

21) Verfeinern von UML-Assoziationen mit dem Java-2 Collection Framework

1

Prof. Dr. rer. nat. Uwe Aßmann
Institut für Software- und
Multimediatechnik
Lehrstuhl Softwaretechnologie
Fakultät für Informatik
TU Dresden
Version 15-1.1, 04.05.15

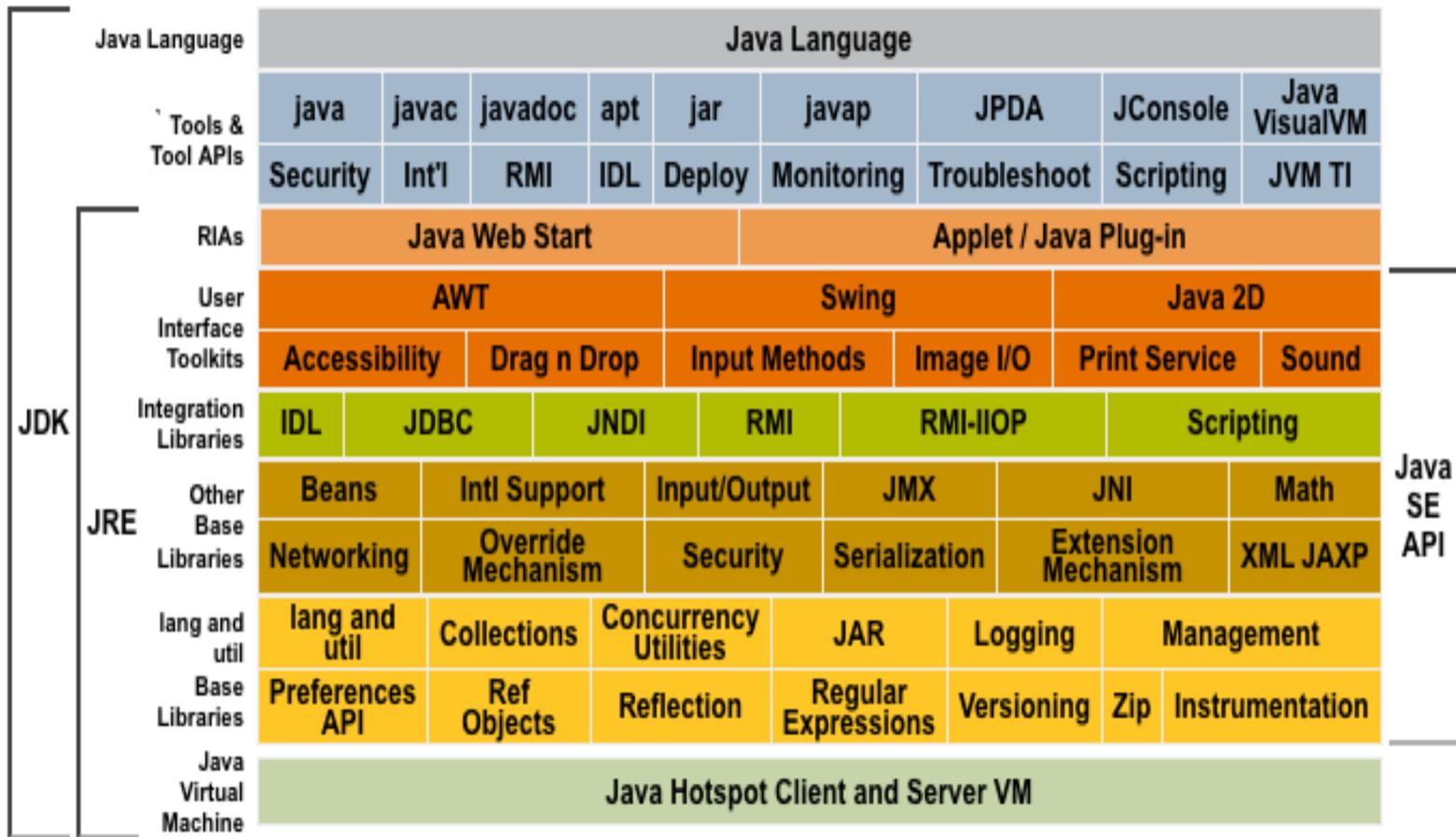
- 1) Verfeinerung von Assoziationen
- 2) Generische Container
- 3) Polymorphe Container
- 4) Weitere Arten von Klassen
- 5) Ungeordnete Collections
- 6) Kataloge
- 7) Optimierte Auswahl von Implementierungen für Datenstrukturen



Obligatorische Literatur

2

- ▶ JDK Tutorial für J2SE oder J2EE, Abteilung Collections
- ▶ <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/documentation/index.html>



Empfohlene Literatur

3

- ▶ Im Wesentlichen sind die Dokumentationen aller Versionen von Java 6 an nutzbar:
 - <http://download.oracle.com/javase/6/docs/>
 - http://download.oracle.com/javase/8/docs
- ▶ Tutorials <http://download.oracle.com/javase/tutorial/>
- ▶ Generics Tutorial:
<http://download.oracle.com/javase/tutorial/extra/generics/index.html>

Hinweis: Online-Ressourcen

4

- ▶ Über die Homepage der Lehrveranstaltung finden Sie verschiedene Java-Dateien dieser Vorlesung.
- ▶ Beispiel "Bestellung mit Listen":
 - Bestellung-Collections/Bestellung0.java**
 - ..
 - Bestellung-Collections/Bestellung4.java**
- ▶ Beispiel "Warengruppen mit Mengen"
 - Warengruppe-Mengen/Warengruppe0.java**
 - ..
 - Warengruppe-Mengen/Warengruppe4.java**
- ▶ Beispiel "Kataloge mit Maps"
 - Katalog-Mit-Abbildung/Katalog.java**
 - Katalog-Mit-Abbildung/Katalog2.java**

21.1 Verfeinern von Assoziationen

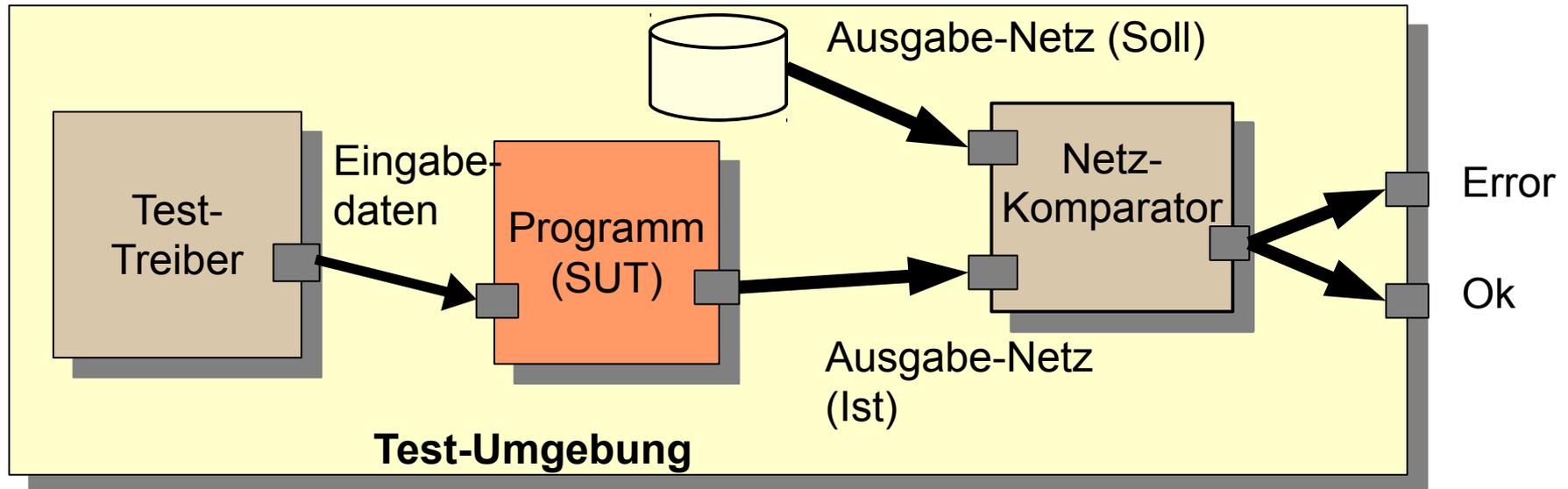
5

Objektorientierte Software hat eine testgetriebene Architektur für Objektnetze

6

- ▶ Testen beinhaltet die **Ist-Soll-Analyse** für Objektnetze
- ▶ Stimmt mein Netz mit meinem Entwurf überein?

Solange ein Programm keine Tests hat, ist es keine Software



Warum ist das wichtig?

7

- ▶ Schon mal 3 Tage nach einem Zeiger-Fehler (pointer error) gesucht?

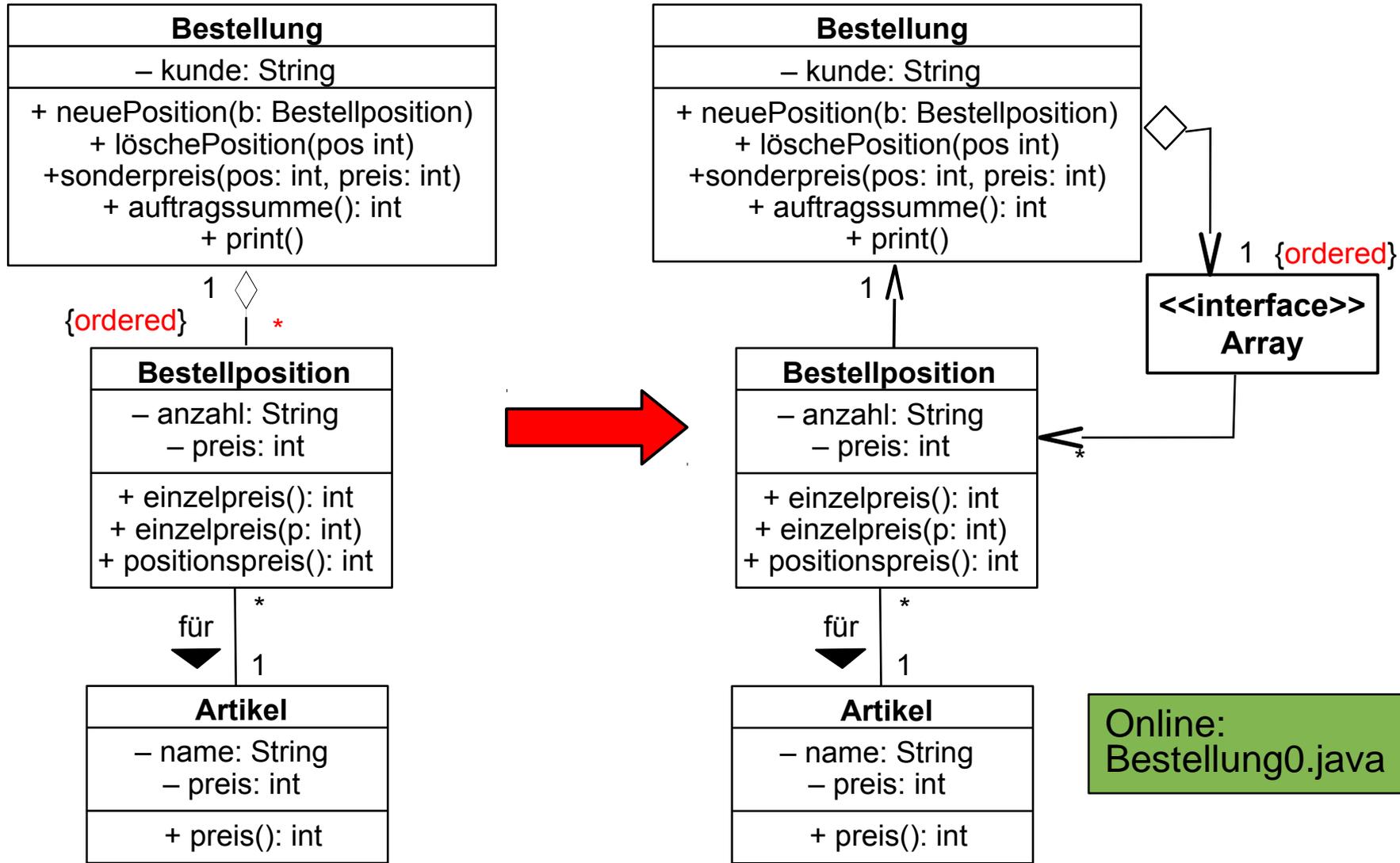
- ▶ Bitte mal nach “strange null pointer exception” suchen:
- ▶ <https://forums.oracle.com/forums/thread.jspa?threadID=2056540>
- ▶ <http://stackoverflow.com/questions/8089798/strange-java-string-array-null-pointer-exception>

Strange-null-pointer-exception-The-Official-Microsoft-ASP.pdf

Verfeinern von Assoziationen (Netzverfeinerung)

8

- ▶ Modell einer Bestellungsabwicklung, eines einfachen Objektnetzes (Hierarchie):



Online:
Bestellung0.java



Einfache Realisierung mit Arrays – Was ist problematisch?

9

```
class Bestellung {
    private String kunde;
    private Bestellposition[] liste;
    private int anzahl = 0;

    public Bestellung(String kunde) {
        this.kunde = kunde;
        liste = new Bestellposition[20];
    }
    public void neuePosition (Bestellposition b) {
        liste[anzahl] = b;
        anzahl++;    // was passiert bei mehr als 20 Positionen ?
    }
    public void loeschePosition (int pos) {
        // geht mit Arrays nicht einfach zu realisieren !
    }
    public void sonderpreis (int pos, int preis) {
        liste[pos].einzelpreis(preis);
    }
    public int auftragssumme() {
        int s = 0;
        for(int i=0; i<anzahl; i++) s += liste[i].positionspreis();
        return s;
    }
}
```



Online:
Bestellung0.java

Testprogramm für Anwendungsbeispiel (1)

10

```
public static void main (String[] args) {  
    Artikel tisch = new Artikel("Tisch",200);  
    Artikel stuhl = new Artikel("Stuhl",100);  
    Artikel schrank = new Artikel("Schrank",300);  
  
    Bestellung b1 = new Bestellung("TUD");  
    b1.neuePosition(new Bestellposition(tisch,1));  
    b1.neuePosition(new Bestellposition(stuhl,4));  
    b1.neuePosition(new Bestellposition(schrank,2));  
    b1.print(); ...}
```

Bestellung fuer Kunde TUD

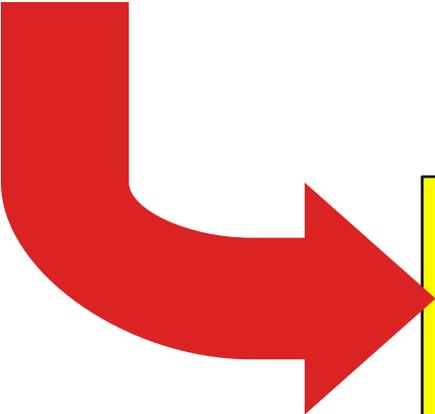
0. 1 x Tisch Einzelpreis: 200 Summe: 200
 1. 4 x Stuhl Einzelpreis: 100 Summe: 400
 2. 2 x Schrank Einzelpreis: 300 Summe: 600
- Auftragssumme: 1200

Online:
Bestellung0.java

Testprogramm für Anwendungsbeispiel (2)

11

```
public static void main (String[] args) {  
    ...  
    b1.sonderpreis (1,50) ;  
    b1.print() ;  
}
```



Bestellung fuer Kunde TUD

0. 1 x Tisch Einzelpreis: 200 Summe: 200

1. 4 x Stuhl Einzelpreis: 50 Summe: 200

2. 2 x Schrank Einzelpreis: 300 Summe: 600

Auftragssumme: 1000

Probleme der Realisierung von Assoziationen mit Arrays

12

- ▶ Java Arrays besitzen eine feste Obergrenze für die Zahl der enthaltenen Elemente
 - Fest zur Übersetzungszeit
 - Fest zur Allokationszeit
- ▶ *Dynamische Arrays* sind dynamisch erweiterbar:
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Dynamic_array
 - Automatisches Verschieben bei Löschen und Mitten-Einfügen
- ▶ Was passiert, wenn keine Ordnung benötigt wird?
- ▶ Kann das Array sortiert werden?
 - Viele Algorithmen laufen auf sortierten Universen wesentlich schneller als auf unsortierten (z.B. Anfragen in Datenbanken)
- ▶ Wie bilde ich einseitige Assoziationen aus UML auf Java ab?
- ▶ **Antwort 2: durch Abbildung auf die Schnittstelle Collection**

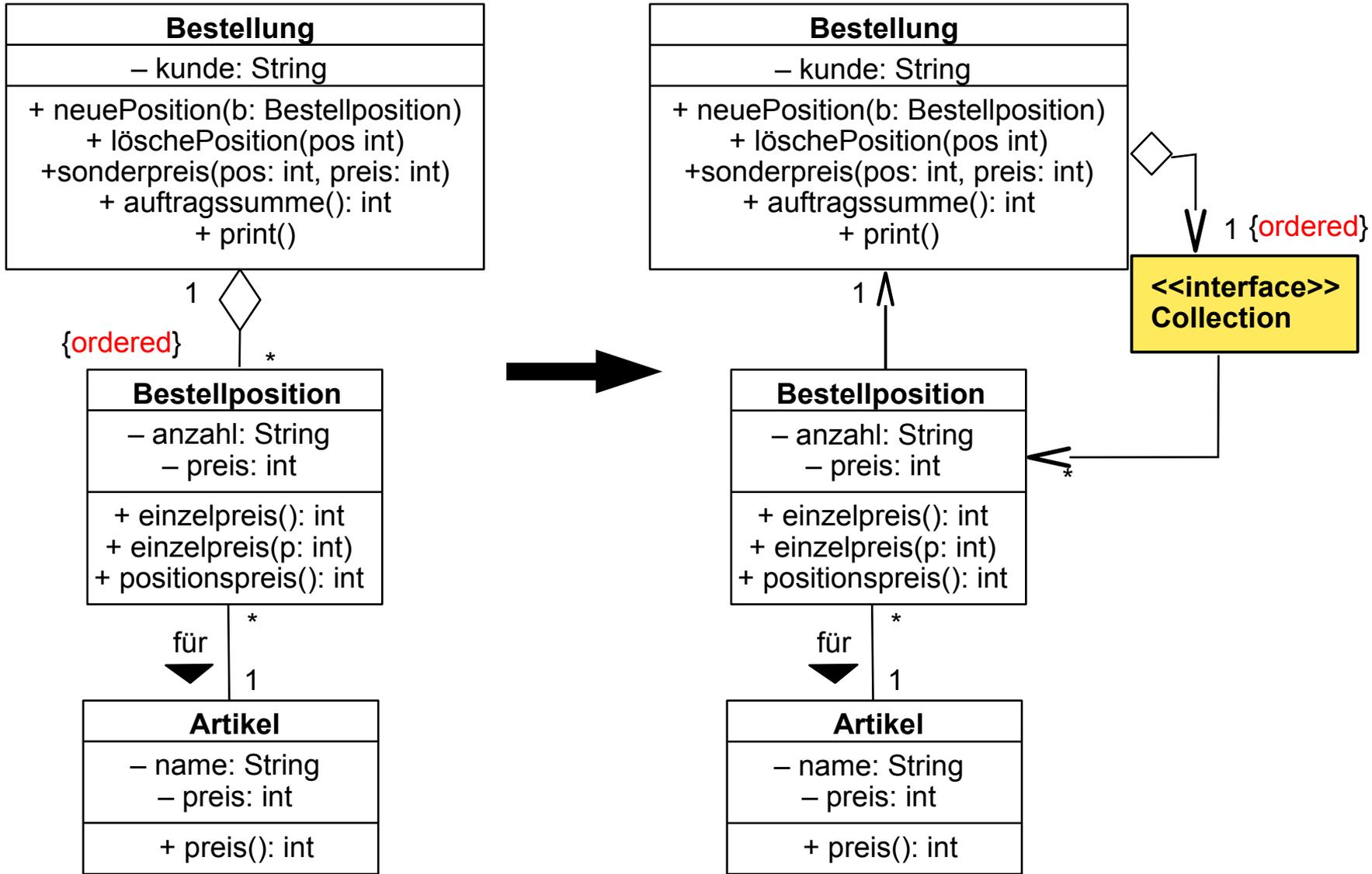
- ▶ Probleme werden durch das Java-Collection-Framework gelöst, eine objektorientierte Datenstrukturbibliothek für Java
 - Meiste Standard-Datenstrukturen abgedeckt
 - Verwendung von Vererbung zur Strukturierung
 - Flexibel auch zur eigenen Erweiterung

- ▶ Zentrale Frage: Wie bilde ich einseitige Assoziationen aus UML **flexibel** auf Java ab?
 - Antwort: Einziehen von Behälterklassen (*collections*) aus dem Collection-Framework
 - *Flachklopfen (lowering)* von Sprachkonstrukten: Wir klopfen Assoziationen zu Java-Behälterklassen flach.

Bsp.: Verfeinern von bidir. Assoziationen durch Behälterklassen

14

Ersetzen von "*" -Assoziationen durch Behälterklassen



Einfache Realisierung mit Collection-Klasse "List"

15

```
class Bestellung {
    private String kunde;
    private List<Bestellposition> liste;
    private int anzahl = 0;

    public Bestellung(String kunde) {
        this.kunde = kunde;
        liste = new LinkedList<Bestellposition>(); // Erklärung später
    }
    public void neuePosition (Bestellposition b) {
        liste.set(anzahl,b);
        anzahl++; // was passiert jetzt bei mehr als 20 Positionen ?
    }
    public void loeschePosition (int pos) {
        liste.remove(pos);
    }
    public void sonderpreis (int pos, int preis) {
        liste.get(pos).einzelpreis(preis);
    }
    public int auftragssumme() {
        int s = 0;
        for(int i=0; i<anzahl; i++) s += liste.get(i).positionspreis();
        return s;
    }
}
```

Online:
Bestellung1LinkedList.java

Orthogonale Trends in der Softwareentwicklung

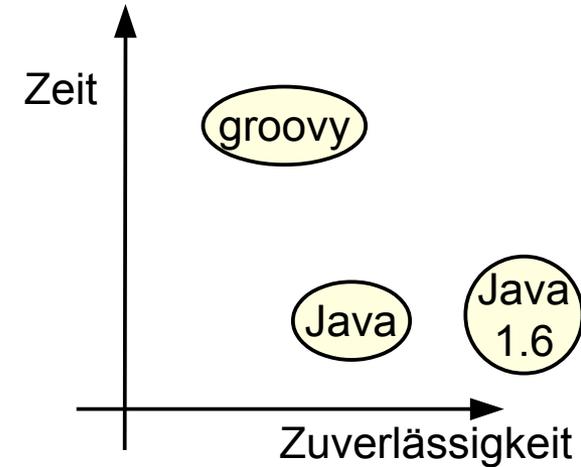
16

▶ Rapid Application Development (RAD)

- *Schneller viel Code schreiben*
- Hilfsmittel:
 - Typisierung weglassen
 - Ev. *dynamische Typisierung*, damit Fehler zur Laufzeit identifiziert werden können
 - Mächtige Operationen einer Skriptsprache

▶ Safe Application Development (SAD)

- *Guten, stabilen, wartbaren Code schreiben*
- Mehr *Entwurfswissen* aus dem Entwurf in die Implementierung übertragen
- Hilfsmittel:
 - *Statische Typisierung*, damit der Übersetzer viele Fehler entdeckt
 - Generische Klassen
- Aus der Definition einer Datenstruktur können Bedingungen für ihre Anwendung abgeleitet werden
- *Generische Collections für typsicheres Aufbauen von Objektnetzen (Java)*





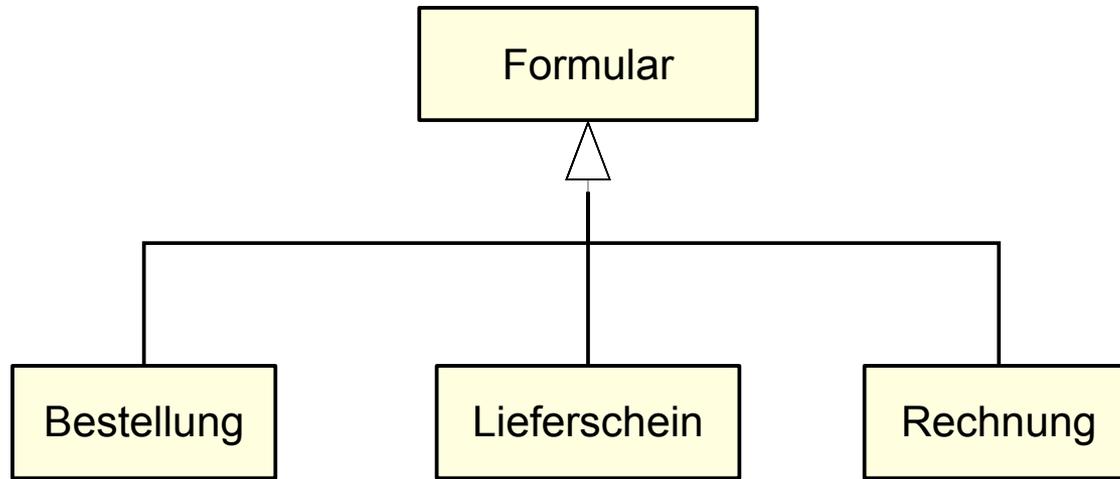
21.2 Die Collection-Bibliothek

17

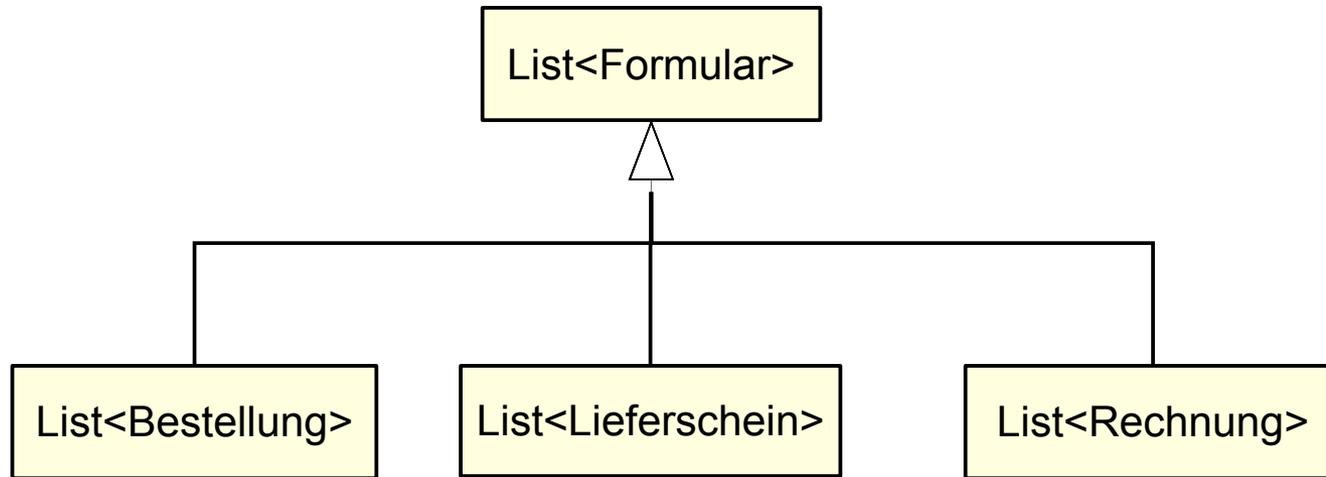
- Generische Behälterklassen
- Collection<Object>

Bsp.: Elemente einer Hierarchie

18



Bsp.: Hierarchie von Listen



Facetten von Behälterklassen (Collections)

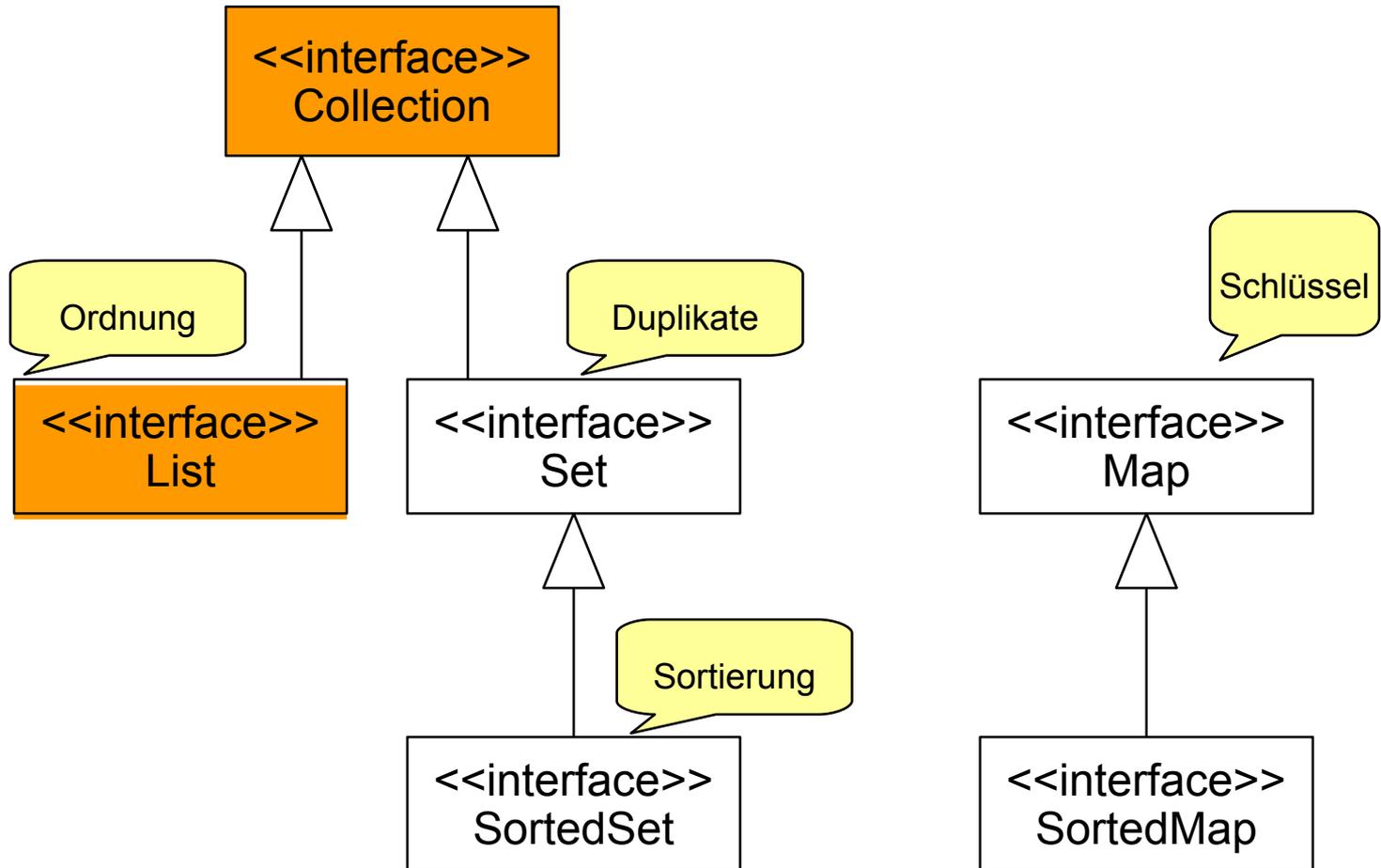
20

- ▶ Behälterklassen können anhand von verschiedenen *Facetten* klassifiziert werden
 - **Facetten** sind orthogonale Dimensionen einer Klassifikation oder eines Modells

Ordnung	Duplikate	Sortierung	Schlüssel
geordnet ungeordnet	mit Duplikaten ohne Duplikate	sortiert unsortiert	mit Schlüssel ohne Schlüssel

Java Collection Framework: Prinzipielle Struktur

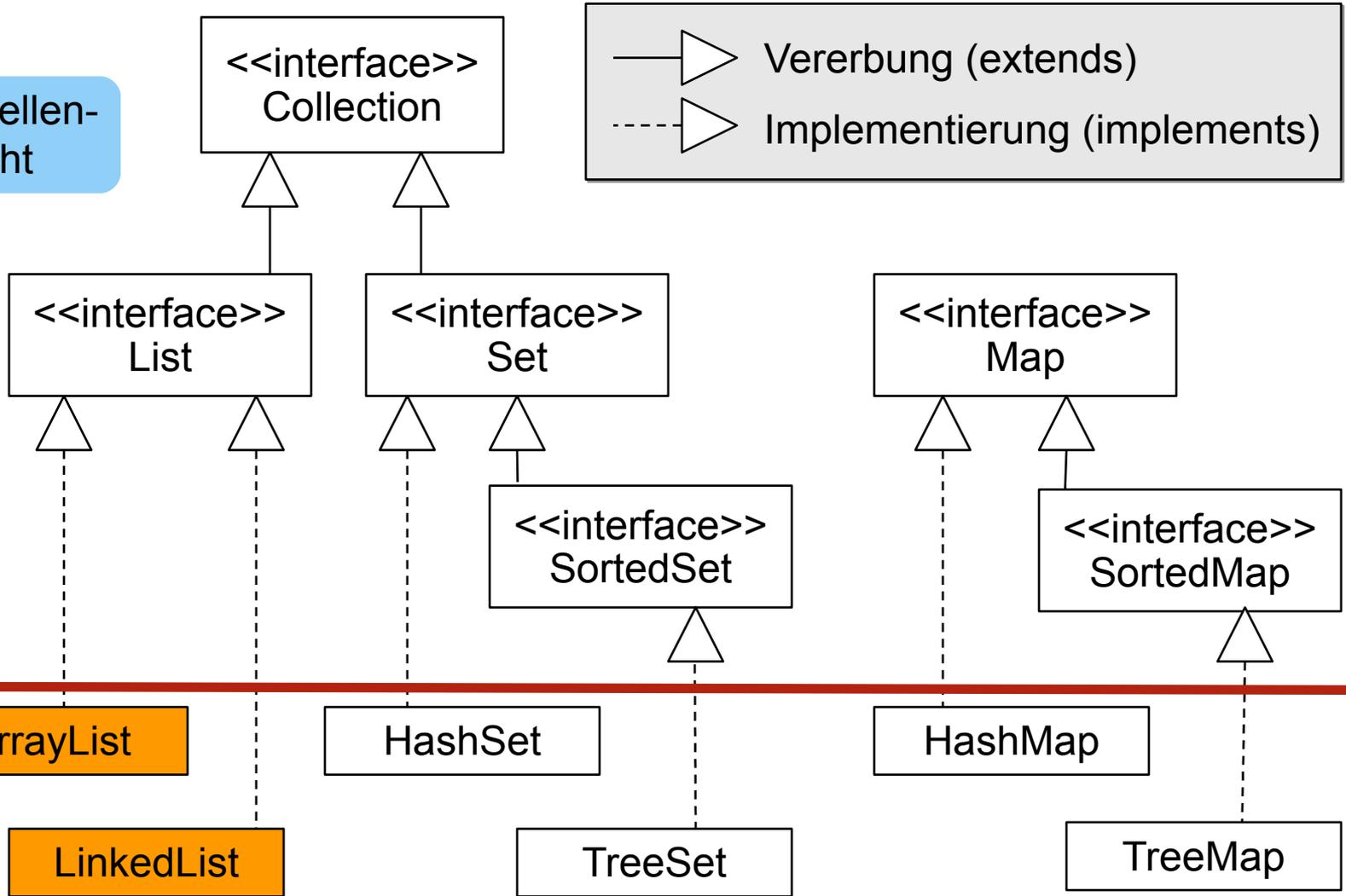
21



Schnittstellen und Implementierungen im unsicheren, ungetypten Collection-Framework (vor Java 1.5)

22

Schnittstellen-
schicht



Implementierungsklassen-
schicht

Problem 1 ungetypter Schnittstellen: Laufzeitfehler

23

- ▶ Bei der Konstruktion von Collections werden oft Fehler programmiert, die bei der Dekonstruktion zu Laufzeitfehlern führen
- ▶ Kann in Java < 1.5 nicht durch den Übersetzer entdeckt werden

```
List listOfRechnung = new ArrayList();
Rechnung rechnung = new Rechnung();
listOfRechnung.add(rechnung);
Bestellung best = new Bestellung();
listOfRechnung.add(best);

for (int i = 0; i < listOfRechnung.size(); i++) {
    rechnung = (Rechnung)listOfRechnung.get(i);
}
```

Programmierfehler!

Laufzeitfehler!!

Problem 2 ungetypter Schnittstellen: Unnötige Casts

24

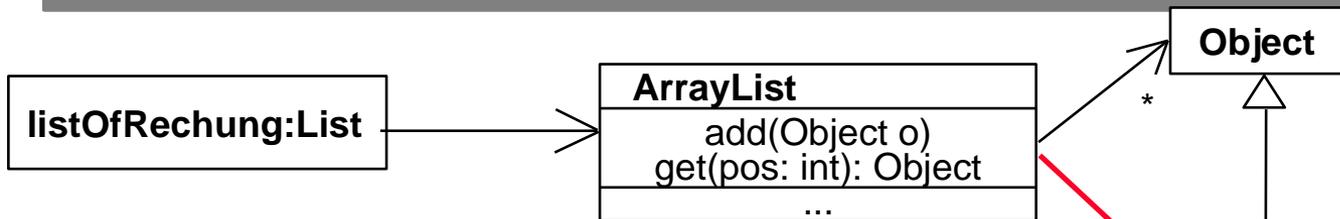
- ▶ Bei der Dekonstruktion von Collections müssen unnötig **Typumwandlungen (Casts)** spezifiziert werden
- ▶ Typisierte Collections erhöhen die Lesbarkeit, da sie mehr Information geben

```
List listOfRechnung = new ArrayList();
Rechnung rechnung = new Rechnung();
listOfRechnung.add(rechnung);
Rechnung rechnung2 = new Rechnung();
listOfRechnung.add(rechnung2);

for (int i = 0; i < listOfRechnung.size(); i++) {
    rechnung = (Rechnung)listOfRechnung.get(i);
}
```

Diesmal ok

Cast nötig, obwohl
alles Rechnungen

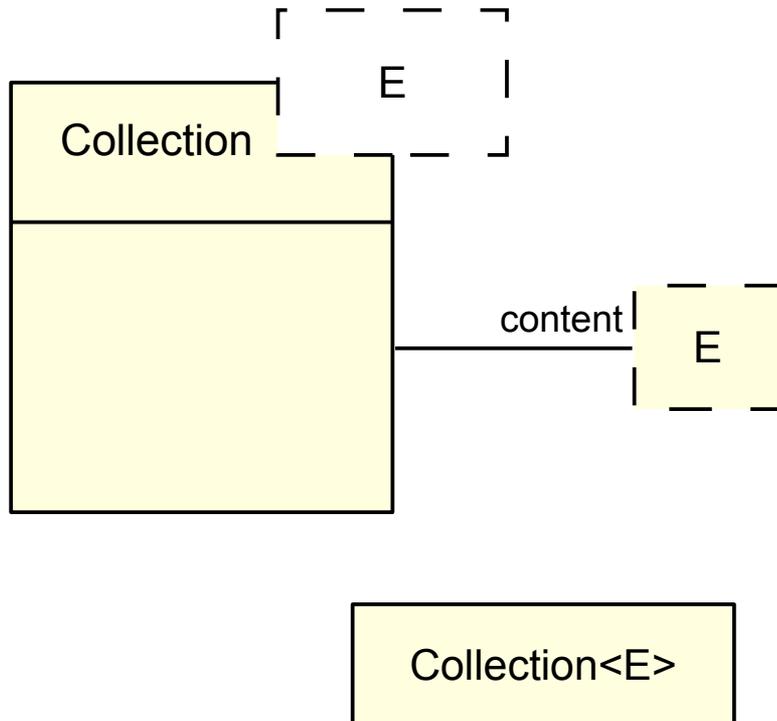


Zusicherung: Alle vom Objekt erreichbaren Objekte sind aus der Klasse Rechnung.

Generische Behälterklassen

Eine **generische Behälterklasse** ist eine Klassenschablone einer Behälterklasse, die mit einem Typparameter für den Typ der Elemente versehen ist.

► In UML



► In Java

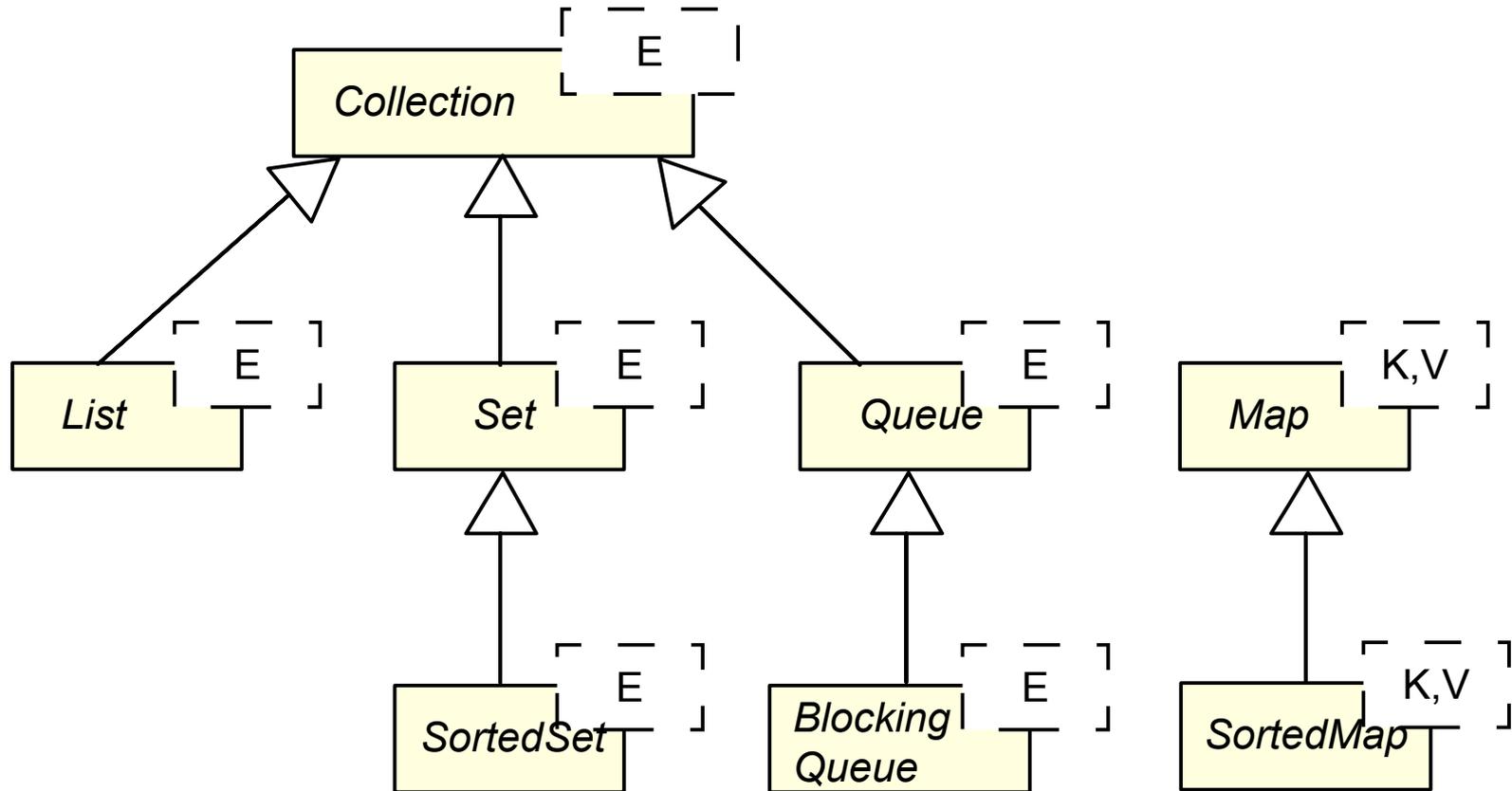
- Sprachregelung: "Collection of E"

```
class Collection<E> {  
    E content[];  
}
```

Collection-Hierarchie mit generischen Schnittstellen

26

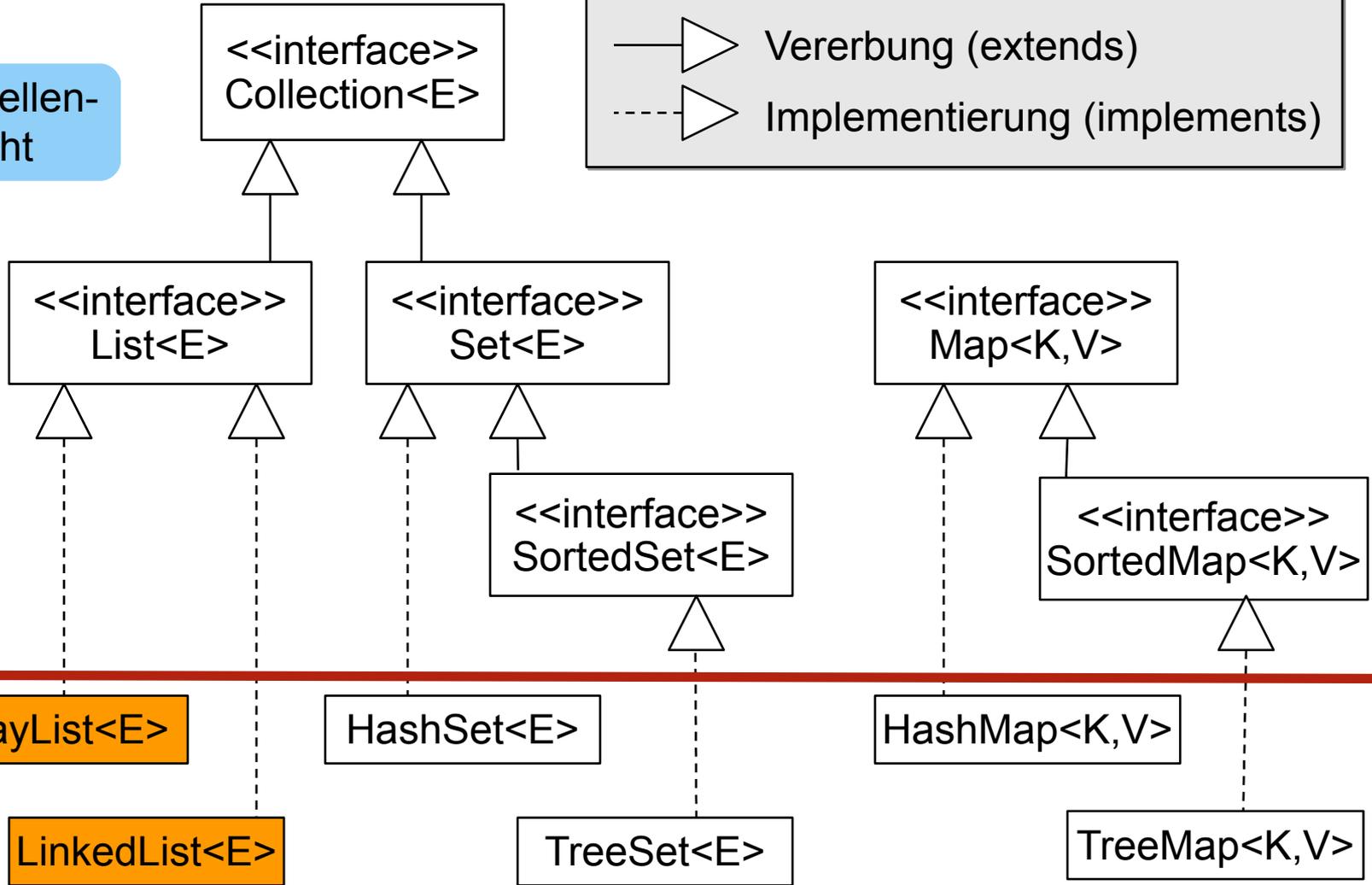
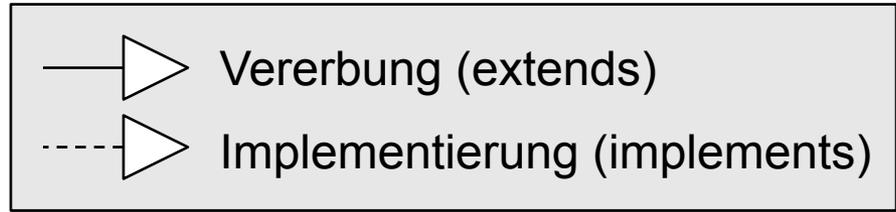
- ▶ Die generische Schnittstellen-Hierarchie der Collections (seit Java 1.5)
 - E: Element, K: Key, V: Value



Schnittstellen und Implementierungen im Collection-Framework bilden generische Behälterklassen

27

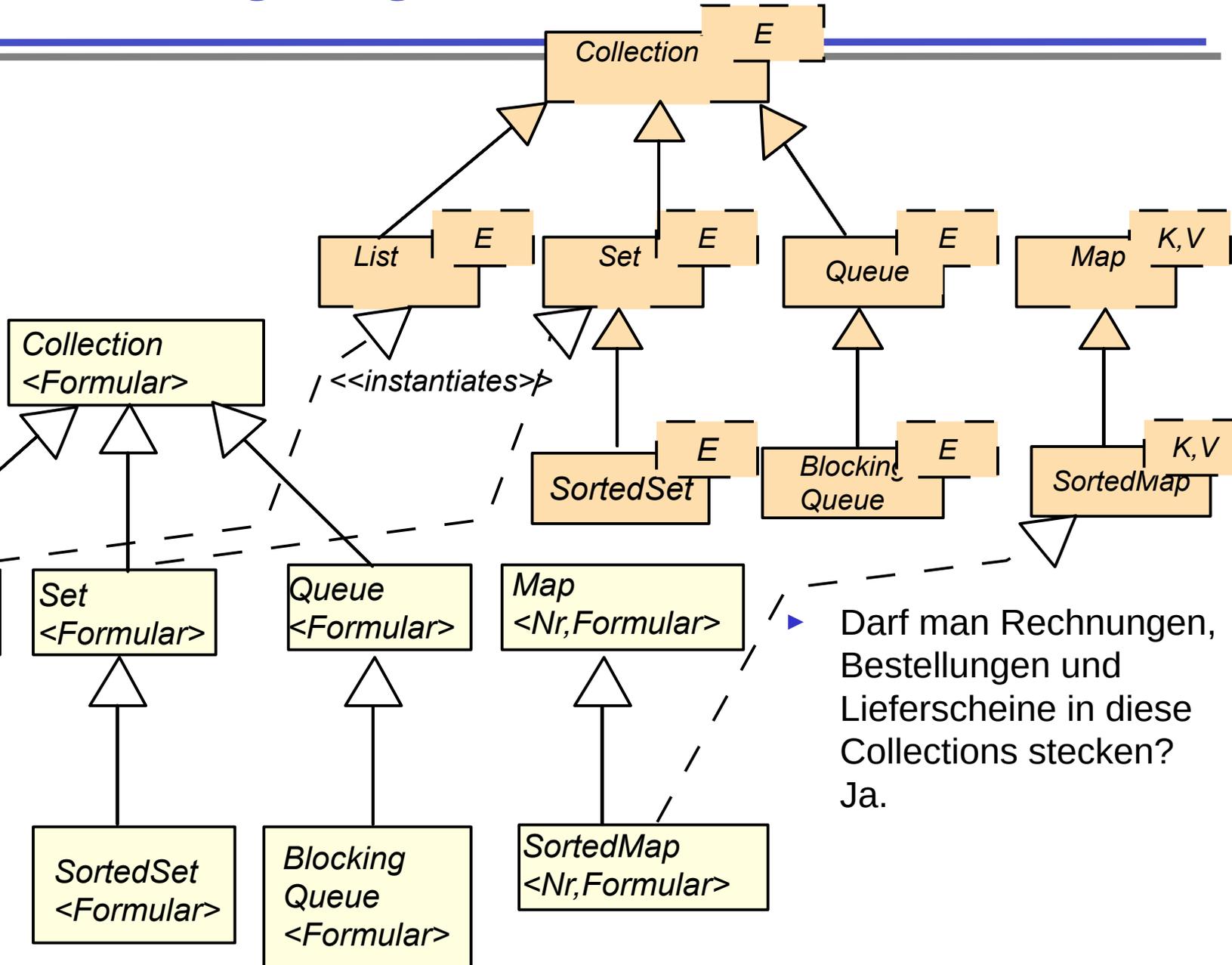
Schnittstellenschicht



Implementierungsklassen-schicht

Instanziierung der generischen Hierarchie

28



► Darf man Rechnungen, Bestellungen und Lieferscheine in diese Collections stecken? Ja.

SAD löst Probleme

29

- ▶ Bei der Konstruktion von Collections werden jetzt Äpfel von Birnen unterschieden
- ▶ Casts sind nicht nötig, der Übersetzer kennt den feineren Typ
- ▶ Das ist Safe Application Development (SAD)

```
List<Rechnung> listOfRechnung = new ArrayList<Rechnung>();
Rechnung rechnung = new Rechnung();
listOfRechnung.add(rechnung);
Bestellung best = new Bestellung();
listOfRechnung.add(best);

for (int i = 0; i < listOfRechnung.size(); i++) {
    rechnung = listOfRechnung.get(i);
}
```



Compilerfehler

Kein Cast mehr nötig

21.2.2 Schnittstellen im Detail

30



Schnittstelle

java.util.Collection (Auszug)

31

```
public interface Collection<E> {  
    // Anfragen (Queries)  
    public boolean isEmpty();  
    public boolean contains (E o);  
    public boolean equals(Collection<E> o);  
    public int size();  
    public int hashCode();  
    public Iterator iterator();  
    // Repräsentations-Transformierer  
    public E[] toArray();  
    // Zustandsveränderer  
    // Monotone Zustandserweiterer  
    public boolean add (E o);  
    // Nicht-Monotone Zustandsveränderer  
    public boolean remove (E o);  
    public void clear();  
    ...  
}
```

<<interface>>
Collection<E>

```
// Query methods  
+ boolean isEmpty();  
+ boolean contains(E o);  
+ boolean equals(Collection<E> o);  
+ int hashCode();  
+ Iterator iterator();  
  
// Repräsentations-Trans-  
// formierer  
+ E[] toArray();  
  
// Monotone Zustandsveränderer  
+ boolean add (E o);  
  
// Zustandsveränderer  
+ boolean remove (E o);  
+ void clear();
```

Unterschnittstelle java.util.List (Auszug)

32

```
public interface List extends Collection {
```

```
    public boolean isEmpty();  
    public boolean contains (E o);  
    public int size();  
    public boolean add (E o);  
    public boolean remove (E o);  
    public void clear();  
    public E get (int index);  
    public E set (int index, E element);  
    public E remove (int index);  
    public int indexOf (E o);  
    ...  
}
```

```
<<interface>>  
Collection<E>
```



```
<<interface>>  
List<E>
```

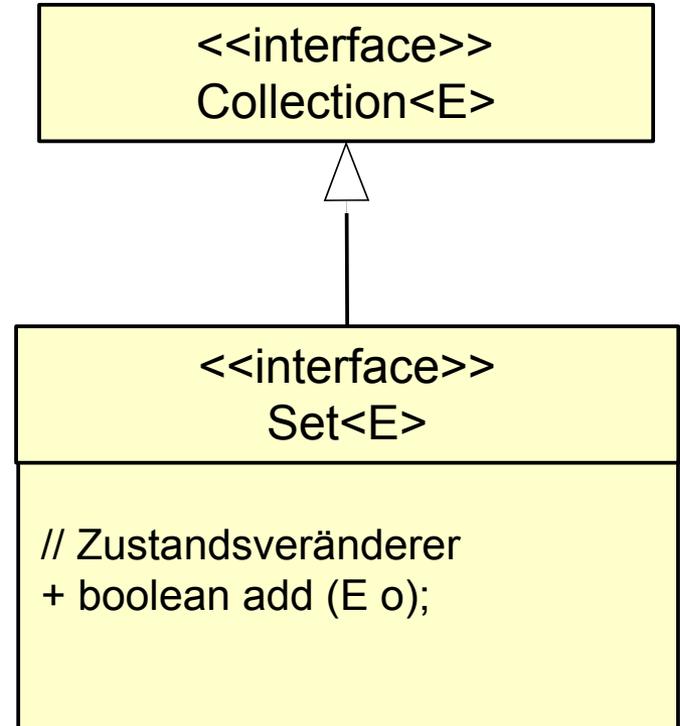
```
// Query methods  
+ E get(int index);
```

```
// Zustandsveränderer  
+ E remove (int index,E o);  
+ E set (int index, E o);  
+ int indexOf (E o);
```

Unterschnittstelle java.util.Set (Auszug)

33

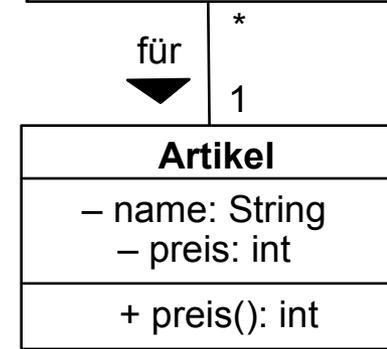
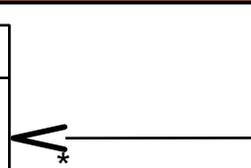
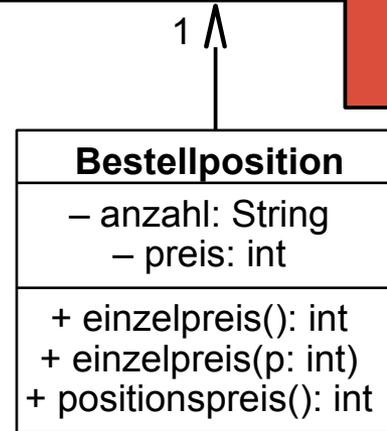
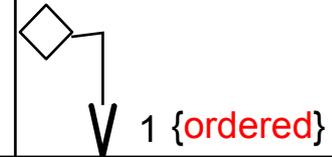
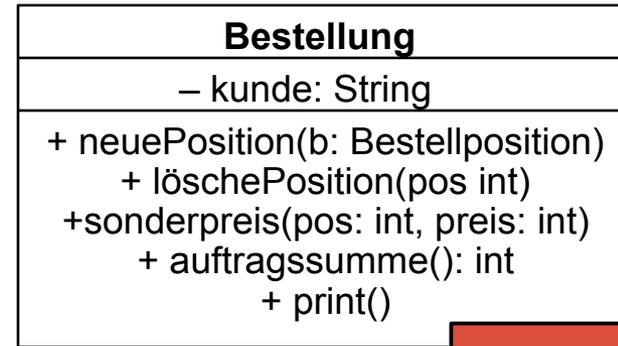
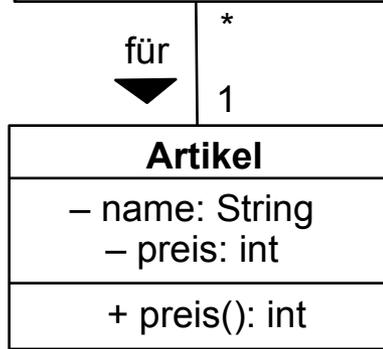
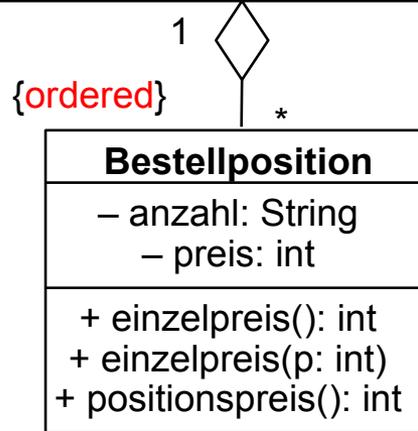
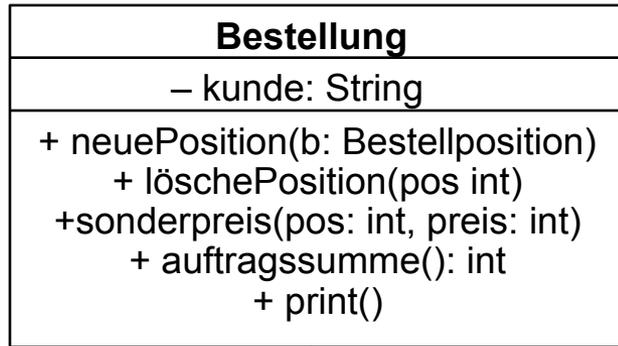
- ▶ Spezifische Schnittstellen sowie konkrete Implementierungen in der Collection-Hierarchie können spezialisiertes Verhalten aufweisen.
- ▶ Bsp.: Was ändert sich bei Set im Vergleich zu List in der Semantik von add()?



Verfeinern von bidir. Assoziationen durch getypte Behälterklassen

Ersetzen von "*" -Assoziationen durch Behälterklassen

35



“List”

36

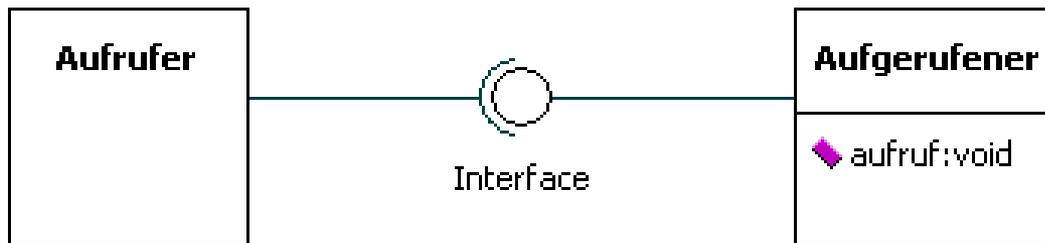
```
class Bestellung {
    private String kunde;
    private List<Bestellposition> liste;
    private int anzahl = 0;

    public Bestellung(String kunde) {
        this.kunde = kunde;
        liste = new LinkedList<Bestellposition>();
        // Konkrete Implementierungsklasse
    }
    public void neuePosition (Bestellposition b) {
        liste.set(anzahl,b);
        anzahl++;    // was passiert jetzt bei mehr als 20 Positionen ?
    }
    public void loeschePosition (int pos) {
        liste.remove(pos);
    }
    public void sonderpreis (int pos, int preis) {
        liste.get(pos).einzelpreis(preis);
    }
    public int auftragssumme() {
        int s = 0;
        for(int i=0; i<anzahl; i++) s += liste.get(i).positionspreis();
        return s;
    }
}
```

Online:
Bestellung1LinkedList.java

21.3 Programmieren gegen Schnittstellen von polymorphen Containern

37

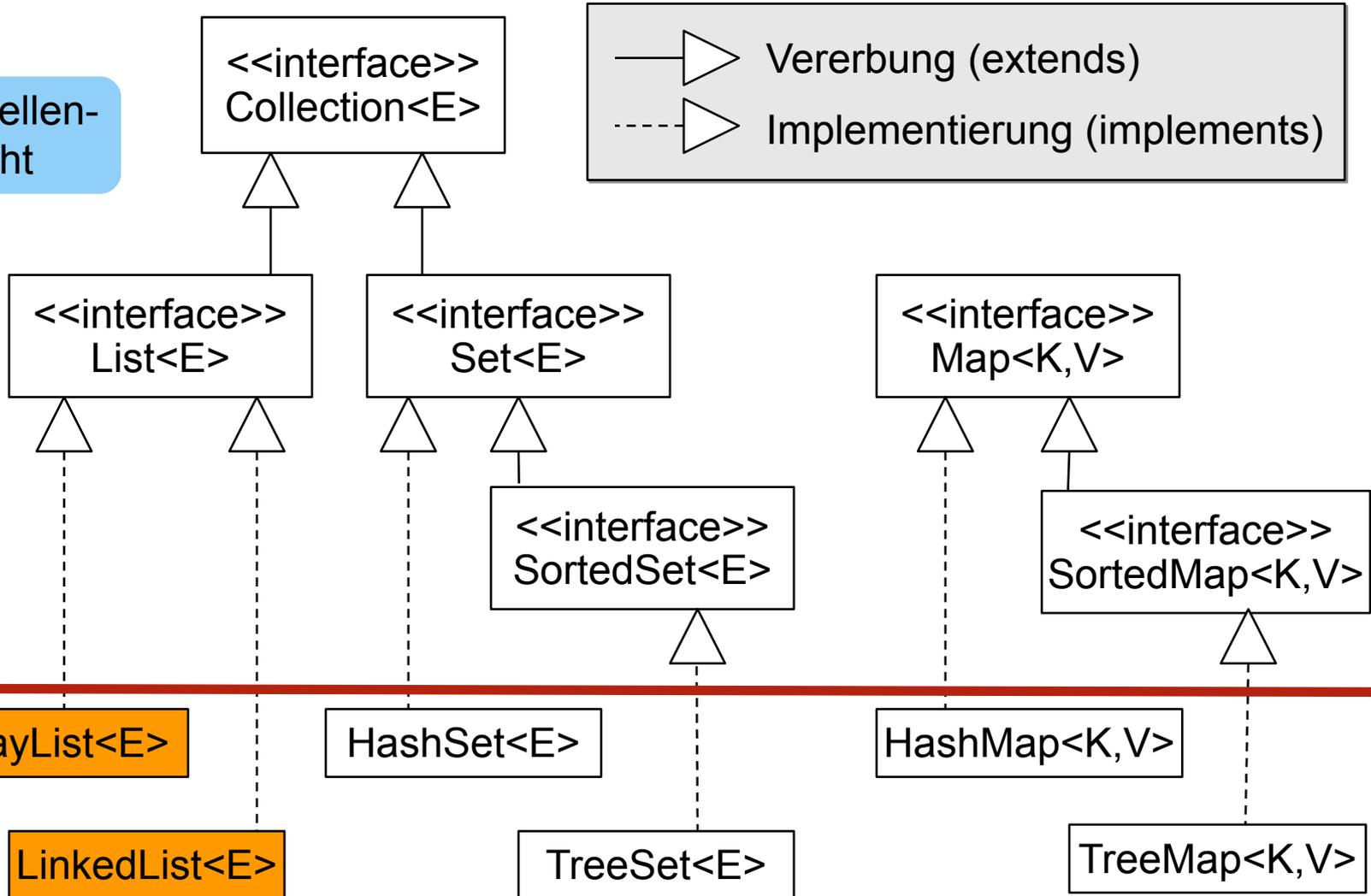


"Der Aufrufer programmiert *gegen* die Schnittstelle, er befindet sich sozusagen im luftleeren Raum."
Siedersleben/Denert,
Wie baut man Informationssysteme,
Informatik-Spektrum, August 2000

Schnittstellen und Implementierungen im Collection-Framework bilden generische Behälterklassen

38

Schnittstellen-schicht



Implementierungsklassen-schicht

Polymorphie – zwischen abstrakten und konkreten Datentypen

39

Abstrakter Datentyp (Schnittstelle)

- ▶ **Abstraktion:**
 - Operationen
 - Verhalten der Operationen
- ▶ **Theorie:**
 - Algebraische Spezifikationen
 - Axiomensysteme
- ▶ **Praxis:**
 - Abstrakte Klassen
 - Interfaces
- ▶ **Beispiel:**
 - List

Konkreter Datentyp (Implementierung)

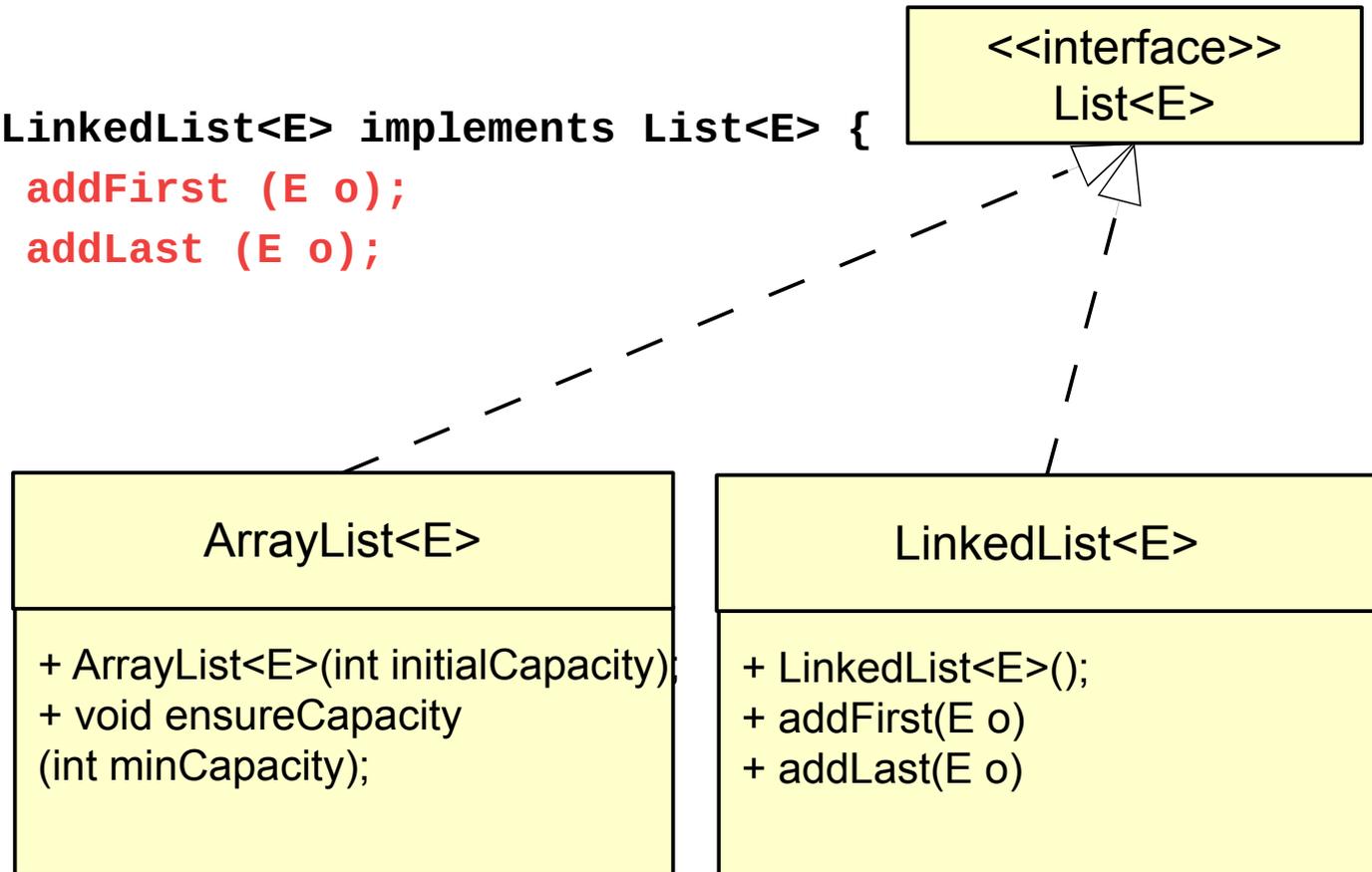
- ▶ **Konkretisierung:**
 - Instantiierbare Klassen
 - Ausführbare Operationen
- ▶ **Theorie:**
 - Datenstrukturen
 - Komplexität
- ▶ **Praxis:**
 - Alternativen
- ▶ **Beispiel:**
 - Verkettete Liste (LinkedList)
 - Liste durch Feld (ArrayList)

Beispiel: Implementierungsklassen

java.util.ArrayList, LinkedList

40

```
public class ArrayList<E> implements List<E> {  
    public ArrayList<E> (int initialCapacity);  
    public void ensureCapacity (int minCapacity);  
    ...  
}  
public class LinkedList<E> implements List<E> {  
    public void addFirst (E o);  
    public void addLast (E o);  
    ...  
}
```



Programmieren gegen Schnittstellen

-- Polymorphe Container



List<Bestellposition>
ist ein Interface,
keine Klasse !

```
class Bestellung {
    private String kunde;
    private List<Bestellposition> liste;
    ... // Konstruktor s. u.
    public void neuePosition (Bestellposition b) {
        liste.add(b);    }
    public void loeschePosition (int pos) {
        liste.remove(pos);    }
    public void sonderpreis (int pos, int preis) {
        liste.get(pos).einzelpreis(preis);    }
```

```
public Bestellung(String kunde) {
    this.kunde = kunde;
    this.liste = new ArrayList<
        Bestellposition>();
} ...
```

```
public Bestellung(String kunde) {
    this.kunde = kunde;
    this.liste = new LinkedList<
        Bestellposition>();
} ...
```

Bei polymorphen Containern muß der Code bei Wechsel der Datenstruktur nur an einer Stelle im Konstruktor geändert werden!

Welche Listen-Implementierung soll man wählen?

Aus alternativen Implementierungen einer Schnittstelle wählt man diejenige, die für das Benutzungsprofil der Operationen die größte Effizienz bereitstellt (Geschwindigkeit, Speicherverbrauch, Energieverbrauch)

- ▶ Innere Schleifen bilden die „heißen Punkte“ (hot spots) eines Programms
- ▶ Gemessener relativer Aufwand für Operationen auf Listen:
(aus Eckel, Thinking in Java, 2nd ed., 2000)

Typ	Lesen	Iteration	Einfügen	Entfernen
array	1430	3850	--	--
ArrayList	3070	12200	500	46850
LinkedList	16320	9110	110	60
Vector	4890	16250	550	46850

21.4) Weitere Arten von Klassen und Methoden

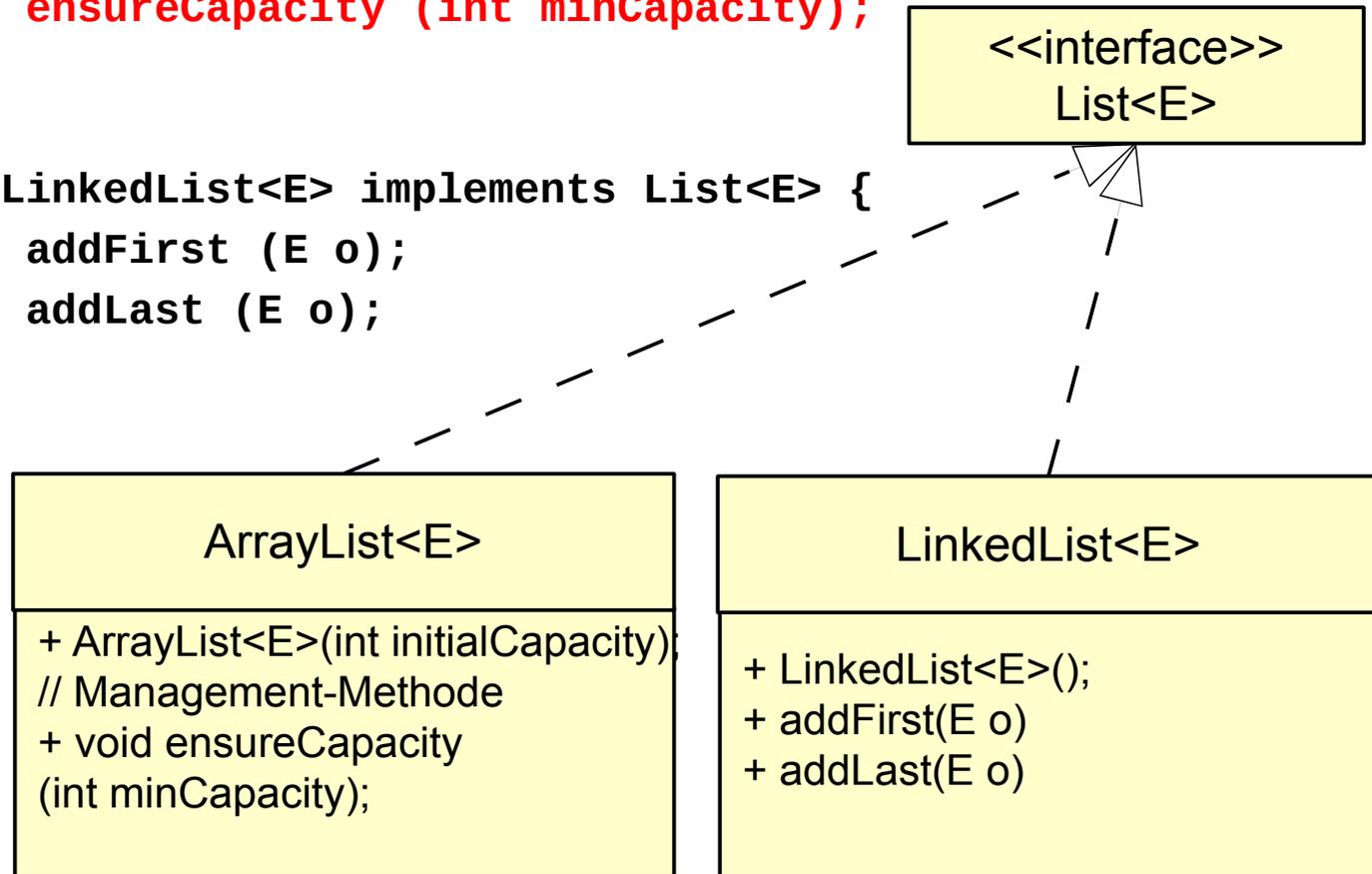
43



Management-Methoden in java.util.ArrayList, LinkedList

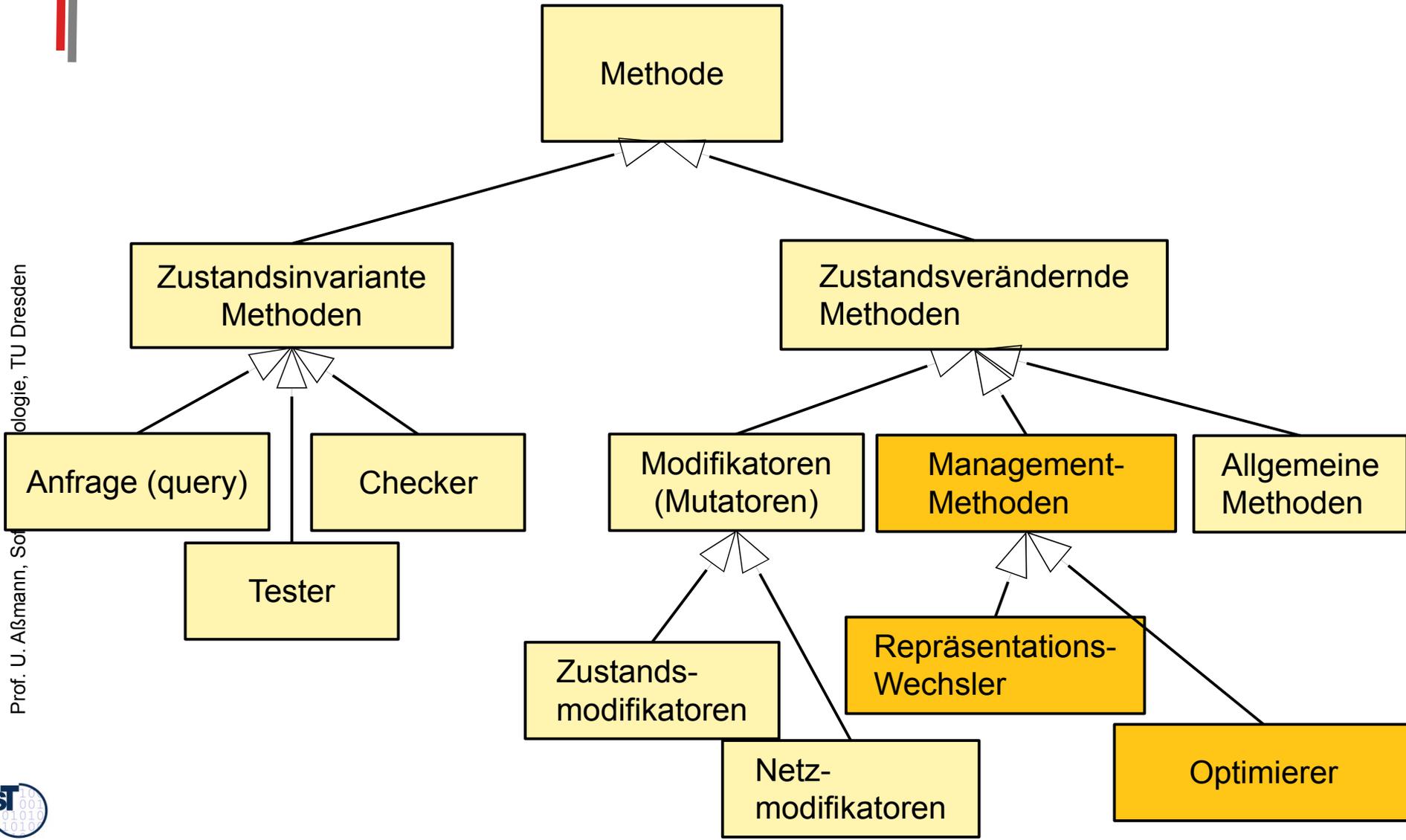
44

```
public class ArrayList<E> implements List<E> {  
    public ArrayList<E> (int initialCapacity);  
    // Management-Methode (Optimierer-Methode)  
    public void ensureCapacity (int minCapacity);  
    ...  
}  
public class LinkedList<E> implements List<E> {  
    public void addFirst (E o);  
    public void addLast (E o);  
    ...  
}
```



Erweiterung: Taxonomie der Methodenarten

45



Standardalgorithmen in der *Algorithmenklasse*

java.util.Collections

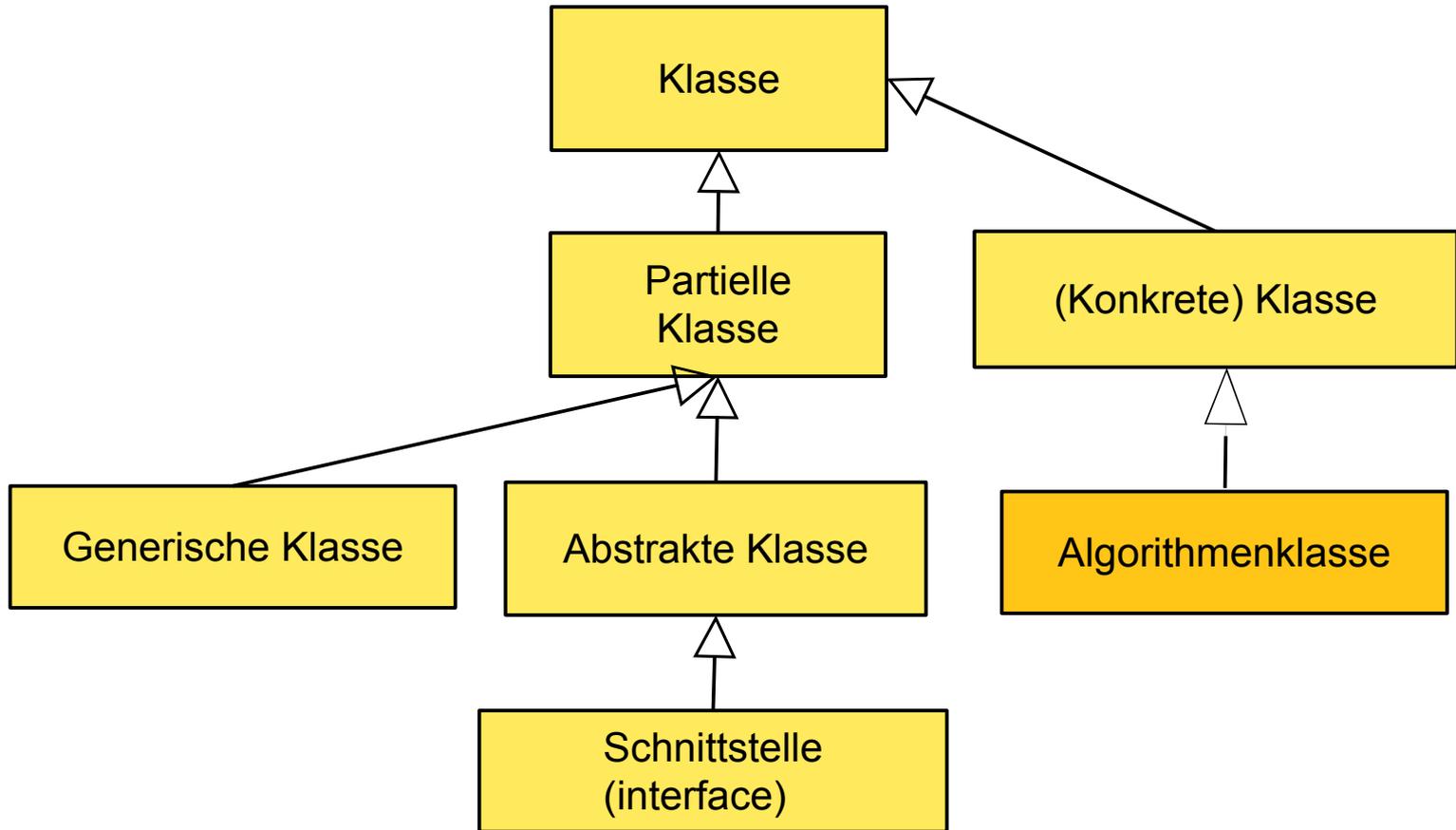
46

Algorithmenklassen (Hilfsklassen) enthalten Algorithmen, die auf einer Familie von anderen Klassen arbeiten

```
public class Collections<E> {  
    public static E max (Collection<E> coll);  
    public static E min (Collection<E> coll);  
    public static int binarySearch(List<E> list, E  
key);  
    public static void reverse (List<E> list);  
    public static void sort (List<E> list)  
    ...  
}
```

Begriffshierarchie von Klassen (Erweiterung)

47



Prädikat-Schnittstellen (...able Schnittstellen)

48

- ▶ **Prädikat-Schnittstellen** drücken bestimmte Eigenschaft einer Klasse aus. Sie werden oft mit dem Suffix "able" benannt:
 - Iterable
 - Clonable
 - Serializable
- ▶ Beispiel: geordnete Standarddatentypen (z.B. String oder List) implementieren die Prädikatschnittstelle *Comparable*:

```
public interface Comparable<E> {  
    public int compareTo (E o);  
}
```

- ▶ Resultat ist kleiner/gleich/größer 0:
genau dann wenn "this" kleiner/gleich/größer als Objekt o

Typschränken generischer Parameter (type bounds), mit Prädikatsschnittstellen

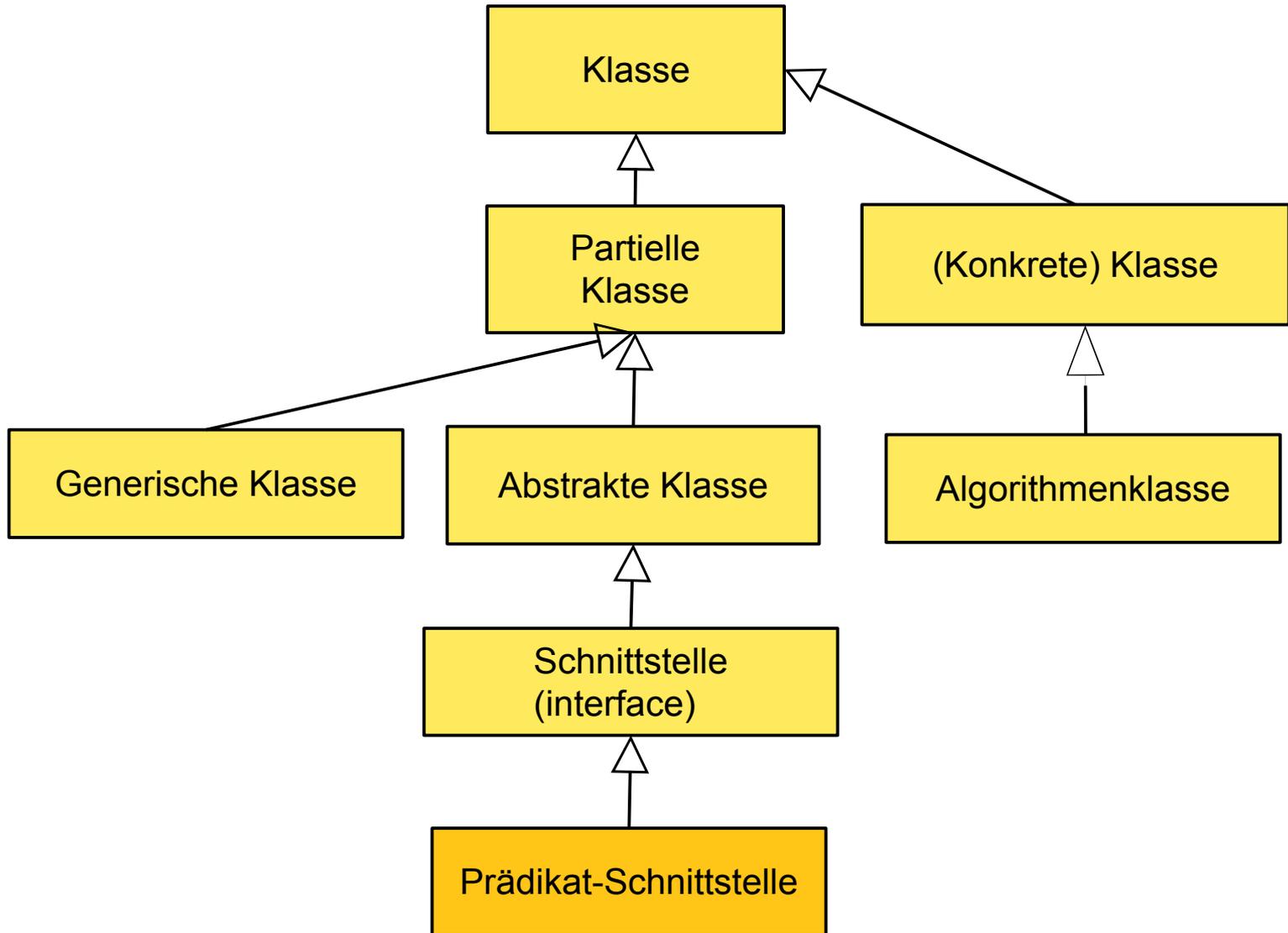
49

- ▶ Prädikatsschnittstellen können für einen Typparameter einfache Prädikate ausdrücken
- ▶ Beispiel: Comparable<E> als Return-typ in der Collections-Klasse sichert zu, dass die Methode compareTo() existiert

```
class Collections {  
    /** minimum function for a Collection. Return value is typed  
     * with a generic type with a type bound */  
  
    public static <E extends Comparable<E>> min(Collection<E> ce) {  
        Iterator<E> iter = ce.iterator();  
        E curMin = iter.next();  
        if (curMin == null) return curMin;  
        for (E element = curMin;  
             iter.hasNext(), element = iter.next()) {  
            if (element.compareTo(curMin) < 0) {  
                curMin = element;  
            }  
        }  
        return curMin;  
    }  
}
```

Begriffshierarchie von Klassen (Erweiterung)

50





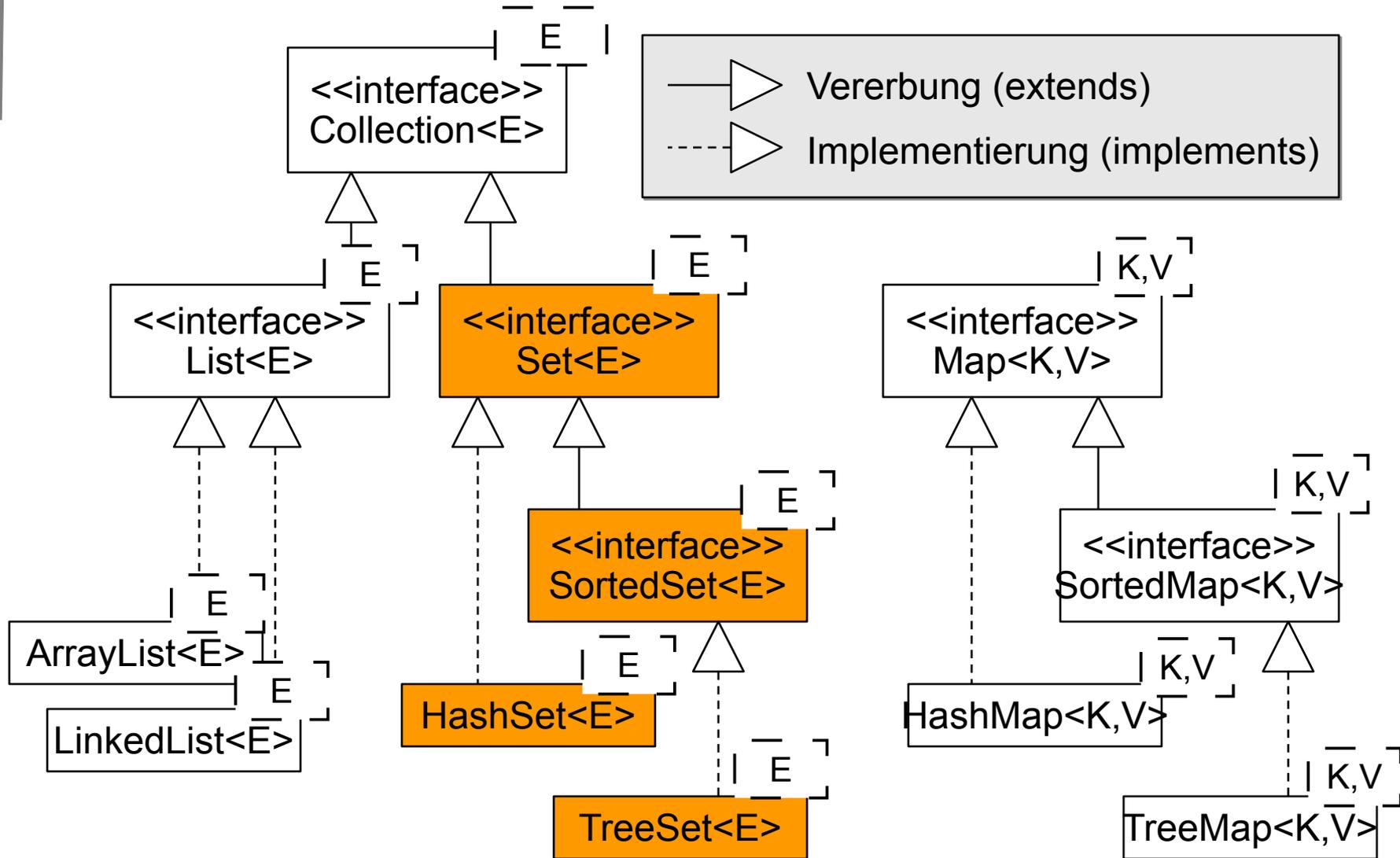
21.5 Ungeordnete Collections mit Set

51



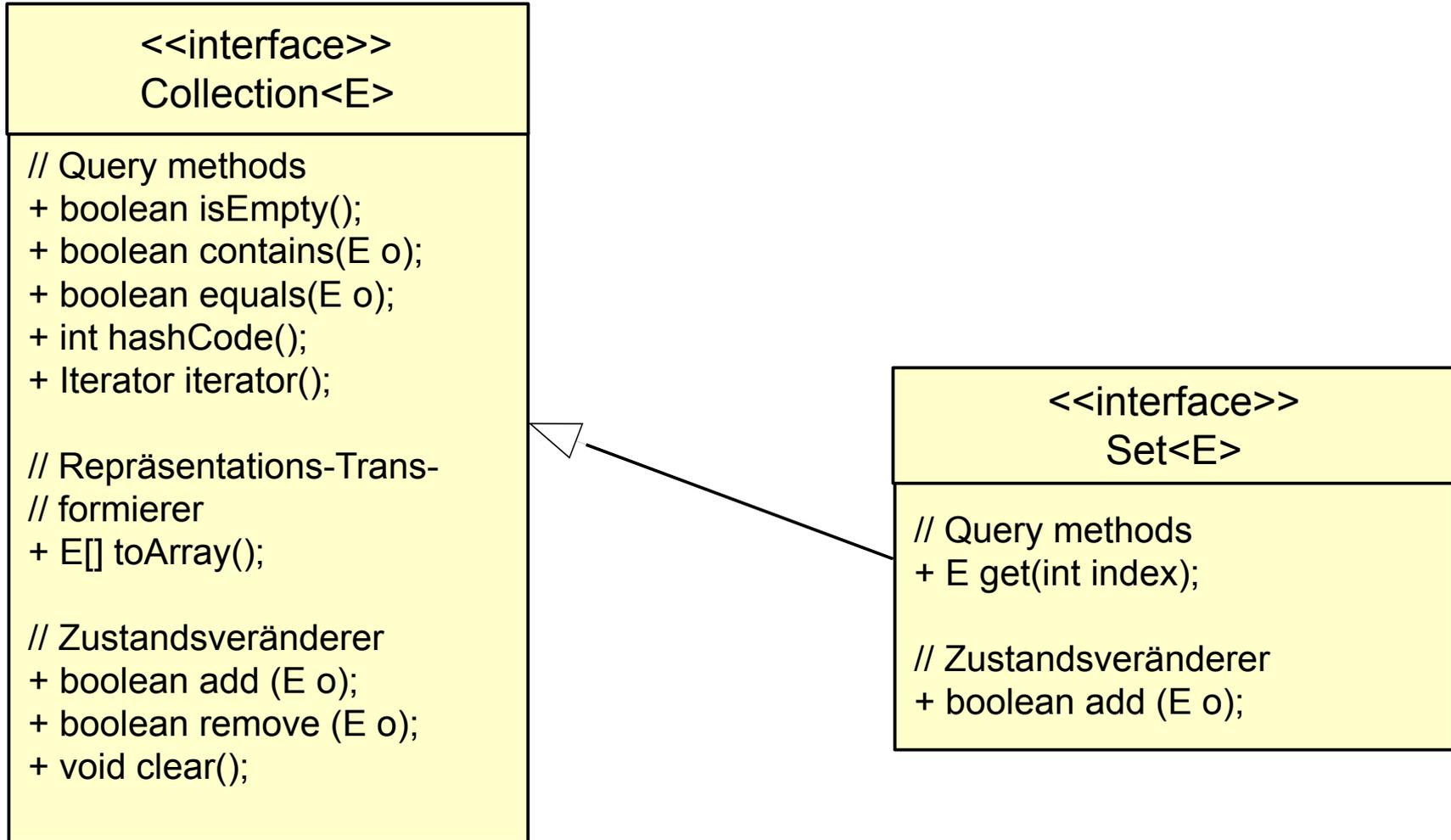
Mengen (ohne Mehrfacheintrag) im Collection Framework

52



Ungeordnete Mengen: java.util.Set<E> (Auszug)

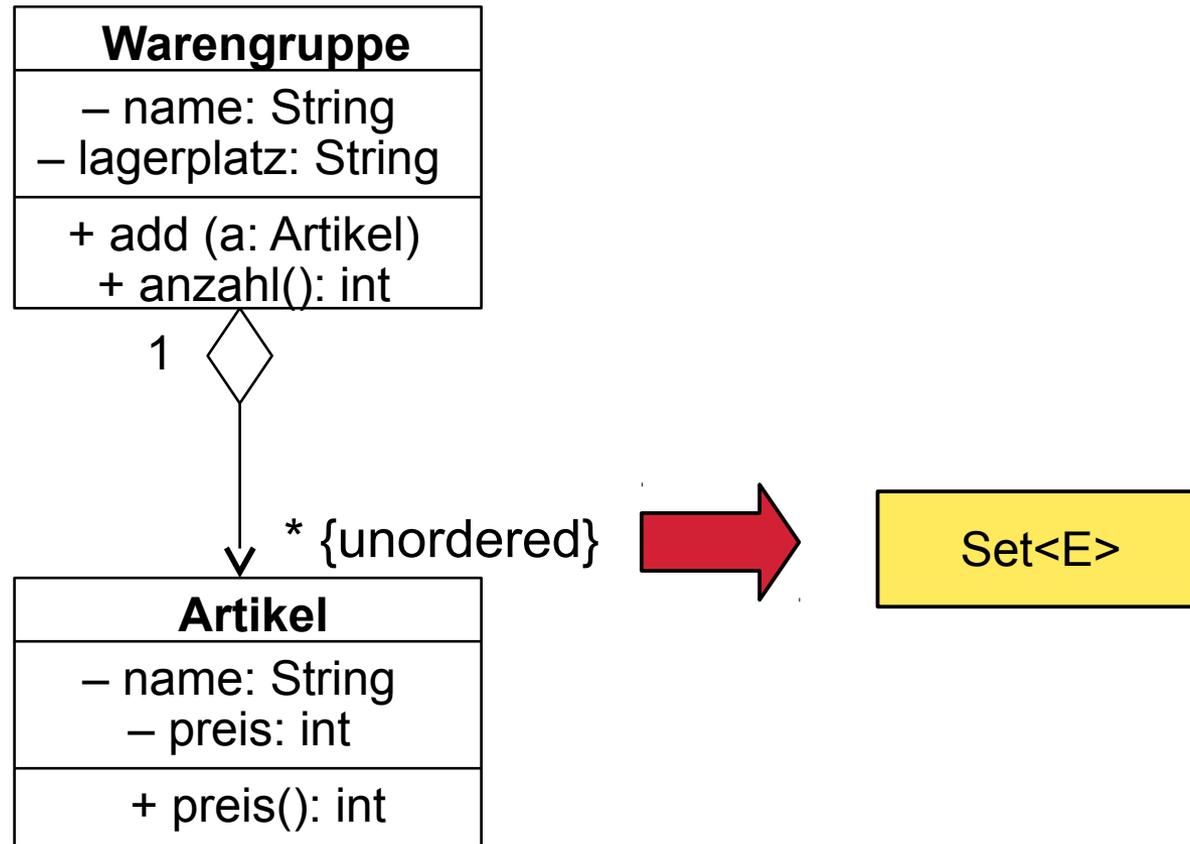
53



Anwendungsbeispiel für Set<E>

54

- ▶ Eine Assoziation in UML kann als {unordered} gekennzeichnet sein



Konkreter Datentyp

java.util.HashSet<E> (Auszug)

<<interface>>
Collection<E>

```
// Query methods
+ boolean isEmpty();
+ boolean contains(E o);
+ boolean equals(E o);
+ int hashCode();
+ Iterator iterator();

// Repräsentations-Trans-
// formierer
+ E[] toArray();

// Zustandsveränderer
+ boolean add (E o);
+ boolean remove (E o);
+ void clear();
```

<<interface>>
Set<E>

```
// Query methods
+ E get(int index);

// Zustandsveränderer
+ boolean add (E o);
```

<<class>>
HashSet<E>

```
// Konstruktor
# HashSet<E>(int initialCapacity,
float loadFactor);
+ E get(int index);
+ int hashCode()

// Zustandsveränderer
+ boolean add (E o);
```

(Anmerkung: Erläuterung von Hashfunktionen folgt etwas später !)

Anwendungsbeispiel mit HashSet<E>

56

```
class Warengruppe {  
  
    private String name;  
    private String lagerplatz;  
    private Set<Artikel> inhalt;  
  
    public Warengruppe  
        (String name, String lagerplatz) {  
        this.name = name;  
        this.lagerplatz = lagerplatz;  
        this.inhalt = new HashSet<Artikel>();  
    }  
  
    public void add (Artikel a) { inhalt.add(a); }  
  
    public int anzahl() { return inhalt.size(); }  
  
    public String toString() {  
        String s = "Warengruppe "+name+"\n";  
        Iterator it = inhalt.iterator();  
        while (it.hasNext()) {  
            s += " "+(Artikel)it.next();  
        };  
    }  
}
```

Online:
Warengruppe0.java

Duplikatsprüfung für Elemente in Mengen:

Wann sind Objekte gleich? (1)

57

- ▶ Der Vergleich mit Operation `==` prüft auf Referenzgleichheit, d.h. physische Identität der Objekte
 - Typischer Fehler: Stringvergleich mit `"=="` (ist nicht korrekt, geht aber meistens gut!)
- ▶ Alternative: Vergleich mit Gleichheitsfunktion `o.equals()`:
 - deklariert in `java.lang.Object`
 - überdefiniert in vielen Bibliotheksklassen
 - z.B. `java.lang.String`
 - für selbstdefinierte Klassen
 - Standardbedeutung Referenzgleichheit
 - bei Bedarf selbst überdefinieren !

(Ggf. für **kompatible** Definition der Operation `o.hashCode()` aus `java.lang.Object` sorgen)

Wann sind Objekte gleich? (2)

Referenzgleichheit

58

```
public static void main (String[] args) {  
    Warengruppe w1 = new Warengruppe ("Moebel", "L1");  
    w1.add(new Artikel ("Tisch", 200));  
    w1.add(new Artikel ("Stuhl", 100));  
    w1.add(new Artikel ("Schrank", 300));  
    w1.add(new Artikel ("Tisch", 200));  
    System.out.println(w1);  
}
```

Systemausgabe beim Benutzen der Standard-Gleichheit:

Warengruppe Moebel
Tisch(200) Tisch(200) Schrank(300) Stuhl(100)

Online:
Warengruppe0.java

Wann sind Objekte gleich? (3)

Referenzgleichheit

59

```
public static void main (String[] args) {  
    Artikel tisch = new Artikel("Tisch",200);  
    Artikel stuhl = new Artikel("Stuhl",100);  
    Artikel schrank = new Artikel("Schrank",300);  
  
    Warengruppe w2 = new Warengruppe("Moebel", "L2");  
    w2.add(tisch);  
    w2.add(stuhl);  
    w2.add(schrank);  
    w2.add(tisch);  
    System.out.println(w1);  
}
```

Systemausgabe bei Referenzgleichheit:

Warengruppe Moebel
Schrank(300) Tisch(200) Stuhl(100)

Es wurde zweifach dasselbe Tisch-Objekt übergeben !
(Gleiches Verhalten bei Strukturgleichheit, s. Warengruppe1.java)

Online:
Warengruppe1.java

Online:
Warengruppe2.java

java.util.SortedSet<E> (Auszug)

<<interface>>
Collection<E>

// Query methods
+ boolean isEmpty();
+ boolean contains(E o);
+ boolean equals(E o);
+ int hashCode();
+ Iterator iterator();

// Repräsentations-Trans-
// formierer
+ E[] toArray();

// Zustandsveränderer
+ boolean add (E o);
+ boolean remove (E o);
+ void clear();

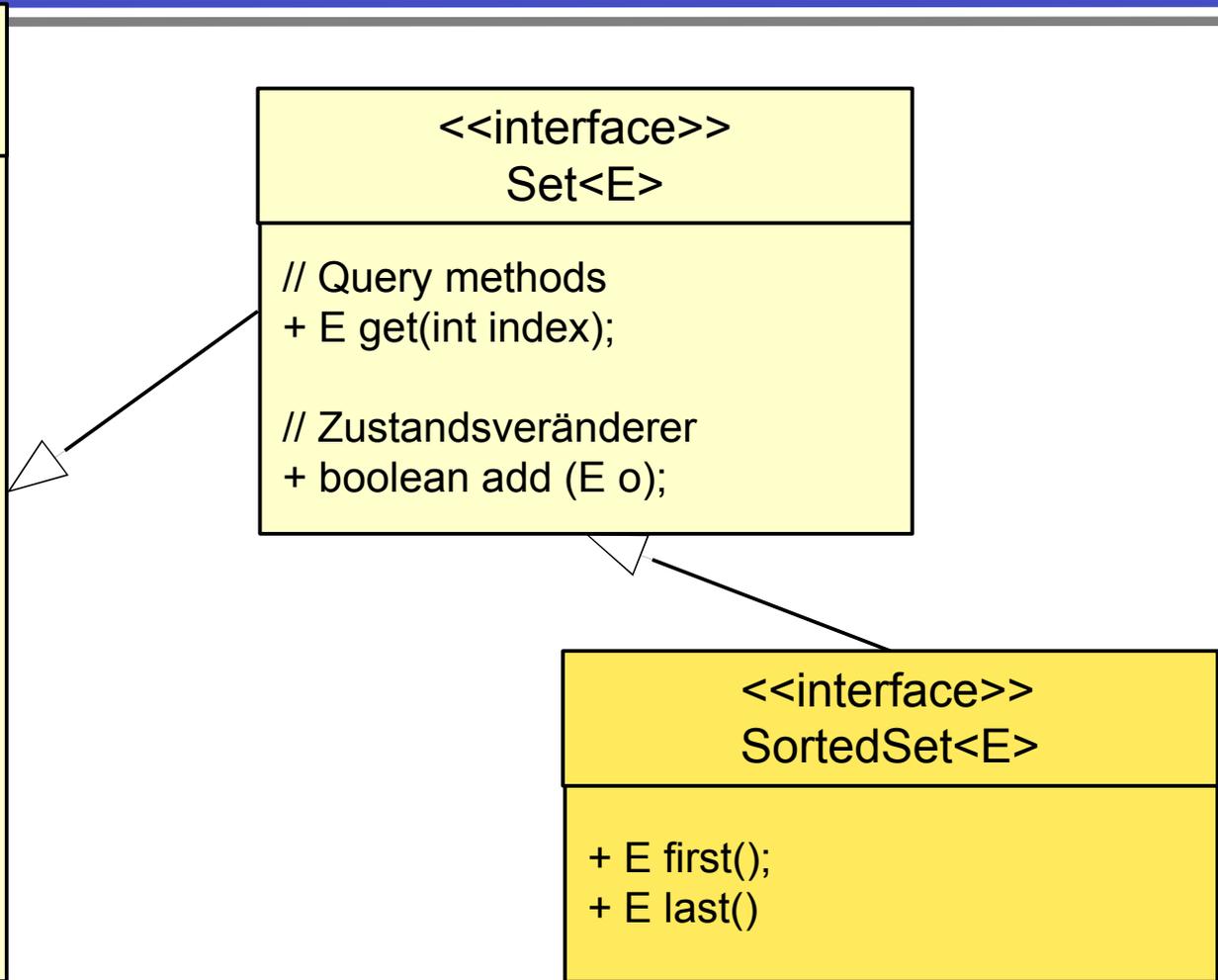
<<interface>>
Set<E>

// Query methods
+ E get(int index);

// Zustandsveränderer
+ boolean add (E o);

<<interface>>
SortedSet<E>

+ E first();
+ E last()



Sortierung von Mengen mit TreeSet nutzt Vergleichbarkeit von Elementen

61

- ▶ `java.util.TreeSet<E>` implementiert eine geordnete Menge mit Hilfe eines Baumes und benötigt zum Sortieren dessen die Prädikat-Schnittstelle `Comparable<E>`
- ▶ Modifikation der konkreten Klasse Warengruppe:

```
class Warengruppe<E> {  
    private Set<E> inhalt;  
    public Warengruppe (...) {  
        ...  
        this.inhalt = new TreeSet<E> ();  
    } ...  
}
```

- ▶ Aber Systemreaktion:

**Exception in thread "main" java.lang.ClassCastException: Artikel
at java.util.TreeMap<K,V>.compare(TreeMap<K,V>.java, Compiled Code)**

- ▶ in `java.util.TreeSet<E>`:

```
public class TreeSet<E> ... implements SortedSet<E> ... { ...
```

Anwendungsbeispiel mit TreeSet<E>

62

- ▶ Artikel muss von Schnittstelle Comparable<Artikel> erben
- ▶ Modifikation der Klasse „Artikel“:

```
class Artikel implements Comparable<Artikel> {  
    ...  
    public int compareTo (Artikel o) {  
        return name.compareTo(o.name);  
    }  
}
```

Systemausgabe:

Warengruppe Moebel
Schrank(300) Stuhl(100) Tisch(200)

Online:
Warengruppe3.java

HashSet oder TreeSet?

63

- ▶ Gemessener relativer Aufwand für Operationen auf Mengen:
(aus Eckel, Thinking in Java, 2nd ed., 2000)

Typ	Einfügen	Enthalten	Iteration
HashSet	36,14	106,5	39,39
TreeSet	150,6	177,4	40,04

- ▶ Stärken von HashSet:
 - in allen Fällen schneller !
- ▶ Stärken von TreeSet:
 - erlaubt Operationen für sortierte Mengen

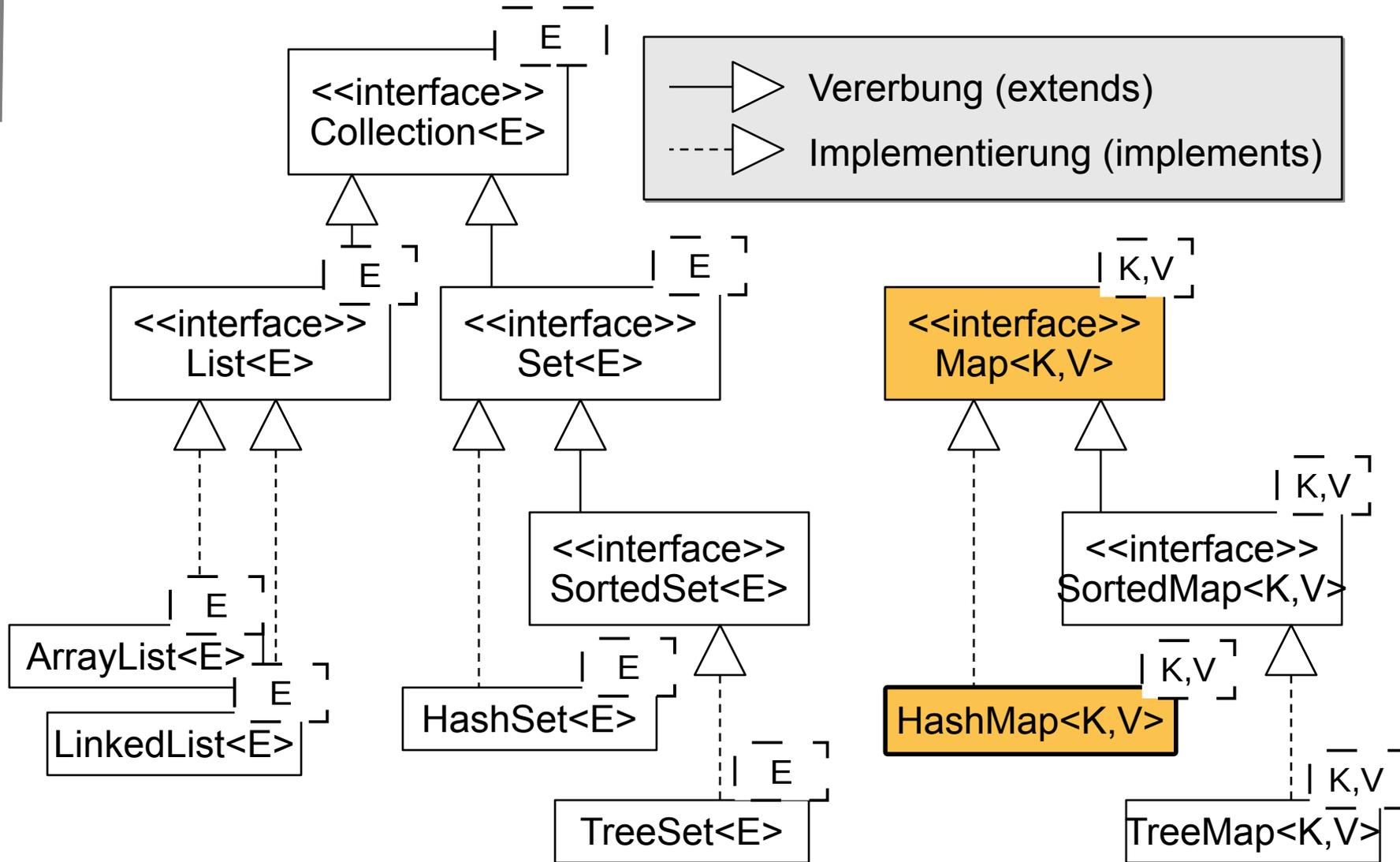
21.6 Kataloge mit Map

64



Collection Framework (Überblick) (Maps)

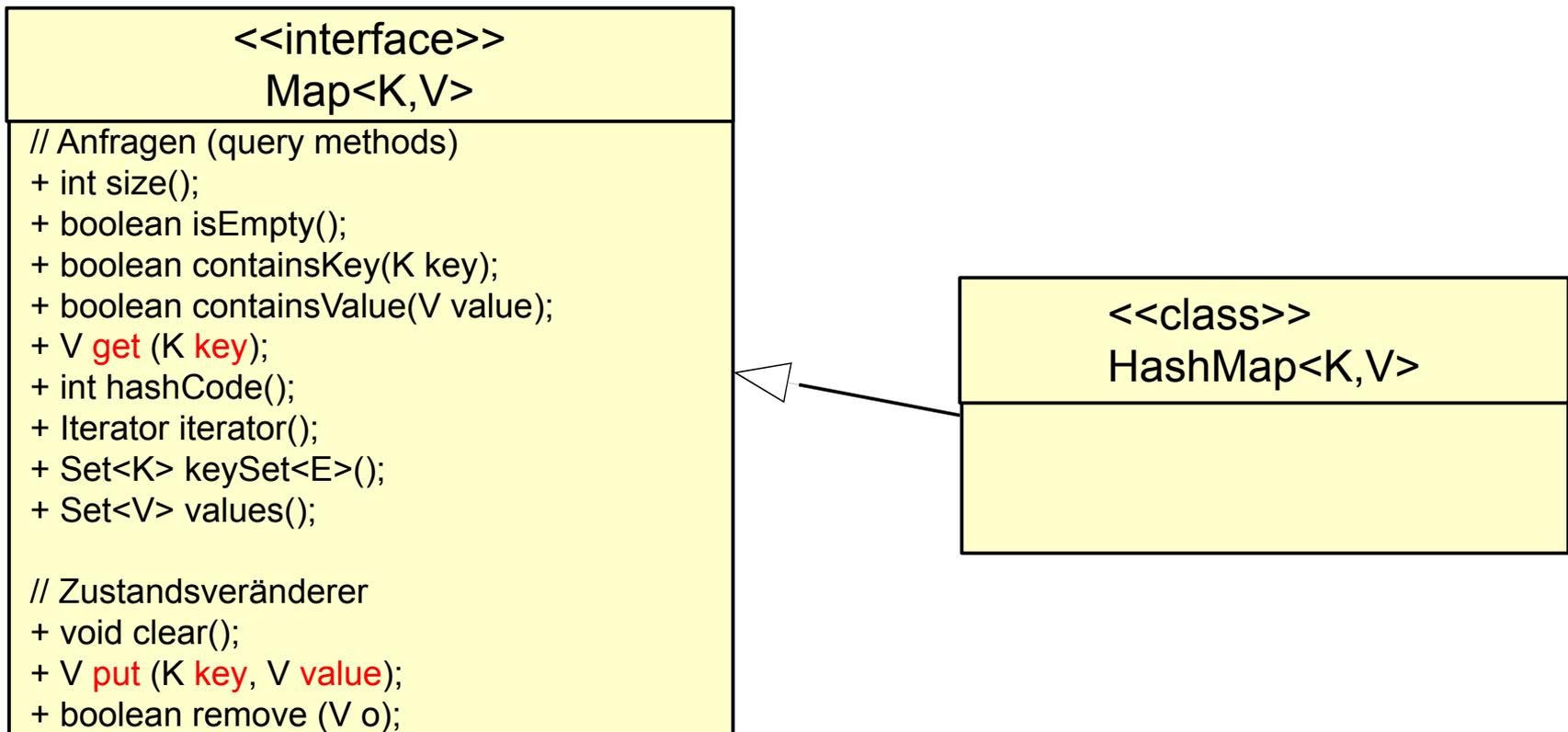
65



java.util.Map<K,V> (Auszug)

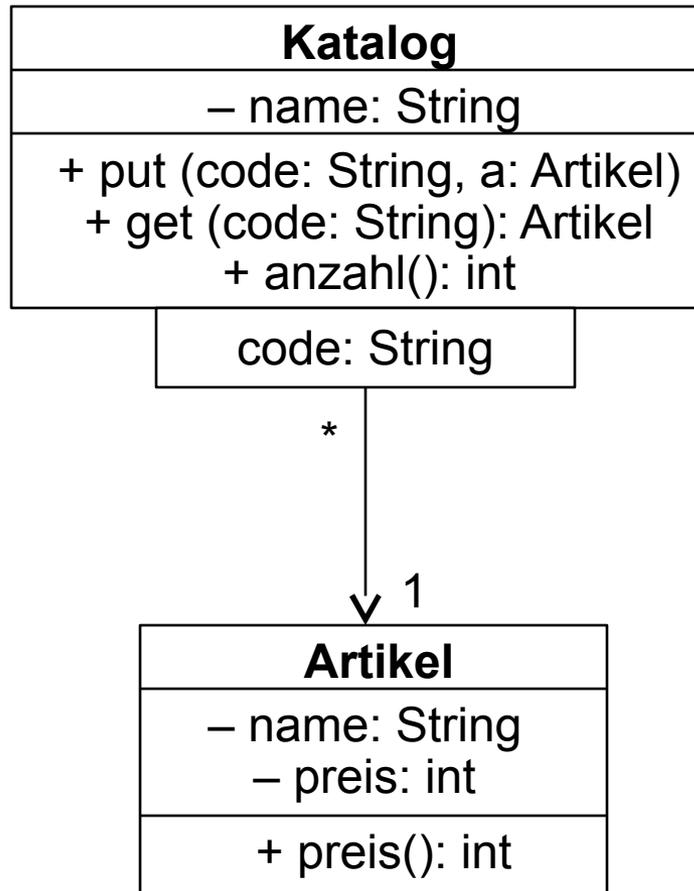
66

- ▶ Eine Map ist ein „assoziativer Speicher“ (associative array), der Objekte als **Werte** (value) unter **Schlüsseln** (key) zugreifbar macht
 - Ein Schlüssel liefert einen Wert (Funktion).
 - Map liefert funktionale Abhängigkeit zwischen Schlüssel und Wert



Anwendungsbeispiel: Verfeinerung von qualifizierten Assoziationen in UML

67



- ▶ HashMap ist eine sehr günstige Umsetzung für *qualifizierte* Assoziationen:
- ▶ Der Qualifikator bildet den Schlüssel; die Zielobjekte den Wert

Hier:

- ▶ Schlüssel: code:String
- ▶ Wert: a:Artikel

Anwendungsbeispiel mit HashMap

68

```
class Katalog {
    private String name;
    private Map<String, Artikel> inhalt; // Polymorphe Map
    public Katalog (String name) {
        this.name = name;
        this.inhalt = new HashMap<String, Artikel>();
    }
    public void put (String code, Artikel a) {
        inhalt.put(code, a);
    }
    public int anzahl() {
        return inhalt.size();
    }
    public Artikel get (String code) {
        return (Artikel)inhalt.get(code);
    }
    ...
}
```

Online:
Katalog.java

Testprogramm für Anwendungsbeispiel: Speicherung der Waren mit Schlüsseln

69

```
public static void main (String[] args) {  
    Artikel tisch = new Artikel("Tisch",200);  
    Artikel stuhl = new Artikel("Stuhl",100);  
    Artikel schrank = new Artikel("Schrank",300);  
    Artikel regal = new Artikel("Regal",200);  
  
    Katalog k = new Katalog("Katalog1"); Systemausgabe:  
    k.put("M01",tisch);  
    k.put("M02",stuhl);  
    k.put("M03",schrank);  
    System.out.println(k);  
  
    k.put("M03",regal);  
    System.out.println(k);  
}
```



```
Katalog Katalog1  
M03 -> Schrank (300)  
M02 -> Stuhl (100)  
M01 -> Tisch (200)  
  
Katalog Katalog1  
M03 -> Regal (200)  
M02 -> Stuhl (100)  
M01 -> Tisch (200)
```

put(...) überschreibt vorhandenen Eintrag (Ergebnis = vorhandener Eintrag).

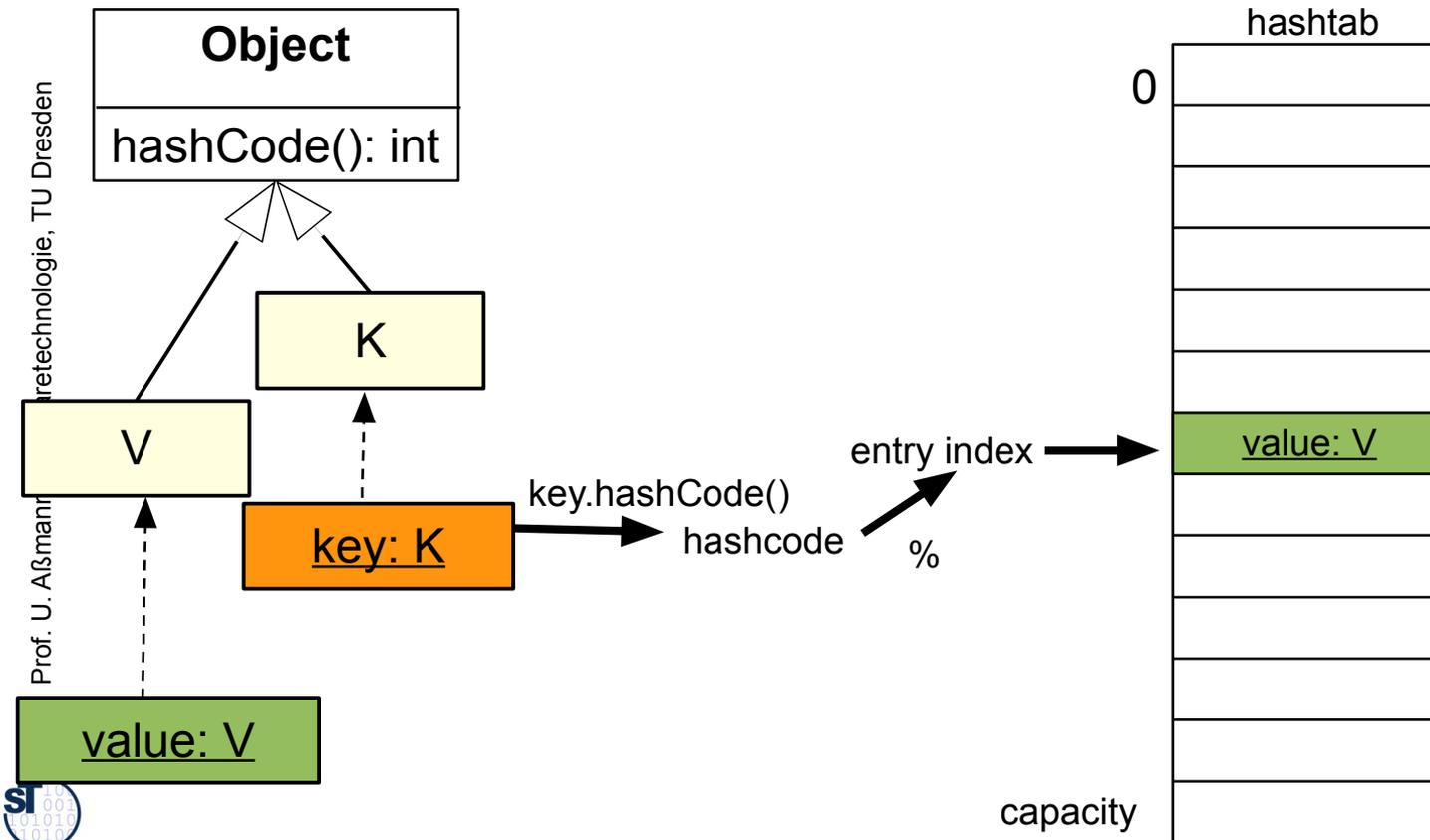
Ordnung auf den Schlüsseln: SortedMap (Implementierung z.B.TreeMap).

Prinzip der Hashtabelle

Effekt von `hashtab.put(key:K,value:V)`

70

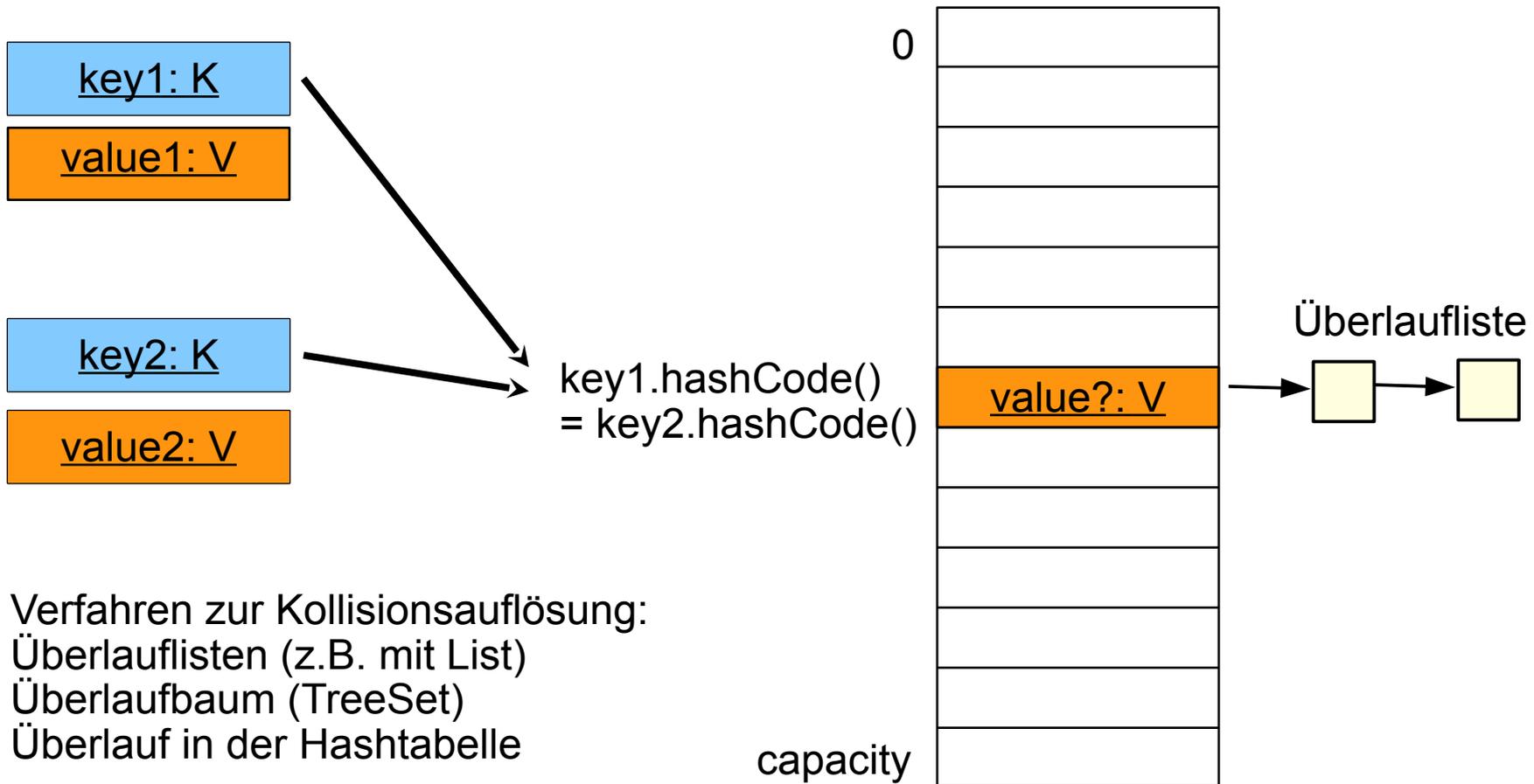
- ▶ Typischerweise wird der Schlüssel (key) transformiert:
 - Das Objekt liefert seinen Hashwert mit der Hash-Funktion `hashCode()`
 - Der Hashwert wird auf einen Zahlenbereich modulo der Kapazität der Hashtabelle abgebildet, d.h., der Hashwert wird auf die Hashtabelle "normiert"
 - Mit dem Eintragswert wird in eine Hashtabelle eingestochen



Kollision beim Einstechen

71

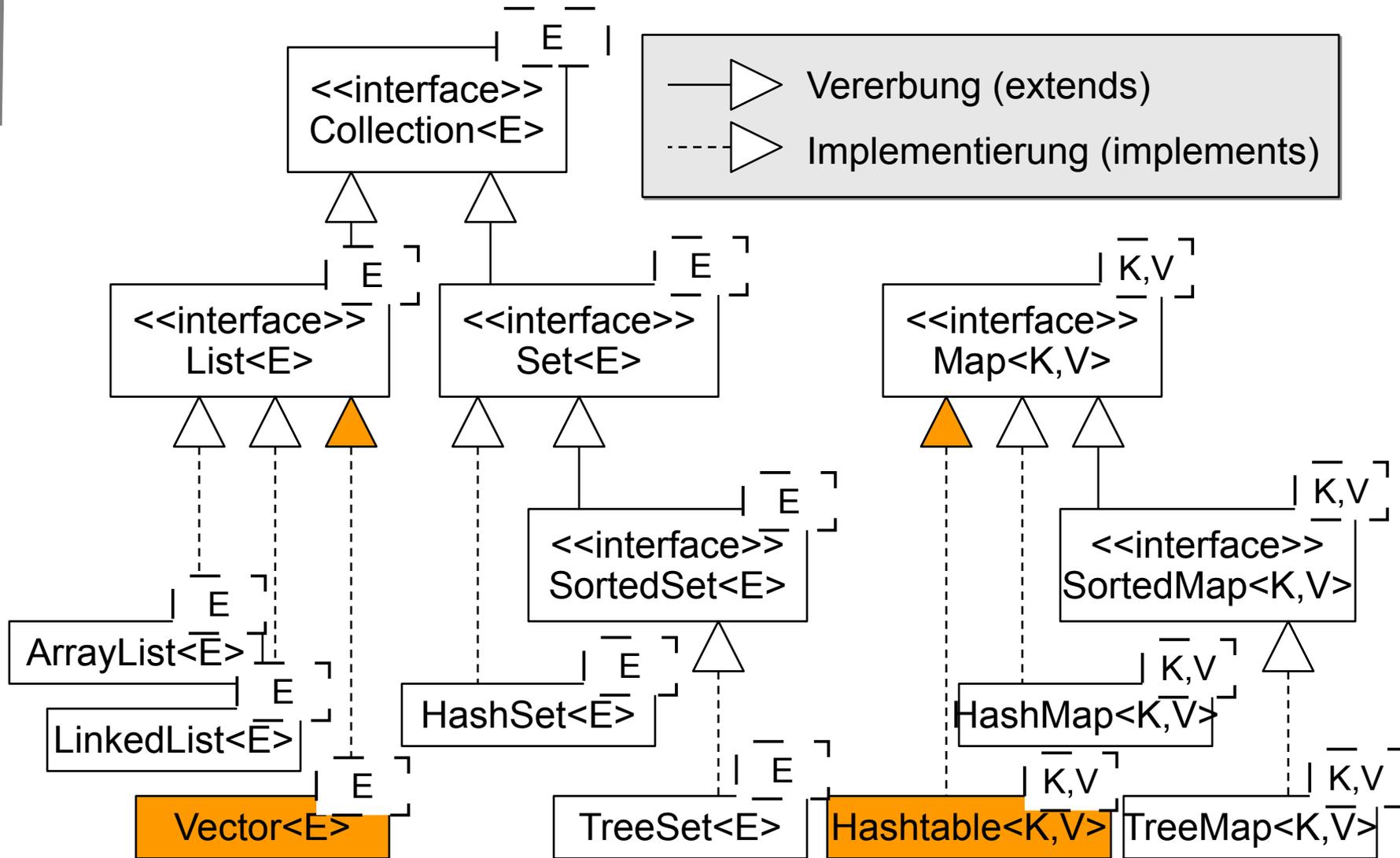
- ▶ Die Hashfunktion ist *mehrdeutig (nicht injektiv)*:
 - Bei nicht eindeutigen Schlüsseln, oder auch durch die Normierung, werden Einträge doppelt “adressiert” (Kollision)



Verfahren zur Kollisionsauflösung:
Überlauflisten (z.B. mit List)
Überlaufbaum (TreeSet)
Überlauf in der Hashtabelle

Weitere Implementierungen in der Collection-Hierarchie

72



21.7 Optimierte Auswahl von Implementierungen von Datenstrukturen

73

Facetten und Assoziationsarten

74

- ▶ An das Ende einer UML-Assoziation können folgende *Bedingungen* notiert werden:
 - Ordnung: {ordered} {unordered}
 - Eindeutigkeit: {unique} {non-unique}
 - Kollektionsart: {set} {bag} {sequence}
 - Zusammenhang: {union} {subsets}
- ▶ Beim Übergang zum Implementierungsmodell müssen diese Bedingungen auf Unterklassen von Collections abgebildet werden

Ordnung

geordnet
ungeordnet

Duplikate

mit Duplikaten
ohne Duplikate

Sortierung

sortiert
unsortiert

Schlüssel

mit Schlüssel
ohne Schlüssel

Vorgehensweise beim funktionalen und effizienzbasierten Datenstruktur-Entwurf

75

Funktion

Identifikation der funktionalen Anforderungen an die Datenstruktur:
Facetten der Funktionalität, häufig benutzte Operationen (Benutzungsprofil)

Abstraktion auf die wesentlichen Eigenschaften

Suche nach vorgefertigten Lösungen
(Nutzung der Collection-Bibliothek)

Effizienz-Verbesserung: Ggf. Experimente mit Laufzeiten,
Speicherverbrauch, Energieverbrauch

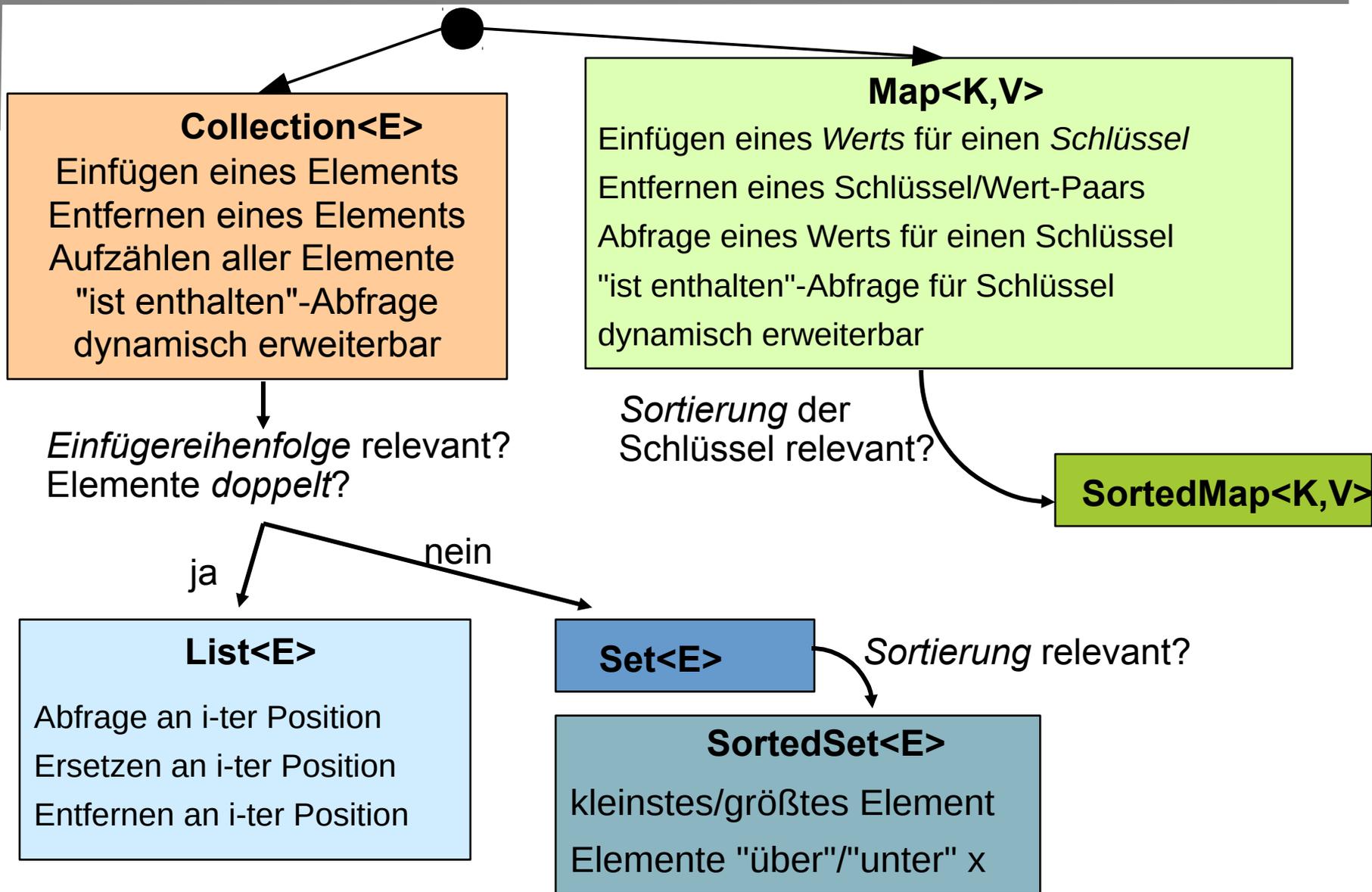
Anpassung an
vorgefertigte Lösung

Entwicklung einer
neuartigen Lösung

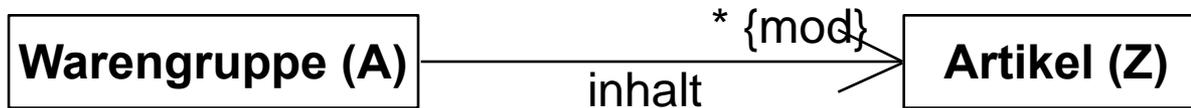
Effizienz

Suche nach vorgefertigten Lösungen (anhand der Facetten der Collection-Klassen)

76



Beispiel: Realisierung von unidirektionalen Assoziationen



Datenstruktur im A-Objekt für Z-Referenzen

Anforderung

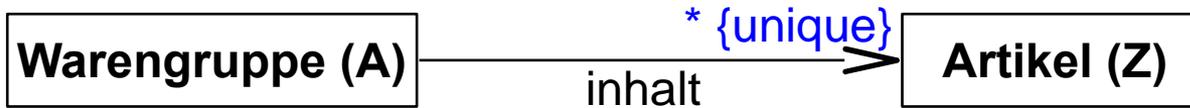
- 1) Assoziation anlegen
- 2) Assoziation entfernen
- 3) Durchlaufen aller bestehenden Assoziationen zu Z-Objekten
- 4) Manchmal: Abfrage, ob Assoziation zu einem Z-Objekt besteht
- 5) Keine Obergrenze der Multiplizität gegeben

Realisierung

- 1) Einfügen (ohne Reihenfolge)
- 2) Entfernen (ohne Reihenfolge)
- 3) Aufzählen aller Elemente
- 4) "ist enthalten"-Abfrage
- 5) Maximalanzahl der Elemente unbekannt; dynamisch erweiterbar



Realisierung von ungeordneten Assoziationen mit Set<E>

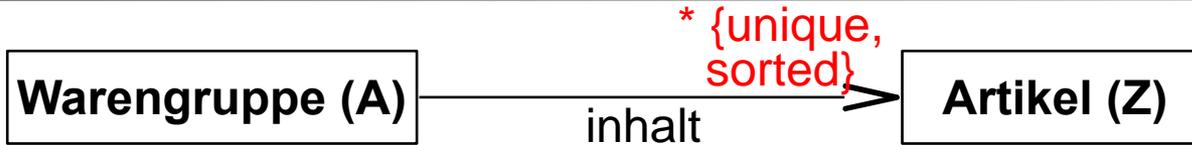


```
class A {
    private Set<Z> assoc;
    ...
    public void addAssoc (Z ziel) {
        assoc.add(ziel);
    }

    public boolean testAssoc (Z ziel) {
        return assoc.contains(ziel);
    }

    public A {
        assoc = new HashSet<Z> ();
    }
}
```

Realisierung von **sortierten** Assoziationen mit Set<E>



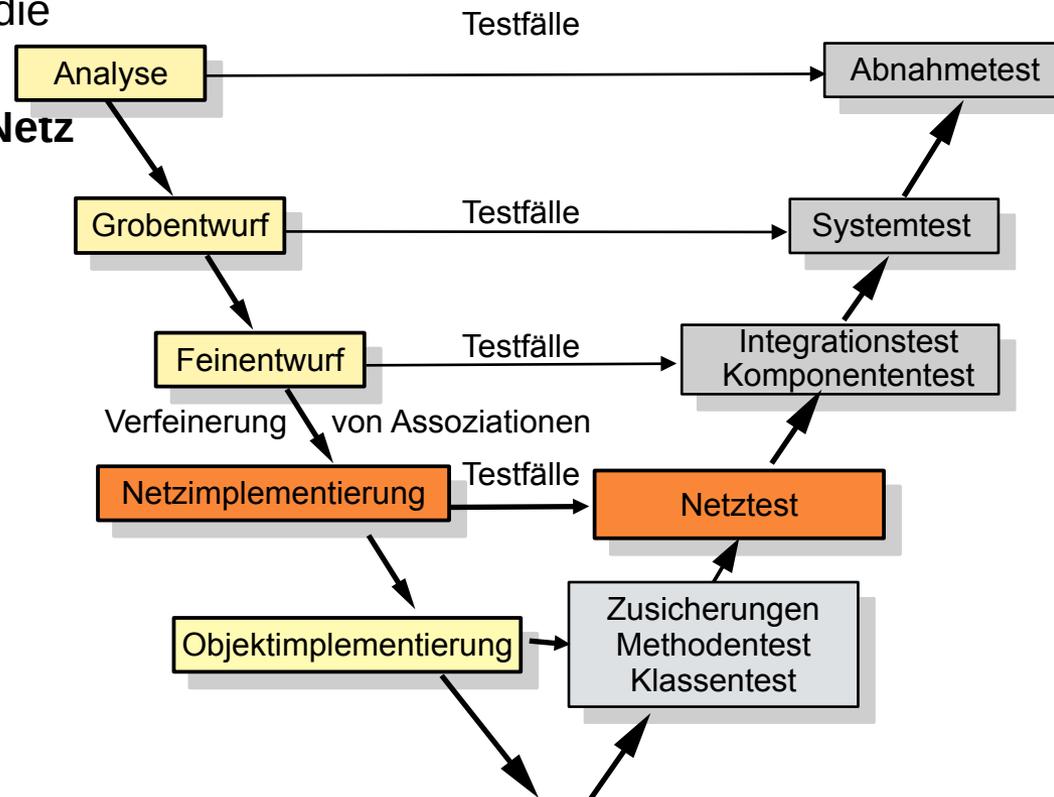
```
class A {
    private Set<Z> assoc;
    ...
    public void addAssoc (Z ziel) {
        assoc.add(ziel);
    }

    public boolean testAssoc (Z ziel) {
        return assoc.contains(ziel);
    }

    public A {
        assoc = new TreeSet<Z> ();
    }
}
```

Ziel: V-Modell mit Standard-Testprozess mit Netz-Entwurf und -Test

- 8 ▶ Netze werden im Grob- und Feinentwurf in UML modelliert
 - ▶ In der Phase “Netzimplementierung” in Java umgesetzt
 - ▶ Die Tests werden *bottom-up* erledigt:
 - Zuerst Verträge und Testfälle für die Klasse bilden
 - **Verträge und Testfälle für das Netz entwerfen**
 - Dann die einzelne Klasse testen
 - **Dann das Netz testen**
 - Dann die Komponente
 - Dann das System
 - Dann der beta-Test
 - Zum Schluss der Akzeptanztest (Abnahmetest)



Was haben wir gelernt

81

- ▶ Static vs. dynamic vs. no typing
- ▶ Safe Application Development (SAD) nur mit statischen Typisierung möglich
- ▶ Rapid Application Development (RAD) benötigt dynamische Typisierung
- ▶ Generische Collections besitzen den Element-Typ als Typ-Parameter
 - Element-Typ verfeinert Object
 - Weniger Casts, mehr Typsicherheit
- ▶ Die Java Collection Library bietet geordnete, ungeordnete Collections sowie Kataloge

The End

82

- ▶ Diese Folien bauen auf der Vorlesung Softwaretechnologie auf von © Prof. H. Hussmann, 2002. Used by permission.

Appendix A

Generische Command Objekte

83



Generizität auf Containern

funktioniert auch geschachtelt

84

```
// Das Archiv listOfRechnung fasst die Rechnungen des
// aktuellen Jahres zusammen
List<Rechnung> listOfRechnung = new ArrayList<Rechnung>();
List<List<Rechnung>> archiv = new ArrayList<List<Rechnung>>;
archiv.add(listOfRechnung);
Rechnung rechnung = new Rechnung();
archiv.get(0).add(rechnung);
Bestellung best = new Bestellung();
archiv.get(0).add(best);

for (int jahr = 0; jahr < archiv.size(); jahr++) {
    listOfRechnung = archiv.get(jahr);
    for (int i = 0; i < listOfRechnung.size(); i++) {
        rechnung = listOfRechnung.get(i);
    }
}
```

funktioniert

Übersetzungs-
Fehler

Benutzung von getypten und ungetypten Schnittstellen

85

- ▶ .. ist ab Java 1.5 ohne Probleme nebeneinander möglich

```
// Das Archiv fasst alle Rechnungen aller bisherigen Jahrgänge zusammen
List<List<Rechnung>> archiv = new ArrayList<List<Rechnung>>();
// listOfRechnung fasst die Rechnungen des aktuellen Jahres zusammen
List listOfRechnung = new ArrayList();

archiv.add(listOfRechnung);
Rechnung rechnung = new Rechnung();
archiv.get(0).add(rechnung);
Bestellung best = new Bestellung();
archiv.get(0).add(best);

for (int jahr = 0; jahr < archiv.size(); jahr++) {
    listOfRechnung = archiv.get(jahr);
    for (int i = 0; i < listOfRechnung.size(); i++) {
        rechnung = (Rechnung)listOfRechnung.get(i);
    }
}
```

funktioniert

Übersetzt auch,
aber Laufzeitfehler
beim Cast...

Unterschiede zu C++

86

- ▶ In Java: einmalige Übersetzung des generischen Datentyps
 - Verliert etwas Effizienz, da der Übersetzer alle Typinformation im generierten Code vergisst und nicht ausnutzt
 - z.B. sind alle Instanzen mit *unboxed objects* als *boxed objects* realisiert
- ▶ C++ bietet Code-Templates (snippets, fragments) an, mit denen man mehr parameterisieren kann, z.B. Methoden
- ▶ In C++ können Templateparameter Variablen umbenennen:

```
template class C <class T> {  
    T attribute<T>  
}
```

Templateparameter können Variablen umbenennen

Implementierungsmuster Command: Generische Methoden als Funktionale Objekte

Ein **Funktionalobjekt (Kommandoobjekt)** ist ein Objekt, das eine Funktion darstellt (reifiziert).

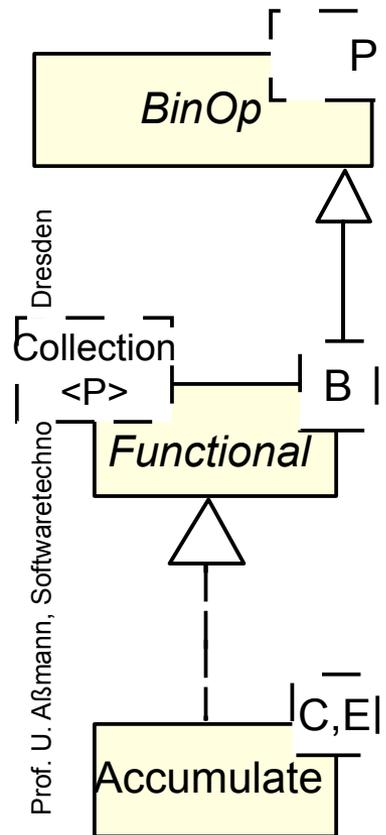
- ▶ **Funktionalobjekte** können Berechnungen kapseln und später ausführen (laziness) (Entwurfsmuster Command)
 - Es gibt eine Standard-Funktion in der Klasse des Funktionalobjektes, das die Berechnung ausführt (Standard-Name, z.B. *execute()* oder *doIt()*)
- ▶ Zur Laufzeit kann man das Funktionalobjekt mit Parametern versehen, herumreichen, und zum Schluss ausführen

```
// A functional object that is like a constant
interface NullaryOpCommand { void execute();
    void undo(); }
// A functional object that takes one parameter
interface UnaryOpCommand<P> { P execute(P p1);
    void undo(); }
// A functional object that operates on two parameters
interface BinOp<P> { P execute(P p1, P p2);
    void undo(); }
```

Generische Methoden als Funktionale Objekte

88

- ▶ Anwendung: Akkumulatoren und andere generische Listenoperationen



```
// An interface for a collection of binary operation on
// collections
interface Functional<Collection<P>,B extends BinOp<P>> {
    P compute(Collection<P> p);
}

class Accumulate<C,E> implements Functional<C,BinOp<E>> {
    E curSum;          E element;          BinOp<E> binaryOperation;
    public E compute(C coll) {
        for (int i = 0; i < coll.size(); i++) {
            element = coll.get(i);
            curSum = binaryOperation.execute(curSum,element);
        }
        return curSum;
    }
}
```



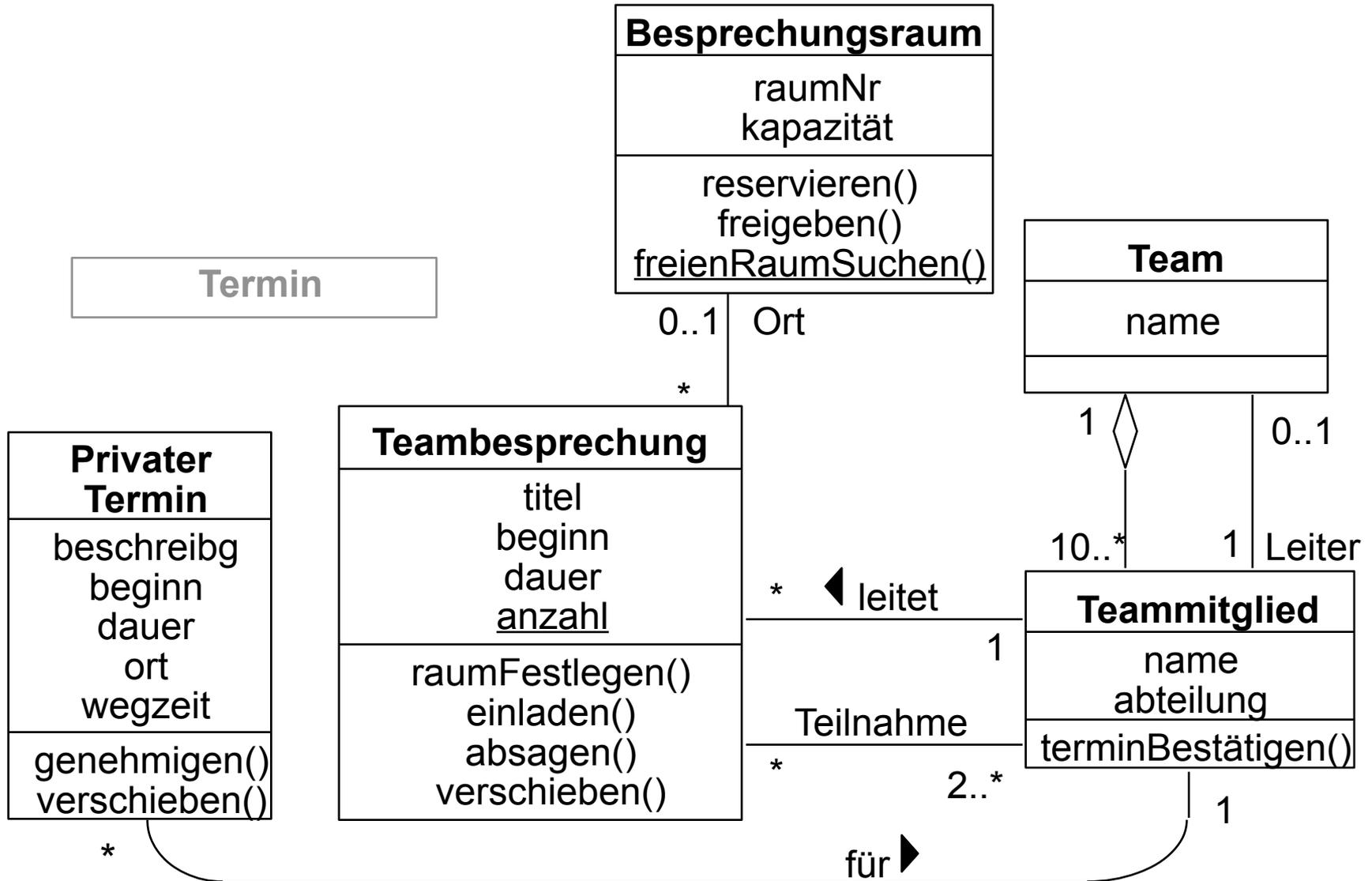
Appendix B

Bestimmung von konkreten Datentypen

89

Beispiel 2: Analysemodell der Terminverwaltung

90



Beispiel 2: Sortierte Liste von Räumen in der Raumverwaltung

91

`static Besprechungsraum freienRaumSuchen
(int groesse, Hour beginn, int dauer)`

- ▶ Suche unter vorhandenen Räumen nach Raum mit mindestens der Kapazität *groesse*, aber möglichst klein.
 - Datenstruktur für vorhandene Räume in Klasse Raumverwaltung
 - » `SortedSet<Besprechungsraum>` (Elemente: `Besprechungsraum`)
- ▶ Überprüfung eines Raumes, ob er für die Zeit ab *beginn* für die Länge *dauer* bereits belegt ist.
 - Operation in Klasse Besprechungsraum:
`boolean frei (Hour beginn, int dauer)`
 - Datenstruktur in Klasse Besprechungsraum für Zeiten (Stunden):
 - » `Set<Hour>` (Elemente: `Hour`)
- ▶ Zusatzanforderung (Variante): Überprüfung, welcher andere Termin eine bestimmte Stunde belegt.
 - Datenstruktur in Klasse Besprechungsraum:
 - » `Map<Hour, Teambesprechung>` (Schlüssel: `Hour`, Wert: `Teambesprechung`)

Online:
TerminvTreeSet.java

Raumverwaltung: Freien Raum suchen

92

```
class Raumverwaltung {
    // Vorhandene Raeume, aufsteigend nach Größe sortiert
    // statisches Klassenattribut und -methode
    private static SortedSet<E> vorhandeneRaeume
        = new TreeSet<Besprechungsraum>();

    // Suche freien Raum aufsteigend nach Größe
    static Besprechungsraum freienRaumSuchen
        (int groesse, Hour beginn, int dauer) {
        Besprechungsraum r = null;
        boolean gefunden = false;
        Iterator it = vorhandeneRaeume.iterator();
        while (! gefunden && it.hasNext()) {
            r = (Besprechungsraum)it.next();
            if (r.grossGenug(groesse)&& r.frei(beginn,dauer))
                gefunden = true;
        };
        if (gefunden) return r;
        else return null;
    } ...
}
```