

JAVA

Version 8.3

07.10.2012



NEU:
kleinere Korrekturen

Prof. Michael Kipp
Hochschule Augsburg

Vorwort

Dieses Dokument soll ein Hilfsmittel sein, sowohl beim Erlernen von Java als auch beim alltäglichen Programmieren. Die Priorität liegt auf Klarheit und Kürze, daher ist einiges unvollständig dargestellt. Es sollten jedoch keine formalen Fehler enthalten sein. Wenn Sie Fehler finden, wäre ich für einen Hinweis dankbar: michael.kipp@hs-augburg.de

Michael Kipp
Hochschule Augsburg

Basics 1

Erste Hilfe

Style Guide

Datentypen

Arrays

Variablen

Basics 3

Verzweigung (If, Switch)

Schleifen

Boolesche
Ausdrücke

INHALTE

Klassen

Wichtige
Klassen

Methoden

Iteratoren

Aufzählungs-
typen

Objekte

Wichtige
Hilfsklassen

Wrapperklassen

Basics 2

Advanced



Informationen ausgeben

... mal eben kurz programminterne Infos ausgeben

... praktisch bei der Fehlersuche

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

Informationen ausgeben

... mal eben kurz programminterne Infos ausgeben

... praktisch bei der Fehlersuche

muss vom Typ **String** sein

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

Beispiel mit zusammengesetztem String:

```
int zahl = 3;  
System.out.println("Alle guten Dinge sind " + zahl + ".");
```



Programmieren mit Stil

... unterscheidet den Profi vom Geek

... erhöht Lesbarkeit => weniger Fehler + wiederverwendbar

Reihenfolge

der Code-Teile einhalten

```
/**
 * Repräsentiert Erstklassiges
 * @author Gunter Grossmeier
 */
public class MyClass extends OtherClass {

    public static final int MEANING_OF_LIFE = 42;
    private int counter;
    private boolean hasStarted;

    /**
     * Initialisiert die Eigenschaft foo und baa.
     */
    public MyClass() {
        ...
    }

    /**
     * Trennt Spreu von Weizen.
     * @param amount Menge der Weizen
     */
    public void firstMethod (int amount) {
        ...
    }
}
```

Konventionen

der Groß-/Kleinschreibung
beachten

Kommentare

vor Klassen, Konstruktoren und
Methoden, im Javadoc-Format
(d.h. mit /** beginnen)

Programmieren mit Stil

... unterscheidet den Profi vom Nerd

... erhöht Lesbarkeit => weniger Fehler + wiederverwendbar

Reihenfolge

der Code-Teile einhalten

(1) Instanzvariablen
(Konstanten
vorneweg)

(2) Konstruktor(en)

(3) Methode(n)

```
/**
 * Repräsentiert Erstklassiges
 * @author Gunter Grossmeier
 */
public class MyClass extends OtherClass {

    public static final int MEANING_OF_LIFE = 42;
    private int counter;
    private boolean hasStarted;

    /**
     * Initialisiert die Eigenschaften foo und baa.
     */
    public MyClass() {
        ...
    }

    /**
     * Trennt Spreu von Weizen.
     * @param amount Menge der Weizen
     */
    public void firstMethod (int amount) {
        ...
    }
}
```

Konventionen

der Groß-/Kleinschreibung
beachten

Klassen groß schreiben

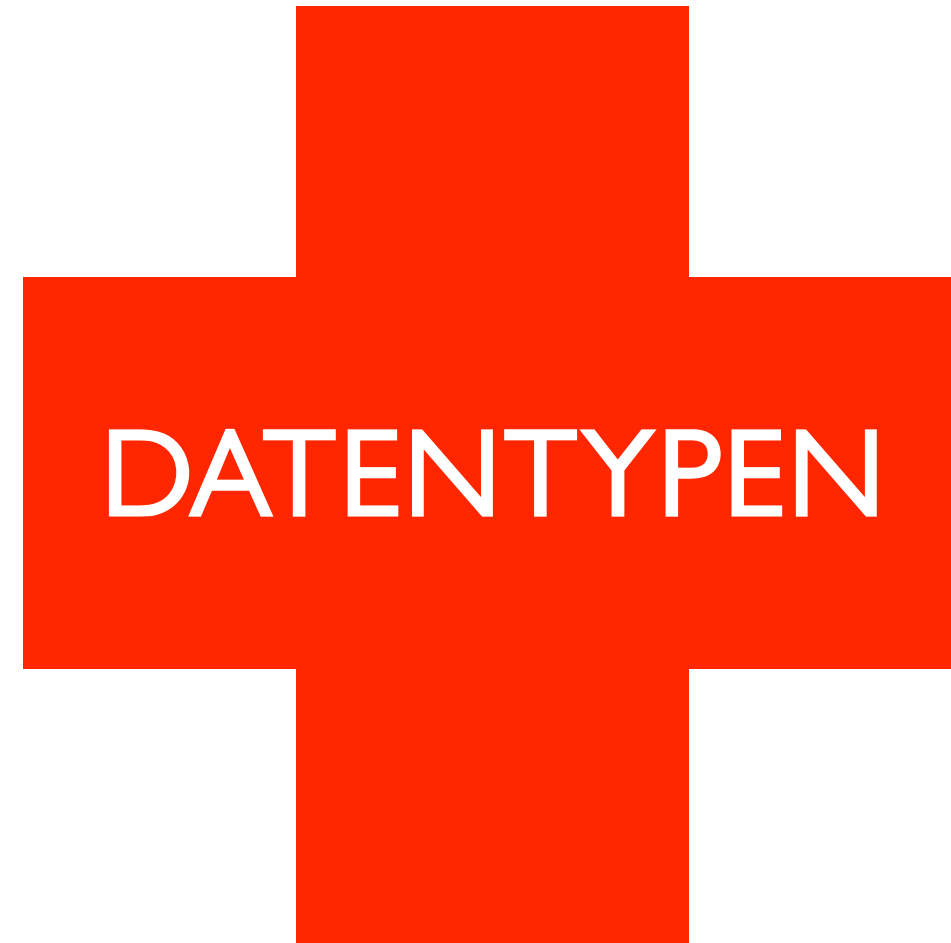
Konstanten nur Großbuchstaben

Variablen klein schreiben

Kommentare

vor Klassen, Konstruktoren und
Methoden, im Javadoc-Format
(d.h. mit /** beginnen)

Methoden klein schreiben



Datentypen

primitive
Typen

Datentypname

byte

int

long

char

boolean

float

double

String

Crab

Klassen

sind auch Typen

Beispiel

byte i = 3;

int i = 3;

long i = 3;

char c = 'A';

boolean done = false;

float speed = 3.5;

double speed = 3.5;

String name = "Tom";

Crab crab = new Crab();

ganze
Zahlen

Buchstaben

Komma-
zahlen



Arrays

... speichern mehrere Werte/Objekte eines Typs
... haben eine feste Länge

```
int[] numbers;
```

```
numbers = new int[3];
```

```
numbers[0] = 5;
```

```
numbers[1] = -3;
```

```
numbers[2] = 23;
```

```
int[] numbers = { 5, -3, 23};
```

```
String[] friends = { "Peter", "Mary", "Paul"};
```

```
Person[] members = { new Person("Joe"),  
                      new Person("Jane") };
```

Arrays

Typ

Genauso ein Typ
wie int, Crab, String...

... speichern mehrere Werte/Objekte eines Typs
... haben eine feste Länge

```
int[] numbers;
```

Deklaration

Variable wird erschaffen

```
numbers = new int[3];
```

Erzeugung

(leeres) Array der Länge 3
wird angelegt

```
numbers[0] = 5;  
numbers[1] = -3;  
numbers[2] = 23;
```

Zuweisungen

Alle Werte werden gesetzt

```
int[] numbers = { 5, -3, 23};
```

Kurzform: Deklaration,
Erzeugung und Zuweisung in
einem

```
String[] friends = { "Peter", "Mary", "Paul"};
```

```
Person[] members = { new Person("Joe"),  
                      new Person("Jane") };
```

Jeder Typ (auch Klassen) kann
als Array verwendet werden



VARIABLEN

Instanzvariablen

- ... enthalten die wesentlichen Eigenschaften der Klasse
- ... definieren später den Zustand eines Objekts

```
public class MyClass  
{
```

```
    private int x;  
    private int y;
```

```
}
```


Instanzvariablen

... enthalten die wesentlichen Eigenschaften der Klasse
... definieren später den Zustand eines Objekts

```
public class MyClass  
{
```

Gültigkeit:

innerhalb der Klasse

Sichtbarkeit

private = nur in Klasse

protected = auch in Unterklassen

public = überall

innerhalb einer
beliebigen Methode
oder Konstruktor
dieser Klasse

```
private int x;  
private int y;
```

Deklarationen

```
x = 5;  
y = 3 * x + 15;
```

Zuweisungen

Verwendung von x

```
}
```

Methodenparameter

... sind auch Variablen

... leben nur für die Dauer der Methode

```
public void manipulate( Crab crab, int size )
{
    ...

    crab.setSize(size);

    ...
}
```

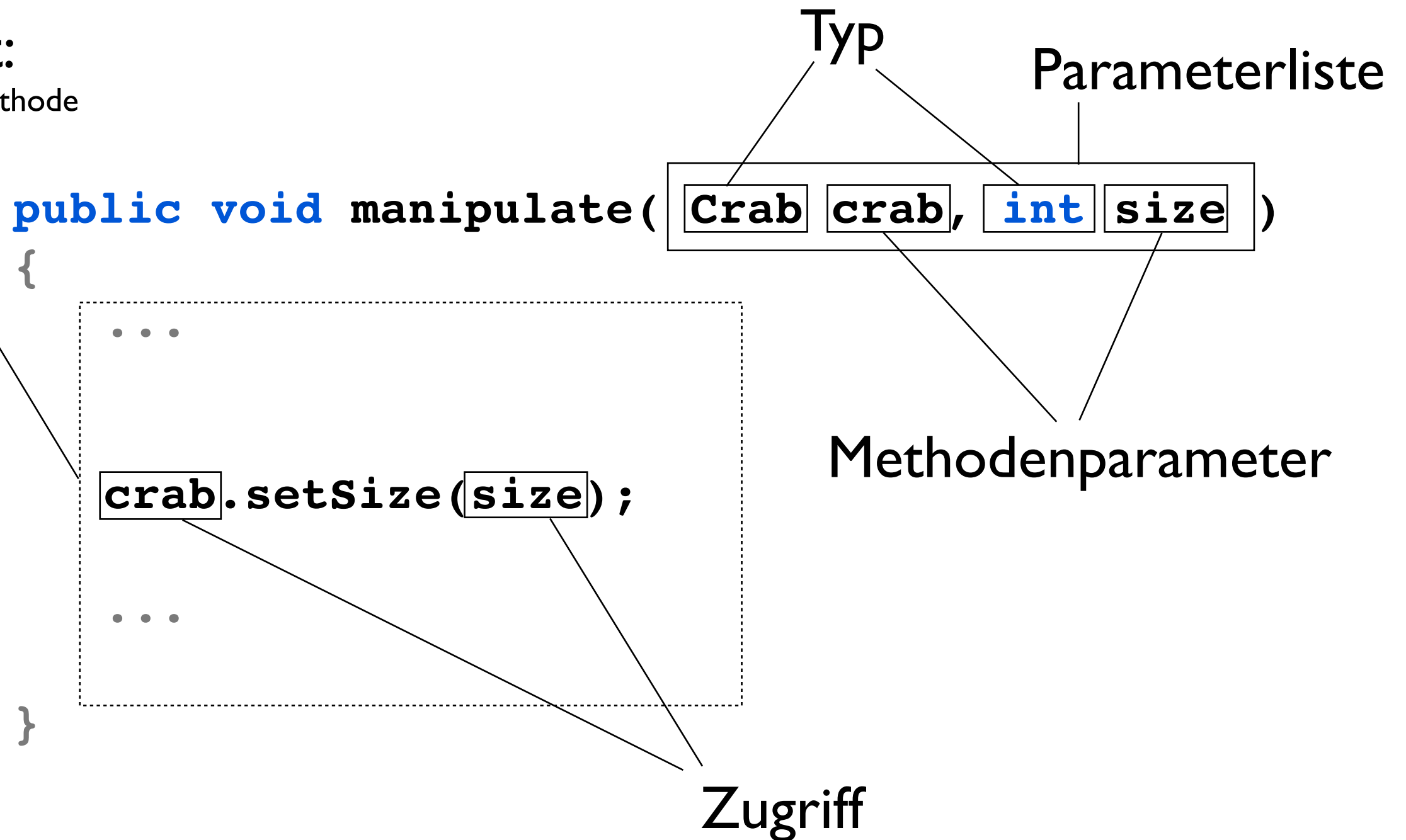
Methodenparameter

... sind auch Variablen

... leben nur für die Dauer der Methode

Gültigkeit:

innerhalb der Methode



Lokale Variablen

... speichern Zwischenergebnisse (für kurze Zeit)
... sind ständige Begleiter beim Programmieren

```
{
```

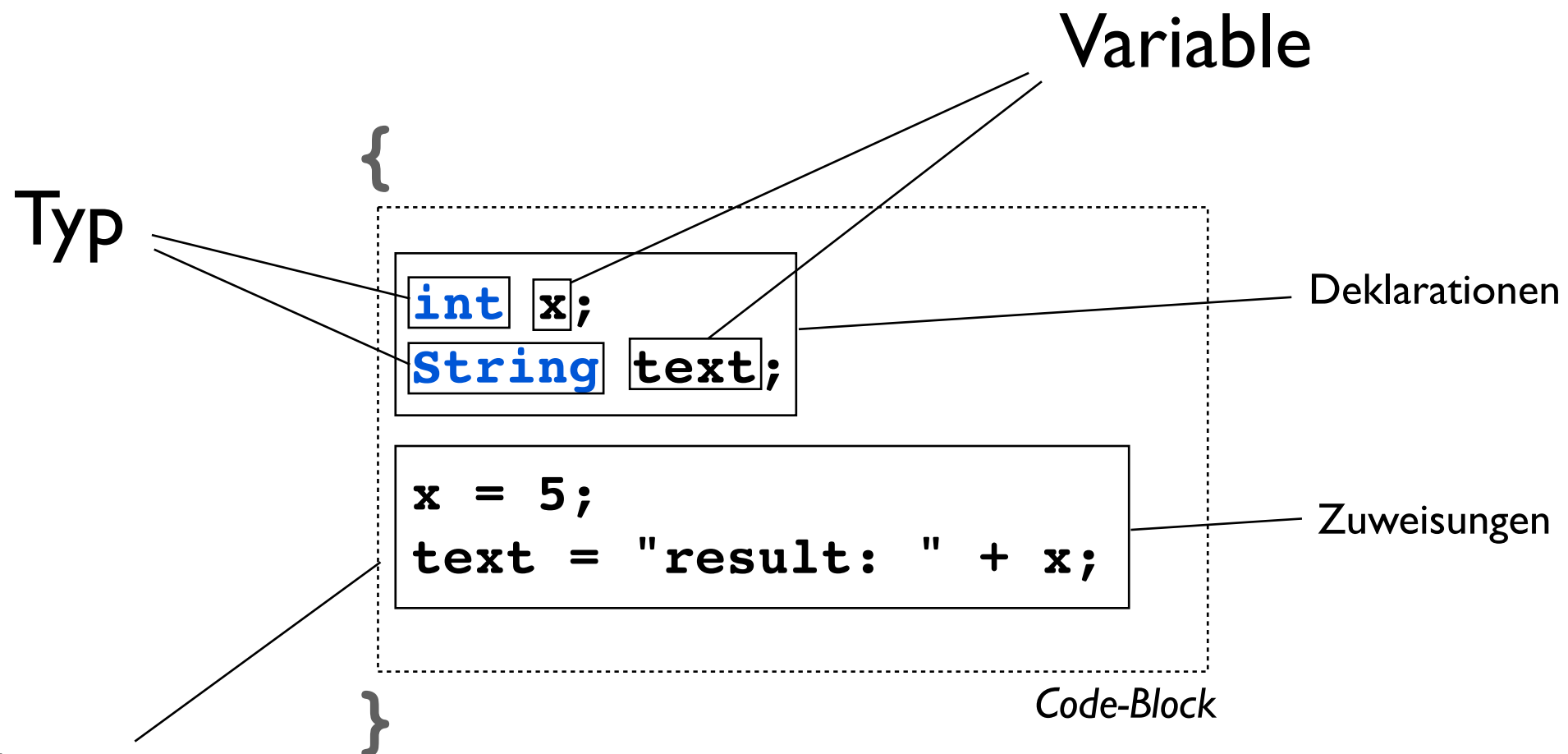
```
    int x;  
    String text;
```

```
    x = 5;  
    text = "result: " + x;
```

```
}
```

Lokale Variablen

... speichern Zwischenergebnisse (für kurze Zeit)
... sind ständige Begleiter beim Programmieren



Gültigkeit:

innerhalb eines Code-Blocks
(zwischen zwei
zusammengehörigen
geschweiften Klammern)
in einer Methode oder
Konstruktor

Konstanten

... speichern feste Infos, die mehrfach im Code vorkommen
... die Variante hier wird sehr häufig genutzt

```
public class MyClass
{
    public static final double GRAVITATION_ERDE = 9.81 ;
}
}
```

Konstanten

... speichern feste Infos, die mehrfach im Code vorkommen
... die Variante hier wird sehr häufig genutzt

```
public class MyClass  
{  
    public static final double GRAVITATION_ERDE = 9.81 ;  
}
```

Name der Konstanten
(Konvention: alles groß schreiben)

Wertzuweisung
bei Definition

Sichtbarkeit

public heißt, dass andere Klassen mit `MyClass.GRAVITATION_ERDE` zugreifen können. Hier könnte auch `private` stehen, wenn die Konstante nur innerhalb der Klasse genutzt wird.

Klassenvariable

static heißt, dass `GRAVITATION_ERDE` nur ein einziges Mal für diese Klasse existiert und nicht (wie üblich) für jedes einzelne Objekt.

konstant

final heißt, dass `GRAVITATION_ERDE` nur ein Mal einen Wert zugewiesen bekommen darf. Entweder bei Definition (wie hier) oder im Konstruktor.



KLASSEN

Klasse (I)

... ist ein Bauplan für konkrete Objekte

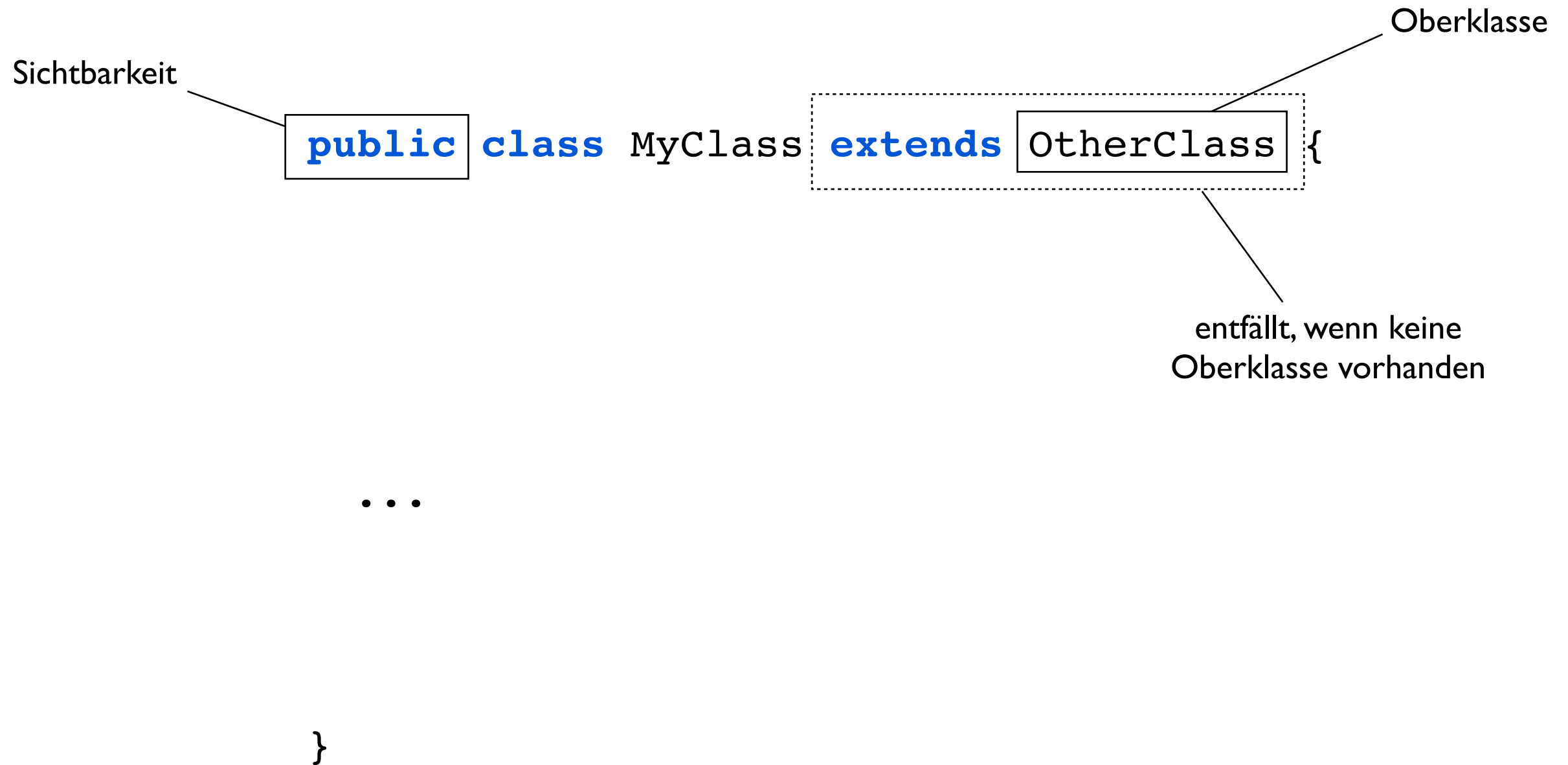
```
public class MyClass extends OtherClass {
```

```
...
```

```
}
```

Klasse (I)

... ist ein Bauplan für konkrete Objekte



Klasse (2)

... besteht aus im Innern aus drei Teilen

```
public class MyClass extends OtherClass {  
  
    private int counter;  
    private boolean hasStarted;  
  
    public MyClass() {  
        ...  
    }  
  
    public void firstMethod() {  
        ...  
    }  
  
}
```

Klasse (2)

... besteht aus im Innern aus drei Teilen

```
public class MyClass extends OtherClass {
```

Instanzvariablen

```
private int counter;  
private boolean hasStarted;
```

Konstruktor(en)

```
public MyClass() {  
    ...  
}
```

Wenn kein Konstruktor definiert wird, gibt es automatisch den leeren Konstruktor MyClass()

Methode(n)

```
public void firstMethod() {  
    ...  
}
```

```
}
```

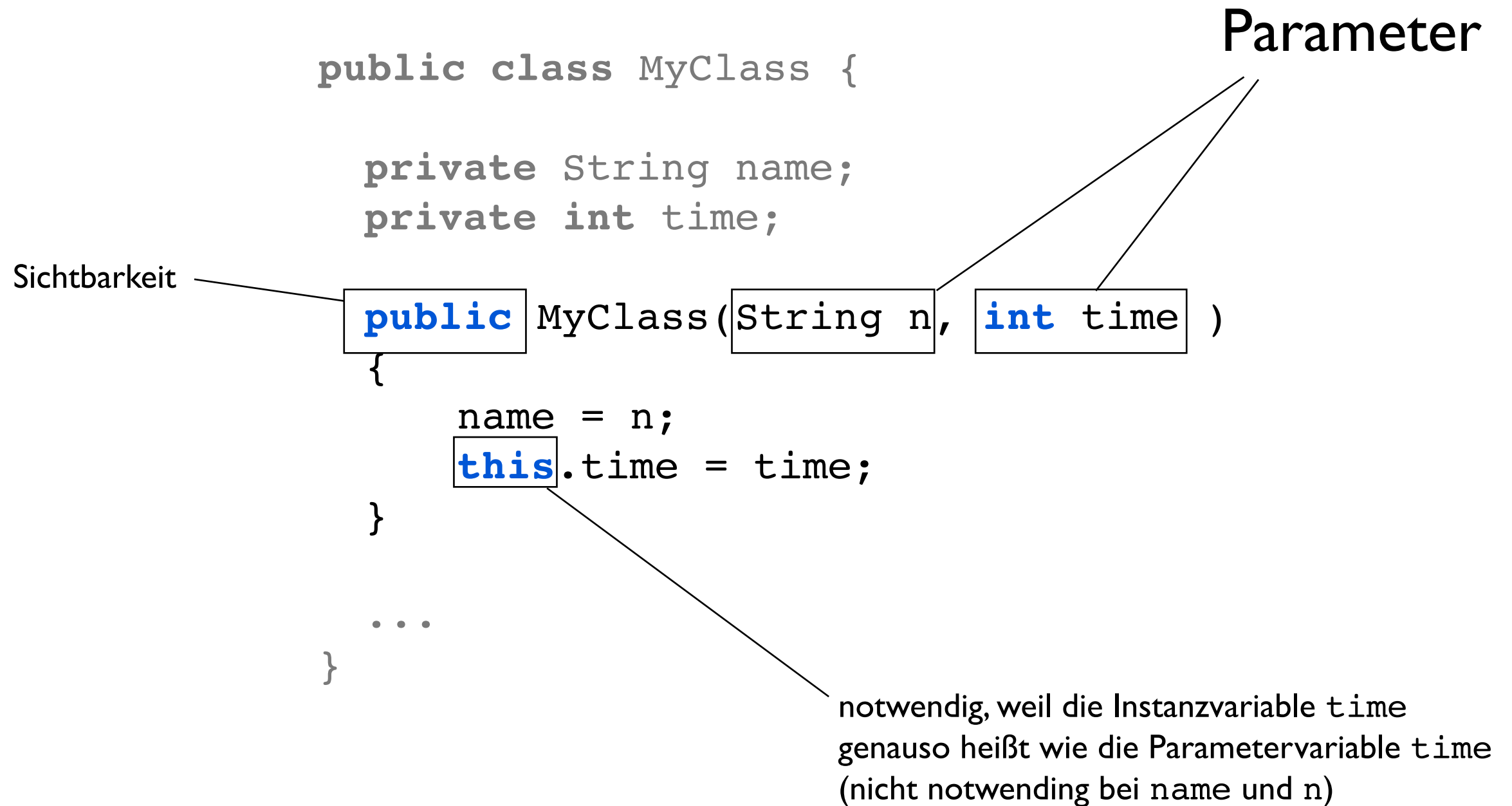
Konstruktor

... wird bei Erzeugung eines Objekts zu Beginn aufgerufen

```
public class MyClass {  
  
    private String name;  
    private int time;  
  
    public MyClass(String n, int time )  
    {  
        name = n;  
        this.time = time;  
    }  
  
    ...  
}
```

Konstruktor

... wird bei Erzeugung eines Objekts zu Beginn aufgerufen





Methode

- ... führt eine Aktion (einen Algorithmus) aus
- ... bekommt Eingabeinformationen (Parameter)
- ... kann einen Wert zurückgeben

```
public class MyClass {
```

```
    public int computeSomething(int x, int y)
    {
        int result;
        result = x + y;
        return result;
    }
```

```
    ...
}
```


Methode

- ... führt eine Aktion (einen Algorithmus) aus
- ... bekommt Eingabeinformationen (Parameter)
- ... kann einen Wert zurückgeben

Rückgabebetyp

(**void**, wenn nichts zurückgegeben wird)

Parameter

die der Methode als Input gegeben werden

```
public class MyClass {
```

Name

der Methode

Sichtbarkeit

```
public int computeSomething(int x, int y)
```

```
{
```

```
int result;  
result = x + y;  
return result;
```

```
}
```

```
...
```

```
}
```

mit diesen Variablen wird in der Methode gearbeitet; sie sind nur innerhalb der Methode gültig...

Liefert den Wert von "result" zurück und springt aus der Methode heraus (nachfolgender Code würde nicht ausgeführt werden).

Getter-Methode

... gibt den Wert einer Instanzvariable zurück

```
public class MyClass {  
    private String name;  
  
    public String getName()  
    {  
        return name;  
    }  
  
    ...  
}
```

Getter-Methode

... gibt den Wert einer Instanzvariable zurück

Getter-
Methode
für name

```
public class MyClass {
```

```
    private String name;
```

```
    public String getName()  
    {  
        return name;  
    }
```

```
    ...
```

```
}
```

verwenden Sie den exakt
gleichen Namen (bei der
Methode erster Buchstabe groß)

Setter-Methode

... setzt den Wert einer Instanzvariable

```
public class MyClass {  
    private String name;  
  
    public void setName(String name)  
    {  
        this.name = name;  
    }  
  
    ...  
}
```

Setter-Methode

... setzt den Wert einer Instanzvariable

Setter-
Methode
für name

```
public class MyClass {
```

```
    private String name;
```

```
    public void setName(String name)
    {
        this.name = name;
    }

```

```
    ...

```

```
}
```

verwenden Sie den exakt gleichen Namen (bei der Methode erster Buchstabe groß)

notwendig, weil die Instanzvariable "name" genauso heißt wie die Parametervariable "name"



OBJEKTE

Objekte verwenden

```
Crab c;
```

```
c = new Crab();
```

```
c.move(5);
```

```
int x = c.getX();
```

Objekte verwenden

Deklaration

einer neuen lokalen Variable, die Objekte vom Typ Crab speichern kann

```
Crab c;
```

Konstruktor-Aufruf

liefert ein nagelneues Objekt der Klasse Crab zurück

```
c = new Crab();
```

Punktnotation

zum Aufruf von Methoden des Krabben-Objekts

```
c.move(5);
```

```
int x = c.getX();
```

Name des Objekts



If-Anweisung

- ... führt Code-Block aus, wenn eine Bedingung erfüllt ist
- ... führt einen alternativen Block aus, wenn nicht

```
int x = 10;

if ( x > 0 && x <= 20 )
{
    System.out.println("im grünen Bereich");
} else {
    System.out.println("im roten Bereich");
}
```

If-Anweisung

... führt Code-Block aus, wenn eine Bedingung erfüllt ist
... führt einen alternativen Block aus, wenn nicht

Bedingung

muss ein boolescher Ausdruck sein, der zu true oder false wird

```
int x = 10;
```

```
if ( x > 0 && x <= 20 )
```

```
{
```

```
System.out.println("im grünen Bereich");
```

```
} else {
```

```
System.out.println("im roten Bereich");
```

```
}
```

If-Teil

wird ausgeführt
bei true

Else-Teil

wird ausgeführt
bei false

kann man auch weglassen

Switch-Anweisung

... ist das elegantere **if**, wenn es um eine Fallunterscheidung geht
... funktioniert nur mit int und enums (ab Java 7 auch mit Strings)

```
int level = 3;
String title = "";

switch ( level ) {
    case 1: title = "Anfänger";
        break;
    case 2: title = "Fortgeschrittener";
        break;
    case 3: title = "Experte";
        break;
    default: title = "Unbekannt";
        break;
}
```

Switch-Anweisung

... ist das elegantere **If**, wenn es um eine Fallunterscheidung geht
... funktioniert nur mit int und enums (ab Java 7 auch mit Strings)

```
int level = 3;  
String title = "";  
  
switch ( level ) {  
    case 1: title = "Anfänger";  
        break;  
    case 2: title = "Fortgeschrittener";  
        break;  
    case 3: title = "Experte";  
        break;  
    default: title = "Unbekannt";  
        break;  
}
```

Variable

deren Wert die Grundlage der Fallunterscheidung bildet. Die Variable muss vom Typ int oder char sein (oder ein enum-Typ).

Fall

Anweisung(en) für einen bestimmten Fall. Der Fall wird durch break beendet (wenn nicht, wird der nachfolgende Fall mitausgeführt).

Wert

Wenn die Variable (hier: level) diesen Wert annimmt, wird dieser Fall ausgeführt.

Default-Fall

Wenn kein anderer Fall greift, wird dieser ausgeführt. Dieser Teil ist optional.



SCHLEIFEN

For-Schleife

... durchläuft den gleichen Code x-mal

... hat einen "eingebauten" Zähler (= Laufvariable)

```
for ( int i = 0; i < 7; i++ )  
  
{  
  
    System.out.println("Runde Nr. " + i);  
  
}
```

Beispiel einer For-Schleife, in der die Laufvariable *i* folgende Zahlen durchläuft:

10, 12, 14, 16

```
for ( int i = 10; i <= 16; i=i+2 )  
{  
    System.out.println("Runde Nr. " + i);  
}
```

For-Schleife

... durchläuft den gleichen Code x-mal
... hat einen "eingebauten" Zähler (= Laufvariable)

Schleifenkopf

Laufvariable

namens `i` wird deklariert und auf 0 gesetzt

Bedingung

muss erfüllt sein, damit die Schleife weiter läuft

Aktion

wird am Ende jeder Runde durchgeführt (hier: Hochzählen)

```
for ( int i = 0; i < 7; i++ )  
{  
    System.out.println("Runde Nr. " + i);  
}
```

Schleifenkörper

Dieser Code wird x-mal durchlaufen (hier: 7 Mal)

Verwendung der Laufvariable
Hier läuft die Variable durch die Zahlen 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6

Beispiel einer For-Schleife, in der die Laufvariable `i` folgende Zahlen durchläuft:
10, 12, 14, 16

```
for ( int i = 10; i <= 16; i=i+2 )  
{  
    System.out.println("Runde Nr. " + i);  
}
```


While-Schleife

... wiederholt den immergleichen Code... unter **einer** Bedingung

```
Crab c = new Crab();
```

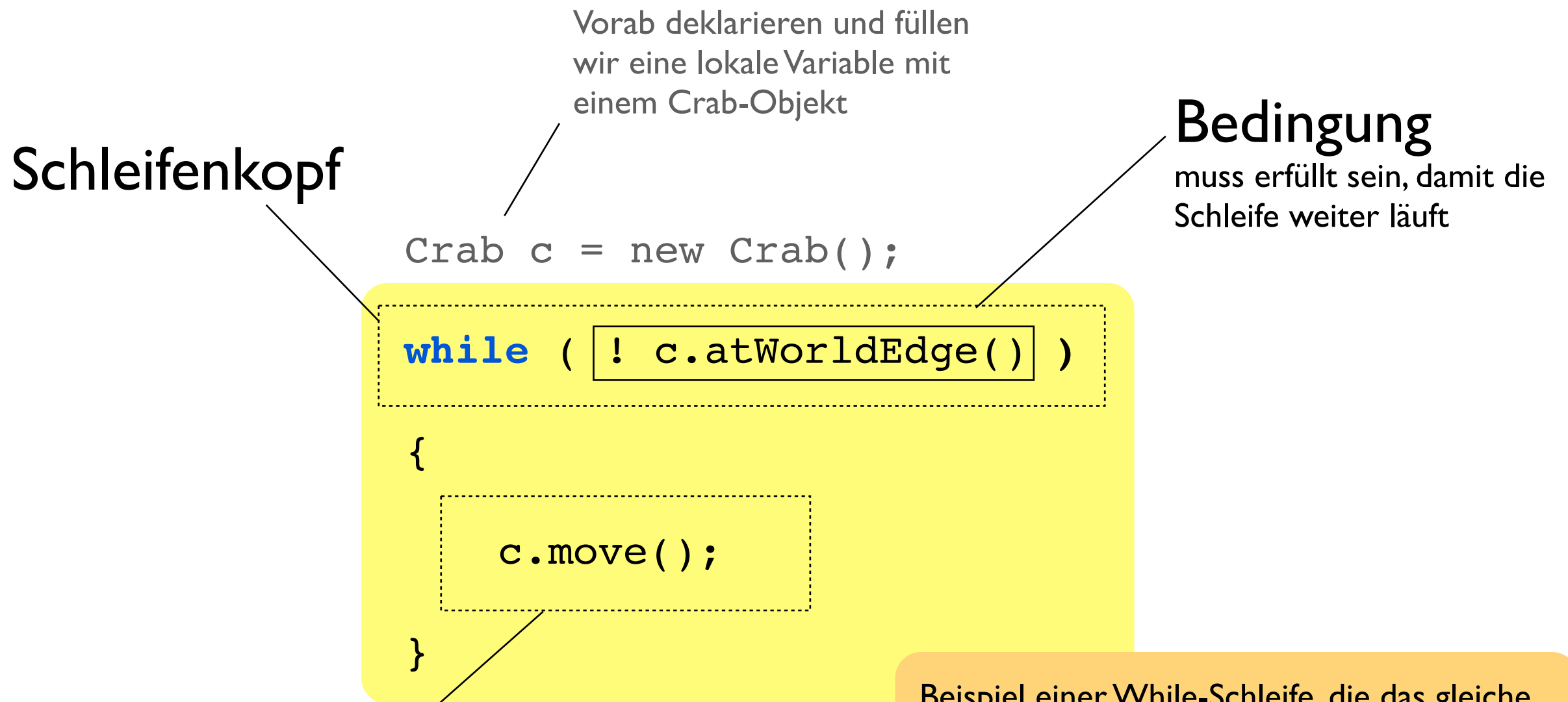
```
while ( ! c.atWorldEdge() )  
  
{  
  
    c.move();  
  
}
```

Beispiel einer While-Schleife, die das gleiche tut wie die vorherige For-Schleife:

```
int x = 0;  
while ( x < 7 )  
{  
    System.out.println("Runde Nr. " + x);  
    x++;  
}
```

While-Schleife

... wiederholt den immergleichen Code... unter **einer** Bedingung



Schleifenkörper

Dieser Code wird solange wiederholt, bis die Bedingung im Kopf "false" wird

Beispiel einer While-Schleife, die das gleiche tut wie die vorherige For-Schleife:

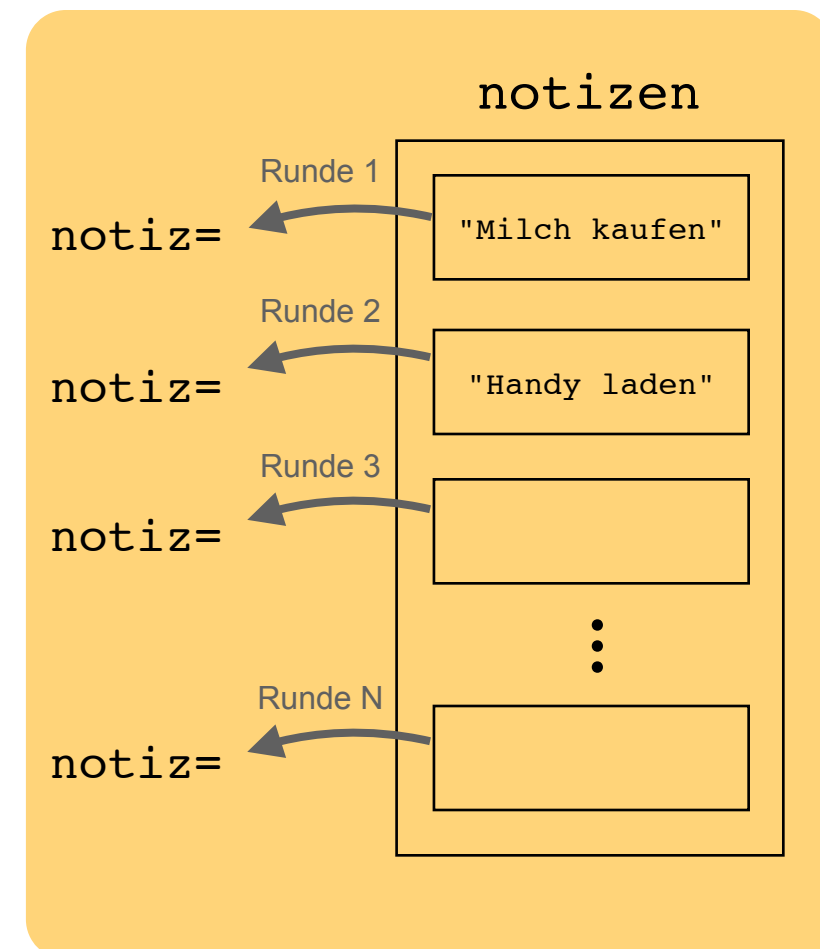
```
int x = 0;
while ( x < 7 )
{
    System.out.println("Runde Nr. " + x);
    x++;
}
```

Foreach-Schleife

... durchläuft alle Elemente einer Collection
(z.B. einer Liste)

```
ArrayList<String> notizen = new ArrayList<String>();  
notizen.add("Milch kaufen");  
notizen.add("Handy laden");  
...
```

```
for ( String notiz: notizen )  
{  
    System.out.println( notiz );  
}
```



Foreach-Schleife

... durchläuft alle Elemente einer Collection
(z.B. einer Liste)

Schleifenkopf

Vorab deklarieren und befüllen
wir eine Liste als lokale Variable
mit dem Namen notizen

```
ArrayList<String> notizen = new ArrayList<String>();  
notizen.add("Milch kaufen");  
notizen.add("Handy laden");  
...
```

Collection

deren Elemente durchlaufen
werden sollen

```
for ( String notiz: notizen )
```

Laufvariable

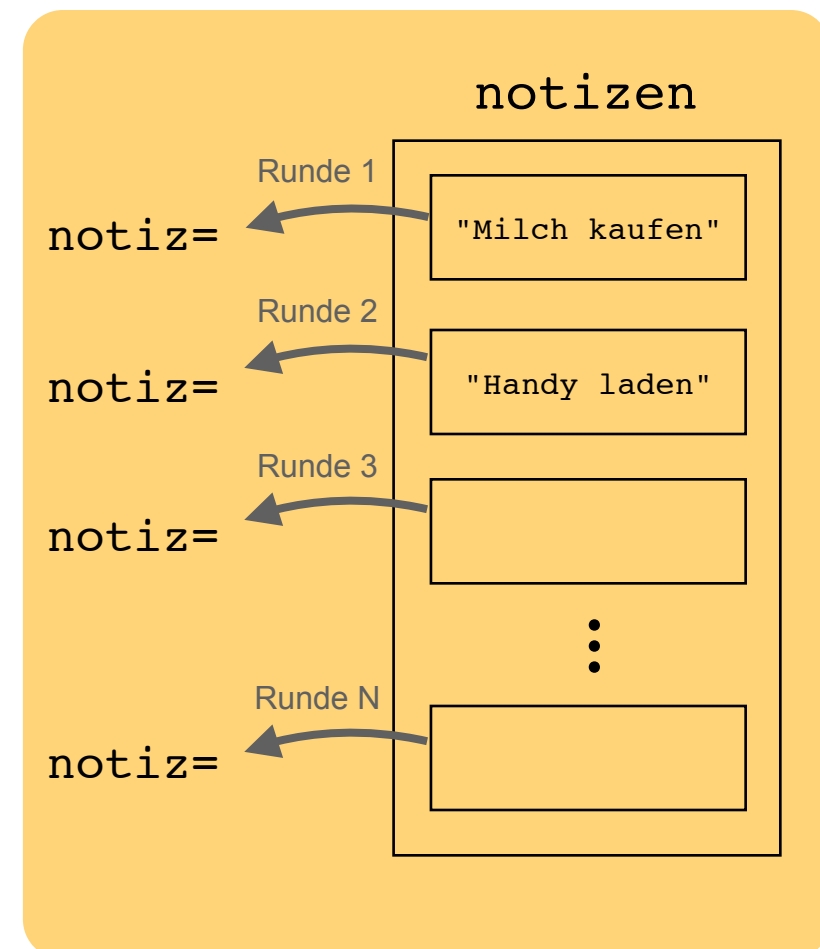
namens notiz
enthält immer das
aktuelle Element
der Liste

```
{  
    System.out.println( notiz );  
}
```

Verwendung der Laufvariable

Schleifenkörper

Dieser Code wird so oft
durchlaufen wie die Liste lang ist.
Nur innerhalb dieses Code-
Blocks ist die Laufvariable gültig.



A large red cross graphic centered on the page. The cross is composed of four rectangular arms of equal length and width, meeting at a central square. The text is centered within the horizontal arm of the cross.

BOOLESCHE
AUSDRÜCKE

Boolesche Ausdrücke (I)

...sind true oder false

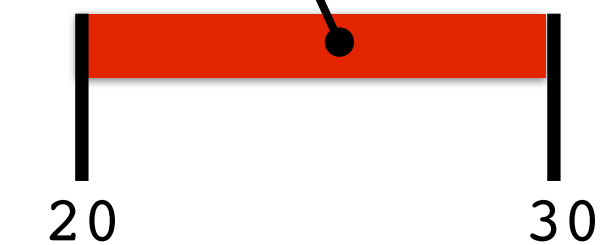
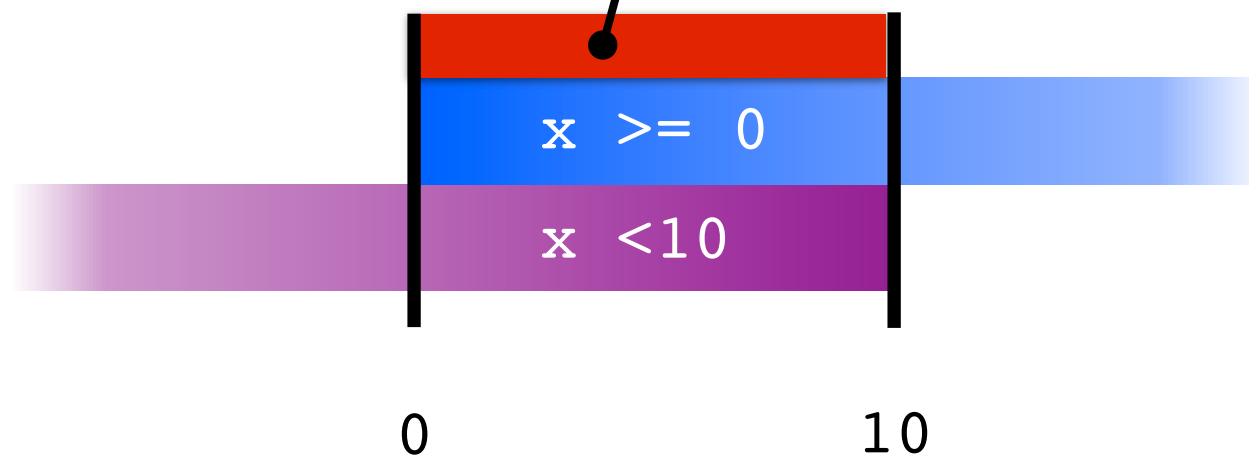
...brauchen Sie bei `if`, `while`, `switch`

logisches UND entspricht einer Schnittmenge (einzelner roter Bereich)

logisches ODER entspricht einer Vereinigungsmenge (beide roten Bereiche)

```
int x = 15;
```

```
if ((x >= 0 && x < 10) || (x >= 20 && x < 30))  
{  
  ...  
}
```



Boolesche Ausdrücke (2)

...sind true oder false

...brauchen Sie bei if, while, switch

arithmetische Vergleiche

sind boolesche
Ausdrücke

```
x > 5
45 >= 20
y < x
y <= 100
x == z
```

Logische Operatoren

verknüpfen boolesche Ausdrücke
mit UND, ODER und NICHT

UND

x	y	x && y
T	T	T
T	F	F
F	T	F
F	F	F

Wahrheitstabellen
zeigen alle möglichen
Kombinationen

ODER

x	y	x y
T	T	T
T	F	T
F	T	T
F	F	F

NICHT

x	!x
T	F
F	T



WICHTIGE
KLASSEN

String

... alles, was Text ist

im Java package:
java.lang

```
String street = "Friedberger Str.";  
int num = 2;  
String navi = "Adresse: " + street + num;
```

String

... alles, was Text ist

Alles, was in Anführungszeichen ist,
ist automatisch ein String-Objekt

Deklaration

einer lokalen
String-Variable

```
String street = "Friedberger Str.";  
int num = 2;  
String navi = "Adresse: " + street + num;
```

Das Plus-Zeichen verknüpft Strings
und vieles mehr... zu einem String

Wichtige Methoden

Details und weitere Methoden finden Sie in der Java-API ...

```
int length()  
boolean equals(String str)  
String substring(int i, int j)  
boolean contains(String str)  
boolean startsWith(String str)  
boolean endsWith(String str)  
int indexOf(String str)  
String concat(String str)  
int compareTo(String str)  
String replaceAll(String a, String b)
```

Länge
gleicher Inhalt wie str?
i-ter bis (j-1)ter Buchstabe
ist str enthalten?
deckt sich str mit Beginn?
deckt sich str mit Ende?
erstes Vorkommen von str
dieser String plus str
Reihenfolgevergleich
alles was a mit b ersetzen

ArrayList<T>

im Java package:
java.util

... speichert viele Objekte vom Typ T

```
ArrayList<Person> friends = new ArrayList<Person>();  
notizen.add(new Person("John Smith"));  
notizen.add(new Person("Jody Foster"));  
...  
Person mySecondFriend = friends.get(1);
```

Typ

betrachten Sie den ganzen Ausdruck als Typ (genauso wie z.B. Crab)

ArrayList<T>

... speichert viele Objekte vom Typ T

im Java package: **java.util**

Konstruktoraufruf erzeugt ein neues, leeres Listenobjekt

```

ArrayList<Person> friends = new ArrayList<Person>();
notizen.add(new Person("John Smith"));
notizen.add(new Person("Jody Foster"));
...
Person mySecondFriend = friends.get(1);

```

Liefert das zweite Element der Liste zurück (hier vom Typ Person)

Wichtige Methoden

Details und weitere Methoden finden Sie in der Java-API ...

int size()	<i>Länge</i>
boolean add(T element)	<i>Hängt element ans Ende</i>
boolean add(int i, T element)	<i>Fügt element in Position i ein</i>
T get(int i)	<i>i-tes Element</i>
boolean remove(T element)	<i>Entfernt element</i>
boolean contains(T element)	<i>Ist element in Liste?</i>
boolean addAll(ArrayList<T> list)	<i>Hängt alle Element von list ans Ende</i>
boolean isEmpty()	<i>Liste leer?</i>
void clear()	<i>Liste leeren</i>

HashMap<K,V>

im Java package:
java.util

... speichert Informationen als Paare: Schlüssel (Typ K) und Wert (Typ V)
...Beispiel Telefonbuch: Schlüssel = Name, Wert = Telefonnummer

```
HashMap<String,String> telBuch = new HashMap<String,String>();  
telBuch.put("Will Smith", "+1 141 994 385");
```

...

```
String number = telBuch.get("Will Smith");
```

Typ

betrachten Sie den
ganzen Ausdruck als Typ
(genauso wie z.B. Crab)

HashMap<K,V>

im Java package:
java.util

... speichert Informationen als Paare: Schlüssel (Typ K) und Wert (Typ V)
...Beispiel Telefonbuch: Schlüssel = Name, Wert = Telefonnummer

```
HashMap<String,String> telBuch = new HashMap<String,String>( );  
telBuch.put("Will Smith", "+1 141 994 385");
```

Schlüssel

Wert

...

```
String number = telBuch.get("Will Smith");
```

Liefert den Wert zurück, der zu
Schlüssel "Will Smith" gehört

Wichtige Methoden

Details und weitere Methoden finden Sie in der Java-API ...

int	size()	Länge
V	put(K key, V value)	Fügt Paar key/value hinzu
V	get(K key)	Wert von Schlüssel key
V	remove(K key)	Entferne Paar mit key
Set<K>	keySet()	Alle Schlüssel
Collection<V>	values()	Alle Werte
boolean	containsKey(K key)	Schlüssel key vorhanden?
boolean	containsValue(V value)	Wert value vorhanden?

A large red cross symbol is centered on the page. Inside the cross, the text "WICHTIGE HILFSKLASSEN" is written in white, uppercase letters.

WICHTIGE
HILFSKLASSEN

Arrays

... ist selbst **kein** Array

... stellt praktische Helfer bereit (als statische Methoden)

```
String[] friends = { "Hanna", "Arndt", "Jerry" };  
Arrays.sort(friends); // Arndt, Jerry, Hanna
```


Arrays

... ist selbst **kein** Array

... stellt praktische Helfer bereit (als statische Methoden)

```
String[] friends = { "Hanna", "Arndt", "Jerry" };  
Arrays.sort(friends); // Arndt, Jerry, Hanna
```

Bei statischen Methoden muss die Klasse vorangestellt werden

Für alle Methoden gibt es Varianten für alle möglichen Arraytypen (int[] ist nur ein Beispiel)

Diese Methoden verändern das Array unwiederruflich!

Wichtige Methoden

Details und weitere Methoden finden Sie in der Java-API ...

static void	sort(int[] a)	<i>Sortiert Array</i>
static void	sort(Object[] a)	<i>Sortiert Array</i>
static void	fill(int[] a, int val)	<i>Befüllt ganzes Array mit val</i>
static int	binarySearch(int[] a, int v)	<i>Sucht v im Array (vorher sortieren!)</i>
static boolean	equals(int[] a, int[] b)	<i>Haben Arrays gleiche Werte?</i>
static int[]	copyOf(int[] a)	<i>Neues Array mit gleichen Werten</i>
static String	toString(int[] a)	<i>Array als String zum Ausgeben</i>

Collections

im Java package:
java.util

... ist selbst keine Collection

... stellt praktische Helfer bereit (als statische Methoden)

```
ArrayList<String> names = new ArrayList<String>();  
names.add("Hanna"); // Liste befüllen  
...  
Collections.sort(names); // Liste sortieren
```

Collections

im Java package:
java.util

... ist selbst **keine** Collection

... stellt praktische Helfer bereit (als statische Methoden)

```
ArrayList<String> names = new ArrayList<String>();  
names.add("Hanna"); // Liste befüllen
```

```
...  
Collections.sort(names); // Liste sortieren
```

Bei statischen Methoden muss die Klasse vorangestellt werden

Strings haben eine "natürliche Ordnung" (alphabetisch), aber die meisten anderen Klassen nicht! Verwenden Sie sort() also mit Vorsicht...

Wichtige Methoden

Details und weitere Methoden finden Sie in der Java-API ...

<code>static void</code>	<code>sort(List<T> list)</code>	<i>Sortiert Liste ("natürliche" Ordnung)</i>
<code>static void</code>	<code>swap(List<T> list, int i, int j)</code>	<i>i-tes Element mit j-tem Element tauschen</i>
<code>static boolean</code>	<code>disjoint(List<T> ls1, List<T> ls2)</code>	<i>Listen haben keine gemeinsamen Elemente</i>
<code>static void</code>	<code>fill(List<T> list, T val)</code>	<i>Befüllt ganze Liste mit val</i>
<code>static boolean</code>	<code>replaceAll(List<T>, T old, T newV)</code>	<i>Elemente ersetzen</i>
<code>static void</code>	<code>reverse(List<T> list)</code>	<i>Reihenfolge umdrehen</i>
<code>static void</code>	<code>shuffle(List<T> list)</code>	<i>Liste zufällig mischen</i>



ITERATOREN

Iterator

... Klasse zum Durchlaufen von Collections

... einzige Möglichkeit, um Elemente beim Durchlaufen zu löschen

```
ArrayList<Person> friends = new ArrayList<Person>();  
friends.add(new Person("Johnny Depp"));  
friends.add(new Person("Sigourney Weaver"));  
...
```

```
Iterator<Person> it = friends.iterator();  
while ( it.hasNext() )  
  
{  
    Person p = it.next();  
    if (p.getName().startsWith("J")) {  
        it.remove();  
    }  
  
}
```

Iterator

... Klasse zum Durchlaufen von Collections

... einzige Möglichkeit, um Elemente beim Durchlaufen zu löschen

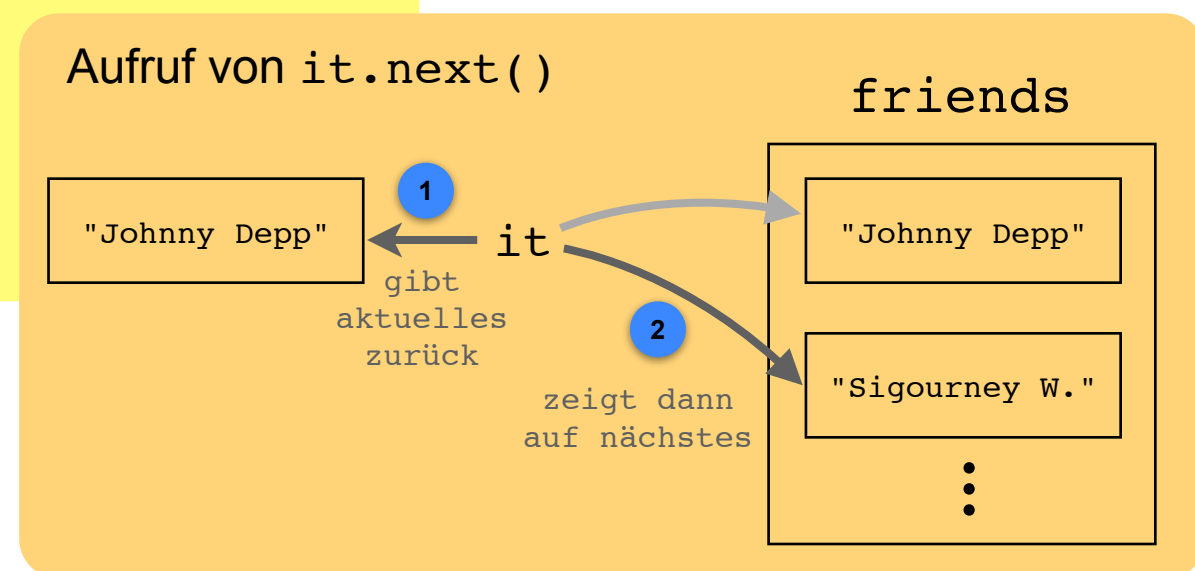
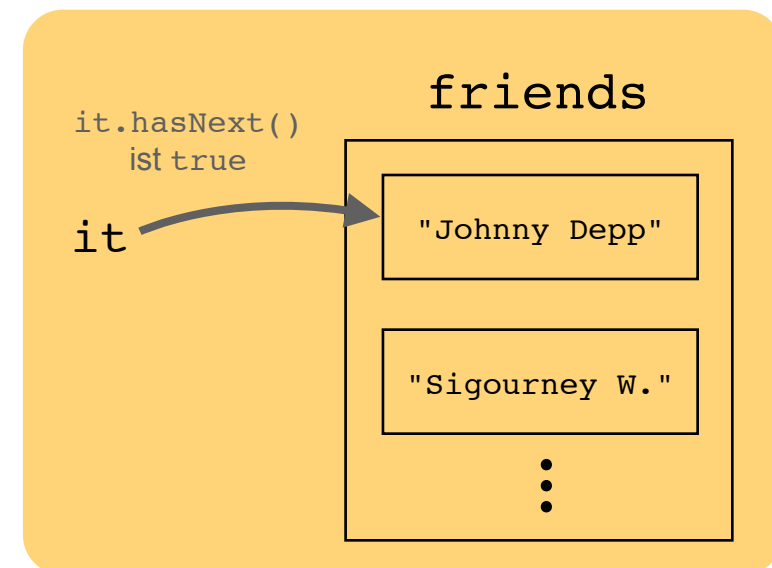
```
ArrayList<Person> friends = new ArrayList<Person>();  
friends.add(new Person("Johnny Depp"));  
friends.add(new Person("Sigourney Weaver"));  
...
```

Collection

deren Elemente durchlaufen werden sollen

```
Iterator<Person> it = friends.iterator();  
while ( it.hasNext() )  
{  
    Person p = it.next();  
    if (p.getName().startsWith("J")) {  
        it.remove();  
    }  
}
```


Gibt aktuelles Element zurück und schaltet auf nächstes Element



Iterator-Objekt

namens it ist vom Typ
Iterator<Person>

Element, welches zuletzt
zurückgegeben wurde, wird gelöscht

A large red cross is centered on the page. The text 'AUFZÄHLUNGS-TYPEN' is written in white, uppercase letters across the center of the cross.

AUFZÄHLUNGS- TYPEN

Enum(erated Type)

... definiert eine Zahl von Optionen
... ist, wie eine Klasse, ein eigener Datentyp

Kopfzeile ähnlich
wie bei "class"

```
public enum Gender {  
    MALE, FEMALE, UNKNOWN;  
}
```

Neuer Datentyp

Werte mit Großbuchstaben wie
bei Konstanten.

Verwendungsbeispiel mit einer Klasse "Person":

```
Person p1 = new Person("Joe", Gender.MALE);  
Gender gen = p1.getGender();
```

```
switch (gen) {  
    case MALE: System.out.println("Lieber " + p1.getName());  
        break;  
    ...  
}
```




WRAPPER-
KLASSEN

Wrapperklassen

... wickeln primitive Typen in "große" Klassen ein

... können in Collections (Listen, Hashtabellen) verwendet werden

...Autoboxing und Autounboxing garantieren sorgenfreien Umgang

```
ArrayList<int> zahlen = new ArrayList<int>(); // Fehler!
```

```
ArrayList<Integer> zahlen = new ArrayList<Integer>();
```

```
zahlen.add(new Integer(5)); // OK, aber umständlich
```

```
zahlen.add(-11); // hier: automatisch eingepackt
```

```
int firstValueDoubled = zahlen.get(0) * 2; // ergibt 10
```

Wrapperklassen

- ... wickeln primitive Typen in "große" Klassen ein
- ... können in Collections (Listen, Hashtabellen) verwendet werden
- ...Autoboxing und Autounboxing garantieren sorgenfreien Umgang

Problem: `ArrayList<int> zahlen = new ArrayList<int>(); // Fehler!`

primitive Typen hier nicht erlaubt

`ArrayList<Integer> zahlen = new ArrayList<Integer>();`

stattdessen Wrapperklasse einsetzen!

`zahlen.add(new Integer(5)); // OK, aber umständlich`
`zahlen.add(-11); // hier: automatisch eingepackt`

wird automatisch in Integer eingepackt (Autoboxing)

`int firstValueDoubled = zahlen.get(0) * 2; // ergibt 10`

Wichtige Wrapperklassen:

wird automatisch von Integer zu int überführt (Autounboxing)

primitiver Typ	Wrapperklasse
int	Integer
boolean	Boolean
float	Float
double	Double