manuell im Explorer die alten Java-Dateien in den neuen src-Ordner.
- **Ein Fenster ist verschwunden**  
Versehentlich geschlossene Fenster können Sie im Menü Window im Unterpunkt Show View wieder anzeigen lassen.

---

# Literaturverzeichnis

1. D. Abts, *Grundkurs Java* (Springer Vieweg, 2018)
2. B. Burd, *Mit Java programmieren lernen* (Wiley, 2014)
3. H. Erlenkötter, *Java* (Rowohlt, 2012)
4. D. Louis, P. Müller, *Java 7 – Das Handbuch* (Pearson, 2013)
5. D. Louis, *Java 7* (Pearson, 2013)
6. D. Logofatu, *Grundlegende Algorithmen mit Java* (Vieweg, 2008)
7. H.-P. Habelitz, *Programmieren lernen mit Java* (Galileo Computing, 2012)
8. G. Krüger, *Handbuch der Java-Programmierung* (O'Reilly, 2014)
9. R. C. Martin, *Clean Code – Refactoring, Patterns, Testen und Techniken für sauberen Code* (mitp, 2009)
10. U. Post, *Besser coden* (Rheinwerk, 2018)
11. D. Ratz, J. Scheffler, D. Seese, J. Wiesenberger, *Grundkurs Programmieren in Java* (Hanser, 2011)
12. R. Schiedermeier, K. Köhler, *Das Java-Praktikum* (dpunkt, 2011)
13. R. Sedgewick, K. Wayne, *Einführung in die Programmierung mit Java* (Pearson, 2011)
14. G. Saake, K.-U. Sattler, *Algorithmen und Datenstrukturen (in Java)* (dpunkt, 2012)
15. C. Ullenboom, *Java ist auch eine Insel* (Galileo Computing, 2013)



---

# Sachverzeichnis

## A

- Abstraktion 152
- Aggregation 158
- Aktion 97
- Algorithmus 97, 98
  - Darstellungsform 98
  - Effizienz 98
  - Eindeutigkeit 98
  - Korrektheit 98
  - Verständlichkeit 98
  - Vollständigkeit 98
- Analyse, objektorientierte 157
- Anweisung 5, 11
- Array 83
  - kopieren 90
  - Maximum 104
  - mehrdimensional 93
- ArrayList 101, 109
- Arrays 92
- Ausgabe 27

## B

- Bedingungsschleife 57
- Bezeichner 24
- BitSet 109
- Block 39, 47
- boolean 16
- break 62
- BubbleSort 107
- byte 16

## C

- call by
  - reference 89
  - value 89
- catch 170
- char 16
- class 5, 141

- Compiler 1
- Computerprogramm
  - entwurf 100
- continue 63

## D

- Datenstruktur,
  - dynamische 100, 161
- Datentyp
  - einfacher 16, 24
  - primitiver 16
- Deklaration 24
- Dezimaltypen 16
- do while 59
- double 16

## E

- Entwicklungsumgebung, integrierte 1
- enum 175
- Excel
  - Lesen 134
  - Schreiben 132
- Exception 126, 169
  - finally 171
  - getMessage 170
  - throws 172

## F

- Fehler
  - logischer 9
  - semantischer 189
- Feld 83
  - eindimensionales 83
  - kopierendes 90
  - mehrdimensionales 93
  - zweidimensionales 86

Feldbreite 29  
File 128  
float 16  
Flusssteuerung 38  
for 53  
Formatelement 29  
Formatstring 29  
Funktionszeichen 114

## G

Ganzzahldivision 20  
Ganzzahltyp 16  
Genauigkeitsverlust 20  
Getter-Methode 146  
Gleitkommazahl 16, 20

## H

HashMap 109  
HashSet 109  
Hashtable 109

## I

IDE 1  
if-Anweisung 39  
import 34, 173  
Inkrementoperator 54  
Instanz 142  
int 16  
IOException 128

## J

Java-Bytecode 1  
JDK 2  
JOptionPane.showInputDialog 35  
JOptionPane.showMessageDialog 35

## K

Kapselung 152  
Klasse 5, 140  
Kommentar 11  
Komposition 158  
Konstruktor 141, 143, 152  
Verkettung 145

## L

Laufzeitfehler 9, 189  
length 84

LinkedList 109  
long 16

## M

main 5, 6  
Maschine, virtuelle 2  
Maskierungszeichen 114  
Matcher 114  
    appendReplacement 119  
    appendTail 119  
    endend 117  
    findfind 117  
    groupgroup 117  
    matcher 114  
    startstart 117  
Math 16  
Matrix 86  
Methode 5, 72, 141, 152  
    Klasse 149  
    Name 73  
    Parameterliste 73  
    Signatur 72  
    überladene 76  
Modulo Operator 20

## N

new-Operator 142

## O

Objekt 140, 142, 157  
    Aggregation 158  
    Array 160  
    Attribute 158  
    Interaktion 158  
    Komposition 158  
    kooperierendes 157  
    Verhalten 158  
    Zusammensetzung 155  
Operator  
    logischer 37  
    relationaler 37

## P

package 174  
Paket 173  
Parameter  
    aktueller 71  
    formaler 71

parseDouble 34  
parseInt 34  
Pattern 114  
    split 116  
PrintWriter 125  
private 145  
Programmierfehler 8  
Programmiergrundsatz 7  
Programmiersprache 11  
Programmierung,  
    objektorientierte 139  
protected 145  
public 6, 145

## Q

Quellcode 1

## R

Rückgabotyp 73  
Restwertoperator 20  
return 73

## S

Scanner 30, 31, 128  
Schlüsselwort 5, 11  
Schnittstelle 98, 148  
Setter-Methoden 147  
short 16  
Sichtbarkeitstyp 145  
Signatur 71  
Sprunganweisung 62  
Stack 109  
static 6, 72, 148  
Steuerzeichen 29  
String 17  
StringBuffer 117  
Suche, binäre 106  
switch-Anweisung 45  
Syntaxfehler 9, 188  
System.out.printf 27  
System.out.println 5

## T

Teiler, größter gemeinsamer 110  
this-Operator 144  
throws 128  
try 170  
Typumwandlung  
    explizite 18, 25  
    implizite 25

## U

Überladen 143  
Umwandlungszeichen 29

## V

Variable 13, 24  
    Definition 25  
    Genauigkeit 24  
    Instanz 148, 152  
    Klasse 148, 152  
    lokale 152  
    Objekt 142, 143  
    Speicherbedarf 24  
    Wertebereich 24  
Vektor 84  
void 6, 73, 74

## W

Wahrheitswert 16  
while 57

## Z

Zahlenüberlauf 19  
Zeichen 16  
Zeichenkette 17  
Ziffern 105  
Zugriffsspezifizierer 72  
Zuweisungsoperator 14, 25

## Weitere Bücher des Autors

In der dreibändigen Buchreihe „Programmieren für Ingenieure und Naturwissenschaftler“ stelle ich Ihnen die Methoden des Programmierens und Algorithmen von ihren Grundlagen bis zu leistungsfähigen Verfahren aus dem Bereich der Künstlichen Intelligenz dar. Eine umfangreiche Auswahl von technischen und naturwissenschaftlichen Anwendungen soll diese Methoden für Sie greifbar machen.

Das Ziel dieser Buchreihe ist es, Ingenieur- oder Naturwissenschaftlern das Programmieren als Schlüsselqualifikation mit zahlreichen Anwendungsmöglichkeiten vorzustellen. Einen großen Wert lege ich auf eine praxisorientierte und verständliche Darstellung mit Hilfe von Schritt-für-Schritt-Anleitungen. Alle vorgestellten Algorithmen besprechen wir von den Grundprinzipien bis zu den Implementierungsdetails. Das Umsetzen von Programmierkonzepten und algorithmischen Verfahren erfolgt in der Programmiersprache Java.



### Inhalte:

- Grundbegriffe der Programmierung
- Strukturelle Programmierung
- Entwicklung von Computerprogrammen
- Numerische Algorithmen
- Entwurfsmuster von Algorithmen
- Objektorientierte Programmierung
- Graphische Oberflächen
- Technische und naturwissenschaftliche Anwendungen



### Inhalte:

- Anwendungen: Operations Research, Medizinische Informatik, Automatisierungstechnik
- Objektorientierte Entwurfsmuster
- Zentrale Programmierkonzepte
- Suchen
- Graphen und Netze
- Automaten
- Bildverarbeitung



### **Inhalte:**

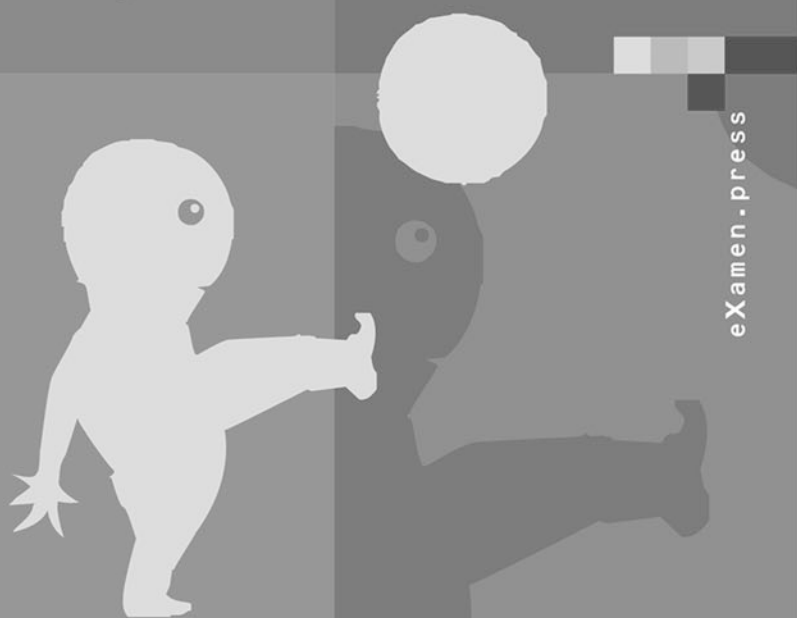
- Grundlagen der Digitalisierung
- Zentrale Konzepte
- Neuronale Netze
- Bayes-Netze
- Probabilistische Robotik
- Markov-Modelle
- Entwicklungsmethodiken
- Anwendungen: Autonomes Fahren, Kognitive Systeme, Digitale Medizin, Intelligente Roboter, Software-Agenten
- Schritte in die Digitalisierung



SEBASTIAN DÖRN

# Programmieren für Ingenieure und Natur- wissenschaftler

Grundlagen



eXamen.press



Springer Vieweg

**Jetzt im Springer-Shop bestellen:**

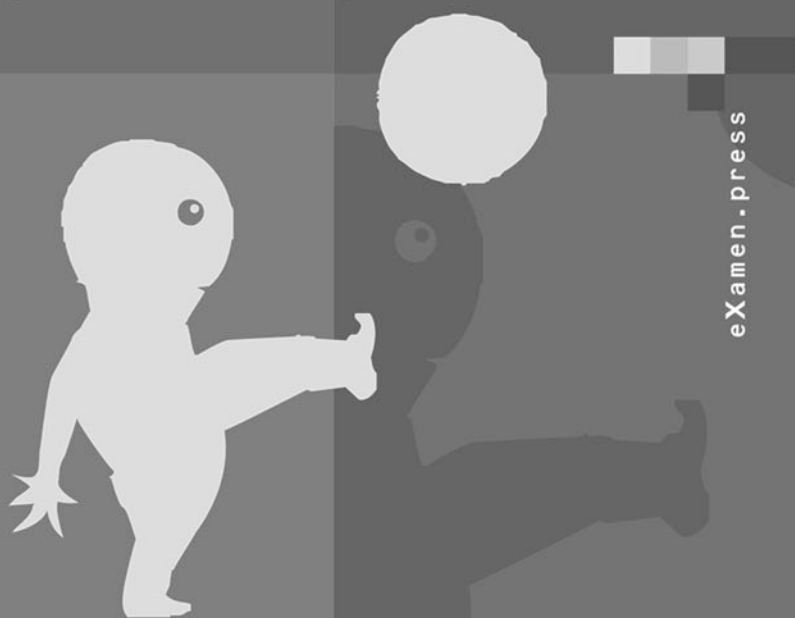
[springer.com/978-3-662-50456-7](http://springer.com/978-3-662-50456-7)



SEBASTIAN DÖRN

# Programmieren für Ingenieure und Natur- wissenschaftler

Algorithmen und Programmiertechniken



 Springer Vieweg

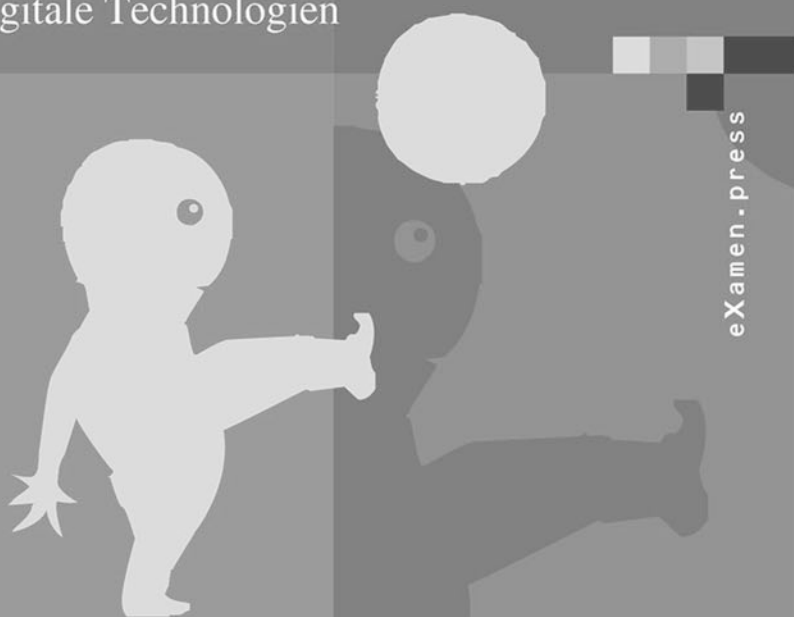
**Jetzt im Springer-Shop bestellen:**  
[springer.com/978-3-662-54175-3](http://springer.com/978-3-662-54175-3)



SEBASTIAN DÖRN

# Programmieren für Ingenieure und Natur- wissenschaftler

Intelligente Algorithmen und  
digitale Technologien



eXamen.press

 Springer Vieweg

**Jetzt im Springer-Shop bestellen:**

[springer.com/978-3-662-54303-0](http://springer.com/978-3-662-54303-0)

