



Java Einführung

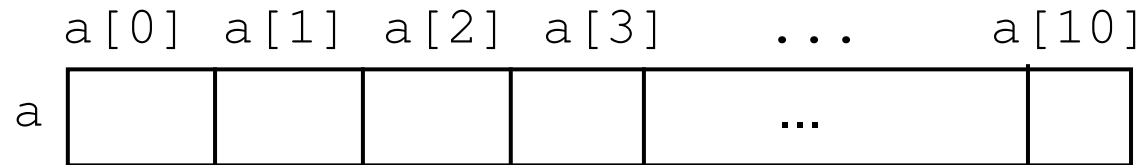
Collections

Inhalt dieser Einheit

Behälterklassen, die in der Java API bereitgestellt werden

- Wiederholung Array
- Collections (Vector, List, Set)
- Map

Wiederholung Array



- Ein Array hat einen **Namen** (hier: a)
- Die einzelnen Elemente können durch den **Index** (`[0]`, `[1]`, ...) angesprochen werden
- Die einzelnen Elemente verhalten sich wie namenlose Variablen
- Die Größe wird einmal festgelegt und ist dann fix.

java.util.Arrays

Die Klasse `java.util.Arrays` stellt Funktionalitäten für das Arbeiten mit Arrays zur Verfügung. Ein Auszug:

- `boolean Arrays.equals(Object[] a, Object[] a2)`
Liefert `true`, wenn die Arrays `a` und `a2` identisch sind. Die Objekte im Array müssen mittels `equals()` vergleichbar sein!
- `void Arrays.fill(Object[] a, Object val)`
Weist allen Elementen des Array `a` das Objekt `val` zu.
- `void Arrays.sort(Object[] a)`
Sortiert das Array `a` in aufsteigender Reihenfolge. Alle Elementen müssen das `Comparable` Interface implementiert haben!
- `int Arrays.binarySearch(Object[] a, Object key)`
Sucht im sortierten (durch `sort(...)`) Array `a` nach dem Element `key` unter Verwendung der binären Suchmethode und liefert den Index des gefundenen Objektes bzw. einen negativen Wert bei Misserfolg.

Beispiel: Arrays

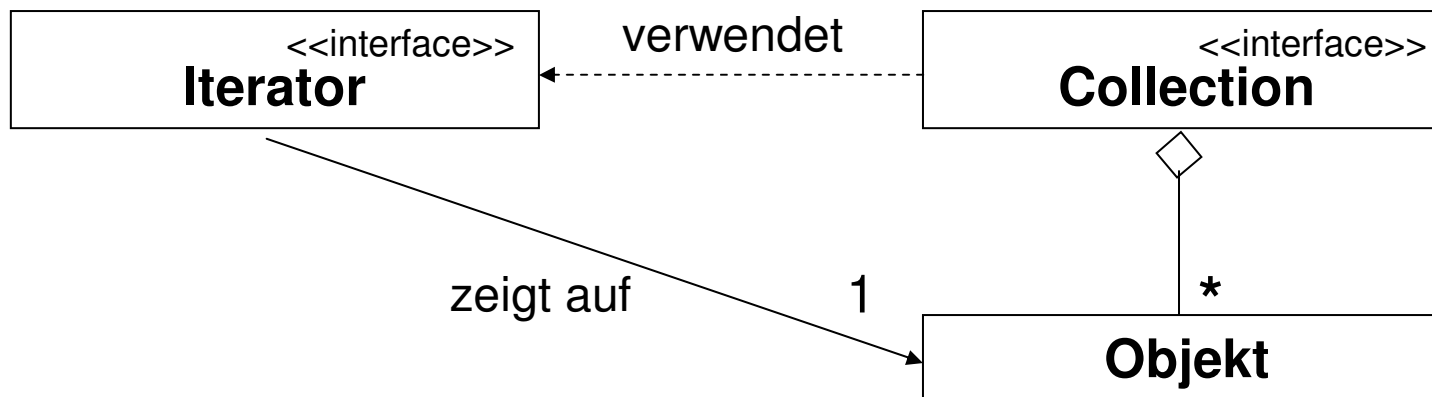
```
import java.util.Arrays;
```

```
class ArrayDemo {  
    public static void main (String [] args) {  
  
        int [] myArray = {9, 23, 1, -28, 8};  
  
        Arrays.sort (myArray);  
  
        for (int i = 0; i < myArray.length; i++) {  
            System.out.println(myArray[i]);  
        }  
    }  
}
```

Collections

- Collections bieten ein Konzept, welches Objekte zu Gruppen ***zusammen fasst*** (z.B. eine Klasse (Gruppe von Studenten), ein Postfach (Gruppe von Emails) oder ein Telefonverzeichnis (Gruppe von Name-Telefonnummer- Paaren)).
- Mit einem Collection-Objekt können Instanzen ***beliebiger Klassen*** verwaltet werden.
- Seit J2SE 5.0 gibt es ***Generics***, davor galt:
 - Spezielle Typinformation der einzelnen Objekte ***geht dabei verloren***, da sie als ***Object*** gespeichert werden.
 - Um die Instanzen verwenden zu können, müssen auf den entsprechenden Datentyp ***umgewandelt*** werden (Casting).

Struktur von Collections



Interface von Collections

- `boolean add(E o)`
Fügt das Objekt `o` hinzu und liefert `true` bzw. `false`, je nachdem, ob das Objekt erfolgreich hinzugefügt werden konnte.
- `void clear()`
Löscht alle Elemente im Container.
- `boolean contains(E o)`
Liefert `true`, wenn das Objekt `o` im Container enthalten ist.
- `boolean remove(E o)`
Liefert `true`, wenn das Objekt `o` im Container gelöscht werden konnte.
- `int size()`
Liefert die Anzahl der Elemente.
- `Iterator iterator()`
Liefert ein Iterator Objekt zum Zugriff auf die Elemente des Containers.

E ... Generic: Klasse für die die Collection erzeugt wurde.

Interface von Iterator

- `boolean hasNext()`
Liefert `true`, wenn es weitere Elemente im Container gibt - bei `false` liefert der Aufruf von `next` eine `Exception`.
- `Object next()`
Liefert das nächste Element.
- `void remove()`
Löscht das aktuelle Element der Collection.

Arten von Collections

- **Set** (HashSet, TreeSet,...)
 - kann Elemente nicht doppelt enthalten
 - schnelle Suche
- **List** (ArrayList, LinkedList, Vector, Stack,...)
 - kann Elemente doppelt enthalten
 - Elemente haben eine Reihenfolge
 - variable Länge, schnelles Einfügen und Löschen

Verwendung von List

```
import java.util.*;

class PointList {
    public static void main (String [] args) {
        List<Point> myPoints = new LinkedList<Point>();
        myPoints.add(new Point(1.0,1.0));
        System.out.println("Die Liste enthält "
            + myPoints.size()+" Punkt(e)!\n");

        Iterator<Point> it = myPoints.iterator();
        while(it.hasNext()) {
            Point b = it.next();
            System.out.println("Point (" +b.x+", "+b.y+" )");
        }
    }
}

class Point { double x,y;
    Point(double xi, double yi) { x=xi; y=yi; }}
}
```

Verwendung von Vector

```
import java.util.*;

class PointVector {
    public static void main (String [] args) {
        Vector myPoints = new Vector<Point>();
        myPoints.add(new Point(1.0,1.0));
        System.out.println("Die Liste enthält "
            + myPoints.size()+" Punkt(e)\n");

        for( int i=0; i<myPoints.size(); i++) {
            Point b = myPoints.elementAt(i);
            System.out.println("Point (" +b.x+" , "+b.y+" ) ");
        }
    }
}

class Point { double x,y;
    Point(double xi, double yi) { x=xi; y=yi; }}
}
```

Sonderfall: Map

- **Map** (Hashtable, TreeMap,...)
 - schnelles Auffinden von Elementen über einen `key`
 - jedes Element muss einen eindeutigen `key` haben
- Map hat ein anderes Interface als Collections:

```
Object put(K key, Object V value);  
Object get(K key);  
Object remove(K key);  
int size();  
boolean isEmpty();  
void putAll(Map t);  
void clear();  
public Set keySet(); /* dadurch kann durch die Elemente wie  
    durch ein Set iteriert werden! */
```

K, V ... Generics

Verwendung von Maps

```
import java.util.*;

class PointMap {
    public static void main (String [] args) {

        Map<String, Point> myPoints =
            new Hashtable<String, Point>();

        myPoints.put("BUBU", new Point(1.0,1.0));

        // 1. einen Iterator auf das keySet erzeugen
        Iterator<String> it = myPoints.keySet().iterator();

        // 2. Keys durchgehen und Elemente aus der Map holen
        while(it.hasNext()) {
            String aKey = it.next();
            Point b = myPoints.get(aKey);
            System.out.println("Key: "+aKey +" Value: "+b);
        }
    }
}
```

Verwendung von Maps II

```
import java.util.*;

class PointMap {
    public static void main (String [] args) {

        Map<String, Point> myPoints =
            new Hashtable<String, Point>();

        myPoints.put("BUBU", new Point(1.0,1.0));

        for (String aKey : myPoints.keySet()) { // for-each loop
            Point b = myPoints.get(aKey);
            System.out.println("Key: "+aKey + " Value: "+b);
        }
    } }
```

Was Sie nach dieser Einheit wissen sollten...

- Die Verwendung der Hilfsmethoden von `java.util.Arrays`.
- Die Interfaces von `Collection` und `Iterator`.
- Die Unterschiede von `Lists`, `Sets` und `Maps` und wie diese eingesetzt werden.