

Java Crashkurs

Kim-Manuel Klein (kmk@informatik.uni-kiel.de)

April 16, 2015

Quellen und Editoren

- Internet Tutorial: z.B. <http://www.java-tutorial.org>

Editoren

- Normaler Texteditor (Gedit, Scite oder ähnliche)
- Eclipse (etwas komplexer Aufbau)

Vor- und Nachteile von Java

Vorteile:

- Unabhängig von Plattform: Durch Übersetzung in virtuelle Maschine (JVM)
- Netzwerkfähig, nebenläufig
- Sicherheitskonzept

Nachteile:

- Laufzeithandicap durch Interpretation der JVM

Aufbau von Java-Programmen

Ein imperatives Java-Programm besteht aus

- Klassendeklaration mit einer einzigen Methode namens "main":

```
public class <KlassenName>
{
    public static void main(String[] args)
    {
        <Anweisungen>
    }
}
```

Ausgabe

- Ausgabe in Java erfolgt mit `"System.out.print("Text");"`
- Zeilenumbruch erfolgt mit `"\n"`
- Der Befehl `"System.out.println("Text");"` macht Zeilenumbruch hinter `"Text"`
- `"System.out.print()"` funktioniert mit beliebigen Datentypen

Erstes Beispielprogramm

```
public class HelloWorld
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("Hello World");
    }
}
```

Gibt "Hello World" aus.

Kompilierung und Ausführung:

- Speichern der Datei als "HelloWorld.java"
- Kompilieren mit "javac HelloWorld.java" (im entsprechenden Verzeichnis)
- Ausführen mit "java HelloWorld"

Das Testprogramm

- Ausführung mit "python test.py <Problem> <Pfad>"
- Als Pfad akzeptiert das Programm Dateien im Format zip, tar, tar.gz
Beispiel: "python test.py Triangle
/Kim/workspace/triangle.zip"
- Die gepackten Dateien enthalten die .java-Datei sowie ein .cfg-File
- Das .cfg-File enthält die Namen der Autoren:
<Vorname1> <Nachname1>, <Vorname2> <Nachname2>
- Wichtig: Die .java-Datei muss denselben Namen wie das Problem haben. Hier: "Triangle.java"

Verfügbarkeit des Testprogramms:

- Installierbar unter Linux (benötigt wird Python 2.7 oder höher)
- Vorinstalliert im Pool des Rechenzentrums im Verzeichnis `"/home/fku/Public/ads"`
- Per SSH oder ThinClient erreichbar

Variablen Deklaration

Eine Deklaration lokaler Variablen hat die Form

```
<Type> <VarName>;
```

Normale Zuweisung

```
<VarName> = <Expression>;
```

Die Variable kann direkt initialisiert werden mit

```
<Type> <VarName> = <Expression>;
```

Ganze Zahlen

- byte: Zahlenraum von -128 bis 127
- short: Zahlenraum von -32768 bis 32767
- int: Zahlenraum von -2,147,483,648 bis 2,147,483,647
- long: Zahlenraum von -9,223,372,036,854,775,808 bis 9,223,372,036,854,775,807

Gleitkommazahlen: float, double (nach IEEE-754-Standard)

Datentyp Boolean

Der Typ boolean hat genau zwei Werte, true und false. Boole'sche

Operatoren:

- ! strikte Negation
- & & Konjunktion („und“)
- || Disjunktion („oder“)

Beispiel

```
public class BooleanTest
{
    public static void main(String[] args)
    {
        boolean b1 = false;
        boolean b2 = true;
        boolean b3 = b1 && b2;
        // liefert false
        boolean b4 = b1 || b2;
        // liefert true
    }
}
```

Arithmetische Operationen und Vergleichsoperationen

Arithmetische Operationen

- * Multiplikation, / Division, % Modulo (Rest)
- + Addition, - Subtraktion

Vergleichsoperationen

- > größer, >= größer oder gleich
- < kleiner, <= kleiner oder gleich
- == gleich, != nicht gleich

Liefert Typ Boolean

Zeichen und Zeichenketten

- Typ char (für character) bezeichnet Menge der Zeichen aus dem Unicode-Zeichensatz
- char umfasst ASCII-Zeichensatz mit kleinen und großen Buchstaben, Zahlen und verschiedenen Darstellung von Zeichen durch Umrahmung mit Apostroph Sonderzeichen
- Darstellung von Zeichen durch Umrahmung mit Apostroph
Beispiel: 'a' , 'A' , '1' , '9'
- Zeichenketten: werden mit Doppelapostroph umrahmt und sind vom Typ String (eine Klasse)

Fallunterscheidung

Die Fallunterscheidung in Java hat die Form

```
if ( <Bool Expression> )  
    <Statement>
```

bzw.

```
if ( <Bool Expression> )  
    <Statement>  
else  
    <Statement>
```


Beispiel

Die Fallunterscheidung in Java hat die Form

```
int i =5; int j = 6;
if ( i > j )
    i=j+1;
else
{
    System.out.println("i_kleiner_oder_gleich_j");
    i = j;
}
```

Wichtig im Fall von Mehrfachanweisungen sind Klammern (siehe else-Zweig).

Schleifen

Allgemein hat eine for-Schleife die Form

```
for (Initialisierung; Bedingung; Zählerkorrektur) <Statement>
```

Beispiel:

```
int end = 10;
for (int i=1; i <= end; i++)
{
    System.out.println("tick" + i);
}
```

Die while-Schleife

Die while-Schleife hat die Form

```
while (<Boolescher Ausdruck>) <Statement>
```

Beispiel:

```
int n = 1, end = 10;
while (n <= end)
{
    System.out.println("tick" + n);
    n++;
}
```

Beispiel

```
int number = 234, length = 0;
while (number != 0)
{
    number = number /2;
    length++;
}
System.out.println(length);
```

Arrays

Ein Array ist eine Reihung von Elementen eines festen Grundtyps.
Deklaration einer Array- Variablen

```
<Type> [] <VarName>;
```

Initialisierung:

```
<VarName> [] = new <Type> [<Length>];
```

Beispiel:

```
int [] einArray;  
einArray = new int [5];  
for (int i =0; i< 5;i++)  
{  
    einArray[i] = i;  
}
```

Beispiel

Einfachere Initialisierung:

```
int [] einArray;  
einArray = new int [5] {0,1,2,3,4};
```

Mehrdimensionale Arrays

Deklaration:

```
<Type> [][] <VarName>;
```

Initialisierung:

```
<VarName> [][] = new <Type> [<Length1>][<Length2>]
```